



PERILAKU INFORMASI MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF PENGALAMAN INFORMASI

Franindya Purwaningtyas*

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

Experience which is something that involves developing students' awareness of an event. Information experience as student awareness in interacting with information and types of information both from access, sources and information media. Students who are referred to as the net generation have the characteristics of freedom, customization, scruncity, integrity, collaboration, entertainment, speed and innovation. The student's information experience will be studied intensely and in depth, as a natural process that will refer to the real life of the object or subject to be studied through observation and interviews. Observation of student activities on information behavior in meeting information needs through various media, both conventional media and digital media. The intensity of student interaction with devices or information channels has a significant influence on student information behavior. The information channels used by students also vary from conventional to digital based on the habits of students.

ARTICLE HISTORY

Submitted 04 February 2022
Revised 06 March 2022
Accepted 20 April 2022
Published 26 April 2022

KEYWORDS

Information experience; information behaviour; net generation.

CITATION (APA 6th Edition)

Purwaningtyas, F. (2022). Perilaku Informasi Mahasiswa dalam Perspektif Pengalaman Informasi. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*. 6(1), 123-128.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

franindya@uisu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v6i1.5460>

PENDAHULUAN

Perilaku seseorang dalam mencari informasi dipengaruhi oleh beragam aspek mulai dari kehidupan sosial, teknologi informasi dan sumber daya yang tersedia. Terdapat beberapa aspek lain yang mempengaruhi perilaku informasi seperti aspek intelektual, pengalaman dan generasi kelahiran. Pada aspek intelektual berkaitan dengan potensi kognitif individu, dimana peran pasif sebagai daya untuk memahami, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan dan peran aktif dari kecerdasan sebagai perwujudan dari tindakan manusia. Pada aspek pengalaman melalui teori konstruktivisme sebagai pembelajaran dimana manusia dalam proses mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadi dan lingkungan sehingga memberi makna dari informasi dan pengetahuan yang direkam, diproses, dan diterima. Pada aspek generasi kelahiran yang mempengaruhi kedekatan emosional individu terhadap akses informasi yang cepat, instan dan mudah.

Teknologi informasi menyebabkan individu dalam konsep masyarakat informasi tidak bisa berjauhan dengan akses informasi mudah dan cepat serta keinginan slalu terhubung. Globalisasi informasi erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah memberikan dampak yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia seperti munculnya telepon selular, internet, media sosial dan lain sebagainya. Globalisasi informasi menghasilkan generasi yang multitasking, serba cepat, puas dengan akses instan, multimedia interaktif, menyukai kolaborasi dan slalu berjejaring. Generasi ini lahir di era digital dan hidup dengan teknologi informasi, generasi ini disebut dengan generasi *digital native*. *Digital native* adalah generasi yang sudah akrab dengan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi. Pada tahun 2001, Prensky memperkenalkan istilah digital native. Menurut Prensky, *digital native* adalah orang yang lahir pada saat dunia sudah berada pada era teknologi informasi dan komunikasi, sehingga mereka akan sangat fasih dalam menggunakan teknologi informasi (Prensky, 2001). Generasi yang disebut sebagai *net generation* memiliki karakteristik yang *freedom, customization, scruncity, integrity, collaboration, entertainment, speed* dan *Innovation* (Tapscott, 2006).



Net generation dalam konsep ini adalah mahasiswa yang akan dikaji pengalaman informasi (*information experience*) dalam perilaku informasi mahasiswa yang memiliki kedekatan emosional dengan penggunaan teknologi. Konsep perilaku informasi merujuk pada kebutuhan informasi yang dipengaruhi oleh fisiologis, afektif dan kognitif yang menjadi manifestasi dalam bentuk tindakan dan aktivitas informasi. Dari segi fisiologis yang menyangkut kebutuhan dasar manusia untuk bertahan hidup, dari segi kognitif merujuk pada pemenuhan kebutuhan akan pengetahuan dan proses pengembangan diri dan aktualisasi diri, dari segi afektif berkaitan dengan pengalaman manusia akan rasa dan pengalaman emosional. Kebutuhan informasi mahasiswa dilihat melalui tiga aspek fisiologis, kognitif dan afektif yang dikaitkan perilaku pemenuhan kebutuhan informasi yang akan dikaji melalui pengalaman informasi mahasiswa.

Pengalaman informasi pernah dikaji sebelumnya oleh Christine Bruce dkk, pada perspektif pengalaman informasi populer melalui dua cara yaitu *Information Experience: A Research Domain* (sebagai domain penelitian) dan *Information Experience: A Research Object* (sebagai objek penelitian). Sebagai domain penelitian, pengalaman informasi dapat didekati dari berbagai perspektif konseptual, pengalaman informasi telah dieksplorasi melalui lensa perilaku, fenomenologis atau sosiokultural. Posisi mana pun yang diadopsi, membawa pemikiran tentang bagaimana pengalaman dan informasi bersama menciptakan sebuah perspektif melalui cara kita melakukan pendekatan ke berbagai topik penelitian, seperti literasi informasi, berbagi informasi, dan praktik informasi. Pengalaman informasi dapat menjadi objek penelitian yang berdiri sendiri, duduk berdampingan dengan objek penelitian informasi lainnya seperti berbagi informasi, pencarian informasi, literasi informasi dan praktik informasi (Bruce et al., 2014). Pengalaman informasi akan dikaji sebagai objek penelitian dari perilaku informasi mahasiswa dalam pemenuhan kebutuhan informasi, mulai dari proses identifikasi tugas hingga penyelesaian tugas.

METODE

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan pengalaman informasi mahasiswa berdasarkan perilaku informasi yang dilakukan pada proses pemenuhan kebutuhan informasi. Metode yang digunakan adalah studi kasus (*case study*) sebagai upaya untuk mengungkap keunikan dan karakteristik dari objek yang teliti yaitu mahasiswa yang dalam hal ini merupakan *net generation* dimana aktivitas merujuk pada penggunaan teknologi secara intens. Penelitian pengalaman informasi akan merujuk pada perhatian dengan sifat kualitatif. Dimana, pengalaman dalam konteks tertentu berupaya mengungkapkan kompleksitas dan kekhasan atau keunikan dari kasus. Pendekatan ini juga peka terhadap konteks sosiokultural tertentu. Penelitian ini dalam paradigma naturalistik dan umumnya mengumpulkan data dari wawancara, observasi atau dokumentasi. Melalui analisis dan interpretasi induktif, menciptakan kisah yang kaya yang dapat mencakup sketsa partisipan, kisah peristiwa penting, fragmen naratif, dan anekdot terautentikasi (Prasetyawan, 2019).

Pengalaman informasi mahasiswa akan dikaji secara intens dan mendalam, sebagai proses yang alamiah akan merujuk pada tindakan nyata (*real life*) dari objek atau subjek yang akan diteliti melalui observasi dan wawancara. Pengamatan aktivitas mahasiswa pada perilaku informasi dalam memenuhi kebutuhan informasi melalui berbagai media, baik media konvensional dan media digital. Melalui proses wawancara akan berupaya menemukan kebiasaan mahasiswa dalam mengidentifikasi tugas, memahami kesenjangan pengetahuan dan ruang lingkup tugas, merencanakan proses pencarian informasi, mengakses informasi yang dibutuhkan melalui media konvensional dan digital, melakukan evaluasi terhadap informasi yang diterima, menggunakan dan mengorganisasi informasi dan menerapkan pengetahuan dalam bentuk menyajikan informasi dalam tugas. Pengalaman informasi mahasiswa akan di deskripsikan dengan merujuk pada model literasi informasi secara umum untuk mengkaji pengalaman informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akumulasi dari interaksi sosial individu berupa aktivitas yang melibatkan aspek fisiologis, kognitif dan afektif dengan informasi dan pengetahuan yang menciptakan pengalaman informasi berdasarkan kebutuhan pribadi dari individu. Pengalaman individu dalam hal ini mahasiswa melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan informasi akan di tinjau melalui perilaku informasi mahasiswa. Perilaku informasi terjadi akibat kebutuhan informasi yang berhubungan dengan kehidupan sosial pencari informasi, sistem informasi dan sumber daya informasi. Kebutuhan informasi terkait dengan peran seseorang dalam pekerjaan atau kegiatan, dan oleh tingkat kompetensi atau keahlian seseorang sebagaimana diharapkan dari lingkungan individu. Kebutuhan informasi individu tidak langsung berubah menjadi perilaku, melainkan dipicu oleh tekanan dan permasalahan pemahaman individu tentang kesenjangan pengetahuan yang dimiliki serta tuntutan lingkungan serta tingkat intelektual individu (Wilson, 2003).

Dalam salah satu penelitian perilaku informasi juga tidak hanya melihat lingkungan dan intelektual seseorang, generasi tahun kelahiran juga akan mempengaruhi perilaku informasi seseorang. Salah satu penelitian tentang akses informasi pada 4 generasi kelahiran dalam mencari informasi ilmiah, bahwa setiap generasi mempunyai pola perilaku pencarian informasi yang berbeda yang dapat dilihat melalui kebiasaan dan kedekatan dengan teknologi. Generasi Baby Boomers, generasi X, generasi Y dan generasi Z (Net generation). Generasi yang akrab dengan teknologi informasi cenderung mengakses informasi ilmiah dengan media online yaitu generasi Z (net generation). Namun kebiasaan pendidikan pada masa awal mampu mempengaruhi perilaku akses informasi. Pada generasi yang memiliki hobi membaca memiliki kesamaan dengan generasi baby boomers yaitu memilih media akses informasi ilmiah berupa buku (Ragil Tri Atmi, 2012).

Penelitian ini akan mengkaji pengalaman informasi mahasiswa melalui perilaku informasi sebagai proses penelusuran informasi dan kedekatan emosional individu terhadap penggunaan teknologi. Pengalaman informasi yang dipicu oleh kebutuhan informasi mahasiswa dimana tuntutan dalam penyelesaian tugas, peningkatan pengetahuan, intelektualitas diri, dan aktualisasi diri. Dari aspek penyelesaian tugas, mahasiswa yang mendapatkan tugas dari dosen untuk membuat karya ilmiah. Dari tugas tersebut, maka muncul kebutuhan informasi yang memicu terjadinya aktivitas perilaku informasi yaitu mengidentifikasi tugas, merencanakan proses pencarian informasi, mengakses informasi yang dibutuhkan melalui media konvensional dan digital, melakukan evaluasi terhadap informasi yang diterima, menggunakan dan mengorganisasi informasi dan menerapkan pengetahuan dalam bentuk menyajikan informasi dalam tugas.

Mahasiswa yang merupakan *net generation* memiliki karakteristik *freedom, customization, scrutiny, integrity, collaboration, entertainment, speed* dan *Innovation* (Tapscott, 2009). Karakteristik ini mempengaruhi perilaku informasi mahasiswa dalam melakukan identifikasi tugas untuk menjawab kesenjangan informasi dengan mengetahui pengetahuan dan data baru yang otomatis dapat diproses dan perkembangan pengetahuan baru dari berbagai disiplin ilmu. Pengalaman informasi yang terjadi berkaitan dengan pribadi mahasiswa dalam mengidentifikasi kelemahan pada sebuah pengetahuan di subjek tertentu. Mahasiswa dapat menemukan kelemahan dari subjek tertentu sehingga mereka akan menggunakan subjek dengan tingkat kelemahan yang relatif rendah. Kemudian mahasiswa akan mengidentifikasi topik informasi dengan terminologi sederhana berdasarkan tingkat intelektual kemudian menerjemahkan topik dengan informasi dan pengetahuan terbaru.

Mahasiswa sudah mampu mengidentifikasi seberapa besar pengetahuan yang ia miliki dan kesenjangannya, dengan membuat terminologi disiplin ilmu yang sesuai. Kemudian menentukan tipe informasi, karakteristik dan aksesibilitas informasi, pengaruh *techno-literate* juga menjadi penentu ketika merumuskan metode yang digunakan dalam proses penelusuran informasi. Mahasiswa akan

memilih tipe informasi yang terbaik, seperti data, orang, video, pengetahuan yang telah di publikasi dan ketersediaan alat pencarian seperti penggunaan media konvensional dan media digital. Mahasiswa dapat mengkonsep strategi untuk menemukan informasi dan data, konsep menemukan informasi secara mandiri atau kelompok, penelusuran informasi secara pasif dan aktif. Dalam konsep pasif, mahasiswa menemukan informasi dengan cara tidak sengaja menemukan informasi yang relevan dengan kebutuhannya, misalkan melakukan penelusuran secara random, menonton televisi, mendengar radio, mengikuti seminar atau webinar dan lain sebagainya. Dalam konsep aktif, mahasiswa akan melakukan penelusuran dengan berinteraksi langsung dengan sistem, konsultasi dengan dosen atau pakar dan diskusi dengan rekan sebaya atau komunitas terkait dengan terminologi topik yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam konsep aktif penelusuran yang dilakukan secara berkelanjutan dan lebih mendalam untuk memenuhi kebutuhan informasi menjadi kerangka dasar gagasan, keyakinan, nilai, dan sejenisnya dalam menemukan informasi serta memperbarui atau memperluas kerangka kerja.

