



**FENOMENA *VLOG YOUTUBE* DIKALANGAN MAHASISWA ILMU
PERPUSTAKAAN**

SKRIPSI

**Diajukan ke Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Medan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Perpustakaan (S.IP)**

**Ayu Kirana
NIM 61153017**

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2019

**LEMBAR PERSETUJUAN
SURAT KETERANGAN PEMBIMBING SKRIPSI**



FENOMENA VLOG YOUTUBE DIKALANGAN MAHASISWA ILMU
PERPUSTAKAAN

SKRIPSI

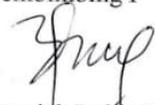
Diajukan ke Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Medan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Perpustakaan (S.IP)

OLEH

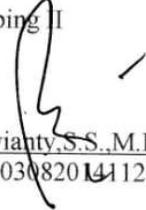
AYU KIRANA
NIM 61153017

Dosen Pembimbing Skripsi

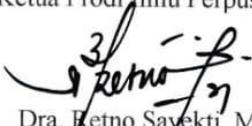
Pembimbing I


Fauziah Lubis, S.H., M.Hum
NIP 197105282008012013

Pembimbing II


Rina Devianty, S.S., M.Pd.
NIP 19710308201412001

Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan


Dra. Retno Sayekti, M.Lis
NIP 196912281995032002

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

2019

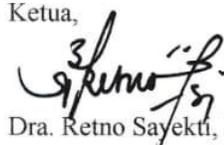
PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ **Fenomena Vlog Youtube dikalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan**”. Ayu Kirana 61153017 Program Studi Ilmu Perpustakaan telah dimunaqasyahkan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 22 Agustus 2019.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan.

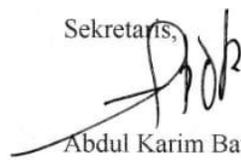
Medan, 15 Agustus 2019

Ketua,


Dra. Retno Sayekti, M.LIS

NIP. 196912281995032002

Sekretaris,


Abdul Karim Batubara, M.A

NIP. 197001122005011008

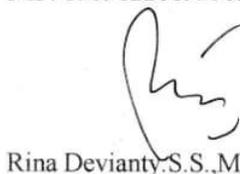
Anggota,


Dra. Retno Sayekti, M.LIS

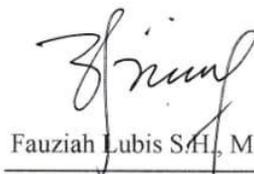
NIP. 196912281995032002


Abdul Karim Batubara, M.A

NIP. 197001122005011008


Rina Devianty, S.S., M.Pd.

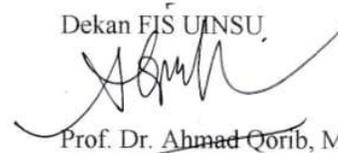
NIP. 197105282008012013


Fauziah Lubis S.H., M.Hum

NIP. 197105282008012013

Mengetahui,

Dekan FIS UINSU,


Prof. Dr. Ahmad Qorib, M.A

NIP. 19584141987031002

LEMBAR PERSETUJUAN
SURAT KETERANGAN PEMBIMBING SKRIPSI

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami menyampaikan bahwa skripsi saudara:

Nama : Ayu Kirana

NIM : 61153017

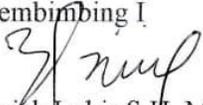
Judul Skripsi : **“Fenomena Vlog Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu
Perpustakaan”**

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, untuk melaksanakan seminar proposal skripsi.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2019

Pembimbing I


Fauziah Lubis, S.H., M.Hum.
NIP 197105282008012013

Pembimbing II


Rina Devianty, S.S.M.Pd.
NIP 197103082014112001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Kirana

NIM : 61153017

Tempat, Tgl Lahir : Batubara 27 Agustus 1997

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UIN-SU Medan

Alamat : Jln Kamboja laut dendang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Fenomena Vlog Youtube dikalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan" adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya



MOTTO

“Orang yang mulia adalah orang yang akan memaafkan kekeliruan orang lain”
(Safii Efendi)

“Jangan terus memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi”
tahanan mereka
(Lao Tza)

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah banyak kesabaran (yang kau jalani),
yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”
(Sayidina Ali Bin Abi Tholib)

Tidak diperlakukan sebagaimana kamu memperlakukan, tapi tetaplah
memperlakukan sebagaimana kamu ingin diperlakukan
(Ayu Kirana)



ABSTRAK

Nama : Ayu Kirana

Nim : 61153917

Judul : Fenomena *vlog youtube* dikalangan

Mahasiswa Ilmu Perpustakaan

Penelitian ini berjudul “Fenomena *Vlog Youtube* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan”. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui efek *vlog youtube* dalam menyebarkan informasi lewat fenomena yang terjadi dan untuk mengetahui efektifitas *vlog* dalam menyebarkan informasi melalui *youtube* dan mengetahui dampak dari tayangan *vlog* dalam menyebarkan informasi melalui *youtube*. Dengan menggunakan metode empiris dalam penelitian kualitatif dan yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa ilmu perpustakaan. Hasil dari penelitian ini terdapat efek kognitif dan afektif pada mahasiswa. Penelitian ini mendeskripsikan perkembangan media sosial dengan adanya *youtube*, dan memberikan tontonan dengan gaya baru, memaparkan dan memberikan pilihan belajar dengan video yang tersebar di *youtube*. Dengan kebiasaan mahasiswa di era digital mengubah cara berkomunikasi untuk tetap mendapatkan informasi dalam jaringan. *Youtube* memberikan pemaparan dalam konteks pendidikan, beberapa konten bisa dijadikan sebagai media pembelajaran atau pengayaan materi yang selama ini masih terbatas pada buku pelajaran.

Kata kunci : *Vlog Youtube*. sosial media, informasi.



ABSTRACK

Nama : Ayu Kirana

Nim : 61153917

**Judul : Youtube Vlog Phenomenon Among
Library Science Students**

This research is entitled “Youtube Vlog Phenomenon among library Science Students”. The purpose of this research is to find out the effects of youtube vlog in spreading information through phenomena that occur and to find out the effectiveness of vlogs in spreading information through youtube and to know the impact of vlog shows in spreading information through youtube. By using empirical methods in qualitative research and the informants in this study were library science students. The results of this study have cognitive and affective effects on students. This study describes the development of social media with youtube, and provides watching in a new style, exposes and provides learning options with videos spread on youtube. with the habits of people in the digital age changing the way to communicate to stay informed in the network. Youtube provides a presentation in the contxt of education, some content can be used as a medium of learning or enrichment of material which so far is still limited to textbooks.

Keyword : *Vlog Youtube.social media, information.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “**Fenomena Vlog Youtube dikalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan**”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.

Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad *Sholallahu alaihi wa sallam* (SAW).

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu peneliti hingga selesai. Terutama terima kasih kepada Bapak Muhammad Syafii dan Ibunda Fatima Zahara, yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini, dukungan baik moral dan moril, doa yang penuh dengan kesabaran mendidik peneliti dengan harapan sukses dimasa depan.

Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada “

1. Bapak Prof. Dr. Saidurahman, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan beserta wakil rektor I, II, III atas fasilitas yang diberikan selama menimba ilmu dikampus UINSU Medan.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Qorib, M.A. Selaku dekan fakultas ilmu sosial UINSU Medan, juga saran dan nasehat yang diberikan selama peneliti menjalani aktivitas di dunia kampus.
3. Ibu Dra. Retno Sayekti, M. LIS, selaku ketua jurusan Ilmu Perpustakaan yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Abdul Karim Batu-bara, M.A, selaku sekretaris jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial.
5. Ibu Fauziah Lubis, S.H.,M.Hum, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Rina Devianty,S.S,M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang tidak pernah bosan

meluangkan waktu, tenaga, serta penuh kesabaran memberikan arahan dan masukan dalam membantu peneliti menyusun dan memperbaiki skripsi sampai selesai.

6. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan ilmu pada masa perkuliahan dan berjasa dalam proses penyelesaian administrasi.
7. Keluarga besarku yang telah banyak membantu memberikan dukungan dan motivasi.
8. Teman-teman semasa mahasiswa Ilmu Perpustakaan angkatan 2015, sahabat Ip yang menemani peneliti selama studi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
9. Terkhusus kepada sahabat tercinta Duwi Utami, Khairun Nadia dan Darmayanti serta teman teman yang lain yang selalu menemani langkah selama kuliah serta bantuan, saran, waktu tenaga dan segala hal yang telah dilakukan.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan menyemangati dalam menyusun skripsi ini.

Atas segala bantuan tersebut peneliti menghantarkan doa kepada Allah SWT, semua pihak yang telah membantu, semoga diberikan balasan yang setimpal. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Medan, Agustus 2019

Peneliti,

Ayu Kirana
61153017

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Defenisi Konseptual	5
1. Fenomena	5
2. Vlog	5
3. Youtube.....	5
G. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Fenomena <i>Vlog</i>	7
B. Konten <i>Vlog Youtube</i>	9
C. Fitur-Fitur <i>Youtube</i>	11
1. Mencari video.....	11
2. Memutar video	11
3. Mengunggah	11
4. Mengunduh	12
5. Berlangganan	12
6. <i>Live Striming</i>	12
D. Motif Mahasiswa Menonton <i>Vlog Youtube</i>	12

1. Hiburan dan relaksasi	13
2. Hubungan antar pribadi	13
3. Mencari informasi	14
4. Persahabatan	14
E. <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran	15
F. Pandangan Al-Qur'an Mengenai Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran	17
G. Representasi <i>Youtube</i> di Kalangan Mahasiswa	18
H. Tahap-Tahap Beradaptasi Dengan <i>Youtube</i>	19
1. Tahap bulan madu	19
2. Tahap masa krisis	19
3. Tahap penyesuaian	20
4. Tahap bikulturalisme	20
I. Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Tahap-Tahap Penelitian	26
1. Menentukan fokus penelitian	26
2. Menentukan <i>setting</i> dan subjek penelitian	26
3. Pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi	27
2. Wawancara	27
3. Dokumentasi	27
F. Instrumen Pengumpulan Data	28
1. Pedoman wawancara	28
2. Kamera handphone	28

3. Tape recorder	28
G. Teknik Analisi Data.....	28
1. Reduksi data	29
2. Penyajian data.....	29
3. Penarikan kesimpulan.....	29
H. Tehnik Keabsahan Data	29
1. Kredibilitas (validasi internal).....	30
2. Transferabilitas (validasi eksternal)	30
3. Dependabilitas (reliabilitas)	30
4. Konfirmabilitas (obyektivitas).....	30
I. Teknik Penjamin Keabsahan Data	29
1. Triangulasi sumber.....	30
2. Triangulasi teknik	30
3. Triangulasi waktu	30
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 32
A. Gambar Umun Prodi Ilmu Perpustakaan.....	32
1. Sejarah prodi ilmu perpustakaan.....	32
2. Visi dan misi prodi ilmu perpustakaan	33
3. Tujuan prodi ilmu perpustakaan.....	34
4. Sasaran	34
5. Strategi pencapaian sasaran program studi	35
6. Tujuan program studi	36
7. Struktur organisasi program studi ilmu perpustakaan	37
8. Keunggulan program studi.....	38
9. Rekap mahasiswa program studi ilmu perpustakaan	38
B. Deskripsi Hasil Penelitian	39
1. Fenomana penggunaan media sosial	40
2. Sikap mahasiswa sebelum dan sesudah menonton <i>vlog youtube</i>	43
3. Dampak tanyangan <i>vlog youtube</i> terhadap sikap belajar	

mahasiswa ilmu perpustakaan.....	44
4. Fenomena <i>vlog youtube</i> mampu mempengaruhi sikap mahasiswa.....	45
5. Manfaat <i>vlog youtube</i> di kalangan mahasiswa Ilmu Perpustakaan.	47
6. Eksistensi <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Ilmu Perpustakaan.....	48
7. Efektivitas pemasaran produk lewat sosial media <i>youtube</i>	50
C. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan suatu proses yang terus berjalan dalam kehidupan manusia tanpa ada henti kapan pun dan di mana pun. Adanya teknologi mempermudah seseorang, sehingga yang menggunakannya merasa sangat terbantu. Salah satu alat canggih (*Smartphone*), sebuah alat yang mampu digunakan untuk mengakses apa saja, ini menjadi alternatif semua orang, tidak terkecuali remaja, mahasiswa khususnya. Dengan adanya teknologi untuk membantu komunikasi jarak jauh banyak yang menggunakan untuk media sosial yang terhubung ke internet mulai dari *facebook*, *messenger*, *instagram*, *youtube* dan sebagainya yang dipergunakan.

Selain menggunakan media sosial dengan biaya terjangkau, tersedia pula berbagai kelebihan media sosial yang mampu diakses kapan dan di mana saja, serta memiliki sumber tanpa batas yang membuat posisinya menjadi lebih dominan. *Youtube* adalah sebuah situs *web* video *sharing* yang memuat berbagai video populer, dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video. Sampai saat ini pengguna *youtube* di seluruh dunia telah mencapai satu milyar pengguna dengan total penayangan seluruh video mencapai satu triliyun penayangan. Video-video di *youtube* umumnya berbentuk klip musik, film, tv, serta video buatan para penggunanya sendiri. Menjadikan *youtube* sebagai televisi masa kini yang cukup populer ditelinga masyarakat.

Kehadiran *vlog youtube* merupakan salah satu bentuk media sosial yang menayangkan berbagai video unik, dan bisa mengikuti dengan cara *mensubscribe* untuk melihat lebih banyak konten, sehingga pengguna tidak pernah ketinggalan untuk menonton *youtube* dengan berbagai video yang tersedia. *Vlog* sendiri merupakan video yang menceritakan mendapat dan catatan pribadi kepada banyak orang, konten ini bisa dilihat dari kepribadian, *fashion* atau hobi pribadi. Dengan banyaknya *vlogger* di dunia bahkan di Indonesia sendiri, dengan hadirnya

penayangan video yang beragam setiap harinya, mulai dari kehidupan hari-hari, bisnis, liburan.

Dari beberapa kalangan, ada beberapa *vlogger* yang menjadikannya ajang mengekspresikan dirinya, tak jarang dari mereka terlalu bebas dan cenderung memberi tontonan secara negatif, sehingga muncul tren (gaya mutakhir, bergaya modern). Bahkan tidak jarang banyak konten yang bersifat kurang baik, misalnya saja dari busana yang dikenakan, ucapan atau tingkah laku serta ada dari beberapa kalangan memamerkan pasangan mereka dengan status berpacaran dengan gaya yang tidak baik, lalu memublikasikannya ke media sosial. Ada pula salah satu dari mereka melakukan *prank* (yang berarti bercanda, olok-olok), yang dapat dipertonton kalangan banyak. *Prank* yang dilakukan berbagai macam cara, mulai dari mengejut, berpura-pura, menakut-nakuti seseorang, sampai kepada hal yang bersifat menghawatirkan.

Tersedia pula konten secara terbuka tanpa melihat usia dan dapat dipertontonkan oleh siapa saja, bagaimana jika mahasiswa dikalangan remaja melihat konten tersebut lalu mengaplikasikannya lewat diri atau bahkan dapat memicu orang lain, yang pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan memberikan argumen atau pendapat kepada publik. Menurut artikelnya *Educase learning initiative* mengenai *video blogging* kelebihan dari *vlog* yaitu: mudah dibuat, lebih dinamis, mengembangkan pola berkomunikasi setiap individunya, dan menjadi sarana mengekspresikan sesuatu.

Ketika video dipertontonkan oleh banyak orang, terdapat keuntungan seperti ketenaran, sehingga tak jarang banyak yang berlomba-lomba, dalam membuat dan memiliki chanel. Tentu banyak terdapat hal negatif dalam kontek *vlog youtube* yang bertebaran hingga mengakibatkan cara komunikasi yang tidak pada tempatnya, ucapan yang terlalu kasar, sikap yang berlomba-lomba baik dalam penampilan. Ini merupakan salah satu hal yang tidak baik, bagaimana tidak, seorang mahasiswa yang masi remaja melihat lalu mengaplikasikannya, lalu mengambil keputusan setelah menonton *vlog youtube* dengan informasi yang didapat, dari sudut pandang dan

pengalaman yang berbeda-beda, dan informasi tersebut belum pasti keabsahannya. Telah kita ketahui media sosial merupakan tempat presentasi diri, ketika di media sosial seseorang bisa jadi berbeda dari pada diri aslinya, begitu juga dengan yang mereka lakukan. Namun, yang melihat *vlog youtube* merasa tertarik dan ingin mengaplikasikannya dalam keseharian. Konten *vlog* yang ditonton secara berkala akan mampu mengubah pola pikir remaja. Ketika remaja asik dengan kegiatan individual mereka di media sosial maka yang akan terjadi kurangnya berintraksi dengan orang tua, keluarga, kerabat bahkan teman-teman yang berada di lingkungannya sendiri. Mahasiswa yang tidak dapat memposisikan sesuatu hal akan terus bermedia sosial baik itu didalam kelas saat sedang mengikuti jam perkuliahan.

Berdasarkan perilaku yang tampak, mahasiswa cenderung mengarahkan pada gaya hidup hura-hura, ini dikarenakan terlalu mengikuti saran *vlogger* yang mereka gemari. Berdasarkan pengamatan di lapangan yang dilakukan penulis dan dengan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Fenomena *Vlog Youtube* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan”, Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Dengan adanya permasalahan di lingkungan mahasiswa dan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada mahasiswa lewat fenomena *vlog youtube*, sehingga membentuk sikap, baik sikap kepada diri sendiri, kelompok, dan sikap mahasiswa di kelas saat sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Banyak penelitian membahas fenomena adanya sosial media yang berdampak bagi kalangan remaja, akan tetapi sedikit sekali penelitian yang membahas mengenai fenomena ini. Berdasarkan hal yang terjadi, *youtube* mampu mengubah pola pikir seseorang, baik negatif atau positif yang akan mempengaruhi seseorang dalam bertindak dan berperilaku.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, terlebih dahulu dilakukan identifikasi terhadap masalah yang akan diteliti yang berkaitan dengan obyek penelitian. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan mahasiswa saat jam perkuliahan
2. Kurangnya keaktifan mahasiswa saat jam perkuliahan
3. Mahasiswa rentan terpengaruh oleh media sosial
4. Mahasiswa bermedia sosial saat jam perkuliahan
5. *Vlog* memiliki dampak bagi mahasiswa pada saat jam perkuliahan
6. Kepercayaan mahasiswa melihat saran *vlog*

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sikap mahasiswa sebelum dan sesudah menonton *vlog youtube*?
2. Apa dampak tayangan *vlog youtube* terhadap sikap belajar mahasiswa Ilmu Perpustakaan?
3. Bagaimana fenomena *vlog youtube* mampu mempengaruhi sikap mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sikap mahasiswa sebelum dan sesudah menonton *vlog youtube*
2. Untuk mengetahui dampak tayangan *vlog youtube* terhadap sikap belajar mahasiswa ilmu perpustakaan.
3. Untuk mengetahui fenomena *vlog youtube* mampu mempengaruhi sikap mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran khususnya mengenai pengaruh negatif konten *vlog youtube* dalam pembentukan sikap mahasiswa.
2. Manfaat teoritis, penelitian ini untuk menambah referensi peneliti selanjutnya mengenai pengaruh negatif konten *vlog youtube* dalam pembentukan sikap mahasiswa.

3. Manfaat praktis, penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para pembaca mengenai pengaruh konten *vlog* dalam *youtube* terhadap pembentukan sikap mahasiswa

F. Definisi Konseptual

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan maksud penelitian dengan judul yaitu : “Fenomena *Vlog Youtube* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan”, dengan demikian definisi operasional yang perlu diperjelas, yaitu:

1. Fenomena

Fenomena dalam penelitian ini merupakan suatu kejadian nyata baik itu keadaan yang dapat dilihat maupun dirasakan, yang terjadi sebab keberadaan suatu gejala, yang bersifat fakta di kalangan mahasiswa, yang berupa kenyataan, kejadian yang terjadi dan yang dapat dirasakan dengan pancaindra.

2. *Vlog*

Vlog adalah sebuah video yang mempunyai tema tertentu yang dikemas dalam konsep dokumentasi jurnalistik dan dimuat dalam sebuah website. Biasanya video *vlog* berisi tentang ketertarikan, opini maupun pikiran, hasil dari kehidupan sehari-hari, hampir mirip dengan tayangan televisi, walaupun dalam proses pembuatannya tidak serumit pembuatan tayangan televisi. Istilah *vlog* sendiri merupakan singkatan dari video blog.

3. *Youtube*

Youtube merupakan sebuah *website* yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini seperti, video klip musik dari musisi tertentu,

film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para *vlogger*, video tutorial berbagai macam aktivitas

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini menguraikan tujuan pustaka, yaitu kajian teori yang berisi tentang konsep teoritis, dasar yang dipakai untuk memperkuat argumen peneliti dalam menganalisis permasalahan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan metode penelitian yang bentuk penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, lokasi dan waktu, subjek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan Dan Hasil Penelitian

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pengaruh negatif konten *vlog youtube*, dalam pembentukan sikap mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberi saran atas penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Fenomena Vlog

Fenomena merupakan suatu hal yang terjadi di suatu tempat yang dapat diamati oleh manusia yang bersifat fakta sehingga menarik untuk dikaji dan diteliti secara ilmiah. Fenomena sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat yang disebabkan oleh berbagai hal misalnya, hadir media sosial di lingkungan masyarakat, lingkungan akademisi yang di gunakan oleh banyak pengguna tanpa melihat batas usia. Media sosial youtube telah menjadi fenomena yang semakin mengglobal dan mengakar. Keberadaannya nyaris tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Sebagai bentuk aplikasi dalam berkomunikasi secara virtual, media sosial merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media sosial merupakan media online dimana para penggunanya melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi dan menciptakan konten berupa *vlog*, wiki, forum jejaring sosial dan ruang virtual yang kosong oleh teknologi multimedia yang kian canggih. Pada saat ini, media sosial, blog, dan wiki merupakan media sosial yang paling banyak digunakan dan tumbuh pesat diantara yang lainnya.

Kuswarno (2007), dalam bukunya mengatakan Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phainomai* yang berarti “menampak”. Sedangkan *phainomenon* yaitu yang menampak atau terlihat. Fenomenologi pertama kali dicetuskan oleh Edmund Husserl. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berpikir yang mempelajari fenomena manusiawi tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena tersebut serta realitas objektif dan penampakannya. Fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokus pada pengalaman hidup manusia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial, budaya, politik atau sejarah dan sebagainya. Pendekatan fenomenologi menggunakan

pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu. (Sari, 2017,p.4).

Pada saat ini banyak sekali cara seseorang untuk berkomunikasi dengan elektronik lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media komunikasi non elektronik. Media komunikasi elektronik lebih mudah dibawa kemana-mana, hemat biaya, tempat, dan cepat, sehingga sangat banyak yang memilih mengikuti selain dari dorongan kebutuhan juga sudah menjadi tren. Beberapa tahun terakhir, fenomena *vlogger* semakin marak di masyarakat. Terbukti dengan banyaknya orang yang semula hanya dikenal di kalangan *youtube* ataupun blog menjamah di layar kaca dan dapat dipertontonkan oleh orang banyak. Hingga saat itu kalangan muda maupun tua tidak ada habisnya melihat *vlog* yang dibuat oleh *vlogger* yang sampai saat ini *vlog* menjadi tren dikalangan milenial. Representasinya banyak sekali wanita muda muslim telah menjadi *vloggers* di *youtube*. Para *vlogger* ini sangat menarik karena, selain di Indonesia banyak wanita muslim yang tinggal di negara negara mayoritas non-muslim. Mereka kreatif dalam latihan, mereka berjilbab dan berbicara dengan penuh percaya diri kepada *audiens* global. Yang paling penting, mereka tampak sangat nyaman dalam identitas mereka sebagai muslim dan sebagai orang Kanada, Inggris, Swedia atau Amerika. Namun, *vlogs* memiliki dampak afektif pada diri seperti mulai meniru gaya dan praktik *vloggers* yang mensyaratkan konsumsi material yang signifikan, seperti, pemakaian make-up atau membeli pakaian tertentu, meskipun ada fakta yang berkaitan tentang religiusitas dan kesalehan sebagai seorang wanita Muslim. (Rahman, 2018, p.73).

Di masa sekarang ini, generasi muda menjadi penyambung estafet dari generasi yang lalu untuk menjadi penentu masa depan suatu bangsa. Generasi muda selalu identik dengan berbagai hal mengenai keaktifan. Dimulai dari memiliki kreatifitas tinggi, inovasi yang revolusi. Kelebihan-kelebihan generasi muda tersebut akan menjadi salah satu saluran untuk memajukan bangsa ini, pada saat ini, negara Indonesia masih berstatus sebagai negara berkembang, jika ditelaah, Indonesia

merupakan negara yang besar, tidak hanya wilayah dan rakyat, tetapi juga sumber daya alam yang melimpah. *Vlogger* sebagai saluran mendorong generasi milenial menjadi generasi yang produktif, pekerjaan seorang *vlogger* merupakan pekerjaan yang sebagian besar dilakukan oleh anak muda atau yang disebut generasi milineal. Meskipun pekerjaan tersebut terbelang mudah dan instan, namun *vlogger* memiliki potensi dan pengaruh yang besar terhadap karakter generasi muda. Generasi milineal memiliki potensi yang besar pula dalam upaya memajukan bangsa melalui kegiatan kegiatan yang produktif. Ini di sebabkan remaja sekarang telah mamasuki dunia serba teknologi segingga sulit sekali seseorang menolak kehadiran teknologi. Semakin banyak respon positif mengenai *vlog* seseorang, maka akan semakin berpengaruh pada banyak orang. Selain itu, *vlogger* yang memiliki *viewers* yang banyak akan mendapat penghasilan yang cukup. Hal ini sebanding dengan banyaknya *viewers* yang menonton dan respon baik dari *viewers* tersebut. Secara tidak langsung, pekerjaan *vlogger* akan mengurangi tingkat pengangguran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya unggul dalam praktik di lapangan tetapi juga dalam teknologi. (Kuncoro, 2018, p. 196).

B. Konten *Vlog Youtube*

Konten merupakan isi, struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman suatu situs. Konten merupakan informasi yang tersedia melalui media yang dihasilkan oleh elektronik, konten media terdiri dari berbagai bentuk konten atau isi dalam suatu media yang ada didunia dengan menggunakan media teknologi. Teknologi digitalisasi dengan menggunakan internet hadir sebagai inovasi dari perkembangan teknologi komunikasi media yang mampu memberikan informasi dengan cepat. Tidak hanya dengan televisi, radio, surat kabar namun hadirnya berbagai konten seperti *youtube* merupakan sarana penyebaran informasi berbasis internet yang dapat memindahkan pesan melalui audio visual.

Vlog atau *vlogging* merupakan suatu bentuk kegiatan *blogging* dengan menggunakan medium video, penggunaan teks atau audio dengan menggunakan

sumber media perangkat seperti ponsel berkamera, kamera, *vlog* menjadi sarana yang kreatif bagi para *vlogger* maupun penontonnya. *Vlog* contoh video yang diunggah di *youtube* yang berisi kegiatan sehari-hari *vlogger* dengan memberikan informasi seperti, tutorial, hiburan untuk penonton. Tayangan *vlog* lebih banyak memberikan pengaruh positif dibandingkan pengaruh negatif, *vlog* sangat membantu meningkatkan suasana hati dan menambah wawasan bagi para penikmatnya (Iksanti, 2018, p. 5).

Pada akhirnya muncul tren-tren kontroversi yang berpotensi menjadi pengaruh buruk bagi penonton. Beberapa konten *vlog* ini dianggap menyalahi norma-norma yang ada di Indonesia karena menunjukkan budaya kebarat-baratan, yang dianggap bebas dan tidak dapat keseluruhan diterima dalam budaya timur, apalagi para *vlogger* umumnya seorang anak muda sehingga menargetkan penonton anak muda juga. Maraknya *vlog* di media sosial menjadi tontonan rutin para anak muda. Fenomena ini juga muncul dalam kalangan mahasiswa, lebih khususnya mahasiswa Ilmu Perpustakaan. *vlog* sudah menjadi pembicaraan dan tren yang marak. Hal ini tampak dari penggunaan *youtube* dikalangan mahasiswa yang memilih untuk menonton *vlog* lebih dari pada konten yang lain, dan menontonnya secara berkala sesuai dengan jadwal unggahan video para *vlogger*. Selain itu, beberapa mahasiswa juga memiliki akun *youtube* dan mengunggah *vlog* mereka sendiri, membuat mereka menjadi seorang *vlogger* juga (Sondakh, 2007, p. 4).

Youtube sendiri merupakan sebuah situs *web* dengan berbagi video populer, di mana para pengguna dapat memuat, menonton, berbagi klip video dan membuat *vlog* di dalam *youtube*. Menurut data statistik *youtube*, sampai saat ini pengguna *youtube* di seluruh dunia telah mencapai satu milyar pengguna dengan total penayangan seluruh video mencapai satu triliyun penayangan. video-video *youtube* umumnya berbentuk klip musik, film dan sebagainya. Tentu terdapat dampak dari perkembangan sosial media ini baik positif maupun negatif bagi pendidikan anak, terlebih lagi dampak yang membuat perubahan pada sosial anak.

Saat ini *youtube* menjadi situs online video *provider* paling dominan di Amerika Serikat bahkan dunia, dengan menguasai 43% pasar. Diperkirakan 20 Jam durasi video diupload ke *youtube* setiap menitnya dengan 6 miliar *viewers* perhari. Kini *youtube* telah menjadi berbagai macam kebutuhan dari penggunanya, fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi *youtube* saat ini sangat membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna. Diperkirakan hampir sepertiga dari semua pengguna internet dan setiap hari orang menonton ratusan juta video di *youtube* dan menghasilkan miliaran kali penayangan, *youtube* secara keseluruhan telah menjangkau lebih banyak penonton yang berusia 18-34 dan 18-49 tahun dari pada jaringan kabel mana pun di dunia. Terdapat karakteristik dari *youtube* yang membuat banyak dari sebagian pengguna betah dalam menggunakan. (Faiqah, 2016, p. 59).

C. Fitur-Fitur *Youtube*

Fitur-fitur yang ada dalam *youtube*, di antaranya sebagai berikut:

1. Mencari video

Youtube berisi kumpulan berbagai macam video yang telah diunggah, jelas bahwa *youtube* terdapat berbagai macam video. Penggunaanya dapat mencari berbagai macam video dengan mengetikkan kata kunci di bagian pencarian.

2. Memutar video

Setelah penggunaanya mendapatkan video yang diinginkan, hanya dengan mengkliknya penonton dapat langsung memutar video tersebut, tentu saja agar video lancar saat diputar koneksi internet sangat penting demi kelancaran saat menontonnya.

3. Mengunggah (mengupload)

Akun penonton yang sudah terdaftar dengan *youtube*, mereka dapat mengunggah videonya kedalam akunnya. Dengan syarat telah terdaftar, dan semakin besar videonya maka semakin mempengaruhi lamanya waktu saat mengunggah video tersebut, tentu semakin menguras kuota internet.

4. Mengunduh (*mendownload*) video

Video yang ada dalam *youtube* dapat juga bisa *download* penonton, dan gratis. Ada banyak cara seperti meng *copy* alamat *URL* yang ada dalam video tersebut lalu dipastekan ke dalam situs seperti *www.savefrom.net*. Banyak cara penggunaannya dapat *download* video, cara lebih lanjut dengan mencarinya di *google*. Melihat dampak sosial dari *youtube* yang terjadi di Indonesia terlihat dari munculnya artis dadakan. Seperti contohnya, Briptu Norman dengan melipsing lagu *Chaiyya Chaiyya*, lalu Shinta dan Jojo dengan lipsingan lagu Keong Racun. Video mereka menjadi perbincangan karena memiliki keunikan tersendiri sehingga menjadi *trending* topik saat itu

5. Berlangganan (*Subscribe*)

Fitur gratis ini berfungsi bagi pengguna untuk bisa berlangganan (*subscribe*) video terbaru dari akun yang sudah kita klik tombol *subscribenya*. Pemberitahuan langsung didapatkan melalui kotak masuk yang ada dalam email penggunaannya. Sehingga para penikmat vlog atau video klip musik tidak perlu repot-repot mencari terlalu banyak.

6. *Live streaming* (Siaran Langsung)

Fitur *live streaming* ini adalah fitur yang dimiliki internet bagi pemilik konten ataupun pengguna yang sudah memiliki akun *youtube* tentunya sangat berguna. Dengan cara terhubung langsung dengan koneksi internet ataupun memiliki kuota yang memadai, semua dapat menyiarkan video yang sedang berlangsung saat itu juga (Akbar,2018,p.26).

D. Motif Menonton Vlog Youtube

Motif penggunaan *youtube* dikemukakan dalam jurnal Gary dan Paul (2008) yang berjudul “*youtube user watching and sharing the news: a uses and gratification approach*”. Dalam jurnal tersebut terdapat 4 indikator motif penggunaan *youtube*, antara lain:

1. Hiburan dan relaksasi
 - a. Karena sangat menarik
 - b. Merasa senang/*enjoy*
 - c. Dapat menghibur
 - d. Merasa senang saat bermain *youtube* dan menjelajahi video-videonya
 - e. Tidak ada kegiatan lain untuk dilakukan
 - f. Menghabiskan waktu saat merasa bosan
 - g. Melewatkan waktu luang
 - h. Video tersebut hanya ada di *youtube*
 - i. Suka untuk menggunakan *youtube*
 - j. Dapat memakainya kapan saja
 - k. Mengetahui apa yang terjadi di luar lingkungan
 - l. Sudah menjadi kebiasaan
 - m. Merupakan hal yang sering dilakukan bersama teman-teman
 - n. Dapat melihat video tanpa harus membayar
 - o. Mengasyikan
 - p. Ada sensasi tersendiri

2. Hubungan antar pribadi
 - a. Menjadi bagian sebuah komunitas yang memiliki ketertarikan sama
 - b. Berpartisipasi dalam suatu diskusi
 - c. Memberikan masukan atau komentar
 - d. Berkomunikasi dengan keluarga dan
 - e. Merasa senang untuk menjawab pertanyaan dari orang lain
 - f. Memberikan semangat kepada orang lain
 - g. Mengekspresikan diri secara bebas
 - h. Bertemu dengan orang-orang baru

- i. Membantu orang lain memberikan *like* atau *comment*
 - j. Dapat memberi tahu tentang apa yang terjadi kepada orang lain
 - k. Mendapat sudut pandang baru
3. Mencari informasi
- a. Memberikan cara yang menarik dalam mencari bahan riset/ pemikiran
 - b. Mendapatkan *update* dari isu-isu atau kejadian yang terbaru
 - c. Mendapat informasi secara gratis
 - d. Mencari informasi
 - e. Lebih mudah mendapatkan informasi
4. Persahabatan
- a. Mengurangi rasa kesepian
 - b. Tidak merasa sendirian (Mellyaningsih,2016,p.2).

Kategori yang tersedia di dalam youtube memiliki banyak sekali video, mulai dari video tingkah laku pribadi penggunaannya sampai dengan video-video yang jarang kita lihat di televisi. Secara umum katagori dalam youtube adalah sebagai berikut:

1. Comedy (komedi)
2. Entertainment (hiburan)
3. Film and Animation (film dan animasi)
4. Gadgets and Games (Peralatan dan permainan)
5. Music(musik)
6. News and politics (berita dan politik)
7. People and blog (orang dan blog)
8. Sports (olahraga)
9. Travel and places (perjalanan dan tempat)

Berbagai macam katagori yang telah disebut dan masi banyak lagi, namun biasanya pengguna menggunakan yang sesuai dengan keinginannya.

E. Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Youtube merupakan media pembelajaran sebagai penyalur informasi, tergantung bagaimana seseorang menggunakan media tersebut, ketika ia bijak dalam memilih informasi ia akan terhindar dari *hoaks* (berita bohong, atau informasi yang tidak benar lalu dibuat seolah-olah benar). Di dalam penelitian inii penulis mengambil mahasiswa sebagai informan, dimana informan tersebut yang telah menjadikan media *youtube* sebagai sumber kebutuhan akan pemenuhan informasi mengenai ilmu pengetahuan. *Youtube* dijadikan sebagai media informasi tambahan ketika ingin mengetahui informasi lebih *detail* atau pun untuk melihat ceramah agama di mesjid. Motif selanjutnya adalah pesan informasi yang singkat dan jelas. Pengguna youtube mengakui bahwa isi pesan yang terdapat pada tiap postingan dari akun-akun dakwah islam tersebut bisa menjelaskan dari maksud isi pesan yang disampaikan dengan lebih singkat, jelas, dan tidak membingungkan. Ditambah dengan penguatan dengan sumber yang berdasarkan dari dalil-dalil hadist serta ayat Al-Qur'an yang semakin memperkuat informasi-informasi yang di sampaikan. Motif ini sesuai dengan motif kebutuhan akan nilai pada golongan motif *sosiogenetis* yang mana isi pesan didalam akun-akun islam tersebut terdapat nilai-nilai yang didambakan serta makna kehidupan yang dibutuhkan oleh manusia yang beragama. Dari hasil penelitian juga dapat ditarik kesimpulan bahwa pesan informasi komunikasi dari akun-akun dakwah islam yang terdapat pada caption-caption maupun pada foto yang di unggah sebagai media visualnya memberikan kemudahan pengguna didalam memahami isi pesan. (Sari,2017,p.8).

Youtube sebagai layanan berbagi video, yang dimanfaatkan secara gratis, sehingga banyak ditemukan video-video tutorial *dishare* untuk mempermudah

para penonton untuk mengerjakan sesuatu. Layanan ini sangat mudah diakses selama ada jaringan internet di wilayah saat mengakses. Selain itu video di *youtube* bisa diunduh secara gratis, sehingga video bisa ditonton secara bebas kapan saja. Konten *youtube* memiliki peran besar dalam penyebaran informasi sekaligus memiliki manfaat dalam memberikan kemudahan para siswa dan guru dalam memahami materi pembelajaran. Konten ceramah para ustadz dan ustadzah yang telah *diupload* tidak hanya sekedar sebagai informasi dan pengetahuan bagi khalayak umum. Namun konten tersebut bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan konten tersebut beberapa membahas materi-materi pembelajaran. Materi pembelajaran ini misalnya adalah materi shalat. (Cahyono,2019,p.27).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi, terutama teknologi dan komunikasi, telah menjadikan suatu media memiliki banyak kegunaan dan pemanfaatan. Karakteristik teknologi informatika dan komunikasi menurut Ninok Leksono yang dikutip J. Sumardianta (Sumardianta, 2014:ix) telah memanjangkan dan meluaskan manusia. Bukan kaki dan tangan manusia, melainkan daya pikir dan juga keseluruhan akal budinya. Pendapat Ninok Leksono inilah yang dapat menjelaskan bagaimana dampak buruk teknologi informatika dan komunikasi pada peradaban dan kebudayaan manusia modern saat ini. Namun, kehadiran media-media sosial juga menjadi pendorong untuk memaksimalkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, ikut berkontribusi dalam menyediakan pilihan konten-konten positif di tengah riuhnya informasi yang ada. Dari pemanfaatan media sosial ini juga menjadikan semakin banyak macam sumber ilmu pengetahuan, sehingga belajar didalam media sosial bisa dilakukan selain hanya bermain.(Sari,2017,p.7).

F. Pandangan Al Quran Mengenai Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran.

Islam telah mengandung seperangkat ajaran yang komprehensif dan universal. Islam telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan manusia termasuk kebutuhan membangun peradaban manusia. Islam merupakan agama yang senantiasa relevan disegala tempat dan waktu. Islam senantiasa mendorong umatnya untuk berbuat kebaikan sekaligus mengajak orang lain agar menjadi insan yang baik, berakhlak dan berpengetahuan. Maka sangat-sangat relevan jika islam disebut sebagai agama dakwah. Dakwah dapat disampaikan melalui berbagai cara dan berbagai media. Salah satunya melalui media sosial. Pada zaman sekarang ini media sosial telah menjadi fenomena yang semakin mengglobal. Dan telah menjadi fakta, bahwasanya masyarakat global tidak bisa dipisahkan dari aplikasi-aplikasi media sosial. Karena setiap saat dan waktu seseorang akan mengakses informasi melalui media sosial. Namun dengan semakin pasifnya pengguna media sosial, kiranya akan sangat disayangkan jika hal tersebut hanya digunakan untuk sebatas komunikasi dan mengakses informasi yang kadang kala tidak begitu penting. Namun seharusnya media sosial bisa kita gunakan jauh lebih dari pada itu seperti sarana untuk berdakwah menebar kebaikan untuk mengajak orang-orang untuk berbuat baik.

Jumantoro 2001, menyampaikan bahwa dakwah memiliki arti sebagai suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku, dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam usaha mempengaruhi orang lain baik secara individu maupun secara kelompok agar timbul dalam dirinya suatu pengertian, kesadaran, sikap penghayatan, serta pengamalan terhadap ajakan agama sebagai pesan yang disampaikan kepadanya tanpa ada unsur paksaan. (Sumandi,2016,p.176)

لِيَحْمِلُوا أَوْزَارَهُمْ كَامِلَةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَمِنْ أَوْزَارِ الَّذِينَ يُضِلُّونَهُمْ بِغَيْرِ عِلْمٍ
 إِلَّا سَاءَ مَا يَزُرُونَ

Artinya : (ucapan mereka) menyebabkan mereka memikul dosa-dosanya dengan sepenuh-penuhnya pada hari kiamat, dan sebagian dosa-dosa orang yang mereka sesatkan yang tidak mengetahui sedikitpun (bahwa mereka disesatkan). Ingatlah, amat buruklah dosa yang mereka pikul itu. (Surat An-Nahl Ayat 25).

G. Representasi Youtube dikalangan Mahasiswa

Cukup banyak perguruan tinggi dan Universitas membuat *youtube* sebagai saluran bakat dan mengunggah video ke *youtube* sebagai bentuk pembelajaran untuk mempromosikan suatu bidang tertentu. Mihailidis dan Cohen (2013) berpendapat bahwa kompetensi inti literasi media yang dapat difasilitasi melalui alat online melalui media sosial. Video di *youtube* dapat dilakukan melalui beberapa mekanisme termasuk pengembangan saluran *youtube* untuk mengumpulkan dan mengatur konten video, dan koleksi video menjadi daftar putar. Alat daftar putar di *youtube* dapat digunakan untuk mengurasi video instruksi untuk berbagai keperluan (Snelson,2015,p.171).

Youtube dipilih sebagai wadah di mana mahasiswa dapat mengembangkan teknis dan keterampilan desain media pembelajaran, dan itu telah bekerja dengan sangat baik selama bertahun-tahun.

