

# Relasi Perpustakaan Digital dan Media Sosial Sebagai Sumber Pengetahuan Masyarakat Marjinal

<sup>1</sup>Arif Nurochman, <sup>2</sup>Wahyu Supriyanto

<sup>1</sup>PII Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Jenderal Soedirman, <sup>2</sup>UPU Perpustakaan, Universitas Gadjah Mada  
<sup>1</sup>Jl. Dr. Soparno, Komplek GOR Soesilo Soedarman Karangwangkal Purwokerto 53122, <sup>2</sup>Jl. Bulak Sumur, Caturtunggal, Depok, Sleman, DIY 55281  
e-mail: [arif\\_nur38@yahoo.com](mailto:arif_nur38@yahoo.com)

## Abstrak

Relasi perpustakaan digital dan media sosial menciptakan objek budaya baru yang dimulai dengan bagaimana proses produksi, konsumsi dan distribusi pengetahuan menjadi lebih bermakna. Sifat interaktivitas media sosial yang melibatkan partisipasi interaksi aktif secara dua arah tanpa hambatan ruang dan waktu dapat dilaksanakan secara realtime. Kemampuan adaptasi dengan teknologi informasi dan pemanfaatan jejaring virtual global merubah berbagai struktur budaya yang selama ini diyakini kebenarannya. Peran perpustakaan digital sebagai identitas budaya masyarakat berpengetahuan menempatkan perpustakaan digital sebagai sumber pengetahuan bagi struktur sosial masyarakat karena produksi informasi telah terkonfirmasi kebenarannya. Perpustakaan digital telah berevolusi yang dipengaruhi oleh media sosial sebagai sumber pengetahuan masyarakat marjinal. Sekat-sekat budaya antara pusat dan pinggiran berubah oleh pola penciptaan pengetahuan dari hasil

interaksi sosial masyarakat yang saling berjejaring menggunakan media sosial.

**Kata Kunci:** perpustakaan digital, media sosial, *youtube*, masyarakat marjinal

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi utamanya teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dilepaskan dari sejarah panjang kehidupan manusia. Perbincangan akan teknologi pada hari ini tidak saja didominasi pada persoalan alat/medium, tetapi lebih dari itu. Bahwa teknologi turut serta membentuk manusia sebagai bagian dari mesin yang seolah hampa ketika berbagai aktivitasnya yang selama ini menggantungkan pada ketersediaan alat, kemudian harus kehilangan alat tersebut. Contoh paling kasat mata saat ini betapa sulitnya manusia meninggalkan telepon pintar (*smartphone*) dengan berbagai macam fasilitas seperti komunikasi, informasi dan juga fantasi. Manusia dimudahkan di hampir semua bidang karena kehadiran teknologi komunikasi. Kondisi tersebut berlangsung dalam kurun waktu yang lama dan konsisten sehingga manusia dan mesin sulit dibedakan terutama dalam hal aktivitas. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta media baru, memunculkan fenomena perubahan dan perkembangan lingkungan global tanpa terbatas ruang dan waktu. Munculnya perangkat komputer dan internet berhasil merubah akses informasi dan komunikasi secara global dengan berbagai macam karakteristik budaya yang menyertainya.

Digitalisasi sebagai hasil dari media baru dapat diakses dengan berbagai kemudahan dalam hal konektivitas, konten, dan komunitas

---

---

yang terangkum dalam masyarakat virtual adalah hasil dari produk realitas budaya baru yang terbentuk oleh penetrasi teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Castells dalam Ritzer (Ritzer & Douglas, 2007), Anda menafsirkan paradigma teknologi informasi dengan karakteristik dasar berikut: *Pertama*, teknologi informasi adalah teknologi respon informasi. *Kedua*, informasi adalah bagian dari aktivitas manusia dan teknologi ini mempengaruhi kita di mana-mana. *Ketiga*, semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh logika jaringan yang memungkinkan mereka untuk mempengaruhi berbagai proses dan organisasi. *Keempat*, teknologi baru sangat fleksibel sehingga selalu dapat beradaptasi dan berubah. *Kelima*, teknologi spesifik terkait informasi yang dipadukan dengan sistem terintegrasi. Paradigma teknologi informasi sudah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan masyarakat. Beberapa orang bahkan menganggap mereka sebagai kelompok yang terpinggirkan jika tidak menggunakan fasilitas teknologi informasi.

