BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memungkinkan individu untuk mengakses berbagai fasilitas internet secara mudah dan luas. Hal tersebut mendorong terpenuhinya berbagai kebutuhan informasi sehari-hari, seperti kebutuhan akan sosialisasi, pendidikan dan hiburan. Menurut Nasrullah (2015), media sosial yang berperan sebagai *platform* utama untuk penggunanya dapat merepresentasikan diri, berinteraksi, berbagi dan membangun relasi sosial secara visual. memfasilitasi interaksi antar pengguna dalam ruang virtual. Dengan karakteristik tersebut, media sosial menjadi sarana strategi dalam proses pencarian dan pemenuhan kebutuhan informasi, khususnya generasi muda yang sangat dekat dengan teknologi digital.

Diantara berbagai *platform* media sosial yang berkembang saat ini, TikTok merupakan salah satu aplikasi yang memiliki tingkat popularitas tinggi. Saat ini, Indonesia memimpin sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak di dunia dan melampaui Amerika Serikat dengan jumlah 194,37 juta pengguna aktif pada bulan Juli 2025 (We Are Social & Meltwater, 2025). Dengan tingginya penggunaan tersebut menunjukkan bahwa TikTok menjadi salah satu platform informasi digital yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi berkembang sebagai media penyampaian informasi yang beragam, termasuk informasi di bidang pendidikan.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Format penyajian konten yang singkat, visual, dan mudah diakses memungkinkan informasi mudah diterima. Karakteristik ini relevan dengan siswa SMA yang berada pada jenjang pendidikan menengah dan dituntut untuk melakukan pencarian informasi secara mandiri dalam mendukung proses pembelajaran (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Konten digital seperti aplikasi TikTok memiliki pengaruh secara signifikan terhadap pembentukan preferensi dan pertimbangan awal seseorang dalam mengambil keputusan sebuah informasi (Dwivedi et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, aplikasi TikTok relevan sebagai media informasi terkait pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi siswa.

Penggunaan aplikasi TikTok kalangan remaja, khususnya siswa SMA Negeri 2 Semarang memberikan dampak positif dalam konteks pendidikan karena memiliki fitur interaktif yang menarik perhatian dan menyajikan informasi secara ringkas dan mudah untuk dicerna. SMA Negeri 2 Semarang dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu SMA Negeri unggulan di Jawa Tengah bedasarkan hasil pemeringkatan LTMPT tahun 2025 (LTMPT, 2025). Selain itu, mayoritas siswa menggunakan TikTok bukan sekadar untuk hiburan, tetapi secara aktif untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan siswa SMA Negeri 2 Semarang aplikasi TikTok digunakan untuk membagikan berbagai informasi terkait kegiatan sekolah, mencari materi pelajaran, mencari informasi mengenai referensi tugas sekolah, mencari informasi perguruan tinggi seperti konten seputar jurusan kuliah, dan strategi masuk PTN, dan konten kreatif untuk mengembangkan minat dan bakat siswa.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SMA Negeri 2 Semarang dipilih sebagai lokasi penelitian karena dapat merepresentasikan sekolah menengah di wilayah perkotaan dengan karakteristik pengguna TikTok dari generasi Z yang intens, sebagaimana tercermin dari penilaian pengguna pada Google Review dengan rata-rata rating 4,8 dari 5 berdasarkan lebih dari 500 ulasan (Google Review, 2026). SMA Negeri 2 Semarang juga didukung oleh fasilitas digital yang memadai serta menjalin kerja sama dengan dinas pendidikan setempat, sehingga mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Seiring dengan bertambahnya waktu, kebutuhan informasi seseorang semakin bertambah tidak hanya dari segi jumlahnya tetapi juga kualitas. Setiap individu menerapkan cara dan pola penelusuran informasi yang unik, dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Kerins, Madden, dan Fulton (2004) menyampaikan pemahaman tentang sumber informasi meliputi berbagai macam aspek antara lain aspek aksesibilitas, kualitas, keakuratan waktu, tingkat kepercayaan, kekeluargaan hingga pengalaman keberhasilan sebelumnya. Hal tersebut secara langsung dapat mempengaruhi strategi yang digunakan oleh seseorang dalam pencarian informasi. Berbagai kebutuhan informasi menghasilkan berbagai macam bentuk informasi yang dapat dimanfaatkan. Seperti halnya kebutuhan informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang yang berbeda setiap individu, karena menyesuaikan dengan permasalahan, keperluan, kompetensi dan berbagai hal lainnya.