Menurut Aufderheide (1992), seseorang yang melek media telah digambarkan sebagai orang yang dapat mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk dengan standar yang telah dikembangkan untuk mendefinisikan atribut inti dari pendidikan literasi media.

(Snelson,2013,p. 234)

Literasi sangat relevan bagi mereka yang membuat dan mendistribusikan lewat video, seperti *vlog*, di situs media sosial *youtube*. *Vloggers* juga memberikan beberapa alasan untuk *vlogg*, yang termasuk keinginan untuk mengurangi kebosanan, *vlog* juga untuk bersenang-senang, untuk membangun kepercayaan diri atau meningkatkan keterampilan berbicara mereka, dan mendokumentasikan pengalaman berbagi informasi, atau terhubung dengan orang lain. *Vloggers* terbanyak berasal dari kelompok remaja dan paling menonjol yang ditemukan dalam sampel. Mereka secara terbuka membagikan kisah, komentar, atau pengalaman sekolah mereka di *youtube*. Dari semua itu kelompok *vloggers* remaja adalah yang paling produktif berbagi adegan dari sekolah termasuk ruang kelas, lorong, loker, kafetaria, auditorium, tangga, dan halaman sekolah. (snelson, 2013, p. 332).

H. Tahapan-Tahapan Beradaptasi dengan Youtube

Situs video *youtube* dengan fungsinya yang dapat menciptakan hubungan interaksi dan komunikasi yang sangat dekat dengan para penggunanya, pada akhirnya akan tercipta sebuah situasi adaptasi antar budaya (*Intercultural Adaptation*), pada masyarakat atau komunitas pengguna yang pada akhirnya dapat menciptakan sebuah transisi satu budaya menjadi budaya yang baru. Secara teoritis diungkapkan oleh Sawyer dalam (Candra, 2017, p. 409), bahwa terdapat empat tahapan melalui proses adaptasi antar budaya, yaitu:

1. Tahap bulan madu (*honeymoon*), para masyarakat atau komunitas pengguna merasa sangat gembira (*euphoria*) dengan situasi yang dirasakan saat itu terhadap budaya barunya.
2. Tahap masa krisis (*crisis*), merupakan sebuah situasi tidak nyaman dan frustrasi pada masyarakat atau komunitas pengguna yang ditemukan dan dirasakan pada sisi lain dari budaya baru tersebut, nilai-nilai budaya yang dirasakan tidak familiar.

3. Tahap penyesuaian (*adjustment*), merupakan sebuah situasi para masyarakat atau komunitas pengguna mulai mencoba untuk menyesuaikan diri dengan budaya barunya.
4. Tahap bikulturalisme (*biculturalism*), merupakan tahapan akhir dimana para masyarakat atau komunitas pengguna mulai menyesuaikan diri dengan budaya barunya.

Dengan adanya perilaku *modelling* atau mencontohkan dengan menggunakan belajar observasi melalui pengamatan. Perilaku *modelling* adalah perilaku seseorang yang dibentuk dan dipelajari melalui model dengan cara mengamati, selanjutnya meniru perilaku dari subjek (model), untuk membentuk suatu perilaku baru dalam dirinya. Perilaku ini dapat dilakukan oleh anak-anak maupun remaja. *Modelling* menunjukkan perilaku seseorang atau beberapa orang kepada model yang ditiru. *Modelling* merupakan proses belajar mengamati tingkah laku seorang model yang memiliki peran sebagai rangsangan bagi pikiran individu, sikap bahkan perilaku (Putri, 2018, p. 13).

Pada dasarnya manusia memiliki kecenderungan meniru orang lain, maka hendaklah kita menjadi contoh atau teladan bagi orang lain, apabila orang lain meniru kita, orang tersebut akan meniru hal-hal yang baik dari apa yang mereka lihat. Sebaliknya, dalam meniru atau menjadikan orang lain sebagai contoh atau model, hendaknya kita selalu memilih untuk meniru orang yang dapat dijadikan contoh atau teladan. Hal ini berarti kita tidak boleh sembarang mencontoh seperti mencontoh perbuatan buruk orang lain. Salah satu contoh meniru yang baik adalah, meniru cara seseorang dalam berpikir terbuka atau berpikir sebelum berbicara dan bertindak.

I. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Tiara Larasati, Rouli Manalu dengan judul penelitian Dampak Menonton *Vlog* Terhadap Perilaku *Viewers* Remaja (Studi Eksploratif Penonton *Vlog*). Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Tiara Larasati, Rouli Manalu penelitian menunjukkan bahwa menonton *vlog* mampu merubah Proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh remaja sesuai dengan yang mereka tonton. Adapun sikap dan perilaku yang mereka identifikasi di antaranya, pemilihan barang-barang yang ingin di pakai, perilaku *vlogger* dalam hal berpakaian (*fashion*), perilaku *vlogger* dalam hal kecantikan (*make up*), destinasi liburan, cara berbicara, serta cara pandang dari seorang *vlogger*, dalam menyikapi suatu permasalahan. Sehingga remaja yang menonton *vlog* tertarik dengan informasi yang dilihat. Dengan Perbedaan Penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Rouli Manalu membahas mengenai dampak menonton *vlog* terhadap perilaku *viewers* remaja. sedangkan yang ingin peneliti teliti dalam proposal skripsi ini adalah mengamati mahasiswa yang menggunakan atau menonton *vlog youtube* terhadap pembentukan sikap. (Larasati,2018,p.1-11).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Nurul Ikhsani, dengan judul Sikap Remaja Terhadap Tayangan *Vlog*, dengan menggunakan metode kualitatif. Dengan hasil penelitian Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sikap remaja terhadap tayangan *vlog* cenderung mengarah ke hal positif. Semua subjek berpendapat *vlog* merupakan video *blog* yang berisi hal-hal bermanfaat untuk penontonnya seperti tutorial, dakwah, humor, travelling, dan menampilkan kegiatan sehari-hari *vlogger* yang produktif. Perasaan yang muncul yaitu senang, terharu, bahagia, nyaman, dan tentram. Hal tersebut menunjukkan arah positif. Kemudian subjek mencari lebih menyeluruh dan mengaplikasikan informasi yang di dapat. perbedaan antara kedua penelitian adalah peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Indah Nurul Ikhsani dengan judul sikap remaja terhadap

tanyangan *vlog*, dengan menggunakan metode kualitatif pada tahun 2018 dan melakukan penelitian pada tahun 2018.(Iksani,2018,p.1-15).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Edy Chandra, dengan judul *Youtube*, citra media informasi interaktif atau media penyampaian aspirasi pribadi. Dengan menggunakan metode kualitatif. Dengan hasil penelitian *youtube* telah mempengaruhi seorang untuk berperilaku di luar dari pada dirinya sendiri dalam menghasilkan video-video yang akan di unggahnya. Perbedaan antara kedua penelitian yang dilakukan adalah oleh Edy Candra citra media informasi yang dilihat dari konten *vlog youtube* Presiden Indonesia Joko Widodo, Kaesang Pangarep, Anya Geraldine dan Karin Novilda segala bentuk aspirasi pribadi mereka dan melakukan penelitian pada tahun 2017.sedang peneliti ingin adalah mengamati mahasiswa yang yang menggunakan atau menonton *vlog youtube* terhadap pembentukan sikap. (Chandra, 2017,p.1-12)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fatty Faiqah, Muh Nadjib dengan judul *Youtube* Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar *Vidgram*. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *youtube* sebagai sarana komunikasi bagi komunitas Makassar *vidgram* termasuk katagori cukup membantu. Peneliti juga menemukan krateristik *youtube* berdasarkan pemanfaatan yang dirasakan oleh penggunanya, berdasarkan masing-masing kebutuhan pengguna respon dari informan mengenai kelebihan dan kekurangan *youtube* sebagai sarana komunikasi yang lebih condong pada kelebihannya, membuat *youtube* ternilai sangat efektif dan efisien sebagai sarana komunikasi bagi komunitas ini. Dengan perbedaan Penelitian yang dilakukan Fatty Faiqah dkk, dengan judul *Youtube* Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar*vidgram*, untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kelemahan *youtube* sebagai suatu sarana komunikasi bagi komunitas Makassar dan melakukan penelitian pada tahun 2016, skripsi ini untuk mengamati mahasiswa

yang menggunakan atau menonton vlog youtube terhadap pembentukan sikap.(
Faiqih,2016,p.259-272).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Eribka Ruthellia. Mariam Son dakh Stefi Harilama, dengan judul Pengaruh Konten Vlog Youtube Dalam Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Hasil pengaruh konten vlog terhadap pembentukan sikap mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi adalah sebesar 37,21%. Nilai korelasi yang didapat adalah kuat dan positif. Positif maksudnya terjadi hubungan searah antara konten *vlog* dan sikap mahasiswa. Bila konten *vlog* sering ditonton maka akan terjadi pembentukan sikap pada mahasiswa Ilmu Komunikasi. Pembentukan sikap yang terjadi adalah sikap yang positif dengan maksud karena para mahasiswa senang dan gemar menonton *vlog*, ingin mencoba hal-hal yang ada dalam *vlog*. , bahkan memiliki keinginan untuk menjadi *vlogger*. Perbedaan yang dilakukan oleh Eribka Ruthellia, dkk tidak hanya melihat dari segi negatif namun juga segi positif setelah melihat tanyangan *vlog youtube* dan melakukan penelitian pada tahun 2017 berbeda dari yang penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mengamati mahasiswa yang menggunakan atau menonton vlog youtube terhadap pembentukan sikap. (David, 2017,p.1-18).
6. Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Mellyaningsih dengan judul *Motif Subscriber Menonton Channel Youtube* Raditya Dika. Dengan hasil penelitian menunjukkan hasil dari penelitian bahwa motif tertinggi pada indikator hiburan dan relaksasi, sedangkan yang terendah ada pada indikator persahabatan. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan uji validasi, uji reliabilitas, uji deskriptif, serta crasstab untuk menghubungkan identitas responden dengan indikator-indikator motif tertentu.(
Mellyningsih,2016,p.1-12).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang diteliti, maka metode yang di pergunakan oleh penelitian ini adalah studi deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif yaitu metode yang digunakan untuk menganalisis peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan yang terjadi pada masasekarang atau yang sedang berlangsung. (Noor, 2015, p. 111).

Dengan judul Penelitian “Fenomena *Vlog Youtube* diKalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan”. Tidak menggunakan data yang rinci seperti metode kuantitatif. Pertanyaan bisa dimulakan dengan hal yang bersifat umum namun mendetail, penelitian kualitatif bersifat luas kepada partisipan, mengungkapkan pikiran dan pendapatnya tanpa batasan oleh peneliti. Informasi partisipan akan disimpulkan peneliti sehingga akan mendapatkan informasi yang akurat. Hal ini disebabkan oleh sebuah penekanan bahwa pentingnya informasi dan partisipan yang merupakan sumber utama sebuah penelitian.

Dengan menggunakan metode kualitatif dalam sebuah penelitian akan menghasilkan data deksriptif, atau data yang dapat menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian yang berupa orang, lembaga, masyarakat pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya, baik itu terdapat ucapan atau bentuk tulisan dari perilaku yang dapat diamati dari orang- orang itu sendiri. Ada beberapa dorongan peneliti mengambil penelitian kualitatif yaitu, peneliti dapat mengetahui cara pandang objek penelitian lebih mendalam yang tidak bisa diwakili dengan angka-angka statistik. Ketika subjek diubah dengan angka- angka statistik maka peneliti akan kehilangan sifat subjektif dari perilaku manusia itu sendiri.

Dengan menggunakan metode kualitatif peneliti dapat mengenal orang sebagai subjek secara pribadi dan mengembangkan defenisi mereka.

Dengan menggunakan metode empiris yang bisa diamati oleh indera manusia, sehingga cara atau metode yang digunakan bisa diketahui serta diamati oleh orang lain. Empiris merupakan penelitian yang berfokus meneliti suatu fenomena atau keadaan dari objek penelitian secara detail dengan menghimpun kenyataan yang terjadi serta mengembangkan konsep, empiris juga merupakan suatu keadaan yang berdasarkan pada kejadian nyata yang pernah dialami, bisa dengan melalui penelitian, observasi dan survei.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penentuan lokasi penelitian telah mempertimbangkan teori dan menjajaki lapangan untuk mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada di lapangan. Sementara itu, keterbatasan geografis dan waktu biaya serta tenaga, juga perlu dipertimbangkan dalam menentukan lokasi penelitian. (Moleong, 2007, p. 49).

Pemilihan penelitian ini dilakukan pada Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Jalan Williem Iskandar Pasar V Kenangan Baru, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan agar informasi yang diinginkan didapati dengan baik. (Arikunto, 2006, p. 145).

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau respon adalah orang-orang yang diminta keterangan tentang pendapat yang bersifat fakta. Dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan cara mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata. Melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. (Arikunto, 2006, p. 145).

Dengan kriteria yang peneliti tentukan sebagai informan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa aktif jurusan Ilmu Perpustakaan

- b. Mahasiswa yang menonton *vlog youtube*
- c. Mahasiswa yang mensubscribe channel

Informan Penelitian.

Informan	Tanggal wawancara	Nama informan	Semester
1	18 Mei 2019	Intan Dill Viona	IV
2	23 Mei 2019	Annisa Khairani Siregar	IV
3	28 Mei 2019	Rifqa Sadrina	VIII
4	28 Mei 2019	Siti Hajja	VII
5	29 Mei 2019	Neo Astrid Tifany	IV
6	30 Juni 2019	Tasya Ramadhani	II
7	1 Juni 2019	Boby Prabowo	IV
8	2 Juli 2019	Islamia Manurung	IV

D. Tahap- Tahap Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Tahap menentukan fokus penelitian (tahap persiapan), melakukan kegiatan pemilihan atau perumusan masalah sampai dengan menyusun instrumen yang merupakan, kegiatan pengumpulan agar kegiatan tersebut sistematis dan mudah.
2. Tahap menentukan *setting* dan subjek penelitian (tahap pelaksanaan). Pada tahap ini peneliti menentukan lokasi dan informan yang akan diteliti untuk mendukung hasil penelitian penulis.
3. Tahap pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data, pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data, langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu observasi lapangan dan mengamati kondisi lapangan, kemudian peneliti mengolah data yang didapat dari wawancara kepada informan dan kemudian menganalisis data yang sudah didapatkan dilapangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan langsung ke lokasi terhadap aktivitas mahasiswa dalam memanfaatkan *Smartphone* baik untuk mencari informasi, memberikan informasi, dengan bersosial media dan menonton *vlog youtube*, hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pola mahasiswa dalam menggunakan media sosial *youtube* dan beberapa perilaku yang dapat dilihat oleh peneliti. mengenai fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa.

