

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kebutuhan Informasi

Setiap individu memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Tidak semua individu sama informasi yang dibutuhkan. Setiap informasi yang ada digunakan untuk memecahkan masalah, menambah wawasan, dan lain sebagainya. Sehingga, fenomena ini dapat dianggap bahwa pentingnya informasi sebagai kebutuhan hidup individu. Dengan kata lain, informasi sebagai komoditas utama dalam kehidupan sehari-hari.

Kebutuhan informasi merupakan tindakan individu dalam memenuhi kekurangan pengetahuan tentang informasi yang dibutuhkan. Kekurangan pengetahuan tersebut diselesaikan dengan mengakses informasi kemudian dimanfaatkan untuk mendapatkan kepuasan dan manfaat karena rasa ingin tahunya telah terpenuhi (Kinanti & Erza, 2020, p. 75). Menurut Krech, informasi yang menyerpa individu yang bersangkutan juga menjadi kebutuhan informasi. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, akan menimbulkan masalah atau dampak yang tidak baik.

Keputusan manusia untuk mencari informasi ketika pada kenyataannya terdapat *gap* antara realitas dan kondisi yang seharusnya (Alhusna & Masrurroh, 2021, p. 21). Prezz dalam (Shobirin, Safii, & Roekhan, 2020, p. 10) timbulnya kebutuhan informasi disebabkan individu tersebut mengalami kekurangan pengetahuan atau permasalahan, dimana pengetahuan atau optimisme yang dimiliki, serta model lingkungan sekitar tidak berhasil memberikan kesan atau dorongan dalam menuntaskan kebutuhan dalam mencapai tujuan yang dikehendakinya.

Kebutuhan informasi individu terbagi dalam tiga jenis. Pertama, kebutuhan kognitif yaitu kebutuhan untuk pemenuhan pikiran melalui proses

pembelajaran, memperoleh ilmu dari pendidikan formal ataupun non formal. Kedua, kebutuhan afektif, yaitu pemenuhan kebutuhan individu yang berkaitan dengan emosional, misalnya informasi dibutuhkan untuk memuaskan kesenangan pribadi. Ketiga, kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan primer yang bertujuan untuk memenuhi fungsi-fungsi yang ada pada diri individu, misalnya kebutuhan sandang, pangan, dan papan (Sitompul, Mahmudah, & Damanik, 2021, p. 208).

Sehingga, berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu kebutuhan informasi pada individu muncul karena adanya kekurangan pengetahuan atau wawasan dalam pikiran. Untuk mencapai kepuasan tersebut, memerlukan tindakan sehingga menimbulkan perilaku pencarian informasi. Adapun pada tingkat mahasiswa, secara umum merupakan kebutuhan kognitif untuk memenuhi kebutuhan pemikiran kemudian, mengingat perkembangan teknologi saat ini, kebutuhan informasi tidak sebatas pada ranah konvensional seperti pemenuhan kebutuhan informasi di perpustakaan. Melainkan, pada zaman sekarang sumber untuk memuaskan kebutuhan informasi dapat dicapai melalui media sosial, dimana media sosial ini menyajikan informasi-informasi berbentuk digital.

2. Perilaku Informasi

Perilaku informasi merupakan keseluruhan aktivitas atau kegiatan seseorang yang berkaitan dengan informasi. Salah satu teori yang membahas perilaku informasi adalah teori dari T. D. Wilson. Wilson (1999) mendefinisikan perilaku informasi sebagai tindakan individu dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi, mencari informasi dari berbagai sumber, dan menggunakan atau membagikan informasi. Batasan istilah perilaku informasi menurut T. D. Wilson yang diulas Putu Laxman Pendit dalam Pawit M. Yusup (2012) dalam (Riani, 2017, p. 17) adalah sebagai berikut:

- 1) Perilaku informasi atau *information behavior* adalah keseluruhan tindakan individu dalam melakukan dan menggunakan informasi secara pasif maupun aktif, termasuk saluran dan sumber informasi.
- 2) *Information seeking behavior* atau perilaku penemuan informasi atau merupakan usaha individu menemukan informasi sebagai akibat dari adanya kebutuhan informasi yang dapat berinteraksi dengan informasi konvensional, misalnya surat kabar.
- 3) *Information searching behavior* atau perilaku pencarian informasi, merupakan tindakan individu pada tingkat mikro, yakni adanya interaksi individu terhadap sistem informasi baik interaksi dengan komputer maupun intelektual dan mental (penggunaan *boolean search* atau memutuskan memilih buku yang relevan di perpustakaan).
- 4) *Information user behavior* atau perilaku penggunaan informasi adalah berbagai tindakan secara mental maupun fisik yang dikerjakan dengan menggabungkan informasi yang ditemukan dengan pengetahuan dasar yang dimiliki sebelumnya oleh individu tersebut (Riani, 2017, p. 17).

Perilaku informasi merupakan tindakan seseorang tentang bagaimana mencari dan menggunakan informasi, dengan melakukan proses pencarian informasi pada sumber informasi yang tersedia, lalu memutuskan untuk menggunakan atau tidak informasi yang telah ditemukan (Erza & Rosini, 2018, p. 13). Perilaku informasi memusatkan pada kegiatan manusia dalam mencari informasi, dimana perilaku informasi membutuhkan informasi. Istilah perilaku informasi tidak bisa secara langsung dicantumkan pada pribadi individu terhadap kebutuhan informasi, dimana adanya dorongan, tekanan, dan masalah sebagai pemicunya (Nihayati & Laksmi, 2020, p. 56).

