

Motivasi Generasi Y dan Z dalam Memanfaatkan Perpustakaan Digital iJogja Sebagai Sumber Pengetahuan

M. Pandu Ristiyono

Perpustakaan Universitas Terbuka, Tangerang selatan

pandu@ecampus.ut.ac.id

Rahmat Fadhli

Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Universitas Islam Nusantara, Bandung

Rahmatfadhli04@gmail.com

Abstrak:

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motivasi generasi Y dan Z pengguna perpustakaan digital iJogja dalam memanfaatkan koleksi digital sebagai sumber informasi. Metode penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan pada penelitian ini berjumlah tujuh orang dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi pustaka serta teknik analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini dilihat dari segi kebutuhan dapat digolongkan pada dua jenis kebutuhan yang dominan yakni kebutuhan prestasi (*achievement needs*) dan kebutuhan kekuasaan (*power needs*). Sedangkan dorongan yang muncul pada pemanfaatan perpustakaan digital terbagi atas dua yakni intrinsik dan ekstrinsik. Dorongan intrinsik pada penelitian ini berasal dari diri sendiri seperti memanfaatkan fungsi perpustakaan, menjawab rasa ingin tahu dan menambah pengetahuan. Sedangkan dorongan ekstrinsik yakni mendapatkan informasi dari teman dan media sosial serta faktor lingkungan akademik.

Kata Kunci : *Perpustakaan Digital, Kebutuhan informasi, Perpustakaan iJogja,*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan perpustakaan pada perkembangan era teknologi informasi saat ini tergolong cepat. Perpustakaan berawal dari kumpulan manuskrip, buku dan bahan pustaka lainnya untuk keperluan studi, kenyamanan atau kesenangan (Basuki, 1991) dalam bentuk perpustakaan konvensional atau dengan kata lain seluruh administrasi kegiatan perpustakaan dilakukan secara manual. Kemudian perpustakaan berkembang dengan istilah perpustakaan hybrid atau otomatisasi perpustakaan dengan arti proses pengelolaan administrasi perpustakaan sudah menggunakan bantuan teknologi meskipun belum sepenuhnya tapi beberapa pekerjaan manual yang ada pada perpustakaan konvensional dapat dilakukan lebih cepat dan efisien. Selain itu proses pengolahan dan temu balik informasi menjadi lebih cepat. Namun pada perkembangannya, perpustakaan digital muncul sebagai istilah baru yang seluruh kegiatan pengelolaan perpustakaan menggunakan prosedur kerja berbasis teknologi atau komputer, konektivitas dan sumber daya digital. Bentuk koleksi/ sumber informasi yang pada awalnya masih tercetak pun, pada perpustakaan digital dikenal dengan koleksi/ sumber elektronik yang bisa dimanfaatkan tanpa terikat pada jam operasional perpustakaan.

Munculnya fenomena perpustakaan digital sebagai salah satu layanan yang diberikan oleh perpustakaan pada pemustakanya juga sudah mulai merambah ke Indonesia. Hal ini terlihat banyaknya perpustakaan yang sudah mengenalkan layanan baru yakni perpustakaan digital dan salah satunya perpustakaan digital berbasis aplikasi pada perangkat *smartphone*. Perpustakaan yang memberikan layanan ini sangat beragam dari berbagai jenis perpustakaan baik perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan khusus, perpustakaan sekolah bahkan perpustakaan perguruan tinggi. Saat ini terdapat dua pengembang atau *developer* perpustakaan digital berbasis aplikasi *smartphone* yang banyak merilis perpustakaan digital yakni PT. Enam Kubuku Indonesia dan PT. Woolu Aksara Maya. Berikut adalah hasil dokumentasi penulis terhadap perpustakaan digital berbasis aplikasi *smartphone* di Indonesia pada halaman penyedia aplikasi pada *smartphone*:

Tabel 1. Perpustakaan Digital berbasis aplikasi *smartphone* di Indonesia

No	Jenis Perpustakaan Digital	Jumlah
1.	Perpustakaan Nasional	1
2.	Perpustakaan Umum	51
3.	Perpustakaan Sekolah	10
4.	Perpustakaan Perguruan Tinggi	73
5.	Perpustakaan Khusus	7

Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja merupakan salah satu bentuk layanan perpustakaan dari Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta atau BPAD DIY. Layanan ini merupakan salah satu program BPAD DIY dalam mengikuti perkembangan teknologi di bidang perpustakaan yang diluncurkan pada 2 Agustus 2016. Berdasarkan dokumentasi penulis pada bulan September 2018, aplikasi iJogja sudah diunduh sebanyak ±10.000 kali dengan versi terakhir 1.1.7 yang diperbarui pada 9 Juli 2018. Tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iJogja tercatat dengan nilai rata-rata 4.1 atau “kategori baik” dari 199 tanggapan pemakai/ pengguna. Selain itu, untuk memaksimalkan layanan perpustakaan digital, iJogja telah menyediakan 7.010 judul buku dengan jumlah ±25.000 eksemplar.

