

PERAN *NETIZEN* DALAM MENGHADAPI *ERA DISRUPTIF*: SENSASI BERADA DIRUANG TANPA RUANG

Penulis :

Erninda Qurrotaa'yun

Milati Kamila Ulfa

Zahrotul Hurriyyah

(S1 Ilmu Perpustakaan, Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, UM)

ABSTRAK

Era disruptif bukan lagi membahas tentang konvensional, melainkan kearah lebih dari era digital. Sudah tidak pada struktur yang lama tetapi merupakan suatu era seperti tercabut dari akarnya. Hal tersebut menunjukkan kecepatan yang besar-besaran. Hal ini pun terlihat pula dari karakteristik pemakai media sosial di internet yang sering kita jumpai berupa munculnya ujaran kebencian dan berita palsu. Generasi muda sebagai agen pemakai media sosial yang mempunyai banyak keinginan dan tuntutan terhadap teknologi dan perubahan zaman pun sebenarnya tidak hanya tentang dilihat sebagai hal negatif, tetapi dari situlah peran positif dari generasi muda digencarkan. Penikmat dunia maya yang bebas menggunakan dan juga berkomentar, yang sering disebut dengan "Netizen" merupakan kondisi dimana era disruptif ini keberadaan para netizen di dunia maya terlihat begitu jelas dan lebih dianggap daripada masyarakat asli yang ada di kehidupan nyata.

Menggunakan studi literature dan menggunakan studi kasus deskriptif kualitatif. Dalam hal ini menunjukkan apabila seseorang sudah dilatih untuk gemar membaca sedari kecil, maka saat dewasa pun pengetahuan yang didapat banyak. Sehingga untuk menyaring informasi seperti pada era disruptif ini pun menjadi lebih mudah dan tidak terhasut terhadap berita palsu (hoax),serta ujaran kebencian (hoax). Hasil sinergi antara teknologi digital dengan demokrasi. Keduanya bersimbiosis membentuk kombinasi sempurna yang saling menguntungkan. Teknologi digital menawarkan efisiensi, efektivitas, transparansi, keterbukaan dan akuntabilitas kepada demokrasi. Sebaliknya, demokrasi menjamin masa depan dunia yang menjunjung tinggi nilai kebebasan dalam mendapatkan informasi dan dalam berkomunikasi, sesuatu yang menjadi impian era teknologi digital. Teknologi modern tersebut apabila di aplikasikan pada era modern seperti disruptif ini maka akan menuntut segalanya untuk berubah dan berjalan secara cepat dan tidak lagi berada di akarnya. Tetapi diibaratkan sudah tercabut dari akarnya.

KATA KUNCI : NETIZEN, DISRUPTIF, PERILAKU PENCARI INFORMASI

PENDAHULUAN

Era disruptif bukan lagi membahas tentang konvensional, melainkan kearah lebih dari era digital. Sudah tidak pada struktur yang lama tetapi merupakan suatu era seperti tercabut dari akarnya. Hal tersebut menunjukkan kecepatan yang besar-besaran. Hal ini pun terlihat pula dari karakteristik pemakai media sosial di internet yang sering kita jumpai berupa munculnya ujaran kebencian dan berita palsu. Generasi muda sebagai agen pemakai media sosial yang mempunyai banyak keinginan dan tuntutan terhadap teknologi dan perubahan zaman pun sebenarnya tidak hanya tentang dilihat sebagai hal negatif, tetapi dari situlah peran positif dari generasi muda digencarkan. Penikmatduniamaya yang bebasmenggunakan dan juga berkomentar, yang sering disebut dengan “Netizen” merupakan kondisi dimana era disruptif ini keberadaan para netizen di duniamayaterlihatbegitujelasdanlebihdianggapdaripadamasyarakatasli yang ada di kehidupan nyata. Ujaran kebencian dan berita palsu tersebut muncul karena tidak adanya saringan yang digunakan oleh para pengguna internet atau duniamaya, kurangnya kesadaran tersebut menjadi munculnya hal itu. Tetapi ternyata banyak hal yang bisa diambil segi positifnya karena merupakan bentuk protes yang nyata oleh mereka.

Masalah

Pada era digital masyarakat Indonesia masih tidak dapat membedakan mana berita hoax dan berita asli. Mana informasi yang tepat atau benar ,dan mana informasi yang salah. Apalagi di era disruptif ini teknologi gencar-gencaran diterapkan. Sehingga peran netizen disini harus lah bijak dalam menghadapi berita palsu dan ujaran kebencian di internet saat melakukan pencarian informasi. Kini informasi terlalu banyak, sehingga netizen pun terlalu sulit untuk memilahnya. Namun di era disruptif ini masalah yang terlihat negatif pun bisa menjadi sesuatu yang positif dan merupakan sebuah asset atau peluang.

