

*Laporan Penelitian*



**Pola Akses Informasi: Studi Kasus Pengguna  
Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera  
Utara Medan**

Karya Ilmiah untuk Melengkapi Syarat Pengajuan  
Kenaikan Pangkat pada Fakultas Ilmu Sosial UIN  
Sumatera Utara Medan Program Studi Ilmu  
Perpustakaan

**Oleh:**

**FRANINDYA PURWANINGTYAS, M.A.**

NIP. 19900913 201803 2 001

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**

## ABSTRAK

Perilaku pencarian informasi dimulai saat seseorang tersebut menyadari bahwa ia membutuhkan suatu informasi. Selanjutnya ia melakukan pencarian dengan berbagai cara sampai akhirnya mendapatkan informasi yang dicari. Setiap individu tentunya memiliki perilaku pencarian informasi yang berbeda-beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola perilaku akses informasi ilmiah pada generasi muda dan generasi tua pada sivitas akademika Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan sangat dinamis, sebab masing-masing generasi mengalami perubahan perilaku akses karena dipengaruhi oleh perkembangan teknologi serta faktor karakteristik internal dan external pada masing-masing generasi. Tahapan-tahapan *starting*, *chaining*, *exploration*, *collecting*, *extracting*, *verifying* dan *ending* mungkin tidak dilalui dan tidak dilakukan oleh generasi muda dan generasi tua apabila informasi yang diaksesnya bukan jenis dari informasi ilmiah.

Kata kunci: Perilaku Informasi

## ABSTRACT

*Information seeking behavior begins when a person realizes that he needs information. Furthermore, he did a search in various ways until finally getting the information sought. Each individual must have different information seeking behavior. The results showed that the patterns of access to scientific information in the younger generation and the older generation in the academics of the North Sumatra State Islamic University Medan were very dynamic, because each generation experienced changes in access behavior because it was influenced by technological developments and internal and external characteristic factors in each each generation. The stages of starting, chaining, exploration, collecting, extracting, verifying and ending may not be traversed and not done by the younger generation and the older generation if the information accessed is not the type of scientific information.*

*Keyword: Information Behavior*

## SURAT REKOMENDASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini,  
menyatakan bahwa peneliti saudara:

Nama : Franindya Purwaningtyas, M.A.  
NIP : 19900913 201803 2 001  
Tempat, tanggal lahir : Medan, 13 September 1990  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Pangkat/Golongan : Penata Muda (III/b)  
Unit Kerja : Fakultas Ilmu Sosial UIN  
Sumatera Utara Medan  
Judul Penelitian : Pola Akses Informasi: Studi  
Kasus Pengguna Perpustakaan  
Universitas Islam Negeri Sumatera  
Utara Medan

Telah memenuhi syarat sebagai suatu karya ilmiah,  
setelah membaca dan memberikan masukan saran-saran  
terlebih dahulu.

Demikian surat rekomendasi ini diberikan untuk  
dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 02 Maret 2020

Konsultan,

**Dra. Retno Sayekti, M.LIS.**  
NIP. 19691228 199503 2 002

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada para hamba-Nya. Atas karunia dan pertolongan-Nya juga, sehingga diktat ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa disampaikan keharibaan Nabi Muhammad SAW, yang diturunkan Allah SWT kepada umat, sebagai rahmatan lil alamin dan menjadi uswatun hasanah bagi setiap muslim beriman.

Laporan penelitian ini berjudul, “Pola Akses Informasi: Studi Kasus Pengguna Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan”. Disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh jabatan fungsional dosen dalam bidang Ilmu Perpustakaan di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat langsung dalam membantu penyelesaian diktat ini. Laporan penelitian ini juga tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca, sehingga hasil penelitian ini bisa disempurnakan lagi di masa mendatang.

Akhirnya, segala sesuatunya kembali kita serahkan kepada Allah SWT. Semoga laporan penelitian yang sederhana ini dapat menambah wawasan mahasiswa dan berguna bagi ilmu pengetahuan.

Medan, 02 Maret 2020

Penyusun,

**Franindya Purwaningtyas, M.A.**  
**NIP. 19900913 201803 2 001**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT .....	ii
SURAT REKOMENDASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	7
1.4. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI DAN KERANGKA TEORITIS ..	9
2.1. Informasi .....	9
2.2. Kebutuhan Informasi .....	11
2.3. Model Perilaku Akses Informasi .....	14
2.4. Generasi Informasi.....	18
2.5. Proposisi Penelitian.....	23
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN .....	26
3.1. Pemilihan Metode Penelitian.....	26

3.2.	Pemilihan Kasus dan Informan.....	26
3.3.	Pemilihan Lokasi Penelitian .....	27
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5.	Analisis data .....	29
BAB IV.....		30
PEMBAHASAN .....		30
4.1.	Kebutuhan Informasi Pengguna .....	32
4.2.	Pola Akses Informasi Generasi <i>Babby Boomers</i> 34	
4.3.	Pola Akses Informasi <i>Net Generation</i> .....	40
BAB V .....		44
KESIMPULAN.....		44
DAFTAR PUSTAKA .....		45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Informasi sebagai bagian dari kehidupan manusia sudah menguasai aspek kebutuhan manusia sebagai makhluk informasi. Kebutuhan akan informasi dapat dicapai dengan beragam cara dan tahapan, mulai dari cara yang sederhana hingga padatahap terumit sekalipun, manusia sebagai pencari informasi memiliki defenisi tersendiri akan kebutuhan informasi, menyesuaikan dengan latar belakang, peran dan kemampuan yang dimiliki dari masing-masing individu.

Informasi terbagi menjadi dua bentuk yakni informasi tercetak dan informasi tidak tercetak. Informasi tercetak seperti buku, Koran, majalah, kamus, dan sebagainya. Sedangkan informasi tidak tercetak salah satunya yang bersumber dari internet.

Pencari informasi dikatakan mampu menemukan informasinya sesuai dengan tingkat intelektual yang dimilikinya. Dilihat dari sisi intelektual, yang merupakan cara berpikir bagi setiap pencari informasi yang memiliki persamaan dan perbedaan pada setiap generasi. Generasi adalah sekelompok orang yang memiliki karakteristik yang berbeda, karakteristik yang di pandang dari tahun kelahiran yang berada pada era seperti apa yang sedang berlangsung.

Perilaku pencarian informasi dimulai saat seseorang tersebut menyadari bahwa ia membutuhkan suatu informasi. Selanjutnya ia melakukan pencarian dengan berbagai cara sampai akhirnya mendapatkan informasi yang dicari. Setiap individu tentunya memiliki perilaku pencarian informasi yang berbeda-beda.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi perilaku pencarian informasi salah satunya adalah kebutuhan informasi. Pada saat seseorang membutuhkan informasi untuk memenuhi kebutuhannya, orang tersebut dihadapkan pada situasi problematis. Situasi ini muncul akibat adanya kesenjangan antara keadaan pengetahuan yang dimiliki dengan kenyataan kebutuhan informasi yang diperlukan, kesenjangan inilah yang akhirnya melahirkan perilaku informasi tertentu dalam proses pencarian informasi.

Kebutuhan informasi setiap orang berbeda-beda, hal ini yang menyebabkan perilaku pencarian informasi setiap orang juga berbeda. Selain kebutuhan informasi, terdapat pula faktor lain yang mempengaruhi perilaku pencarian informasi yaitu kondisi psikologis seseorang, demografis, peran seseorang di masyarakat dan lingkungan juga menjadi pengaruh seseorang dalam kebutuhan informasinya.

Kemunculan beragam informasi dalam era globalisasi mampu melahirkan generasi informasi yang secara mandiri mampu mengakses kebutuhan informasinya. Kebutuhan akan informasi akan menimbulkan perilaku pencarian informasi yang membentuk tahapan dalam mengakses informasi. Menurut Elis, tahapan penelusuran

informasi dimulai dari *Starting, Chaining, Browsing, Differentiating, Monitoring, Extracting, Verifying, dan Ending*. Setiap tahapan akses informasi memiliki pola dalam penerapannya sesuai dengan perilaku akses informasi yang akan dilihat dari segi generasi kelahiran (generasi informasi).

Generasi informasi berasal dari berbagai generasi kelahiran seperti generasi *Baby Boomers*, generasi X, generasi Y dan generasi Z (*Net Generation*). Keempat generasi ini merupakan periode kelahiran antar generasi informasi yang hidup dan lahir di berbagai era terutama era teknologi informasi dan komunikasi. Generasi yang paling menonjol pada era globalisasi adalah generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*, yaitu generasi tua dan generasi muda. Generasi *Baby Boomers* dikatakan sebagai generasi tua karena lahir pada era menjelang teknologi informasi dan komunikasi berkembang dan masih hidup pada era teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan *Net Generation* disebut sebagai generasi muda karena lahir pada era teknologi informasi dan komunikasi, sehingga sedari kecil sudah mengenal teknologi.

Pada era teknologi informasi dan komunikasi, perpustakaan sudah mampu mengadaptasi TIK sebagai bagian dari dirinya guna memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Sebagian pengguna informasi tersebut berasal dari generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*, yang merupakan pencari informasi di perpustakaan. Informasi yang dibutuhkan adalah informasi ilmiah dan non-ilmiah, yang dikatakan dengan informasi ilmiah adalah informasi yang telah terbukti kebenarannya dan dapat

dipertanggungjawabkan secara moral dan intelektual sebagai hasil dari penelitian dan observasi. Sedangkan informasi non-ilmiah adalah informasi yang kebenarannya belum dapat dibuktikan namun masih dapat dimanfaatkan. Akses informasi ilmiah memiliki proses akses informasi yang membutuhkan kemampuan intelektual dalam menemukan dan mengevaluasi hasil temuan informasi. Tahapan dalam mengakses informasi ilmiah dinilai cukup rumit karena membutuhkan pengalaman dan tingkat intelektual pencari informasi.

Pola akses informasi ilmiah pada *Net Generation* dapat dilihat persamaan dan perbedaan, dalam tahapan akses informasi sesuai perilaku informasi per generasi. *Net Generation* merupakan generasi muda lebih multitasking dalam akses informasi ilmiah.

Ciri dari generasi ini adalah terbuka, mereka siap membuka pikiran dan membuka diri akan hal-hal baru yang menjadi trend terkini. Seperti kehadiran budaya korea yang berpenampilan rambut lurus dengan aksesoris yang beraneka ragam yang sangat berbeda dengan budaya Indonesia, para generasi millennial sangat terbuka dengan hal tersebut. Atau seperti kehadiran trend jilbab yang beraneka ragam, dari mulai motif hingga pada model pemakaiannya. Generasi millennial cenderung suka pamer akan eksistensi dirinya. Mereka mempunyai kebiasaan selfi atau memamerkan keadaan dirinya dan menyebarkan atau men-*share* keadaan dirinya pada masyarakat. Ini menunjukkan bahwa generasi ini sangat mudah terbawa arus perubahan, termasuk dalam proses penelusuran informasi. Apa yang terlihat merupakan hal yang tak dapat dipungkiri. Generasi millennial memiliki

perilaku berbeda dengan generasi sebelumnya. Dalam hal perilaku informasi saja, generasi millennial menggunakan alur dan cara yang berbeda. Perilaku informasi yang merupakan tindakan atau segala perwujudan tingkah laku manusia dalam menggunakan informasi dari mulai bagaimana kemunculan proses kebutuhan informasi hingga pada proses menemukan informasi serta bagaimana generasi tersebut menyeleksi dan mengevaluasi informasi sebelum akhirnya disebarluaskan dalam dunia maya.

Dengan adanya perbedaan generasi yang membentuk perilaku pencari informasi peneliti berusaha mengkaji pola yang berlangsung dalam menegakses informasi ilmiah pada pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sudah memiliki beragam fasilitas yang menyediakan beragam akses informasi ilmiah yang mampu menunjang proses pendidikan perguruan tinggi negeri yang paling besar di kota Medan.

Perpustakaan perguruan tinggi dengan beragam pengguna yang berasal dari seluruh Indonesia dengan perbedaan budaya, etnis, kebiasaan dan pengetahuannya dapat menjadi objek kajian penelitian yang pada akhirnya diharapkan dapat menghasilkan kajian mengenai persamaan dan perbedaan yang membentuk pola akses informasi ilmiah pada generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation* dengan studi kasus di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Penelitian akan berfokus ke perilaku akses informasi ilmiah yang mencakup *Information Seeking Behaviour* yang memiliki makna sama yaitu perilaku pencarian informasi. Perilaku dengan tahapan pencarian yang sama namun berbeda dari segi intelektual pencari informasi. Intelektual pencari informasi dapat dilihat melalui generasi kelahiran pencari informasi yaitu generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*. Dengan adanya perbedaan generasi ini maka dapat dilihat bagaimana pola yang terbentuk dalam mengakses informasi ilmiah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

**“Bagaimana perbedaan dan persamaan pola akses informasi ilmiah antara generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation* di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?”**

### 1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pola pengaksesan informasi pada generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation* dengan melihat perbedaan dan persamaan yang muncul dari tahapan pengaksesan informasi ilmiah pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mampu mempengaruhi pola pengaksesan informasi ilmiah pada generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation* pada pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Memberikan kontribusi saran untuk perpustakaan agar dapat bertindak dengan lebih baik lagi menyangkut dengan perubahan perilaku pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini mampu memberikan tambahan dan pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam memahami perilaku akses informasi pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- b. Bagi ilmu pengetahuan, menyumbangkan kontribusi pengembangan pengetahuan tentang pola perilaku akses informasi berdasarkan generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation* dengan melihat perbedaan dan persamaan pola pencarian informasi.
- c. Bagi organisasi perpustakaan, menyumbangkan kontribusi bagi perpustakaan dalam mengembangkan perpustakaan dengan melihat perilaku dari pengguna perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA TEORITIS**

#### **2.1. Informasi**

Definisi informasi menurut Kristanto merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Sedangkan Wilson dalam Rivai (2011), bahwa kata informasi berarti entitas fisik atau fenomena (yang dipertanyakan sehubungan dengan beberapa buku yang dibaca dalam kurun waktu tertentu, berapa jurnal yang dilanggan), media komunikasi (ketika berbicara secara lisan atau dengan tertulis), atau data faktual yang secara empiris ditentukan dan ditampilkan melalui dokumen. Kemudian menurut Kaniki dalam Stilwell (2002), informasi adalah ide, fakta, karya imajinatif dari pemikiran dan data yang berpotensi untuk pengambilan keputusan, jawaban atas pertanyaan, pemecahan masalah yang mampu mengurangi ketidakpastian.

Menurut Krikelas dalam Munggaran (2009) mendefinisikan, “informasi sebagai rangsangan yang menciptakan ketidakpastian, yang membuat seseorang sadar akan kebutuhan dan menciptakan suatu perubahan dalam tingkat atau derajat tertentu. Informasi dapat mempengaruhi kehidupan pemakai informasi. Informasi menjadi bahan atau bahkan komoditas yang sangat unggul dalam pola kehidupan manusia, terlebih lagi pada zaman sekarang. Tanpa informasi, manusia tidak bisa berperan banyak dalam lingkungannya. Informasi tidak sama dengan fakta atau kebenaran, informasi bisa mengurangi kebenaran, namun informasi juga dapat menambah

kebingungan, meskipun begitu sebenarnya fungsi utama informasi dalam konteks system informasi adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan mengurangi ketidakpastian dari pengguna. Untuk itu masyarakat juga harus lebih bijak dalam menerima informasi dan memproses semua informasi yang diperoleh.

Selanjutnya menurut Wilson dalam Rivai (2011) menegaskan bahwa kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi adalah pada saat seseorang menemui suatu masalah yang belum dapat dicari solusinya, sehingga untuk mencari solusinya salah satunya dengan cara melakukan akses informasi.

Mc. Leod memperkaya definisi informasi dengan menyatakan bahwa suatu informasi dapat berkualitas apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Akurat, artinya informasi harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Pengujian terhadap hal ini biasanya dilakukan melalui uji persepsi dari dua orang atau lebih dan apabila pengujian tersebut menghasilkan nilai yang sama, maka informasi tersebut dapat dianggap akurat.
- b. Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia pada saat diperlukan, tidak boleh tersedia besok atau tidak beberapa jam lagi. Untuk data tertentu, nilai informasi pada waktu yang berbeda akan berbeda pula nilainya. Sebagai contoh kurs mata uang, harga komoditas tertentu dan sebagainya.
- c. Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan. Kalau kebutuhan informasi ini untuk suatu organisasi, maka informasi tersebut harus sesuai dengan kebutuhan informasi

dari berbagai tingkat dan bagian yang ada dalam organisasi tersebut.

