

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Mindless Scrolling*

Mindless scrolling merupakan aktivitas ketika seseorang menggulir halaman media sosialnya kemudian mengonsumsi informasi tanpa memiliki tujuan yang jelas atau tidak terarah. Perilaku *mindless scrolling* yang dialami individu merupakan kegiatan tanpa tujuan dan tanpa berpikir dengan prasyarat utama konsumsi media sosial (Vicente et al., 2024). Secara umum *scrolling* merupakan kegiatan menggeser atau menggulir layar untuk menemukan informasi baru. Saat *scrolling* dalam mencari informasi misalnya mencari artikel jurnal atau mencari di sumber informasi lain bukan merupakan aktivitas *mindless scrolling* karena aktivitas yang dilakukan memiliki tujuan dan arah yang jelas, namun tindakan tersebut juga dapat berkembang menjadi *mindless scrolling* bila pengguna mengalami distraksi yang menyebabkan *scrolling* tanpa tujuan. Oleh sebab itu tidak semua kegiatan *scrolling* dapat diklasifikasikan sebagai kegiatan tanpa arah dan tujuan seperti *mindless scrolling*.

Lebih lanjut *mindless scrolling* didefinisikan sebagai bentuk perilaku *scroll* di media sosial yang termasuk dalam fenomena *normative dissociation*. *Normative dissociation* merupakan keadaan perhatian yang menyempit sehingga pengguna kehilangan kesadaran diri dan rasa kontrol, tidak menyadari waktu berlalu, serta tidak memperhatikan isi yang dibaca sehingga sering kali baru menyadarinya secara

retrospektif (Baughan et al., 2022). Dalam *mindless scrolling* pengguna sering kali tidak menyadari waktu atau durasi yang dihabiskan *scrolling*, bahkan dalam beberapa kasus pengguna tidak ingat atau lupa dengan informasi atau konten apa saja yang mereka temui selama *scrolling*. Hilangnya kontrol dan kesadaran diri dalam aktivitas ini membuat individu kurang mampu mengelola atau memverifikasi informasi yang diperoleh, sehingga meningkatkan kemungkinan terpapar misinformasi atau hoaks. Aktivitas ini semakin diperkuat dengan desain media sosial yang menggunakan *infinite scrolling* yang mana pengguna bisa terus mendapatkan informasi baru hanya dengan menggulir layar (Lora et al., 2024). Terutama dengan sistem algoritma pada pengaturan media sosial menjadikan konten yang diperoleh pengguna sangat menarik untuk terus dikonsumsi, sehingga mendorong pengguna untuk berlama-lama di media sosial.

Scrolling merupakan aktivitas yang tampak sederhana dimana pengguna hanya terus menggeser layar secara terus menerus, sebenarnya aktivitas ini tergolong kompleks karena banyak faktor yang menyebabkan aktivitas ini terjadi. Penyebab seseorang melakukan *scrolling* didasari dari berbagai faktor dari kurangnya kontrol diri (*self control*), konflik antara tujuan, dan kurangnya kesadaran (Vicente et al., 2024). Kemudian desain media sosial yang memungkinkan *infinite scrolling* atau *scrolling* tanpa batas juga berperan untuk menjaga pengguna terus tertarik melakukan *scrolling*, terutama dengan banyaknya konten menarik di media sosial (Lora et al., 2024). Selain itu kebosanan atau keinginan untuk menghabiskan waktu luang juga memiliki andil bagi pengguna untuk melakukan aktivitas ini (Sinha et al., 2023).

Berbagai faktor baik secara internal maupun eksternal berperan bagi pengguna untuk melakukan aktivitas *mindless scrolling*, sayangnya pengguna media sosial belum terlalu sadar dengan fenomena ini karena merasa *scrolling* merupakan hal yang biasa karena setiap orang melakukannya. Kemudahan akses teknologi dan internet menjadikan setiap orang sibuk dengan dunia digitalnya masing-masing, baik kapan pun dan di mana pun. Salah satu contohnya ketika jam mata kuliah mahasiswa sering kali malah sibuk melakukan *scrolling* media sosial tanpa tujuan yang jelas padahal terdapat dosen yang sedang menjelaskan materi atau rekan mahasiswa yang sedang memaparkan presentasi materi. Hal ini menunjukkan bahwa *mindless scrolling* dapat menjadi distraksi atau gangguan bagi mahasiswa yang mengganggu konsentrasi serta produktivitas mahasiswa.