Program perpustakaan digital tentunya lebih ditujukan pada pemustaka yang sudah literet dalam menggunakan media atau teknologi, generasi Y dan Z merupakan contohnya. Generasi atau disebut sebagai generasi *digital natives* atau keadaan dimana sudah terlahir dengan keberadaan teknologi khususnya komputerisasi dan pengolahan data di lingkungan sekitarnya, yakni pada rentang tahun 1981-1995, dan generasi Z dengan rentang 1996-sekarang (Oblinger, Oblinger, & Lippincott, 2005; Prensky, 2001). Generasi Y dan generasi Z ini merupakan target utama dari adanya program perpustakaan digital berbasis aplikasi karena generasi ini sudah terbiasa menggunakan teknologi agar memanfaatkan perpustakaan digital ini dengan maksimal. Keberhasilan suatu perpustakaan baik dalam konvensional ataupun perpustakaan digital dapat dilihat dari banyaknya pengguna atau *user* yang memanfaatkan koleksi ataupun sumber informasi yang ada di perpustakaan tersebut.

Keberadaan program perpustakaan digital ini juga bertujuan untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan setiap individu terkait kebutuhan dirinya dengan sumber-sumber informasi atau pengetahuan. Adapun faktor-faktor yang mendorong seseorang individu untuk melakukan suatu tindakan bisa berasal dari keinginan individu sendiri ataupun berasal dari lingkungan luar. Dalam psikologi keadaan akan adanya kebutuhan dan dorongan individu

untuk bertindak dan melakukan sesuatu dikenal sebagai motivasi. Dengan demikian, pada penelitian ini akan membahas bagaimana motivasi generasi Y dan generasi Z yang disebut *digital natives* dalam memanfaatkan perpustakaan digital berbasis aplikasi smartphone *iJogja*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Motivasi

Motivasi merupakan konsep dalam psikologi yang bersifat abstrak dan merupakan tingkah laku *covert* atau tidak dapat langsung terlihat. Motivasi berasal dari Bahasa Latin yakni *movere* yang berarti menggerakkan. Menurut *The Columbia Encyclopedia* (dalam Martini & Farida, 2014) motivasi diartikan sebagai niat untuk mencapai tujuan, yang mengarahkan pada perilaku untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan pengertian lain menurut Lamberton dan Leslie motivasi adalah keinginan untuk melakukan upaya untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi merupakan tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi berkaitan dengan konsep Homeostatis. Konsep ini merupakan kecenderungan tubuh individu untuk mempertahankan keseimbangan fisiologis dan psikologis. Keseimbangan fisiologis yang berkaitan dengan proses biologi yang ada pada diri manusia seperti temperature tubuh, rasa lapar dan lainnya. Sedangkan keseimbangan psikologis berkaitan dengan emosional ataupun mental seseorang seperti bersosialisasi, kebutuhan akan pengetahuan, keinginan belajar dan lainnya. Konsep homeostatis merupakan konsep biologi yang berasal dari keadaan ketidakseimbangan dari dua aspek tersebut. Adanya ketidakseimbangan akan menimbulkan kebutuhan atau needs pada diri seseorang, selanjutnya kebutuhan akan sesuatu akan menimbulkan dorongan atau motif untuk melakukan sesuatu yang disebut dengan tingkah laku. Sehingga tingkah laku inilah yang akan membentuk dan mencapai keseimbangan pada diri individu meskipun tidak semua kebutuhan dapat manusia dapat dipenuhi atau terpuaskan.