- d. Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.<sup>1</sup>

## 2.2. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan merupakan hal yang harus dipenuhi dengan menggunakan berbagai bentuk cara dalam memenuhinya. Menurut Wilson kebutuhan dibagi ke dalam tiga kategori yaitu:

1. *Physiological needs*, merupakan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi untuk mempertahankan kehidupan fisik seperti makan dan minum.
2. *Affective needs*, merupakan kebutuhan fisiologis atau kebutuhan berdasarkan emosi manusia seperti cita-cita.
3. *Cognitive needs*, merupakan kebutuhan yang muncul dari keinginan diri untuk mengetahui sesuatu seperti kebutuhan akan informasi.<sup>2</sup>

Informasi menjadi sebuah kebutuhan ketika seseorang menemukan masalah yang solusinya belum dapat ditemukan sehingga membutuhkan informasi untuk menyelesaikannya. Menurut Khulthau yang memberikan batasan tentang kebutuhan informasi mengatakan bahwa kebutuhan informasi muncul akibat kesenjangan pengetahuan yang ada dalam diri seseorang dengan

---

<sup>1</sup> Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi (BMP)* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018).

<sup>2</sup> T D Wilson, "Human Information Behaviour," *Information Science* 3, no. Vol.3 No.3 (2000).

kebutuhan informasi yang diperlukan.<sup>3</sup> Dan konsep yang sama juga dinyatakan Belkin (1978) dengan konsep *Anomalous State of Knowledge* (ASK), bahwa kebutuhan informasi terjadi ketika seseorang menyadari adanya kekurangan dalam tingkat pengetahuannya tentang situasi atau topik tertentu dan berkeinginan untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Menurut Pannen mengatakan bahwa faktor yang paling umum mempengaruhi kebutuhan informasi adalah pekerjaan, termasuk kegiatan profesi, disiplin ilmu yang diminati, kebiasaan, dan lingkungan pekerjaan.<sup>4</sup> Kemudian Kuthlau dalam Rivai menyatakan beberapa factor yang mampu mempengaruhi kebutuhan informasi yaitu:

1. Lingkungan
2. Pengalaman
3. Pengetahuan
4. Minat
5. Ketersediaan informasi
6. Waktu
7. Sistem temu kembali<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Carol Collier Kuhlthau, *Seeking Meaning: A Process Approach to Library and Information Services* (Norwood: Ablex, 1993).

<sup>4</sup> Paulina Pannen, "Sense Making Sebagai Pendekatan Kognitif Dalam Perancangan Dan Pemanfaatan Pustdokino," in *Prosiding Seminar Sehari Layanan Pustdokino Berorientasi Pemakai Di Era Informasi: Pandangan Akademisi Dan Praktisi* (Jakarta: PSIP-PPS Universitas Indonesia, 1996).

<sup>5</sup> Rivalna Rivai, "Perilaku Pencarian Informasi Pejabat Di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Ambon" (Universitas Indonesia, 2011).

Wilson mengatakan bahwa dalam kajian pemakai ada istilah hierarki yang saling berhubungan yaitu:

1. *Information behavior*, merupakan totalitas perilaku manusia dalam kaitannya dengan sumber dan saluran informasi, termasuk informasi baik aktif dan pasif mencari, dan menggunakan informasi.
2. *Information seeking behavior*, merupakan upaya menemukan dengan tujuan tertentu sebagai akibat dari adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu misalnya, dengan menggunakan sistem pencarian informasi.
3. *Information searching behavior*, merupakan perilaku di tingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Perilaku ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem, baik di tingkat interaksi dengan komputer (misalnya penggunaan *mouse* atau tindakan meng-klik sebuah *link*), maupun di tingkat intelektual dan mental (misalnya penggunaan strategi Boolean atau keputusan memilih buku yang paling relevan di antara sederetan buku di rak perpustakaan).
4. *Information use behavior*, terdiri dari keterlibatan tindakan fisik dan mental dalam menggabungkan informasi yang ditemukan dalam basis pengetahuan seseorang yang sudah dimiliki. Oleh karena itu, tindakan fisik seperti menandai bagian dalam teks yang perlu diperhatikan signifikansi hasil, serta pemikiran misalnya, perbandingan informasi baru dengan yang sudah menetap.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Wilson, "Human Information Behaviour."

Menurut Wilson bahwa yang paling luas dari perilaku pencarian informasi adalah pertama *information behavior*, kedua *information seeking behavior* dan ketiga *information searching behavior*.<sup>7</sup>

### **2.3. Model Perilaku Akses Informasi**

Perilaku informasi merupakan keseluruhan pola perilaku manusia terkait dengan keterlibatan informasi. Sepanjang perilaku manusia memerlukan, memikirkan, memperlakukan, mencari, dan memanfaatkan informasi dari beragam saluran, sumber, median dan penyimpanan informasi lain. Perilaku pencarian informasi merupakan perilaku seseorang yang selalu terus bergerak berdasarkan lintas ruang dan waktu, mencari informasi untuk menjawab segala tantangan yang dihadapi, menentukan fakta, memecahkan masalah, menjawab pertanyaan dan memahami suatu masalah. Perilaku pencarian informasi merupakan perilaku pencarian tingkat mikro yang ditujukan seseorang ketika berinteraksi dengan semua jenis system informasi.

Pencarian informasi sangat dipengaruhi oleh kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pengguna, semakin tinggi kebutuhan akan informasi yang diinginkannya, maka semakin tinggi pula pencarian informasi yang akan dilakukan.

Model perilaku akses informasi merupakan bentuk dari cara seseorang dalam mengakses informasi seperti yang dikatakan Wilson terdapat 4 (empat) perilaku pencarian informasi yaitu:

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

1. Perhatian pasif (*passive attention*), dimana perilaku ini tidak bermaksud untuk mencari informasi seperti mendengarkan radio atau menonton program televisi.
2. Pencarian pasif (*passive search*), merupakan suatu perilaku pencarian informasi yang kebetulan relevan dengan kebutuhan individu.
3. Pencarian aktif (*active search*), merupakan jenis pencarian yang biasa dimana seorang individu secara aktif mencari informasi.
4. Pencarian berlanjut (*ongoing search*), merupakan pencarian aktif dimana kerangka dasar ide-ide, kepercayaan, nilai, dll sudah ditetapkan, tetapi dalam waktu-waktu tertentu untuk melanjutkan pencarian dilakukan memperbarui atau memperluas kerangka kerja seseorang.<sup>8</sup>

Dari beberapa perilaku diatas dapat dilihat bagaimana cara seseorang melakukan tahapan akses terhadap informasi dalam memenuhi kebutuhan informasi. Menurut Kuhlthau bahwa terdapat 6 tahapan yang terkandung dalam *information seeking behavior*, antara lain;

1. *Initiation*, merupakan saat pertama kali seseorang merasa akan ketidaktahuan dan ketidakpastian akan pengetahuan.
2. *Selection*, ketika topic dan masalah telah diidentifikasi dan seseorang telah siap melakukan pencarian.
3. *Exploration*, ketika penemuan informasi tidak relevan maka seseorang akan melakukan pencarian lebih mendalam dan yakin informasi relevan akan ditemukan.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

4. *Formulation*, ketika seseorang sudah mampu memformulasikan hasil pencarian dan berkurangnya keraguan terhadap informasi karena meningkatnya kepercayaan akan hasil temuan informasi.
5. *Collection*, setelah informasi telah dapat disusun secara sistematis dan meningkatnya tingkat ke relevan-nan hasil temuan informasi, maka mulai interaksi dengan siste pencari informasi akan lebih dalam terkait.
6. *Presentasi*, ketika seseorang mengakhiri proses pencarian informasi karena merasa kebutuhannya telah terpenuhi akan menimbulkan perasaan puas akan hasil temuan dan timbul pemahaman baru akan kebutuhan informasi.<sup>9</sup>

Tahapan tersebut menunjukkan bahwa pencari informasi akan kebingungan pada tahap awal, dan ketika informasi telah terkumpul dan dapat diformulasikan secara sistematis maka akan timbul optimism untuk melanjutkan pencarian informasi. Proses pencarian informasi tidak cukup begitu saja, pencari informasi harus mampu mengembangkan informasi yang ditemukannya dan hal ini merupakan hal yang cukup sulit.