Siswa SMA Negeri 2 Semarang memanfaatkan aplikasi TikTok untuk melakukan penelusuran informasi yang relevan dan akurat guna memenuhi

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

kebutuhan spesifik mereka. Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang sangat beragam, seperti banyak siswa yang membutuhkan informasi untuk menunjang kegiatan akademik, menyelesaikan tugas sekolah, mempersiapkan diri melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, hingga pengembangan minat dan bakat. Informasi yang dibutuhkan mencakup referensi materi pelajaran, informasi jurusan dan kampus, mekanisme seleksi masuk perguruan tinggi, hingga informasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kebutuhan informasi tersebut terus bertambah, maka siswa akan terus melakukan proses pencarian melalui TikTok sebagai salah satu media sosial yang paling sering digunakan.

Dalam proses pemenuhan kebutuhan informasi melalui aplikasi TikTok, siswa akan melakukan serangkaian aktivitas, seperti mencari, menemukan, menyeleksi, dan menggunakan informasi. Penelitian ini menggunakan model perilaku pencarian informasi yang dikemukakan oleh David Ellis (1993), yang meliputi beberapa tahapan, yaitu *starting* (memulai pencarian informasi), *chaining* (menghubungkan satu sumber dengan sumber lain), *browsing* (menelusuri informasi secara umum), *differentiating* (menyeleksi sumber yang relevan dan kredibel), *monitoring* (memantau perkembangan informasi terbaru), *extracting* (mengambil informasi yang dianggap penting), *Verifying* (verifikasi keakuratan informasi yang diperoleh) dan *Ending* (Menghentikan pencarian saat kebutuhan terpenuhi). Berdasarkan hasil wawancara, siswa SMA Negeri 2 Semarang menunjukkan perilaku pencarian informasi yang sejalan dengan tahapan tersebut, seperti memulai pencarian dengan kata kunci tertentu di TikTok, menelusuri

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

berbagai konten, melakukan *cross-check* dengan sumber lain, menyeleksi informasi yang relevan, serta menyimpan dan menggunakan informasi sesuai dengan kebutuhan mereka.

Meskipun aplikasi TikTok semakin populer sebagai sumber pencarian informasi oleh siswa, penelitian ini secara khusus membahas perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang melalui aplikasi TikTok masih relatif terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan aplikasi TikTok sebagai media hiburan atau promosi, sehingga aspek perilaku pencarian informasi dalam konteks memenuhi kebutuhan informasi siswa belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang pada aplikasi TikTok sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi informasi siswa serta menjadi dasar bagi pemanfaatan TikTok secara lebih bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam dunia pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang pada aplikasi TikTok sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang pada

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

aplikasi tiktok sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara praktis dan teoritis, dapatdilihat seperti berikut :

1. Manfaat teoretis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi ilmiah dalam bidang ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya untuk penelitian berikutnya mengenai perilaku pencarian informasi secara lebih luas.
2. Manfaat praktis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi SMA Negeri 2 dan siswanya dalam mengoptimalkan perilaku pencarian yang efisien melalui aplikasi TikTok guna memenuhi kebutuhan informasi.

1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

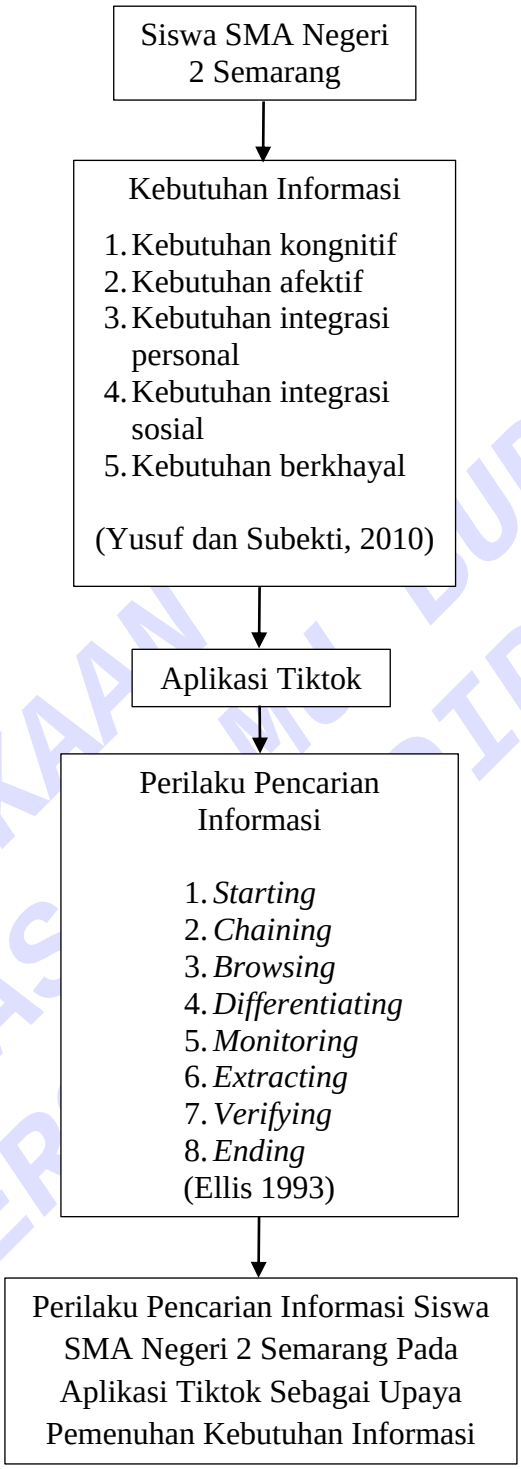
Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Semarang yang berada di Jl. Sendangguwo Baru I No.1, Gemah, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50191. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2022 hingga Oktober 2025.