Perilaku informasi merupakan tindakan atau sikap manusia terhadap informasi. Tindakan ini tidak terbatas pada pencarian atau penelusuran informasi, melainkan bagaimana manusia secara kreatif dan inovatif mencari informasi dengan pemanfaatan media yang berkembang di era globalisasi. Selanjutnya, tindakan bagaimana menyikapi informasi tersebut dapat

bermanfaat bagi dirinya dan orang lain juga termasuk dalam perilaku informasi (Shobirin et al., 2020, pp. 11–14).

Menurut Wilson, perilaku informasi adalah perilaku manusia yang berhubungan pada sumber dan media informasi (Dinazzah & Rahmi, 2022, p. 160). Pendapat lainnya, perilaku informasi terdiri atas kebutuhan informasi, perilaku pencarian informasi, perilaku penelusuran informasi, perilaku pengorganisasian informasi, dan perilaku pengguna informasi (Kurniasih, 2019, p. 46).

Perilaku pencarian informasi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dipengaruhi oleh kondisi pencari informasi yang termasuk diantaranya, latar belakang, pengalaman, kebijakan informasi, kemudahan akses informasi, dan kepercayaan akan sumber informasi yang berefek pada kualitas informasi (Kurniasih, 2019, p. 50). Perilaku informasi merupakan proses keterlibatan manusia ketika mereka sadar bahwa mereka membuat informasi, yang dalam hal ini melibatkan perencanaan tahap-tahap secara sadar terhadap proses perilaku pencarian informasi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Dinazzah & Rahmi, 2022, p. 160). Perilaku pencarian informasi berhubungan dengan kebutuhan informasi di satu sisi dan untuk memenuhi kebutuhan informasi pada sisi lainnya dengan strategis pencarian aktif oleh manusia, dengan menggunakan sistem temu kembali informasi (Anjani et al., 2019, p. 151; Kurniasih, 2019, p. 50).

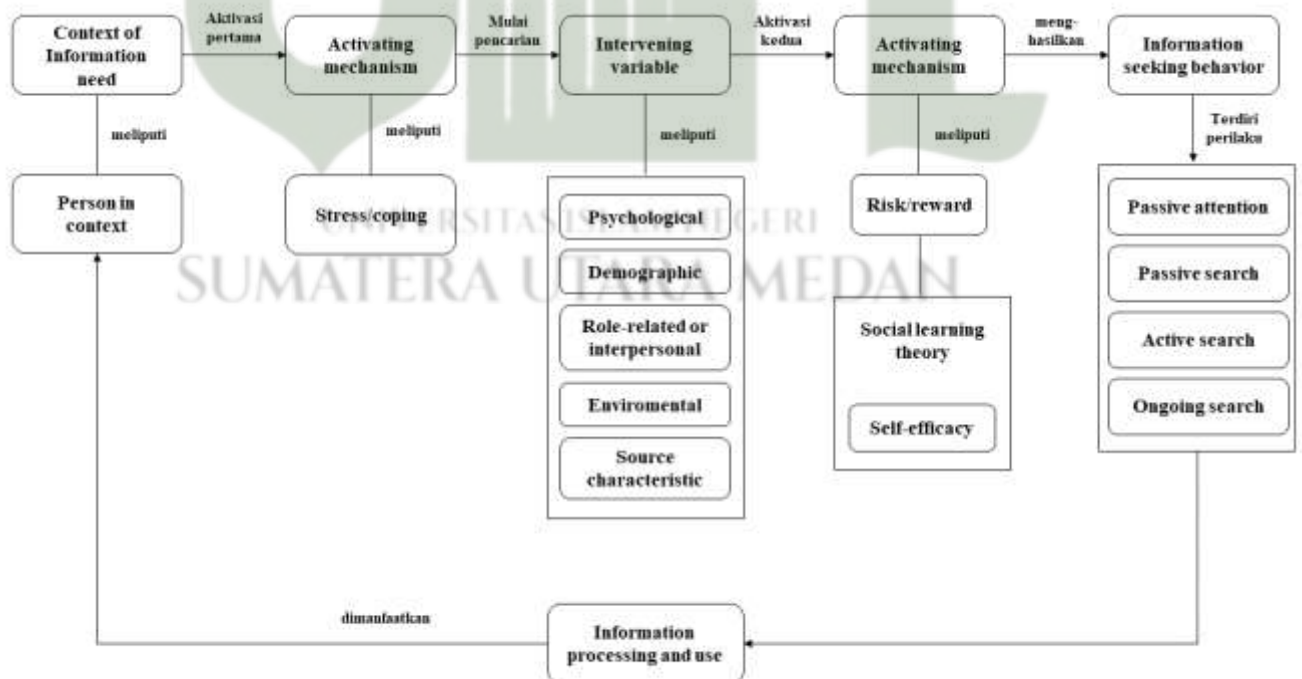
3. Model Perilaku Pencarian Informasi

Wilson (1999) mengatakan bahwa model pencarian informasi biasanya tidak mewujudkan teori yang sepenuhnya terbentuk. Sebuah model digambarkan dalam sebuah kerangka. Sebagian besar model dalam bidang umum perilaku informasi merupakan pernyataan dan seringkali dalam bentuk diagram. Model perilaku informasi mencoba menggambarkan aktivitas pencarian informasi, penyebab, dan konsekuensi dari aktivitas tersebut, atau

terdapat hubungan antar tahapan dalam perilaku pencarian informasi (Case, 2002, p. 115).