Dalam hal penggunaan teknologi informasi tersebut masyarakat jaringan (*network society*) merupakan konsep yang dipopulerkan oleh Manuel Castells (Castells, 2010) yang memberikan gambaran kehidupan manusia saat ini, di mana manusia tidak lagi memiliki ruang yang tunggal, batasan waktu juga turut menghilang karena setiap orang saling terhubung. Namun dalam jaringan yang saling terhubung tersebut tentu saja berimplikasi terhadap kehidupan manusia, di mana sisi-sisi kemanusiaan mulai terkikis. Masyarakat saling terhubung dengan individu lain yang keberadaannya entah di mana, tertanam dalam jaringan global baik barang, modal, jasa, komunikasi dan ilmu pengetahuan. Keberadaan dunia maya tidak hanya dimaknai sebagai perpanjangan dari sistem komunikasi antar-pribadi, tetapi perluasan itu meluas ke hampir setiap lini kehidupan

---

individu: aksi, aksi, reaksi, komunikasi. Masyarakat dapat terlibat dalam berbagai kegiatan sosial, ekonomi, dan politik kapan saja, di mana saja, secara *real time*, hanya dengan terhubung ke jaringan internet. Mobilitas masyarakat tidak lagi dilakukan secara fisik, namun pemanfaatan ruang virtual dapat segera dilaksanakan.

Keberadaan dunia maya bagi perpustakaan sebagai hasil dari realitas budaya akan cipta, rasa dan karsa masyarakat telah berhasil beradaptasi sebagai bagian dari pusat informasi dan sumber pengetahuan yang bermakna, bahkan sebagai sumber produksi pengetahuan yang terkonfirmasi kebenarannya. Perpustakaan digital sebagai identitas masyarakat berpengetahuan menjadi bukti nyata bahwa perpustakaan berkembang mengikuti pola perubahan yang sedang terjadi di masyarakat.

Perkembangan perpustakaan digital mengikuti laju ilmu yang diciptakan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan sosial budaya. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan sebagai media penyebaran dan interaksi pengetahuan yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan saat ini berkembang pesat. Perpustakaan bukan lagi lembaga untuk penyajian dan pengolahan informasi, tetapi telah berkembang menjadi pusat informasi yang melayani masyarakat dan memiliki nilai informasi sebagai tujuannya. Kondisi ini muncul dari perkembangan sosial suatu masyarakat yang dipengaruhi oleh perangkat teknologi informasi sebagai kebiasaan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan munculnya teknologi digital dan seluler, interaksi skala besar tidak pernah semudah ini.

Era media baru lahir di mana interaktivitas adalah inti dari kemampuan media baru, memungkinkan individu untuk berbicara dengan banyak orang dan memberikan umpan balik instan dan

---

---

real-time. Fitur utama dari media baru adalah interaktivitas. Interaktivitas adalah istilah sehari-hari yang melibatkan penggunaan media baru oleh dua atau lebih peserta yang membuat, mendistribusikan, dan secara bersamaan menerima pesan yang difasilitasi oleh teknologi komputer (Nugroho, 2020). Media sosial adalah istilah yang sering digunakan untuk merujuk pada bentuk media baru dengan partisipasi manusia yang interaktif. Teknologi budaya, komunikasi media sosial, informasi, dan realitas virtual muncul sebagai objek budaya baru di perpustakaan digital yang menghadapi tantangan sebagai pusat informasi dalam ekspos budaya kontemporer yang membutuhkan pemahaman dan kemampuan beradaptasi fasilitas perpustakaan. Perpustakaan digital juga berubah secara dinamis sesuai dengan perubahan dan identitas budaya komunitas pengetahuan dalam tatanan sosial masyarakat.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Media Sosial dan Produksi Pengetahuan**

Seiring dengan meningkatnya teknologi digital dan seluler, interaksi dalam skala besar menjadi lebih mudah bagi masyarakat daripada periode sebelumnya. Komunikasi dua arah dan interaksi secara cepat tanpa terhalang oleh ruang dan waktu menjadi faktor utama dalam melaksanakan berbagai kegiatan bahkan dapat dilaksanakan secara partisipatif lebih dari satu individu. Produksi, seleksi, dan diseminasi informasi pengetahuan menjadi lebih interaktif dan cepat dengan menggunakan metode *create, select and share*. Media sosial menjadi pilihan utama dalam memproduksi informasi karena faktor biaya yang lebih terjangkau dan kemampuan aksesibilitas informasi yang memungkinkan lebih banyak pilihan untuk dikonsumsi oleh masyarakat.

---

Media sosial merupakan istilah populer yang sering digunakan untuk merujuk pada bentuk media baru yang melibatkan partisipasi interaktif masyarakat pada umumnya. Dalam konteks media baru, media sosial dapat mengatasi paradoks yang ada dalam sistem komunikasi massa. Komunikasi merupakan proses yang mengandikan kesetaraan posisi dan interaktivitas antar aktor. Proses komunikasi massa hanya dilaksanakan dalam satu arah dan bersifat pasif. Media sosial berfungsi sebagai jembatan komunikasi sosial yang bersifat *online* dimana masyarakat bisa saling bercerita, berpartisipasi, berbagi, dan saling berjejaring (*network*). Media sosial adalah penggunaan teknologi berbasis web dan seluler untuk mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Nugroho, 2020). Dalam media sosial terjadi kolaborasi pengemasan informasi melalui media gambar, video, teks, grafik, simbol dan suara audio.

Media sosial memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten informasi yang dibuat oleh pengguna dapat dimanfaatkan oleh pengguna lain ataupun hanya memberikan komentar sebagai interaksi pada konten yang dipublikasikan. *Facebook, Twitter, IG dan Youtube* merupakan contoh berbagai macam platform media sosial yang sedang digandrungi oleh masyarakat saat ini dengan berbagai kelebihan dan kekurangan dalam pemanfaatannya. Fungsi media sosial sangat tergantung pada bagaimana pengguna dapat memanfaatkan berbagai macam kemudahan agar digunakan secara bijaksana. Setiap penciptaan teknologi baru selalu menciptakan realitas budaya baru yang memerlukan adaptasi dari masyarakat apakah akan memanfaatkan media sosial untuk kebaikan ataukah sebaliknya. Bagi perpustakaan sendiri media sosial dapat digunakan untuk menciptakan dan memproduksi pengetahuan yang berhubungan dengan pola interaksi masyarakat sehingga terbangun interaksi

---

---

pengetahuan untuk kehidupan yang lebih mapan. Pemanfaatan media sosial *Youtube* yang berkolaborasi dengan perpustakaan digital memberikan dampak luas bagi proses diseminasi pengetahuan yang diproduksi oleh *content creator* dalam menciptakan, memproses dan mendistribusikan pengetahuan. Penciptaan pengetahuan melalui proses produksi informasi tentunya memerlukan sumber informasi valid yang didapatkan dari perpustakaan digital yang ada dan berkembang dimasyarakat. Fungsi perpustakaan digital tidak saja sebagai sumber informasi dan pengetahuan, tetapi lebih dari itu yakni sebagai penyaring dan pemroses informasi yang benar akan penciptaan informasi. Penciptaan pengetahuan yang bersumber dari perpustakaan digital merupakan pengetahuan terkonformasi yang dimulai dari bagaimana proses penciptaan, seleksi dan penyebaran pengetahuan memang benar-benar valid dan terkonfirmasi keberadaannya.

Ekosistem media sosial dan perpustakaan digital terbangun karena adanya pemanfaatan teknologi informasi dan seluler yang berkembang di masyarakat dimana struktur, elemen dan individu saling terhubung dengan menggunakan logika jaringan. Pola interaksi masyarakat begitu interaktif dalam komunikasi dua arah yang begitu cair. Tidak hanya sekedar menjadi konsumen dari berbagai macam informasi dan konten media sosial, namun masyarakat dapat pula berperan sebagai produsen sekaligus sebagai distributor informasi dan produksi pengetahuan baru. Lihat saja bagaimana seorang yang secara geografis berada di sebuah desa yang minim fasilitas dapat memproduksi pengetahuan secara kreatif hanya menggunakan video telepon pintar untuk dipublikasikan di media sosial yang berdampak pada meningkatnya taraf hidup ekonomi, memiliki pengikut

---

(*followers*) bahkan menginisiasi desa *youtuber* untuk sekedar berbagi pengetahuan yang telah diproduksi.

“Si boen Chanel” menjadi simbol “disrupsi” informasi tidak saja dihasilkan oleh masyarakat kota, namun masyarakat pinggiran yang minim fasilitas berhasil memproduksi pengetahuan yang dapat dinikmati oleh masyarakat global dengan adanya interaksi dan jaringan partisipatif tanpa mengenal sekat budaya dan komunikasi manusia. *Youtuber* dari Desa Kesegeran, Kecamatan Cilongok Banyumas ini berhasil memproduksi pengetahuan seluk beluk montir bengkel sepeda motor untuk dibagikan pengalamannya ke media sosial *YouTube*. Kemampuan berjejaring dan pemanfaatan media sosial secara nyata merubah kreatifitas produksi pengetahuan menjadi hal yang tidak mungkin menjadi kenyataan yang merubah struktur budaya baru menjadi lebih mapan dan berdaya guna.

## **2. Desa Marjinal dan Evolusi Perpustakaan Digital**

Media sosial memberikan keluasan kemungkinan berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Semua orang menjadi subjek dan pelaku, tidak sekedar menjadi objek seperti yang terjadi dalam proses komunikasi massa. Media sosial mampu mengatasi paradoks komunikasi massa dengan mayoritas orang menjadi massa pasif dan tidak terlibat dalam proses komunikasi. Sebelum adanya media sosial desa merupakan objek geografis dari struktur pranata sosial masyarakat yang cenderung diabaikan karena keterbatasan fasilitas, sarana prasarana, dan persoalan sosial lain yang tidak populer ataupun kalah bersaing dengan kota yang memiliki berbagai macam sarana fasilitas dalam menunjang kegiatan masyarakat. Desa merupakan pranata sosial pinggiran yang tidak memiliki potensi apapun untuk dapat dikembangkan. Fenomena urbanisasi atau perpindahan mobilitas

---



---

penduduk dari desa ke kota menambah berbagai masalah krusial desa sehingga sulit berkembang.

Adanya media sosial merubah persepsi desa sebagai objek geografis pinggiran menjadi pusat pranata sosial masyarakat melebihi kota dengan berbagai potensi sosial yang diciptakan oleh elemen-elemen sosial desa dengan saling berinteraksi secara partisipatif dan berjejaring. Teknologi informasi dan media sosial memicu masyarakat desa untuk membangun identitas baru di dunia virtual. Seperti dikemukakan sebelumnya bahwa masyarakat desa dengan kemampuan menggunakan media sosial menjadi produsen pengetahuan melalui penciptaan informasi, konsumsi informasi sekaligus sebagai diseminasi pengetahuan yang tercipta dari pola interaksi sosial partisipatif dua arah yang lebih cair. *Conten creator dan youtuber* menjadi contoh bagaimana masyarakat desa dapat memanfaatkan media sosial yang mengakibatkan desa tidak lagi sebagai pranata sosial pinggiran, tetapi telah berubah menjadi pusat pranata sosial sekaligus sebagai pusat pengetahuan masyarakat virtual.

Desa telah menjadi “desa global” yang dipengaruhi oleh keterhubungan yang dimediasi oleh media. Masyarakat desa yang semula merupakan bagian dari komunitas lokal bertransformasi menjadi masyarakat dunia yang memiliki kecenderungan sama, budaya, wawasan, dan asupan informasi. McLuhan (McLuhan, 1968) menyebutnya sebagai “*global village*” yang menyebutkan bahwa globalisasi merupakan fenomena yang melibatkan integrasi ekonomi, budaya, kebijakan pemerintah, dan gerakan politik diseluruh dunia. Konsep globalisasi sebagaimana diterapkan di media telah menghasilkan sebuah desa global yang saling terhubung. Globalisasi merupakan menyempitnya bias ruang dan waktu, sehingga dunia seolah sebuah desa.