1.6 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini mengkaji tentang perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang pada aplikasi tiktok sebagai upaya pemenuhan informasi dapat diuraikan sebagai berikut :

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



PERPUSTAKAAN FAKULTAS UNIVERSITAS DIPONEGORO

Dalam penelitian ini siswa SMA Negeri 2 Semarang merupakan pengguna aktif aplikasi TikTok yang memanfaatkannya untuk memperoleh berbagai informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Kebutuhan informasi tersebut dapat berupa kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi personal, kebutuhan integrasi sosial, dan kebutuhan berkhayal (Yusuf dan Subekti, 2010). Keberagaman kebutuhan informasi tersebut mendorong siswa untuk memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai sumber informasi. Aplikasi TikTok dipilih karena memiliki karakteristik konten berupa penyajian menarik, konten berdurasi singkat, serta didukung oleh algoritma yang menyesuaikan konten dengan minat pengguna. Dalam proses pemenuhan kebutuhan informasi tersebut, siswa menunjukkan perilaku pencarian informasi yang dapat dianalisis menggunakan model perilaku pencarian informasi Ellis (1993) yang meliputi tahapan *starting, chaining, browsing, differentiating, monitoring, extracting, verifying,* dan *ending*. Tahapan-tahapan ini menggambarkan bagaimana siswa memulai pencarian informasi, menelusuri dan menyeleksi konten, hingga memastikan kebenaran informasi yang diperoleh. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang pada aplikasi TikTok sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi sesuai dengan tujuan penelitian.

1.7 Batasan Istilah

Supaya tidak menimbulkan perbedaan pengertian maka diperlukan penjelasan istilah dalam penelitian ini. Penjelasan dalam batasan istilah yang digunakan didapat dari pendapat ahli dibidangnya. Batasan istilah yang dilakukan dalam

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

penelitian sebagai berikut:

1. Perilaku Pencarian Informasi

   Perilaku pencarian informasi memiliki fokus pada seseorang secara aktif dengan melakukan tindakan interaksi kepada sumber informasi untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan informasi. Penelitian ini menganalisis perilaku pencarian informasi siswa SMA Negeri 2 Semarang dalam memenuhi kebutuhan informasi menggunakan model Ellis (1993) .

2. Kebutuhan Informasi

   Menurut Kuhlthau (1993) kebutuhan informasi merupakan sebuah kebutuhan untuk mengurangi informasi yang tidak akurat dan meningkatkan pemahaman seseorang mengenai informasi. Kebutuhan informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kebutuhan informasi yang dimiliki oleh siswa SMA Negeri 2 Semarang.

3. Aplikasi TikTok

   TikTok adalah platform media sosial berupa tayangan video pendek yang biasanya berdurasi 15 detik hingga 10 menit didukung dengan pemilihan musik yang beragam sehingga dapat mendorong kreativitas seseorang (Talabessy,2023). Dalam penelitian ini, aplikasi TikTok dipahami sebagai media yang digunakan siswa SMA Negeri 2 Semarang untuk melakukan pencarian informasi.

4. Siswa

   Siswa adalah peserta didik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

untuk mengembangkan potensi diri melalui interaksi dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar (Arsyad, 2021). Siswa adalah peserta didik yang terdaftar secara aktif di SMA Negeri 2 Semarang dan menjadi subjek dalam penelitian ini.

PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO