

TEORI SIMULAKRUM JEAN BAUDRILLARD DAN UPAYA PUSTAKAWAN MENGIDENTIFIKASI INFORMASI REALITAS

Muhammad Azwar*

Pengutipan: Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan upaya pustakawan mengidentifikasi informasi realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, Vol. 2 No. 1, hlm. 38-48.

* Dosen Jurusan Ilmu
Perpustakaan UIN Alauddin
Makassar

Email :
muh.azwar@uin-alauddin.ac.id

ABSTRACT

Librarians should have high sensitive to information overloaded. Deep understanding on Simulacrum Jean Baudrillard's theory is needed to all. The ability to identify various of real and unreal information should be encouraged to librarians, as the result the end-users can access the needed information, not Simulacrum information. Some activities were taken by librarians in order to anticipate Simulacrum information, for instance, the way how they select any materials that being collected by the library, selecting digital content on its institution repository, literacy information program, dissemination information, etc.

KEY WORDS : Jean Baudrillard, Simulakrum informasi, Pustakawan, Informasi realitas.

1. PENDAHULUAN

Hampir sebagian besar manusia di dunia ini banyak menghabiskan waktunya menjelajah ruang maya (*cyberspace*), bahkan ada yang merasa hidupnya akan terasa hampa ketika tidak bersentuhan dengan internet dalam sehari walaupun hanya sekedar membuka *facebook*, *twitter*, *e-mail*, ataupun situs lainnya. Mungkin di antara kita pun banyak yang berkenalan dengan orang baru dan tidak sedikit yang melanjutkan ke hubungan yang lebih serius. Tidak jarang pula sindiran, marah-marah, kekecewaan, dan berbagai perasaan ekspresif terungkap dalam dunia maya yang bernama internet tersebut.

Semua hal tersebut dianggap sangat wajar apalagi di zaman modern ini, di mana dunia

maya mengambil hampir sebagian besar ruang nyata kehidupan kita. Dan uniknya, interaksi langsung -yang dulunya bersemayam sangat lama- memudar bahkan dianggap sangat membosankan dan membuang-buang waktu.

Cyberspace (ruang maya) sendiri didefinisikan sebagai sebuah ruang yang di dalamnya orang dapat menciptakan dan mengubah peran, identitas, dan konsep diri sesuai dengan keinginannya.

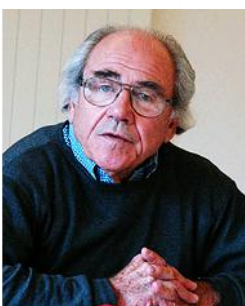
Contoh sederhananya seperti ini, ada beberapa orang yang bersusah payah mengedit fotonya menggunakan photoshop dengan tujuan membuat dirinya setampam mungkin. Profil dirinya pun dimanipulasi sedemikian rupa sehingga banyak orang yang

tertarik berteman dan menjadikan dirinya *public figure*. Mereka berusaha menonjolkan eksistensi dirinya dalam ruang maya, yang mana bisa jadi tidak diakui dalam dunia realitas.

Cyberspace telah menjelma menjadi suatu budaya tersendiri. Semua yang terdapat di dalamnya dipenuhi dengan tanda, warna, citra, gaya, nuansa, namun tanpa makna, fungsi, dan tujuan yang semakin membuat ruang maya menjadi satu arena simulasi dan kita pun menjadi *simulacrum* di dalamnya. Hal tersebut juga menyebabkan suatu bentuk kekacauan dalam bidang komunikasi dan informasi. Munculnya aksi *cyber crime* yang dilakukan oleh para *hacker*, caci maki dari orang-orang yang tidak bertanggung jawab, sampai pada aksi pornografi, nampak tidak bisa dibendung dalam sebuah ruang maya akibat muatan informasi yang tanpa batas. Meskipun telah digembar-gemborkan adanya hukum *cyber*, tapi masih dinilai tidak efektif karena sesungguhnya tidak ada yang secara serius mengontrol dalam ruang maya, bahkan institusi negara.

Tulisan yang singkat ini mencoba sedikit membahas tentang *simulacrum* dikaitkan dengan informasi (berkaitan dengan bidang penulis: Manajemen Informasi & Perpustakaan). Di sini juga sedikit disinggung mengenai peranan seorang pustakawan dalam upaya mengidentifikasi setiap informasi yang diberikan kepada pemustaka (*users*) agar senantiasa bersifat realitas, bukan hyperealitas.

