

Cybrarian: Transformasi Peran Pustakawan dalam Cyberculture

Roro Isyawati Permata Ganggi^{*)}

¹*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia*

^{*)} Korespondensi: isya.ganggi@gmail.com

Abstract

[Title: Cybrarian: Transformation of Librarians Roles in Cyberculture] *Cyberculture is a new culture influenced by the discovery of computers and the Internet. This new culture has extensive changes in all aspects includes the library area. Cyberculture itself covers various disciplines, including: Computer Science, sociology, literature and language, multimedia, philosophy, economics, feminism, politics, Cyberpsychology, and cultural sciences. Conventionally the role of librarians still restricted on the management and service of the users. Another role played by a librarian is to helping library users, keeping the library looking attractive and tidy; Promoting libraries in the community; engaging with community in library to provide a range of activities: maintaining the collection development standards based on demand and the needs of the users. cyberculture era caused the transformation of librarians role, i.e: the role of assisting the users was expanding into information managers and user assistants; The role in keeping the library looks attractive and tidy experience shifts not only maintaining the library in physical form but also in the form of digital is to be a web designer and web programmer; Librarians can also be sales marketing and public relations (PR) in the role of promoting libraries in the community; Engaged in community activities to provide information and activities, making a librarian a role as a content creator and influencer.*

Keywords: *cybrarian; cyberculture; librarian role*

Abstrak

Cyberculture merupakan budaya baru yang dipengaruhi dengan adanya penemuan komputer dan internet. Budaya baru ini memiliki perubahan yang luas dalam segala aspek tak terkecuali dalam bidang perpustakaan. *Cyberculture* sendiri meliputi berbagai bidang keilmuan, diantaranya: ilmu komputer, sosiologi, sastra dan bahasa, multimedia, filosofi, ekonomi, feminisme, politik, *cyberpsychology*, dan ilmu budaya. Secara konvensional peran pustakawan masih berkuat dalam bidang pengelolaan dan pelayanan pemustaka. Peran lain yang dimainkan oleh seorang pustakawan adalah membantu pemustaka, menjaga perpustakaan nampak atraktif dan rapi; mempromosikan perpustakaan dalam komunitas; terlibat dalam kegiatan komunitas untuk menyediakan informasi dan kegiatan: mempertahankan standar pengembangan koleksi berdasarkan permintaan dan kebutuhan pemustaka. Pada era *cyberculture* maka peran pustakawan mengalami transformasi yaitu: peran dalam membantu pemustaka mengalami perluasan menjadi manajer informasi dan user asisten; peran dalam menjaga perpustakaan nampak atraktif dan rapi mengalami pergeseran tidak hanya menjaga perpustakaan dalam bentuk fisik tetapi juga dalam bentuk digital yaitu menjadi web desainer dan web programmer; pustakawan dapat juga menjadi sales marketing dan *public relation* (PR) dalam menjalankan peran mempromosikan perpustakaan dalam komunitas; terlibat dalam kegiatan komunitas untuk menyediakan informasi dan kegiatan, menjadikan seorang pustakawan berperan sebagai seorang *content creator* dan *influencer*.

Kata Kunci: *cybrarian; cyberculture; peran pustakawan*

1. Pendahuluan

Penemuan internet telah banyak mempengaruhi segala aspek kehidupan. Terutama dalam aspek informasi, kemudahan akses informasi yang disuguhkan internet banyak mempengaruhi masyarakat. Masyarakat saat ini telah menjelma menjadi masyarakat informasi dimana setiap orang memerlukan informasi sebagai kebutuhan pokok. Adanya masyarakat informasi yang tidak lain

disebabkan oleh internet dan pada akhirnya memunculkan istilah baru berupa budaya *cyber* atau *cyberculture*.

Cyberculture merupakan budaya baru dimana masyarakat dan teknologi digital berinteraksi dan bersinergi bersama. Ledakan informasi yang ada di internet membawa dampak besar di perpustakaan. Paradigma perpustakaan tidak lagi pada penyediaan koleksi tetapi bergeser pada akses. Perpustakaan saat ini dituntut agar dapat berinteraksi dengan internet sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi user. Adanya interaksi antara perpustakaan dengan internet tentu menuntut transformasi peran pustakawan. Pustakawan tentu akan dituntut agar dapat menguasai internet, hal ini sejalan dengan konsep IoT (*Internet of Things*).