---

Apa yang terjadi di sebagian wilayah desa tersebut akan dengan cepat menyebar ke seluruh desa dan penduduk desa pun mengetahui peristiwa tersebut. Begitu pula yang terjadi dengan dunia saat ini, apa yang terjadi di belahan bumi China misalnya ketika virus corona mewabah, dengan cepat informasi ini tersebar ke seluruh dunia. Media dan teknologi yang digunakan memungkinkan komunikasi, interaksi sosial di sebuah desa saling terhubung sehingga membentuk nilai baru sebagai realitas budaya sekaligus sebagai sumber informasi yang diproduksi dan dikonsumsi oleh masyarakat.

Seperti halnya dengan perpustakaan digital yang lahir dari proses adaptasi budaya baru dalam berbagai macam perspektif. Perpustakaan digital memiliki kompleksitas dari unsur objek budaya seperti teknologi, virtual, *database*, komunikasi, metodologi, teks dan lainnya yang saling mendukung secara komprehensif. *Database* informasi yang ada di perpustakaan digital dapat digunakan secara fleksibel, baik secara kronologis dan holistik. Perkembangan komputer dengan kemampuan simulasi, evaluasi, dan analisis yang mampu menangani berbagai variabel pelayanan menjadi tulang punggung perpustakaan digital.

Seiring berkembangnya teknologi berupa komputer dan jaringan telematika, demikian pula konsep perpustakaan digital. Seperti yang dikemukakan oleh Tedd dan Large dalam Pendit (Pendit, 2007), perpustakaan digital memiliki tiga karakteristik utama. Kedua, kumpulan yang berisi data dan metadata yang menghubungkan berbagai data internal dan eksternal, dan ketiga, sumber daya digital yang dikembangkan bersama komunitas pengguna layanan untuk memenuhi kebutuhan informasi komunitas, yaitu kegiatan mengumpulkan dan mengelola. Oleh karena itu, perpustakaan digital

---

---

merupakan integrasi dari berbagai institusi seperti perpustakaan, museum, arsip, dan sekolah yang memilih, mengumpulkan, mengelola, dan memelihara informasi dan membuatnya tersedia untuk komunitas yang berbeda.

Borgman dalam Xie (Xie & Krystyna, 2016) mendefinisikan perpustakaan digital dalam dua elemen yang *pertama* perpustakaan digital adalah seperangkat sumber daya elektronik dan kemampuan teknis terkait membuat, mencari dan menggunakan informasi. Sedangkan yang *kedua* adalah perpustakaan digital dibangun, dikoleksi dan diatur oleh komunitas pengguna dengan kemampuan fungsionalnya yang mendukung kebutuhan informasi yang berguna bagi komunitasnya. Perpustakaan digital sebagai sumberdaya elektronik yang digunakan untuk menciptakan, mencari dan bagaimana menggunakan informasi secara benar merupakan prinsip dari perpustakaan pada umumnya. Sumber daya informasi yang terdapat di perpustakaan digital dapat dikembangkan dan diatur sesuai dengan kebutuhan informasi komunitas yang lebih luas yakni kebutuhan pengetahuan dari masyarakat itu sendiri.

Perpustakaan digital seperti yang telah didefinisikan sebelumnya keberadaan perpustakaan yang hadir dilingkungan masyarakat mengharuskan penyesuaian secara terus menerus untuk dapat menjadi bagian dari sebuah sistem dan institusi sosial budaya yang lebih luas. Perpustakaan digital sebagai pranata sosial akan sumber informasi dan pengetahuan berkewajiban mengolah, memproses, menyebarkan informasi secara simultan kepada masyarakat dengan menggunakan teknologi jaringan sebagai elemen utama perpustakaan. Proses tersebut merupakan kegiatan rutin perpustakaan meskipun perubahan dan pengaruh teknologi jaringan secara massif digunakan untuk meningkatkan mutu layanan perpustakaan.