Perilaku penemuan informasi menurut teori Wilson (1998) sebagai bentuk konsekuensi atas kebutuhan informasi yang diharapkan kebutuhan tersebut dapat terpenuhi. Upaya pemenuhan kebutuhan informasi melalui permintaan sumber-sumber informasi formal, kemudian hasilnya ada dua kemungkinan, berhasil atau gagal. Keberhasilan dalam mencapai kebutuhan informasi ketika seseorang menemukan informasi relevan dan sebaliknya, kegagalan terjadi disebabkan seseorang belum menemukan informasi yang relevan dengan kebutuhannya. Sehingga, perlu mengulang kembali proses penelusuran informasi (Indah, 2014, pp. 44–45).

Proses penemuan informasi merupakan proses mencari informasi, kemudian mengolah dan diaplikasikan dalam struktur pengetahuan manusia. Selanjutnya, Wilson (1999) merevisi model teori perilaku informasi yang diuraikan pada bagan dibawah:



Bagan 2.1 Model Perilaku Informasi T. D. Wilson

Sumber: Case, D. O. (2002). *Looking for Information: A Survey of Research on Information Seeking, Needs, and Behaviour*. California: Academic Press. (p. 118)

Melalui bagan diatas, proses perilaku informasi individu tidak langsung menjadi pencari informasi, namun ada beberapa tahap yang dilalui secara bertahap. Berikut ini proses perilaku informasi:

1) *Context of information need* (konteks kebutuhan informasi)

Pada tahap ini, seseorang membuat gambaran atau mulai memikirkan informasi apa yang dibutuhkan. Dalam hal ini melibatkan konteks personal, yaitu karakteristik kebutuhan informasi berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan fisiologis.

2) *Activating mechanism* (mekanisme pengaktifan)

Pada tahap ini merupakan mekanisme pengaktifan pertama dimana seseorang mulai berfikir tentang cara mendapatkan informasi. Faktor psikologis terlibat dalam proses ini, seperti keadaan dalam mengurangi kondisi stress dalam melakukan pencarian informasi.

3) *Intervening variable* (variabel perantara)

Pada tahap ini, kebutuhan informasi berubah menjadi aktivitas pencarian informasi. Variabel perantara meliputi lima kondisi yang dapat menghambat atau mendukung proses pencarian informasi:

a) Kondisi psikologi seseorang (*psychological*)

Kondisi tersebut yaitu emosional seseorang, misalnya orang yang sedang risau atau gembira masing-masing menunjukkan perilaku informasi yang berbeda.

b) Demografis (*demographic*)

Demografi dalam arti luas menyangkut sosial-budaya masyarakat. Misalnya, terdapat perilaku informasi yang berbeda pada strata sosial.

c) Peran seseorang di masyarakat (*role related or interpersonal*)

Peran ini menyangkut hubungan interpersonal yang berinteraksi terhadap manusia lainnya. Hal ini mengartikan bahwa peran masing-masing individu di masyarakat memiliki perbedaan dalam perilaku informasi. Misalnya, perbedaan perilaku informasi kepada desa dengan masyarakat.

d) Lingkungan (*enviromental*)

Dalam hal ini mencakup lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih luas. Wilson menyatakan faktor lingkungan tersebut diartikan sebagai lingkungan kerja, sosio-kultur, ekonomi, dan politik (Dewi & Istiqomah, 2019, p. 19).

e) Karakteristik sumber informasi (*source characteristic*)

Yaitu karakter pada sumber informasi yang digunakan sebagai media dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan (Fathurrahman, 2016, p. 84). Variabel ini berkaitan dengan demografi, dimana perilaku seseorang yang menggunakan sumber informasi digital berbeda dengan perilaku informasi seseorang yang menggunakan sumber informasi konvensional.

4) *Activating mechanism* (mekanisme pengaktifan kedua)

Tahap ini merupakan penentuan perilaku informasi seseorang yaitu bagaimana memandang imbalan dan risiko terhadap proses pencarian informasi. Risiko (*risk*) yang dihindari berupa hambatan selama mencari informasi, termasuk akses, waktu, biaya yang diperlukan. Adapun imbalan (*reward*), berupa hasil usaha yang telah dicapai setelah menyelesaikan pekerjaan.

5) *Information seeking behavior*

Tahap ini merupakan revisi dari model perilaku informasi T.D. Wilson sebelumnya. Pada tahap ini dibedakan atas empat jenis perilaku informasi penemuan manusia:

a) *Passive Attention* (perhatian pasif)

Jenis perilaku ini tidak bermaksud ingin melakukan penelusuran informasi. Hal ini terjadi secara tidak sengaja.

b) *Active Search* (pencarian aktif)

Jenis perilaku ini menunjukkan perilaku manusia aktif melakukan penelusuran informasi

c) *Passive Search* (pencarian pasif)

Jenis perilaku ini secara kebetulan menunjukkan informasi yang relevan dengan kebutuhan informasi pencari informasi.

d) *Ongoing Search* (pencarian berlanjut)

Jenis perilaku ini menunjukkan pencarian informasi yang terus berlanjut dan secara aktif mengakses informasi tidak terbatas pada satu sumber saja (Indah, 2014, pp. 45–47).