2. Wawancara

Merupakan langkah yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan informan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai Fenomena *Vlog Youtube* di Kalangan Mahasiswa. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara secara terbuka dimana narasumber diberi pertanyaan dan menjawab secara bebas, wawancara dilakukan dengan peneliti datang langsung ke objek penelitian untuk mengadakan pendekatan dan melakukan wawancara lapangan dengan pihak yang berkompeten serta berkaitan dengan topik penelitian (Sugiono, 2010, p. 217).

3. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data dengan bentuan dokumentasi, ini dimaksud untuk melengkapi data hasil wawancara dan observasi. Dokumentasi diperoleh dari data yang ada, metode pengumpulan data melalui dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data informasi yang terkait dengan mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan mengenai keaktifan mahasiswa dalam menggunakan telepon genggam dalam keseharian dan beberapanya lagi peneliti menyimpulkan dengan adanya data dari dokumentasi memberikan gambaran apa apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa dengan telepon genggamnya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini yang bertindak sebagai instrumen adalah peneliti sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh Moleong (2011), bahwa manusia sebagai instrumen penelitian karena manusia sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian (Sanjaya, 2011, p. 84).

Dengan demikian, instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang secara langsung terjun ke lapangan untuk mendapatkan data-data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, pengumpulan data dan studi pustaka. Adapun alat yang akan peneliti gunakan, antara lain:

1. Pedoman wawancara, yaitu peneliti membuat struktur wawancara untuk memudahkan peneliti dalam berdialog dan mendapatkan data tentang fenomena yang terjadi pada kalangan mahasiswa.
2. Kamera handphone, yaitu alat yang akan peneliti gunakan untuk melakukan dokumentasi sehingga informasi yang diperoleh dalam bentuk catatan, arsip-arsip, maupun dokumen yang berhubungan dengan pemanfaatan koleksi akan direkam dalam bentuk foto.
3. Tape recorder (rekaman suara), yaitu alat yang akan peneliti gunakan untuk merekam percakapan saat melakukan wawancara sehingga informasi yang diberikan oleh informan menjadi lebih akurat. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan handphone untuk merekam percakapan tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih yang penting yang akan dipelajari, dan

membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2010, p. 333).

Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan teknik kualitatif dengan kerangka berpikir logis ,induktif, abstrak, dan sistematis. Adapun analisis hasil penelitian akan dilakukan dengan beberapa cara, untuk memperoleh hasil yang diinginkan dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu:

1. Reduksi data (*data reduction*)

Dalam melakukan reduksi data, penelitian akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Ketika peneliti menemukan penemuan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru peneliti lebih memperhatikan penelitian dalam melakukan reduksi data. Dimana peneliti harus lebih berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan dalamnya wawasan. (Huberman,1992,p.16).

2. Penyajian Data (*data display*)Data yang direduksi dalam bentuk uraian singkat berupa teks yang bersifat naratif, melalui penyajian data tersebut maka data akan mudah dipahami sehingga memudahkan rencana kerja selanjutnya.

3. Penarikan kesimpulan (*verification*)

Hal yang dikemukakan untuk sementara waktu, dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

H. Tehnik Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data sangat perlu dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan kebenarannya secara

ilmiah. Pengecekan keabsahan data merupakan suatu langkah untuk mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data penelitian yang tentunya akan berimbas terhadap hasil akhir dari suatu penelitian, ada empat kriteria yaitu:

1. Kredibilitas (validasi internal)

Penelitian yang berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif banyak berperan dalam menentukan data, sumber data, kesimpulan, serta hal yang penting lainnya dan menghindari hal-hal yang bersifat menyimpang. Untuk menghindari hal tersebut maka data yang diperoleh perlu diuji. Dengan maksud untuk membuktikan data yang diamati dan berhasil dikumpulkan sesuai fakta yang terjadi dilapangan.

2. Transferabilitas (validasi eksternal)

Standar transferability ini dapat dinilai oleh para pembaca laporan penelitian. Penelitian kualitatif memiliki standar transferability yang cukup tinggi, dalam praktiknya peneliti meminta kepada beberapa rekan akademisi dan praktisi pendidikan mengenai arah hasil penelitian. Pada dasarnya penerapan keteralihan merupakan suatu upaya berupa uraian rinci, penggambaran konteks tempat penelitian, hasil yang ditemukan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

3. Dependabilitas (reliabilitas)

Proses atau tahapan dalam penelitian, cara ini dilakukan peneliti dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana kualitas proses penelitian yang dikerjakan oleh peneliti mulai dari mengkonsepkan suatu penelitian, menjaring data penelitian hingga pada pelaporan hasil penelitian.

4. Konfirmabilitas (obyektivitas)

Untuk menentukan kepastian data, peneliti mengkonfirmasi data dengan para informan dan informan lainnya. Konfirmabilitas ini digunakan untuk menilai hasil penelitian yang didukung oleh bahan-bahan yang tersedia, terutama berkaitan dengan deksripsi, (Moleong, 2007, p.7).

I. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Penjaminan keabsahan data dilakukan untuk menguji data yang diperoleh dari penelitian. Adapun teknik penjaminan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (realibilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

Teknik penjaminan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu melalui uji kredibilitas dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi ini dilakukan karena untuk menguji keabsahan informasi dalam penelitian kualitatif tidak dapat dilakukan dengan alat-alat uji statistik (Bungin, 2008, p. 205).

Menurut William Wiersma (1986) mengatakan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, teknik dan waktu (Sugiyono, 2007, p. 273).

Adapun pembagian dari ketiga jenis triangulasi adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan.
2. Triangulasi teknik yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.
3. Triangulasi waktu yaitu data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, dengan demikian akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Setelah itu, dapat dilakukan pengecekan melalui wawancara, observasi, dan teknik lain di lain waktu yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Prodi Ilmu Perpustakaan

1. Sejarah prodi ilmu perpustakaan

Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara berada dibawah naungan Fakultas Ilmu Sosial (FIS). Berdasarkan ijin operasional dari Dikti nomor 273C/P/2014, program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara membuka kelas pertama pada tanggal 1 September 2015. Sama seperti program studi lainnya, program studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera memiliki tiga mandat utama, yakni melaksanakan proses pembelajaran, mengembangkan kegiatan penelitian, dan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang perpustakaan dan informasi. Tiga pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut menjadi landasan bagi pelaksanaan program kegiatan belajar dan mengajar baik oleh mahasiswa maupun staf pengajar.

Program studi ilmu perpustakaan UIN Sumatera Utara mengajarkan kepada mahasiswa keterampilan dalam mengelola, mengemas, dan menyajikan informasi kepada masyarakat dengan menggunakan media teknologi informasi yang modern sesuai dengan tuntutan perkembangan. Oleh karena itu, kurikulum yang diajarkan kepada mahasiswa tidak hanya meliputi keterampilan dasar tradisional dalam pengelolaan koleksi seperti mengkatalog dan mengklasifikasi serta melakukan pemeliharaan koleksi perpustakaan, tetapi juga memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam memahami, memanfaatkan serta mengembangkan teknologi informasi dalam pengelolaan dan penyajian informasi kepada masyarakat. Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman, program studi ini menitikberatkan pada pentingnya keterampilan dalam mentransfer dan mengajarkan informasi kepada masyarakat dari berbagai

kalangan dan tingkat pendidikan untuk mendukung terciptanya masyarakat yang sadar akan informasi (*information literate*). Untuk mendukung hal tersebut mahasiswa perlu memahami perilaku masyarakat dalam mencari dan memanfaatkan informasi; mereka juga harus terampil dalam membangun komunikasi interpersonal dengan masyarakat yang dilayaninya. Lulusan program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara diharapkan dapat bekerja sebagai pengelola informasi di berbagai lembaga baik lembaga pendidikan, perusahaan, maupun berwirausaha secara mandiri.

2. Visi dan misi prodi ilmu perpustakaan

Visi dan misi program studi Ilmu Perpustakaan ditetapkan dalam sebuah Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara, DR. phil. Zainul Fuad, MA., nomor 25 tahun 2016 tanggal 31 Oktober 2016 yang berbunyi sebagai berikut:

a. Visi :

Menjadi pusat pembelajaran profesional dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi berdasarkan nilai-nilai Islam pada tahun 2020

b. Misi :

- 1) Melaksanakan proses pendidikan dan pembelajaran yang professional dalam menyiapkan tenaga ahli dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
- 2) Melaksanakan penelitian dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi sesuai dengan Standar Nasional Penelitian.
- 3) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi berdasarkan pada Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat.
- 4) Menjalin kerja sama dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang perpustakaan berbasis teknologi informasi dengan berbagai lembaga terkait.

3. Tujuan prodi ilmu perpustakaan
 - a. Untuk membentuk sarjana yang professional dalam bidang perpustakaan dan informasi;
 - b. Untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang perpustakaan dan informasi yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan informasi masyarakat;
 - c. Untuk meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat akan informasi;
 - d. Untuk terjadinya kerjasama yang strategis dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan program studi dan penguatan lembaga.

4. Sasaran

Sejalan dengan tujuan yang akan dicapai oleh program studi diatas, maka sasaran kegiatan akan dilaksanakan meliputi:

- a. Mengembangkan kegiatan sosialisasi melalui berbagai strategi dan media tentang eksistensi program studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi.
- b. Mengembangkan kurikulum pembelajaran berbasis KKNI dan SN-DIKTI.
- c. Melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi.
- d. Melaksanakan penelitian di bidang perpustakaan dan informasi yang mengikutsertakan mahasiswa.
- e. Melaksanakan kegiatan pembinaan SDM tenaga pendidik pada program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara.
- f. Menyusun panduan akademik secara tertulis yang mengatur tata kelola proses pembelajaran selama mengikuti program studi.

- g. Membuat dan mengelola jurnal baik secara tercetak maupun online sebagai wadah diseminasi informasi ilmiah dalam bidang perpustakaan dan informasi bagi para tenaga pendidik maupun mahasiswa;
- h. Mengembangkan program kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait di masyarakat.

5. Strategi pencapaian sasaran program studi

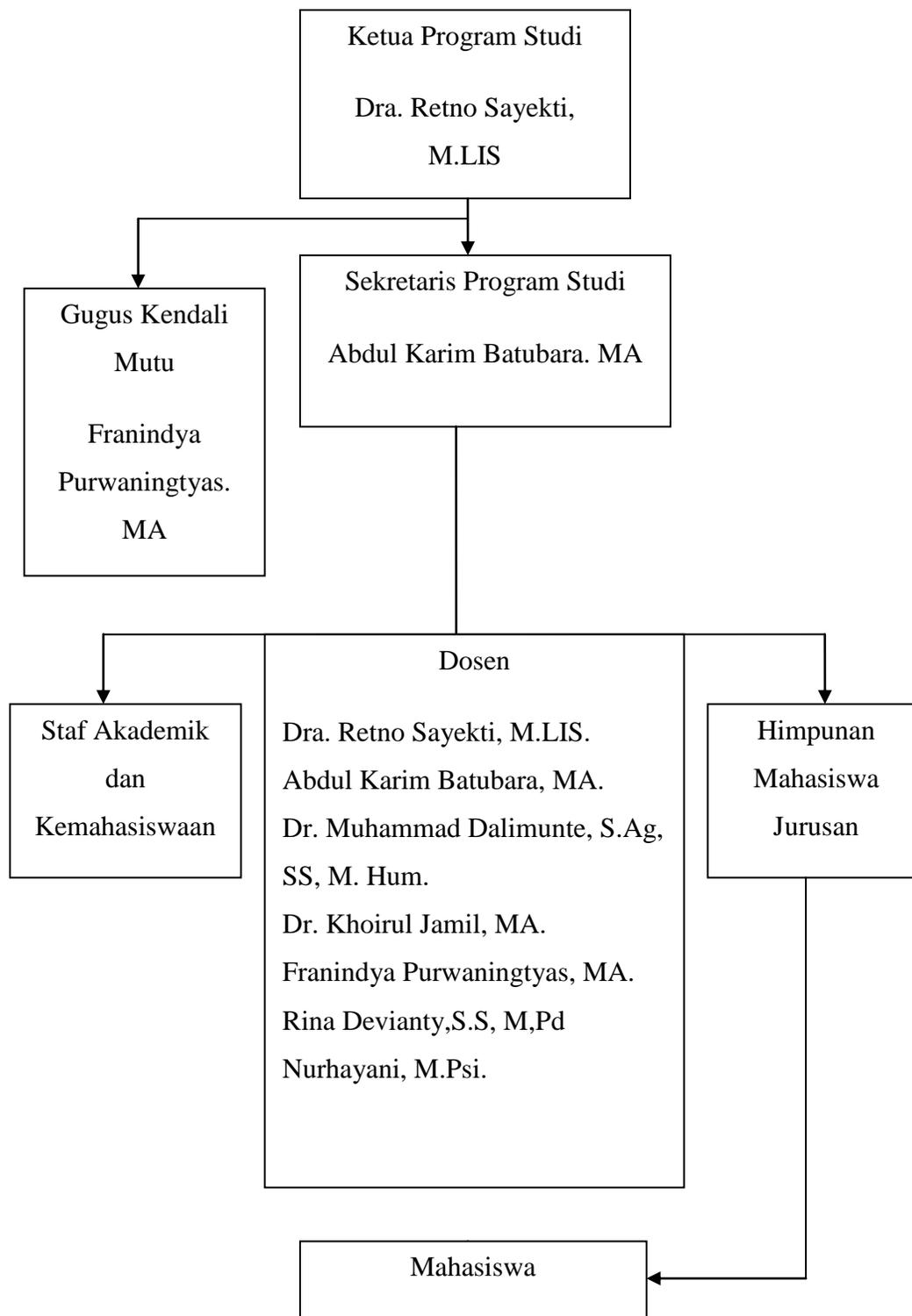
- a. Menyusun profil program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara yang memuat penjelasan umum tentang lulusan yang diharapkan setelah mahasiswa menyelesaikan pendidikan;
- b. Mengembangkan website program studi sebagai sarana sosialisasi kepada masyarakat luas dengan memanfaatkan media teknologi informasi;
- c. Menyusun matakuliah, silabus, dan
- d. Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) oleh dosen pengampu
- e. Melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *electronic learning* untuk meningkatkan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan akuntabilitas proses pembelajaran;
- f. Melaksanakan diskusi dosen bulanan dalam bidang perpustakaan dan informasi dengan mengikutsertakan mahasiswa;
- g. Melaksanakan pelatihan media pembelajaran *electronic learning* agar dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dalam proses pembelajaran;
- h. Mengumpulkan karya ilmiah di bidang perpustakaan dan informasi dari berbagai penulis yang meliputi dosen dan mahasiswa, baik dari dalam maupun dari luar institusi UIN Sumatera Utara untuk diterbitkan pada jurnal online;

- i. Melaksanakan kegiatan pembimbingan kepada mahasiswa baik dalam bidang akademik maupun kokurikuler;
- j. Membentuk organisasi mahasiswa berupa Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) sebagai organisasi terkecil yang akan mewadahi aspirasi mahasiswa

6. Tujuan program studi ilmu perpustakaan

- a. Secara umum tujuan program studi adalah menghasilkan lulusan sarjana IP yang aktif, kreatif dan inovatif dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan perpustakaan (*academic knowledge*) dengan berlandaskan pada nilai-nilai Islam (*Islamic attitudes and values*) yang didukung oleh keterampilan komunikasi (*communication skills*), kemahiran manajerial (*managerial skills*), dan berpikir kritis (*critical thinking skills*).
- b. Secara khusus tujuan PS adalah sebagai berikut:
- c. Untuk menghasilkan sarjana yang professional dalam bidang perpustakaan dan informasi.
- d. Untuk menyelenggarakan kegiatan akademik yang berkualitas dalam bidang ilmu perpustakaan dan informasi.
- e. Untuk menghasilkan karya ilmiah dalam bidang perpustakaan dan informasi sesuai dengan perkembangan keilmuan dan teknologi informasi.
- f. Untuk terjadinya kerjasama yang strategis dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan program studi dan penguatan lembaga.