Dengan demikian, *mindless scrolling* dapat dipahami sebagai perilaku dalam mengakses media sosial, yang ditandai dengan hilangnya kontrol dan kesadaran akibat fenomena *normative dissociation*. Faktor psikologis, desain media sosial dan kebiasaan menjadi pendorong individu untuk terus melakukan *mindless scrolling*. Fenomena yang dianggap lumrah ini sering kali memicu hilangnya fokus dan menjadi distraksi yang memengaruhi rutinitas keseharian individu, salah satunya mahasiswa. Oleh sebab itu fenomena ini penting dikaji lebih lanjut, karena *mindless scrolling* mencerminkan bagaimana individu berinteraksi dengan informasi secara tidak terarah dan berpotensi kehilangan kemampuan kritis dalam mengelola informasi bila diabaikan.

2.1.2 Perilaku Informasi

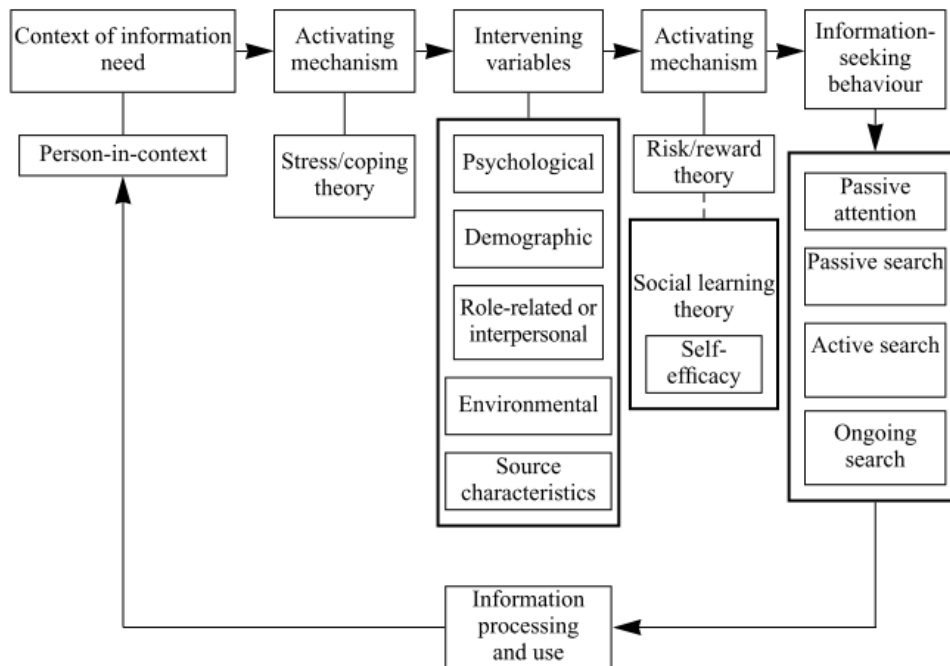
Perilaku informasi merupakan proses individu atau kelompok berinteraksi

dengan informasi, interaksi tersebut dapat berupa pencarian informasi, penggunaan informasi, pengelolaan informasi hingga penyebaran informasi guna memenuhi kebutuhan mereka. Perilaku informasi dimaksudkan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang ketika mengidentifikasi kebutuhannya akan informasi, mencari informasi tersebut dengan cara apa pun, dan menggunakan atau mentransfer informasi tersebut (Wilson, 1999). Perilaku informasi mencakup aktivitas pencarian informasi, perilaku tidak disengaja atau kebetulan (seperti melihat sekilas atau menemukan informasi), serta perilaku yang disengaja namun tidak melibatkan pencarian, misalnya secara aktif menghindari informasi. Perilaku informasi juga mencakup konteks yang lebih luas tentang bagaimana individu berinteraksi dengan informasi dalam kehidupan mereka, melalui pertimbangan situasi, waktu, emosi, budaya, maupun aspek kontekstual individu untuk memahami perilaku informasi (Case & Given, 2016). Dengan demikian perilaku informasi merupakan bagaimana pola perilaku individu atau kelompok dalam berinteraksi dengan informasi dalam kehidupan sehari-harinya, baik secara aktif memahami kebutuhan dan mencari informasi tersebut atau secara tidak sengaja menemukan suatu informasi.

Dalam model perilaku informasi Wilson (1997) menggambarkan perilaku informasi seseorang menjadi beberapa tahapan atau proses yaitu; 1) kebutuhan informasi; 2) mekanisme aktivasi; 3) variabel intervensi; 4) mekanisme aktivasi fase kedua; 5) perilaku pencarian informasi; 6) pemrosesan dan penggunaan informasi; 7) pengulangan siklus. Sementara itu Ellis et al. (1993) mengusulkan model lain yang menjelaskan proses perilaku informasi menjadi; 1) *Starting*; 2)

Chaining; 3) *Browsing*; 4) *Differentiating*; 5) *Monitoring*; 6) *Extracting*; 7) *Verifying*; 8) *Ending*. Selain itu Savolainen (1995) mengemukakan bahwa perilaku informasi sehari-hari seseorang dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya dan ekonomi yang kemudian membentuk *way of life* (tatanan hidup) dan *mastery of life* (cara individu mengatur hidupnya), prosesnya yaitu; 1) *way of life*; 2) *mastery of life*; 3) situasi problematis dalam kehidupan sehari-hari; 4) modal atau sumber daya; 5) faktor situasional; 6) perilaku pencarian informasi. Dari ketiga model tersebut, masing-masing memiliki perspektif yang berbeda dalam memandang perilaku informasi, hal ini menunjukkan bagaimana kompleksitas perilaku informasi individu dalam berinteraksi dengan informasi. Dalam penelitian ini model perilaku informasi Wilson digunakan sebagai landasan teori utama dalam menjelaskan fenomena *mindless scrolling*.

Dalam model perilaku informasinya Wilson membagi perilaku informasi seseorang menjadi beberapa tahapan atau proses yang dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar 1. Model Perilaku Informasi Wilson (1997)

Berikut penjelasan mengenai alur bagan model perilaku informasi Wilson;

1. *Context of information need*, merupakan akar masalah dari perilaku informasi yang sifatnya pengalaman subjektif sebagai respon kekurangan informasi dalam mencapai tujuan tertentu. Kebutuhan ini sifatnya bisa kognitif berdasar rasa ingin tau, afektif berdasarkan perasaan emosional seseorang dan juga fisiologis yang sudah menjadi kebutuhan wajib seseorang.
2. *Active mechanism*, merupakan strategi atau tindakan nyata pencarian informasi yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan informasi. Dalam konteks teori *coping* (*stress/coping*), pencarian informasi adalah bentuk *problem-focused coping*, yaitu usaha aktif untuk mengatasi masalah.
3. *Intervening variables*, adalah faktor-faktor atau variabel yang dapat mendorong atau justru menghambat seseorang dalam melakukan pencarian

informasi. Contoh yang menjadi faktornya adalah psikologi, demografi, sosial/peran dan lingkungan.