2. RIWAYAT HIDUP JEAN BAUDRILLARD



Jean Baudrillard adalah seorang pakar dalam teori kebudayaan, beliau juga seorang filosof, komentator politik, sosiolog, dan fotografer asal Perancis. Karya-karya Baudrillard sering

kali dikaitkan dengan post modernisme dan post strukturalisme. Baudrillard lahir dalam keluarga miskin di Reims, 20 Juni 1929. Ia seorang anak pegawai sipil dan cucu lelaki dari seorang petani. Ia mempelajari Bahasa Jerman di Universitas Sorbonne di Paris dan mengajar bahasa Jerman di sebuah licee (1958-1966). Ia juga pernah menjadi penerjemah dan terus melanjutkan pendidikannya dalam bidang filsafat dan sosiologi. Pada tahun 1966 ia menyelesaikan tesis Ph.D-nya *Le Systeme des objets* ("Sistem Objek-objek") di bawah arahan Henri Lefebvre. Dari tahun 1966 hingga 1972 ia bekerja sebagai Asisten Profesor dan Profesor. Pada tahun 1972 ia menyelesaikan habilitasinya *L'Autre par lui-meme* dan mulai mengajar sosiologi di Universite de Paris-X Nanterre sebagai professor.

Dari tahun 1986 hingga 1990 Baudrillard menjabat sebagai Direktur Ilmiah di IRIS (Institut de Recherche et d'Information Socio-Economique) di Universite de Paris-IX Dauphine. Ia tetap memberikan dukungannya bagi Institut de Recherche sur l'Innovation Sociale di Center National de la Recherche Scientifique dan merupakan seorang satrap di College de Pataphysique hingga meninggal dunia. Beliau wafat di Paris, 6 Maret 2007 ("Jean Baudrillard," 2014).

Dalam hal pemikirannya, ia dipengaruhi oleh Marshall McLuhan yang memperlihatkan pentingnya media massa dalam pandangan kaum sosiologis. Karena dipengaruhi oleh semangat pemberontakan mahasiswa di Universitas Nanterre (1968), ia bekerja sama dengan suatu jurnal yaitu *Utopie*, yang dipengaruhi oleh anarcho-situationism, teori media dan Marxisme struktural, di mana ia menerbitkan sejumlah artikel teoritis pada suasana kemakmuran kapitalis, dan kritik teknologi.

Pemikiran Baudrillard juga dipengaruhi oleh pemikiran filsuf lain yang memiliki pemikiran tentang *objectivity and linguistic-sociological interface* (Mauss), *Surrealism and Eroticism* (Bataille), *Psychoanalysis* dan Freud, dan

terutama Marxisme. Lalu ia menjadi seorang yang dikagumi sebagai seorang yang mengerti akan keadaan yang datang pada kondisi posmodernisme.

Filosofi Baudrillard terpusat pada dua konsep "*hyperreality*" dan "*simulation*". Terminologi ini mengacu pada alam yang tidak nyata dan khayal dalam kebudayaan kontemporer pada zaman komunikasi & informasi massa (Aprillins, 2009).

3. TEORI SIMULAKRUM, HIPERREALITAS, DAN SEMIOTIKA

Konsep Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan "mitos" yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia – seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya – ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* di mana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas.

Dunia menurut Baudrillard, didominasi oleh "*simulacrum*". Ini adalah konsep yang diperkenalkan Jean Baudrillard yang mewakili tiadanya lagi batas antara yang nyata dengan yang semu. Dunia telah menjadi dunia imajiner. Baudrillard memberikan contoh Disneyland. Disneyland adalah suatu dunia imajiner di mana segala sesuatunya bersifat futuristik, dan mimpi-mimpi. Disneyland telah menjadi bius bagi sebagian besar konsumen kelas menengah sehingga selalu dijejali orang sepanjang tahunnya.

Disneyland menurut Baudrillard merupakan bentuk pemujaan berhala mutakhir. Pemujaan yang menunjukkan betapa irasionalnya perilaku konsumtif orang-orang yang rela mengantri berjam-jam, membayar puluhan dollar hanya untuk memuaskan nafsu, insting, dorongan dan impuls. Kolektivitas

yang muncul adalah semu. Segerombolan orang riang gembira menikmati kebersamaan mereka. Kemudian kembali terpecah menjadi individu-individu yang menjemukan dengan rutinitas yang itu-itu saja. Ini adalah sebuah simulakrum (Adian, 2002:15-16).

Jean Baudrillard menggunakan juga istilah hiperrealitas untuk menjelaskan perekayasaannya (dalam pengertian distorsi) makna di dalam media. Hiperrealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi, di mana kesemuanya dianggap lebih nyata daripada kenyataan, dan kepalsuan dianggap lebih benar daripada kebenaran. Isu lebih dipercaya ketimbang informasi, rumor dianggap lebih benar ketimbang kebenaran. Kita tidak dapat lagi membedakan antara kebenaran dan kepalsuan, antara isu dan realitas. Berkembangnya hiperrealitas komunikasi dan media tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang telah berkembang mencapai teknologi simulasi (Piliang, 2001:150).

4. SEMIOTIKA & HIPERSEMIOTIKA

Ada terminologi lain yang sangat berkaitan dengan *simulacrum* ataupun *hyperreality* yaitu yang disebut dengan semiotika. Semiotika (*semiotics*) adalah salah satu dari ilmu yang oleh beberapa ahli atau pemikir dikaitkan dengan kedustaan, kebohongan, dan kepalsuan, sebuah teori dusta. Jadi, ada asumsi terhadap teori dusta ini serta beberapa teori lainnya yang sejenis, yang dijadikan sebagai titik berangkat dari sebuah kecenderungan semiotika, yang kemudian disebut juga sebagai hipersemiotika (*hyper-semiotics*).

Dalam semiotika, bila segala sesuatu yang dalam terminologi semiotika disebut sebagai tanda (*sign*), semata alat untuk berdusta, maka setiap tanda akan selalu mengandung muatan dusta; setiap makna (*meaning*) adalah dusta; setiap pengguna tanda adalah para pendusta; setiap proses pertandaan (*signification*) adalah kedustaan. Dunia hipersemiotika tidak dapat dipisahkan dari dunia hiperrealitas yang dilukiskan oleh Baudrillard.

Hiperealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu-isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu.

“Baudrillard menerima konsekuensi radikal tentang yang dilihatnya sebagai sangat merasuknya kode dalam masa modern akhir. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi, juga cukup mendasar dalam Fisika, Biologi, dan ilmu-ilmu alam lainnya di mana ia memberi kesempatan berlangsungnya reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi. Inilah sebabnya kode bisa mem-*bypass* sesuatu yang real dan membuka kesempatan bagi munculnya realitas yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality*.”

Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat modern ini menjadi berlebihan dalam pola mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat ini mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda. Mereka jadi lebih *concern* dengan gaya hidupnya dan nilai yang mereka junjung tinggi.

Industri mendominasi banyak aspek kehidupan, industri tersebut menghasilkan banyak sekali produk-produk mulai dari kebutuhan primer, sekunder, sampai tertier. Ditemani oleh kekuatan semiotika dan simulasi membuat distribusi periklanan produk menjadi lebih gencar tambah lagi teknologi informasi yang memungkinkan pihak pengusaha untuk mendapatkan informasi seperti apakah masyarakat yang dihadapi, dan pihak konsumen mendapatkan informasi tentang kebutuhan yang mereka tidak butuhkan, tetapi mereka inginkan.

Asumsi-asumsi yang terbentuk dalam pemikiran manusia dan keinginan ini membuat manusia tidak bisa lepas dari keadaan hiperrealitas ini.

5. TEORI SIMULAKRUM DAN INFORMASI

Dalam buku Perpustakaan dan informasi dalam konteks budaya tersebut dijelaskan bahwa adanya hubungan yang sangat erat antara simbol, data, informasi, pengetahuan, dan kebijaksanaan. Hubungan tersebut bersifat hirarki. Informasi merupakan kumpulan data terpilih, terorganisasi, dan teranalisis, merupakan hasil pengolahan data serta memberikan makna di dalamnya. Informasi yang dikombinasikan dengan kemampuan dan pengalaman pemakai serta digunakan untuk memecahkan sebuah masalah atau menciptakan pengetahuan baru, hasil informasi yang diserap serta menyebabkan perubahan disebut pengetahuan. Kemudian, kebijaksanaan (*wisdom*) seseorang akan memandang ke depan dan berpikir berlandaskan nilai dan komitmen seseorang (Sulistyo-Basuki [et.al], 2006:6).

Jika kita melihat bahwa hubungan dan hirarki informasi ini saling terkait satu sama lain yang pada akhirnya membentuk suatu kebijaksanaan. Kebijakan tentu saja didasarkan pada nilai-nilai kebenaran. Jika informasi yang dihasilkan merupakan informasi semu, maka akan menghasilkan pengetahuan yang semu pula. Jika pengetahuan yang diproduksi merupakan pengetahuan yang semu, maka akan menyebabkan kebijakan yang semu. Ini tentu sangat berbahaya. Tidak akan ada lagi kebenaran yang sebenarnya (hakiki).