7. Struktur organisasi program studi ilmu perpustakaan fakultas ilmu sosial uin sumatera utara medan.



8. Keunggulan program studi

Keunggulan program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara adalah bahwa program studi ini sejauh ini merupakan satu-satunya prodi IP di Indonesia yang berada dibawah Fakultas Ilmu Sosial. Nilai-nilai sosial, budaya dan kemasyarakatan diharapkan akan memberikan ciri tersendiri bagi lulusan prodi Ilmu Perpustakaan UINSU dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam. Hal ini mengingat bahwa pada dasarnya perpustakaan merupakan lembaga publik yang berfungsi memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Keberadaan perpustakaan juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan solusi bagi permasalahan yang terjadi didalam masyarakat. Mahasiswa prodi Ilmu Perpustakaan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan pelayanan informasi kepada masyarakat dari berbagai strata. Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UINSU juga dibekali keterampilan dalam mengamati dan menganalisa fenomena sosial dengan menggunakan metode penelitian ilmiah untuk memecahkan permasalahan sosial di masyarakat.

9. Rekap mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fakultas ilmu sosial uin sumatera utara medan.

Program Studi Ilmu Perpustakaan								
Angkatan	2015		2016		2017		2018	
	L	P	L	p	l	p	l	P
	8	27	24	51	24	85	26	123
Jumlah	35		75		109		149	

(<http://ilmuperpustakaan.uinsu.ac.id/>)

B. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui Fenomena *vlog youtube* dalam kalangan mahasiswa Ilmu Perpustakaan dan untuk mengetahui suatu fenomena tersebut peneliti pengumpulan data, yang dilakukan dengan cara mewawancara langsung kepada mahasiswa yang sesuai dengan kriteria. Menurut peneliti informan yang diminta keterangan sudah mampu mewakili dari seluruh mahasiswa. setelah hasil wawancara dari informan sudah terkumpul maka langkah selanjutnya ialah melakukan analisis data untuk mengetahui kesimpulan dan hasil dari penelitian tersebut.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan dengan cara mengorganisir data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Berkaitan dengan pertanyaan mengenai topik pembicaraan mengenai aktivitas yang dilakukan mahasiswa dengan media sosial. Berdasarkan tujuan penelitian, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang menulis peroleh hasil wawancara dan dikaitkan dengan teori yang penulis bahas dibab sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang diperoleh peneliti diuraikan dalam bentuk narasi, sebagai berikut:

Penelitian dilakukan dengan cara mengamati serta melakukan wawancara terhadap informan, wawancara dilakukan dengan cara tatap muka terhadap informan. Informan diwawancarai sebanyak 8 orang, adapun beberapa informan yang penulis wawancarai adalah sebagai berikut:

Informan	Tanggal wawancara	Nama informan	Semester
1	18 Mei 2019	Intan Dill Viona	IV
2	23 Mei 2019	Annisa Khairani Siregar	IV
3	28 Mei 2019	Rifqa Sadrina	VIII
4	28 Mei 2019	Siti Hajja	VII

5	29 Mei 2019	Neo Astrid Tifany	IV
6	30 Juni 2019	Tasya Ramadhani	II
7	1 Juni 2019	Boby Prabowo	IV
8	2 Juli 2019	Islamia Manurung	IV

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan dan observasi lapangan maka penulis akan mendeskripsikan hasil penelitian yang dilaksanakan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Peneliti melakukan wawancara dengan mengawali dengan kata salam terlebih dahulu kepada informan dan memberikan penjelasan bahwasanya peneliti membutuhkan jawaban dari informan sebagai jawaban dari rumusan masalah.

1. Fenomena penggunaan media sosial.

Dari hasil penelitian peneliti bahwa, informan sudah mengenal betul apa sosial media, dan apa fungsi dari media yang masing-masing informan gunakan, selain untuk mendapatkan informasi dan berbagi kabar kepada teman dan saudara media sosial juga digunakan sebagai alat untuk mendapatkan sebuah informasi sebagai temu balik informasi dan sebagai alat untuk dunia perkuliahan. Dan media sosial yang digunakan juga beragam mulai dari informan 1 sampai dengan informan 8 menggunakan media yang hampir sama, tentunya dengan bantuan media sosial yang digunakan termasuk *faceboook, youtube, instagram, messenger. telegram*. Informan 1-3 mengatakan semua media sosial yang digunakan atas dasar ingin mendapatkan sebuah informasi yang berhubungan dengan perkuliahan. Ketika saya ketinggalan dalam perkuliahan atau sekedar mencari informasi tambahan saya akan menggunakan media yang berhubungan dengan itu semua. Sedangkan informasi yang dipat dari informan 4 dan 5 mengatakan “saya menggunakan media sosial untuk berbagai kegiatan jual beli”. Informan 6-8 mengatakan hal sama dengan informan 1-3 media sosial digunakan untuk mendapatkan informasi seputar perkuliahan.

Dengan adanya pendapat-pendapat dari informan yang peneliti dapatkan mengenai pemakaian media sosial tentu dapat disimpulkan bahwasanya banyak sekali cara pemakaian sebenarnya tergantung siapa yang menggunakan media sosial tersebut. Ada yang hanya mencari informasi seputar kuliah adapula yang menambah kegiatan selain untuk mencari informasi, informan juga memasarkan atau melakukan proses jual beli di media sosial yang digunakannya, sehingga dengan berjalannya media sosial dengan beragam tujuan mampu mempermudah bagi siapa saja yang menggunakannya. Dengan kebutuhan tersebut informan tidak bisa melepas pemakaian sosial media, karena sosial media merupakan alat untuk terhubung dari satu ke yang lainnya.

Adapun dampak positif bermedia sosial yaitu :

1. Media sosial digunakan untuk dapat menghimpun dan mengumpulkan saudara, teman dan keluarga agar bisa dekat. Sehingga dapat mempermudah pada proses komunikasi.
2. Dengan adanya media sosial informasi didapati dengan cepat sehingga informasi *masi up to date*.
3. Memiliki teman lebih banyak, hingga penjuru dunia
4. Mampu memberikan dampak mengembangkan kreatifitas diri, dan mudah untuk beradaptasi dan bersosialisasi.
5. Mudah bertukaran data, dengan bantuan web, dan tempat strategis untuk media promosi

Adapun dampak negatif bermedia sosial yaitu:

1. Memungkinkan seseorang menjadi individualisme
2. Menimbulkan sikap acuh pada dunia sekeliling
3. Menurunkan tingkat kesehatan
4. Maraknya informasi *hoaks*
5. Kecanduan hingga berujung bermalasan

6. Dengan media sosial seseorang lebih banyak dikenal dan mudah untuk meluapkan kemarahan
7. Mudah akses untuk mendapatkan informasi yang tidak baik

Beragam waktu dalam menggunakan media sosial yang digunakan oleh informan dan memiliki jawaban yang berbeda-beda. Informan 1,2 dan 3 mengatakan waktu yang digunakan sekitar 2-3 jam perharinya tergantung motif, modal dan kepuasan pribadi. Informan 4 selalu mempertimbangkan ketika ingin menggunakan media sosial youtube karena, *youtube* lebih banyak menguras biaya sehingga waktu yang digunakan berbeda dari yang lainnya. Berbeda dengan informan 5,6,7 dan 8, waktu yang digunakan dalam menggunakan media sosial *youtube*, ke empat informan ini jauh lebih lama menggunakan *youtube* 3-6 jam perharinya, informan mengatakan bahwasanya waktu yang digunakan berbeda saat libur kuliah.

Dari pendapat informan di atas bahwa masing-masing informan memiliki waktu yang berbeda dalam menggunakan sosial media. Dari informasi dari informan membuktikan bahwasanya *youtube* merupakan alat sebagai tempat yang benar-benar hidup di lingkungan mahasiswa, karena mereka menggunakan media sosial youtube sebagai alat untuk menunjang kebutuhan baik kebutuhan jasmani maupun rohani seperti ajang rekreasi diri. Sebagaimana yang dikatakan oleh informan youtube yang digunakan persekitaran waktu yang cukup lama sebagai salah satu media sosial. Beberapa informan mengatakan kurangnya jam tonton dikarenakan bentuk penghematan informan pada material.

2. Sikap mahasiswa sebelum dan sesudah menonton *vlog youtube*.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghadarkan kita pada era globalisasi, tentu akan berhubungan dengan banyak orang serta melakukan interaksi dengan cara berkomunikasi. Dengan hadirnya media sosial yang menjadikan sebuah komunikasi lancar dan bersifat sistematis serta memiliki banyak kegunaan dan pemanfaatan. Media sosial juga hadir sebagai pendorong untuk lebih memaksimalkan

pembelajaran menjadi lebih baik, lebih nyaman. Dengan media sosial ini juga informan melakukan pencarian sumber informasi sehingga belajar di dalam media sosial bisa dilakukan. Pencarian informasi merupakan upaya-upaya yang dilakukan oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhan informasi yang dirasakannya. Sikap ini merupakan polah pikir yang baik karena adanya dorongan ingin mendapatkan sebuah informasi. Terdapat banyak sikap pada mahasiswa baik itu sebelum dan sesudah, ketika mahasiswa belum benar-benar mengenal informasi disajikan dalam berbagai bentuk ia akan terus mencari informasi yang berbentuk tercetak seperti buku, yang sejatinya informasi dapat berbentuk apa saja tidak hanya berbentuk buku. *Youtube* hadir dalam menyesuaikan kebutuhan juga menyediakan berbagai informasi namun *youtube* berbentuk video, banyak sekali video yang disajikan mulai dari tutorial, informasi sejarah, biografi, memasak, dan hampir semua ada di *youtube*. Sikap mahasiswa ketika sesudah mengenal informasi di *youtube* ia kan mencoba mengulang-ulangi melihat *youtube*, salah satu faktornya dikarenakan *youtube* bersifat simpel, bewarna, dalam menggunakan *youtube* informan juga mengikut sertakan banyak panca indra seperti, mata, telinga, dan mulut digunakan untuk mengikut apa yang video katakan. Sehingga dengan sikap ini memicu pada sikap ketagihan untuk mengulang-ulangi dan bukan untuk mendapat informasi saja terkadang dipergunakan sebagai media rekreasi. Beberapa jawaban informan saat ditanya mengenai konten yang ia sukai hampir menyukai bidang komedi, seperti Raditia Dika, Arif Muhammad, *vloggers* tersebut banyak memberikan informasi lewat komedi atau video yang di dalamnya terdapat pesan moral yang bisa diambil, rata-rata informan menyukai channel di usia 25-30 tahun yang mana konten yang diberikan juga masi segar dan ber empeti tinggi. Seperti yang dikatakan oleh informan 1 dan 2 saat diwawancarai ia mengatakan “selain mendapatkan informasi lewat *vlog youtube*, saya juga merasa terhibur dengan konten yang diberikan”. Informan 3,4 dan 5 mengatakan ketika informan sudah benar-benar mengenal *vlog youtube* sulit sekali baginya untuk meninggalkan kebiasaan mencari informasi lewat *youtube* dan bukan

itu saja informan 6,7 dan 8 juga merasakan sedikit berbeda jika tidak menonton *vlog youtube*.

3. Dampak tayangan *vlog youtube* terhadap sikap belajar mahasiswa ilmu perpustakaan.

Dengan kegemaran menonton *vlog youtube* secara teratur tanpa disadari para remaja akan terkena terpaan dari pesan yang disampaikan oleh *vlogger* di media sosial *youtube*. Mahasiswa mendapatkan referensi tentang gaya hidup terkini yang sebenarnya menuju gaya hidup hura-hura. Remaja lebih mendahulukan tren saat membeli sebuah produk dibanding nilai kebutuhannya, ini terjadi dikarenakan remaja mulai mencari identitas diri, sehingga menggunakan simbol dengan status seperti berpakaian atau memiliki barang-barang yang dapat menggambarkan identitas. Terdapat dampak positif dalam tayangan *vlog* yang mampu memberikan informasi-informasi terbaru seputar perkuliahan dan memberikan informasi seputar tempat rekreasi bagi mahasiswa dan menurut mahasiswa itu dapat memberikan semangat kepada para remaja yang menontonnya. Namun tidak dapat dipungkiri bagi remaja, tayangan *vlog* ini akan lebih banyak memberikan dampak negatif karena secara tidak langsung menayangkan hal-hal yang mengarah kepada gaya hidup melalui simbol dan tindakan yang dipertontonkan dalam setiap tayangan. Semua hal tersebut merupakan hal yang berpusat pada hal kesenangan yang tanpa memikirkan nilai gunanya terlebih dahulu. Mahasiswa menggunakan media sosial *youtube* sebagai referensi dalam bertindak sehari-hari. Mereka berusaha mengikuti gaya hidup sang *vlogger* dalam tayangan *vlog*, guna mengikuti tren dan menguatkan eksistensi diri mereka dilingkungan sekitar yang tanpa mereka sadari .