Proses pencarian informasi juga dikembangkan oleh Ellis yang dikutip oleh Wilson mengidentifikasi umum karakteristik-karakteristik perilaku informasi, karakteristiknya adalah:

---

<sup>9</sup> Carol Collier (Rutgers University) Kuhlthau, "Kuhlthau's Information Search Process," in *Theories of Information Behavior*, ed. Karen E. Fisher, Sanda Erdelez, and Lynne McKechnie (Information Today, 2006), 431, accessed February 20, 2020, [http://www.google.gr/books?hl=el&lr=lang\\_en&id=ll6qzqlj8wC&pgis=1](http://www.google.gr/books?hl=el&lr=lang_en&id=ll6qzqlj8wC&pgis=1).

1. *Starting*, merupakan kegiatan yang dilakukan pengguna informasi pertama kali/memulai menemukan informasi, misalnya bertanya langsung kepada pakar atau ahli.
2. *Chaining*, merupakan tahap kedua dari kegiatan pencarian informasi. Dalam tahap ini pengguna informasi menggunakan catatan kaki dan rujukan dari materi untuk menemukan sumber informasi lain yang membahas topik yang sama dengan kebutuhan.
3. *Browsing*, dalam tahap ini, pengguna informasi melakukan pencarian informasi semi terarah atau terstruktur yang mengarah kepada informasi yang dibutuhkan.
4. *Differentiating*, tahap ini pengguna informasi menilai dan memilih sumber informasi yang relevan dengan kebutuhan informasi.
5. *Monitoring*, pengguna informasi harus tetap memperhatikan informasi terbaru.
6. *Extracting*. tahap ini pengguna informasi mengidentifikasi secara selektif apakah sumber informasi relevan dengan kebutuhan informasi.
7. *Verifying*, Pengguna informasi memeriksa kebenaran informasi.
8. *Ending*, pada tahap ini pengguna informasi mengakhiri pencarian, biasanya disertai dengan berakhirnya suatu penelitian.<sup>10</sup>

Menurut Purwono mengatakan bahwa agar proses pencarian informasi secara mikro melalui media nline lebih efektif dibutuhkan strategi khusus, antara lain:

1. Logika *Boolean* (*Boolean logic*)

---

<sup>10</sup> Wilson, "Human Information Behaviour."

2. Frasa (*Phrase search*)
3. Pemenggalan (*Truncation*)
4. Pembatasan *Field*
5. Langsung ke alamat situs (URL)
6. *Case Sensitive*
7. Fasilitas yang tersedia pada *Search Engine*<sup>11</sup>

## 2.4. Generasi Informasi

Generasi informasi dikelompokkan menurut awal tahun kelahiran, menurut Mardiana membagi generasi manusia menjadi 4 kategori, antara lain;

1. *Baby Boomer* (lahir tahun 1946-1964)

Generasi yang lahir setelah Perang Dunia II ini memiliki banyak saudara, akibat dari banyaknya pasangan yang berani untuk mempunyai banyak keturunan. Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup. Situasi yang membaik pasca Perang Dunia II membuat orang-orang berani untuk mempunyai banyak anak, dan lahirlah generasi *The Baby Boom* akibat ledakan angka kelahiran bayi tersebut. Sebutan untuk seseorang yang lahir antara tahun 1946 hingga awal 1960-dan ini dianggap sebagai generasi yang masih konservatif, dan memegang teguh nilai tradisional yang berlaku, generasi selanjutnya sering menyebutnya dengan istilah "kolot". Kekolotan tersebut bukan tanpa sebab.

---

<sup>11</sup> Ragil Tri Atmi, "Dinamika Akses Informasi Ilmiah Antar Generasi (Studi Kasus Pada Pemustaka Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada)" (Universitas Gadjah Mada, 2012).

Cerita kengerian, dan kekacauan perang yang merusak tatanan sosial telah membuat generasi ini cenderung lebih fokus menata kembali keamanan hidup mereka, tanpa aneh-aneh dalam mengambil risiko. Itulah sebabnya mereka lebih suka mengejar karir pada bidang-bidang yang umumnya telah dianggap aman, kemudian merekomendasikan anak-anak mereka untuk mengikuti saja jejak mereka tersebut.<sup>12</sup>

## 2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980)

Tahun-tahun ketika generasi ini lahir merupakan awal dari penggunaan PC (*personal computer*), video games, tv kabel, dan internet serta maraknya penyimpanan data menggunakan floppy disk atau disket. MTV dan video games sangat digemari masa ini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Jane Deverson, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif seperti tidak hormat pada orang tua, mulai mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja.

Generasi X merupakan generasi revolusioner yang banyak dibahas dalam budaya populer. digunakan untuk menyebut orang-orang yang lahir pada akhir tahun 1960-an hingga awal tahun 1980-an. Generasi ini lahir, dan tumbuh di tengah merebaknya semangat perubahan seperti prinsip "*do it yourself*" musik punk, hingga kebebasan *flower generation* yang kemudian mempengaruhi cara berfikir mereka. Generasi X berani mendobrak nilai-nilai tradisional

---

<sup>12</sup> Robby Darwis Nasution, "Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia" (n.d.): 1–14.

generasi sebelumnya yang mereka anggap kolot. Mereka berani menjadi diri sendiri, berani menjejar mimpi yang mungkin akan ditentang oleh orang tua mereka, sehingga mereka dikenal sebagai generasi pemberontak, ambisius, ber-ego besar, pekerja keras, idealis, dan mandiri. Generasi X ini bisa dibilang berprinsip “*work hard play hard*”, mengutamakan keseimbangan antara pekerjaan dan menikmati hidup. Pondasi semangat perubahan yang dibangun oleh generasi X ini kemudian dikembangkan oleh generasi selanjutnya dengan lebih kalem, yaitu generasi Y.<sup>13</sup>

3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994)

Dikenal dengan sebutan generasi millennial atau millennium serta ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti facebook dan twitter. Selain itu, generasi Y juga suka main game online karena tentu juga game konsol juga sudah semakin tidak digunakan oleh generasi ini.

Dibesarkan di tengah hiruk pikuknya kecepatan perkembangan teknologi komunikasi seperti internet, dan gadget, membuat generasi yang lahir di awal tahun 1980-an hingga akhir 1990-an ini terpengaruh dan menjadi generasi yang penuh inovasi. Generasi Y adalah anak muda yang selalu ingin mencoba-coba dan sangat peduli dengan teknologi baru tetapi generasi Y juga digambarkan lebih individualis,

---

<sup>13</sup> *Ibid.*

cepat merasa bosan, tidak memiliki loyalitas yang tinggi, selalu ingin terlihat berbeda, namun juga lebih terbuka, dan senang akan hal baru. Generasi ini memang tidak takut perubahan, namun sering kali tak sabar melalui proses menuju perubahan itu. Bekerja di depan komputer sambil mendengarkan musik, dan membalas pesan di smartphone-nya atau memilih menghasilkan uang dengan menjadi *blogger travelling* adalah gambaran bagaimana generasi Y bisa begitu multitasking mengintegrasikan “*work and play*”- bekerja dan menikmati hidup dengan lebih luwes.<sup>14</sup>

#### 4. Generasi Z (lahir tahun 1995-2010)

Disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet dimana disaat generasi ini lahir perkembangan internet sudah mulai maju. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Lahir di tahun 2000-an, Generasi Z adalah generasi yang lahir di tengah ledakan inovasi teknologi di berbagai bidang dengan akses yang semakin mudah dan murah. Generasi Z adalah generasi digital sesungguhnya yang sudah terbiasa

---

<sup>14</sup> *Ibid.*

dengan teknologi canggih sejak kecil. Kemudahan tersebut membuat mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp dan berbagai aplikasi lainnya. Melalui berbagai media tersebut, mereka juga terbiasa bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara lebih spontan. Selain itu, akses informasi global yang tanpa batas tersebut juga membuat mereka lebih luwes dalam berinteraksi dengan siapapun di seluruh penjuru dunia, sehingga cenderung lebih toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan isu-isu sosial yang digulirkan sosial media. Namun, perubahan besar informasi tersebut juga membuat mereka rentan terkena hal-hal negatif dari mengonsumsi informasi yang salah.<sup>15</sup>

5. Generasi Alpha (lahir tahun 2011-2025)

Generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang sangat terdidik karena masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar, rata-rata memiliki orang tua yang kaya.<sup>16</sup>

Generasi di dunia memiliki perbedaan masa baik dari segi budaya, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, dan gaya hidup yang mampu mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia setiap generasinya.