Dalam konteks motivasi, banyak teori kebutuhan yang dikenalkan seperti teori kebutuhan Mc Clelland. Pada teori ini dikemukakan bahwa setiap individu memiliki tiga kebutuhan utama yakni kebutuhan berprestasi (*achievement needs*), kebutuhan afiliasi (*affiliation needs*) serta kebutuhan kekuasaan (*power needs*). Adanya tiga kebutuhan ini pada diri manusia akan berbeda-beda bergantung pada kondisi yang dihadapi. Pada suatu kondisi, aka nada kebutuhan yang akan dominan dan kebutuhan lainnya menjadi tidak dominan dan sebaliknya.

2. Generasi Y dan Z

Generasi menurut Manheim (dalam Putra, 2017) diartikan sebagai sebuah konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengamalan historis yang sama. Pengelompokkan generasi menurut (Oblinger et al., 2005) terdapat beberapa tahapan dimulai dari Baby boomers (1947-1964), Generasi X (1965-1980), Generasi Y/ NetGen (1981-1995) serta Post Millenials/ Generasi Z (1995- 2010). Keberadaan generasi Y dan Z bersamaan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi sehingga menjadikan kedua generasi ini memiliki kesamaan dan juga disebut sebagai *digital natives* atau terlahir dengan keadaan yang sudah terbiasa dengan perangkat teknologi informasi. Beberapa kesamaan generasi Y dan Z ini yakni sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang berpengaruh pada tingkah laku masing-masing generasi. Selain itu,

kedua generasi ini juga merupakan pengguna media sosial yang fanatik yang mana kehidupan mereka sangat bergantung dan terpengaruh akan keberadaan teknologi sendiri.

3. Perpustakaan Digital

Keberadaan perpustakaan digital merupakan hasil dari perkembangan ICT atau teknologi informasi yang menjadi solusi atas permasalahan perpustakaan konvensional yang memiliki keterbatasan seperti keterbatasan ruang, koleksi, staf dan lainnya. Perpustakaan digital saat ini memberikan kemudahan bagi siapa saja atau pengguna untuk dapat mengakses sumber-sumber informasi dalam bentuk elektronik pada waktu yang tidak terbatas. Menurut Digital Library Federation (Pendis, 2008) Perpustakaan Digital didefinisikan sebagai

“...an organization that provide the resources, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual access to, interpret, distribute, preserve the integrity of, and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by a defined community or set of community”.

Dengan berkembangnya perpustakaan kearah digital membuat jenis perpustakaan ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, menghemat ruangan. Keberadaan perpustakaan digital dapat menyimpan dokumen atau koleksi dalam bentuk digital yang tidak membutuhkan ruangan konvensional namun hanya cukup membutuhkan hardisk atau ruang digital. Kedua, *multiple access*. Kendala yang ada pada perpustakaan konvensional adalah keterbatasan koleksi. Koleksi digital yang dimiliki perpustakaan digital dapat dengan mudah diunduh atau dibaca oleh banyak pemakai atau istilah akses ganda. Ketiga, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Keempat, koleksi dapat berbentuk multimedia serta; Kelima, biaya lebih murah (Saleh, 2015)

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis teknik *sampling* pada penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* atau tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015), sedangkan teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* dimana penulis menentukan kriteria informan karena teknik *purposive sampling* dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Informan pada penelitian ini berjumlah 7 orang dengan kriteria sebagai berikut:

1. Merupakan generasi Y- Z atau kelahiran 1981-2010.
2. Berdomisili di kota Yogyakarta
3. Terdaftar sebagai pengguna aplikasi iJogja dalam jangka waktu minimal 2 minggu
4. Pernah meminjam koleksi di aplikasi iJogja

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan model dari Miles dan Huberman dengan beberapa bagian kegiatan

yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion*).

D. PEMBAHASAN

1. Perpustakaan Digital iJogja

Perpustakaan Digital iJogja merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis mobile yang dapat diakses menggunakan *android* ataupun *iOS*. Perpustakaan ini merupakan salah satu layanan yang diberikan oleh Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta/ BPAD DIY. Aplikasi ini sudah diluncurkan sejak tanggal 3 April 2016 dilengkapi dengan beberapa fitur berupa *eReader* untuk membaca *eBook* serta fitur lainnya yang dapat terhubung dengan media sosial untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Interaksi yang dapat dilakukan pengguna aplikasi perpustakaan digital ini berupa merekomendasikan buku, menyampaikan ulasan, serta menambahkan teman. Sedangkan koleksi yang ada di perpustakaan ini dapat dibaca melalui *online* ataupun *offline*.