Berdasarkan penelitian, peneliti mendapatkan hasil dari dampak tayangan *vlog youtube* terhadap mahasiswa belajar ketika informan diminta keterangan. Terdapat dampak positif dan dampak negatif yang terjadi dilingkungan mahasiswa. Peneliti melihat bahwasanya informan sangat akrab dengan dunia digital, sebagai masyarakat informasi ini merupakan kabar baik, ketika informan menggunakan media sosial

yang pada dasarnya media sosial banyak sekali informasi-informasi yang setiap menitnya selalu bertukar, dan hal ini dapat menambahkan wawasan bagi informan sendiri. Dengan bantuan sosial media *youtube* lewat *vlog* atau video harian para artis dan *youtubers* yang memberikan informasi secara terbuka bagi siapa saja tanpa melihat siapa dan dimana mampun terus memberikan kesan terhadap informan. Lewat menonton *vlog youtube* mampu memberikan solusi bagi para informan, ketika informan sudah merasakan akrab dengan media yang ia gunakan, ia akan terus berada di satu media tersebut untuk terus menerus menggunakannya.

Pada saat ini, seseorang banyak melakukan komunikasi media layaknya sebuah komunikasi formal yang mampu menyebarkan informasi secara massa. Tidak sampai disitu saja orang tersebut juga dapat menerima umpan balik dari informasi yang ia sebar. Proses belajar yang mengalami perubahan oleh informan diawali dengan perubahan dengan pengetahuan dan pemahaman dan penerapan dari informasi yang disampaikan oleh channel-channel tertentu pada *youtube*. Seperti pengetahuan seseorang mengenai pakaian bagi muslimah, pakaian yang baik menurut islam. Informan dengan mudah mendapatkan informasi tanpa harus pergi ke perpustakaan.

4. Fenomena *vlog youtube* mampu mempengaruhi sikap mahasiswa

Fenomena pengguna *youtube* sebagai komunikasi tergantung pada motif informannya, namun nyatanya *youtube* dipengaruhi oleh dua hal, pertama motif keingin tahuan informan dan kedua motif kebutuhan. *Youtube* juga dapat mempengaruhi informan, misalnya saja saat salah satu informan yang peneliti wawancarai ada yang mengikut-ikuti saran *vlogger* yang mereka minati, ada yang berpakaian seperti artis yang ia sukai, ada juga yang mengikut ikuti cara bicara seseorang *vlogger*. Salah satu alasan fenomena ini timbul dikalangan mahasiswa dikarenakan maraknya *vlogger* yang membeludak dengan berbagai ragam dengan informasi yang unik dan menarik, sehingga tidak jarang para informan yang terbilang

masi mencari jati diri ikut serta dalam menikmati *vlog* di *youtube* sehingga terlalu berlebihan dan membentuk sikap. Namun ada beberapa motif tertinggi dan terendah menonton *vlog youtube* antara hubungan pribadi dan persahabatan. Pertama menemukan cara yang menarik untuk mendapatkan informasi. sedangkan pernyataan terendah adalah agar dapat menemukan cara yang menarik untuk berbaik sambil belajar dan mengurangi rasa kesepian

Berdasarkan data semua informan, *vlog* sudah tidak asing lagi dilingkungan mahasiswa, *vlog* yang berisi kegiatan sehari-hari dengan beragam aktifitas. Tak jarang juga meraka memberikan informasi penting, seperti tips kesehatan, kecantikan, tutorial belajar. Sebelum para pemilik channell memuat konten di *youtube* mereka terlebih dahulu memuat video tersebut di media sosial lain, seperti instagram. Instagram juga bisa mengupload video namun durasinya jauh lebih pendek, berbeda dengan media sosial youtube sehingga media ini menjadi tempat penyimpanan video terpanjang dan menjadi pilihan antara pemilik video dan sebagai penonton pada saat sekarang ini. Dengan durasi yang panjang pula lah informan banyak menyukai media sosial ini, selain bisa di *oflinne*. rata-rata *vlog* yang mereka lihat adalah informasi untuk kebutuhan skunder seperti tutorial jilbab, hiburan, dan rekreasi. Hasil rata-rata dari para informan, yang mereka lihat adalah *vloger* yang rata-rata berumur kurang dari 30-35 tahun.

Vlog youtube memberikan juga tidak kalah dalam sisi manfaat bagi, tergantung bagaimana orang tersebut mengolah atau mengevaluasi informasi yang ia dapatkan. Informasi yang ada pada *vlog* mampu mengajak, meyakinkan seseorang, dan mempengaruhi seseorang menonton *vlog*, beberapa informan merasa mendapatkan dukungan dari *vlog* yang ditonton bahwa asumsi atau pendapat yang ia bicarakan benar. Sehingga menimbulkan kepercayaan diri.

Pengalaman komunikasi yang dirasakan oleh pengguna *youtube* sebagai media komunikasi salah satunya media pembelajaran oleh mahasiswa dibagi atas dua kategori yaitu, didasari oleh, pertama pengalaman komunikasi yang ditawarkan

menyenangkan dan memperoleh pengertian dari perubahan yang didapati setelah mempelajari suatu bidang ilmu, kedua pengalaman yang terkadang tidak menyenangkan dengan mendapatkan komentar-komentar negatif dari postingan baik komentar negatif dari perubahan-perubahan yang dilakukan terutama perubahan penampilan. Misalnya saja informan yang menggunakan youtube selalu melihat *vlog* atau video keseharian akan terjadi perubahan-perubahan dalam kognisi, afektifdi kalangan mahasiswa.

5. Manfaat *vlog youtube* di kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan.

Media sosial memiliki manfaatnya masing-masing tergantung bagaimana seseorang tersebut menggunakannya. Hadirnya *vlog youtube* juga dapat memberikan informasi dan petunjuk sesuatu hal yang dianggap salah. Misalnya saja hadirnya *vlog* yang di dalamnya terdapat informasi seputar perkuliahan *vlogger* memberikan informasi berupa tips untuk mempermudah seseorang dalam melakukan tugas kuliah, atau memberikan tips untuk bergaya hidup sehat. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti ada beberapa informan mengatakan “saya melihat vlog milik Safii Efendi presenter nomor satu Indonesia, lalu saya meyakini apa yang beliau katakan sehingga saya yakin dengan ucapannya saya langsung mengatakan video itu benar, maksudnya informasi yang ia katakan benar”. Menurut peneliti informan secara tidak langsung mendapatkan dorongan atas sesuatu hal yang ia anggap benar sebelum ia melihat *vlog* Safii Efendi, dan ketika ingin menyampaikan sesuatu, informan tidak lagi merasa ragu untuk memberikan informasi kepada siapapun atas apa yang ia yakini. Selain dari pada itu menonton *vlog* dapat membuka wawasan informan sebagai mahasiswa intelektual, ia lebih banyak mendapatkan informasi dan pada halnya video juga merupakan salah satu cara bagi seseorang sulit untuk ingin membaca seperti yang dikatakan oleh informan 4 “ketika saya disuguhi oleh buku saya cepat lelah dan mengantuk juga merasa terbebani, jadi saya beralih ke beberapa *vlogger* yang benar-benar *video* tersebut dapat membantu saya untuk menambah

wawasan dalam mendapatkan informasi”. *Vlog youtube* juga digunakan sebagai tempat rekreasi. Informasi yang ada pada *vlog* mampu mengajak, meyakinkan seseorang, dan mempengaruhi seseorang menonton *vlog*, beberapa informan merasa mendapatkan dukungan dari *vlog* yang ditonton bahwa asumsi atau pendapat yang ia bicarakan benar. Sehingga menimbulkan kepercayaan diri, selain itu *youtuber* juga membuat tutorial sebagai *vlog*.

Fenomena trend *vlog* juga membawa suatu manfaat baru selain informasi belajar ilmu pengetahuan mahasiswa juga menggunakan media sosial dalam dunia bisnis, kini *vlog* mampu berperan sebagai sarana untuk memasarkan suatu produk ataupun jasa serta hal-ha inovatif lainnya. Dapat dikatakan bahwa *vlog* dapat berperan sebagai suatu sarana untuk berbagai informasi baik bersifat pribadi seperti layaknya pengalaman maupun pemasaran suatu produk. Banyak juga mahasiswa Ilmu Perpustakaan mengambil kesempatan baik ini, mahasiswa gunakan untuk memasarkan bahan dagangannya.

6. Eksistensi *youtube* sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Ilmu Perpustakaan.

Pergeseran teknologi yang tradisional ke teknologi digital juga membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Media baru memungkinkan seseorang untuk membuat, memodifikasi, dan berbagi dengan orang lain, menggunakan alat yang relatif sederhana gratis atau murah. Orang-orang memiliki *smartphone* yang canggih dapat digunakan untuk mengakses internet hanya dengan menuliskan kata kunci di pencarian. Dengan ini semua proses untuk mendapatkan sebuah informasi tidak perlu repot-repot, adanya perpustakaan digital, pusat perbelanjaan digital hampir semua serba digital. Hal ini memungkinkan seseorang tidak terlepas dari bantuan elektronik tersebut. Di dalam dunia perkuliahan sangat dibutuhkan sekali informasi, dengan adanya *smartphone* mampu membantu seseorang dalam memenuhi suatu kebutuhan. Ini merupakan hal yang tidak dapat

dipisahkan lagi. selain biaya murah, mudah dan praktis menjadikannya posisi paling teratas pada saat sekarang ini. Dari jawaban informan *youtube* bukan hal asing lagi digunakan mulai dari pagi sampai malam menjelang tidurpun masih menggunakan media sosial *youtube*, mendengarkan lagu, melihat film dan sebagainya. *Youtube* juga terbilang murah karena video bisa di *offline* kan untuk dilihat kemudian. *Youtube* juga memiliki 2 macam *youtube* dan *youtube go*, *youtube go* sama-sama menyediakan yang disediakan oleh *youtube* namun pemakaian paket internet jauh lebih murah. Banyak yang memilih *youtube* dikarenakan lebih fleksibel, media yang dapat menyediakan informasi dalam berbagai bentuk, kata, gambar, video, audio dan grafis, media sosial *youtube* juga bisa memperpanjang akses, menurut pengakuan dari informan bahwasanya saat menggunakan *youtube* bisa mendapatkan akses ke sumber-sumber web atau media baru dimanapun ia berada.

Seiring perkembangannya, peran *youtube* bertambah menjadi jalur distribusi bagi berbagai kalangan, mulai dari pembuatan konten sampai pengiklanan, sebagai ajang berbagi, menginformasikan dan menginspirasi para pengguna internet di berbagai belahan dunia. Sosial media *youtube* memiliki misinya salah satunya ialah: Pertama, kebebasan berekspresi karena memang pada dasarnya seseorang bebas berekspresi sesuai dengan diri masing-masing mengambil potensi dari video *youtube* dengan membangun pemahaman dan mendokumentasikan peristiwa baik itu hal yang kecil sampai peristiwa besar. Kedua Kebebasan mendapatkan informasi, Setiap orang memiliki akses yang mudah dan terbuka untuk mendapatkan informasi di *youtube* tanpa ada kriteria tertentu dalam proses pengaksesan. Ketiga kebebasan menggunakan peluang informan mengatakan seseorang menemukan peluang dari apa yang mereka lihat atau mendapatkan sebuah ide dari informasi berbentuk video, lalu bebas membangun bisnis dan meraih kesuksesan sesuai keinginan. Keempat kebebasan memilih dimana tempat seseorang berkarya tanpa membatasi berkomunikasi dengan siapa saja dan menghilangkan perbedaan serta melampaui batas-batas diri untuk mendapatkan informasi apa saja.

7. Efektivitas pemasaran produk lewat sosial media *youtube*.

Dalam mengenalkan dan memasarkan produk sebagai besar penggunanya adalah remaja yang tergolong orang-orang yang ikut serta dalam mengembangkan media sosial tentu hal ini dapat memajukan dan mengembangkan sebuah bisnis yang tengah dikelola oleh orang banyak. Media sosial ini juga sangat cocok untuk seseorang yang sedang melakukan bisnis online dengan modal gadget dengan bantuan sambungan internet. Pada mahasiswa sendiri ini merupakan suatu hal yang tidak asing lagi pasalnya tidak jarang mahasiswa ikut berbisnis online dengan menggunakan media sosial *youtube*. dengan bantuan komputer atau laptop yang dimiliki, beberapa informan juga mengatakan ia ikut dalam menjual dan dipasarkan secara online ini tentunya dapat menghemat tenaga dan uang dan dapat menimalisirkan mengeluarkan seperti ongkos dan sebagainya. Lewat media sosial ini dapat menguatkan *branding* lembaga/ institusi dan dapat dikunjungi lewat berselancar lewat dunia maya, atau juga menguatkan suatu lembaga atau organisasi dan ekspansi untuk mendapatkan peluang kerjasama atau suntikan dana dari lembaga penyandang dana dengan cara merekam aktivitas rutin yang terjadi didalam suatu lembaga atau lembaga binaannya khalayak dapat melihat gambaran lebih untuk melihat produk tertentu.

C. Pembahasan

Hasil penelitian yang disajikan dalam pembahasan yang didapatkan dari penelitian ini adalah mengenai motif yang dilakukan oleh pengguna *youtube* sebagai alat menambah metode pembelajaran yang akan dikategorikan menjadi dua motif, yaitu: *in order to motive* (motif masa akan datang) dan *because motives* (motif masa lalu). Pembahasan mengenai fokus permasalahan ini akan peneliti kaitkan dengan teori fenomenologi yang menggambarkan keseluruhan tindakan fase manusia. (Sari,2007,p.8).