Simulakrum informasi yang berlangsung dalam waktu yang lama hanya akan menimbulkan ketidakpercayaan pada informasi itu sendiri, bahkan pada setiap informasi. Di dalam situasi yang normal, informasi akan membawa kita pada

kebenaran, pada kenyataan. Akan tetapi, kini, melalui mesin-mesin simulakra, informasi justru menggiring masyarakat ke arah ketidakpastian dan chaos. Di antara berbagai krisis kepercayaan yang muncul akhir-akhir ini salah satunya yang sangat menonjol adalah krisis kepercayaan terhadap informasi. Informasi kehilangan kredibilitas disebabkan ia dianggap tidak lagi mengungkapkan kebenaran. Angka-angka statistic pertumbuhan, nilai tukar, inflasi, GNP, pendapatan perkapita yang hanya dianggap sebagai topeng-topeng kesemuan yang tidak menggambarkan wajah kita yang sesungguhnya. Hilangnya kepercayaan terhadap informasi disebabkan adanya anggapan, bahwa informasi tersebut tidak lebih dari sebuah hasil rekayasa, sebuah hasil distorsi tekstual.

Dalam makalah ini penulis juga akan memberikan contoh-contoh simulakrum informasi yang lebih kongkrit.

a. Abdullah Gymnastiar, seorang dai kondang dengan panggilan akrab AA Gym. Beliau sukses besar karena kemampuannya berceramah yang luar biasa membuat terpukau para audiens yang mendengarkannya. Sentuhan kata-kata bijaknya membuat banyak perubahan perilaku islami masyarakat Indonesia. Siapa yang nyangka akibat keinginannya untuk berpoligami mengakibatkan popularitasnya menurun drastis. Bisnisnya hancur seketika, kepercayaan khususnya kaum ibu memudar, dan kharismatik ke-ustadz-annya menipis tajam. Padahal kalau disimak lebih dalam, AA Gym tidak berbuat kesalahan & dosa. Bukankah poligami dibenarkan dalam Islam? Lalu mengapa Aa Gym terkesan berdosa besar? Jawabannya adalah *simulacrum* media informasi. Akibat media komunikasi dan informasi yang berlebihan dan tampak benar telah membius jutaan orang sehingga menganggap media tersebutlah yang benar dan menyalahkan Aa Gym. Di sini kita melihat betapa orang banyak tidak menyadari simulakrum ini. Betapa tipis bahkan tidak nampak lagi perbedaan

antara realitas dan hiperrealitas dalam kasus Aa Gym.

- b. Seperti yang dicontohkan dalam pendahuluan bahwa internet yang mengandung banyak sekali informasi bahkan tanpa batas telah memberikan sumbangsih terhadap simulakrum informasi. Dengan mentah-mentah para pemakai internet mengambil informasi walaupun tidak jelas sumbernya dan menganggapnya sebagai informasi yang sebenarnya. Grup **Say No to Megawati** dalam Facebook adalah contoh kongkritnya. Orang ramai-ramai berbondong bondong untuk dan mengatakan apa pun yang mereka mau dalam group itu, secara bebas, walaupun akhirnya group tersebut ditutup. Mungkin karena PDI-P melaporkan keberadaan group itu kepada Banwaslu.
- c. Zaman teknologi dan informasi saat ini berdampak positif pada sisi lain. Informasi begitu mudah dan sangat cepat diakses itulah dampak positifnya. Namun, tidak banyak di antara kita yang mengetahui dampak negatifnya kecuali hanya sekedar gambar-gambar dan video pornografi yang bisa diakses kapan saja. Dampak negatif yang penulis maksudkan adalah manusia secara tidak sadar kehilangan fitrahnya, teralienasi dari dirinya sendiri. Mesin teknologi seperti komputer yang dilengkapi dengan fasilitas internetnya telah menjadi teman akrabnya mengalahkan teman manusianya. Pertemuannya dengan teman sebenarnya terasa lebih nikmat melalui media virtual ketimbang melalui pertemuan alami. Bahkan lebih parahnya manusia bisa lupa dengan waktu, lupa dengan keluarga, lupa dengan segalanya akibat virus teknologi ini. Bahkan ibadah pun bisa dilupakan. Teknologi telah menjadi Tuhan (Zaleski, 1999).
- d. Dalam kasus mantan pimpinan KPK Antasari Azhar belakangan ini ada isu yang mengatakan adanya rekayasa dibalik kasus beliau. Pengakuan Williard

terhadap media publik mulai mengungkap realitas yang sebenarnya. Meskipun kasus tersebut dalam proses investigasi, kalau seandainya benar adanya rekayasa di balik kasus tersebut berarti ada rekayasa informasi. Informasi bisa direkayasa demi kepentingan politik. Demi memuaskan kepentingan pribadi atau golongan meskipun menzalimi orang lain ataupun masyarakat. Persekayasaan informasi ini juga terjadi pada zaman orde baru di bawah pimpinan Bapak Soeharto. Media informasi dan komunikasi berusaha memberikan berita yang terbaik mengenai presiden kita. Kebebasan pers terkungkung. Kasus-kasus ketidakadilan tertutup tanpa jejak. Rekayasa informasi sangat kental dalam era Soeharto ini.

