

Tabel 3.57.....	III-43
Tabel 3.58.....	III-44
Tabel 3.59.....	III-45
Tabel 3.60.....	III-46
Tabel 3.61.....	III-47
Tabel 3.62.....	III-48
Tabel 3.63.....	III-49
Tabel 3.64.....	III-49
Tabel 3.65.....	III-50
Tabel 3.66.....	III-51
Tabel 3.67.....	III-51
Tabel 3.68.....	III-52
Tabel 3.69.....	III-53
Tabel 3.70.....	III-53
Tabel 3.71.....	III-54
Tabel 3.72.....	III-55
Tabel 3.73.....	III-55
Tabel 3.74.....	III-56
Tabel 3.75.....	III-57
Tabel 3.76.....	III-58
Tabel 3.77.....	III-59
Tabel 3.78.....	III-60
Tabel 3.79.....	III-61
Tabel 4.1.....	IV-23

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1 Latar Belakang Masalah

Kemudahan akses informasi melalui media *online* menyebabkan terjadinya pergeseran dalam perilaku penemuan informasi mahasiswa sebagai generasi *digital natives*. Sebelum adanya internet, mahasiswa melakukan pencarian dan penemuan informasi menggunakan media konvensional, namun pada saat ini mahasiswa cenderung melakukan kegiatan tersebut menggunakan media elektronik atau digital seperti *smartphone*, laptop, atau jenis gawai lainnya. Pergeseran perilaku penemuan informasi tersebut disebabkan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin massif, sehingga muncul berbagai macam preferensi media yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Munculnya berbagai macam preferensi media, baik media cetak atau non-cetak memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan jenis preferensi tersebut juga akan mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan kegiatan penemuan informasi yang dilakukan.

Kegiatan penemuan informasi terus mengalami perubahan dan perkembangan dari tahun ke tahun. Pada awalnya, kegiatan penemuan informasi dilakukan dengan menggunakan media cetak, yaitu dengan memanfaatkan buku dan sumber referensi lain yang tersedia di perpustakaan. Kemudian, pada awal tahun 1970 hingga 1980-an muncul media baru yang populer digunakan oleh seseorang untuk mencari informasi, yaitu televisi, komputer PC, dan telepon seluler. Pada saat itu, penggunaan internet masih belum terlalu radikal dan hanya sedikit orang yang memanfaatkan internet untuk mencari informasi. Pada tahun 1990-an masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet dan website. Tidak lebih dari satu dekade, telepon telah berkembang menjadi telepon seluler (*handphone*) yang berbasis

*mobile* dan komputer pribadi yang bersifat fleksibel, karena bisa dibawa kemana saja dan dilengkapi dengan jaringan internet. Pada tahun 2000-an, yakni di era millennium baru, Preston (2001) melihat bahwa sistem komunikasi multimedia yang interaktif bukan hanya menawarkan kemungkinan melakukan komunikasi tanpa batas, melainkan juga kehadiran dunia maya atau realitas virtual yang semakin meluas dan nyata. Disinilah penggunaan internet semakin radikal, dimana setiap orang dapat melakukan penelusuran informasi dari beragam sumber, perspektif, dan topik yang diinginkan.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi *digital natives* saat ini cenderung memanfaatkan *smartphone* atau gawai yang dimiliki untuk membaca dan mengakses informasi dibandingkan harus datang ke perpustakaan. Dilevko dalam Sugihartati (2014) menyatakan bahwa di kalangan pengguna perpustakaan di universitas Tronto, ketika mahasiswa mengerjakan tugas essay, mereka lebih memilih untuk menggunakan sumber-sumber informasi elektronik. Sedangkan, sumber informasi konvensional (seperti buku dan jurnal cetak) jarang digunakan. M. Rogers dalam Sugihartati (2014) yang menyatakan bahwa 62% diantara mereka memilih sumber informasi elektronik dibandingkan dengan versi cetaknya. Hal tersebut tidak berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Liew, dkk (2000) yang telah melakukan survey terhadap 83 mahasiswa yang menemukan bahwa mayoritas mahasiswa (73%) lebih memilih jurnal elektronik dibandingkan jurnal cetak. Alasan yang banyak dikemukakan oleh mahasiswa yaitu bahwa dalam format elektronik terdapat sumber informasi tambahan, kapabilitas pencarian, ketersediaan dan kemudahan untuk bisa diakses.

Dresang dan Kyungwon (2009) mengatakan bahwa penyebab dari pergeseran tersebut disebabkan oleh berubahnya perilaku penelusuran informasi generasi *digital natives*. Purnomo (2016) mengatakan bahwa sumber-sumber yang ada di internet menjadi andalan bagi para mahasiswa untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan yang dimaksud adalah bagaimana mahasiswa memutuskan atau memilih sumber

informasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya, dengan berbagai macam pertimbangan yang sudah dipikirkan secara matang. Mahasiswa dapat memilih sumber informasi cetak atau non-cetak yang sesuai dengan kebutuhannya. Ketersediaan sumber informasi digital atau *search engine* menyebabkan terjadinya perubahan dalam kegiatan pencarian dan penemuan informasi yang dilakukan oleh mahasiswa. Saat ini, mahasiswa cenderung lebih memilih dan memanfaatkan *search engine* yang ada di internet daripada harus datang ke perpustakaan. Indah (2013) yang menyatakan bahwa mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan sumber informasi *search engine*, seperti google, yahoo, altavista, atau internet dengan persentase sebesar 42,6%. Mahasiswa mengungkapkan bahwa penggunaan *search engine* tersebut sangat membantu mereka untuk menemukan informasi-informasi yang dibutuhkannya, terutama untuk menunjang kegiatan akademiknya.

Pada ruang lingkup perguruan tinggi atau universitas, sebagian besar mahasiswa lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber informasi dibandingkan dengan mengunjungi perpustakaan. Penemuan informasi oleh mahasiswa dengan menggunakan internet mengacu pada penggunaan *search engine* yang dapat dilihat dari temuan OCLC yang dijelaskan dalam Munggaran (2009), yaitu: (1) Sebanyak 89% mahasiswa perguruan tinggi menggunakan *search engine* untuk melakukan penemuan informasi, hanya 2% yang memulainya dari *website* perpustakaan; (2) Sebanyak 93% mahasiswa merasa puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan *search engine* dibandingkan yang puas dengan bantuan pustakawan; (3) *Search engine* sesuai dengan gaya hidup mahasiswa; (4) Mahasiswa perguruan tinggi masih menggunakan layanan perpustakaan tetapi mereka semakin jarang menggunakannya.

Saat ini, mahasiswa cenderung mengakses informasi melalui media digital dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut dikarenakan media digital memiliki kelebihan daripada media konvensional, seperti kemudahan pengaksesan, lebih praktis, lebih cepat, dan dapat diakses kapan saja dan dimana

saja. Ketika mahasiswa memiliki kebutuhan informasi akademik, seperti menulis artikel atau membuat penelitian, maka mahasiswa tersebut akan melakukan pencarian dan penemuan informasi yang dibutuhkannya, seperti mengakses jurnal elektronik. Mahasiswa memilih jurnal elektronik dikarenakan jurnal tersebut memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan jurnal cetak, diantaranya jurnal elektronik lebih mudah diakses, jurnal elektronik biasanya terbit lebih dulu dibandingkan dengan jurnal cetak, lebih praktis, dan menghemat waktu serta biaya. Rohanda (2017) mengatakan bahwa pada tahun 2015 akses jurnal elektronik lebih tinggi dibandingkan dengan akses jurnal tercetak. Selain itu akses buku elektronik juga lebih tinggi dibandingkan dengan akses buku cetak. Hal tersebut menggambarkan bahwa mahasiswa yang termasuk ke dalam generasi milenial cenderung lebih suka membaca dan mengakses informasi melalui media digital dibandingkan dengan media konvensional.

