

# Jurnal Pustaka Ilmiah

---

Jurnal Ilmiah UPT Perpustakaan UNS

---

## SUSUNAN REDAKSI JURNAL PUSTAKA ILMIAH UPT PERPUSTAKAAN UNS

Penanggung Jawab	: Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.
Ketua Redaksi	: Dra. Tri Hardiningtyas, M.Si.
Wakil Redaksi	: Haryanto, M.IP.
Sekretaris	: Bambang Hermanto, S.Pd., M.IP., Henny Perwitosari, A.Md.
Penyunting Ahli	: 1. Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum. (Universitas Sebelas Maret); 2. Drs. Widodo, M.Soc.Sc. (Universitas Sebelas Maret); 3. Drs. Harmawan, M.Lib. (Universitas Sebelas Maret).
Penyunting	: Daryono, S.Sos., M.IP.; Riah Wiratningsih, S.S., M.Si., Dinar Puspita Dewi, S.Sos., M.IP.; Sri Utari, S.E.
Bendahara	: Nurul H., A. Md.; Novi Tri Astuti, A.Md.
Sirkulasi	: Aji Hartono, A. Md.; Agus Sriyono, A.Md.; Aris Suprihadi, S.IP.

**DITERBITKAN OLEH  
UPT PERPUSTAKAAN UNS**

**REDAKSI JURNAL PUSTAKA ILMIAH**

**Alamat: Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan, Surakarta 57126**

Telp./Fax.: (0271) 654311; email: jurnal.pustaka.ilmiah@gmail.com



## PENGANTAR REDAKSI

Salam Pustaka.

Dengan mengucap rasa syukur Allah SWT. segenap Tim Redaksi Jurnal Pustaka Ilmiah (JPI) mengucapkan banyak terima kasih kepada para penulis yang telah berkontribusi untuk penerbitan JPI volume 4 edisi Juni 2018. Penerbitan volume 4 edisi Juni 2018 kali ini JPI mengetengahkan tema: ***Fenomena Media Sosial***. Kehadiran JPI diharapkan dapat dijadikan sebagai media penulisan bagi para pustakawan, dosen, tenaga kependidikan, guru, dan praktisi untuk menuangkan ide dan gagasan kreatifnya secara tertulis.

Dalam penerbitan JPI volume 4 edisi Juni 2018 ini disajikan sepuluh tulisan antara lain: (1) Analisis Keterkaitan Antara Agama Dan Budaya Pada Masyarakat Virtual Di Indonesia (*Ade Yul Pascasari Katili*), (2) “Kodifikasi Agama Melalui Iklan Televisi (Studi Kasus Iklan Televisi Berlabel Halal)” (*Agustian Bhaskoro Abimana Aryasatya*), (3) “Identitas Diri dalam Politik masyarakat Virtual : Sebuah Tinjauan Tentang Anonimitas (*Dwi Cahyo Prasetyo*), (4) Ria SW dan Arief Muhammad : Vlog Sebagai Medium Diseminasi Informasi dan Kreativitas (*Fitri Kartika Sari*), (5) Instagram Sebagai Media Social Movement (studi kasus @merawatjogja) (*Hafidzatul Wahidah*), (6) Komodifikasi Budaya Islam Dalam Masyarakat Virtual : Fenomena Hijabers” (*Hilda Syaf’aini Harefa*), (7) Mengkomunikasikan secara Kreatif Kebijakan dan Layanan Perpustakaan Melalui Media Sosial (*Isrowiyanti*), (8) E-Resources Sebagai Penyedia Informasi Murah Dan Berkualitas (studi kasus Perpustakaan Nasional Republik Indonesia) (*Lisa Noviani Maghfiroh*), (9) Fenomena Cyberbullying Pada Media Sosial Instagram (*Nurrahma Yanti*), (10) Perilaku Demokratik Masyarakat Virtual (studi kasus pemustaka Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)” (*Shinta Nofita Sari*).

Akhirnya, redaksi JPI mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala UPT Perpustakaan UNS yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi untuk penerbitan JPI. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para penulis, Tim Redaksi, dan Yuma Pressindo, yang telah mempersiapkan dari awal sampai terbitnya JPI. Selamat membaca...

Surakarta, Juni 2018  
Tim Redaksi



## SAMBUTAN

Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.  
Kepala UPT Perpustakaan UNS

Selamat dan sukses atas diterbitkannya kembali Jurnal Pustaka Ilmiah (JPI). Jurnal ini sebagai media kreativitas dan pengembangan *softs skills* para pustakawan, guru, dosen, dan praktisi untuk menuangkan ide dan gagasan demi layanan perpustakaan yang prima dan unggul. Berbagai isu terkait dengan pengembangan perpustakaan, pelayanan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar, pendidikan, penelitian, pelestarian, dan budaya literasi akan menjadi topik-topik yang disajikan dalam jurnal ilmiah ini.

Diterbitkannya JPI sebagai bukti kepedulian UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) dalam rangka turut berpartisipasi mengembangkan dan membudayakan literasi untuk para pustakawan dan civitas akademika di UNS maupun luar UNS. Berbagai model pengembangan *softs skills* menjadi alternatif untuk membekali dan memperkuat jaringan kerja sama penulisan antar kelembagaan. Dengan demikian, kerja sama antar pustakawan dan pemustaka dapat diwujudkan dengan berbagai model dalam bidang literasi.

Penerbitan JPI merupakan sarana untuk memotivasi semua pustakawan agar berkarya di bidang penulisan, baik ilmiah maupun nonilmiah. Para pustakawan harus menjadi pionir dalam bidang penulisan. Hal ini sebagai bentuk kepedulian dan keteladanan para pustakawan yang memroses, menyajikan, dan menikmati bahan-bahan pustaka cetak dan noncetak di perpustakaan. Ketersediaan bahan pustaka akan menjadi bahan paling nyata untuk dikembangkan dalam berbagai model perwujudan teknik penulisan. Hal terpenting yang harus dimiliki oleh para pustakawan adalah semangat untuk berbagai pengetahuan melalui tulisan.

Kepedulian setiap sumber daya manusia kepada kelembagaan dapat dituangkan dalam berbagai model pengabdian, salah satunya adalah melalui tulisan. Berbagai ide dan gagasan dapat direalisasikan dengan berbagai model bentuk artikel jurnal, buku, modul, monograf, dan lain sebagainya. Para civitas akademika, guru, pustakawan, praktisi harus memiliki keterampilan menulis sebagai bentuk perwujudan pengembangan diri secara berkelanjutan. Berbagai tulisan dan referensi sudah disajikan tetapi masih sangat minim untuk diimplementasikan dalam kehidupan. Banyak orang pandai dalam berbicara tetapi masih sedikit yang menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan.

Akhirnya, keluarga besar UPT Perpustakaan UNS mengucapkan banyak terima kasih kepada Rektor, Wakil Rektor, pengelola JPI, penulis, dan semua pihak yang telah mendukung penerbitan JPI. Semoga dengan diterbitkannya JPI ini dapat menjadi media untuk menulis para pustakawan, dosen, guru, dan praktisi dalam bidang iptek dan seni. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada percetakan Yuma Pressindo yang telah membantu mempersiapkan dari awal sampai terbitnya JPI ini. Akhirnya, semoga JPI dapat memberikan nilai kemaslahatan untuk umat.

Surakarta, Juni 2018



## DAFTAR ISI

**JURNAL PUSTAKA ILMIAH EDISI KEEMPAT: VOLUME 4 NOMOR 1/ JUNI 2018**

**Tema: Fenomena Media Sosial**

Analisis Keterkaitan Antara Agama dan Budaya pada Masyarakat Virtual Di Indonesia <i>Ade Yul Pascasari Katili</i> .....	507-514
Komodifikasi Agama Melalui Iklan Televisi (Studi Kasus Iklan Televisi Berlabel Halal) <i>Agustian Bhaskoro Abimana Aryasatya</i> .....	515-523
Identitas Diri dalam Politik Masyarakat Virtual: Sebuah Tinjauan Tentang Anonimitas <i>Dwi Cahyo Prasetyo</i> .....	524-531
Ria Sw dan Arief Muhammad : Vlog Sebagai Medium Diseminasi Informasi Dan Kreativitas <i>Fitri Kartika Sari</i> .....	532-539
Instagram Sebagai media <i>social Movement</i> (Studi Kasus @Merawatjogja) <i>Hafidzatul Wahidah</i> .....	540-548
Komodifikasi Budaya Islam dalam Masyarakat Virtual : Fenomena Hijabers <i>Hilda Syaf'aini Harefa</i> .....	549-557
Mengkomunikasikan Secara Kreatif Kebijakan dan Layanan Perpustakaan Melalui Media Sosial <i>Isrowiyanti</i> .....	558-565
<i>E-Resources</i> sebagai Penyedia Informasi Murah dan Berkualitas (Studi Kasus Perpustakaan Nasional Republik Indonesia) <i>Lisa Noviani Maghfiroh</i> .....	566-574
Fenomena <i>Cyberbullying</i> pada Media Sosial Instagram <i>Nurrahma Yanti</i> .....	575-581
Perilaku Demokratik Masyarakat Virtual (Studi Kasus: Pemustaka Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta) <i>Shinta Nofita Sari</i> .....	582-590



**PERILAKU DEMOKRATIK MASYARAKAT VIRTUAL**  
**(STUDI KASUS: PEMUSTAKA PERPUSTAKAAN UIN SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA)**

**Shinta Nofita Sari**

**ABSTRACT**

*This research was conducted at the State Islamic Library of Sunan Kalijaga (UIN SUKA) Yogyakarta, the purpose of this study was to find out how the democratic behavior of virtual communities. The research method used is descriptive research with a qualitative approach. The informants in this study were library representatives from all library users of UIN SUKA. The results of this study indicate that 1) the behavior of users of internet use is reviewed from the uses and gratification theory, namely to meet cognitive, affective, personal and social needs not always fulfilled with the use of internet networks, 2) library UIN SUKA knows the internet for the first time at the time of junior high school (SMP) as many as 4 people and 1 person knew the internet for the first time during grade 6 elementary school (SD), 3) the interests of the library library UIN SUKA using the internet at this time as a whole to meet the information needs of users, intensity of internet usage by UIN SUKA Library users, that is, the entire library mentions the use of the internet in accessing and searching for something > 3 hours / day, then in 1 month the user uses the internet > 90 hours, therefore the user exceeds 40 hours in 1 month then called as Heavy Users.*

**Keywords:** *Democratic Behavior, Virtual Society*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (UIN SUKA) Yogyakarta, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perilaku demokratik masyarakat virtual. Metode penelitian yang dilakukan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan pada penelitian ini adalah perwakilan pemustaka dari seluruh pemustaka Perpustakaan UIN SUKA. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) perilaku pemustaka terhadap penggunaan internet di tinjau dari teori *uses* dan *gratification* yaitu untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, personal dan sosial tidak selalu dipenuhi dengan penggunaan jaringan internet, 2) pemustaka Perpustakaan UIN SUKA mengenal internet untuk pertama kali pada saat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 4 orang dan 1 orang mengenal internet untuk pertama kali pada saat kelas 6 Sekolah Dasar (SD), 3) kepentingan pemustaka Perpustakaan UIN SUKA menggunakan internet pada saat sekarang ini secara keseluruhan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, intensitas penggunaan internet oleh pemustaka Perpustakaan UIN SUKA yaitu secara keseluruhan pemustaka menyebutkan penggunaan internet dalam mengakses dan mencari sesuatu selama > 3 jam/hari, maka dalam 1 bulan pemustaka menggunakan internet >90 jam, oleh karena itu pengguna melebihi 40 jam dalam 1 bulan maka disebut sebagai *Heavy Users*.

**Kata Kunci:** Perilaku Demokratik, Masyarakat Virtual

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat dampak besar bagi kehidupan masyarakat, salah satu contohnya perkembangan internet. Perkembangan internet berpengaruh terhadap perubahan perilaku masyarakat yang disebut sebagai perilaku masyarakat virtual. Virtual adalah sesuatu hal yang bersifat maya, tidak nyata secara komunikasi (proses dalam penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan *cyberspace* atau ruang maya yang sifatnya interaktif.

Setiap orang melakukan hal apa saja dirasa menarik yang ingin dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang menarik dari masyarakat virtual yaitu: 1) identitas sosial yang tersembunyi, 2) isu politik terbesar dengan cepat dan bisa menjangkau penerima dimanapun tanpa dibatasi ruang dan waktu, 3) masyarakat diberikan panduan agar bisa mengembangkan kehidupannya melalui jejaring atau jaringan (*the network society*). Berdasarkan 3 poin menarik dari masyarakat virtual ternyata dapat dikaitkan dengan demokrasi yang berkembang, contoh seperti terjadi di negara kita yaitu Indonesia.

Indonesia berada di era demokrasi. Era demokrasi membuat masyarakat bebas dalam berpendapat dimanapun dan menggunakan media apapun, seperti youtube, vlog, facebook, instagram, twitter dll. Melalui perkembangan internet, membuat masyarakat lebih mudah dalam mengakses informasi dan leluasa dalam menyampaikan apresiasi dan pendapatnya.

Perpustakaan UIN Sunan Kalija Yogyakarta (Perpustakaan UIN SUKA) menggunakan media internet sebagai sarana penunjang agar dapat memenuhi kebutuhan pemustaka. Internet tidak hanya digunakan sebagai sarana penelusuran informasi tetapi juga digunakan dalam mengakses media sosial untuk memenuhi kepuasan diri, karena pengaruh terhadap kecanduan internet. Di era demokrasi, pemustaka Perpustakaan UIN

SUKA bebas dalam mengakses, menyampaikan dan mengapresiasi pendapatnya. Dalam kebebasan pemustaka melakukan hal tersebut, apa saja perilaku pemustaka terhadap perkembangan internet pada saat sekarang ini, sedangkan perilaku merupakan suatu reaksi atau respon terhadap rangsangan dan pengaruh dari lingkungan. Pada penelitian ini akan memfokuskan kepada apa saja perilaku pemustaka terhadap perkembangan internet. Hal-hal yang dikaji pada penelitian ini yaitu 1) bagaimana perilaku pemustaka terhadap penggunaan internet di tinjau dari teori *uses* dan *gratification*? 2) bagaimana pertama kali pemustaka mengenal dan menggunakan internet untuk pertama kali? 3) untuk kepentingan apa pemustaka menggunakan internet pada saat sekarang ini? 4) berapakah intensitas penggunaan internet oleh pemustaka?

Dari latar belakang inilah, penulis tertarik mengkaji mengenai “Perilaku Demokratik Masyarakat Virtual (Studi Kasus Pemustaka Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penulisan ini menggunakan wawancara, observasi dan studi kepustakaan. Informan pada penelitian ini tidak ditentukan jumlahnya, akan tetapi informan yang digunakan dapat dijadikan sebagai perwakilan dari seluruh pemustaka Perpustakaan UIN yang mengerti dan memahami perilaku demokratik masyarakat virtual.

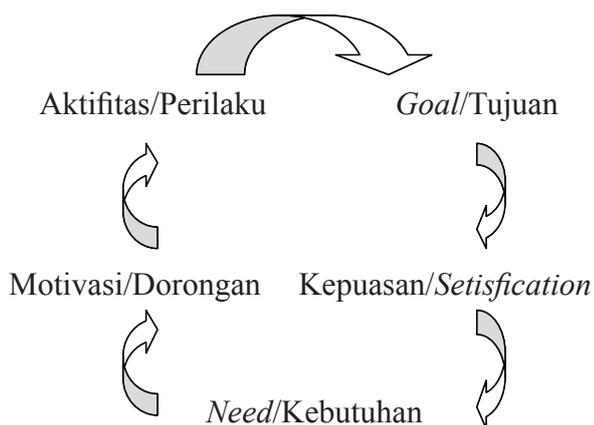
## LANDASAN TEORI

### 1. Perilaku

Perilaku merupakan suatu ilmu psikologis yang telah dikaji dan didefinisikan sebagai kegiatan yang manifestasi kehidupan psikis. Kajian terhadap perilaku bisa dilihat dari bermacam sumber yaitu (1) sumber dorongan (*drive theory*) memiliki

pandangan akan suatu organism yang memiliki dorongan-dorongan atau disebut dengan *drive*. Dorongan-dorongan itu berhubungan dengan kebutuhan organism sehingga mendorongnya berperilaku sesuatu. Apabila organism itu mempunyai suatu kebutuhan maka bisa terjadi ketegangan didalam diri yang menyebabkan seseorang tersebut berperilaku sehingga terjadi reduksi atas dorongan-dorongan di dalam diri orang tersebut. (2) Sumber kognitif, merupakan melihat seseorang harus mampu memilih perilaku yang akan dilakukakannya, apakah bermanfaat atau tidak bagi diri seseorang tersebut. Model perilaku ini disebut dengan SEU atau *subjevtive expected utility*.

Secara sederhana konsep perilaku dapat dilihat dari gambar berikut:



**Gambar: 1 Konsep Perilaku**

Pada gambar di atas menjelaskan bahwa *need* atau kebutuhan di dalam diri seseorang akan menyebabkan datangnya motivasi atau dorongan yang mendorong serta menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas agar mencapai tujuan yang di inginkan sehingga seseorang tersebut merasa puas.

Dari beberapa pernyataan di atas mengenai konsep perilaku, maka dapat di

simpulkan bahwa perilaku adalah suatu dorongan yang mendasari seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga seseorang tersebut merasa puas dengan apa yang di dapatkannya.

## 2. Internet

Pada saat ini, pengguna yang memanfaatkan internet di dunia sampai dengan seratus juta orang. Bahkan hingga tahun 2010 lebih dari satu miliar orang di dunia bisa menikmati dan memanfaatkan teknologi internet yang saat ini menyediakan hampir semua kebutuhan informasi-informasi bagi semua orang untuk menggunakannya. Siapapun dapat bergabung dengan internet. Internet merupakan contoh dari jaringan terbesar yang dapat menghubungkan jutaan perangkat komputer dimana saja dan tidak terikat pada suatu organisasi. Dengan menggunakan jaringan internet, suatu organisasi apapun dan dimanapun dapat melakukan interaksi melalui pertukaran informasi baik secara internal maupun eksternal atas berbagai jenis sistem operasi dan komputer.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan menggunakan internet, karena apapun yang dibutuhkan dapat di akses melalui jaringan internet. Internet dapat mempermudah pekerjaan penggunanya, tidak hanya menelusur sumber informasi, tetapi juga dapat berinteraksi dengan pengguna manapun di dunia ini. Tidak hanya komputer yang bisa menyambungkan jaringan internet, tetapi handphone, laptop, atau yang lainnya bisa tersambung ke internet. Banyak sumber daya yang disediakan internet untuk mempermudah penggunanya, yaitu:

NO	Sumber Daya	Keterangan
1	e-mail	Digunakan untuk media dalam pertukaran surat secara elektronik
2	Usenet Newsgroup	Forum diskusi
3	LISTSERV	Suatu kelompok diskusi yang menggunakan surat secara elektronik
4	Telnet	Fasilitas yang dapat digunakan pengguna untuk mengkoneksikan (login) ke suatu sistem computer
5	File Transfer Protocol	Sarana yang digunakan untuk transfer berkas dari komputer lokal ke komputer lainnya
6	Gopher	Perangkat yang membantu pemakai dalam menelusur informasi yang terdapat pada <i>server gopher</i>
7	Archie	Perangkat yang digunakan untuk penelusuran berkas pada sebuah situs FTP
8	Very Easy Rodent-Oriented Netwide Index to Computer Archives)	Suatu kemampuan tambahan yang digunakan dalam melakukan penelusuran informasi melalui situs-situs <i>gopher</i>
9	Wide Area Information Services	Perangkat yang bisa digunakan dalam melakukan pencarian data melalui internet yang dilakukan dengan cara menyebutkan nama basis data beserta kata kunci yang ingin di telusur atau di cari
10	World Wide Web	Suatu sistem yang memungkinkan penelusuran informasi dalam internet dengan cara menggunakan <i>hypertext</i> <sup>1</sup> .

Tabel 1: sumber daya yang disediakan internet untuk mempermudah penggunaannya

Internet berkembang sangat pesat pada saat sekarang ini, karena terdapat berbagai macam fasilitas-fasilitas yang memiliki tujuannya masing-masing, yaitu:

- a. Sebagai media untuk melakukan pengiriman atau *transfer file*
- b. Sebagai sarana untuk mengirimkan surat elektronik (*e-mail*)
- c. Sebagai sarana pusat pendidikan dan pembelajaran
- d. Sebagai sarana melakukan pemasaran dan penjualan
- e. Dapat melakukan *mailing list*, *newsgroup* dan konferensi
- f. Sebagai sarana untuk *chatting*
- g. Sebagai mesin pencari (*Search Engine*)
- h. Untuk melakukan pengiriman sms ke handphone
- i. Sebagai sarana permainan dan entertainment.

### Keuntungan penggunaan internet

Aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan oleh pengguna internet menjadi 4 kelompok kepentingan yaitu:

- a. Email
- b. *Fun Activities* / aktivitas kesenangan merupakan aktivitas yang bersifat hanya untuk kesenangan dan hiburan misalnya *online*, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau *download* musik, bermain *game* atau *chatting*.
- c. *Information Utility* / sebagai kepentingan informasi merupakan aktivitas internet agar dapat mengakses informasi seperti informasi travel, produk, film, cuaca, berita, musik, berita, kesehatan, sekolah, pemerintahan politik, keuangan dll.

d. *Transaction* / sebagai transaksi merupakan kegiatan transaksi (jual beli) melalui internet, seperti memesan tiket perjalanan, *online banking*, dll.

Dimensi kepentingan penggunaan internet menurut Wayne Buente dan Alice Robbin yaitu:

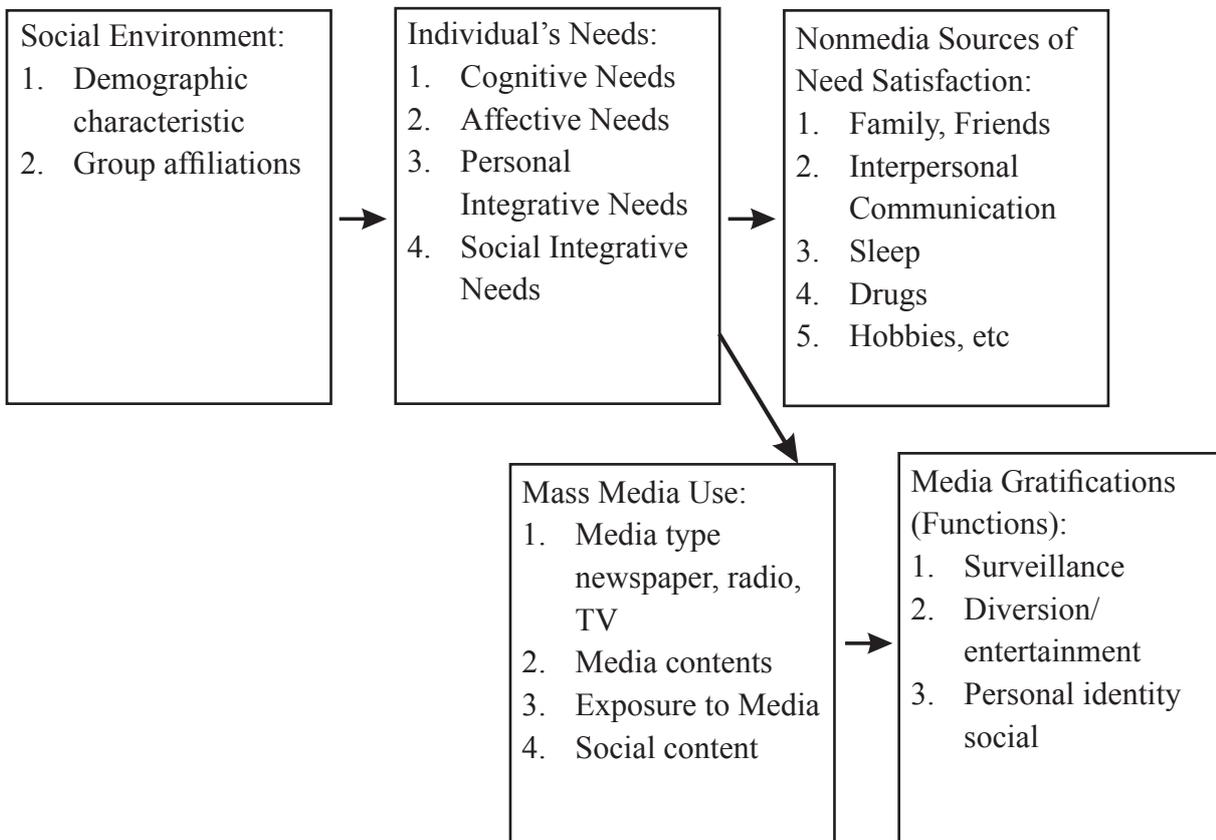
No	Dimensi kepentingan penggunaan internet	Contoh dari aktivitas penggunaan internet
1	Informasi ( <i>Information</i> )	Mendapatkan informasi dalam bentuk berita secara <i>online</i>
2	Kesenangan ( <i>Leisure/fun activities</i> )	<i>Online</i> dengan alasan yang tidak istimewa, hanya untuk menghabiskan waktu dan kesenangan sementara
3	Komunikasi ( <i>Communication</i> )	Menerima dan mengirim pesan, seperti <i>email</i>
4	Transaksi ( <i>Transactions</i> )	Membeli sesuatu secara <i>online</i> seperti pakaian, buku, peralatan, dll.

Tabel 2: Dimensi kepentingan penggunaan internet

**Perilaku Penggunaan Internet di Tinjau dari Teori *Uses* dan *Gratification***

Pada teori ini menjelaskan mengenai “seseorang/*audience* mempunyai suatu kebutuhan yang kompleks sehingga harus

bisa dipenuhi dengan cara memanfaatkan dan menggunakan suatu media”. Untuk melihat lebih jelas teori *uses and gratification* yaitu melalui gambar berikut:



Gambar 2: *Uses and Gratification Model*

Model *uses* dan *gratification* yang di kemukakan oleh Katz, Gurevitch dan Hazz menjelaskan memulai dari struktur dan lingkungan sosial yang menentukan berbagai kebutuhan individu. Berbagai macam pilihan media seperti di atas untuk memenuhi kebutuhan individu. Kebutuhan tersebut bisa seperti non-media atau media. Kebutuhan terhadap media menghasilkan media *gratification* yaitu seperti pengawasan atau penjagaan (*surveillance*), hiburan, hubungan sosial dan identitas personal.

### **Intensitas Penggunaan Internet**

Untuk intensitas penggunaan internet terdapat 2 hal yang harus di perhatikan agar dapat mengetahui intensitas penggunaan internet yaitu frekuensi penggunaan internet oleh seseorang yang sering digunakan dan yang lama di akses. *The Grapich, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of The Technology* (dalam Yuyun Surya W.I, 2002) membagi terhadap penggunaan internet menjadi 3 bagian berdasarkan intensitas internet yang digunakan, yaitu:

- a. Lebih 40 jam dalam 1 bulan (*Heavy Users*)
- b. Antara 10 sampai 40 jam dalam 1 bulan (*Medium Users*)
- c. Kurang dari 10 jam dalam 1 bulan (*Light User*).

### **HASIL PEMBAHASAN**

Pemustaka di Perpustakaan UIN SUKA tidak hanya mahasiswa di lingkungan kampus UIN tetapi juga dari mahasiswa kampus lain. Tujuan pemustaka datang ke perpustakaan UIN adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi dari tugas perkuliahan. Tidak hanya memenuhi tugas perkuliahan, ada sebagian pemustaka hanya memanfaatkan jaringan internet (wifi) secara gratis. Dalam menggunakan internet, pemustaka dapat bebas mengakses apa saja

yang dibutuhkan, salah satu kebutuhan tersebut adalah mengakses sosial media seperti facebook, instagram, twitter, youtube, dll. Pada penulisan ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu. Narasumber tersebut adalah pemustaka yang berada di lantai dasar Perpustakaan UIN SUKA, pemustaka tersebut merupakan wakil dari seluruh pemustaka yang memahami dan mengerti mengenai perilaku demokratik masyarakat virtual. Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, perilaku pemustaka terhadap penggunaan internet di tinjau dari teori *uses* dan *gratification* dapat disimpulkan bahwa perilaku pemustaka secara keseluruhan dalam memenuhi kebutuhannya seperti kebutuhan kognitif, afektif, personal dan sosial tidak selalu dipenuhi dengan penggunaan jaringan internet. Akan tetapi, kebutuhan tersebut bisa dipenuhi melalui media dan non media yang tersedia, contoh dari media yaitu televisi, radio, koran, majalah dll, sedangkan contoh dari non media yaitu teman sebaya, keluarga, hobbi, tidur, jalan-jalan, dll.

Kedua, pemustaka Perpustakaan UINSUKA mengenal internet untuk pertama kali dapat dijelaskan sebanyak 4 pemustaka pertama kali mengenal internet pada saat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 1 orang pemustaka yang mengenal internet untuk pertama kali pada saat kelas 6 Sekolah Dasar (SD). Pemustaka pertama kali mengenal internet melalui teman sebaya dan keluarga. Pemustaka yang mengenal internet pada saat SMP karena adanya dorongan dari teman sebaya untuk mencari tugas sekolah di warnet. Pemustaka juga mengenal internet pertama kali dengan menggunakan friendster yang merupakan salah satu sosial media yang populer dikalangan remaja pada tahun 2000an, melakukan chatting dengan orang lain melalui aplikasi MRC melalui jaringan *internet explorer* karena terpengaruh dari teman sebaya dan keluarga.

Ke tiga, kepentingan pemustaka Perpustakaan UIN SUKA menggunakan internet pada saat sekarang ini secara keseluruhan pemustaka menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Informasi tersebut dalam bentuk:

1. memenuhi kebutuhan civitas akademik seperti mengerjakan tugas perkuliahan, membuka portal untuk mengakses nilai, mengisi krs, pendaftaran wisuda dll.
2. untuk memenuhi kecanduan dalam penggunaan sosial media seperti facebook, instagram, twitter, youtube, vlog dll.
3. untuk berkomunikasi secara online melalui email dan aplikasi sosial media lainnya
4. untuk memenuhi kepuasan diri seperti berbelanja secara online melalui aplikasi-aplikasi belanja online, dan aplikasi yang paling sering digunakan yaitu lazada dan shopee.
5. Untuk mencari informasi mengenai kesehatan
6. Men-dwonload musik/lagu dan film. Film yang paling sering di download yaitu film korea dan komedi.

7. Bermain game online
8. Mengunjungi situs buku dan komik online
9. Mencari gambar menarik untuk tema power poin
10. Mencari informasi terkait hobi dan minat
11. Mencari dan mengkses berita terkini maupun terdahulu
12. Mencari informasi lokasi, hiburan, dll.

Untuk mengetahui kepentingan penggunaan internet dari aktivitas internet yang dilakukan oleh pemustaka Perpustakaan UIN SUKA, peneliti mengklasifikasi kepentingan penggunaan internet menurut Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) dengan cara mengidentifikasi terlebih dahulu aktivitas-aktivitas melalui internet yang dilakukan pemustaka Perpustakaan UIN SUKA, kemudian dilakukan *probing* atau mencairitau dari beberapa narasumber dengan tujuan untuk mengetahui alasan yang sebenarnya terhadap aktivitas-aktivitas dalam penggunaan internet. Adapun rincian klasifikasinya yaitu sesuai dengan dimensi kepentingan penggunaan internet:

NO	Kepentingan penggunaan internet	Aktivitas internet yang dilakukan
1	Informasi ( <i>Information</i> )	memenuhi kebutuhan civitas akademik seperti mengerjakan tugas perkuliahan, membuka portal untuk mengakses nilai, mengisi krs, pendaftaran wisuda dll mencari informasi mengenai kesehatan Mencari gambar menarik untuk tema power poin Mencari informasi terkait hobi dan minat Mencari dan mengkses berita terkini maupun terdahulu Mencari informasi lokasi, hiburan, dll
2	Kesenangan ( <i>Leisure/fun activities</i> )	untuk memenuhi kecanduan dalam penggunaan sosial media seperti facebook, instagram, twitter, youtube, dll. Men-dwonload musik/lagu dan film. Film yang paling sering di download yaitu film korea Bermain game online Mengunjungi situs buku dan komik online
3	Komunikasi ( <i>Communication</i> )	untuk berkomunikasi secara online melalui email dan aplikasi sosial media lainnya

4	Transaksi ( <i>Transactions</i> )	untuk memenuhi kepuasan diri seperti berbelanja secara online melalui aplikasi-aplikasi belanja online, dan aplikasi yang paling sering digunakan yaitu lazada dan shopee.
---	-----------------------------------	--

Ke empat, intensitas penggunaan internet oleh pemustaka Perpustakaan UIN SUKA yaitu secara keseluruhan pemustaka menyebutkan penggunaan internet dalam mengakses dan mencari sesuatu selama > 3 jam/hari, maka dalam 1 bulan pemustaka menggunakan internet >90 jam, oleh karena itu pengguna melebihi 40 jam dalam 1 bulan maka disebut sebagai *Heavy Users*. Sebagaimana dijelaskan melalui *The Graphic, Visualization and Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (dalam Surya: 2002) menjelaskan bahwa penggunaan internet yang tergolong sebagai *heavy users* merupakan salah satu ciri-ciri pengguna yang *addicted*. Pengguna yang *addicted* yaitu

pengguna yang cenderung melakukan apapun dengan cara mengakses internet sehingga dalam 1 bulan bisa menggunakan internet lebih dari 40 jam.

#### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, perilaku pemustaka Perpustakaan UIN SUKA terhadap perkembangan internet di era demokrasi yaitu sangat beragam atau bervariasi. Berbagai perilaku yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan kepuasan diri pemustaka, yang dapat dilihat dari kepentingan dan kebutuhan pemustaka itu sendiri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Buente, wayne dan Alice Robbin. “*Trends in Internet Information Behavior: 2000-2004*”. *Journal of the American Society For Information Science*. 2008. Di akses 17 maret 2018.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000.
- Fauzi, Akhamd. *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- Kadir, Abdul. *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2003.
- Lim, M. Cyber-civic space in Indonesia: from panopticon to pandemonium? *International Development and Planning Review (Third World Planning Review)*. Liverpool University Press. 24 (4), 383-400. <doi:10.3828/idpr.24.4.3.ISSN 1474-6743>
- Sari, Dewi Kartika & Siahainenia, Royke R. *Gerakan Sosial Baru di Ruang Publik Virtual Pada Kasus Satinah*, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2015.
- Simon, Leslie D. *Demokrasi dan Internet kawan atau lawan*, Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2003.
- Surya, Yuyun. *Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet Sebagai Media Komunikasi Interaktif Pada Remaja* (Studi Analisis Persepsi Pada Remaja di Kota Madya Surabaya), Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya, 2002.
- Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologis Umum*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- Widayatun, Tri Rusmi. *Ilmu Perilaku: M.A. 104 Buku Pegangan Mahasiswa AKPER*, Jakarta: Sagung Seto, 1999.

Winarno. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Yulianto, Muchamad. *Dinamika Komunitas dan Pembangunan di Era Demokrasi*, Jakarta: Rajawali Pres, 2014