- e. Informasi karena sifatnya bersifat *undetermined* artinya suatu informasi tidak bisa ditentukan maknanya. Ketika suatu informasi tidak dapat ditentukan maknanya, maka setiap orang bisa memberikan interpretasi terhadap informasi tersebut secara bebas, sehingga tidak ada ukuran atau standar pemaknaan informasi. Suatu informasi dalam waktu yang bersamaan oleh sebagian orang bisa bermakna positif dan bisa juga bermakna negatif bagi sebagian yang lain. Sebagai contoh, ketika ada dua orang pengawas perpustakaan yang sedang melakukan penilaian terhadap sebuah perpustakaan di kota Depok. Pengawas pertama melihat kenyataan dalam perpustakaan tersebut terlihat sebagian rak-rak bukunya kosong, ia kemudian berasumsi bahwa perpustakaan ini tidak memenuhi standar dan kemudian memberikan penilaian negatif dalam laporannya. Alasannya bahwa perpustakaan yang baik adalah perpustakaan yang memiliki banyak koleksi dan tersusun rapi dalam rak. Berbeda halnya dengan pengawas yang kedua, ia dengan serta merta berasumsi bahwa perpustakaan tersebut hebat sebab rak-rak penyimpanan bukunya banyak yang kosong, artinya buku-buku di

perpustakaan tersebut memiliki kualitas yang tinggi sehingga banyak pemustaka (pengguna) yang memanfaatkannya – terjadi kepadatan tingkat peminjaman yang tinggi –. Dalam kasus ini terlihat bahwa informasi itu bisa diinterpretasi secara berbeda oleh orang tergantung tingkat pendidikannya, tingkat kedewasaannya, ataupun faktor-faktor yang lainnya.

Dan masih banyak contoh-contoh lainnya yang tidak mungkin diungkapkan satu persatu dalam tulisan ini.

6. PERAN PUSTAKAWAN DALAM MENGIDENTIFIKASI INFORMASI REALITAS

Pustakawan dalam pandangan orang awam merupakan orang yang bertugas menjaga perpustakaan yang kegiatannya tidak lebih dari orang yang menjaga buku-buku dan melayani simpan pinjam. Dalam beberapa literatur ilmu perpustakaan disebutkan bahwa seorang pustakawan merupakan seorang *information worker, knowledge worker*. Dalam jenjang yang lebih tinggi disebut *knowledge professional Information & knowledge Consultant* (Rubin, 2010).

Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pasal 1 ayat 8 menyebutkan pengertian pustakawan “*Pustakawan adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan / atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan*”.

Di sini jelas bahwa fungsi dan tugas seorang pustakawan tidak sesederhana yang kita bayangkan. Pustakawan harus memiliki latar belakang pendidikan dengan jenjang pendidikan tertentu. Pustakawan dituntut memiliki pengetahuan yang luas dan multi disiplin. Seorang pustakawan tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas karena banyak aktifitas membaca, tetapi lebih dari itu bagaimana meramu suatu data menjadi

informasi kemudian meramu informasi tersebut menjadi pengetahuan baru. Keterampilan mengolah pengetahuan menjadi hal yang lazim bagi pustakawan. Kumpulan pengetahuan itu kemudian menjadi kearifan lokal atau lazim dinamakan kebijaksanaan. Begitu tinggi dan mulia tugas pustakawan. Adanya peradaban ilmu pengetahuan salah satunya dipegang oleh pustakawan. Perpustakaan merupakan media pembelajaran seumur bagi manusia dan menjadi pusat peradaban pengetahuan.

Kalau kita melirik pada sejarah perpustakaan zaman awal dan pertengahan, kita menyaksikan bahwa pustakawan itu adalah juga seorang ilmuwan terkenal pada zamannya. Tidak sembarang orang yang bisa menjadi seorang pustakawan (Sulistyo-Basuki, 1991). Pustakawan juga dituntut mampu memiliki sikap kejujuran, memberikan dampak positif, dan yang paling penting adalah memberikan pelayanan (*services*) yang terbaik bagi masyarakat pembelajar. Hal ini mengandung indikasi bahwa pustakawan mau tidak mau merancang suatu informasi & pengetahuan yang objektif sesuai dengan kenyataan & berdasarkan pada nilai-nilai kebenaran.