Dalam konsep *internet of things*, internet sudah menjelma di segala bidang termasuk bidang informasi. Hal ini sudah tentu akan mentransformasi peran pustakawan. Jika pada awalnya peran pustakawan adalah pengelola perpustakaan dan memastikan ketersediaan akses informasi di perpustakaan maka hal tersebut akan berubah karena akses informasi tidak hanya terdapat di perpustakaan. Informasi dapat diakses dengan berbagai macam cara di era *cyberculture* ini. Lalu transformasi seperti apakah yang dapat dilakukan oleh seorang pustakawan dalam menghadapi era *cyberculture*?

2. Peran Pustakawan

Peran merupakan perangkat tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh seseorang dengan kedudukan tertentu di masyarakat (KBBI Online: 2019). Sehingga, peran pustakawan adalah perangkat tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh seseorang yang memiliki kedudukan sebagai seorang pustakawan. Pustakawan sendiri menurut Undang-Undang No 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, merupakan seseorang yang memiliki pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan. Dalam definisi pustakawan yang diberikan oleh Undang-Undang No 43 tahun 2007, menyiratkan bahwa peran pustakawan masih berkuat pada pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.

Peran yang dimiliki oleh pustakawan salah satunya adalah peran dalam pelayanan perpustakaan menurut Hardiningtyas (2016), adalah:

- a. Pelayanan administrasi: layanan ini berkaitan dengan layanan penyelenggaraan perpustakaan yaitu: pendaftara anggota perpustakaan, penyusunan tata tertib perpustakaan, surat menyurat dan administrasi.
- b. Pelayanan pengadaan koleksi: layanan ini mengutamakan tugas dalam pengadaan sarana dan prasarana yang mendukung terciptanya penyelenggaraan perpustakaan.
- c. Pelayanan pendayagunaan koleksi perpustakaan: pelayanan dalam mengolah sumber daya informasi yang ada di perpustakaan sehingga siap untuk dipergunakan atau ditemukembalikan oleh pemustaka.

Perpustakaan tanpa pustakawan hanyalah koleksi buku yang ditumpuk, dengan adanya pustakawan maka buku-buku tersebut dapat dipergunakan dan ditemukembalikan. Peran lain yang dilakukan oleh pustakawan menurut State Library of Queensland (2019):

- a. Membantu pemustaka: bantuan yang dapat diberikan oleh seorang pustakawan yaitu dengan membantu menjelaskan penempatan koleksi yang ada di rak kepada pemustaka, menawarkan asistensi dalam menggunakan sumberdaya informasi yang ada di perpustakaan, layanan *user education*.
- b. Menjaga perpustakaan nampak atraktif dan rapi: tampilan perpustakaan dapat memberikan kesan yang mendalam bagi pemustaka. Perpustakaan yang memiliki penataan koleksi yang sesuai dengan pemustakanya tentu akan membuat pemustaka nyaman dalam memanfaatkan informasi yang ada di dalamnya.
- c. Mempromosikan perpustakaan dalam komunitas: menciptakan kesadaran bahwa pustakawan tidak hanya melayani kebutuhan individu tetapi juga komunitas. Hal ini dapat ditempuh dengan iklan dan publikasi.
- d. Terlibat dalam kegiatan komunitas untuk menyediakan informasi dan kegiatan: sebagai bentuk tanggungjawab dari poin sebelumnya maka pustakawan harus mampu menyediakan tempat untuk berbagi ide dan tempat beraktifitas para komunitas.
- e. Mempertahankan standar pengembangan koleksi berdasarkan permintaan dan kebutuhan pemustaka: karena pemustaka yang dilayani merupakan pemustaka yang majemuk sehingga perlu adanya standar pengembangan koleksi sehingga tercipta keseimbangan antara yang dibutuhkan dengan yang diinginkan pemustaka.

3. *Cyberculture*

Cyberculture atau budaya *cyber* merupakan implikasi dari adanya *cyberspace*. Dimana *cyber* disini sangat dipengaruhi oleh teknologi komputer terutamanya adalah internet. *Cyberspace* sendiri mulai diindikasikan keberadaannya sejak ditemukannya “.com” (Sterne dalam Bell, 2001: 2). *Cybercultures* merupakan istilah sederhana yang dipergunakan untuk menjelaskan budaya yang meliputi jaringan, elektronik dan budaya nirkabel (Nayar, 2010: 1). Istilah *cyberculture* sangat berhubungan erat dengan studi internet, budaya digital, media digital, kultur jaringan, masyarakat informasi, teknologi dan jaringan.

Pertumbuhan *cyberspace* menyediakan lingkungan yang lebih ramah untuk pengembangan pengetahuan. *Cyberculture* merupakan bentuk baru dari universalitas dimana bentuk tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (Levy, 2001: 11):

- a. Isolasi dan overloading kognitif, tekanan dalam komunikasi dan penggunaan komputer;
- b. Ketergantungan, kecanduan dalam penggunaan web dalam dunia maya;
- c. Dominasi, penguatan pusat kontrol pengambilan keputusan oleh jaringan;

- d. Eksploitasi, monitoring telekomunikasi dari pihak ketiga;
- e. Hoax, adanya rumor dan akumulasi informasi-informasi yang salah.

Cyberculture adalah cara berfikir tentang bagaimana seseorang dan teknologi digital berinteraksi serta hidup bersama. *Cyberculture* sendiri merupakan kajian interdisipliner yang meliputi: ilmu komputer, sosiologi, sastra dan bahasa, multimedia, filosofi, ekonomi, feminisme, politik, *cyberpsychology*, dan ilmu budaya (Bell, 2007: 9-10). Dengan demikian, *cyberculture* adalah bidang yang kompleks dimana kajian ini tidak hanya memanfaatkan tradisi akademik dan perspektif teoritis, tetapi juga mempertimbangkan banyak aspek keilmuan dalam pendekatan kajiannya.

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis tekstual. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berkaitan dengan kata – kata, gambar, atau simbol nonnumerik (George, 2008: 7). Pendekatan analisis tekstual merupakan pendekatan yang tepat untuk melihat studi budaya, media dan komunikasi (McKee, 2003: 1). Pendekatan analisis tekstual dipilih karena *cybrarian* merupakan konsep yang masih sangat baru di Indonesia. Sehingga, penelitian ini diharapkan menjadi pijakan awal dalam mengembangkan konsep *cybrarian* sebagai salah satu transformasi peran pustakawan dalam budaya *cyber* yang sedang berkembang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan studi pustaka dimana pencarian data penelitian dilakukan dengan mengumpulkan dokumen, baik berupa dokumen tertulis, foto atau gambar, maupun dokumen dalam bentuk elektronik (Sugiyono, 2005: 83). Peneliti mengumpulkan berbagai data tentang peran perpustakaan di era budaya *cyber* dan konsep *cybrarian* dan kemudian menggabungkannya menjadi suatu konsep baru yang dapat menjelaskan bagaimana seharusnya konsep *cybrarian* dalam kaitannya dengan transformasi peran pustakawan di era budaya *cyber* saat ini.

5. *Cybrarian*

- a. Transformasi peran pustakawan di era *cyberculture*

Transformasi merupakan perubahan rupa, dimana yang berubah adalah peran pustakawan. Peran pustakawan mengalami transformasi karena adanya perubahan era. Pada awalnya pustakawan diidentikkan dengan penjaga gedung perpustakaan kemudian mengalami pergeseran paradigma menjadi jembatan penghubung akses informasi, saat ini pustakawan tidak hanya menjadi penghubung akses informasi tetapi juga dapat menjadi produsen informasi. Pustakawan mengambil peran penting sebagai produsen maupun distributor informasi kepada konsumen informasi (pemustaka).

Peran pustakawan menurut State Library of Queensland (2019) adalah: membantu pemustaka; menjaga perpustakaan nampak atraktif dan rapi; mempromosikan perpustakaan

dalam komunitas; terlibat dalam kegiatan komunitas untuk menyediakan informasi dan kegiatan; mempertahankan standar pengembangan koleksi berdasarkan permintaan dan kebutuhan pemustaka. Maka di era *cyberculture* ini peran tersebut bergeser menjadi:

1) Membantu pemustaka

Bantuan yang diberikan tidak lagi hanya berfokus pada bantuan ketika bertatap muka, tetapi juga bantuan dalam ketika sedang ada di dunia maya atau secara online. Pustakawan masih dapat menjelaskan penempatan koleksi kepada pemustaka tetapi koleksi yang dimaksud tidak hanya terbatas pada koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan saja tetapi juga pada informasi yang tersedia secara bebas di internet. Meskipun disediakan secara bebas pustakawan harus tetap memperhatikan legalitas dan otentikasi informasi. Adanya kebebasan akses informasi di internet tidak jarang memunculkan informasi palsu (*hoax*). Disinilah peran asistensi pustakawan muncul, pustakawan diharapkan mampu memandu pemustaka dalam melakukan *browsing* maupun *searching* sehingga dapat terhindar dari informasi palsu (*hoax*). Disini pustakawan berperan serta menjadi manajer informasi.