Gambar 1. Tampilan promosi iJogja (sumber: akun twitter @grhatamapustaka)

Selain itu, perpustakaan digital iJogja memiliki fitur ePustaka yang memungkinkan pengguna untuk bergabung menjadi anggota perpustakaan digital dengan koleksi yang beragam. Pada aplikasi ini terdapat beberapa kategori ePustaka dengan rincian koleksi sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori ePustaka di aplikasi Perpustakaan Digital iJogja

No	Kategori ePustaka	Jumlah Buku	Eksemplar	Anggota
1	Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY	6516	±13.000	±5.000
2	Badan Pendidikan dan Pelatihan DIY	106	±1.000	448

3	Koleksi Internal Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY	1	5	48
4	Dinas Kebudayaan DIY	4	40	315
5	Perpustakaan dan Arsip Daerah Gunung Kidul	1	10	163
6	Majelis Pustaka dan Informasi PWM DIY	26	260	448
7	Perpustakaan SMPN 4 Pakem, Sleman	3	30	11
8	Perpustakaan SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta	0	0	21
9	SD BSE	353	±10.000	77
10	Prana Widya Pustaka SMAN 1 Wonosari	0	0	6

Dengan beberapa fitur yang diberikan iJogja, membuat aplikasi perpustakaan ini mudah diakses oleh siapa saja. Aplikasi ini dapat diunduh di Playstore dan digunakan pada sistem android.

2. Generasi Y dan Z dalam Memanfaatkan Koleksi Perpustakaan Digital

a. Kebutuhan Generasi Y dan Z

Berdasarkan teori kebutuhan David Mc Clellan disebutkan bahwa setiap individu memiliki tiga kebutuhan, yakni kebutuhan berprestasi (*achievement needs*), kebutuhan afiliasi (*affiliation needs*) dan kebutuhan kekuasaan (*power needs*). Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh informan, dapat diketahui bahwa kebutuhan mereka didominasi oleh kebutuhan berprestasi (*achievement needs*) dan kebutuhan kekuasaan (*power needs*). Dalam kaitannya dengan kebutuhan berprestasi, generasi Y dan Z pada penelitian ini cenderung merupakan mahasiswa memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan informasinya dalam konteks pendukung studi mereka seperti untuk mendapatkan bahan referensi perkuliahan atau sumber rujukan penelitian berupa *textbook* yang pada akhirnya untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wiyarsih, 2009) yang menyebutkan mahasiswa menggunakan koleksi perpustakaan dengan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar atau indeks prestasi (IP) yang tinggi. Untuk memuaskan kebutuhan berprestasi tersebut, mahasiswa mempunyai aneka ragam kebutuhan seperti buku, jurnal, informasi, akses internet dan lainnya yang tidak dapat dipenuhi sendiri. Dengan demikian cara paling efektif untuk memenuhi kebutuhan adalah memanfaatkan perpustakaan yang ada.

Selain kebutuhan berprestasi, pada penelitian ini generasi Y dan Z juga memiliki kebutuhan kekuasaan (*power needs*) sebagai motivasi mereka dalam mengakses atau memanfaatkan koleksi digital yang ada di aplikasi perpustakaan digital iJogja. Menurut Mc Clelland dalam (Martini & Farida, 2014) disebutkan bahwa kebutuhan atas kekuasaan tidak dapat dipandang sebagai kebutuhan yang bersifat negatif, tapi juga dapat bersifat positif. Individu yang memiliki kebutuhan akan kekuasaan yang tinggi akan menyukai hal yang sifatnya kompetitif dan berkeinginan untuk menang. Adapun pada penelitian ini, kebutuhan akan kekuasaan yang dimaksud adalah kekuasaan akan pengetahuan dan informasi. Berdasarkan hasil penelitian selain

untuk mendapatkan sumber informasi pendukung dalam proses akademik, pemanfaatan koleksi perpustakaan juga bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan atau informasi lebih dibandingkan lingkungan sekitar generasi Y dan Z sendiri, terutama dalam subjek pengetahuan yang diminati oleh kedua generasi ini. Dengan adanya kekuasaan atas pengetahuan dibandingkan lingkungan lainnya, generasi Y dan Z dapat mempengaruhi dan mengontrol orang lain seperti dalam kegiatan diskusi atau sharing bersama rekan yang memiliki *interest* atau minat yang sama.