6) *Information Processing and Use*

Merupakan tahap terakhir dalam proses penelusuran informasi. Pada tahap ini, individu memproses dan menggunakan informasi. Informasi yang diperoleh dianalisis, disimpan, dan didistribusikan. Setelah itu, informasi dimanfaatkan sesuai dengan konteks kebutuhan informasi (Nihayati & Laksmi, 2020, p. 59).

Dalam penelitian ini, penelitian perilaku informasi mahasiswa UIN Sumatera Utara menerapkan model teori perilaku informasi T.D. Wilson. Model perilaku ini mengarahkan pada konteks yang general. Hal ini berhubungan dengan kebutuhan informasi mahasiswa UIN Sumatera Utara tidak terbatas pada kebutuhan akademik (kognitif), melainkan juga kebutuhan-kebutuhan lainnya yang bertujuan untuk memenuhi aspek fisiologis maupun afektif.

4. Generasi Internet

a. Kelompok Generasi

Pada kurun waktu satu abad, secara umum terdapat lima generasi manusia. Masing-masing generasi ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda, karena faktor-faktor yang mempengaruhi. Begitu pula, pola pikir dan tindakan atau perilaku informasi pada setiap generasi tentu terdapat perbedaan. Dalam teori ini, kelompok generasi terdiri atas *Baby Boomer generation* (1946-1964), generasi X (1965-1976), generasi Y (*Millennial Generation*) (1977-1995), generasi Z atau *I-Generation* (1996-2010), dan generasi Alpha (2010-sekarang).

1) Generasi *Baby Boomer* (1946-1964)

Generasi ini merupakan generasi yang lahir setelah masa peperangan. Generasi *baby boomer* kental terhadap adat istiadat dan secara umum belum terlalu mengenal teknologi (kolot). Karakter generasi ini berjiwa optimis, loyal, suka berpetualang, dan anti pemerintah.

2) Generasi X (1965-1976)

Generasi X merupakan generasi yang mulai banyak mengenal teknologi, salah satunya komputer. Generasi ini cenderung bersifat individualis, terbuka terhadap perkembangan teknologi, dan memiliki pandangan bekerja untuk hidup.

3) Generasi Y Atau Milenial (1977-1995)

Generasi Y memiliki karakter kompetitif, toleran, haus perhatian, dan percaya diri. Perkembangan teknologi pada generasi ini meningkat. Hal ini ditandai dengan hadirnya teknologi internet.

4) Generasi Z Atau I Generation (1996-2010)

Generasi Z kelanjutan dari generasi Y, sama-sama berkembang di era teknologi internet. Generasi ini cenderung menyukai hal yang bersifat

instan dan popularitas dari media sosial yang digunakan. Kebanyakan generasi Z berusia remaja sampai dewasa muda.

5) Generasi Alpha (2010-Sekarang)

Generasi alpha tidak jauh berbeda dengan generasi Z yang dimana generasi ini juga dekat dengan teknologi digital. Generasi ini lahir dan tumbuh di era teknologi semakin maju dan telah banyak inovasi berkaitan dengan IPTEK. Di usia sangat muda, eksistensi telepon genggam (*smartphone*) sudah bukan barang asing (Destiana Rahmawati, 2018, pp. 12–17).

b. Mahasiswa merupakan Generasi Internet

I-generation atau generasi internet adalah generasi yang lahir di pada masa internet semakin berkembang. Berikut ini paparan tentang generasi internet Mark Prenky. Mark Prenky (2001) menjelaskan dua jenis generasi, yaitu *digital native* dan *digital immigrant*. Generasi *digital native* lahir di era teknologi, sedangkan *digital immigrant* lahir sebelum masa teknologi namun memiliki ketertarikan untuk mempelajari dan mengadopsi kesempatan berinovasi bidang teknologi. Generasi net termasuk generasi digital (*digital natives*) memiliki kebiasaan *multitasking*, bekerja secara paralel, menyukai permainan interaktif, akses secara *random*, ingin memperoleh informasi dalam waktu singkat, dan lebih banyak menggunakan sumber informasi *online* (Mardina, 2011, pp. 5–8).

Generasi net secara khasnya lahir di era serba internet. Menurut Jones dalam (Samosir, 2018, p. 148), generasi net merupakan generasi yang lahir di zaman munculnya komputer, internet, dan media digital lainnya. Generasi ini tidak canggung terhadap pemakaian internet sebagai bagian dari kebutuhan hidup. Lahirnya generasi net tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Geck dalam (Setiawan, 2015, p. 16) mengatakan generasi net lahir pada atau setelah tahun 1990 dan di zaman tersebut munculnya teknologi WWW (*World Wide Web*) serta media-media kebutuhan lainnya termasuk peramban bergambar, perpesanan *online*, gim, laptop, dan *hadphone*. Hal ini pula, memberikan perbedaan pola perilaku pencarian informasi generasi internet dengan generasi sebelumnya, karena *net generation* telah terfasilitasi teknologi sejak dini.

c. Karakteristik Generasi Internet

Generasi internet atau generasi net adalah generasi yang lahir tanpa mengetahui kehidupan tanpa internet. Dengan kata lain, generasi net lahir di era digital. Berikut ini karakteristik generasi internet:

1) Sangat berambisi menjadi sukses

Generasi ini cenderung memiliki karakter positif dan optimis dalam menggapai tujuan yang diharapkan. Hal ini juga disebabkan karena semakin banyak *role model* sebagai panutan.

2) Cenderung suka praktis dan bertindak instan (*speed*)

Karakter ini merupakan salah satu paling khas pada diri generasi internet. Generasi ini memilih prosedur instan dalam memecahkan masalah daripada proses yang membutuhkan waktu yang tidak singkat. Misalnya, dalam pencarian informasi masa kini lebih memilih perangkat digital daripada cara konvensional untuk mendapatkan informasi. Selain itu, dalam penyampaian pesan perlunya disajikan secara singkat agar mudah dipahami dan diingat, mengingat generasi internet merupakan generasi yang berbudaya praktis dan instan (Avicenna, 2021, p. 27).

3) Menyukai kebebasan

Generasi ini menyukai kebebasan, termasuk kebebasan berpendapat, kebebasan berekspresi, kebebasan berkreasi dan lain sebagainya.

4) Percaya diri

Generasi ini memiliki kepercayaan diri yang baik dan sikap optimis untuk mencapai misi yang dilakukan.

5) Cenderung detail

Generasi net merupakan generasi yang kritis dan detail dalam mencermati suatu fenomena. Kondisi ini disebabkan karena fasilitas pencarian informasi mudah diakses, misalnya penggunaan *search engine*.

6) Keinginan besar untuk mendapat pengakuan

Generasi net cenderung ingin mendapat pengakuan berupa *reward* atas hasil kerja keras, usaha, atau kompetensi yang telah didedikasikan. Pemberian penghargaan bertujuan sebagai bentuk aktualisasi diri dan mempertahankan eksistensi yang baik.

7) Digital dan teknologi informasi

Generasi net merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi. Berbagai macam *gadget* dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Begitu juga, fasilitas berkomunikasi dapat dilakukan secara daring (Santosa, 2015, pp. 20–27).

8) *Multitasking*

Istilah *multitasking* dalam berbagai literatur menjadi ciri generasi digital atau *digital native* (Fatmawati, 2017, p. 8). Perilaku *multitasking* memungkinkan seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam satu waktu secara bersamaan.

d. Cara Generasi Internet Mendapat Informasi

Generasi internet (*i-generation*) secara umum memiliki sifat hemat, berminat melakukan kampanye kekinian, *open minded* (berpikiran terbuka),

kemampuan berkompromi, menginginkan perubahan sosial, dan berhubungat erat dengan teknologi.

Generasi internet memiliki pilihan dalam mencari informasi. Pilihan tersebut dilakukan karena informasi yang tersedia di internet memiliki jumlah yang tidak terbatas. Apalagi, generasi ini telah mengetahui cara akses informasi di internet. Sehingga, akibat keberlimpahan informasi di internet mendorong generasi internet memilah informasi, karena tidak semua informasi dapat dijangkau.

Secara umum, generasi internet banyak yang memilih *browser* untuk mengakses informasi. Selain itu, kegiatan pencarian informasi menggunakan media sosial banyak diminati oleh generasi internet dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai akses informasi (Destiana Rahmawati, 2018, p. 146). Akses jaringan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam mengakses sumber informasi. Sebab, jaringan internet yang berperan untuk menggerakkan proses pencarian informasi di media digital (Nurfadillah & Ardiansah, 2021, p. 36).

Dalam penelitian ini, mahasiswa digolongkan dalam kelompok generasi internet. Hal ini karena hampir seluruh mahasiswa telah menggunakan media sosial sebagai sumber informasi. Pada penelitian ini, difokuskan pada kelompok generasi Z atau *I-Generation* karena informan yang diteliti adalah mahasiswa aktif UIN Sumatera. Berdasarkan umur, mahasiswa UIN Sumatera Utara termasuk dalam kelompok remaja akhir atau dewasa awal (umur 18-23 tahun). Selain itu, menyinggung kembali salah satu karakteristik generasi internet adalah serba instan, yaitu kebiasaan membaca atau menerima informasi secara singkat, terkadang tidak terlalu mendalam memahami informasi (Kurniasih, 2016). Akibat dari perilaku tersebut memungkinkan pengguna informasi tidak menerima informasi secara utuh.

5. Media Sosial

a. Definisi Media Sosial

Saat ini, media sosial tidak terlepas dari kebutuhan sehari-hari individu. Dalam kehidupan sehari-hari tidak sedikit manusia melaksanakan aktivitas rutin sembari bermedia sosial, sekadar hiburan ataupun untuk mencari dan menerima informasi. Menurut Kaplan & Haenlein, media sosial adalah layanan berbasis internet yang dibangun atas dasar yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi, sehingga pengguna dapat saling berpendapat, berbagi pikiran, mengungkapkan cara pandang dan pengalaman. Adapun enam jenis pembagian media sosial menurut Nasrullah diantaranya, (1) *social media networking*; (2) media konten bersama, misalnya Wikipedia; (3) media berbagi (*sharing*); (4) jurnal *online*; (5) penanda sosial (*bookmarking*); (6) *microblog* (Harahap & Adeni, 2020, p. 17).