---

Pada dasarnya, perpustakaan digital dapat diterapkan pada situasi sosial yang bercirikan informasi sebagai tulang punggung pengambilan keputusan. Masyarakat informasi didasarkan pada teknologi, politik, ekonomi, masyarakat, pasar dan hukum, sehingga batas-batas masyarakat informasi tidak harus sama dari masyarakat ke masyarakat. Yang dibutuhkan dalam masyarakat informasi adalah informasi yang lebih baik, lebih rinci, lebih tersedia atau dapat diakses oleh anggota masyarakat (Sulistyo-Basuki, 2014). Dari berbagai perspektif, transformasi masyarakat menuju masyarakat informasi selalu dikaitkan dengan proses pembelajaran, penciptaan, pengolahan, dan penyebaran pengetahuan sebagai elemen sentral yang terkait dengan teknologi informasi. Ketika bekerja dengan perpustakaan, proses menciptakan dan menyebarkan pengetahuan untuk digunakan dalam masyarakat informasi adalah amanat dan tugas perpustakaan. Fungsi perpustakaan saat ini sebagai pusat informasi, penyedia layanan informasi, manajemen pengetahuan dan pusat pembelajaran, baik dari segi infrastruktur maupun teknologi mesin pencari, telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi internet (Sugihartati, 2014).

Peran pustakawan tidak terbatas pada “akuntan” yang menunggu komunitas untuk menggunakan perpustakaan, tetapi juga “pekerja pengetahuan” karena komunitas yang dilayani oleh perpustakaan telah menjadi “masyarakat pengetahuan” yang terlalu mendasar dengan nilai informasi yang dikonfirmasi. Perpustakaan digital merupakan sumber pengetahuan bagi masyarakat yang berpengetahuan, diawali dengan tersedianya akses informasi yang berperan sebagai sumber informasi dan pada akhirnya menjadi realitas budaya baru sebagai bagian dari siklus hidup kearifan yang dirasakan oleh masyarakat. Perkembangan perpustakaan digital sebagai objek

---

budaya yang dihasilkan dari proses adaptasi perpustakaan dengan peralatan teknologi informasi merupakan ciri utama kehidupan sosial budaya masyarakat. Kemampuan adaptasi, interaksi partisipatif yang didukung oleh elemen sosial masyarakat tanpa batas ruang dan waktu dan berjejaring membentuk realitas budaya baru yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Adanya perpustakaan digital dan kolaborasi penggunaan media sosial untuk memproduksi, mengonsumsi dan mendistribusikan informasi menjadi penanda bahwa siklus pengetahuan masyarakat tercipta dan dimanfaatkan secara benar yang dapat digunakan untuk kehidupan yang lebih baik. Sekat-sekat sosial masyarakat pinggiran telah berubah menjadi pusat interaksi partisipatif dalam produksi pengetahuan.

### **C. PENUTUP**

Perkembangan sosial budaya masyarakat sebagai objek budaya baru membawa realitas budaya yang semakin kompleks dengan berbagai faktor internal dan eksternal yang membentuknya. Teknologi informasi, perkembangan jaringan dan media sosial sebagai objek budaya membawa pengaruh fundamental bagi perpustakaan dan masyarakat dengan akses informasi yang mudah dimanapun dan kapanpun. Perpustakaan digital dan media sosial telah berhasil medisrupsi informasi dari proses produksi, konsumsi dan distribusi pengetahuan yang sebelumnya terpusat dikota, telah berubah ke daerah pinggiran dengan berbagai elemen teknologi yang menyertainya. Perpustakaan digital, media sosial sebagai sumber pengetahuan yang terkonformasi menjadi ciri utama masyarakat yang berpengetahuan tidak lagi termarginalkan. Kolaborasi perpustakaan digital dan media sosial menjadi sumber pengetahuan masyarakat pinggiran dalam proses pengambilan keputusan dan memenangkan persaingan.

---

#### **D. DAFTAR PUSTAKA**

Castells, M. (2010). *The Rise of The Network Society; The Information Age: Economy, Society, and Culture* (2 ed., Vol. 1). Wiley Blackwell.

McLuhan, M. (1968). *War and Peace in the Global Village*. Bantam Books.

Nugroho, C. (2020). *Cyber Society, Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Kencana.

Pendit, P. L. (2007). *Perpustakaan Digital Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Sagung Seto.

Ritzer, G., & Dauglas, J. G. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana Prenada Media Group.

Sugihartati, R. (2014). *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Kencana.

Sulistyo-Basuki. (2014). *Senerai Pemikiran Sulistyo-Basuki: Profesor Pertama Ilmu Perpustakaan dan Informasi di Indonesia*. ISIPII.

Xie, I., & Krystyna, K. M. (2016). *Discover Digital Libraries: Theory and Practice*. Elsevier.

---