---

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> *Ibid.*

## **2.5. Proposisi Penelitian**

Proposisi penelitian ini akan berusaha mengembangkan teori sesuai dengan pemahaman peneliti yang bersumber dari teori yang sudah digeneralisasi sehingga menghasilkan informasi yang berguna dalam menjadi pedoman bagi penelitian ini.

### **2.5.1. Definisi Informasi**

Informasi sebagai ide, data, fakta, pemikiran imajinatif baik dalam bentuk tercetak maupun elektronik yang mampu menjadi jawaban akan ketidakpastian, membantu dalam pengambilan keputusan dan menjadi pemecahan masalah.

### **2.5.2. Perilaku informasi**

Perilaku pencarian Informasi merupakan upaya menemukan dengan tujuan tertentu sebagai akibat dari adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu. Dalam upaya ini, seseorang dapat saja berinteraksi dengan sistem informasi (misalnya, surat kabar, majalah, perpustakaan), atau yang berbasis computer.

Perilaku informasi yang didasarkan dari beragam factor yang mempengaruhi kebutuhan informasi dan mempengaruhi perilaku informasi yang berdampak pada akses informasi. *Net Generation* memiliki perilaku tersendiri mengakses informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Model perilaku akses informasi dapat dibagi menjadi 2, *Information Seeking Behaviour* dan *Information Searching Behaviour*.

### **2.5.3. Informasi ilmiah**

Informasi yang sudah mapan sebagai hasil dari penelitian lapangan dan observasi berdasarkan literatur yang telah terbukti kebenarannya dan dapat dipertanggung jawabkan secara moral dan intelektual. Dalam mengakses informasi ilmiah dibutuhkan keterampilan khusus yang berkaitan dengan literasi informasi yang dimiliki dan tingkat intelektual pencari informasi.

### **2.5.4. Akses informasi ilmiah**

Akses informasi ilmiah memiliki beberapa tahapan seperti *Starting, Chaining, Browsing, Differentiating, Monitoring, Extracting, Verifying, dan Ending*.

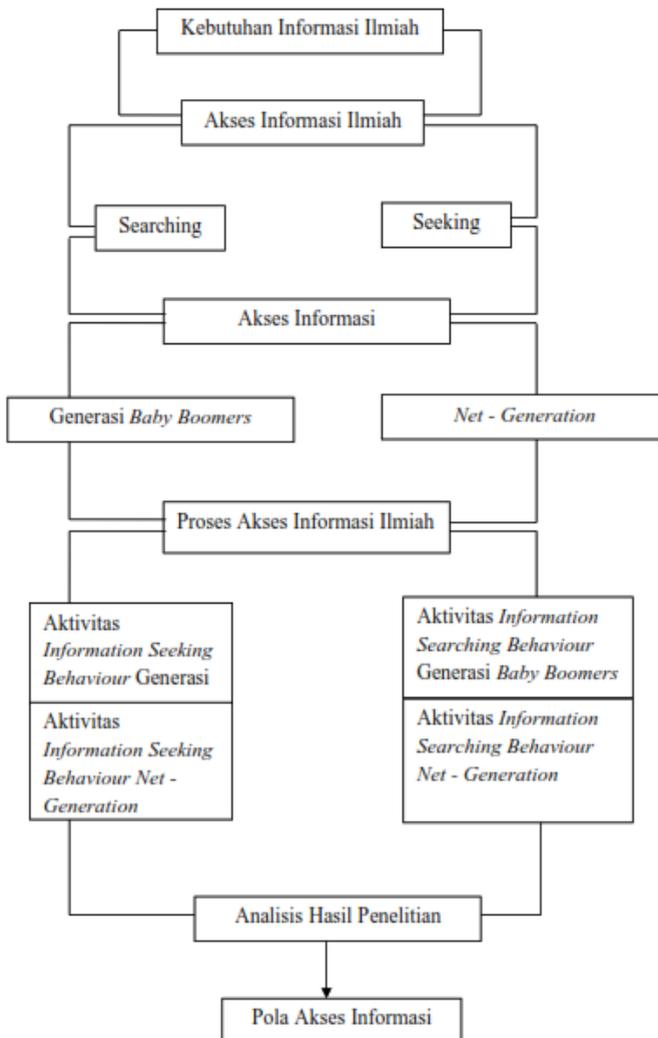
### **2.5.5. Media Akses Informasi**

Media akses informasi terdapat dalam beberapa bentuk, yaitu: 1) Media online; 2) Media elektronik; 3) Media cetak; 4) Media dari instansi formal; dan 5) Media informasi yang diperoleh dari perantara ahli.

### **2.5.6. Sumber Informasi Ilmiah**

Sumber informasi dilihat dari sifat informasi dapat dilihat dari: 1) Sumber informasi formal; 2) Sumber informasi informal; 3) Sumber informasi personal; 4) Sumber informasi internal; dan 5) Sumber informasi eksternal.

### 2.5.7. Kerangka Berpikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Pemilihan Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan penelitian studi kasus, menurut Yin sifat studi kasus dalam penelitian ini adalah kasus tunggal (*single case*) dengan mengkaji 2 subjek. Penelitian ini akan mengkaji 1 permasalahan dengan 2 kategori subjek pada satu tempat penelitian. Kasus yang akan dikaji adalah kasus tunggal, hal ini dilakukan dengan tujuan agar penelitian dapat dikaji secara mendalam dan terfokus pada satu masalah menurut. Pengumpulan data dan analisis lapangan dengan menggunakan metode kualitatif.<sup>17</sup>

#### 3.2. Pemilihan Kasus dan Informan

Sampel pada penelitian ini akan dipilih melalui metode *purposive sampling* dengan asumsi sampel dan populasi memiliki kekayaan informasi yang dapat membantu dalam pengumpulan data. Peneliti menetapkan 2 informan, yaitu generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*. Pertama Generasi *Baby Boomers* yang dipilih menjadi informan adalah generasi tua yang lahir sebelum generasi era globalisasi dan masih hidup di era globalisasi. Kedua generasi *Net Generation* yang dipilih

---

<sup>17</sup> Yin Robert K, *Studi Kasus (Desain Dan Metode)* (Jakarta: Rajawali Press, 2008).

menjadi informan adalah generasi muda (Z) yang lahir pada era globalisasi.

### **3.3.Pemilihan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di perpustakaan perguruan tinggi dengan alasan sebagai berikut:

#### **a. Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Perpustakaan perguruan tinggi menjadi pusat informasi di dalam sebuah perguruan tinggi, menjadi sarana penunjang pendidikan dan penelitian bagi sivitas akademika. Perpustakaan perguruan tinggi yang menjadi tempat penelitian adalah perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, sebagai perguruan tinggi negeri di Sumatera Utara tentunya akan diminati oleh banyak mahasiswa yang memiliki keberagaman, sebagai alasan pemilihan antara lain:

1. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah universitas berbasis islam terbesar di kota Medan.
2. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah perpustakaan perguruan tinggi terbesar di kota Medan. Dengan fasilitas dan layanan perpustakaan yang sudah mampu memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa. Seperti adanya Layanan American Corner, *Cyber Lib*, dan sebagainya, dapat terbilang lengkap dan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa.

#### **b. Karakteristik Informan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki beragam budaya dan Informan penelitian dilihat berdasarkan tujuan dari

penelitian yang mengkaji *Net Generation* yang adalah generasi muda dan informan yang akan diteliti adalah mahasiswa pengunjung perpustakaan.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Observasi lapangan
  1. Observasi langsung  
Melakukan pengamatan secara langsung ke perpustakaan dengan melihat kondisi perpustakaan dan pengguna perpustakaan. Pengamatan terhadap pengguna dengan mengamati cara dan tahapan pengguna dalam mengakses informasi.
  2. Observasi tambahan  
Melakukan pengamatan secara pasif dengan melihat variable-variabel yang diras akan membantu pengembangan penelitian peneliti.
- b. Data dokumentasi
  1. Artikel jurnal ilmiah online
  2. Penelitian ilmiah, skripsi, tesis dan karya ilmiah
  3. Buku cetak dan elektronik.
  4. Artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian
- c. Wawancara mendalam  
Peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada informan dengan memberikan pertanyaan dari kisi-kisi yang telah di tetapkan peneliti. Agar mendapatkan hasil yang lebih mendalam wawancara juga tidak hanya terfokus pada kisi-

kisi, tetapi juga melihat keadaan dari jawaban informan.

### **3.5. Analisis data**

Tahapan analisis data dilakukan setelah data sudah terkumpul dengan tahapan seperti berikut:

- a. Menggunakan analisis deduktif.  
Analisis yang didasarkan pada fenomena yang terjadi di lapangan yang kemudian di representasikan menggunakan *Information Seeking Behaviour* dan *Information Searching Behaviour* berdasarkan kategori subjek penelitian yaitu generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*. Hasil dari analisis akan dilihat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku akses informasi.
- b. Analisis hasil interpretasi data.  
Analisis hasil representasi data dengan melihat persamaan dan perbedaan yang terbentuk dari perilaku akses informasi yang dilihat dari *Information Seeking Behaviour* dan *Information Searching Behaviour* pada kedua generasi.
- c. Analisis pembentukan hasil dengan membentuk pola akses informasi ilmiah.  
Analisis perbandingan antara hasil temuan lapangan dengan proposisi teori yang sudah dibentuk peneliti untuk membentuk pola perilaku akses informasi ilmiah pada generasi *Baby Boomers* dan *Net Generation*.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji pola akses informasi generasi *baby boomers* dan *net-generation* yang merupakan pengguna perpustakaan UINSU. Responden pada penelitian mempunyai kebutuhan informasi yang beragam dengan pola akses yang berbeda yang sesuai dengan latar belakang profesi, lingkungan, intelektual, dan kedekatan emosional dengan teknologi. Latar belakang profesi yang dijadikan sebagai responden adalah dosen dan peneliti yang merupakan kelahiran sebagai generasi *baby boomers*, kemudian yang menjadi responden *net generation* adalah mahasiswa. pada penelitian ini generasi *baby boomers* dianggap sebagai generasi tua dan *net generation* dianggap sebagai generasi muda yang memiliki kedekatan emosional dengan penggunaan teknologi.

Kedekatan emosional yang terjadi antara generasi *baby boomers* (generasi tua) dan *net generation* (generasi muda) terhadap teknologi mempengaruhi pola akses informasi yang terbentuk, secara sederhana proses pencarian informasi yang terjadi yaitu melalui tahapan: 1) *Starting*, yaitu pencari informasi melakukan aktivitas tertentu untuk mengenali dan memahami informasi sesuai dengan minat, keahlian dan kondisi individu pencari informasi.; 2) *Chaining*, yaitu sikap tertentu yang dipilih oleh pencari informasi sebagai tindak lanjut untuk memudahkan jalan pencarian dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.; 3) *Exploration*, yaitu

tindakan dalam mencari informasi sebagai tindak lanjut dari tahapan *chaining*, pencari informasi menerapkan media dan strategi tertentu.; 4) *Collecting*, yaitu aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh pencari informasi untuk mengidentifikasi atau mengumpulkan seluruh hasil pencarian informasi yang diperoleh dari tahapan sebelumnya dengan cara-cara tertentu sesuai dengan karakteristik pencari informasi dan melakukan seleksi terhadap informasi yang relevan.; 5) *Extracting*, yaitu tindakan pencarian informasi sebagai tindak lanjut pencari informasi sudah lebih memfokuskan pencariannya pada satu tujuan, pencari informasi mendalami atau menggali informasinya melalui media dan strategi tertentu sesuai dengan mengelompokkan informasi pada media tertentu.; 6) *Verifying*, yaitu tindakan pengecekan informasi dengan tujuan untuk memperoleh tingkat keakuratan.; 7) *Ending*, yaitu tindakan pencari informasi untuk mengakhiri proses pencarian informasi.

Beberapa tahapan tersebut akan dijabarkan dengan pengguna informasi sesuai dengan kelompok generasi baby boomers dan net generation sesuai dengan lingkungan dan kedekatan emosional individu dengan teknologi. *Information seeking behavior* merupakan pola akses informasi yang praktis dengan tujuan pemenuhan kebutuhan informasi jangka pendek, sedangkan pola akses *information searching behavior* merupakan akses yang merupakan metode dengan jangka yang lebih panjang.

## 4.1. Kebutuhan Informasi Pengguna

Kebutuhan informasi pengguna menurut Taylor, ada empat lapisan atau tingkatan yang dilalui oleh pikiran manusia sebelum sebuah kebutuhan benar-benar dapat terwujud secara pasti:

- 1) *Visceral need*, yaitu tingkatan ketika “*need for information not existing in the remembered experience of the inquirer*” – atau dengan kata lain ketika kebutuhan informasi belum sungguh-sungguh dikenali sebagai kebutuhan, sebab belum dapat dikaitkan dengan pengalaman-pengalaman seseorang dalam hidupnya. Inilah kebutuhan “tersembunyi” yang seringkali baru muncul setelah ada pengalaman tertentu. Misalnya, semua orang sebenarnya membutuhkan petunjuk jalan ke sebuah tempat. Berdasarkan hal ini kebutuhan pengguna akan informasi terkadang tidak secara langsung disadari pada saat informasi tersebut didapatkan, melainkan akan muncul kembali pada saat informasi tersebut dibutuhkan (peristiwa).
- 2) *Conscious need*, yaitu ketika seseorang mulai menggunakan “*mental-description of an ill-defined area of indecision*” atau ketika seseorang mulai meraka-reka apa sesungguhnya yang ia butuhkan. Pengguna akan mendeskripsikan informasi yang dibutuhkan dan berusaha memahami hal apa saja yang harus dilakukan untuk mencapai kebutuhannya.
- 3) *Formalized need*, yaitu ketika seseorang mulai secara lebih jelas dan terpadu dapat mengenali

kebutuhan informasinya, dan mungkin di saat inilah ia baru dapat menyatakan kebutuhannya kepada orang lain. Pengguna sudah dengan jelas mengetahui kebutuhan informasinya dan mengetahui dimana pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan.

- 4) *Compromised need*, yaitu ketika seseorang mengubah-ubah rumusan kebutuhannya karena mengantisipasi, atau bereaksi terhadap, kondisi tertentu. Pengguna sudah memastikan kebutuhannya dan membuat rangkaian cara atau kegiatan untuk mencapai kebutuhannya.

Perbedaan tahun kelahiran merupakan salah satu penyebab antar generasi memiliki perilaku informasi yang berbeda, sebab setiap generasi hidup pada era perkembangan jaman yang berbeda, termasuk perkembangan teknologi informasi.<sup>18</sup> Kesenjangan generasi adalah perbedaan nilai, gaya hidup, dan kesempatan ekonomi yang ada di antara orang yang berbeda umur yang hidup di masyarakat yang sama. Kesejangan antar generasi terjadi pada semua aspek kehidupan terutamanya teknologi.

Pemenuhan kebutuhan informasi pengguna yang merupakan baby boomers dengan profesi dosen dan peneliti, lebih focus kepada metode pemenuhan informasi yang lebih selektif dan menggunakan sumber formal. Hal ini terlihat dari sumber formal yang terlebih dahulu

---

<sup>18</sup> Ragil Tri Atmi, "Dinamika Akses Informasi Ilmiah Antar Generasi (Studi Kasus Pada Pemustaka Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada)."

digunakan adalah buku dan karya ilmiah. Pertimbangan penggunaan media online juga sangat selektif terhadap penggunaan sumber informasi seperti database jurnal ilmiah, website dan jejaring sosial yang berkaitan dengan subjek keilmuan. Kemudian net generation yang merupakan generasi dengan tingkat kedekatan emosional yang lebih tinggi dengan teknologi, hampir slalu memulai pemenuhan kebutuhan informasi dengan memanfaatkan media online. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk karakteristik net generation yang instan dan multi tasking, sehingga hal instan tersebut mempengaruhi informasi yang didapatkan bersifat parsial atau sebagian. Kemampuan "baca cepat" membuat net generation mendapatkan informasi yang sifatnya parsial. Kemampuan net generation dalam menemukan informasi yang dibutuhkan juga cepat dikarenakan pengetahuan yang ragam mengenai sumber informasi media online yang banyak dan beragam.