Mahasiswa sebagai generasi *techno-literate* yang memiliki kedekatan emosional dengan teknologi informasi cenderung mengandalkan mesin pencari *google* dalam proses penelusuran informasi, untuk pencarian karya ilmiah mahasiswa merujuk pada penggunaan *google scholar*. Perilaku informasi mahasiswa pada era digital dalam tipologi literatur terbagi menjadi 3 prinsip yaitu interaktivitas, konektivitas dan akses digital. Interaktivitas merujuk pada perilaku informasi yang dinamis dan menyesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa (*customization*) dengan merujuk pada peningkatan kontrol pada pengguna akhir, mahasiswa dapat melakukan perubahan dan manipulasi terhadap informasi. Konektivitas merujuk pada perluasan nalar atau konstruksi dunia sosial yang memperluas hubungan mahasiswa dengan komunitas maya dalam pemenuhan kebutuhan informasi (*collaboration*). Akses digital yang memberikan kebebasan (*freedom*) terhadap penggunaan media digital tanpa batas akses dalam pemilihan konten baik gratis atau berbayar. Akses digital juga mendukung kecepatan (*speed*) akses terhadap konten digital dengan dalam bentuk audio, video dan teks. Dari segi kecepatan mahasiswa membutuhkan informasi dengan respon instan yang segera tersedia atau *right now information*.

Penerapan strategi yang dilakukan oleh mahasiswa dalam melakukan penelusuran dan penemuan informasi menghasilkan informasi yang random dan dalam jumlah yang banyak. Mahasiswa melakukan organisasi terhadap informasi yang ditemukan dengan mereduksi hasil dan melakukan sintesis sederhana dari informasi yang ditemukan terutama menilai informasi yang relevan dengan tugas dan memperhitungkan informasi terbaru. Pengelompokan informasi yang dilakukan oleh mahasiswa akan ditinjau kembali melalui proses membandingkan dan mengevaluasi informasi. Pada fase ini mahasiswa dituntut untuk berpikir kritis akan informasi yang diterima dan pengetahuan yang akan dikelola (*scruntiny*). Pada tahap evaluasi, membedakan antar sumber penelitian (seperti laman web, ilmiah, profesional, kejuruan dan jurnal yang populer) dan memilih rentang dari bahan topik, menggunakan kriteria yang tepat, mengakses kualitas, ketelitian, ketepatan, prasangka, reputasi, kepercayaan terhadap sumber informasi yang ditemukan dan membaca kritis.

Pada tahap ini mahasiswa harus bisa mengorganisasikan informasi secara professional dan sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah. Mahasiswa memahami teknik penulisan karya ilmiah dengan struktur dan metode yang sistematis, penggunaan kutipan dilakukan secara beretika dengan memanfaatkan aplikasi mendeley dalam mengelola informasi dan menggunakan gaya penulisan dan referensi yang tepat. Mahasiswa dalam melakukan presentasi tugas atau penyelesaian tugas melibatkan peran aktif antara aspek kognitif dan afektif. Mahasiswa tumbuh dalam lingkungan dinamis dengan budaya penemuan inovasi dalam konsep baru, temuan baru dan produk baru (*innovation*). Kemudian mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dengan menyajikan hasil penelitian mereka, menggabungkan informasi dan data lama hingga baru dalam penyelesaian tugas.

Pengalaman informasi mahasiswa dalam proses penyelesaian tugas melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus, dalam pemilihan akses dan perangkat yang digunakan. Penelusuran informasi mahasiswa berdasarkan pengalaman yang merupakan sesuatu yang melibatkan pengembangan kesadaran mahasiswa terhadap suatu peristiwa. Pengembangan kesadaran mahasiswa dalam berinteraksi dengan informasi dan jenis informasi baik dari akses, sumber dan media. Saluran informasi yang digunakan mahasiswa juga beragam mulai dari konvensional hingga digital berdasarkan kebiasaan dari mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki kecenderungan menggunakan informasi secara konvensional seperti buku, maka akan lebih memilih informasi melalui buku karena dirasa merupakan pengetahuan yang sudah *saklek* atau pengetahuan yang valid dan empiris. Sementara mahasiswa yang memiliki kecenderungan membutuhkan akses instan atau cepat, cenderung memilih menggunakan mesin pencari, database jurnal dan media online. Intensitas interaksi mahasiswa dengan perangkat atau saluran informasi memberikan pengaruh yang cukup signifikan bagi perilaku informasi mahasiswa.