b. Dorongan

Dorongan (*drive*) pada diri individu disebabkan oleh munculnya kebutuhan (*needs*). Kebutuhan tersebut dapat berasal dari dalam diri individu yang disebut motivasi intrinsik sedangkan kebutuhan yang berkaitan dengan hal luar individu atau lingkungan disebut motivasi ekstrinsik (Martini & Farida, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian ini diidentifikasi bahwa generasi Y memanfaatkan koleksi perpustakaan digital iJogja berdasarkan dua jenis dorongan motivasi tersebut yakni intrinsik dan ekstrinsik. Pada aspek intrinsik sebagian besar informan memanfaatkan aplikasi iJogja karena adanya dorongan untuk memanfaatkan beberapa fungsi perpustakaan. Dorongan yang timbul dari dalam diri individu informan pada penelitian ini dalam memanfaatkan aplikasi perpustakaan digital adalah rasa penasaran terhadap layanan baru BPAD DIY (Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah, DIY) berupa layanan perpustakaan dalam format digital berbasis aplikasi untuk *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara pada informan, seluruh informan mengakui mengunduh aplikasi iJogja atas rasa ingin tahu terhadap bentuk baru perpustakaan digital dalam format aplikasi telepon pintar/ *smartphone*.

Sedangkan dorongan dari dalam individu yang muncul untuk memanfaatkan koleksi digital yakni untuk mendapatkan informasi, referensi baik untuk mendukung kebutuhan belajar ataupun untuk mendapatkan informasi hiburan dari beberapa koleksi berupa novel. Hal ini dinilai sudah memenuhi atau mencapai tujuan perpustakaan umum secara konvensional yakni fungsi pendidikan yang mana perpustakaan bertugas untuk memelihara dan menyediakan sarana untuk pengembangan individu pada semua tingkat pendidikan; fungsi informasi yakni menyediakan kemudahan bagi pemakai berupa akses yang cepat terhadap informasi yang tepat mengenai seluruh pengetahuan; serta fungsi rekreasi yakni perpustakaan digital juga memainkan peran dalam mendorong penggunaan secara aktif rekreasi dan waktu senggang dengan penyediaan bahan pustaka (Basuki, 1991).

Sedangkan aspek ekstrinsik adalah kondisi dimana kebutuhan berkaitan dengan hal di luar individu atau lingkungan. Menurut (Uno, 2008) disebutkan bahwa dorongan ini muncul saat individu mendapat rangsangan dari luar seperti dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Pada penelitian ini, motivasi ekstrinsik generasi Y dalam memanfaatkan perpustakaan digital adalah mendapatkan informasi dari teman dan media sosial, serta lingkungan akademik. Seluruh informan pada penelitian ini mengunduh aplikasi iJogja disebabkan karena adanya faktor lingkungan baik dari teman, lingkungan akademik ataupun media sosial. Sebagai contoh, beberapa

informan menggunakan aplikasi ini karena ajakan teman yang menggunakan aplikasi serupa. Pengalaman yang didapatkan dari teman tersebut membuat informan menjadi terdorong untuk menggunakan aplikasi yang sama untuk memenuhi kebutuhan informasinya.

Selain itu beberapa informan mengakui bahwa mereka mengetahui keberadaan aplikasi iJogja melalui media sosial berupa Instagram ataupun media massa *online*. Sehingga informan menjadi memiliki cara lain untuk memenuhi kebutuhan informasinya selain berkunjung ke perpustakaan yakni dengan menggunakan perpustakaan dengan format digital. Sedangkan sebagian kecil informan menggunakan aplikasi iJogja karena dorongan dari lingkungan akademik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya respon informan yang menyebutkan bahwa pemanfaatan aplikasi iJogja didorong oleh lingkungan akademik sebagai sumber informasi lain yang praktis dan tidak membutuhkan waktu dan biaya yang banyak untuk mengaksesnya. Namun, sebagian besar informan menyayangkan kurangnya promosi yang dilakukan oleh BPAD DIY dalam promosi aplikasi iJogja, sehingga tidak banyak orang-orang yang mengetahui keberadaan aplikasi ini.

3. Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan tentang motivasi pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital termasuk koleksi digital, dapat diketahui sejauhmana pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iJogja oleh kedua generasi ini sebagai berikut:

a. Frekuensi Penggunaan aplikasi iJogja

Dari hasil penelitian ini, diketahui bahwa sebagian besar informan jarang menggunakan aplikasi iJogja. Menurut beberapa informan, mereka rutin mengakses aplikasi hanya untuk membaca koleksi digital yang disukai secara utuh dengan frekuensi 2-3 jam per hari, namun setelah tidak ada lagi koleksi yang diinginkan untuk dibaca, sebagian besar informan cenderung tidak mengakses aplikasi iJogja bahkan menghapus aplikasi ini dari perangkatnya. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan aplikasi iJogja dipengaruhi oleh kepentingan dan tujuan masing-masing individu dalam memanfaatkannya.

b. Motif Penggunaan aplikasi iJogja

Motif dapat diartikan sebagai dorongan atau alasan seseorang individu untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, diketahui beberapa motif penggunaan aplikasi iJogja. Pertama, rasa ingin tahu. Seluruh informan pada penelitian ini menyebutkan bahwa alasan penggunaan aplikasi iJogja untuk menjawab rasa ingin tahu terhadap bentuk baru perpustakaan dalam format digital berbasis *mobile*. Beberapa informan juga mengungkapkan motif penggunaan aplikasi iJogja sebagai bentuk “kekinian”. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori motivasi Maslow yakni kebutuhan penghargaan. Pada teori ini disebutkan kebutuhan ini termasuk penghargaan terhadap diri, kompetensi, keyakinan dan pengetahuan. Kebutuhan akan penghargaan ini terdiri atas dua tingkatan yakni reputasi (persepsi mengenai gengsi/ *prestige*) dan harga diri (*self esteem*).

Motif ketiga dalam penggunaan aplikasi iJogja adalah untuk mencari sumber informasi baik untuk pengetahuan ataupun hiburan. Seluruh informan menyatakan bahwa tujuan penggunaan aplikasi iJogja adalah untuk mendapatkan informasi dalam bentuk elektronik. Terakhir, motif generasi Y dan Z untuk menggunakan aplikasi iJogja adalah untuk menggantikan kebiasaan buruk menggunakan media sosial berlebihan yang digantikan dengan membaca buku digital. Dengan artian, penggunaan aplikasi iJogja dapat menjadi salah satu kegiatan yang meningkatkan minat baca seseorang

c. Koleksi yang sering dimanfaatkan iJogja

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa koleksi yang sering dimanfaatkan oleh sebagian besar informan adalah koleksi *textbook* atau buku sumber pendukung dalam proses akademik. Hal ini juga menjadi alasan utama para informan mengunduh aplikasi *iJogja* yakni untuk mendapatkan sumber informasi lain dalam format elektronik atau digital yang dapat diakses dengan mudah. Selain itu beberapa informan juga memanfaatkan koleksi lain berupa koleksi yang bersifat menghibur seperti novel, non fiksi dan non fiksi remaja.

d. Hambatan dalam memanfaatkan aplikasi iJogja

Kegiatan pemenuhan informasi tidak selalu berjalan dengan lancar dan dalam proses pencarian informasi, individu akan mendapatkan hambatan atau *obstacles* (Fadhli & Kurnia, 2016). Dalam konteks pemanfaatan aplikasi iJogja terdapat beberapa hambatan yang ditemui oleh informan pada penelitian ini. Pertama, keamanan aplikasi. Seorang informan mengungkapkan tidak nyaman menggunakan aplikasi ini dikarenakan aplikasi iJogja membutuhkan akses untuk membaca sistem android atau *write system permission*. Selain ini disebutkan bahwa aplikasi ini juga meminta akses untuk menggunakan kamera. Menurut informan, hal tersebut menimbulkan ketidaknyamanan pengguna untuk memanfaatkan dan mengakses informasi yang ada di aplikasi iJogja ini.

Adapun hambatan lain yang dihadapi oleh pengguna yakni *software bug*. Keadaan ini dimana terdapat kesalahan/ error, kegagalan atau kegagalan dari program yang menyebabkan aplikasi tidak berjalan dengan baik atau berhenti secara paksa (*force close*). Menurut informan terdapat beberapa hambatan berupa bugs yang didapatkan saat memanfaatkan aplikasi seperti membaca buku dan meminjam koleksi, sehingga aplikasi tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal dan informasi/ pengetahuan yang ada tidak bisa didapatkan dengan baik oleh informan yang mengakses.