#### **4.2.Pola Akses Informasi Generasi *Babby Boomers***

Generasi Baby Boomers merupakan kelompok masyarakat yang lahir setelah Perang Dunia II, yaitu antara 1945 – 1964. Diberi nama Baby Boomers karena pada rentang waktu generasi ini hidup, terjadi peningkatan jumlah kelahiran di seluruh dunia. Anak-anak yang lahir di era ini merupakan golongan masyarakat yang mulai mengenal televisi dengan beragam acara yang berbeda-beda. Generasi Baby Boomers percaya bahwa aturan yang ada dimaksudkan untuk ditantang dan diubah.

Mereka cenderung menjadi mandiri dan individualistis dikarenakan faktor lingkungan mereka.<sup>19</sup>

Berdasarkan hasil pengumpulan data, generasi baby boomers yang menjadi pengguna informasi di perpustakaan adalah profesi dosen dan peneliti. Dosen yang merupakan generasi baby boomers memiliki kebiasaan membaca, lebih memilih untuk menemukan informasi yang dibutuhkannya melalui sumber informasi formal yang konvensional. Dosen dan peneliti cenderung menggunakan informasi ilmiah yang berasal dari buku dan jurnal. Hal ini juga dipengaruhi oleh pekerjaan, kebiasaan dan lingkungan pekerjaannya.

Dosen merupakan pendidik profesional dan ilmuwan yang memiliki tugas mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Generasi Baby Boomers yang mempunyai profesi sebagai seorang dosen dan peneliti memiliki tingkat selektifitas dan kepekaan yang tinggi terhadap sumber informasi ilmiah. Berdasarkan hal tersebut dosen memiliki kewajiban mentransformasikan pengetahuan ilmiah yang berasal dari sumber formal dan kredibel.

Sumber informasi formal adalah sumber informasi yang berasal dari hasil karya ilmiah atau proses penelitian

---

<sup>19</sup> Nasution, "Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia."

maupun hasil pemikiran yang sudah terpublikasikan baik secara cetak maupun secara elektronik, seperti buku, skripsi, tesis, disertasi, jurnal penelitian dan lainnya. Frekuensi berinteraksi dengan media akses informasi dipengaruhi oleh lingkungannya, mereka berinteraksi dengan media konvensional karena dipengaruhi oleh pola pikir atau cara pandang yang melekat pada diri individu tersebut yang dimiliki semenjak mereka masih kecil, dan ketika mereka beranjak dewasa akan menjadi acuan berperilaku meskipun mereka beranjak tua.<sup>20</sup>

Pola pikir yang dikonstruksikan oleh orang tua, bahwa hanya buku (media cetak/ konvensional) merupakan sumber yang layak dijadikan sebagai bahan referensi ilmiah membuat mereka sulit untuk berubah, sedangkan generasi yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi memilih media online sebagai media akses informasi ilmiahnya, karena dipengaruhi oleh faktor ekonomi. Tingkat perekonomian generasi baby boomers akan mempengaruhi kedekatan mereka dengan teknologi yang dahulu diras menjadi barang mahal. Hal tersebut mempengaruhi kebiasaan generasi terhadap pemenuhan kebutuhannya, lebih memilih menggunakan sumber dengan media konvensional maupun media online.

Kedekatan emosional dengan teknologi juga mempengaruhi pola akses informasi. Proses penerimaan generasi baby boomers terhadap teknologi sangat

---

<sup>20</sup> Ragil Tri Atmi, "Dinamika Akses Informasi Ilmiah Antar Generasi (Studi Kasus Pada Pemustaka Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada)."

dipengaruhi oleh karakteristik baby boomers yang keras dan juga dituntut kemandirian membentuk generasi ini menjadi orang-orang yang kuat di masa berikutnya. Generasi baby boomers menjadi pekerja keras, memiliki loyalitas yang tinggi, serta obsesi yang besar untuk mencapai tujuan mereka. Generasi baby boomers mampu membawa perubahan besar pada era setelah tahun 1960, dan pada masa itu inovasi di berbagai bidang teknologi tumbuh dengan pesat.

Kedekatan emosional dengan teknologi pada generasi tua berdampak positif, sebab semakin tinggi intensitas berinteraksi dengan media online maka semakin banyak pengalaman penelusuran informasi yang mereka miliki, sehingga pengalaman tersebut menciptakan literasi penelusuran informasi ilmiah yang baik dalam berinteraksi dengan media online. Hal ini dapat dilihat melalui pola akses informasi yang terjadi dalam pemenuhan kebutuhan informasinya. Intuisi juga mempengaruhi penilaian dosen terhadap informasi yang ditemukannya, kemampuan menilai informasi ilmiah tersebut dipengaruhi oleh intensitas berinteraksi dengan sumber informasi ilmiah yang tinggi.

Generasi baby boomers memiliki tahapan information seeking behavior lebih Panjang, melalui 7 tahapan yaitu *starting*, *chaining*, *exploration*, *collecting*, *extracting*, *verifying*, dan *ending*. Tahapan *starting* yang dilakukan dengan mempertimbangkan dan mengidentifikasi kebutuhan informasi dari tugas yang akan diselesaikan, hal ini juga dipengaruhi oleh tingkat intelektual dan subjek keilmuan individu. Kemudian

melakukan proses *chaining* dengan menentukan proses dan media apa yang akan digunakan dalam pemenuhan kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Tahapan berikutnya melakukan *exploration* adalah menerapkan tahapan sesuai dengan pengetahuan dan keahlian serta kondisi pencari informasi, tidak menutup kemungkinan terjadi hambatan dalam pencarian disebabkan karena sumber informasi, sistem akses informasi, dan perbedaan karakteristik dari pencari informasi, sebab itu pencari informasi melakukan strategi khusus untuk meminimalisir hambatan tersebut. Tahapan berikutnya melakukan *collecting* yaitu mengidentifikasi atau mengumpulkan seluruh hasil pencarian informasi yang diperoleh dari tahapan sebelumnya dengan cara-cara tertentu sesuai dengan karakteristik pencari informasi, kemudian diseleksi agar lebih terfokus pada pencarian, pencari informasi hanya mengumpulkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan memisahkan informasi lainnya yang tidak sesuai dan tidak relevan dengan kebutuhan informasinya, tingkat rasa percaya diri mulai bertambah sehingga penelusuran informasi sudah mulai terfokus.

Tahapan berikutnya *extracting* dengan mengembangkan seluruh informasi dan meminimalisir hambatan tersebut, strategi informasi yang berkaitan dengan topik atau tema serta informasi lainnya yang dapat menunjang kebutuhan tersebut melalui yang dilakukan, kemudian pencari informasi mengelompokkan hasil pencariannya pada media tertentu agar informasi tersebut dapat mudah dikenali, digunakan dan mudah dalam melakukan proses temu balik informasi. Tahapan

berikutnya *verifiying* yang merupakan tindakan pengecekan informasi dengan tujuan untuk memperoleh tingkat keakuratan informasi yang didapatkan dengan melakukan pengawasan secara berkala terhadap informasi yang ditemukan agar terhindar dari informasi yang sifatnya tidak dipercaya. Profesi sebagai seorang dosen mempengaruhi pemahaman informasi dan sumber informasi yang ditelusurnya, seluruh katagori generasi tua baik pada katagori yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi maupun yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi, mempunyai persamaan, mereka sama-sama menggunakan sumber informasi formal sebagai sumber referensinya, seperti buku teks, tesis, disertasi, jurnal ilmiah, namun perbedaannya hanya pada media aksesnya. Tahapan terakhir adalah *ending* merupakan penyelesaian pencarian informasi dapat berupa pengambilan keputusan maupun penyelesaian tugas.

Generasi yang bijak dalam memanfaatkan teknologi akan lebih produktif dan bertanggung jawab untuk informasi yang dihasilkan maupun yang digunakan, dibandingkan dengan generasi yang kurang bijak dalam menggunakan teknologi. Generasi Baby Boomers yang mempunyai profesi sebagai seorang dosen dan peneliti terbukti produktif menghasilkan karya-karya ilmiah berupa tulisan-tulisan ilmiah.

### 4.3.Pola Akses Informasi *Net Generation*

Net generation sebagai generasi yang lahir pada tahun 1995-2010 disebut sebagai generasi Z atau generasi muda, karakteristik generasi muda yang informatif dan cerdas, mereka selalu menganalisa dan mengidentifikasi hasil pencarian yang mereka temukan melalui media online. Online memiliki makna bahwa generasi Z memiliki kedekatan secara emosional dengan teknologi. Karakter generasi Z yang menggemari teknologi, fleksibel, cerdas, *multitasking*, toleran terhadap budaya asing, terhubung secara global dan berjejaring di dunia virtual. Generasi Z merupakan generasi yang menyukai segala sesuatu yang instan baik dari budaya dan gaya hidup, kurang peka terhadap esensi privat karena secara konstan mengunggah hidupnya di media sosial.

