

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial saat ini menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan digital setiap individu, media sosial dapat memudahkan komunikasi antar individu serta menjadi sumber informasi bagi individu. Media sosial juga menjadi sarana bagi individu untuk bebas dalam mengekspresikan dirinya dalam dunia digital. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia pada tahun 2023 terdapat 92,14% penduduk Indonesia dengan rentang umur 15-24 tahun yang telah memiliki ponsel. Selanjutnya berdasarkan data We Are Social (2025) terdapat 143 juta data pengguna media sosial di Indonesia, sekitar 62,7% dari keseluruhan penduduk Indonesia yang berusia 18 tahun ke atas. Hal ini menunjukkan masifnya pengguna media sosial di Indonesia, namun hal ini turut menimbulkan risiko seperti alat propaganda, informasi hoaks, *information overload* hingga kecanduan oleh karena itu penggunaan media sosial pun harus memiliki arti atau tujuan tertentu.

Mahasiswa sebagai Gen-Z tentunya telah sangat akrab dengan internet dan media sosial, mahasiswa dapat dikategorikan sebagai *digital native*. *Digital native* merupakan orang atau kalangan yang telah akrab dengan teknologi digital seperti komputer, ponsel dan internet karena mereka bertumbuh kembang berbarengan dengan perkembangan teknologi (Cambridge Dictionary, 2025). Oleh karena itu mahasiswa cenderung memiliki waktu atau *screen time* yang lama dengan media sosial, bahkan sering kali menggunakan media sosial untuk *scrolling* di sela

aktivitas akademik misalnya pada jam perkuliahan. Fenomena *scrolling* media sosial tanpa tujuan jelas ketika di kelas atau saat belajar menjadi gambaran nyata perilaku yang kini umum ditemukan di lingkungan kampus.

Scrolling merupakan salah satu aktivitas yang paling sering dilakukan oleh pengguna media sosial ketika menjelajah dunia digital. *Scrolling* merupakan aktivitas menggeser layar berisi teks atau informasi naik atau turun untuk melihat teks atau informasi lain (Cambridge Dictionary, 2025). Hampir semua platform media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, dan X kini memiliki fitur *scrolling* untuk menarik perhatian penggunanya. Ditambah konten media sosial yang kian interaktif terutama konten video singkat menjadikan pengguna lebih tertarik dalam terus melakukan *scrolling*. Aktivitas *scrolling* tampak sederhana, namun dalam prosesnya pengguna sering kali tidak sadar berapa lama waktu yang telah dihabiskan selama *scrolling* media sosial (Vicente et al., 2024). Fenomena tersebut kemudian memunculkan istilah lain yaitu *mindless scrolling* sebagai bentuk penggunaan media sosial tanpa tujuan yang jelas.

Perilaku mengonsumsi informasi di media sosial tanpa tujuan yang jelas disebut dengan *mindless scrolling*, perilaku *mindless scrolling* merupakan kondisi dimana seseorang menggulir halaman media sosialnya tanpa memiliki tujuan atau arti yang jelas (Lora et al., 2024). Perilaku ini biasanya dilakukan secara spontan untuk mengisi waktu luang, mencari hiburan atau karena kebiasaan. Salah satu cirinya pengguna tidak sadar dengan durasi penggunaan media sosial hingga aktivitas ini selesai pengguna baru sadar berapa lama waktu yang telah dihabiskan. *Mindless scrolling* mungkin tampak sebagai pengalaman yang relatif tidak

berbahaya, namun perilaku ini berefek pada rasa bersalah yang berimplikasi pada psikologi pengguna (Vicente et al., 2024). Dalam *mindless scrolling* mahasiswa menjelajah dunia digital yang dipenuhi hiburan dan informasi yang dapat membantu mahasiswa untuk rehat sejenak dari beban mereka, namun bila dilakukan secara berlebihan akan ada implikasi negatif seperti muncul perasaan negatif yang dapat berpengaruh terhadap produktivitas.

Lebih jauh, *mindless scrolling* juga berkontribusi terhadap pembentukan pola konsumsi dan perilaku informasi mahasiswa di media sosial. Dalam penelitian yang dilakukan Banjarnahor et al. (2025) konten media sosial yang menarik dan mudah dipahami terutama dalam bentuk video berdampak pada frekuensi mahasiswa dalam membaca jurnal. *Scrolling* berlebihan berpengaruh pada pembentukan kebiasaan *mindless scrolling* yang bersifat otomatis karena menghadirkan *reward* segera (hiburan/*novelty*), dan sering dipicu oleh kebosanan atau momen senggang (Alruwaili, 2025). Aktivitas *mindless scrolling* yang dilakukan secara berulang dan dengan durasi yang lama berpotensi untuk menciptakan kebiasaan atau pola konsumsi dan perilaku informasi di media sosial (Alruwaili, 2025; Banjarnahor et al., 2025). Pola konsumsi informasi yang sifatnya dapat memberikan *reward* dengan cepat ini akan menjadikan mahasiswa lebih fokus dalam pemenuhan afektif dalam menggunakan media sosial ketimbang kebutuhan kognitif seperti mencari informasi terkait kebutuhan kognitif.

Perilaku informasi adalah keseluruhan perilaku manusia dalam kaitannya dengan sumber dan saluran informasi, termasuk pencarian informasi aktif maupun pasif dan penggunaan informasi (Wilson, 2000). Aktivitas *mindless scrolling*

menunjukkan sisi pasif tentang bagaimana informasi dan pengguna media sosial berinteraksi satu dengan lain. Dalam hal ini pengguna tidak secara langsung atau terarah mencari informasi yang diinginkan, karena informasi yang ditemui bersifat tidak sengaja. Aktivitas konsumsi pasif informasi seperti *scrolling* dapat berpengaruh terhadap pembentukan opini pengguna media sosial (Asher et al., 2017). Meski tidak dilakukan secara terencana aktivitas *scrolling* ini tetap memiliki dampak bagi penggunanya baik dari sisi psikologi hingga kognitif seseorang. Oleh karena itu aktivitas ini menunjukkan kompleksitas proses interaksi manusia dengan informasi yang pada beberapa situasi dampaknya dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna.

Berdasarkan laporan digital dari We Are Social (2025), pengguna media sosial di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 3 jam 8 menit dalam sehari untuk beraktivitas di media sosial seperti *scrolling*, laporan tersebut juga menyebutkan sekitar 47,2% pengguna media sosial merupakan Gen-Z. Dalam kelompok usia tersebut salah satunya mencakup mahasiswa, yang menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran vital terutama dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa, baik dalam aspek akademik hingga non akademik. Kondisi tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang dilaksanakan di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Studi yang dilaksanakan oleh Christiani (2020); Rufaidha & Irhandyaningsih (2022); Putri & Prasetyawan (2021); Rohmawati & Arfa (2022) memaparkan bahwa media sosial seperti TikTok, X, Line, Instagram, dan Facebook kini digunakan oleh mahasiswa S-1 FIB Undip sebagai salah satu media dalam memenuhi kebutuhan informasi sehari-hari mereka mulai dari pencarian

beasiswa, *update* berita terbaru, hingga kebutuhan hiburan.

Di sisi lain, penelitian Pinasti & Kustanti (2017) menemukan adanya adiksi media sosial pada mahasiswa FIB dan FSM Undip, dengan 44% pada tingkat rendah, 42% pada tingkat sedang, dan 14% pada tingkatan tinggi yang menunjukan bahwa penggunaan media sosial dikalangan mahasiswa FIB relatif tinggi. Temuan penelitian tadi menunjukkan bahwa mahasiswa FIB merupakan kelompok pengguna media sosial yang aktif sekaligus meningkatkan kemungkinan mereka terhadap penggunaan yang berlebihan. Hal ini menjadikan mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya sebagai narasumber yang relevan dalam mengkaji aktivitas *mindless scrolling*. Melalui temuan empiris mengenai pola penggunaan, kebutuhan informasi, dan potensi adiksi menjadikan Fakultas Ilmu Budaya Undip sebagai lokasi penelitian yang tepat untuk memahami bagaimana mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya memaknai *mindless scrolling* dalam kesehariannya.

Media sosial sebenarnya membawa kegunaan dan manfaat yang beragam. Media sosial dapat digunakan sebagai akses sumber informasi mengenai materi pembelajaran, media sosial juga dapat digunakan sebagai platform kolaboratif bagi mahasiswa, media sosial juga dapat digunakan dalam pengembangan keterampilan digital, dan digunakan sebagai jejaring profesional dan pengembangan karier (Mahamood et al., 2025; Purwanto et al., 2023). Sayangnya tanpa disadari media sosial juga membawa dampak yang buruk apabila tidak digunakan dengan tujuan dan terarah. Media sosial seharusnya dapat mendukung aktivitas mahasiswa seperti sebagai sumber informasi dan platform kolaborasi, namun malah menjadi salah satu variabel yang dapat menghambat produktivitas mahasiswa dengan *mindless*

scrolling.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya pembahasan *mindless scrolling* cenderung berfokus pada aspek psikologis seperti kecanduan, distraksi, dan kesejahteraan mental. Salah satu contohnya adalah penelitian Vicente et al. (2024) menyoroti efek *mindless scrolling* yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap rasa bersalah, kesejahteraan harian dan konflik tujuan. Saat ini masih jarang penelitian yang membahas aktivitas *mindless scrolling* dalam perspektif perilaku informasi, padahal aktivitas ini menggambarkan bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan informasi secara sehari-hari di media sosial. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi perilaku informasi mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam menggunakan media sosial pada aktivitas *mindless scrolling*.

Berdasarkan kesenjangan yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki urgensi untuk menambah kebaruan dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi. Memahami fenomena *mindless scrolling* sebagai perilaku informasi tidak hanya penting bagi pengembangan kajian ilmu perpustakaan dan informasi, namun juga terdapat nilai praktis dalam membantu mahasiswa lebih sadar terhadap pola konsumsi informasi mereka. Harapannya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia akademik serta menjadi bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan salah satunya perpustakaan dalam merancang strategi literasi digital yang lebih adaptif terhadap generasi *digital native* yang telah akrab dengan informasi dan internet sejak lahir. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk merespons tantangan perilaku informasi di dunia digital bagi mahasiswa sebagai

pengguna aktif media sosial serta mendukung peran perpustakaan dalam memberdayakan masyarakat di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka rumusan masalahnya adalah bagaimana *mindless scrolling* media sosial pada mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dipandang dalam perspektif perilaku informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *mindless scrolling* media sosial pada mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dipandang dalam perspektif perilaku informasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini menawarkan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kajian ilmu perpustakaan dan informasi serta memperkaya diskusi di bidang ilmu Perpustakaan dan Informasi. Penelitian ini dapat menjadi pengembangan dalam kajian perilaku informasi serta *mindless scrolling*, selain itu penelitian ini juga dapat mengembangkan kajian dalam mata kuliah literasi informasi dan manajemen informasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, terutama dalam meningkatkan kesadaran pada aktivitas *mindless scrolling*. Beberapa manfaat praktis dari penelitian ini antara lain::

1. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi pemicu terciptanya kesadaran terkait fenomena *mindless scrolling* yang telah sering terjadi namun belum begitu disadari.

2. Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat memberi pemahaman kepada mahasiswa tentang fenomena *mindless scrolling* serta bagaimana cara berinteraksi dengan informasi dan harapannya dapat bijak dalam menggunakan media sosial.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait perilaku informasi dalam penggunaan media sosial, baik dalam konteks akademik maupun sosial.

1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang dengan mahasiswa sebagai subjek utamanya. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada kebiasaan mahasiswa yang juga merupakan *digital native* yang aktif dalam menggunakan media sosial pada kehidupan sehari-harinya.

Adapun pelaksanaan penelitian berlangsung selama delapan bulan, dimulai dari bulan September tahun 2025 hingga bulan April tahun 2026.

Dalam periode tersebut mencakup tahap persiapan, pengumpulan data dan analisis data hingga penyusunan hasil penelitian.

1.6 Batasan Istilah

Untuk memberikan kejelasan dalam penelitian berjudul “*Mindless Scrolling* Media Sosial dalam Perspektif Perilaku Informasi pada Mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro” Berikut ini adalah definisi operasional sebagai penjelasan dan pembatasan istilah yang digunakan:

1. *Mindless Scrolling*

Dalam batasan penelitian ini, *mindless scrolling* difokuskan pada kebiasaan atau aktivitas mahasiswa dalam menggulir konten atau *scrolling* secara repetitif dan pasif di platform media sosial, yang dapat berfluktuasi atau berubah menjadi pencarian informasi yang aktif ketika menemukan informasi yang menarik.

2. Media Sosial

Media sosial merupakan suatu bentuk media komunikasi di internet yang digunakan oleh pengguna untuk berbagi informasi, ide, dan konten lainnya (Encyclopaedia Britannica, 2022). Dalam penelitian ini, media sosial dibatasi hanya pada platform yang menyediakan fitur pengguliran tanpa batas (*infinite scroll*) yang paling sering digunakan oleh informan untuk melakukan *mindless scrolling*, yaitu secara spesifik pada platform Instagram, TikTok, Facebook, YouTube dan X (Twitter).

3. Perilaku Informasi

Perilaku informasi mengacu pada keseluruhan perilaku manusia ketika

sedang berinteraksi dengan informasi melalui berbagai sumber (Koh et al., 2015). Dalam konteks penelitian ini, perilaku informasi dibatasi secara spesifik pada bagaimana dinamika mahasiswa (mulai dari kondisi pasif hingga aktif) saat mereka menemukan, memproses, mengonsumsi, hingga memanfaatkan informasi yang mereka peroleh ketika sedang melakukan aktivitas *mindless scrolling* di media sosial.

4. Mahasiswa Sarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro adalah individu yang terdaftar sebagai peserta didik aktif pada jenjang sarjana (S-1). Dalam penelitian ini, subjek dibatasi pada mahasiswa S-1 dari berbagai program studi di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro (lintas angkatan/semester) yang secara aktif menggunakan media sosial dan memiliki pengalaman melakukan aktivitas *mindless scrolling*.