Tujuan

Paper ini bertujuan untuk para netizen tetap dapat mengambil segi positif terhadap apapun yang terjadi saat mencari informasi di duniamaya. Karena teknologi kian pesat ,maka netizen seharusnya lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi , terutama dalam hal mencari informasi di era disuptif ini.

Manfaat

Untuk melihat era disruptif merupakan solusi dalam hal menyelesaikan segala aspek yang ada, terutama dalam hal mencari informasi. Era disruptif menuntut segala sesuatu untuk bergerak secara cepat dan modern. Sehingga Netizen apabila tetap bersikap positif terhadap perubahan, maka akan dapat mengambil peluang. Terutama dalam hal mencari dan mengolah informasi.

Metode Penelitian

Menggunakan metode studi literatur.Dan Studi Kasus deskriptif kualitatif.

Contoh1 : yaitu pada saat ini di media sosial sedang gencar tentang kasus Ratna Serumpaet yakni seorang aktifis di Indonesia. Dia terkena kasus hoax yang dibuatnya sendiri. Dia melakukan hoax dengan dalih dianiaya di Bandara Husein Sastranegara Bandung, 21 September.

Selanjutnya dia mengaku telah berbohong pada Rabu (3/10) dalam jumpa pers di kediamannya di Kampung Melayu Kecil V, Tebet, Jakarta Selatan. Ia mengatakan tanggal 21 September lalu ia mendatangi rumah sakit khusus bedah untuk menemui dokter Sidik Mihardja. Akan tetapi keesokan harinya dia mendapati wajah yang lebam sehingga dia berdalih sedang di pukuli sebagai alasan kepada anak-anaknya. Kasus Ratna Serumpaet ini membuat para politik di Indonesia semakin memanas karena Ratna menjabat juga di Badan Pemenangan Nasional Prabowo Subianto dan Sandiaga Uno. Hal ini membuat Prabowo kecewa atas apa yang dilakukan oleh Ratna Serumpaet, karena

Prabowo sendiri sebelumnya telah membela Ratna akan tetapi kenyataannya Ratna telah berbohong.

Contoh2 : Gita savitri devi menyebarkan video blog (vlog) di youtube untuk kita lebih kritis dalam menghadapi informasi di era disruptif. Dan pengetahuan tidak hanya sekedar ilmu pelajaran atau matakuliah saja, tapi juga pengetahuan umum. Karena Negara kini hanya lah batas sehingga seperti tidak ada batas yang terlihat.

Contoh 3 : atta halilintar sebagai pengusaha muda memanfaatkan internet dan media sosial untuk mendapatkan laba

Contoh 4 : Geraldny tan dan Dori. Seorang penulis muda dan vlogger yang tidak patah semangat dan terus berkarya walaupun masa kecilnya terkena bullying

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui membaca seseorang berkesempatan melakukan refleksi dan mediasi, sehingga budaya membaca lebih terarah kepada budaya intelektual dari pada budaya hiburan yang dangkal. Dalam kegiatan pembelajaran, bahasa dan sastra indonesia bisa membantu menumbuhkan budaya membaca dan menulis pada anak dengan memberikan pembelajaran tentang mengarang. Menciptakan keluarga membaca pada sebuah keluarga menjadikan anak ikut membaca dan akan membuat tumbuhnya minat membaca pada anak karena lingkungan yang membuat terbiasanya anak untuk membaca. Dalam hal ini menunjukkan apabila seseorang sudah dilatih untuk gemar membaca sedari kecil, maka saat dewasa pun pengetahuan yang didapat banyak. Sehingga untuk menyaring informasi seperti pada era disruptif ini pun menjadi lebih mudah dan tidak terhasut terhadap berita palsu (hoax), serta ujaran kebencian (hoax).

Tidak ada pilihan selain pencerdasan masyarakat. Kemudian jika rakyat tidak tahu apa yang terbaik untuknya, maka tidak ada solusi selain pencerdasan masyarakat. Hal yang membuat kita tidak mau melakukan hal yang benar hanyalah kita menolak untuk menerima konsekuensi. Buku dilawan dengan buku, ide dilawan dengan ide, dan gagasan dilawan dengan gagasan. Ditangan yang salah, arah Indonesia ini bisa diputarbalikkan. Bukan urusan kita membuat bumi menjadi seragam. Berani mengubah juga berarti harus berani fokus. Yang dimaksud dengan fokus disini adalah siap terhadap perubahan zaman ke arah modern. Maka netizen pun diharapkan untuk cerdas terhadap menghadapi perubahan. Khususnya perubahan dalam mencari informasi yang kebanyakan dari mereka memilih dunia maya sebagai tempat pencari informasi cepat, tepat dan murah.

4 sisigelap internet

Menurut Leslie David Simon [2003], empat sisigelap internet adalah:

- Pelanggaran privasi.
- Internet berpotensi menyebar “wabah” *digital divide*.
- Internet menjangkitkan terbentuknya ekonomi berbasis digital.

Ancaman tangguh para kriminal dunia maya.

Cyberspace : Sensasi berada di “ruang tanpa ruang”

Cyberspace adalah ruang yang terbentuk oleh sistem kendali informasi dan data, dimana didalamnya setiap orang menavigasi dirinya sendiri dalam realitas virtual. [Yasraf Amin Piliang:2011].

9. Sensasi *Cyberspace*

Menurut Yasraf [2011], jika kita masuk ke dunia cyber space, ada lima sensasi yang akan dirasakan yaitu mirip sekali dengan dunia nyata yaitu:

- Perasaan meruang (*sense of space*).
- Perasaan nyata (*Sense of the real*).
- Perasaan men-diri (*Sense of the self*).
- Perasaan mengomunitas (*Sense of community*).
- Perasaan menavigasi atau berkuasa (*Sense of power*)

Hasil sinergi antara teknologi digital dengan demokrasi. Keduanya bersimbiosis membentuk kombinasi sempurna yang saling menguntungkan. Teknologi digital menawarkan efisiensi, efektivitas, transparansi, keterbukaan dan akuntabilitas kepada demokrasi. Sebaliknya, demokrasi menjamin masa depan dunia yang menjunjung tinggi nilai kebebasan dalam mendapatkan informasi dan dalam berkomunikasi, sesuatu yang menjadi impian era teknologi digital.

4 Tantangan demokrasi digital

Menurut Wilhelm, ada empat tantangan demokrasi digital yaitu :

- Tingginya biaya untuk membeli perangkat keras
- Memastikan bahwa pelayanan berbasis digital bisa diakses oleh setiap bagian dari masyarakat kita, termasuk pada masyarakat marginal.
- Tantangan yang diajukan oleh apa yang Castells sebut sebagai “bangkitnya masyarakat jaringan kerja”
- Hilangnya ruang publik dibawah tekanan kekuatan pasar yang mengubah bentuk, menempatkan, dan bahkan menghilangkan publik.

Karakteristik dan Watak Partisipatoris Media Sosial

Sebagai salah satu media komunikasi, media sosial mempunyai ciri khas. Menurut Teri Kwal Gamble dan Michael Gamble dalam *Communication Works*, beberapa ciri di media sosial yaitu :

- Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja, namun bisa kebanyakan orang.
- Pesan yang disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *gatekeeper*.
- Pesan yang disampaikan lebih cepat dibanding yang lainnya.
- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Karakteristik yang dimiliki media sosial juga sangat cocok dengan spirit partisipasi politik. Ada lima karakteristik media sosial [Disna Harvens:2013]:

- a. Partisipasif
- b. Keterbukaan

- d. Perbincangan Komunitas
- e. Keterhubungan

Pendidikan Psikologi

4 macam dorongan nafsu

- a. Nafsu vital merupakan daya pendorong dalam diri manusia yang diarahkan pada tercapainya nilai-nilai atau benda-benda yang berfaedah bagi organisme (jasad). Nilai vital (hayati).
- b. Nafsu egois, kesadaran pribadi
- c. Nafsu sosia, pergaulan dan penyesuaian diri kepada orang lain
- d. Nafsu supra sosial hubungan kepada Tuhan YME

Daya/alat interaksi manusia dengan dunia luar.

Manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan berbagai daya, yang disebut daya jiwa. Adapun daya yang terpenting antara lain ialah :

- a. Pengamatan, daya jiwa dari seseorang untuk memasukkan apa yang dilihat atau dirasakan menggunakan pancar indra.
- b. Ingatan, Kesan yang tertinggal dari sebuah pengamatan.
- c. Fantasi, daya jiwa untuk menciptakan tanggapan-tanggapan atau kesan yang baru dengan bantuan tanggapan yang sudah ada.

Faedah dan keburukan fantasi bagi manusia.

Gunanya fantasi bagi kita yaitu:

1. Untuk menerima serta menambah kemajuan iptek
2. Untuk membentuk watak dan pribadi yang baik
3. Bagi kehidupan, fantasi membuat budaya manusia maju dan semakin tinggi

Keburukan :

1. Dapat menyebabkan orang meninggalkan realitas, kemudian menjadi pengelamun, menjadi apatis takut menghadapi kesukaran dan kepahitan hidup.
 2. Dapat menimbulkan pikiran dan perasaan yang rendah, yang bersifat a-susila dan a-sosial.
 3. Dapat menimbulkan perasaan takut dan takhayul yang merugikan diri seseorang.
- d. Perasaan, berasal dari hati

PENUTUP

Kesimpulan

Teknologi sekarang telah berkembang dengan pesatnya dan disana banyak karakteristik pengguna media sosial di internet untuk mencari informasi bahkan bisa berkomunikasi. Dengan munculnya informasi palsu atau hoax dan ujaran kebencian yang tersebar di internet kita bisa lihat karakteristik pengguna dalam memanfaatkan teknologi. Tetapi kita tidak bisa hanya melihat sisi negatif saja tetapi masih banyak juga sisi positif yang ada disana. Dalam masalah ini kecerdasan pengguna sangat berpengaruh, karena seseorang yang cerdas akan memanfaatkan teknologi dengan positif. Agar kita memanfaatkan teknologi secara bijak biasanya diawali dengan gemarnya membaca. Melalui membaca seseorang berkesempatan melakukan refleksi dan mediasi, sehingga budaya membaca lebih terarah kepada budaya intelektual. Dengan ini kita bisa bersikap untuk menghadapi perkembangan teknologi dengan positif dan bijak.

Saran

Dalam perkembangan teknologi sebaiknya netizen harus bisa bijak dan cerdas untuk mencari dan menerima informasi serta tidak mudah menerima berita hoax. Netizen diharapkan bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Fayakhun, A. 2016. *Demokrasi di Tangan Netizen*. Jakarta: Rmbooks.

Pragiwaksono, P. 2013. *Berani Mengubah*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka

Purwanto, N. M. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putra, R. M. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang

Saleh, A. R. 2010. *Membangun Perpustakaan Digital : Step by Step*. Jakarta: CV Sagung Seto.

Tan, Geraldly. 2018. *Pengabdian Netizen*. Jakarta: GagasMedia.

Wiyani, N. A. 2014. *Konsep Praktik dan Strategi Menumbuhkan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.

**PERILAKU PENCARIAN INFORMASI ORANG TUA
UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM KOTA MALANG**

Riyani

Dwi Novita Ernaningsih

riyanix@gmail.com

Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perilaku pencarian informasi orang tua dan perilaku penemuan informasi orang tua di Perpustakaan Umum Kota Malang. Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur, observasi non partisipan, dan telaah dokumen. Analisis data dimulai dari tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kebutuhan informasi pada setiap anak berbeda-beda sesuai dengan tingkat pendidikan anak. Perilaku pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi anak di Perpustakaan Umum Kota Malang, yaitu perilaku pencarian informasi orang tua, perilaku pencarian informasi anak, dan perilaku pencarian informasi orang tua dengan anak. Perilaku pencarian informasi di Perpustakaan Umum Kota Malang dilakukan dengan cara langsung menuju ke rak koleksi buku perpustakaan. Hasil pencarian informasi yang diperoleh orang tua berupa informasi tercetak dan digital. Peran orang tua dalam memenuhi kebutuhan informasi anak juga dilakukan dengan menyampaikan hasil informasi yang diperoleh dan mendampingi anak dalam proses belajar.

Kata Kunci: kebutuhan informasi anak, perilaku pencarian informasi orang tua, Perpustakaan Umum Kota Malang

ABSTRACT

The aim of this research is describing parent information seeking behavior and the discovery behavior of parent information in the Public Library of Malang city. This research used the qualitative approach with descriptive research type. Data collection was done by the using a structured interview technique, non-participant observation, and document study. The results the data analysis show that the information needs of each child vary according to the child's education level. Information seeking behavior to find the information needs of children in the Public Library of Malang City, which is parent information seeking behavior, information seeking behavior of the child, and information seeking behavior of parent with the child. The behavior of information search in the Public Library of Malang City done by the direct way to library book collection rack. The results of information seeking behavior of parent are information in the form of printed and digital. The role of parents in finding the information needs of children is also done by the conveying the results of information obtained and accompanying children in the learning process.

Keywords: the information needs of children, the information seeking behavior of parents, the Public Library of Malang City