Motif merupakan sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang dapat menggerakkan atau membangkitkan untuk menuju sesuatu hal, ketika mahasiswa menggunakan media sosial *youtube* sebagai tempat atau wadah untuk mendapatkan sebuah informasi, dari banyaknya media penyedia informasi lain yang gunakan, sosial media *youtube* juga sebagai media belajar dan alternatif untuk bermain. Perkembangan media sosial juga merupakan transformasi teknologi di era digital, yang merupakan memanfaatkan media sosial yang digunakan para mahasiswa untuk menambah ilmu pengetahuan lewat sarana media. Ketika pengguna mendapatkan sebuah informasi dari media sosial *youtube* dan informasi yang diberikan mencukupi kebutuhannya ia akan mencoba mengulangi kembali proses penemuan di sosial media *youtube*, sehingga timbul rasa puas dari mahasiswa dalam mendapatkan informasi sebagaimana proses penemuan awal, tidak jarang pula dari beberapa mahasiswa langsung mempercayai informasi dari sebuah konten yang ia lihat di media sosial *youtube*. Salah satu pilihan yang dikemukakan oleh setiap individunya ialah *vlogger* yang ada di *youtube* memberikan informasi yang singkat dan tertuju pada pengaplikasian sebuah informasi, sehingga tertuju langsung kepada poin dari informasi yang diberikan, juga memberikan informasi yang terbilang jelas. Dari hasil penelitian juga dapat ditarik kesimpulan bahwa pesan informasi yang didapat dari channel-channel *vlogger* yang mulai dari caption-caption yang bagus maupun pada video yang di unggah sebagai media visualnya memberikan kemudahan bagi pengguna didalam memahami isi pesan, penyampaian isi pesan dalam *vlog* juga sebagai motivasi dari hasil penelitian. Selain dari pada itu, *vlog* di *youtube* juga memberikan keunggulan dan kemudahan saat diakses serta dapat ditonton secara berulang-ulang, sehingga ini menjadikannya salah satu faktor diminati sampai sekarang ini. Sehingga timbul rasa dilayani dalam dunia media sosial dengan ditayangkan informasi yang hanya dilihat dan didengar.

Teori behavioristik merupakan kajian studi tentang kelakuan manusia, yang merupakan respon dari perilaku yang dapat diamati dan sebagai penentunya adalah lingkungannya. Sehingga perilaku yang diamati menurut aliran behavioristik

belajar merupakan hakikat pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak dan berperilaku atau disebut dengan stimulus dan memberikan respon.(Nahar,2016,p.67).

Ketika mahasiswa menggunakan *youtube* sebagai alat untuk mendapatkan sebuah informasi sebagai kebutuhan di era digital, tanpa disadari seseorang juga menggunakan alat bantu seperti pendengaran, penglihatan, dimana ketika mahasiswa menggunakan *youtube* sebagai alat untuk mendapatkan informasi maka timbul lah stimulus ingin melihat yang indah-indah, ingin melihat yang memiliki video dengan ragam corak warna. Bagaimana mana tidak ketika seseorang menonton ia akan juga ikut merasa nyaman dan tidak nyaman dengan volume yang terlalu tinggi atau video yang terlalu gelap. Ketika kita lihat kembali bahwasanya media sosial *youtube* memberikan video yang beragam.

Sukadiyanto, 1995, mengatakan setiap proses dalam belajar seseorang selalu memperhatikan gerak dalam diri, seseorang yang mendapatkan informasi selalu terjadi pemrosesan informasi yang diperoleh melalui panca indra. Bagi orang normal indera yang dominan sebagai penerima informasi adalah mata, telinga, dan perasaan. (Sukadiyanto,2000,p.153).

Ini merupakan suatu proses pembelajaran yang tidak mereka sadari. Ketika seseorang yang sangat rentan sulit menerima informasi yang diberikan dengan bentuk tercetak atau elektronik, ketika disuguhi dengan informasi yang sama namun dengan cara yang berbeda seperti rekaman video yang menggunakan suara mungkin mereka merasa mudah mengingat dan ada ketertarikan dan kesesuaian dengan apa yang diinginkan, maka tidak jarang juga *vlog* yang bersiri tutorial menjadi incaran para mahasiswa. Mahasiswa dengan *vlog* yang membuat mereka merasakan nyaman tentu akan mengulang-ulangi informasi yang mereka lihat, dengan beberapa faktor pendorong seperti kebutuhan informasi, lalu adanya fasilitas seperti wifi, ini menjadikan sesuatu hal untuk melakukan kegiatan rutin seperti menonton. Telah kita ketahui bersama dunia telah memasuki era digital.

Adanya Perkembangan sosial media ini tentu saja membawa banyak dampak, baik itu dampak positif maupun negatif terhadap pendidikan anak pada usia remaja, terlebih lagi pendidikan akhlak anak. Adapun dampak positif sosial media jika dikaitkan dengan pendidikan akhlak remaja banyak sekali memberikan manfaat diantaranya anak dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan atau memperbanyak teman dan bertemu kembali dengan teman lama.

Adapun dampak negatif penggunaan sosial media terhadap pendidikan akhlak remaja juga sangat banyak diantaranya dapat dilihat dari banyaknya remaja yang menggunakannya bukan untuk belajar tetapi untuk kesibukan mereka di jejaring sosial misalnya; Facebook, Twittwer, Instagram dan lainnya, hingga membuat remaja tersebut lalai terhadap tugas-tugasnya, sehingga kurang disiplin dan mudah mencontek karya-karya orang lain, serta adanya anggapan bahwa sosial media identik dengan pornografi, hal ini karena sosial media memiliki kemampuan menyampaikan informasi yang tinggi termasuk gambar-gambar, dan video yang bebas akses. Saat ini *vlog* menjadi kegiatan yang sedang tren di masyarakat. Setiap orang bisa membuat *vlog* apapun untuk dibagikan dimedia sosial agar bisa dilihat oleh semua orang. Kesempatan inilah yang digunakan para oleh mahasiswa untuk dapat melihat pembelajaran yang lebih kenasikkan dan juga kekinian. Pembelajaran krakter dilakukan secara terencana dan terus menerus agar pembelajaran tersebut berhasil.

Dewasa ini di tengah-tengah era globalisasi tidak bisa dipungkiri hadirnya sosial media semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi sosial media menghapuskan batasan-batasan dalam bersosialisasi, dalam sosial media tidak ada batasan ruang dan waktu dan dengan siapa mereka berkomunikasi, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dimana pun mereka berada dan dengan siapa pun. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang.

Dampak positif sosial media adalah:

1. Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi).
2. Mencari dan menambah teman atau bertemu bahkan kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain
3. Menghilangkan kelelahan dalam belajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya.

Namun sesuatu hal bisa menjadi negatif untuk seseorang ketika seseorang itu lalai dalam bertingkah laku.

Dampak negatif sosial media adalah :

Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika menonton, dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.

1. Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semauanya;
2. Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah;
3. Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses *facebook* dari handphone.
4. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar *handphone* maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian skripsi yang berjudul “Fenomena *Vlog Youtube* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan”, peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Adanya perbedaan sikap ada mahasiswa sebelum menonton vlog youtube dan sesudah menonton *vlog youtube*. sikap mahasiswa sebelum menonton vlog youtube masi memiliki pemahaman bahwasanya informasi hanya didapat lewat membaca, sikap mahasiswa saat sesudah menonton vlog youtube, mahasiswa akan memiliki sikap individualisme. Perilaku senang menyendiri dan senang mengikut-ikuti tren kekinian.
2. Adanya dampak tayangan vlog youtube terhadap sikap belajar, mahasiswa sangat mudah menemukan informasi saat menggunakan media sosial youtube, ini disebabkan oleh youtube menyediakan informasi dalam banyak format, tulisan audio, vidio sehingga wajar saja mahasiswa menggunakan media sosial youtube sebagai salah satu tempat mendapatkan informasi. salah satu dampaknya ialah memudahkan komunikasi yang tejalin dan mudah bertukar data, dengan tampilan yang menarik youtube juga bersifat praktis dan dinamis dengan tampilan warnah vidio yang mampu mengurangi rasa bisan saat belajar.
3. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada efek dalam menggunakan media sosial youtube dikalangan mahasiswa yang mampu mempengaruhi proses belajar untuk melihat vlog sebagai media penyebaran informasi meliputi efek kognitif, aktif, integrasi

pribadi, integrasi sosial dan aktif berkhayal. Efek kognitif yang timbul adalah pemahaman akan suatu informasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Efek afektif yang timbul terkait dengan perasaan pengguna saat menonton tayangan tersebut. Efek integrasi pribadi yang timbul berkaitan dengan kebutuhan pribadi. Efek integrasi sosial yang timbul berkaitan dengan teman, keluarga, dan orang banyak. Terakhir, efek berkhayal yang timbul dari hiburan. Fenomena penggunaan youtube selain sebagai rekreasi juga memanfaatkan sebagai alat komunikasi pembelajaran oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Ilmu Perpustakaan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, yang dipengaruhi oleh banyak motif kebutuhan akan nilai sosial, serta motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas dan motif untuk mendapatkan sesuatu hal yang dapat mendukung gagasan yang dimiliki seseorang. Adanya modal pengalaman, pengetahuan dan metode yang diberikan vlogger mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi mahasiswa ilmu perpustakaan selain dimanfaatkan sebagai media hiburan, meningkatkan pengetahuan dan memperbaiki cara berkomunikasi. Sehingga tidak jarang banyak sekali beredar bahasa-bahasa yang tren di lingkungan mahasiswa sebagai contoh ucapan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang tanpa disadari menjadi sebuah kebiasaan. Youtube sangat bermanfaat bagi mahasiswa ilmu perpustakaan dengan pemanfaatan yang dilakukanpun disesuaikan dengan masing-masing kebutuhan dari para informan. Ada yang menggunakan untuk keperluan video mereka, bagi dari segi pencarian tools editing. Referensi ide, tutorial, maupun untuk kepentingan hiburan. Kelebihan dan kekurangan masing informan pun berbeda ada yang mengatakan bahwa segala kebutuhan pencarian video video

diyoutube ada yang memang menunggu ada yang hanya tersedia di youtube.

B. SARAN

1. Hendaknya mahasiswa sebagai pengguna *youtube* yang melihat *vlog* dan menjadikan sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan hendaknya berhati-hati dikarenakan belum tentu informasi atau ilmu pengetahuan yang disampaikan adalah benar.
2. Diharapkan juga kepada mahasiswa Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan untuk tidak menyebarkan informasi *Hoaks* dilingkungan kampus.
3. Diharapkan kepada mahasiswa untuk tidak bermain *gadget* di jam perkuliahan dan menyeimbangkan metode belajar dengan memperbanyak membaca buku diperpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2018). Efektifitas *Youtube* Sebagai Media Penyebaran Informasi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/5845/4/Ali%20Akbar.pdf>
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bungin, B. (2008). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, Dkk. (2019). Youtube: Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran. *AL-HIKMAH: Jurnal Dakwah*, 13 (1), 27-28. Retrieved From. <https://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/alhikmah/article/view/1316/691>
- Candra, E. (2017). Youtube Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi. *Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. 1, (2), 406-417. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/327473842>
- Davi, E, R. (2017). Pengaruh Konten *Vlog* dalam *Youtube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Journal Acta Diurna*, 5(1), 1-18. Retrieved From. <https://media.neliti.com/media/publications/93363-ID-pengaruh-konten-vlog-dalam-youtube-terha.pdf>
- Faiqih, F. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makasar vidgram. *Komunikasi Karabel*, 5, (2), 259-279. Retrieved from <http://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/viewFile/1905/1063>
- Iksanti, I.N. (2018). *Sikap Remaja Terhadap Tayangan Vlog [internet SIKAP]*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/66375/11/NASKAH%20PUBLIKASI-27.pdf>
- Kuncoro, Dkk. (2018). *Vlogger Sebagai Saluran Menuju Generasi Milenial Produktif Indonesia*. Universitas Jember. 193-199. Retrieved From <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/download/9164/6131/>
- Lestari, A. (2019). *Efek Tayangan Indo Beauty Vlogger Disitus Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Mahasiswa*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 1-79.

Retrieved from

[http:// HBNXB,JXJBrepository.uinjkt.ac.id/ dspace/ bitstream/ 12345678/1/ Anisa Lestari-Fdk.pdf](http://HBNXB,JXJBrepository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/12345678/1/AnisaLestari-Fdk.pdf)

- Moleong, L.J. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mellyaningsih, A. (2016). Motif Subscriber Menonton Channel YouTube Raditya Dika. *Jurnal E-KOMUNIKASI*, 4 (1), 3-4. Retrieved From <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4891>
- Nahar,I,N. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1,67-68, Retrieved From. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/viewFile/94/94>
- Noor, J. (2015). *Metode Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, A.(2018). *Pengaruh Intensitas Mengakses Youtube Channel Gita Savitri Devi*. 1-129.Retrievedfrom [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/42452/1/ADINDA PUTRI-PDF.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/42452/1/ADINDA%20PUTRI-PDF.pdf).
- Rahman, S. (2018). Vlogging The Hijab: ⁵⁷ Affect and Materiality. *Jurnal Communications and Engagem... Journal*, 73-88. Retrieved From. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-98971-6_5
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari,P,A. (2017). Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam Oleh Mahasiswa Fisip Universitas Riau. *Journal JOM FISIF*, 4(2), 4-8. Retrieved From. <https://media.neliti.com/media/publications/199560-none.pdf>
- Snelson, C. (2013). Vlogging about school on YouTube: An exploratory study. *New Media & Society*. 323-339. Retrieved From <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444813504271?journalCode=nmsa>

- Snelson. C. (2015). Integrating Visual and Media Literacy in YouTube Video Projects. 165-183. Retrieved From <http://www.bookmetrix.com/detail/chapter/6bf279bc-958e-4edc-89f2-165946029222#downloads>
- Sukarno.(2014). Penelitian Kuantitatif Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. 79-85. Retrieved From <https://media.neliti.com/media/publications/17816-ID-penelitian-kuantitatif-dalam-pembelajaran-bahasa-asing.pdf>.
- Sukadiyanto.(2000). Peranan Visualisasi Dalam Pembelajaran Gerak. *Jurnal Kependidikan, 1(XXX)*, 153-154. Retrieved From. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/download/19486/pdf>
- Sondakh, M .(2007). *Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Jurnal Acta Diurna. 6 (1), 1-18.* Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/15479/15020>
- Sugiono. (2009). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis.* Jakarta: PT. Gramedia.
- Sukarno.(2014). Penelitian Kuantitatif Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. 79-85. Retrieved From <https://media.neliti.com/media/publications/17816-ID-penelitian-kuantitatif-dalam-pembelajaran-bahasa-asing.pdf>.
- Sumandi, E. (2016). Dakwah Dan Media Sosial: Menebar Kebaikan Tanpa Diskrimasi. *Jurnal AT-TABSYIR Komunikasi Penyiaran Islam, 4(1)*, 173-190. Retrieved From. journal.stainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/download/