Media sosial diciptakan atas cara berpikir dan menciptakan produk Web berbasis 2.0 yang dimana pengguna (*user*) dapat menciptakan dan melakukan pertukaran informasi baik dalam bentuk teks, gambar, suara, video, ataupun multimedia (Sukmono, Junaedi, & Rasyid, 2019, p. 23). Sedangkan menurut Paramitha dalam (Komariah, Untari, & Bukhari, 2020, p. 179) media sosial merupakan aplikasi yang didesain untuk memudahkan proses interaksi antar individu yang bersifat dua arah. Media sosial merupakan media komunikasi dan informasi berbasis teknologi informasi yang mengubah formulasi distribusi informasi yang berawal dari satu pengguna ke banyak pengguna, kemudian disalurkan lagi ke banyak pengguna lainnya.

Media sosial sebagai wadah mendapatkan informasi secara cepat. Media sosial menjadi fasilitas bagi pengguna yang ingin menjalin kolaborasi terkait pemenuhan kebutuhan informasi, termasuk aktivitas menyampaikan dan membagikan informasi dimana saja dan kapan saja (Mustika Nur Faidah, 2021, p. 94).

Sehingga, ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial ibarat jembatan yang menyambungkan hubungan antar individu dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Dalam media sosial, pengguna dapat bertindak sebagai penyimak maupun pembuat informasi yang kemudian disebarluaskan lalu dimanfaatkan oleh pengguna lainnya.

b. Karakteristik Media Sosial

1) Adanya keterhubungan

Pengguna media sosial dapat dapat terkoneksi dengan *user* lainnya di media sosial. Proses penyebaran informasi menjadi lebih singkat daripada media lainnya dan dapat mengirimkan banyak informasi dalam satu media sosial.

2) Adanya perbincangan

Media sosial memungkinkan pengguna dapat memberikan tanggapan terhadap suatu konten atau berinteraksi antar personal. Penerima pesan dapat interaksi terhadap pesan dari media sosial kapan pun.

3) Adanya keterbukaan

Pengirim pesan di media sosial diberikan kesempatan untuk memberikan komentar atau *voting*. Keterbukaan ini dilakukan tanpa ada keterikatan melalui *gatekeeper*.

4) Adanya partisipasi pengguna

Semua media sosial memberikan ruang bagi pengguna untuk menyampaikan *feedback* (umpan balik) terhadap suatu konten. Umpan balik tersebut akan dibaca atau dapat diterima oleh pengguna lainnya (Sukmono et al., 2019, p. 24).

Dalam penelitian ini, analisis perilaku informasi mahasiswa diterapkan dalam ranah media sosial. Mengingat, karakteristik generasi

internet yang akrab dengan teknologi, sehingga pemanfaatan media sosial bersifat masif. Kemudian, data menunjukkan bahwa 90% mahasiswa hampir tersambung dengan media sosial.

6. Penerimaan Informasi

Penerimaan informasi adalah proses mengubah informasi ke dalam bentuk yang akan mengarahkan individu dalam bertindak sesuatu. Menurut Ruben dan Stewart dalam (Alawiyah & Hamad, 2017, p. 47) penerimaan informasi terdiri atas tiga aspek, yaitu penyeleksian informasi, interpretasi informasi, dan retensi memori. Kondisi yang tampaknya sederhana namun pada realitanya mengaitkan berbagai faktor secara aktif dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek pertama yaitu penyeleksian informasi. Penyeleksian informasi merupakan cara individu dalam memilih salah satu hal dan mengabaikan hal yang lain. Pada kondisi tersebut, individu akan memilih salah satu sumber informasi dan mengabaikan informasi lainnya. Hal ini tidak terlepas pada proses pengambilan keputusan yang rumit meskipun suasana atau kondisi yang sederhana sekalipun. Keputusan yang rumit ini sering dialami oleh individu tersebut. Dalam proses seleksi informasi ini individu berinteraksi dengan lingkungannya yang menimbulkan sinyal dan menunjukkan isyarat-isyarat, seperti isyarat visual, suara, sentuhan, rasa, ataupun penciuman. Isyarat yang memberikan sinyal ini menjadi petunjuk bagi individu dalam memutuskan tentang apa yang harus dipilih dan mana yang seharusnya diabaikan atau disingkirkan.

Aspek kedua yaitu interpretasi informasi. Interpretasi merupakan pemberian pandangan terhadap sesuatu. Interpretasi terjadi saat individu menyampaikan sesuatu terhadap informasi yang diterima. Interpretasi mengeluarkan makna terhadap pesan tersebut. Ketika sedang menginterpretasi atau memaknai sebuah informasi, seseorang akan membuat interpretasi dasar yaitu menentukan apakah pesan tersebut termasuk yang mengkhawatirkan, bertentangan, atau konsisten. Dalam proses menginterpretasi informasi

melibatkan berbagai tanda-tanda yang harus ditafsirkan agar menjadi pesan yang berguna. Pesan ini berupa kata-kata yang terkandung dalam informasi tersebut. Lebih lanjut, terdapat faktor-faktor dalam menginterpretasi informasi diantaranya persepsi, latar belakang, dan pengetahuan.

Aspek ketiga yaitu retensi memori. Retensi memori berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengingat dan berperan penting dalam penerimaan informasi. Individu mencari lalu menggunakan informasi yang jumlahnya tidak terbatas lalu disimpan dalam memorinya. Morton Hunt dalam sumber yang sama, bahwa proses retensi mengaitkan unsur-unsur simbol, makna, suara, gambar, dan hubungan lainnya. Memori yang tersimpan dalam pikiran tersebut diorganisasikan, sehingga sering sekali individu harus berupaya bagaimana mengembalikan ingatan tersebut untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam hal ini perlunya pertimbangan terhadap rentang informasi yang disimpan dan dapat dipanggil kembali sewaktu-waktu jika diperlukan secara mudah. Adapun sistem memori individu terdiri atas *short-term memory* dan *long-term memory*. *Short-term memory* yaitu sistem memori dalam otak manusia yang menyimpan informasi bersifat sementara (jangka waktu pendek). *Long-term memory* menyimpan informasi dalam jangka waktu yang panjang, bersifat permanen, diorganisir, dan dapat dipanggil kembali jika pada waktu yang akan datang dibutuhkan (Alawiyah & Hamad, 2017, pp. 47–48).

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses penerimaan informasi diantaranya adalah pertama pengaruh penerima informasi. Kondisi ini dialami oleh individu tersebut termasuk kapabilitas, gaya komunikasi, dan pengalaman dan kebiasaan. Kedua, pengaruh pesan. Dalam kondisi tersebut individu memiliki pilihan terhadap informasi yang dapat diterima dan digunakan, baik ada atau tidaknya alternatif pengaruh yang signifikan dalam penerimaan informasi. Ketiga, pengaruh sumber pesan. Sumber pesan dapat menarik pengguna informasi ketika sumber tersebut kredibel dan berwibawa. Kredibilitas sumber informasi dapat didukung oleh individu yang memiliki keahlian khusus pada bidang topik tertentu. Terakhir, cara pengemasan dan

penyampaian pesan. Hal ini berkaitan dengan penggunaan volume, lisan, *pitch*, dan jeda dapat mempengaruhi penyampaian informasi (Alawiyah & Hamad, 2017, pp. 49–50).

B. Definisi Konseptual

Perilaku informasi merupakan proses keseluruhan tindakan individu dalam mencari dan menggunakan informasi secara aktif maupun pasif dan berhubungan dengan saluran maupun media yang digunakan dalam melakukan pencarian informasi. Perilaku informasi individu mulai dari pengidentifikasian informasi, pencarian informasi, penemuan informasi, dan pemanfaatan informasi.

Penerimaan informasi merupakan sikap meyakini terhadap informasi yang dikonsumsi oleh pembaca atau pendengar. Motif penerimaan informasi dilatarbelakangi oleh respon seseorang terhadap sifat informasi, apakah bohong, tidak pasti, atau simpang siur, dan sebagainya (Arisanty, Wiradharma, Riady, Permatasari, & Sedyaningsih, 2021, p. 177). Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah bagaimana penerimaan individu terhadap informasi yang khususnya informasi digital.

Media sosial merupakan jaringan komunikasi digital yang memungkinkan seseorang mencari, mengolah, menggunakan, dan menyebarkan informasi. Adapun media sosial yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan Instagram dan Youtube, karena kedua media sosial ini banyak digunakan oleh mahasiswa.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan sebagai acuan peneliti dalam rangka memperkaya referensi penelitian. Penelitian terdahulu membantu memberikan pemahaman atau wawasan tambahan dari beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian saat ini. Berikut dibawah ini merupakan beberapa temuan terdahulu yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1. Hasil Penelitian Nabiella Fikri Rufaidha & Ana Irhandayaningsih

Penelitian oleh Nabiella Fikri Rufaidha & Ana Irhandayaningsih (Rufaidha & Irhandayaningsih, 2022). Penelitian ini berjudul “*Perilaku Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam Pemanfaatan Fitur Trending Topic Twitter sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi*”. Penelitian ini mengkaji tentang perilaku informasi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam pemanfaatan Twitter khususnya fitur *trending topic*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur. Informan merupakan mahasiswa FIB Universitas Diponegoro dengan berjumlah sembilan orang mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*) untuk mengidentifikasi bagaimana pola perilaku informasi mahasiswa FIB Universitas Diponegoro. Pada temuan ini menyatakan hasil penelitiannya menunjukkan tiga tema yang dibahas tentang perilaku informasi mahasiswa FIB UNDIP dalam menggunakan fitur *trending topic* Twitter. Tiga tema tersebut adalah pertama pemenuhan kebutuhan informasi melalui fitur *trending topic* Twitter. Tema ini menjelaskan bagaimana motivasi informan dalam memanfaatkan fitur *trending topic* Twitter yang dimana dorongan tersebut berasal dari internal maupun eksternal. Tema kedua yaitu perilaku penelusuran informasi pada fitur *trending topic* Twitter. Tema ini menjelaskan bagaimana perilaku informan dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan kebutuhan ini dilandasi oleh latar belakang, keperluan, dan minat informan. Pada proses pencarian informasinya menunjukkan berbagai macam cara. Dalam proses ini juga termasuk bagaimana menyaring informasi ketika menggunakan fitur *trending topic* Twitter. Terakhir tema ketiga, yaitu faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan fitur *trending topic* Twitter. Beberapa kelebihan fitur *trending topic* Twitter dalam memenuhi kebutuhan informasi yaitu informasi cepat, mudah, dan murah, Adapun kekurangannya adalah banyak informasi *trend* yang tidak jelas dan terdapat penyalahgunaan fitur tersebut.

Perserupaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian diatas yaitu pertama, meneliti perilaku informasi mahasiswa. Kedua, informannya merupakan mahasiswa. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penelitian yang dibahas. Pada penelitian diatas

membahas bagaimana pemanfaatan fitur *tranding topic* Twitter oleh mahasiswa dan informasi yang dicari merupakan informasi yang sedang tren di Twitter. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan fokus pada bagaimana mahasiswa sebagai generasi memahami informasi yang dihadapannya di media sosial dan informasi yang dicari adalah informasi akademik atau ilmiah.

2. Hasil Penelitian Khoirul Maslahah

Penelitian oleh Khoirul Maslahah (Maslahah, 2019) yang berjudul “*Perilaku Pencarian Informasi Digital Native di IAIN Surakarta (Studi terhadap Pemustaka Fakultas Ushuluddin dan Dakwah)*”. Temuan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara *digital native* dalam mencari informasi untuk memenuhi kebutuhan tugas. Hasil temuan ini menjadi referensi bagi pustakawan untuk memahami karakter pengunjung perpustakaan dan juga untuk meningkatkan pelayanan prima. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Model perilaku informasi yang diterapkan yaitu model Ellis, Cox, dan Hall. Penelitian ini meneliti dua orang responden yang merupakan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Surakarta. Kesimpulan dari penelitian ini adalah responden pertama memilih melakukan pencarian informasi di perpustakaan terlebih dahulu tanpa OPAC. Jika tidak ada, maka responden bertanya kepada teman. Penggunaan internet sebagai alat pencari informasi tambahan. Responden kedua, lebih dominan mencari informasi menggunakan internet daripada di perpustakaan. Kedua responden sama-sama belum mengikuti pelatihan pencarian informasi secara daring, sehingga mereka dikategorikan sebagai *novice*.

Perserupaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian diatas yaitu pertama, informan merupakan mahasiswa yang dikelompokkan sebagai *digital native* atau generasi internet. Kedua, informasi yang dicari adalah informasi akademik untuk menunjang kebutuhan perkuliahan. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pertama, model perilaku pencarian informasi yang digunakan pada penelitian diatas yakni oleh Ellis, Cox, dan Hall. Kedua, fokus masalah penelitian diatas membahas bagaimana tahap-tahap

pemustaka mencari informasi di perpustakaan yang dikaitkan dengan teori Ellis, Cox, dan Hall. Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan masing-masing perbedaannya adalah pertama model perilaku informasi menggunakan teori T.D. Wilson dan fokus penelitian ini adalah bagaimana mahasiswa menerima dan memahami informasi yang dibaca di media sosial, sehubungan dengan karakteristik generasi internet.

3. Hasil Penelitian oleh Febri Nurrahmi dan Hamdani M. Syam

Penelitian oleh Febri Nurrahmi dan Hamdani M. Syam (Nurrahmi & Syam, 2020) yang berjudul "*Perilaku Informasi Mahasiswa dan Hoaks di Media Sosial*". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku informasi mahasiswa dalam menghadapi di media sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan FGD (*Focus Group Discussion*) terhadap 14 orang mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Model perilaku informasi yang digunakan yaitu model perilaku informasi Wilson. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa mahasiswa bersikap kritis dengan tidak mudah percaya terhadap informasi yang diterima di media sosial. Namun, kebanyakan mahasiswa kurang berminat dalam upaya memvalidasi atau memverifikasi informasi. Sikap enggan mahasiswa dan kesulitan melakukan pencarian informasi sebagai akibat dari *self-efficacy* yang rendah untuk memverifikasi informasi. Selain itu, perilaku informasi pasif merupakan perilaku informasi yang dominan bagi mahasiswa.

Perserupaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian diatas adalah pertama, meneliti perilaku informasi mahasiswa. Kedua, model perilaku informasi yang digunakan adalah teori T.D. Wilson. Ketiga, penelitian dilakukan di media sosial. Adapun, perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus masalah dan jenis informasi yang dicari. Pada penelitian diatas, mengetahui gambaran perilaku informasi mahasiswa menggunakan media sosial dalam memverifikasi informasi yang diterima hingga akhirnya meneruskan informasi tersebut. Kemudian, informasi yang dimaksud adalah informasi hoaks. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada bagaimana

penerimaan informasi oleh mahasiswa di media sosial. Penerimaan informasi yang dimaksud yakni cara pengguna dalam memahami dari kebiasaan membaca maupun mendengar berkaitan dengan perilaku generasi internet. Kemudian, informasi yang dicari merupakan informasi akademik atau ilmiah.