Hambatan berikutnya yaitu koleksi perpustakaan digital belum lengkap. Hampir seluruh informan mengungkapkan salah satu yang menjadi kelemahan iJogja yakni kurangnya jumlah koleksi sehingga informan tidak bisa memanfaatkan secara maksimal. Salah satu informan mengungkapkan dengan zaman digital saat ini harusnya perpustakaan digital sudah bisa bersaing dengan perpustakaan konvensional dari segi koleksi, baik akses koleksi (*multiple access*) ataupun kuantitas dan kualitas koleksi.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap motivasi generasi Y dan Z dalam memanfaatkan aplikasi perpustakaan digital berbasis mobile iJogja, didapatkan kesimpulan bahwa kebutuhan kedua generasi dalam memanfaatkan aplikasi didominasi oleh kebutuhan berprestasi (*achievement needs*) seperti kebutuhan informasi untuk penunjang studi yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar, sedangkan kebutuhan kekuasaan (*power needs*) berkaitan dengan kekuasaan atas pengetahuan dan informasi. Dorongan kedua generasi dalam memanfaatkan dibagi atas dorongan intrinsik dan ekstrinsik. Dorongan intrinsik yakni untuk memanfaatkan fungsi perpustakaan, menjawab rasa ingin tahu dan menambang pengetahuan. Sedangkan dorongan ekstrinsik adalah dorongan dari teman dan media sosial serta faktor lingkungan akademik yang membuat kedua generasi untuk memanfaatkan aplikasi iJogja.

Pemanfaatan aplikasi iJogja dari informan penelitian ini diketahui bahwa generasi Y dan Z akan memanfaatkan aplikasi iJogja dengan frekuensi 2-3 jam sehari, namun jika koleksi yang dibutuhkan sudah tersedia, mereka cenderung untuk menghapus instalasi aplikasi iJogja dari perangkatnya. Sedangkan motif pemanfaatan aplikasi iJogja yakni untuk menjawab rasa ingin tahu, kebutuhan penghargaan sebagai bentuk “kekinian”, mencari sumber hiburan serta sebagai sarana untuk mengubah kebiasaan buruk menggunakan media sosial dengan hal yang bermanfaat. Koleksi yang sering digunakan yakni koleksi buku teks untuk keperluan referensi dalam penyusunan karya tulis ilmiah mahasiswa serta koleksi hiburan berupa novel. Hambatan yang didapatkan kedua generasi dalam pemanfaatan aplikasi iJogja adalah keamanan aplikasi, *software bugs* serta belum lengkapnya koleksi.

F. SARAN

Melihat beragamnya motivasi generasi Y dan Z dalam pemanfaatan perpustakaan digital iJogja, maka sudah sebaiknya Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta meningkatkan dan mengoptimalkan layanan perpustakaan digital seperti *software bug*, ketersediaan dan keterbaruan koleksi agar perpustakaan digital iJogja tidak ditinggalkan oleh pengguna. Hal ini dikarenakan karakteristik digital native yang membutuhkan informasi secara cepat, tepat dan mudah. Selain itu, Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta diharapkan memaksimalkan promosi perpustakaan digital iJogja untuk meningkatkan pengguna aktual perpustakaan digital. Hal ini dikarenakan sulitnya penulis untuk mendapatkan informan yang merupakan pengguna aktual perpustakaan disebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya generasi Y dan Z terhadap keberadaan perpustakaan digital berbasis mobile seperti iJogja.

Referensi

- Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (1st ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadhli, R., & Kurnia, B. E. (2016). Foreign Students' Information Seeking Behavior: A Case Study of Foreign Students at Gadjah Mada University. In *Proceeding International Conference on Science Mapping and the Development of Science* (pp. 117–126). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Martini, N. A., & Farida, I. (2014). *Psikologi Perpustakaan* (1st ed.). Tangerang Selatan:

Universitas Terbuka.

- Oblinger, D. G., Oblinger, J. L., & Lippincott, J. K. (2005). *Educating the Net Generation. Educational Leadership* (Vol. 56). <https://doi.org/10.1177/0898010105275838>
- Pendit, P. L. (2008). *Perpustakaan Digital dari A sampai Z* (1st ed.). Jakarta: Cipta Karyakarsa Mandiri.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, 9(18), 123–134. Retrieved from <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/142/133>
- Saleh, A. R. (2015). *Pengembangan Perpustakaan Digital* (1st ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyarsih. (2009). Motivasi Mahasiswa Memanfaatkan Fasilitas Perpustakaan Fakultas Studi Komparatif Antara Mahasiswa Di Fakultas Eksakta Dan Non Eksakta. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, V(1), 1–12.