Berkaitan dengan *simulacrum* informasi, para pustakawan mesti memiliki kepekaan yang tinggi terhadap berbagai informasi yang berkembang di masyarakat di mana dia berada. Pemahaman yang mendalam terhadap teori simulakrum Jean Baudrillard sangat dibutuhkan dalam diri pustakawan sejati. Dengan demikian, kemampuan mengidentifikasi berbagai informasi semu dan nyata menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari seorang pustakawan sehingga informasi yang sampai kepada masyarakat pengguna adalah informasi yang sesungguhnya, bukan informasi *simulacrum*.

Beberapa aktivitas yang dilakukan pustakawan dalam memberikan layanan informasi kepada pemustaka dalam upaya mengantisipasi simulakrum informasi, yaitu :

a. Seleksi bahan pustaka dalam pengadaan koleksi

Seleksi bahan pustaka merupakan kegiatan penting yang perlu dilakukan karena berhubungan dengan mutu perpustakaan yang bersangkutan. Untuk melakukan seleksi, terlebih dahulu perlu diketahui siapa saja yang berhak melakukan seleksi bahan pustaka, mengetahui prinsip seleksi, mengetahui prosedur dalam melakukan seleksi, dan mengenal berbagai alat bantu seleksi yang tersedia dalam berbagai sumber (Almah, 2012:55).

Perpustakaan yang baik berusaha menyeleksi bahan pustaka yang akan disediakan dan memutuskan untuk memilih yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

Koleksi yang dianggap tidak berkualitas, mengandung informasi kontroversial, sara, yang akan memecah belah persatuan bangsa sedapat mungkin dihindari dan tidak disediakan untuk masyarakat luas. Contoh kongkrit untuk koleksi semacam ini adalah buku-buku terlarang. Contoh lainnya adalah koleksi yang memiliki pandangan yang mengajarkan suatu aliran sesat, dan sebagainya.

Pustakawan harus memiliki kemampuan untuk memilih koleksi mana yang berkualitas yang dibutuhkan oleh pemustaka dan mana koleksi yang tidak berkualitas bahkan membahayakan pandangan dan pemikiran pemustaka. Untuk itu, pustakawan harus berusaha untuk memiliki wawasan luas dan membaca setiap koleksi yang ada yang akan diseleksi dan diadakan di perpustakaan.

b. Penyeleksian konten digital dalam repositori lembaga

Salah satu tren teknologi perpustakaan saat ini adalah adanya perpustakaan digital. Perpustakaan berusaha memberikan layanan yang terbaik kepada pemustaka dengan menyajikan beragam informasi secara online (Azwar, 2013:182).

Kehadiran perpustakaan digital menjadi solusi bagi perpustakaan konvensional yang memiliki keterbatasan di dalam masalah koleksi. Perpustakaan digital merupakan suatu sistem perpustakaan yang memiliki berbagai layanan dan objek informasi yang mendukung akses objek informasi melalui perangkat digital (HS, 2009:264).

Seperti halnya dengan perpustakaan konvensional, dalam perpustakaan digital juga mengharuskan adanya proses penyeleksian konten yang akan dimasukkan (input) ke dalam aplikasi perpustakaan digital.

Publikasi informasi dalam bentuk konten digital yang disajikan dalam perpustakaan digital seharusnya sudah melalui proses penyeleksian ketat oleh pustakawan. Nilai kepercayaan sebuah informasi dari suatu bahan pustaka akan bertambah ketika masuk ke perpustakaan (termasuk perpustakaan digital). Pustakawanlah yang berperan menambah nilai tersebut. Di antara sekian banyak informasi yang harus masuk ke perpustakaan digital dalam suatu pengadaan (akuisisi), pustakawan harus memilah informasi mana yang harus diprioritaskan. Bahkan terkadang untuk informasi tertentu, tidak layak masuk ke dalam perpustakaan digital karena mengandung kontroversial, sara dan membahayakan pemustaka jika informasi tersebut dibaca.

Pustakawan mempelajari berbagai informasi yang akan diprioritaskan tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan, misalnya tingkat kebutuhan pengguna, kualitas informasi, kredibilitas pengarang, penerbit-penerbit berkualitas yang telah mendapatkan kepercayaan masyarakat, tinjauan (*review*), kata pengantar dari tokoh terkenal, dan sebagainya (Azwar, 2013:119).

c. Program Literasi Informasi

Information literacy dapat diterjemahkan sebagai keberaksaraan informasi atau

kemelekan informasi. Di dalam bidang perpustakaan dan informasi, keberaksaraan informasi ini selalu dikaitkan dengan kemampuan mengakses, memanfaatkan, dan mengevaluasi secara benar sejumlah besar yang informasi yang tersedia di internet.

Program literasi informasi sebenarnya adalah program pemberdayaan masyarakat. Dengan memiliki keterampilan literasi informasi, masyarakat (terkhusus akademisi sekolah dan perguruan tinggi) diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta pada gilirannya menambah motivasi belajar (Pendit, 2008:119).

Literasi informasi adalah kemampuan untuk melakukan manajemen pengetahuan dan kemampuan untuk belajar secara terus menerus. Secara terperinci, literasi informasi merupakan kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan saat informasi diperlukan, mengidentifikasi dan menemukan lokasi informasi yang diperlukan, mengevaluasi informasi secara kritis, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi ke dalam pengetahuan yang sudah ada, memanfaatkan serta mengkomunikasikannya secara efektif, legal, dan etis (Lien, Gunawan, Aruan, & Kusuma, 2010:2).

Dalam konteks simulakrum informasi, pustakawan memiliki peran penting dalam menyebarkan pengetahuan literasi informasi kepada masyarakat pengguna perpustakaan. Pustakawan melalui kegiatan program literasi informasi memperkenalkan kepada pemustaka pentingnya memiliki keterampilan literasi informasi di zaman teknologi informasi saat ini.

Dengan memiliki keterampilan literasi informasi, diharapkan masyarakat lebih peka terhadap banyaknya informasi yang tersedia khususnya informasi yang bersumber dari internet. Masyarakat dapat memilah dan memilah informasi yang berkualitas dan yang

tidak berkualitas, menyaring informasi secara lebih selektif, dan hanya menggunakan informasi yang dapat lebih dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

d. Diseminasi Informasi

Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan pasal 1 ayat 2 menyebutkan "Koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayankan" (Republik Indonesia, 2007).

Ayat ini menjelaskan bahwa koleksi perpustakaan bukan hanya buku, melainkan semua informasi dalam berbagai media dihimpun, diolah dan dilayankan oleh perpustakaan. Perpustakaan memiliki peran mengelola dan menyebarkan informasi (diseminasi informasi).

Pasal 2 dalam Undang-undang yang sama menyebutkan "Perpustakaan diselenggarakan berdasarkan asas pembelajaran sepanjang hayat, demokrasi, keadilan, keprofesionalan, keterbukaan, kerukunan, dan kemitraan".

Pasal 3 menyebutkan "Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa".

Pasal 4 menyebutkan "Perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa".

Beberapa pasal yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa peran penting perpustakaan bagi kemajuan bangsa. Diseminasi informasi yang dilakukan perpustakaan adalah informasi yang berkualitas, profesional yang bertujuan mulia

yaitu untuk meningkatkan kecerdasan bangsa.

Sebaliknya, diseminasi informasi yang dilakukan perpustakaan bukanlah informasi yang asal-asalan, bukan informasi yang berkualitas rendah, apalagi informasi yang sengaja ingin memecah belah persatuan bangsa dan membodohkan generasi muda. Ini sangat dihindari bahkan jauh dari fungsi dan peran perpustakaan.

Perpustakaan mengelola koleksi dengan menggunakan melalui standar baku dan profesional untuk memberikan layanan yang terbaik kepada masyarakat.

7. KLARIFIKASI INFORMASI DALAM ISLAM

Pada masyarakat modern, berita atau informasi tidak saja merupakan kebutuhan pokok, tetapi juga tulang punggung dari kehidupan itu sendiri. Tapi, jangan lupa, bahwa berita itu adakalanya benar dan ada pula yang bohong, bahkan ada pula berita yang hanya gosip belaka yang sengaja disiarkan oleh orang-orang jahat dan tidak bertanggung jawab.

Itu sebabnya, Allah SWT mengingatkan kaum beriman agar kritis dan pandai memilah dan memilih berita, apalagi berita besar yang disebarkan orang yang jahat (fasik). Firman-Nya, "*Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.*" (QS Al-Hujurat [49]: 6).

Ayat ini, menurut riwayat yang masyhur, seperti dinukil semua pakar tafsir, turun berkenaan dengan Walid ibn Uqbah, seorang sahabat yang ditugaskan oleh Nabi untuk memungut pajak di kalangan Bani Mushthalaq. Di tengah jalan, Walid mendengar kabar bahwa Bani Mushthalaq menolak kedatangannya dan bermaksud membunuhnya. Walid lantas kembali ke

Madinah dan melaporkan halnya kepada Rasulullah SAW. Lalu, turun ayat ini, membantah berita buruk itu.

Menyikapi berita besar yang berkembang di masyarakat, kaum Muslim berdasarkan ayat di atas diperintahkan melakukan klarifikasi atau *tabayyun*. Klarifikasi itu, menurut sejumlah pakar tafsir, seperti Ibn 'Asyur dan juga Thabathaba'i, mencakup setidaknya-tidaknya tiga langkah berikut ini.

Pertama, *tatsabbut*, yaitu kegiatan penyelidikan dan penelitian untuk menemukan kebenaran atau menemukan kepastian mengenai fakta yang sebenarnya mengenai suatu masalah. *Tatsabbut* ini merupakan lawan dari sikap tergesa-gesa. Kata Nabi, "*Tatsabbut* itu datang dari Allah, sedangkan sikap tergesa-gesa datang dari setan."

Kedua, *tasannud*, yaitu penyelidikan dan penelitian mengenai keadaan rangkaian para pembawa berita. Di antara mereka tidak boleh ada orang jahat (fasik). Kata Ibn Katsir, seorang Muslim tidak boleh menerima berita orang jahat. Riwayat dan kesaksian mereka tak boleh dijadikan sebagai dasar penetapan hukum.

Ketiga, kaum Muslim tidak boleh bersikap bodoh, baik bodoh dalam arti tidak tahu, maupun bodoh dalam arti bertindak kasar di luar koridor hukum. Ini berarti, kaum Muslim perlu mengkaji dan meneliti kebenaran suatu berita, termasuk memilah dan memilih berita mana yang penting untuk diselidiki. Sebab, jika tidak, kita akan ditimpa kerugian besar lantaran telah membuang-buang waktu dan energi karena provokasi dari orang-orang jahat ("Klarifikasi dalam Islam," 2009).

8. KESIMPULAN

Sekilas telah dibahas seputar simulakrum informasi yang tengah menghujani masyarakat manusia. Secara singkat dampak dari simulakrum informasi adalah:

- a. Manusia akan teralienasi dari dirinya sendiri dan juga teralienasi dari dunianya.
- b. Antara realitas dan hiperealitas sulit dibedakan.
- c. Informasi bisa direkayasa

Sedangkan fungsi dari Teori Simulakrum Jean Baudrillard adalah:

- a. Sebagai alat kritis terhadap berbagai informasi
- b. Penyadaran diri bahwa ternyata realitas bisa dibentuk.

Demikian pula telah dibahas peranan seorang pustakawan dalam mengantisipasi informasi dan pengetahuan. Intinya adalah bahwa seorang pustakawan hendaknya memiliki kepekaan yang tinggi terhadap berbagai informasi yang berkembang di masyarakat di mana dia berada. Dan berupaya mengidentifikasi informasi tersebut sehingga mampu memberikan informasi dan pengetahuan yang real kepada masyarakat.

Demikianlah tulisan ini saya buat, semoga bermanfaat bagi khazanah dunia informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang Informasi dan Perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, D. G. (2002). *Menyoal Objektivisme Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Teraju.
- Almah, H. (2012). *Pemilihan dan Pengembangan Koleksi Perpustakaan*. Makassar: Alauddin University Press.
- Aprillins. (2009, May 10). Jean Baudrillard Tentang Simulacra dan Hiperrealitas. <http://aprillins.com>. Retrieved November 8, 2014, from <http://aprillins.com/2009/577/jean-baudrillard-tentang-simulacra-dan-hiperrealitas/>
- Azwar, M. (2013). *Information Literacy Skills: Strategi Penelusuran Informasi Online*. Makassar: Alauddin Press.

- HS, L. (2009). *Kamus Kepustakawanan Indonesia: Kamus Lengkap Istilah-Istilah Dunia Pustaka dan Perpustakaan yang Ditulis Lengkap oleh Pustakawan Senior*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Jean Baudrillard. (2014, July). *www.wikipedia.org*. Retrieved November 8, 2014, from http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard
- Klarifikasi dalam Islam. (2009, November 9). *Republika*. Jakarta.
- Lien, D. A., Gunawan, A. W., Aruan, D., & Kusuma, S. (2010). *Literasi Informasi 7 Langkah Knowledge Management* (2nd ed.). Jakarta: Universitas Atmajaya.
- Pendit, P. L. (2008). *Perpustakaan digital dari A sampai Z*. Jakarta: Cita Karya Karsa Mandiri.
- Piliang, Y. A. (2001). *Sebuah Dunia yang Menakutkan*. Bandung: Mizan.
- Republik Indonesia. (2007). Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Rubin, R. E. (2010). *Foundations of Library and Information Science*. London: Neal-Schuman Publisher.
- Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistyo-Basuki [et.al]. (2006). *Perpustakaan & Informasi dalam Konteks Budaya*. Depok: FIB UI.
- Zaleski, J. (1999). *Spiritualitas Cyber Space*. Bandung: Mizan.