Perilaku penemuan informasi yang dilakukan oleh mahasiswa melalui media digital dapat dibarengi dengan kegiatan lain, yang dapat dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu. Dalam hal ini mahasiswa mengembangkan perilaku *multitasking*. Chen (2016) mengatakan bahwa mahasiswa dapat memanfaatkan gawai yang dimiliki untuk berbagai kegiatan, seperti membaca, mengerjakan pekerjaan rumah dan mendengarkan dosen mengajar dalam satu waktu. Ketika mendapatkan tugas kuliah, mahasiswa cenderung akan mencari informasi melalui media digital dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut dikarenakan berbagai macam kemudahan yang ditawarkan oleh media digital dibandingkan dengan media konvensional, seperti lebih praktis, lebih cepat, efektif dan efisien. Selain itu, mahasiswa juga dalam kesehariannya tidak dapat terlepas dari *smartphone* atau gawai yang dimiliki sehingga untuk mengerjakan tugas kuliah pun mereka cenderung mencari informasi melalui media *online*. Tung (2014) mengatakan bahwa generasi *digital natives* tumbuh pada perkembangan dunia yang mengglobal dan saling terhubung antara satu sama lain. Purnomo (2016) juga mengatakan bahwa generasi *digital natives* memiliki kecenderungan untuk

terbiasa dengan berbagai media virtual, seperti gawai dan internet. Segala aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari tidak dapat terlepas dari gawai dan internet.

Pramiyanti, dkk (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa sebanyak 41% responden selalu dan sering melakukan aktivitas *online* di internet. Sementara itu, 171 responden juga mengakui bahwa mereka lupa waktu ketika mengakses internet. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *online* menjadi kegiatan mayoritas yang dilakukan oleh remaja dibandingkan dengan mendengarkan radio (15%), membaca koran (10%), dan membaca majalah (10%). Hanya 30% responden yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah bergabung dalam jejaring sosial, sedangkan 70% responden lainnya menyatakan aktif dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa secara umum remaja urban Kota Bandung terbiasa untuk mengakses internet melalui *smartphone* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Para remaja tersebut masuk ke dalam kategori *heavy users*, yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam kerja per bulan. Motif mereka dalam menggunakan media baru atau internet adalah untuk kebutuhan mencari informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah dan mengakses media sosial.

Media sosial saat ini digandrungi oleh generasi *digital natives*, yaitu mahasiswa. Media sosial memiliki beragam fitur yang menarik sehingga dapat menarik minat mahasiswa untuk menggunakannya. Informasi-informasi yang ditampilkan di media sosial pun cukup beragam, mulai dari sosial, ekonomi, politik, kesehatan, dan sebagainya. Oleh karena itu, mahasiswa dapat memanfaatkan media sosial untuk mengupdate informasi atau pengetahuan yang dimiliki. Media sosial adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan melalui dunia maya, berbagi informasi, berkolaborasi, media untuk berpendapat, berkomunikasi antar penggunanya, dan sebagainya (Puntoadi, 2011). Contohnya seperti Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, dan sebagainya.

Melalui media sosial tersebut seseorang dapat melakukan komunikasi secara online, mencari berita dan informasi terbaru, berbagi pendapat, dan sebagainya. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media sosial merupakan tempat berkumpulnya orang-orang untuk saling berbagi informasi dan tempat untuk bersosialisasi yang dapat dilakukan secara online. Kehadiran media sosial memberikan dampak yang positif, yaitu seseorang dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa terhambat oleh batas ruang dan waktu. Dampak positif lain dari adanya media sosial adalah percepatan penyebaran informasi.

Media sosial dapat dimanfaatkan untuk kegiatan mencari dan berbagi informasi. Sriwahyuni dkk (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat sembilan jenis media sosial yang diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu Line sebagai sumber informasi utama dan Instagram, WhatsApp, Twitter, Blackberry, Facebook, Path, Snapchat, Youtube sebagai sumber informasi pendukung. Line digunakan sebagai sumber informasi utama karena selain dapat difungsikan sebagai wadah untuk memperoleh beragam informasi, Line juga dapat difungsikan sebagai wadah untuk berbagi informasi serta memudahkan untuk berkomunikasi agar lebih efisien. Adapun alasan penggunaan media sosial lainnya sebagai sumber informasi pendukung karena kedelapan jenis media sosial tersebut memiliki beragam keunggulan yang dapat difungsikan sebagai wadah untuk memperoleh informasi umum tetapi tidak berfungsi sebagai wadah untuk berbagi informasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang proses pembelajaran dan komunikasi.

Perubahan perilaku penemuan informasi mahasiswa menyebabkan berbagai macam dampak, salah satunya yaitu berkurangnya minat mahasiswa untuk datang ke perpustakaan. Temuan data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohanda (2017) mengatakan bahwa terjadi perubahan paradigma dari manual ke elektronik. Mahasiswa lebih nyaman menggunakan jurnal elektronik dan buku elektronik dibandingkan dengan buku dan jurnal tercetak. Hal tersebut berimplikasi pada kondisi perpustakaan Universitas Padjajaran yang mengalami

penurunan kunjungan mahasiswa. Perpustakaan yang dulunya digunakan oleh mahasiswa untuk mencari sumber informasi atau referensi, sekarang sudah mulai ditinggalkan oleh penggunanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan pemustaka yang mengakses sumber informasi elektronik dan berkunjung langsung ke perpustakaan sebesar 7:1. Adapun faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut yaitu kemudahan dan akurasi dari akses informasi elektronik, selain itu sumber informasi elektronik (*e-journal* dan *e-book*) dapat dibawa dengan mudah atau dengan kata lain pemustaka tidak perlu membawa banyak buku yang berat. Oleh karena itu, perpustakaan perlu untuk meningkatkan layanan yang sudah ada agar tetap digunakan oleh penggunanya karena di era perkembangan teknologi saat ini mahasiswa cenderung lebih menyukai sumber informasi elektronik dibandingkan dengan sumber informasi konvensional.

Dari fenomena-fenomena mengenai pergeseran pada perilaku penemuan informasi mahasiswa diatas dan diiringi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin massif, maka hal tersebut layak dan penting untuk diteliti. Melalui penelitian ini akan dihasilkan suatu data tentang bagaimana gambaran pergeseran perilaku penemuan informasi mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di kota Surabaya, yaitu UNAIR dan ITS. Peneliti memilih dua lokasi tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tenaga, serta sulitnya mendapatkan data di tengah pandemi seperti ini. Selain itu pemilihan dua lokasi tersebut juga didasarkan pada teknik *multistage random sampling* dan kedua PTN tersebut memiliki akses data mahasiswa yang lebih mudah dan cepat. Sehingga hasil dari penelitian tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai masukan atau bahan evaluasi bagi perpustakaan untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan perpustakaan agar lebih baik lagi ke depannya. Melalui hasil penelitian ini, perpustakaan dapat mengetahui gambaran tentang perubahan pada perilaku penemuan informasi mahasiswa yang dulunya mengakses informasi melalui media konvensional, sekarang beralih ke media digital sehingga



perpustakaan dapat menyediakan koleksi dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pergeseran perilaku penemuan informasi di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives*?
2. Bagaimana pengembangan jaringan sosial pada media sosial di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives* dalam pengembangan perilaku penemuan informasi?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan dalam rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui pergeseran perilaku penemuan informasi di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives*. Dengan mengetahui perilaku penemuan informasi di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives*, maka diharapkan perpustakaan dapat memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini, seperti menyediakan sumber-sumber informasi elektronik (*e-library*, *e-journal*, dan *e-book*) agar perpustakaan dapat tetap dimanfaatkan oleh mahasiswa.
2. Untuk mengetahui pengembangan jaringan sosial pada media sosial di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives* dalam pengembangan perilaku penemuan informasi

## **I.4 Manfaat Penelitian**

### **I.4.1 Manfaat Praktis**

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, penelitian ini memiliki manfaat praktis sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri agar dapat memperbaiki dan meningkatkan layanan yang diberikan kepada penggunanya. Perpustakaan hendaknya bersifat dinamis dan mengikuti perubahan jaman, serta kebutuhan penggunanya agar eksistensi perpustakaan tersebut dapat tetap terjaga.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi mahasiswa untuk selalu memanfaatkan perkembangan TIK dengan baik dan digunakan untuk hal-hal yang bersifat positif, seperti melakukan penelusuran informasi untuk memenuhi kebutuhannya, baik akademik maupun non-akademik.

### **I.4.2 Manfaat Akademis**

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, penelitian ini memiliki manfaat akademis sebagai berikut.

1. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan khususnya mengenai perilaku penemuan informasi di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives*.
2. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perpustakaan Perguruan Tinggi dalam memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada saat ini..

## I.5 Tinjauan Pustaka

- **Pergeseran Perilaku Penemuan Informasi di Kalangan Mahasiswa sebagai Generasi *Digital Natives***

Di era digital seperti saat ini, mahasiswa mengalami pergeseran atau perubahan dalam cara mengakses dan menelusur informasi yang dibutuhkan. Perubahan tersebut salah satunya ditimbulkan dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang massif dan internet. Dengan adanya TIK dan internet, mahasiswa lebih mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pernyataan tersebut linier dengan yang dikatakan oleh Dresang dan Kyungwon (2009), dia mengatakan bahwa saat ini telah terjadi perubahan tipologi perilaku informasi *digital natives* di era digital. Dalam hal ini, *digital natives* yang dimaksud adalah mahasiswa yang lahir di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang massif, salah satunya yaitu mahasiswa. Dresang menemukan bahwa perilaku informasi yang dikembangkan oleh mahasiswa tidak semata-mata berupa aktivitas mencari dan menemukan informasi, tetapi dalam aktivitas tersebut mahasiswa juga aktif mengembangkan perilaku membaca. Dengan kata lain, aktivitas mencari dan menemukan informasi di dunia maya dilakukan bersama-sama dengan aktivitas membaca sebagai aktivitas yang terintegrasi.

Dresang (1999) mengembangkan tipologi berdasarkan prinsip-prinsip di era digital. Prinsip dasar dalam teori perubahan radikal ada tiga, yaitu adanya interaktivitas, konektivitas dan akses. Pertama, interaktivitas mengacu pada proses pembelajaran yang dinamis, tidak linier, dan tidak berurutan. Perilaku informasi dikembangkan berdasarkan kontrol diri oleh pengguna atau dalam hal ini adalah mahasiswa. Kedua, konektivitas mengacu pada rasa kebersamaan atau konstruksi sosial yang dibentuk oleh mahasiswa, dimana hal tersebut muncul dari perubahan perspektif mahasiswa dalam memandang diri sendiri dan orang lain serta perluasan asosiasi. Ketiga, akses mengacu pada

pemutusan hambatan informasi yang saat dulu dialami oleh mahasiswa, dimana di era digital seperti saat ini mahasiswa lebih mudah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Menurut Dresang dan Kyungwon (2009) telah terjadi perubahan tipologi perilaku penemuan informasi pada mahasiswa saat ini. Perubahan pada sifat sumber informasi mempengaruhi cara seseorang untuk menemukan dan menggunakan suatu informasi. Perbedaan karakteristik perilaku informasi antara satu orang dengan orang yang lain menghasilkan suatu tipologi perilaku informasi yang berbeda pula antara yang satu dengan lainnya. Perubahan perilaku penemuan informasi mahasiswa dibedakan menjadi tiga tipologi, yaitu: perubahan wujud penelusuran informasi dan pembelajaran (aspek kognitif dari pencarian informasi), perubahan perspektif (negosiasi identitas dan nilai), dan perubahan batasan (akses informasi dan komunitas pencari).

Tipologi tipe 1. Dresang dan Kyungwon (2009) mengatakan bahwa akibat dari adanya perubahan radikal menyebabkan perubahan pada wujud penelusuran informasi dan pembelajaran. Tipologi pertama ini berfokus pada aspek kognitif pencarian informasi yang dilakukan oleh mahasiswa di era digital. Secara garis besar, beberapa karakteristik yang termasuk dalam tipologi ini adalah (1) memperoleh informasi dari berbagai sumber media; (2) memperlihatkan suatu preferensi pada informasi grafis dan visual; (3) *multitasking*; (4) menelusur informasi secara *nonlinier* dan *non sequential*; dan (5) mampu mengembangkan penentuan diri dan pengontrolan arah.

Pertama, keberagaman sumber informasi yang tersedia membuat mahasiswa memiliki berbagai macam alternatif, sehingga mereka dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber media. Informasi-informasi tersebut dikumpulkan untuk saling melengkapi antara satu informasi dengan informasi lain untuk menjadi suatu informasi yang lengkap dan utuh. Keberadaan teknologi saat ini bukan untuk menggantikan sumber-sumber

informasi yang lama, tetapi untuk memudahkan dalam menemukan sumber-sumber informasi tersebut (Jenkins, 2006). Di era digital seperti saat ini, mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan sumber informasi elektronik dibandingkan dengan sumber informasi konvensional (M. Rogers dalam Sugihartati, 2014). Alasan yang diungkapkan oleh mahasiswa yaitu bahwa dalam format elektronik terdapat sumber informasi tambahan, kapabilitas pencarian, ketersediaan dan kemudahan untuk bisa diakses (Liew, 2000).

Kedua, diantara berbagai macam jenis informasi yang tersedia, mahasiswa lebih tertarik pada informasi-informasi yang berbentuk grafis dan visual yang disediakan, baik oleh media cetak maupun media digital. Informasi berbentuk grafis dan visual ini sangat cocok untuk disajikan kepada seseorang yang tumbuh dengan televisi, video game, dan internet. Hal tersebut dikarenakan desain visual yang terdapat dalam informasi mampu menarik mahasiswa untuk mengakses dan mempelajari akibat dari penggunaan warna, grafik, dan animasi yang sesuai.

Ketiga, *multitasking* menggambarkan perilaku mahasiswa yang ketika melakukan penelusuran informasi dibarengi dengan kegiatan lain yang dilakukan secara bersamaan, misalnya berkomunikasi lewat pengirim pesan ke beberapa orang serta mendengarkan musik. Perilaku ini dapat dianggap sebagai cara bekerja yang tidak efisien karena perhatian yang mahasiswa berikan cenderung kecil pada munculnya media digital. Mahasiswa memberikan suatu perhatian yang harus dibagi-bagi pada banyak hal pada perilaku *multitasking*. Hal tersebutlah yang membuat *multitasking* ini menjadi perilaku yang justru lebih memakan banyak waktu daripada mengerjakan pekerjaan satu per satu (Haviors dalam Sugihartati, 2014).

Keempat, perkembangan teknologi melahirkan perilaku pencarian informasi yang *nonlinier* dan *nonsequential*. Perilaku pencarian informasi *nonlinier* dapat dilihat dengan jelas dalam pencarian informasi yang

dilakukan oleh mahasiswa di era digital. Perilaku tersebut terlihat ketika mahasiswa hanya melihat satu sampai dua halaman saja kemudian berpindah ke halaman yang lain secara tak berurutan. Dapat dikatakan bahwa *nonlinier* merupakan perilaku pencarian informasi sekaligus membaca yang lompat-lompat dan tidak berurutan. Sedangkan *nonsequential* merupakan bentuk pembelajaran yang tidak teratur. Hal tersebut dikarenakan perangkat teknologi yang ada memungkinkan mahasiswa untuk dapat melakukan hal tersebut (Dresang dan Kyungwon, 2009).

Kelima, terdapat karakteristik yang berupa keinginan untuk mengembangkan penentuan diri dan mengontrol arah perilaku informasi yang dilakukan oleh mahasiswa. Hal tersebut menyebabkan mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan *hypertext* karena menawarkan kemudahan dalam memilih informasi dan membuat pilihan tentang apa yang diinginkan dengan bantuan mesin pencari *online*. Mahasiswa dapat melompat dari satu *link* ke *link* yang lain sesuai dengan topik yang diinginkan. Antara satu mahasiswa dengan yang lainnya memiliki pola penelusuran informasi yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan masing-masing memiliki penentuan diri dan kontrol yang berbeda-beda antara satu orang dengan yang lain. Mahasiswa sering menentukan jalur mereka sendiri dalam kegiatan pencarian informasi yang relevan dengan melihat-lihat informasi yang ada di internet dengan bantuan mesin pencari *online* (Ito et al, 2008).

Perubahan radikal pada perilaku penemuan informasi mahasiswa termasuk dalam karakteristik tersebut. Perubahan tipe ini diakibatkan oleh perilaku penelusuran informasi yang berubah pula. Mahasiswa sudah terbiasa dengan keberadaan teknologi di sekitarnya dan telah berusaha memanfaatkan keberadaan teknologi tersebut semaksimal mungkin. Media konvensional sudah tidak lagi mendapat perhatian dan cenderung mulai

ditinggalkan. Teknologi yang ada dimanfaatkan untuk menyelesaikan atau melakukan suatu kegiatan dengan harapan dapat memperoleh hasil yang semaksimal mungkin dengan usaha yang seminimal mungkin.

Tipologi tipe 2. Dresang dan Kyungwon (2009) mengatakan bahwa di era digital mahasiswa berpeluang untuk mengekspresikan pendapat dan memperlihatkan identitas mereka dengan cara menciptakan informasi. Mahasiswa dapat mengekspresikan pendapatnya melalui berbagai media sosial yang dimiliki. Selain digunakan untuk mengekspresikan pendapat, media sosial juga memiliki berbagai macam fungsi, seperti untuk mencari informasi dan pengetahuan, hiburan, komunikasi online, menggerakkan masyarakat, dan sarana berbagi (Tenia, 2017). Tipologi kedua ini berkaitan dengan konektivitas dan negosiasi identitas diri yang diciptakan oleh mahasiswa melalui kegiatan penciptaan informasi. Secara garis besar, beberapa karakteristik yang termasuk dalam tipologi ini adalah: (1) mengekspresikan pendapat bagi diri mereka sendiri; (2) memperlihatkan identitas dengan menciptakan informasi; (3) potret fleksibilitas dan multiple identitas; dan (4) menghadapi informasi dari berbagai perspektif.

Pertama, di era digital mahasiswa berpeluang dan memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan pendapat bagi diri mereka sendiri. Ketika teknologi semakin berkembang, seperti internet, maka suara dari mahasiswa pun turut dipertimbangkan. Melalui berbagai jejaring yang ada di dunia maya, mereka dapat dengan mudah untuk menuliskan apa yang menjadi pendapat dan keinginan mereka dalam akun miliknya dan kemudian menyebarkannya dengan orang lain. Bentuk ekspresi pendapat tersebut dapat dilakukan dalam bentuk tulisan, foto, atau emoticon. Apa yang terjadi di era revolusi informasi merupakan cara media digital untuk menarik dan melibatkan mahasiswa dengan menyediakan forum bagi mereka untuk berbicara atas diri mereka sendiri, dan justru hal ini yang menjadi daya tarik bagi mereka (Dresang dan Kyungwon, 2009). Forum

atau media sosial yang beragam memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan pendapatnya, yang pada saat dulu sulit untuk dilakukan. Mahasiswa dapat menuliskan apa yang mereka inginkan di media sosial yang dimilikinya. Mahasiswa juga dapat menuliskan hal tersebut kapan saja yang mereka inginkan.

Kedua, di era digital, mahasiswa cenderung memperlihatkan identitas dengan cara menciptakan informasi. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan virtual dengan menggunakan wiki, blog, dan situs jejaring sosial lainnya tidak hanya mengekspresikan pendapat atas diri mereka sendiri, tetapi juga membentuk identitas mereka (Dresang dan Kyungwon, 2009). Ekspresi *online* yang dibuat oleh mereka dapat dipandang sebagai refleksi diri, dokumentasi pribadi, dan eksperimen identitas. Apa yang ditampilkan oleh mahasiswa ketika berselancar di dunia maya, seperti penggunaan foto profil, *username*, pengaturan *homepage* dan blog personal merupakan suatu proses formasi dan ekspresi identitas sosial mereka kepada sesama komunitas di dunia maya. Dalam mengekspresikan diri mereka secara *online*, mahasiswa umumnya berkonsentrasi pada *homepage* dan blog personal yang dimiliki (Stern, 2008). Mahasiswa dapat menciptakan identitas dengan cara meng-upload informasi yang diinginkan, dan hal tersebut dipandang orang lain sebagai identitas yang sengaja mereka ciptakan. Misalnya mahasiswa yang sering menulis blog tentang akademis, maka mahasiswa tersebut dipandang sebagai seseorang yang pandai. Mahasiswa yang sering menulis informasi terkait agama, maka mahasiswa tersebut dipandang sebagai mahasiswa yang agamis.

Ketiga, di kalangan mahasiswa, kehadiran internet sangat memungkinkan bagi mereka untuk menampilkan potret fleksibilitas dan multipel identitas dengan cara yang aman. Di era digital, mahasiswa umumnya memiliki kemampuan untuk mengadaptasi berbagai identitas alternatif dengan tujuan melakukan eksperimen, improvisasi, dan mencoba



performa baru yang tidak selalu sama dengan kenyataan, bahkan tidak jarang mereka memiliki identitas multipel atau lebih dari satu (Dresang dan Kyungwon, 2009). Identitas ini berkaitan dengan akun media sosial yang dimiliki oleh mahasiswa. Di era digital saat ini, kebanyakan mahasiswa memiliki jumlah akun lebih dari satu dan biasanya akun yang berbeda tersebut digunakan untuk kebutuhan yang berbeda-beda pula. Di dunia maya, seseorang dapat menjadi siapa pun ketika *online*, termasuk membangun kesan dan mengungkapkan karakteristik fisik secara virtual, baik atas dasar gender, ras, suku, usia, maupun profil-profil lain. Dengan kata lain, setiap individu dalam dunia maya dapat membentuk pribadinya menjadi pribadi orang lain atau bukan dirinya sendiri, sehingga terjadi permainan identitas, identitas baru, identitas ganda, dan identitas palsu (Dresang dan Kyungwon, 2009).

Keempat, di era digital, mahasiswa memiliki kesempatan untuk menyerap informasi dari berbagai perspektif, baik yang berkaitan dengan perbedaan sosial, politik, maupun kelompok budaya yang berbeda. Bagi mereka, keragaman dan banyaknya perspektif yang bisa mereka akses di dunia maya umumnya menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka untuk menghabiskan banyak waktu melakukan kegiatan *online*. Mahasiswa memiliki kecenderungan untuk terbiasa dengan berbagai media virtual, seperti gawai dan internet. Segala aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari tidak dapat terlepas dari gawai dan internet (Purnomo, 2016).

Perkembangan media baru yang beraneka ragam akan membawa mahasiswa berpeluang untuk mengakses dan menyerap informasi dari perspektif yang berbeda yang sebelumnya tidak tersedia. Perubahan perspektif ini bergantung kepada cara mahasiswa dalam mengakses informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Media sosial merupakan media online berbasis website yang memanfaatkan jaringan internet. Media sosial umumnya dimanfaatkan untuk mencari informasi, berbagi informasi, alat komunikasi, dan sebagainya. Tak jarang media sosial juga digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi di dunia maya. Hal tersebut dikarenakan kemudahan dalam menggunakan media sosial yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Menurut Tenia (2017) terdapat beberapa fungsi media sosial, antara lain: (1) mencari informasi, berita, dan pengetahuan, (2) sebagai hiburan, (3) komunikasi online, (4) menggerakkan masyarakat, dan (5) sarana berbagi.

Pertama, media sosial berisi berbagai macam berita, informasi, dan pengetahuan. Melalui media sosial, mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan memperoleh berita-berita terbaru. Selain itu, penyebaran berita dan informasi melalui media sosial lebih cepat sampai ke khalayak dibandingkan dengan media lain, seperti televisi, radio, koran, dan sebagainya.

Kedua, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan. Kondisi atau perasaan seseorang tidak selamanya dalam keadaan yang baik, ceria, dan tanpa ada masalah. Seseorang tentu pernah merasakan sedih, stress, kecewa, hingga kejenuhan terhadap suatu hal. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi segala perasaan yang bersifat negatif tersebut adalah dengan mencari hiburan, yaitu dengan cara bermain media sosial.

Ketiga, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi secara online. Kemudahan dalam mengakses media sosial seringkali dimanfaatkan pula oleh seseorang untuk melakukan komunikasi secara online, seperti chatting, video call, membagikan status, dan sebagainya. Bahkan untuk seseorang yang sudah terbiasa memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi secara online merasa komunikasi yang dilakukannya lebih efektif dan efisien.

Keempat, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menggerakkan masyarakat. Adanya permasalahan-permasalahan kompleks, seperti dalam hal politik, pemerintahan, hingga suku, agama, ras dan budaya (SARA) mampu mengundang banyak tanggapan dari khalayak. Salah satu upaya untuk menanggapi berbagai permasalahan tersebut adalah dengan memberikan kritikan, saran, celaan, hingga pembelaan di media sosial.

Kelima, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berbagi. Media sosial sering dijadikan sebagai sarana atau tempat untuk berbagi informasi yang bermanfaat bagi banyak orang. Dengan membagikan informasi yang dimiliki, maka diharapkan banyak pihak yang mengetahui tentang informasi tersebut, baik dalam skala nasional hingga internasional.

Tipologi tipe 3. Dresang dan Kyungwon (2009) mengatakan bahwa perubahan radikal pada mahasiswa melibatkan lingkungan sosial, dimana Dresang dan Kyungwon (2009) menyebutnya sebagai *expanding horizon* yang merupakan hasil dari akses pada luasnya informasi yang sebelumnya tidak tersedia dan pengembangan *sense* komunitas yang baru. Secara garis besar, beberapa karakteristik yang termasuk dalam tipologi ini adalah: (1) memperoleh akses instan pada ketersediaan informasi yang luas; (2) penelusuran, berbagi, dan penciptaan informasi; (3) pembentukan tipe jaringan sosial baru; dan (4) partisipasi dalam komunitas.

Pertama, mahasiswa umumnya memperoleh akses instan pada ketersediaan informasi yang luas dan beragam. Di era digital, mahasiswa ketika membutuhkan informasi menginginkan sesuatu yang bersifat praktis dan cepat, misalnya mereka mengakses informasi melalui google. Di google, mahasiswa bukan hanya sekedar bisa memperoleh berbagai informasi terkait hobi atau sesuatu yang disukai, namun mereka juga bisa meng-*update* informasi setiap saat melalui hubungan jejaring yang mereka kembangkan di dunia maya (Sugihartati, 2014). Mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan sumber informasi *search engine*, seperti google, yahoo,

altavista, atau internet. Mahasiswa mengungkapkan bahwa penggunaan *search engine* tersebut sangat membantu mereka untuk menemukan informasi-informasi yang dibutuhkannya, terutama untuk menunjang kegiatan akademiknya (Indah, 2013). Selain itu, mahasiswa juga dapat mengakses informasi melalui *website*. Meningkatnya ketersediaan informasi di *website* telah mengubah sikap mahasiswa untuk mendapatkan kemudahan dalam mengakses informasi (Hargittai, 2004).

Kedua, di era digital, salah satu pola perilaku yang dikembangkan mahasiswa di dunia maya diantaranya penelusuran, berbagi, dan penciptaan informasi secara kolaboratif. Mahasiswa melakukan penelusuran informasi secara bersama-sama melalui komunitas atau jejaring sosial yang diikuti, dan dapat dilakukan secara *online*. Penelusuran informasi tersebut dapat didasari oleh kesamaan minat dan bakat yang dimiliki oleh mahasiswa. Pada jejaring sosial tersebut, mahasiswa juga dapat mengembangkan perilaku berbagi informasi melalui grup online yang diikuti. Bentuk informasi yang dapat dibagikan misalnya poster, gambar, video, dan sebagainya. Mahasiswa berkolaborasi bukan saja untuk memecahkan permasalahan, melainkan mereka juga melakukan sirkulasi dan berbagi informasi melalui YouTube, *podcasting*, dan aplikasi lainnya. Ketika mahasiswa tidak sengaja menemukan gambar atau video yang dianggapnya lucu atau menarik dan memicu tawa diantara mereka, dalam hitungan detik saja hal tersebut telah menyebar ke berbagai komunitas dalam *cyberspace* (Sugihartati, 2014).

Ketiga, dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang canggih dan kemampuan mahasiswa untuk mengeksplorasi dunia maya, maka dalam tipe ketiga ini perilaku informasi yang terjadi kemudian yaitu pembentukan tipe jaringan sosial baru. Tidak sedikit dari mereka yang mengembangkan kolaborasi dengan sesama anggota komunitas di dunia maya. Dalam era digital seperti saat ini, mahasiswa aktif dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter (Pramiyanti dkk, 2007). Saat ini, terdapat

jaringan sosial yang beragam di dunia maya, seperti Line, Instagram, Twitter, Whats App, dan sebagainya. Melalui jaringan sosial tersebut, mahasiswa saling berbagi dan bertukar informasi yang dimiliki antara satu orang dengan orang lain di dunia maya.

Keempat, implikasi dari adanya internet bagi mahasiswa dengan beragam informasi dan jejaring di dunia maya, tidak hanya mempengaruhi sikap kritis mereka, tetapi juga partisipasi mahasiswa dalam komunitas yang lebih luas, termasuk dalam aktivitas sosial-politik. Mereka dapat memberikan tanggapan atau komentar pada kolom yang tersedia, ataupun mereka juga dapat memberikan kritik melalui postingan atau tulisan yang diunggah pada media sosial (Dresang dan Kyungwon, 2009).

## **I.6 Variabel Penelitian**

### **I.6.1 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

#### **I.6.1.1 Definisi Konseptual**

- **Pergeseran Perilaku Penemuan Informasi di Kalangan Mahasiswa sebagai Generasi *Digital Natives***

Untuk mengetahui tentang gambaran pergeseran perilaku penemuan informasi di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives*, akan dijawab menggunakan tipologi 1 dan 3.

#### Tipologi 1. Perubahan Wujud Penelusuran Informasi dan Pembelajaran

Perubahan wujud penelusuran informasi dan pembelajaran merupakan suatu pergeseran pada bentuk penemuan informasi yang dilakukan mahasiswa, dari bentuk yang lama ke dalam bentuk yang baru yang diakibatkan oleh kemunculan internet. Pergeseran yang dimaksud adalah bagaimana cara yang dilakukan oleh mahasiswa dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan

media baru. Adapun karakteristik dalam perubahan wujud penelusuran informasi dan pembelajaran ini, antara lain meliputi:

1. Sumber informasi merupakan sumber-sumber yang dipilih dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Biasanya sumber yang dipilih oleh seseorang tidak hanya satu namun terdapat beberapa sumber yang dijadikan acuan. Selain itu, beberapa sumber yang dijadikan acuan tidak selalu diakses secara bergantian tetapi juga dapat diakses secara bersamaan.
2. Informasi visual dan grafis merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengakses informasi yang berbentuk visual dan grafis. Hal tersebut dikarenakan informasi yang disajikan dalam bentuk tersebut lebih mudah untuk dipahami dalam waktu singkat daripada informasi yang berbentuk narasi panjang.
3. *Multitasking* merupakan kemampuan seseorang yang dapat terlibat dalam berbagai aktivitas secara bersamaan. Seseorang yang memiliki kemampuan tersebut merasa bahwa kemampuan ini dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam satu waktu. *Multitasking* dapat terlihat ketika seseorang sedang mengerjakan tugas sambil berkomunikasi dengan teman melalui aplikasi *chatting* sembari mendengarkan musik.
4. *Nonlinear* dan *Non Sequential* merupakan perilaku seseorang yang hanya melihat satu hingga dua halaman saat menelusur informasi saja kemudian mereka berpindah ke halaman selanjutnya secara tak berurutan. Hal tersebut menyebabkan bentuk pembelajaran yang dilakukan tidak teratur atau tidak berurutan.

5. *Hypertext* merupakan *text* yang berhubungan dengan dokumen lain atau teks yang nge-*link* ke informasi lain. Pada *link* dalam dokumen *hypertext* apabila di klik, maka dapat dengan cepat menuju/ melompat ke konten yang berbeda. Seseorang yang menelusur melalui *hypertext* dapat menemukan informasi dengan subjek yang sama pada sumber yang berbeda hanya dengan mengklik suatu kata tertentu.

### Tipologi 3. Perubahan Batasan

Perubahan batasan merupakan pergeseran dari suatu kondisi yang lama ke sebuah kondisi yang baru, dimana dengan adanya internet mahasiswa menjadi lebih mudah dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Adapun karakteristik perubahan batasan ini, antara lain meliputi:

1. Memperoleh akses instan merupakan suatu bentuk penelusuran informasi secara cepat dan praktis.
2. Penelusuran, berbagi, dan menciptakan informasi merupakan cara yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mencari informasi, membagikan, dan memproduksi informasi dalam bentuk yang baru.
3. Pembentukan tipe jaringan sosial baru merupakan grup yang dibuat oleh mahasiswa di dunia maya untuk saling terkait dan membagikan informasi.
4. Partisipasi dalam komunitas merupakan suatu bentuk keikutsertaan seseorang dalam sebuah jejaring, grup, atau kelompok melalui pendapat yang diberikan.

- **Pengembangan Jaringan Sosial Pada Media Sosial di Kalangan Mahasiswa sebagai Generasi *Digital Natives* dalam Pengembangan Perilaku Penemuan Informasi**

Untuk menjawab bagaimana pengembangan jaringan social pada media sosial di kalangan mahasiswa sebagai generasi *digital natives* dalam pengembangan perilaku penemuan informasi, akan dijawab menggunakan tipologi 2.

#### Tipologi 2. Perubahan Perspektif

Perubahan perspektif merupakan pergeseran cara pandang yang dialami oleh mahasiswa sebagai akibat dari banyaknya informasi yang beragam. Pergeseran cara pandang ini juga berkaitan dengan bagaimana mahasiswa dalam memandang dirinya dan orang lain. Adapun karakteristik dalam perubahan perspektif ini, antara lain meliputi:

1. Mengekspresikan pendapat bagi diri mereka sendiri merupakan suatu cara yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan oleh mereka.
2. Memperlihatkan identitas merupakan cara yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menunjukkan siapa dirinya di dunia maya.
3. Potret fleksibilitas atau *multiple* identitas merupakan identitas yang ditampilkan oleh mahasiswa belum tentu benar atau identitas tersebut dapat berupa identitas palsu, identitas ganda, dan sebagainya.
4. Menghadapi informasi dari berbagai perspektif merupakan suatu kondisi yang menggambarkan berbagai macam pandangan mahasiswa terhadap informasi yang didapatkan.

Tenia (2017) mengatakan bahwa terdapat beberapa fungsi media sosial, antara lain: (1) mencari informasi, berita, dan pengetahuan, (2)



sebagai hiburan, (3) komunikasi online, (4) menggerakkan masyarakat, dan (5) sarana berbagi.

1. Mencari berita, informasi, dan pengetahuan

Mencari berita, informasi, dan pengetahuan merupakan cara yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menemukan informasi melalui media sosial.

2. Mendapatkan hiburan (*entertaint*)

Mendapatkan hiburan merupakan kegiatan untuk mencari kesenangan yang didapatkan oleh mahasiswa melalui media sosial.

3. Komunikasi online

Komunikasi online merupakan cara yang dilakukan oleh mahasiswa untuk berinteraksi dengan temannya melalui media sosial.

4. Menggerakkan masyarakat

Menggerakkan masyarakat merupakan peran media sosial sebagai wadah untuk memberikan kritik, saran, atau celaan terhadap sesuatu isu atau hal yang terjadi.

5. Sarana berbagi

Sarana berbagi merupakan peran media sosial yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berbagi dan bertukar informasi antara satu orang dengan orang lain.

### I.6.1.2 Definisi Operasional

- **Pergeseran Perilaku Penemuan Informasi di Kalangan Mahasiswa sebagai Generasi *Digital Natives***

Tipologi 1. Perubahan Wujud Penelusuran Informasi dan Pembelajaran

1. Sumber informasi

- a. Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai generasi digital natives dalam menemukan informasi melalui berbagai sumber informasi yang ada
  - b. Jenis sumber media informasi yang digunakan oleh mahasiswa untuk menemukan informasi yang dibutuhkan
  - c. Intensitas penggunaan berbagai sumber informasi dalam menemukan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa
  - d. Alasan mahasiswa dalam memanfaatkan berbagai sumber informasi untuk menemukan informasi yang dibutuhkan
2. Informasi visual dan grafis
- a. Bentuk informasi visual dan grafis yang disukai oleh mahasiswa
  - b. Ketertarikan mahasiswa terhadap informasi yang berbentuk visual dan grafis
  - c. Alasan mahasiswa akan ketertarikannya pada konten informasi yang memiliki visual dan grafis yang baik
3. *Multitasking*
- a. Bentuk kegiatan yang dilakukan mahasiswa saat melakukan penemuan informasi
  - b. Kemampuan mahasiswa dalam melakukan beberapa kegiatan dalam waktu yang bersamaan
  - c. Intensitas mahasiswa dalam melakukan aktivitas lain saat melakukan penemuan informasi
  - d. Keberhasilan dalam menemukan informasi saat melakukan beberapa kegiatan dalam waktu yang bersamaan
4. *Nonlinear dan Non Sequential*
- a. Penggunaan kata kunci dalam menemukan informasi
  - b. Mahasiswa melakukan penelusuran informasi secara melompat-lompat

- c. Jumlah halaman dalam sekali akses informasi atau membaca yang dilakukan oleh mahasiswa
5. Mengembangkan Penentuan Diri dan Pengontrolan Arah
  - a. Pertimbangan mahasiswa dalam memilih dan menemukan informasi yang dibutuhkan
  - b. Pemanfaatan fasilitas *hypertext* yang tersedia pada website
  - c. Intensitas pemanfaatan fasilitas *hypertext* dalam menemukan informasi

### Tipologi 3. Perubahan Batasan

1. Memperoleh akses instan pada ketersediaan informasi
  - a. Penggunaan internet sebagai media utama dalam memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa
  - b. *Tools* atau *search engine* yang sering digunakan oleh mahasiswa untuk mengakses informasi
  - c. Alasan penggunaan *tools* atau *search engine* untuk mengakses informasi
  - d. Intensitas mengakses informasi yang dilakukan oleh mahasiswa menggunakan *tools* atau *search engine*
2. Penelusuran, berbagi, dan penciptaan informasi secara kolaboratif
  - a. Pemanfaatan media sosial dalam penemuan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa
  - b. Kegiatan berbagi informasi yang dilakukan oleh mahasiswa di dunia maya
  - c. Cara menciptakan informasi yang dilakukan oleh mahasiswa di dunia maya
3. Pembentukan tipe jaringan sosial baru

- a. Jaringan sosial atau grup pada media sosial yang diikuti oleh mahasiswa
  - b. Alasan mahasiswa mengikuti grup yang ada di media sosial
4. Partisipasi dalam komunitas
- a. Bentuk partisipasi mahasiswa dalam komunitas yang diikuti
  - b. Intensitas partisipasi yang dilakukan oleh mahasiswa dalam komunitas di dunia maya
  - c. Jumlah komunitas yang diikuti oleh mahasiswa
- **Pengembangan Jaringan Sosial Pada Media Sosial di Kalangan Mahasiswa sebagai Generasi *Digital Natives* dalam Pengembangan Perilaku Penemuan Informasi**

Tipologi 2. Perubahan Perspektif

1. Mengekspresikan pendapat bagi diri mereka sendiri
  - a. Media yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengekspresikan pendapat di dunia maya
  - b. Bentuk ekspresi pendapat mahasiswa di dunia maya
  - c. Intensitas mahasiswa dalam melakukan ekspresi pendapat di dunia maya
2. Memperlihatkan identitas dengan menciptakan informasi
  - a. Identitas diri mahasiswa yang ditampilkan di dunia maya
  - b. Jumlah identitas yang dimiliki oleh mahasiswa di dunia maya
  - c. Informasi yang diciptakan oleh mahasiswa di dunia maya
3. Potret fleksibilitas dan *multiple* identitas
  - a. Mahasiswa menggunakan *username* yang sesuai atau tidak dengan identitas asli di dunia maya

- b. Mahasiswa menggunakan foto profil sendiri atau orang lain di dunia maya
- c. Jumlah akun media sosial yang dimiliki oleh mahasiswa
- 4. Menghadapi informasi dari berbagai perspektif
  - a. Jenis informasi yang didapatkan oleh mahasiswa
  - b. Penilaian mahasiswa terhadap informasi yang didapatkan
- 5. Mencari berita, informasi, dan pengetahuan
  - a. Mahasiswa sering melakukan penemuan informasi melalui media sosial
  - b. Mahasiswa sering mencari berita terkini melalui media sosial
  - c. Mahasiswa sering mencari informasi melalui media sosial
  - d. Mahasiswa menemukan pengetahuan baru di media sosial
- 6. Mendapatkan hiburan (*entertaint*)
  - a. Mahasiswa menggunakan media sosial ketika merasa sedih
  - b. Mahasiswa menggunakan media sosial ketika merasa jenuh
  - c. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk melihat *story* yang dibuat oleh temannya
  - d. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk melihat video lucu
- 7. Komunikasi online
  - a. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk chatting
  - b. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk video call
  - c. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk free call
  - d. Mahasiswa menggunakan media sosial untuk update status
- 8. Menggerakkan masyarakat

- a. Mahasiswa pernah memberikan kritik terhadap pemerintah melalui media sosial
  - b. Mahasiswa pernah memberikan saran terhadap pemerintah melalui media sosial
  - c. Mahasiswa pernah memberikan ejekan atau celaan melalui media sosial
9. Sarana berbagi
- a. Mahasiswa pernah menggunakan media sosial untuk berbagi informasi yang dimiliki
  - b. Mahasiswa pernah menggunakan media sosial untuk mengupload foto
  - c. Mahasiswa pernah menggunakan media sosial untuk membagikan video lucu

## **I.7 Metode dan Prosedur Penelitian**

### **I.7.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bungin (2014) metode kuantitatif digunakan untuk melakukan penyidikan masalah pada manusia atau masyarakat sesuai dengan uji teori yang ditentukan dan tersusun dari beberapa variabel yang diukur oleh angka dan dihitung menggunakan statistik. Sedangkan, menurut Sugiyono (2016) pendekatan deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana perubahan radikal dalam perilaku penemuan informasi mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di kota Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan alat bantu kuesioner. Menurut Asra dkk (2016) metode penelitian survei adalah

metode pengumpulan informasi secara terorganisir dan mengikuti metode ilmiah tentang karakteristik dari semua atau sebagian populasi dengan menggunakan konsep, metode, dan prosedur yang sudah baku serta mengkompilasi informasi tersebut ke dalam suatu bentuk ringkasan yang berguna.

### **I.7.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Perguruan Tinggi Negeri yang ada di kota Surabaya. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Selain itu, kota Surabaya juga disebut sebagai kota literasi melalui berbagai macam kegiatan membaca yang dilakukan. Masyarakat kota Surabaya memiliki tingkat akses internet yang cukup tinggi. Berdasarkan data dari CNN mengatakan bahwa generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka penetrasi hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut relatif tinggi daripada penduduk kelompok usia lainnya berdasarkan riset terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada kategori usia 20-24 tahun ditemukan 22,3 juta jiwa yang setara dengan 82 persen dari total penduduk di kelompok tersebut. Pada kelompok usia 25-29 tahun, terdapat 24 juta pengguna internet atau setara dengan 80 persen total dari seluruh jumlah jiwa.

Suvey yang sama juga menunjukkan bahwa *update* informasi menjadi alasan utama dalam mengakses internet. Alasan tersebut menempati urutan pertama dengan prosentase 25,3 persen dengan jumlah sebesar 31,3 juta jiwa. Dari data-data tersebut dapat diasumsikan bahwa Surabaya menjadi kota dengan pengguna internet terbanyak. Didukung dengan data sejenis yang mengatakan bahwa remaja yang termasuk dalam rentang usia 10-24 tahun menjadi salah satu penyumbang terbesar dalam menggunakan internet dan penggunaan internet tersebut diarahkan untuk mengupdate informasi yang

dimiliki. Peneliti memilih lokasi penelitian di Perguruan Tinggi Negeri di kota Surabaya karena pada dasarnya mahasiswa tidak dapat terlepas dari kegiatan membaca dan mencari informasi melalui berbagai macam media yang tersedia.

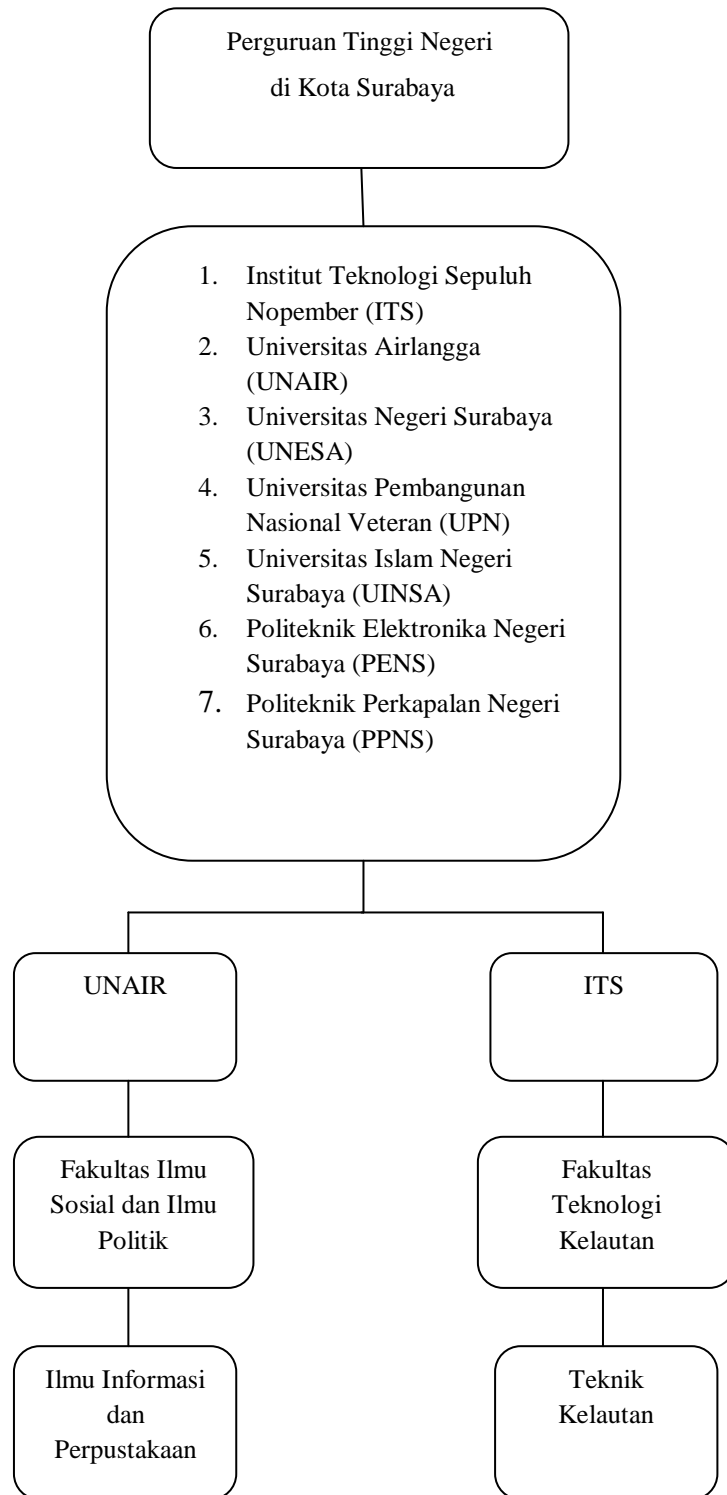
Berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa, seperti kegiatan belajar, melakukan penelitian, menulis artikel jurnal, dan diskusi. Kegiatan tersebut menuntut mahasiswa untuk selalu melakukan penelusuran informasi dan membaca melalui sumber informasi yang relevan. Pemilihan lokasi ini juga didasarkan pada kesesuaian kriteria responden penelitian, yaitu mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di kota Surabaya. Karena lokasi penelitian ini dianggap sangat besar dan peneliti merasa kesulitan dalam mendapatkan kerangka sampel. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan *multistage random sampling* untuk menemukan lokasi penelitian. Adapun tahapan-tahapan untuk menentukan lokasi penelitian dan sampel penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Mendata nama-nama Perguruan Tinggi Negeri yang ada di kota Surabaya, yang terdiri dari 7 PTN.
2. Setelah itu mengacak nama-nama Perguruan Tinggi Negeri tersebut untuk didapatkan 2 PTN sebagai perwakilan lokasi yang akan diteliti.
3. Mendata daftar fakultas yang terdapat pada 2 PTN yang sudah terpilih, kemudian diacak lagi.
4. Setelah diperoleh nama-nama fakultas yang terpilih, mendata daftar program studi yang ada di fakultas tersebut, kemudian diacak untuk menentukan perwakilan dari masing-masing PTN yang telah terpilih.

Sehingga didapatkan lokasi penelitian sebagai berikut:



**Gambar I.1 Penentuan Sampel Lokasi Penelitian**



Dari gambar I.1 diatas, dapat diketahui dan disimpulkan bahwa terdapat dua Perguruan Tinggi Negeri yang ditetapkan sebagai lokasi penelitian, yaitu Universitas Airlangga dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan UNAIR dan mahasiswa Teknik Kelautan ITS.

### **I.7.3 Penentuan Populasi dan Teknik Penarikan Sampel**

Menurut Amiruddin (2016) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai *test* atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi memiliki jumlah yang sangat banyak sehingga peneliti menetapkan sejumlah sampel yang menjadi sumber data. Menurut Syahrudin dan Salim (2012) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Fraenkel dan Wallen (1993) yang menyatakan bahwa besar sampel minimum untuk penelitian deskriptif sebanyak 100 responden. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel sebanyak 100 responden untuk mewakili keseluruhan populasi penelitian.

Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *multistage random sampling*. Dalam penarikan sampel menggunakan teknik *multistage random sampling*, sampel dipilih dan ditentukan secara bertahap. Adapun tahapan-tahapan dalam penarikan sampel tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Pemilihan *primary sampling unit* (PSU), yang menjadi PSU pada penelitian ini adalah Perguruan Tinggi Negeri di Kota Surabaya. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mendata jumlah Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Kota Surabaya, yang mana terdapat 7 Perguruan Tinggi Negeri (PTN).

2. Setelah itu, diambil 2 Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Kota Surabaya. Kemudian, langkah selanjutnya adalah memilih program studi secara acak dari masing-masing PTN yang sudah terpilih atau *secondary sampling unit* (SSU). Di setiap program studi tersebut akan diambil jumlah sampel sesuai perhitungan.

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{\sqrt{N(d)^2+1}} \\
 &= \frac{658}{\sqrt{658(10\%)^2+1}} \\
 &= \frac{658}{7,58} \\
 &= 86,8 \text{ dibulatkan menjadi } 100
 \end{aligned}$$

**Keterangan:**

n = jumlah sampel penelitian

N = jumlah populasi penelitian

d = deviasi (10%)

**Tabel I.1 Jumlah Sampel Penelitian**

Perguruan Tinggi di Kota Surabaya	Fakultas	Program Studi	Populasi	Sampel
UNAIR	FISIP	Ilmu Informasi dan Perpustakaan	311	43
ITS	FTK	Teknik Kelautan	347	57
Total			658	100

*Sumber: data sekunder diolah*

3. Setelah didapatkan jumlah mahasiswa dari masing-masing program studi, langkah selanjutnya adalah menentukan responden untuk penelitian ini. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi IIP UNAIR dan Teknik Kelautan ITS. Responden dalam penelitian ini merupakan angkatan aktif tahun 2017, 2018, dan 2019. Angkatan aktif tahun 2016 tidak dipilih peneliti sebagai responden dalam penelitian dikarenakan kemungkinan besar mahasiswa angkatan tahun 2016 sulit untuk ditemui karena sibuk mengerjakan tugas akhir. Adapun langkah-langkah untuk pengambilan sampelnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan interval sampel, disebutkan dengan simbol ( $k$ ). Interval ini diperoleh dengan membagi satuan-satuan elemen dalam populasi ( $N$ ) dengan besar sampel yang akan diambil ( $n$ ), maka dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh:

$$\begin{aligned} \text{Interval } (k) &= \frac{N}{n} \\ &= \frac{658}{100} \\ &= 6,58 \text{ dibulatkan menjadi } 7 \end{aligned}$$

- b. Menentukan responden pertama, yaitu dengan cara mengambil undian dengan mengambil secara acak urutan 1-7 sesuai nomor absensi mahasiswa, yang kemudian diperoleh unsur pertama sampel. Dimana satuan elemen bernomorurut ( $i$ ) dan satuan bernomorurut ( $k$ ) dari populasi, andaikan yang terpilih itu adalah satuan elementer ( $s$ ), dari hasil pengundian diperoleh untuk angka terpilih ( $s$ ) adalah 1, maka unsure-unsur selanjutnya dalam sampel dapat ditentukan yaitu:

$$\text{Unsur pertama} = s = 1$$

Unsur kedua=  $s+k= 1+7= 8$

Unsur ketiga=  $s+ 2k= 1+14= 15$ , dan seterusnya.

Dari unsur-unsur yang telah didapatkan, maka dalam pemilihan responden dilakukan dengan cara mengambil data mahasiswa sesuai dengan nomor absennya. Seperti pada unsur pertama diperoleh angka 1, maka menunjukkan bahwa sampel yang akan menjadi responden pada penelitian ini berasal dari nomor urut sesuai absen 1. Dan begitu pula berlaku pada pemilihan responden selanjutnya, sesuai dengan sistematika yang telah ditentukan.

#### **I.7.4 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, jenis dan sumber data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2016). Data primer diperoleh dari data yang dikumpulkan dari penelitian di lapangan secara langsung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner yang menyertakan pertanyaan tertutup semi terbuka untuk memperoleh temuan data yang lebih luas. Data primer ini didapatkan melalui penyebaran kuesioner dan didukung dengan wawancara secara langsung kepada mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian untuk melengkapi data yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder merupakan pengumpulan data yang sudah tersedia dari pihak lain yang meliputi penelitian sejenis dan

relevan serta publikasi yang berasal dari dalam dan luar negeri (Asra dkk, 2016). Sumber data sekunder dapat diperoleh melalui orang lain maupun dokumen. Dokumen yang diperoleh dapat digunakan untuk memberikan latar belakang yang lebih luas. Data sekunder didapatkan melalui observasi dan penelitian terdahulu.

## **I.7.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **I.7.5.1 Teknik Pengolahan Data**

Setelah proses pengumpulan data dilanjutkan dengan proses pengolahan data. Pada proses ini terdapat tiga langkah yang harus ditempuh, yaitu *editing*, *coding*, dan *tabulation*. Pada tahap *editing* dilakukan pemeriksaan terhadap data yang telah didapat untuk melihat apakah data tersebut layak untuk diteruskan pada langkah selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah *coding* dimana peneliti memberikan kode pada jawaban responden yang bertujuan untuk memudahkan *input* data dalam komputer sehingga lebih memudahkan analisis. *Coding* yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan angka pada tiap jawaban berdasarkan kategori dalam kuesioner. Setelah itu adalah tahap terakhir yaitu *tabulation* yang merupakan tahap dimana peneliti menyusun data yang telah diberi kode kedalam bentuk tabel.

### **I.7.5.2 Teknik Analisis Data**

Proses analisis data dilakukan setelah peneliti memperoleh, mengolah data pada SPSS, dan menjelaskan temuan penelitian yang diperoleh di lapangan yang telah disajikan dalam bentuk tabel tunggal. Tabel tunggal merupakan tabel yang berisi keterangan mengenai satu variabel sesuai dengan hasil pengolahan kuesioner penelitian. Penelitian deskriptif yang dilakukan bertujuan untuk memberikan gambaran

tentang kenyataan dan karakteristik dari tempat penelitian secara akurat dan faktual.

Dalam analisis temuan data, peneliti juga melakukan interpretasi teoritik yaitu membandingkan hasil penelitian dengan mengaitkan beberapa teori, pendapat para ahli dan hasil penelitian sebelumnya sehingga hasil interpretasi data dapat ditarik kedalam sebuah kesimpulan penelitian. Dalam analisis data ini, peneliti akan menganalisis dan membahas terkait permasalahan yang telah dipaparkan di dalam pendahuluan.