2) Menjaga perpustakaan nampak atraktif dan rapi

Peran ini tidak lagi hanya sebatas menjaga perpustakaan Nampak atraktif dan rapi secara fisik, tetapi juga secara online. Adanya teknologi informasi dan kebutuhan pemustaka untuk dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu menciptakan perpustakaan digital. Perpustakaan digital juga perlu ditata sedemikian rupa sehingga tampilan di dalam web akan menarik dan rapi. Disini pustakawan dituntut untuk dapat menjadi web desainer sehingga ia mampu menentukan tata letak web perpustakaan sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Lebih luas lagi pustakawan dapat menjadi web programming sehingga ia memiliki control penuh terhadap web perpustakaan digital yang ia miliki.

3) Mempromosikan perpustakaan dalam komunitas

Pustakawan memainkan peran sebagai *sales marketing* dan *public relation* (PR) untuk perpustakaan. Dalam *cyberculture* munculah masyarakat online dimana mereka juga melakukan aktifitasnya dengan menggunakan media online. Pustakawan harus mampu menangkap fenomena ini dimana media online saat ini seharusnya dimanfaatkan menjadi media promosi dan publikasi kegiatan ataupun layanan yang dimiliki suatu perpustakaan.

4) Terlibat dalam kegiatan komunitas untuk menyediakan informasi dan kegiatan

Pemanfaatan media online dalam era *cyberculture* memunculkan jenis profesi baru yaitu *content creator*. Pustakawan dapat juga menjadi *contet creator* terutama dalam menyediakan informasi bagi pemustakanya baik secara individu maupun komunitas. Pustakawan pun dapat juga menjadi *influencer* yang mengembangkan suatu kegiatan yang bermanfaat sehingga dapat diikuti oleh masyarakat, misalnya dalam hal literasi informasi dan *knowledge management*. Media online dapat menjadi sarana yang paling cepat dan tepat

dalam mengkampanyekan gerakan literasi baik literasi informasi maupun literasi media sosial oleh pustakawan karena jangkauannya yang lebih global dan tidak terbatas pada usia maupun geografi.

b. Konsep *cybrarian*

Istilah *cybrarian* mulai dikenalkan pada tahun 1992. Istilah ini merupakan gabungan dari dua istilah yaitu, *cyber* dan *librarian*. Ted Nellen (Rao, 2013) berpendapat bahwa *cybrarian* adalah orang yang mengintegrasikan, menanamkan, dan memajukan teknologi internet ke dalam edukasi, *cybrarian* merupakan komunitas yang berorientasi membantu seseorang dalam usaha untuk mengintegrasikan internet dengan lingkungan pendidikan. Kaur (2013) berpendapat berpendapat bahwa *cybrarian* dapat didefinisikan sebagai spesialis informasi yang membuat kesepakatan dengan berbagai konten web dengan tujuan mencapai target grup user terhadap perubahan implementasi teknologi secara terus menerus, manajemen akses, mendidik user dan membuka dunia baru untuk pilihan mereka.

Konsep *cybrarian* muncul karena adanya masyarakat informasi. Masyarakat informasi merupakan suatu masyarakat yang hidup dalam *global village* dimana kebutuhan pokok masyarakat tersebut adalah informasi. Dalam perkembangannya informasi sangat lekat dengan adanya teknologi, maka tidak mengherankan jika akhirnya muncul istilah teknologi informasi. Teknologi informasi terus berkembang, perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah cepat. Hal ini terjadi karena adanya era keterbukaan informasi. Informasi saat ini dapat diakses dengan cepat dan mudah serta murah.

Penemuan internet sering dikaitkan dengan adanya kemudahan akses akan informasi oleh seseorang. Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah menjadi fenomena tersendiri, kecepatan dan kemudahan akses memungkinkan seseorang untuk mengakses bahkan membuat informasi. Dilihat berdasarkan kemudahan akses internet memang unggul, tetapi akses yang mudah justru memberikan dampak negatif bagi internet yaitu ada banyak informasi yang tidak dapat dipercaya. Ketika kita berbicara mengenai internet tentu kita akan berbicara tentang alat untuk mengakses yang tidak lain adalah *gadget*. *Gadget* sering diidentikkan dengan *cyber*. Hal inilah yang akhirnya memunculkan budaya *cyber* dalam masyarakat informasi.

Cyberculture juga berdampak pada perpustakaan. Paradigma perpustakaan yang dulu berupa koleksi berubah menjadi akses. Perpustakaan dituntut untuk dapat memberikan akses cepat, tepat, mudah, dan murah untuk pemustakanya. Hal tersebut membuat perpustakaan saat ini tidak dapat lepas dari internet. Perpustakaan membutuhkan bantuan internet sebagai alat untuk menyediakan akses. Selain sebagai alat internet dapat pula sebagai pelengkap sumber daya di perpustakaan. Internet menyediakan sumber daya informasi yang sangat luas, sehingga akan membantu perpustakaan memenuhi kebutuhan informasi penggunanya, hanya saja sumber

daya yang sangat banyak tentu perlu disaring agar sumber daya informasi yang ada di internet dapat sesuai dengan visi misi perpustakaan, di sinilah pustakawan memainkan perannya.

Pustakawan pada masyarakat informasi tidak hanya mengerjakan pekerjaan konvensional seperti mengolah koleksi tercetak tetapi pustakawan harus dapat mengolah koleksi digital atau elektronik. Pustakawan perlu memiliki keterampilan khusus untuk mengolah sumber daya elektronik di perpustakaan. Pustakawan dituntut untuk dapat mengintegrasikan sumber daya yang ada di internet untuk dapat memenuhi kebutuhan pemustaka dan mengimplementasikannya kedalam lingkungan pendidikan. Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya *cyberlibrarian* atau *cybrarian*. *Cybrarian* memegang peranan penting karena *cybrarian* harus dapat menginteraksikan antara perpustakaan dengan internet yang selama ini dipandang berlawanan. Adanya *cybrarian* di perpustakaan membuat perpustakaan dapat memberikan layanan kepada pemustakanya secara maksimal.

6. Simpulan

Era *cyberculture* merupakan era dimana manusia dan teknologi komputer dengan bantuan jaringan berinteraksi dan bersinergi bersama. *Cyberculture* ini memunculkan masyarakat online (*online society*), adanya perubahan ini menuntut pustakawan untuk dapat bertransformasi menjadi *cybrarian*. *Cybrarian* merupakan pustakawan siber dimana ia memiliki peran baru yaitu sebagai manajer informasi, user asisten, web desain, web programming, sales marketing, *public relation* (PR), *content creator* dan *influencer*. Dimana kesemua peran ini merupakan dampak dari *cyberculture*. Peran pustakawan menjadi sangat kompleks karena *cyberculture* sendiri merupakan kajian interdisipliner dari banyak ilmu.

Daftar Pustaka

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Bell, David. 2007. *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. Routledge: London.
- Bell, David; Brian D. Loader, Nicholas Pleace and Douglas Schuler. 2004. *Cyberculture: The Key Concepts*. Routledge: London.
- George, Mary W. 2008. *The Elements of Library Research: What Every Student Needs to Know*. New Jersey: Princeton University Press.
- Hardiningtyas, Tri . 2016. Peran Pustakawan dalam Pengelolaan Perpustakaan. Diakses dari <https://library.uns.ac.id/peran-pustakawan-dalam-pengelolaan-perpustakaan/>
- Kaur, Prabhjot. 2013. “*From Librarian to Cybrarian*”. Diakses dari <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&ved=0CFoQFjAG&url=http%3A%2F%2Fgndec.ac.in%2F~librarian%2FLib.Sc.Refreshers2008%2FLIBRARIAN%252>

[0TO%2520CYBRARIAN.ppt&ei=WhnLUuTDCliOrQfViYCADw&usg=AFQjCNFDfdVDOWGijxJ-BOm398psbnaf7g](#)

Levy, Pierre. 2001. *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

McKee, Alan. 2003. *Textual Analysis: a Beginner's Guide*. London: Sage Publications.

Rao, K. Nageswara dan KH Babu. 2001. "Role Librarian in Internet and World Wide Web Environment". Diakses dari <http://www.inform.nu/Articles/Vol4/v4n1p025-034.pdf>

Ricardo, Francisco J. 2008. *Cyberculture and New Media*. Amsterdam: Rodopi.

State Library of Queensland. 2019. *Your Role as a Librarian*. Diakses dari <http://www.plconnect.slq.qld.gov.au/services/rural-libraries-queensland/manual/your-role>

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Undang – Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan