

P-ISSN : 2598-5094

E-ISSN : 2656-1999

TIBANNDARU

Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019

Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial

Arienda Addis Prasetyo

The Meaning of Social Interaction Trough Social Networking as a Media Promotion of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective

Bakhtiyar

Perpustakaan Digital Sebagai *Information Life Cycle* dalam Kehidupan Masyarakat Informasi

Dio Eka Prayitno

Branding Perpustakaan Melalui Akreditasi: Pentingkah Bagi Generasi Milenial

Dwi Nuriana, Noer Amelia

Layanan OPAC Segabai Media Penyedia Informasi yang Efisien di Perpustakaan IAIN Tulungagung

Nafisa Asma Nurul Aulia, Ilham Asnghari





TIBANNDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

Pelindung

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Penasehat

Wakil Dekan Bidang Akademik
Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan

Penanggung Jawab

Yanuastrid Shintawati, M.Si.,

Pemimpin Redaksi

Drs. Bakhtiyar, S.Sos., M.IP.

Redaksi Pelaksana

Rr. Siti Dwijati, S.Sos., M.Si., Dra. Heddy Poerwandari, M.IP., Bambang Prakoso, S.Sos.,
M.IP., Dian Kristyanto, S.IIP., M.IP., Daniel Pandapotan, S.Sos., M.IP

Mitra Bestari

Imas Maesaroh, P.Hd.
(Pakar Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)
Ida Fajar Priyanto, P.Hd.
(Pakar Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)
Dra. Munawaroh, M.Si.
(Kepala Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya)
Fahriyah, S.Sos., M.A.
(Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya)

Produksi

Munari, Hendro

Distribusi

HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) Ilmu Perpustakaan

Terbit setiap : April dan Oktober

Alamat Sekretaris/Redaksi

Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
Jl. Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya Telp. (031) 5677577. Website: jipfisip.uwks.ac.id.
Email: JIPFisip.@uwks.ac.id.



TIBANDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

DAFTAR ISI

HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

DAFTAR ISI	ii
SEKAPUR SIRIH	iii
Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial <i>Arienda Addis Prasetyo</i>	1
<i>The Meaning of Social Interaction Through Social Networking as a Media Promotion of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective</i> <i>Bakhtiyar</i>	8
Perpustakaan Digital Sebagai <i>Information Life Cycle</i> dalam Kehidupan Masyarakat Informasi <i>Dio Eka Prayitno</i>	23
<i>Branding</i> Perpustakaan Melalui Akreditasi: Pentingkah Bagi Generasi Milenial <i>Dwi Nuriana, Noer Amelia</i>	30
Layanan OPAC Sebagai Media Penyedia Informasi yang Efisien di Perpustakaan IAIN Tulungagung <i>Nafisa Asma Nurul Aulia, Ilham Asnghari</i>	45



TIBANDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

Sekapur Sirih

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga pada bulan Oktober tahun 2019 ini Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dapat menerbitkan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019.

Dengan terbitnya Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019, besar harapan kami bawasanya Jurnal ini menjadi salah satu media kreativitas bagi pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi untuk mengeksekusi cakrawala pengetahuannya dalam bentuk penulisan karya ilmiah. Semakin banyak pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi, dan pemerhati kepustakawanan yang produktif dengan menulis karya ilmiah maka akan menjadi sebuah keniscayaan sebuah eksistensi profesi ini dalam menyumbang gagasan keilmuan untuk kemajuan peradaban berbangsa dan bernegara.

Semoga Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019 ini benar-benar bermanfaat dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu perpustakaan dan informasi. Kami mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya terhadap semua pihak yang terlibat dalam penulisan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019 ini baik dari penulis maupun penerbit. Kami (Tim dan Penulis) tentunya banyak kekurangan oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat kami harapkan.

Tim Redaksi

The Meaning of Social Interaction Through Social Networking as a Media Promotion of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective

Bakhtiyar¹

¹Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
¹e-mail: bakhtiyar.fisipuwks@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to find out the potential of social networking as a library promotion media. The research object is focused on social interaction content through social networks as an effective media promotion library. The scope of research shows the positive image of the library through social networks. Research uses historical approach and data search is a library research study. The results of the study are : (1). The existence of modern ICT-based library trends must be realized, to adapt according to the demands and expectations of the people in the industrial revolution era 4.0. (2). Potential users are highly capable digital natives utilizing ICT and the information retrieval system must be integrated, so as to be able to attract native digital generations to visit libraries online. (3). Libraries must be able to understand the characteristics of users and physical facilities designed according to the demands of the needs of native digital generation and always connected to the internet must be provided by the library (4). Varied collections and services accessed online are the best solutions so that visitors can visit the library physically and cyberspace.

Keywords: *Social Interaction, Social Networking, Library Services, College Library*

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk “ngaweruhi” potensi *social networking* sebagai media promosi perpustakaan. Obyek penelitian terfokuskan pada content interaksi sosial melalui jejaring sosial sebagai media promosi efektif perpustakaan. Ruang lingkup penelitian terwujudnya citra positif perpustakaan melalui jejaring sosial. Penelitian menggunakan *historical approach* dan pencarian data adalah studi *library research*. Analisis kajian menggunakan analisa diskriptif kualitatif dan *content analysis*. Hasil penelitian adalah: (1). Tren perpustakaan modern berbasis TIK harus diwujudkan keberadaannya, untuk beradaptasi sesuai tututan serta harapan masyarakat di era revolusi industri 4.0. (2). Pemustaka potensial adalah *digital native* berkemampuan tinggi memanfaatkan TIK dan sistem penelusuran informasi harus terintegrasi, sehingga mampu menarik generasi digital native mengunjungi perpustakaan secara maya. (3). Perpustakaan harus berkemampuan memahami karakteristik pengguna dan fasilitas fisik didisain sesuai tuntutan kebutuhan generasi *digital native* serta selalu tersambung dengan internet wajib disediakan oleh perpustakaan. (4). Koleksi bervariasi dan layanan diakses secara online, menjadi solusi terbaik sehingga pemustaka dapat mengunjungi perpustakaan secara fisik maupun maya.

Kata Kunci: *Interaksi Sosial, Jejaring Sosial, Layanan Perpustakaan, Perpustakaan Perguruan Tinggi*

A. PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan salah satu institusi berfungsi sebagai wadah *information resourch, knowledge resourch* yang keberadaannya di harapkan mampu membantu pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik. (Bakhtiyar, 2017: 27-29). Perpustakaan merupakan *based of learning*, maka eksistensinya selalu dituntut mampu memenuhi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan informasi penting dan sangat dibutuhkannya. Penyediaan informasi selalu diharapkan sesuai kehendak dan kebutuhan pengguna terhadap informasi secara cepat, akurat, tepat, mudah, murah dan spesifik. (Bakhtiyar, 2018:68). Realitas inilah yang wajib disikapi oleh para pustakawan, sehingga role peformance harus sesuai tuntutan dan harapan dari masyarakat informasi. (Bakhtiyar, 2014:48-49).

Tingkat intensitas kunjungan ke perpustakaan dan tingkat keterpakaian merupakan tolak ukur dari keberhasilan dan pemanfaatan terhadap perpustakaan. Perpustakaan wajib untuk menampilkan *peformance* menarik, elegan, brilyan dan memberi pelayanan dengan sopan satun serta sangat bersahabat terhadap pengguna perpustakaan. Oleh karenanya strategi *promotion of library* harus tersusun dengan baik, yang jelas arah tujuannya, berkualitas dan harus dilaksanakan secara kontinue, setahap demi setahap dan berkesinambungan, sehingga fungsi dan manfaatnya dapat dirasakan oleh para pemustaka. (Bakhtiyar, 2014:30)

Pada abad ini perpustakaan berhadapan dengan generasi *overload*

digital, dengan media internet sebagai pendukung yang utama. Generasi millennial adalah merupakan generasi yang lahir di atas tahun 1982 sampai sekarang ,dengan berbagai kecanggihahan intelektual dengan berbagai aset yang tersedia melalui solusi pemanfaatan teknologi informasi komunikasi, yang tidak dimiliki oleh generasi sebelumnya (Sapto Harmoko (2011:28). Sayang seribu sayang bahwasannya pada dewasa ini, internet menampung berbagai sumber informasi yang tak tersusun, sehingga dapat menyulitkan pemustaka, dalam menemukan sumber informasi yang relevan dan dapat terpercaya. Padahal masyarakat saat ini sudah sangat familier dengan internet dan media sosial.

Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) telah merilis hasil surveinya yang menunjukkan pemakai internet pada tahun 2017 di Indonesia ternyata terdapat 143,26 juta dari 262 juta jiwa dengan angka prosentase 54,68 %. Angka tersebut ternyata lebih tinggi dari tahun sebelumnya yaitu 132,7 juta jiwa. Berdasarkan komposisi usia, ternyata mayoritas pengguna internet berusia 19-34 tahun terdapat 49,52 %, umur 13-18 tahun sebanyak 16,68 %, umur 35-54 tahun terdapat 29,55 % serta umur lebih dari 54 tahun hanya sebanyak 4,24 %. Pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan menunjukkan bahwa untuk pendidikan tinggi S3/S2 sebesar 88,24 %, S1/Diploma sebanyak 79,23 %, SMA/Paket sebesar C 70,45 %, SMP/Paket B yaitu 48,53 %, SD/Paket A sebesar 25,10 % dan yang tidak sekolah sebesar 5,45 %. Akses internet digunakan untuk *chatting* sebesar 89,35 % dan

pemanfaatan media sosial 87,13 %. Adapun durasi pemanfaatan internet minimal 1-3 jam sebesar 43,89 %, pemanfaatan 4-7 jam sebesar 29,63 % dan yang lebih dari 7 jam sejumlah 26,48 %.

Berdasarkan data tersebut yang menunjukkan mayoritas penduduk Indonesia adalah pengguna internet dalam aktivitas kehidupan disetiap harinya. Realitas ini mempertontonkan bahwa telah terjadi perubahan dalam perilaku pencarian informasi dalam masyarakat. Artinya realitas tersebut menjadi peluang emas bagi perpustakaan, agar memiliki kualitas dan berkemampuan dalam melakukan pelayanan prima perpustakaan. Di samping itu situs jejaringan sosial menjadi suatu fenomena baru pada aktivitas akademik dan perpustakaan, sehingga membuat perpustakaan mempunyai kesan positif di mata publik. Pengguna perpustakaan potensial dapat aktif berpartisipasi dalam pertukaran informasi yang berkolaboratif dengan perpustakaan. Disamping itu Pengguna generasi millennial dapat membangun interaksi sosial dengan staf perpustakaan dan pustakawan lainnya. Bersama internet informasi beserta ilmu pengetahuan sangat mudah diperoleh dan secara langsung sebagai media berinteraksi untuk bertukar informasi, dengan menggunakan social networking, blog maupun micro. Pengguna Internet maupun social networking bisa berinteraksi dan melakukan komunikasi walaupun tidak secara face to face. Jarak tidak menjadi persoalan selama pemakai internet saling tersambung, sehingga bisa berinteraksi serta mampu berkomunikasi menembus dinding pembatas, ruang serta waktu.

Adanya social networking yakni instagram, facebook, twitter, wiki serta blog, menyebabkan media komunikasi di jagad virtual semakin bertambah interaktif. Media sosial *menjajakan* situs persahabat dan menarik pemakainya untuk bertukar ide, informasi, gagasan ataupun pemikiran, bergantian komentar, bertukar foto dan video serta bertukar catatan. Blog memunculkan untuk bertukar informasi maupun cerita serta pembaca bisa memberikan tanggapan dan memberikan komentarnya. Pemakai bisa melakukan kolaborasi sinergis untuk menulis dan bertukar informasi maupun untuk melakukan edit. Generasi milenial semakin tertarik untuk masuk dan menyelam ke dalam dunia virtual dengan memanfaatkan media *online*, maka berakibat terjadinya *migrasi virtual* dengan indikator setiap orang dapat mempunyai kegiatan di jagad realita ataupun virtual. (Bakhtiyar, 2018:69-70).

Liputan 6.com melansir The next Web pada Selasa tanggal 24 April 2018, yang menunjukkan bahwa Indonesia merupakan pengguna paling besar terhadap media daring facebook berada pada tingkat atau posisi ke 4 dunia berjumlah 140 juta jiwa, terbesar sebagai pengguna instagram pada level ke 4 dunia yang berjumlah 56 juta jiwa. Sedangkan pengguna twitter sebesar 6,6 juta jiwa dan berada pada posisi ke 12 dunia. Realitas tersebut menunjukkan arti penting bahwa media sosial merupakan modal sebagai stimulus untuk memperoleh terobosan-terobosan baru dalam literasi digital. Oleh karenanya media sosial harus dapat diberdayakan sebagai sarana pendidikan yang representatif.

Pustakawan sangat diwajibkan berkemampuan untuk memahami dan menguasai pada pemanfaatan social networking atau *webblog* guna memberi layanan pada pengguna informasi dan untuk berdiskusi. Pelayanan jasa informasi perpustakaan dapat untuk menggunakan instagram, twitter dan *facebook* yang merupakan media sangat populer serta *gampang* dipakai selain SMS atau media *chat* yang lain. Jalinan untuk berkomunikasi antara pemustaka dengan pustakawan sudah tak dapat lagi terbatas dinding penyekat ruang ataupun waktu. Perkembangan dan kemajuan dalam mengelola organisasi perpustakaan tetap harus mengikuti perkembangan TIK. Oleh karenanya perpustakaan harus mengambil peluang tersebut dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana efektif untuk promosi layanan jasa informasi perpustakaan. Menginformasikan segala aktivitas perpustakaan, display bahan pustaka baru dan melakukan diskusi ilmu pengetahuan dengan pengguna. Dengan demikian perpustakaan dapat memberikan arahan dan bimbingan pada pengguna media sosial, ke arah yang bersifat positif dan berguna.

Apalagi era mendatang adalah era yang menyongsong revolusi industri 4.0, maka jagad maya akan diramaikan situs-situs dalam media sosial. Oleh sebab itu media sosial menjadi fenomena sosial, yang harus dapat diberdayakan semaksimalnya oleh perpustakaan dalam melakukan aktivitas pelayanan jasa informasi. Media sosial yang dimanfaatkan pengguna, dapat digunakan untuk media komunikasi serta berdiskusi antar pengguna satu dengan lainnya, antara

pengguna dengan pustakawan. Dampak positifnya tak terdapat lagi kesenjangan sosial, jarak atau jurang pemisah antara user dengan pustakawan. Transformasi ilmu dan pengetahuan, teknologi dan budaya, semakin bisa dilakukan dengan efisien serta lebih efektif melalui online.

Berdasarkan alur logika di atas, peneliti terinspirasi untuk mengambil penelitian pada pelayanan perpustakaan yang memanfaatkan sosial media untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan para user-nya. Interaksi sosial yang terjadi cukup menarik, sebab tidak hanya di dunia maya saja, namun juga di dunia nyata dan berkelanjutan. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang potensi social networking sebagai media promosi perpustakaan. Pembatasan topik ini adalah melalui kaca mata perspektif sosiologi.

B. TINJAUAN PUSTAKA

A. Interaksi Sosial

Interaksi sosial sebagaimana pendapat dari Bonner (dalam Ali, 2004:86) sebagai suatu hubungan antara dua orang atau lebih, yang mana perilaku individu memberi pengaruh, merubah ataupun mempengaruhi orang lain dan sebaliknya. Sedangkan interaksi sosial sesuai pendapat Homans (dalam Ali, 2004: 87) bahwa interaksi sosial merupakan sesuatu peristiwa tatkala sebuah aktivitas dijalankan oleh individu pada individu lain diberikan reward maupun punishment melalui mempergunakan sebuah tindakan oleh individu lainnya sebagai partnernya. Konseptualisasi interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi, yang merupakan suatu

stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

Pada galibnya interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik antara dua orang atau lebih, dimana tiap-tiap individu yang terlibat dapat berperan dengan aktif. Pada interaksi tidak sekedar terjadi relational antara orang-orang yang terlibat akan tetapi terjadi saling terinteraksi, terinteralasi serta saling terindependensi.

B. Internet Dan Social Networking

Internet merupakan akronim dari *interconnected network*, yang pada galibnya memiliki jaringan-jaringan saling terhubung. Praktisnya internet merupakan jaringan global berfungsi menghubungkan jaringan-jaringan yang lebih kecil. Internet merupakan kunci komunikasi bagi generasi millennial sebagai pemustaka. Kapasitas untuk merubah komunikasi dengan melalui internet, dapat untuk memperluas dan memperbanyak jumlah dari generasi millennial sebagai pemustaka. Apalagi sangat banyak dukungan dari berbagai macam perangkat lunak (*software*), salah diantaranya ialah perangkat yang sangat populer dengan perangkat lunak situs jejaringan sosial (*social networking sites software*).

Sejarah *social networking* diawali dengan classmate.com pada tahun 1995 yang berfokus hubungna mantan teman sekolah, kemudian disusul sixdegrees.com tahun 1997, yang membentuk ikatan tidak langsung, tahun 1999 lahirlah jejaringan sosial dengan berdasarkan kepercayaan yang dikembangkan oleh epinons.com dan jejaringan soal berbasis pertemanan kemudian dikembangkan oleh Uskup

Jonathan yang akhirnya digunakan dalam beberapa situs UK regional tahun 1999 dan 2001. Laporan tahun 2005 menunjukkan bahwa jejaringan sosial *MySpace.com* lebih banyak diakses bila diperbandingkan dengan Google dan *Facebook.com*.

Social Networking dapat sebagai perwujudan sosialisasi, komunikasi, rekreasi, chatting, dan sebagainya telah mampu *menjamah* kehidupan manusia seluruh bumi merupakan hasil produksi perkembangan TIK dewasa ini. Adapun kekuatan yang dipergunakan ialah melalui cara memberikan kewenangan pada *social networking*, agar dapat melakukan akses berbagai daftar alamat yang terhimpun dalam email serta memberi referensi pada semua orang yang berada pada lingkaran sosial. Lingkaran hubungan sosial inilah yang menjadi target sasaran dari layanan jasa informasi perpustakaan. Sebagai contoh pada kegiatan promosi, menjadikan berbagai kelompok diskusi untuk melakukan komunikasi serta juga interaksi. Perpustakaan bisa berperan secara efektif memberikan arahan pada pemustaka untuk hal-hal yang positif dalam memanfaatkan *social networking*.

C. Interaksi Sosial Melalui Internet

Komunikasi manusia saat ini tidak hanya terbatas dengan komunikasi langsung atau komunikasi dengan menggunakan media konvensional seperti percakapan interpersonal face to face atau dengan menggunakan telepon semata. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, komunikasi manusia kini juga mulai merambah dalam internet melalui suatu situs jejaring social atau *social network sites*.

Social network sites adalah suatu layanan berbasis web yang sangat memungkinkan bagi seseorang untuk membuat konstruksi profilnya sendiri di suatu halaman situs, membangun koneksi dengan orang lain baik yang sudah dikenal dan menjelajah halaman yang berisi informasi dan data diri mengenai orang lain. Situs jejaring social ini dianggap banyak memberikan manfaat kepada para penggunanya, yang antara lain yaitu dapat menyambung komunikasi antara dua orang atau lebih seolah-olah tanpa terpisah dengan ruang dan waktu. Banyak sekali orang memanfaatkan keberadaan media sosial untuk menemukan kembali teman-teman lamanya yang telah lama putus hubungan komunikasi di samping kemampuan situs jejaring social tersebut dalam menghubungkan dan mencari teman baru di dunia maya. Keberadaan situs media sosial, membuat seorang dapat mengetahui data diri dan apa yang sedang dilakukan oleh orang lain, hanya dengan melihat profil page yang berisi berbagai informasi mengenai orang lain tersebut, lengkap dengan berbagai fotonya. Tak jarang, situs jejaring social ini dijadikan media utama seseorang untuk mencari informasi mengenai orang lain yang ingin diketahui

Interaksi social yang terjadi di dunia maya terbangun karena adanya pola interelasi yang memiliki sifat timbal balik dan saling menguntungkan, yang dibangun atas dasar kepercayaan dan ditopang oleh adanya norma-norma dan nilai-nilai sosial yang positif serta kuat (Hasbullah, 2006:90). Selain unsur-unsur tersebut diatas, juga terdapat prinsip yang bersifat sukarela dan mau melibatkan dan

membenamkan diri dalam suatu jaringan hubungan sosial. Sebuah interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas dunia nyata, tetapi dewasa ini telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan menuju komunitas online, dengan berbagai kemudahan-kemudahan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain, dimanapun dan kapanpun.

C. METODE PENELITIAN

A. Obyek Penelitian

Obyek penelitian bertumpu pada pembahasan dengan fokus terwujudnya citra positif perpustakaan melalui promosi dengan pemanfaatan jejaring sosial melakukan kajian mendalam tentang content interaksi sosial melalui jejaring sosial sebagai media promosi efektif perpustakaan. sehingga dapat mencapai visi dan misi perpustakaan yaitu terwujudnya pelayanan prima perpustakaan yang pada akhirnya terwujud citra perpustakaan yang positif dalam masyarakat. Penguasaan terhadap pemanfaatan teknologi informasi komunikasi, menjadi bagian terpenting untuk pustakawan pada pelaksanaan berbagai kewajiban serta tanggung jawabnya. Keberhasilan untuk dapat membangun jejaring sosial dalam organisasi perpustakaan, yang sangat syarat dengan berbagai kesuksesan pustakawan dalam menentukan dan melakukan strategi komunikasi perpustakaan untuk meningkatkan citra positif perpustakaan.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berfokus pada terwujudnya citra positif perpustakaan melalui promosi

perpustakaan dengan pemanfaatan jejaring sosial. Penentuan atau pemilihan dan penerapan atas komunikasi efektif melalui jejaring sosial, sangat penting untuk diwujudkan, sehingga pelayanan prima perpustakaan dapat dikenal dan dirasakan oleh masyarakat penggunanya. Dalam bekerja, sikap pustakawan senantiasa mengedepankan rasa tanggung jawab pada tugas-tugas kewajibannya serta profesional, sangat menentukan berbagai kebijakan guna memberikan pelayanan prima bagi pemustaka. Kepuasan pemustaka pada akhirnya menghasilkan loyalitas pengguna yang tinggi, sehingga terwujudlah citra positif masyarakat terhadap eksistensi.

C. Pendekatan Penelitian

Mengaplikan ide-ide pemikiran sesuatu konseptual pada kurun masa telah dan sedang terjadi dapat dianalisis dengan pemikiran kritis dan realitis, yang secara metodologis dalam penelitian ini merupakan *historical approach*. Penelitian sejarah mempunyai ciri yang sangat utama adalah sebagai penyelidikan kritis terhadap suatu perkembangan pemikiran yang terjadi dimasa lampau ataupun saat ini, yang memanfaatkan data primer yang merupakan sumber informasi primer. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, berisi informasi penting menggunakan *library research*, melalui membaca bermacam literatur dengan bersubyekkan promosi, jejaring sosial, citra perpustakaan, layanan jasa informasi perpustakaan dan interaksi sosial di perpustakaan.

D. Analisis Penelitian

Aplikasi interaksi sosial yang ideal antara pustakawan dan pemustaka dalam

jejaring sosial dalam konteks layanan publik bidang informasi di perpustakaan adalah upaya efektif untuk menggapai visi misi pelayanan prima perpustakaan dan peningkatan citra positif perpustakaan. Dalam Menggapai *equilibrium* dalam cara berpikir, bersikap, berperilaku dan bertindak yang terarah sesuai visi dan misi organisasi perpustakaan. dalam realitasnya tidaklah semudah dengan apa yang dibayangkan, melainkan hanya bisa ditempuh dengan waktu sangat panjang, penuh tantangan, rintangan dan diakhir penghujungnya tercipta citra positif pada lembaga perpustakaan dalam masyarakat.

Analisis penelitian terhadap penerapan aplikasi interaksi sosial dalam jejaring sosial sebagai media promosi perpustakaan, guna dapat meningkatkan citra positif untuk perpustakaan, ditempuh melalui cara melakukan analisis diskriptif kualitatif.

Sumber penganalisaan bermuasal pada kajian berbagai bahan pustaka berisikan teoriti-teori, penelitian serta kajian non penelitian. Pemanfaatan terhadap *content analysis* dimaksudkan untuk menganalisa terhadap makna yang terkandung dalam keseluruhan konsep interaksi sosial dalam jejaringan sosial sebagai media promosi guna meningkatkan citra positif perpustakaan, serta penerapannya di organisasi perpustakaan. Observasi dilakukan untuk melengkapi agar dapat melengkapi guna mendukung berbagai pengkonstruksian teoriti, terutama tentang makna interaksi sosial, jejaring sosial, promosi, layanan jasa informasi perpustakaan citra perpustakaan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Makna Interaksi Sosial Melalui *Social Networking*

Social computing merupakan istilah pada pemanfaatan komputer yang luas dari bermacam-macam strata sosial agar berinteraksi, untuk mewujudkan *social network*, dengan mengutamakan seperangkat tidak sulit untuk dioperasikan. Pemaknaan dari *social computing* lebih luas dari internet 2.0 sebab sebagai versi akhir pada perubahan teknologi Internet. Selain itu *social computing* digunakan pada *trend* perubahan itu sendiri. Pada *trend* ini ialah semua yang terjadi diwaktu ini, berwujud *blogs*, *podcasts*, wikis, situs lelang barang (*auction web sites*), *online games*, VoIP serta *peer-to-peer services*, kesemuanya menggunakan fasilitas koneksi global Internet untuk menginteraksikan individu seseorang serta isi informasi.

Sebagaimana pendapat Pascu (et.al) (2008:37-52), diantara ciri khas aplikasi-aplikasi *social computing* ialah makin menguatnya keikutsertaan pengguna akhir (*end-users*) pada proses produksi informasi, pengetahuan, serta ide-ide baru. Apabila sebelumnya terdapat skat pemisah secara *gamblang* antara “produsen” dengan “konsumen” informasi, saat ini skat pemisah tersebut telah menjadici kabur. Pada *social computing*, user sekaligus merupakan pemasok *content*. Aplikasi-aplikasi *social computing* antara lain; *blogs*, *podcast*, *wikipedia*, *YouTube*, dan lainnya, memudahkan dalam saling bertransfer, menggunakan tulisan, audiovisual, serta alamat kontak. Kondisi sedemikian secara langsung dapat merubah totalitas relasi

antara “produsen” dengan “konsumen” pada konstalasi industri media.

Adapun sangat perlu untuk diperhatikan ialah peran user guna menopang distribusi isi serta jasa informasi. Suatu *peer-to-peer networks* atau *wifi sharing*, user sesungguhnya berperan aktif merupakan komponen pada “transportasi” isi ataupun jasa tersebut, user masuk menjadi distributor pada sesuatu isi informasi. Lebih dari itu seorang user turut berperan untuk menemukan, memilih, dan memfilter isi serta jasa informasi. Pelbagai *search engine* telah lama memanfaatkannya melalui usaha untuk menggalang pengevaluasian oleh pihak masyarakat mengenai urgensitas diperlukannya sebuah situs. Situs-situs wiki ternyata sangat tergantung masyarakat demi evaluasi memilih dan memilah mutu isinya.

Keberadaan media online sebagai sumber informasi, ternyata sangat memudahkan pemustaka perpustakaan perguruan tinggi dalam memenuhi kebutuhan informasi demi menunjang hasil atau prestasi akademiknya. Penelusuran informasi yang dilakukan pada media online, cukup hanya memasukkan kata kunci yang dikehendaki pada media online yang dimanfaatkan, selanjutnya muncul berbagai hasil penelusuran yang dikehendaki. (Rifefan dalam Bakhtiyar, 2017:369)

Dalam organisasi perpustakaan serta informasi, *social computing* maupun *social informatics*, sangat berpengaruh pada ide dan pemikiran serta aplikasinya pada perpustakaan digital, terutama pada

peranan “orang ketiga” , yakni antara produsen dengan konsumen informasi. Pada kondisi “tradisional” tatkala formasi informasi disesaki atau dipenuhi oleh benda-benda tercetak, maka peranan pustakawan ataupun profesi informasi, sangat terang berposisi di antara produsen dan konsumen. Namun pada realitas sekarang, *social computing*, telah meleburkan batasan antara produsen dan konsumen informasi, peran pustakawan serta profesi informasi, sangat penting disimak kembali. Masa dulu, terdapat image profesi pustakawan dan profesional bidang informasi berkecondongan ke arah konsumen, namun saat ini image tersebut wajib dilihat dan diadaptasikan terhadap realitas yang menunjukkan konsumen sekaligus bisa memiliki peran sebagai produsen. Pustakawan tidak lagi berposisi di antara produsen dengan pengguna informasi, tetapi merupakan bagian dari relational keduanya: yakni sebagai pihak secara kontinue turut serta memuluskan hubungan antara keduanya keduanya, lebih dari itu dapat menjadi salah satunya. Pada akhirnya pustakawan dapat menjadi produsen serta konsumen informasi.

Banyak sekali dari ilmu pengetahuan saat ini yang dimiliki manusia merupakan hasil dari hubungan antara individu-individu manusia yang memiliki pergaulan sangat akrab. Hampir semua pengetahuan manusia diperoleh melalui interaksi sosial, bahkan tidak ditemukan ilmu pengetahuan itu lahir dan timbul dari keterasingan manusia. Sangatlah urgen untuk bergerak melakukan penelitian pada disiplin informasi serta ilmu pengetahuan, supaya mampu mengerti dan paham terhadap interaksi

sosial merupakan komponen penting dari kemajuan pengetahuan.

Sebagaimana diungkapkan oleh Nahapiet dan Ghoshal (1998:242-66) bahwa terdapat tiga dimensi atau aspek dalam sebuah interaksi sosial sebagai berikut: (a). Aspek struktural. Pada Tiap sistem sosial memiliki karakteristik atau *properties*, sehingga dapat untuk menunjukkan konfigurasi atau tatanan relasi antara individu atau kelompok. Konfigurasi sangat berpengaruh pada suatu usaha membentuk pengetahuan, dikarenakan memastikan terhadap akses seseorang pada suatu pusat pengetahuan. Orang yang memiliki koneksi ialah orang yang sangat banyak memiliki akses pada sumber ilmu pengetahuan. Makin banyak memiliki koneksi, maka semakin banyak dapat melakukan akses pengetahuan dari orang lain. (b). Aspek relasional. Pada tiap relasi antara individu-individu senantiasa ditandai adanya “sejarah”, tak terwujud secara “ujuk-ujuk”. Pada aspek relasional antar manusia terdapat tiga pokok terpenting dan tercipta seiring perjalanan waktu, yakni terdapat penghargaan (*respect*), pertemanan (*friendship*) serta suatu keterikatan (*bond*). Ketiga aspek tersebut sangat menentukan terhadap adanya kepedulian (*level of care*), aturan-aturan kerjasama (*norms of cooperations*) serta rasa kebersamaan (*sense of identification*).

Apabila kepedulian terwujud, kemudian timbul saling-percaya (*mutual trust*), kepedulian, pertolongan, saling menghormati serta adanya toleransi. Kesemuanya sangat memudahkan kerjasama, yang selanjutnya sangat memperlancar adanya pengembangan

pengetahuan antar sesama. Makin akrab relasional, maka semakin *gampang* manusia melakukan tranfer ide dan gagasan pikiran, sehingga kian bertambah hebat pengembangan ilmu pengetahuan di dalam kehidupannya.

(c). Aspek kognitif. Di tiap relasional manusia, sesungguhnya merupakan relational antara pikiran dan pemikiran-pemikiran itu bisa saling dilakukan pertukaran dengan sistem bahasa, yang berisikan simbol-simbol dan merupakan representatif, metode untuk dapat memahami (*interpretations*), pemaknaan (*meaning*). Aspek kognitif, menunjukkan adanya bentuk kesamaan bahasa serta kesamaan pemahaman diantara manusia. Aspek ini merupakan aspek terpenting untuk timbulnya pertukaran pada sisi pengembangan ilmu pengetahuan manusia. Tiap ilmu pengetahuan masuk pada pikiran manusia dengan melewati bahasa. Semakin mudah seseorang mengerti dan paham terhadap orang lain, maka semakin *gampang* juga mentranferkan pengetahuannya.

Sifat maupun karakteristik interaksi pada suatu kelompok, organisasi, komunitas dan masyarakat sangat menentukan ragam maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Interaksi sosial secara intens, rileks, face to face, intim, dan saling menghargai, mampu untuk dapat mewujudkan para anggota memiliki pengetahuan yang elastis, sangat tidak sulit untuk pengembangan pengetahuan secara pribadi serta secara kolektif membuat jalan keluar, kreatifitas dan inovatif pada kehidupan sosialnya. Kebalikannya, interaksi sosial dipenuhi dengan pertengkaran, ketidak adanya kepercayaan

dan saling menyudutkan kesalahan, memiliki kecenderungan sangat merintang pada pengembangan ilmu pengetahuan, menyebabkan sulitnya para anggota untuk memperkembangkan dirinya. Apalagi tidak adanya interaksi, maka jelas sangat menyulitkan atau minim sekali terjadi perkembangan ilmu pengetahuan.

Jagad digital dapat berimplikasi positif maupun negatif. Adapun dampak positif dari internet dan dunia digital adalah sebagai berikut: Pertama, ketidak hadirannya interaksi face to face, bahkan tercipta kemungkinan terwujudnya persahabatan yang berlandaskan pada basis yang bersifat mendalam sebagai contoh minat, nilai serta keyakinan, tidak hanya bertumpu pada basis luarnya saja seperti; penampilan fisik sebagaimana pada norma yang dominan dalam jagad *offline*. Kedua, merupakan kebalikannya pada yang telah diomongkan banyak orang bahwa internet itu menyebabkan orang menjadi asosial. Bahkan justru menjadi sebaliknya bahwa internet itu sangat memungkinkan terjadinya interaksi serta komunikasi yang dapat mempererat suatu jalinan siraturahmi dan hubungan yang sangat akrab, contohnya keluarga khususnya pada keluarga bertempat tinggal amat berjauhan dengan melalui *email*, *video chat*.

Ketiga, interaksi bermuasal dari internet dapat semakin bertambah akrab. Relasi sosial sangat akrab melalui *online* berkecenderungan semakin akrab di *offline*. Hal tersebut menaifkan stereotype kebohongan yang tersebar di media bahwa internet menjerumuskan orang dari jagad “nyata” ke jagad “maya”.

Disamping dampak pada aspek psikologi yang positif, internet ternyata

mempunyai nilai-nilai sosial yang positif juga. Aliran informasi ilmu pengetahuan tanpa biaya telah terbuka, contohnya dengan Wikipedia atau kelas-kelas *online*. Selain itu internet dapat dipergunakan sebagai media penggerak transparansi, sehingga pada ujung-ujungnya dapat memberi nilai ekonomi.

B. Promosi Layanan Jasa Informasi Perpustakaan Melalui Sosial Media

Ketidaktahuan para pemustaka, menyebabkan berbagai sumber-sumber kekayaan informasi yang dimiliki oleh perpustakaan tak dapat dimanfaatkan. Oleh karenanya sangat dibutuhkan media komunikasi terbaik, agar dapat menemukan serta mampu memastikan permodelan paling cocok untuk promosi dan pemasaran jasa informasi perpustakaan. Secara teoritis marketing jasa informasi sangat dibutuhkan, supaya sumber daya informasi tersedia mampu terpublishkan kepada para pemustakanya dan dapat memperkaya variatif dan ragam sumber informasi untuk pemustaka.

Konsep pemasaran paling urgen ialah promosi perpustakaan yang merupakan wujud nyata komunikasi untuk menyampaikan message berisi informasi yang terdiri dari beberapa aspek yaitu sebagai; Pertama *To inform* yaitu untuk menginformasikan segala yang belum diketahui yakni untuk dapat memberitahukan tentang berbagai layanan jasa informasi perpustakaan pada para pemustaka, yang sangat erat berhubungan pada *felt need* dari pengguna layanan perpustakaan. Kedua *To influence*, untuk dapat memberi pengaruh pada pemustaka agar tak jemu-jemu untuk melakukan

kunjungan ke perpustakaan. Sangat penting dilakukan upaya-upaya agar membuat pemustaka, senantiasa membutuhkan perpustakaan, dan sangat penting mendominankan citra positif instansi perpustakaan.

Sejauh ini, masih banyak perpustakaan perguruan tinggi yang telah melakukan eksekusi terhadap dua aspek tersebut dengan melalui website, dan akun keanggotaan perpustakaan dengan memanfaatkan social networking guna dapat menginformasikan agenda-agenda aktivitas yang akan dilaksanakan oleh perpustakaan. Disamping itu variatif jurnal elektronik yang menjadi milik perpustakaan memiliki tujuan dapat menjangkau seluruh civitas akademika, terutama mahasiswa. Dalam realitas usaha semacam itu kurang berdampak pada meningkatnya secara signifikan menumbuhkembangkan *felt need* dari pemustaka pada perpustakaan. Media promosi yang telah dimanfaatkan perpustakaan perguruan tinggi berbasis web sangat memerlukan setidaknya teknologi canggih guna mengaksesnya. Seperangkat komputer atau laptop dan handphone yang mempunyai fitur pada *web browser*. Promosi perpustakaan yang berdasarkan web kurang efektif diberlakukan disebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut: Pertama. tak semuanya pemustaka perpustakaan perguruan tinggi memiliki jenis teknologi itu.

Kedua, terdapat fitur-fitur lain lebih menarik para pemustaka. penelusuran didunia *virtual* melalui kegiatan bersifat rekreasional antara lain; pada *facebook, twitter, myspace*. Pada

penggunaannya website atau keanggotaan perpustakaan melalui akun *facebook*, yang mempunyai kemungkinan lebih kecil apabila tak disebabkan oleh suatu keperluan amat mendesak. Ketiga, laptop atau komputer merupakan teknologi kurang *simple*. Sebab pada aplikasi penggunaannya masih mempunyai keterbatasan, yakni ketergantungan pada aliran listrik dan kapasitas baterai.

Sangat berbeda sekali dengan penggunaan *handphone* dimana hampir keseluruhan mahasiswa dapat dipastikan memilikinya. Sebagai TIK *handphone* dapat diaktifkan disepanjang waktu, dikarenakan pemanfaatannya sangat mudah, tidak rumit dan dapat bertahan lebih lama. Pada saat ini diberbagai perpustakaan perguruan tinggi, telah mengaplikasikan pemanfaatan layanan seluler atau disebut layanan SMS (*Short Message Service*) gateway pada aktivitas promosi perpustakaan. Sistem pelayanan tersebut bisa diadopsi yang merupakan *basic totality promotion e-journal* di perpustakaan perguruan tinggi, serta sangat mempermudah dalam disseminasi informasi pada para mahasiswa sebagai pemustaka. Adapun yang sangat dibutuhkan pada fasilitas SMS gateway ialah aktivasi data mahasiswa pada server perpustakaan dengan registrasi nomor *handphone*. Kemudian sms diterima oleh perpustakaan, ditangkap dengan melalui provider telepon seluler serta diteruskan dengan verifikasi data keanggotaan oleh SMS gateway. Operator dapat merubah menjadi *query* data melalui program aplikasi, *query* data yang telah masuk dalam program aplikasi dapat memberi spesifikasi data. Selanjutnya terkirim

program aplikasi di SMS gateway dan pada akhirnya terkirimkan ke ponsel civitas akademika sebagai pemustaka melalui menara provider.

Penggunaan *handphone* adalah merupakan dasar promosi layanan *e-journal* dan untuk dapat melengkapi aktivitas promosi dengan basic website. Promosi melalui SMS gateway pada layanan *e-journal*, sangat mengakibatkan terjadinya penyebaran dan tranfer informasi secara luas dan dapat secara merata melalui pendekatan personal. Pemustaka bisa merasakan mendapatkan perhatian, sebab persebaran berbagai informasi yang *up to date* pada penggunaan *e-journal* telah tersajikan di perpustakaan dan dapat memberi berbagai *invitation* pada penggunaannya.

Pada umumnya perpustakaan perguruan tinggi telah memiliki fasilitas TIK, yang memadai dalam menunjang akses informasi bagi pemustaka. Terdapatnya TIK secara lengkap serta mutakhir tak akan memiliki arti apa-apa bagi pemustaka, jika tidak ada dukungan SDM perpustakaan yang memadai sesuai tuntutan jaman. Adanya petugas di pelayanan *e-journal* sangat berperan aktif untuk menumbuhkembangkan *felt need* pemustaka di perpustakaan perguruan tinggi, sangat dituntut berkemampuan untuk melebur diri terhadap pemustaka yakni memberi layanan ramah tamah, murah senyum, memberi rasa empati dan penuh perhatian, dimana memiliki peranannya merupakan mediator dalam memberikan layanan di perpustakaan.

SDM organisasi perpustakaan merupakan komponen utama untuk

menggerakkan aktivitas-aktivitas di perpustakaan, mulai dari menetapkan visi dan misi, tatik dan strategi, perencanaan maupun aksi dan tindakan. Secara realitas SDM berkemampuan untuk mewujudkan perpustakaan sebagai pusat sumber informasi dan pusat sumber belajar ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Perpustakaan berfungsi memberikan pelayanan prima terhadap kebutuhan masyarakat agar belajar mandiri, melakukan riset, menelusur untuk memperoleh informasi dan sekaligus bertamasya intelektual melalui pemanfaatan berbagai koleksi perpustakaan.

Tugas dan tanggung jawab pustakawan sebagai pengelola sekaligus sebagai mediator yang menjembatani pusat sumber ilmu pengetahuan dengan pengguna yang mencari informasi, demi kepentingan belajar, penelitian ataupun berekreasi intelektual. Pustakawan seyogjanya memiliki kemampuan dalam mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan TIK untuk perpustakaan serta berkemampuan berkomunikasi yang baik. Pustakawan diharapkan mampu untuk menangani berbagai operasinalisasi pelayanan koleksi *e-journal*. Pustakawan yang bertugas dibagian pelayanan *e-journal*, wajib bersikap empati, berproaktif, kreatif dan inovatif melakukan upaya berupa terobosan-terobosan yang baru, dalam pelayanan jasa informasi pada para pemustaka, agar dapat memanifestasikan layanan *e-journal* secara prima.

Pada perpustakaan perguruan tinggi yang modern, sangat perlu untuk menyediakan *knowledge corner* yang

diperuntukan untuk ruang dengan tingkat kenyamanan tinggi bagi pemustaka untuk melakukan *sharing* terhadap pustakawan ahli, dengan berkemampuan mengatasi berbagai kesukaran pemanfaatan *e-journal*. Terdapatnya *knowledge corner* dapat mencerminkan representasi terhadap berbagai hal tanggungjawab pustakawan dalam menjalankan tugas dan fungsinya, serta memiliki rasa kepedulian yang besar terhadap perpustakaan, sebagai tempat yang diharapkan tatkala pemustaka mengalami berbagai kesulitan terkait pemanfaatan *e-journal*.

E. KESIMPULAN

Potensi *social networking* sebagai media promosi layanan jasa informasi perpustakaan adalah :

- 1) Trend pada perpustakaan modern berbasis TIK itu harus segera diwujudkan keberadaannya secara nyata, untuk beradaptasi sesuai tuntutan maupun harapan masyarakat di era revolusi industri 4.0.
- 2) Pemustaka yang sangat potensial adalah merupakan *digital native*, berkemampuan sangat tinggi dalam aplikasi dan memanfaatkan TIK serta suatu sistem penelusuran informasi yang telah terintegrasi, dan mampu menarik generasi *digital native* untuk senantiasa melakukan kunjungan perpustakaan baik secara nyata maupun maya.
- 3) Perpustakaan selalu dituntut untuk senantiasa memiliki kemampuan memahami karakteristik pengguna dan fasilitas fisik didisain sesuai

harapan dan tuntutan atas kebutuhan informasi generasi *digital native* serta senantiasa tersambung dengan saluran internet, menjadi sebuah keniscayaan yang wajib disediakan oleh lembaga perpustakaan.

4) Koleksi bervariasi dan layanan diakses secara online, menjadi solusi terbaik sehingga para pemustaka diharapkan melakukan kunjungan perpustakaan secara fisik maupun secara maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asosiasi Pengguna Jasa Internet. (2017). Infografis Penetrasi Perilaku dan Internet Pengguna Indonesia Survey 2017. Diambil 25 November 2017, dari Technopreneur website: www.technopreneur.com
- Bakhtiyar. (2014). Minat Baca Siswa Terhadap Koleksi Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Penunjang Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah MADANI: Kajian Ilmiah Bidang Sosial, Politik, Komunikasi dan Informasi*, 1(13). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23591.80800>
- Bakhtiyar. (2014). Peran Pustakawan Semakin Bervariatif: Tinjauan Sosiologis Tentang Perkembangan Peran Pustakawan Sebagai Implikasi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Ilmiah MADANI: Kajian Ilmiah Bidang Sosial, Politik, Komunikasi dan Informasi*, 2(14). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15727.48808>
- Bakhtiyar. (2016). Implikasi Perubahan Kurikulum Pendidikan Nasional Terhadap Eksistensi Perpustakaan Dalam Kajian Perspektif Sosio Kultural. *INOVASI: Jurnal Humaniora, Sains dan Pengajaran*, 1(18). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18244.07046>
- Bakhtiyar. (2017). *Perilaku Informasi Dalam Perspektif Sosiologi: Suatu Kajian Dalam Sudut Pandang Voluntarism Action Of Theory*. 368–378. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.1111.75368>
- Bakhtiyar. (2018). Perpustakaan Garda Bangsa: Koleksi Local Content Sebagai Kekuatan Utama Membangun Khasanah Peradaban Bangsa Melalui Implementasi Kebijakan Publik Undang-

- Undang Nomor 4 Tahun 1990
Tentang Serah Simpan Karya
Cetak dan Karya Rekam.
*Tibanndaru: Jurnal Ilmu
Perpustakaan dan Informasi*,
2(2).
- Bakhtiyar. (2019). Dinamika Literasi
Politik Menjelang Tahun
2019 : Urgensitas Memahami
Perilaku Pemilih Milenial.
*Jurnal Sosiologi Pendidikan
Humanis*, 3(1).
- Harmoko, S. (2011). Peranan Situs
Jejaring Social Dalam
Pelayanan Perpustakaan
Virtual Untuk Generasi
Milenial. *Media Indonesia*,
XX(1).
- Hasbullah. (2006). *Dasar-Dasar
Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT
Raja Grafindo Persada.
- Mulyana, D. (2004). *Metode
Penelitian Kualitatif:
Paradigma Baru Ilmu
Komunikasi dan Ilmu Sosial
Lainya*. Bandung: Remaja
Rosda Karya.
- Nahapiet, J., & Ghoshal, S. (1998).
Social Capital, Intellectual
Capital, And The
Organizational Advantage,
Academy Of Management.
*The Academy of Management
Review*, 23(2), 242–266.
- Pascu, C., et. a. (2008). Social
Computing: Implications for
The EU Innovation
Landscape. *Foresight: the
Journal of Futures Studies,
Strategic Thinking and
Policy*, 10(1), 37–52.
- Subadi, C. (2009). *Sosiologi dan
Sosiologi Pendidikan*.
Kartasura: Fairus Media.
- The Next Web [Portal News].
(2018). Diambil 24 April
2018, dari Liputan6 website:
<https://www.liputan6.com>