Generasi Z yang merupakan generasi yang memiliki aktivitas Information Seeking Behavior yang paling sedikit dibandingkan dengan generasi lainnya. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh usia, generasi Z mempunyai usia yang paling muda dibandingkan dengan generasi lain. Usia yang dimiliki oleh generasi Z mempengaruhi ketidakstabilan emosi pada diri mereka sehingga menyebabkan kurangnya kesabaran dalam melakukan penelusuran. Generasi Z yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi mempunyai tahapan Information Seeking Behavior lebih banyak dibandingkan dengan generasi Z yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi, tahapan itu antara lain yaitu: *Starting, Chaining, Exploration dan Ending*.

Generasi yang mempunyai latar belakang hobi berinteraksi dengan teknologi cenderung melakukan aktivitas *covert behavior* dalam melakukan akses informasi ilmiahnya. Hobi berinteraksi dengan teknologi mempengaruhi intensitas berinteraksi dengan media online, frekuensi berinteraksi dengan media online mempengaruhi literasi penelusuran informasi yang baik, sebab semakin sering berinteraksi maka menimbulkan pengetahuan, pengalaman serta keahlian penelusuran informasi ilmiah yang lebih efektif dan efisien. Literasi penelusuran informasi ilmiah adalah kemampuan kognitif pencari informasi untuk memahami, mengenal dan menggunakan strategi tertentu untuk mendapatkan sumber informasi ilmiah yang cepat dan akurat.

Generasi Z yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi mempunyai tahapan akses Information Seeking Behavior sebagai berikut *Starting*, *Exploration* dan *Ending*. Oblinger & Oblinger menyebutkan bahwa Generasi Z sangat mengandalkan media online untuk mencari sumber informasinya, mereka menganggap semua sumber informasi hanya dapat ditemukan pada web, mereka tidak mementingkan hasil akhir akan tetapi lebih kepada kecepatan dan kemudahan dari penggunaan teknologi itu.

Pada kategori generasi muda yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi mereka antara lain *Starting*, *Chaining*, *Exploration* dan *Ending*, sedangkan generasi muda yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi mempunyai tahapan akses lebih sedikit antara lain *Starting*, *Exploration* dan *Ending*,

letak perbedaannya adalah pada tahapan *chaining*. Generasi muda yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi melakukan *chaining* sedangkan sedangkan generasi muda yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi tidak melakukan *chaining*, hal ini dipengaruhi oleh literasi penelusuran informasi ilmiah yang baik. Tahapan *chaining*, yang dilakukan yaitu tahapan menggabungkan strategi sumber informasi cetak ke sumber informasi elektronik. Tamscott dalam Egnatoff mengatakan bahwa generasi muda selalu menggunakan media online untuk belajar, sedangkan perbedaan digital native dengan generasi sebelumnya yaitu generasi tua (*baby boomers*) digital native cenderung lebih pintar, ulet, sosial, analitis, mandiri, penasaran, pelawan, kreatif, dan mengartikulasikan.

Perbedaan tersebut terletak pada tahapan *chaining*, generasi Z yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi melakukan *chaining* ketika melakukan akses. Generasi yang mempunyai latar belakang hobi membaca cenderung melakukan *overt behavior* dalam memenuhi kebutuhan informasi ilmiahnya, aktivitas *overt behavior* juga dipengaruhi oleh sistem yang mengikat pada instansi, dimana sistem tersebut masih menggunakan pola lama dengan orang yang lama yaitu generasi yang hidup pada era manualisasi, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa Sumber Daya Manusia pada suatu instansi mempengaruhi pencari informasi pada generasi apapun dalam melakukan akses informasi ilmiahnya

*Information Seeking Behavior* disebabkan karena mereka memiliki literasi penelusuran informasi ilmiah yang baik, sehingga dalam mengakses kebutuhan informasi ilmiahnya mereka cenderung melakukan *covert behavior*, sedangkan generasi Z yang tidak mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi tidak melakukan chaining dalam memenuhi kebutuhan informasi ilmiahnya karena dipengaruhi oleh hobi membaca buku yang telah mereka miliki sejak mereka masih kecil, sehingga ketika mereka dewasa perilaku tersebut menjadi acuan dalam mengakses kebutuhan informasi ilmiahnya.

## BAB V

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan tujuan penelitian tentang “Pola Akses Informasi: Studi Kasus Pengguna Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan”, Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan antara generasi *Baby Boomers*, dan generasi Z (*Net Generation*) dalam melakukan akses *Information Seeking Behavior*. Pola perilaku informasi yang terbentuk sangat dinamis, sebab masing-masing generasi mengalami perubahan perilaku akses karena dipengaruhi oleh perkembangan teknologi serta faktor karakteristik internal dan external pada masing-masing generasi.

1. Tahapan-tahapan *starting, chaining, exploration, collecting, extracting, verifying* dan *ending* mungkin tidak dilalui dan tidak dilakukan oleh generasi muda dan generasi tua apabila informasi yang diaksesnya bukan jenis dari informasi ilmiah.
2. Tahapan perilaku informasi generasi baby boomers yang terbentuk memiliki tahapan information seeking behavior lebih Panjang, melalui 7 tahapan yaitu *starting, chaining, exploration, collecting, extracting, verifying, dan ending*.
3. Tahapan perilaku informasi generasi Z (*net generation*) yang mempunyai kedekatan emosional dengan teknologi mereka antara lain *Starting, Chaining, Exploration* dan *Ending*, sedangkan generasi muda yang tidak mempunyai kedekatan

emosional dengan teknologi mempunyai tahapan akses lebih sedikit antara lain *Starting*, *Exploration* dan *Ending*.

## DAFTAR PUSTAKA

Barus, S. Prilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer Tahun Ajaran 2009 2010 Semester VI dalam Rangka Mendukung Kegiatan Perkuliahan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2011. Diakses 4 juli 2014. <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/24165>

Belkin, N.J. Information concept for information scienc. *Journal of Documentation*, 34 (1): 55-58. 1978.

Ermila, S. Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Magister Agroekoteknologi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2011. Diakses 5 Juli 2014 <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/28705>

Kuhlthau, Carol Collier. *Seeking Meaning: A Process Approach to Library and Information Services*. Norwood: Ablex, 1993.

Kuhlthau, Carol Collier (Rutgers University). "Kuhlthau's Information Search Process." In

*Theories of Information Behavior*, edited by Karen E. Fisher, Sanda Erdelez, and Lynne McKechnie, 431. Information Today, 2006. Accessed February 20, 2020.

[http://www.google.gr/books?hl=en&lr=lang\\_en&id=ll6qzqhIj8wC&pgis=1](http://www.google.gr/books?hl=en&lr=lang_en&id=ll6qzqhIj8wC&pgis=1).

Kusmayadi, Eka. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi (BMP)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018.

Munggaran, Abdi Halim. *Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa yang Memanfaatkan Layanan Search Engines dalam Menyusun Skripsi: studi kasus mahasiswa SI Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Indonesia*. 2009. Diakses 5 Juli 2014 <http://www.digilib.ui.ac.id/opac/themes/libri2/digitalfiles.jsp?id=127386&lokasi=local>

Nasution, Robby Darwis. “Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia” (n.d.): 1–14.

Pannen, Paulina. “Sense Making Sebagai Pendekatan Kognitif Dalam Perancangan Dan Pemanfaatan Pusedokinfo.” In *Prosiding Seminar Sehari Layanan Pusedokinfo Berorientasi Pemakai Di Era Informasi: Pandangan Akademisi Dan Praktisi*. Jakarta: PSIP-PPS Universitas Indonesia, 1996.

Ragil Tri Atmi. “Dinamika Akses Informasi Ilmiah Antar Generasi (Studi Kasus Pada Pemustaka Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada).”

Universitas Gadjah Mada, 2012.

Rivai, Rivalna. “Perilaku Pencarian Informasi Pejabat Di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Ambon.” Universitas Indonesia, 2011.

Robert K, Yin. *Studi Kasus (Desain Dan Metode)*. Jakarta: Rajawali Press, 2008.

Wilson, T D. “Human Information Behaviour.” *Information Science* 3, no. Vol.3 No.3 (2000).