SIMPULAN

Pengalaman informasi mahasiswa dikaji dari perilaku informasi mahasiswa yang merupakan *net generation* dengan karakteristik *freedom, customization, scrutiny, integrity, collaboration, entertainment, speed* dan *innovation*. Tahapan perilaku informasi mahasiswa melibatkan identifikasi tugas dalam menentukan terminologi sesuai dengan pemahaman mahasiswa akan disiplin ilmu berdasarkan tingkat intelektual mahasiswa. Hasil terminologi diimplementasikan pada strategi penelusuran informasi yang melibatkan kecakapan mahasiswa dalam menentukan strategi yang tepat dalam menentukan akses dan sumber informasi yang relevan. Penerapan strategi informasi melibatkan konsep penelusuran informasi pasif dan aktif dalam mengorganisasikan informasi yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Etika penulisan dan penyusunan tugas dilakukan dengan sistematis dan memanfaatkan aplikasi mendeley dalam melakukan sitasi dan pembuatan bibliografi pada penulisan tugas. Pengalaman informasi mahasiswa dalam berpikir kritis menjadi acuan dalam presentasi tugas yang inovatif dengan nilai informasi dan pengetahuan yang terbaru.

REFERENSI

- Anggraeni, L. (2012). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hubungan Internasional. *Media Komunikasi FIS*, 11(1), 1–15.
- Beretta, P., Sayyad Abdi, E., & Bruce, C. (2018). Immigrants' information experiences: an informed social inclusion framework. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 67(4). <https://doi.org/10.1080/24750158.2018.1531677>
- Bruce, C., Davis, K., Hughes, H., Partridge, H., & Stoodley, I. (2014). Information experience: Contemporary perspectives. *Library and Information Science*, 9. <https://doi.org/10.1108/S1876-056220140000010001>
- Conrad, L. Y., Bruce, C. S., & Tucker, V. M. (2020). Constructing information experience: a grounded theory portrait of academic information management. *Aslib Journal of Information Management*, 72(4). <https://doi.org/10.1108/AJIM-11-2019-0333>
- Erza, E. K., & Rosini. (2018). Perilaku Informasi Remaja Terhadap Viral Challenge Di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 11–22.
- Nurfadillah, M., & Ardiansah, A. (2021). Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.162.21-39>
- Pendit, P. L. (2009). *Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital – sisi pandang kepastakawanan*. 1–30.
- Prasetyawan, Y. Y. (2019). Pengalaman Informasi (Information Experience) Sebuah Alternatif Perspektif Komprehensif dalam Kajian Ilmu Informasi dan Perpustakaan. *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya Dan Ilmu Perpustakaan*, 3(2), 101–108.
- Prasetyawan, Y. Y., & Krismayani, I. (2019). Kajian Perilaku Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya

- Universitas Diponegoro. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 171.
<https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.480>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Ragil Tri Atmi. (2012). *Dinamika Akses Informasi Ilmiah antar Generasi (Studi Kasus pada Pemustaka Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada)*. Universitas Gadjah Mada.
- Rohmiyati, Y. (2018). Model Perilaku Pencarian Informasi Generasi Milenial. *Anuva*, 2(4), 387.
<https://doi.org/10.14710/anuva.2.4.387-392>
- Salam, O. D. (2020). Personal Branding Digital Natives di Era Komunikasi Media Baru (Analisis Personal Branding di Media Sosial Instagram). *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v2i1.6070>
- Sugihartati, R. (2014). *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Kencana.
- Syifa Sari Agustina, L. (2020). Perilaku Berbasis Teknologi di Sosial Media pada Digital Nattive. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 5(1), 76–88. <https://doi.org/10.33367/psi.v5i1.1078>
- Tapscott, D. (2006). Don tapscott. *New Paradigm, December*.
- Tapscott, D. (2009). Grown Up Digital – How the Net Generation Is Changing Your World. In *Industrial and Commercial Training* (Vol. 41, Issue 2). Mc Graw Hill. <https://doi.org/10.1108/00197850910939162>
- Wilson, T. D. (2003). Information management. In *International Encyclopedia of Information and Library Science* (pp. 263–278). UK: Routledge.
- Yu, L., & Liu, Y. (2022). Information experience as an object of LIS research: a definition based on concept analysis. *Journal of Documentation*. <https://doi.org/10.1108/JD-10-2021-0195>