4. *Active mechanism (Phase 2)*, pada fase ini seseorang mempertimbangkan aktivitas pencarian informasi berdasarkan *risk* atau *reward* yang didapatkan dari aktivitas pencarian informasi. Fase ini menjadi sebuah pertimbangan atau filter apakah proses pencarian informasi akan dilanjutkan atau malah dihentikan.
5. *Information seeking behavior*, adalah upaya pencarian informasi yang dilakukan oleh seseorang yang terbagi menjadi beberapa jenis yaitu; a) pencarian aktif, seseorang secara sadar mencari informasi; b) pencarian pasif, seseorang menerima informasi tanpa sengaja; dan c) pencarian berkelanjutan, pencarian informasi secara rutin untuk memperbarui informasi.
6. *Information processing and use*, pada tahapan ini informasi yang diperoleh diintegrasikan ke dalam pengetahuan, nilai, atau perilaku pengguna. Proses ini meliputi evaluasi informasi, integrasi dengan pengetahuan sebelumnya dan penggunaan untuk pengambilan keputusan atau perubahan perilaku.
7. *Repeating cycle*, pada akhirnya proses perilaku informasi ini akan kembali berulang karena munculnya kebutuhan informasi baru yang akan mengulang proses yang telah dijelaskan sebelumnya.

Kerangka atau model perilaku informasi Wilson ini digunakan untuk mengkaji fenomena *mindless scrolling* dari awal kebutuhan informasi tersebut muncul hingga bagaimana informasi akan digunakan. Model Wilson dipilih dalam penelitian ini

karena memiliki cakupan yang lebih komprehensif dibandingkan dengan model lainnya. Wilson tidak hanya menekankan pencarian informasi yang bersifat aktif namun juga memperhatikan aspek perilaku individu yang bersifat pasif seperti menemukan informasi secara tidak sengaja. Selain itu model ini juga mencakup langkah aktivasi atau faktor yang melatar belakangi perilaku informasi individu serta variabel yang menghambat proses informasi seperti faktor psikologi, demografi, peran seseorang, lingkungan, dan sumber daya. Oleh karena itu model Wilson dianggap paling relevan untuk menjelaskan fenomena *mindless scrolling* pada mahasiswa, karena mampu mengakomodasi perilaku informasi yang terarah maupun perilaku informasi pasif atau dorongan psikologis individu.

2.1.3 Media Sosial

Media sosial merupakan alat yang kini digunakan oleh semua kalangan tak terkecuali, baik sebagai alat komunikasi, mengekspresikan diri hingga mencari informasi. Media sosial merupakan program aplikasi berbasis internet yang dibuat dengan fondasi logis dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten buatan pengguna (*User Generated Content*) (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial membantu mempercepat proses persebaran informasi, karena informasi yang disebarkan bisa langsung diterima oleh pengguna lain. Media sosial adalah berbagai platform dan alat daring yang memungkinkan penggunanya untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan konten serta terhubung dengan orang lain di seluruh dunia (Carr & Hayes, 2015). Oleh karena itu wajar apabila hampir semua orang kini memiliki media sosial, baik media sosial yang hanya menyediakan fitur bertukar pesan dan media sosial yang

memungkinkan berbagi konten baik foto hingga video.

Banyaknya pengguna media sosial juga menjadikan jenis media sosial yang beragam bergantung pada fungsi dan tujuan penggunaannya. Kaplan & Haenlein (2010) membagi media sosial menjadi beberapa jenis, diantaranya; 1) Proyek Kolaboratif, merupakan media sosial yang memungkinkan penggunaannya berbagi proyek atau pekerjaannya dengan pengguna lain salah satu contohnya adalah GitHub; 2) Blog dan Mikroblog, merupakan jenis media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk menyampaikan opini, informasi atau narasi contohnya adalah blog dan X (Twitter); 3) Komunitas Konten, media sosial ini memfasilitasi pengguna untuk berbagai konten seperti foto dan video kepada pengguna lain contohnya adalah YouTube; 4) Situs Jejaring Sosial, media sosial ini memungkinkan penggunaannya untuk membangun profil atau persona digitalnya yang digunakan untuk membangun hubungan digital contohnya instagram dan LinkedIn; 5) Dunia Permainan Virtual, Menyediakan lingkungan permainan berbasis *avatar* dimana pengguna berinteraksi dan berkompetisi contohnya roblox; 6) Dunia Sosial Virtual, Menyediakan dunia digital tempat pengguna dapat menjalani kehidupan virtual dengan *avatar*, termasuk interaksi sosial dan ekonomi. Pengguna biasanya tidak hanya menggunakan satu jenis media sosial saja terutama dengan berbagai kebutuhan digital yang dimiliki seseorang, salah satunya mahasiswa yang memerlukan platform untuk berkolaborasi serta membangun jejaring namun juga tetap mendapatkan akses *entertainment* maka bukan tidak mungkin jenis media sosial yang digunakan terdapat lebih dari 1 jenis.

Bagi mahasiswa media sosial merupakan salah satu hal yang tak dapat

dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Media sosial dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, baik dari memperoleh informasi hingga berdiskusi dengan rekan sejawat tentang topik tertentu. Media sosial juga sarana bagi mahasiswa untuk mengekspresikan dirinya di dunia digital dan berjejaring dengan pengguna lain. Media sosial juga menghubungkan mahasiswa dengan dunia, baik dari informasi seputar beasiswa, pekerjaan dan karier. Selain itu yang sedang menjadi tren media sosial juga digunakan sebagai objek riset atau penelitian bagi mahasiswa. Terutama karena cara penggunaan media sosial tiap pengguna berbeda menjadikan hal ini sebagai topik yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan data dari The Global Statistics pada 2024 rata-rata waktu penggunaan media sosial di Indonesia sekitar 3 jam 17 menit, Facebook dan Instagram memiliki total penggunaan diatas 80% kemudian Twitter dan TikTok memiliki pengguna diatas 55%. Penggunaan yang masif media sosial tentunya menimbulkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Media sosial bagi mahasiswa dapat digunakan sebagai media berkoneksi dengan pengguna lain, media sosial juga mempermudah akses informasi salah satunya informasi akademik yang mulai gencar di-*posting* melalui media sosial, kemudian media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan dan mengekspresikan diri bagi mahasiswa. Namun media sosial juga punya dampak negatif bagi mahasiswa mulai dari stres dan tekanan sosial dari persona digital, isolasi sosial karena lebih merasa nyaman di dunia digital, hingga yang paling parah adalah kecanduan media sosial. Oleh sebab itu penggunaan media sosial bagi mahasiswa juga harus memiliki arti dan tujuan yang jelas, sehingga dalam menggunakan media sosial mahasiswa tidak

membuang waktunya secara percuma.

2.1.4 Perspektif

Perspektif secara umum merupakan cara pandang atau sudut pandang seseorang dalam memahami fenomena, masalah atau kejadian. Perspektif membantu peneliti dalam menempatkan dirinya dalam melihat, menafsirkan dan menjelaskan realitas yang diteliti. Perspektif atau *worldview* merupakan “*a basic set of beliefs that guide action*” yang memengaruhi bagaimana peneliti memilih pendekatan penelitian, desain penelitian, dan metode yang digunakan (Creswell & Creswell, 2018). Oleh sebab itu perspektif berperan bagi peneliti untuk memberikan kerangka untuk memahami bagaimana suatu fenomena melalui lensa teoritis. Dalam penelitian ini perspektif perilaku informasi digunakan untuk memandang prosesi fenomena *mindless scrolling* baik dari awal kebutuhan informasi, pencarian hingga informasi digunakan.

Perspektif perilaku informasi berakar dari kajian ilmu perpustakaan dan informasi, yang mengkaji bagaimana individu berinteraksi dengan informasi dalam berbagai konteks sosial, psikologis, dan teknologi. Model perilaku informasi Wilson (1997) menjadi salah satu landasan dasar dalam memahami bagaimana interaksi manusia dengan informasi. Wilson menekankan bahwa perilaku informasi dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kebutuhan informasi, hambatan dalam pencarian, serta konteks lingkungan pengguna. Fenomena *mindless scrolling* dapat dipahami bukan hanya sebagai aktivitas pasif di media sosial dalam perspektif perilaku informasi, namun sebagai proses kompleks perilaku informasi, yang mana individu secara tidak sadar berinteraksi dengan arus informasi yang sangat cepat

dan berlimpah. Perspektif perilaku informasi digunakan untuk menganalisis bagaimana proses fenomena *mindless scrolling* yang dialami pengguna media sosial. Hal ini meliputi lima komponen yang telah diuraikan dalam subbab sebelumnya, mulai dari *information need* hingga *information processing and use*.

2.2 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Berdasarkan tinjauan literatur dari proses penelusuran penulis, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dalam penelitian sejenis sebelumnya terdapat beberapa kemiripan dengan penelitian yang penulis teliti, namun juga terdapat beberapa perbedaan dalam hal fokus penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian. Berikut ini merupakan penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis teliti:

Penelitian pertama yang berjudul “*Lost in the Scroll: Investigating Mindless Smartphone Usage Among Adolescents*” ditulis oleh Arif Ali, Abhijeet Singh, Prerna Sharma, dan Fayaz Ahmad Paul. Artikel ini merupakan artikel *viewpoint* atau artikel konseptual yang dalam metodologinya menggunakan sintesis dari temuan literatur pada penelitian-penelitian sebelumnya untuk membangun kerangka pemahaman pada fenomena *mindless useage*. Penelitian ini menemukan bahwa *mindless useage* bukanlah sekedar kebiasaan buruk melainkan sebuah proses otomatis yang terjadi tanpa tujuan (*goal-oriented*). Remaja mengalami kondisi “hilang arah” dan “tersesat” baik secara fisik maupun secara emosional dan kognitif karena pengaruh aliran konten yang dikelola algoritma, hal ini dapat terjadi karena pengaruh fitur media sosial seperti *infinite scrolling* dan *autoplay*. Penggunaan yang berkelanjutan dapat berdampak pada kelelahan kognitif pada remaja yang

mengakibatkan penurunan rentang perhatian, memori, dan bahkan berpotensi mempengaruhi pengambilan keputusan. Selain itu secara emosional, *mindless useage* dapat memicu kecemasan, perbandingan sosial, dan ketergantungan pada validasi instan (*likes/comments*). Hal ini dapat terjadi karena algoritma menjebak remaja dalam “*Echo chambers*” yang mempersempit ruang pemikiran mereka.

Penelitian kedua berjudul “*Does mindless scrolling hamper well-being? Combining ESM and log-data to examine the link between mindless scrolling, goal conflict, guilt, and daily well-being*” ditulis oleh David de Segovia Vicente, Mariek M. P. Vanden Abeele, Kyle Van Gaeveren, dan Stephen L. Murphy. Penelitian ini menggunakan metode *mixed-method* dengan pendekatan *intensif-longitudinal* dengan metode pengumpulan data melalui survei, *ecological momentary assessments* (ESM), dan observasi digital (*log-data*). Terdapat 1.315 partisipan dewasa dari populasi umum dengan rentang usia 18-82 tahun yang menghasilkan total 67.762 titik data ESM untuk dianalisis. Hasil menunjukkan semakin lama partisipan menghabiskan waktu di ponsel melakukan *mindless scrolling* berpengaruh pada peningkatan rasa bersalah terhadap penggunaan ponsel. Rasa bersalah timbul atas respons “konflik tujuan” karena partisipan merasa waktu yang dihabiskan untuk *scrolling* bisa digunakan untuk kegiatan produktif lain. Penelitian ini menemukan bahwa partisipan dengan kontrol diri yang lebih rendah lebih rendah mengalami “konflik tujuan” setelah aktivitas *mindless scrolling* ketimbang partisipan yang memiliki kontrol diri tinggi. Aktivitas *mindless scrolling* berhubungan dengan penurunan tingkat kesejahteraan harian partisipan, dimana partisipan merasa kurang sejahtera atau kurang baik pada hari ketika mereka lebih

banyak melakukan *mindless scrolling*. *Mindless scrolling* terlihat seperti perilaku yang relatif tidak berbahaya, namun temuan penelitian ini secara tegas mengindikasikan bahwa aktivitas tersebut membawa konsekuensi negatif secara psikologis, baik pada momen saat kejadian maupun dampak turunannya terhadap kesejahteraan harian.

Penelitian ketiga artikel berjudul “*Scrolling in the Deep: Analysing Contextual Influences on Intervention Effectiveness during Infinite Scrolling on Social Media*” ditulis oleh Luca-Maxim Meinhardt, Michael Rietzler, Maryam Elhaidary, Jan Ole Rixen, Enrico Rukzio, Mark Colley, dan Aditya Kumar Purohit. Penelitian ini menggunakan metode studi lapangan longitudinal selama 7 hari pada 72 partisipan. Data dikumpulkan melalui survei berbasis *Experience Sampling Method (ESM)* setelah partisipan melakukan aktivitas *scrolling*. Penelitian ini menemukan bahwa efektivitas intervensi peringatan penggunaan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual pengguna. Rasa kantuk yang tinggi menjadi salah satu variabel yang menurunkan tingkat penolakan terhadap intervensi, karena rasa lelah partisipan menyadari dampak negatif dari menunda waktu tidur akibat bermain media sosial. Namun, kesadaran ini tidak selalu berubah menjadi tindakan nyata, karena pengguna tetap tidak langsung berhenti *scrolling*. Emosi negatif yang dirasakan partisipan terutama ketika individu dalam lingkungan rumah turut menurunkan responsifitas partisipan terhadap intervensi aktivitas *scrolling*. Hal ini karena lingkungan rumah yang nyaman dan minim gangguan bagi partisipan untuk melampiaskan emosi negatif mereka, cenderung membuat informan mengabaikan intervensi *scrolling* dan memilih untuk melakukan *scrolling*

sebagai upaya pelarian dari emosi negatif yang dialami. Kemudian melakukan aktivitas lain secara bersamaan (*multitasking*) saat *scrolling* dapat menjadi faktor yang mendorong pengguna untuk berhenti lebih cepat. Hal ini menunjukkan aktivitas dapat menjadi distraksi yang memutus siklus *infinite scrolling*.

Artikel keempat yang berjudul “*Infinite Scrolling, Finite Satisfaction: Exploring User Behavior and Satisfaction on Social Media in Bangladesh*” ditulis oleh Sanzana Karim Lora, Sadia Afrin Purba, Bushra Hossain, Tanjina Oriana, dan Ashek Seum. Artikel ini menggunakan pendekatan survei berbasis kuesioner untuk meneliti dua pola keterlibatan pengguna di media sosial *mindless scrolling* dan *mindful scrolling* yang melibatkan remaja, profesional, ibu hamil, dan pengguna umum di Bangladesh. Hasil menunjukkan bahwa *infinite scrolling* sering memicu kecemasan, kelelahan, dan rasa bersalah. Bagi remaja ditemukan respons seperti penurunan harga diri dan citra tubuh dari *mindless scrolling*. Selain itu remaja juga mengalami kecanduan yang disertai perasaan gelisah, kesal pada diri sendiri atau merasa bersalah bila tidak melakukan *mindless scrolling*. Dampak senada juga dialami oleh pekerja yang merasa bersalah atau cemas ketika menyadari bahwa mereka telah membuang-buang waktu kerja untuk bermain media sosial, dan merasa bahwa kebiasaan tersebut merusak produktivitas mereka. Bahkan pekerja mengaku pernah *scrolling* media sosial di tengah rapat kerja. Sementara itu praktik *mindful scrolling* dapat meningkatkan dukungan emosional dan kesiapan selama kehamilan serta membantu pencapaian tujuan tertentu seperti pembelajaran atau pengumpulan informasi; penelitian juga menemukan bahwa banyak pengguna menyadari mekanisme perhatian yang dieksploitasi platform tetapi kesulitan

mengendalikan kebiasaan *scrolling*, sehingga penulis merekomendasikan intervensi desain berupa *digital nudges*, pembatasan sesi, *prompt* reflektif, filter rekomendasi, dan fitur tujuan sesi untuk mendorong *scrolling* yang lebih sadar dan mengurangi dampak negatif pada kesejahteraan dan produktivitas pengguna.

Artikel kelima berjudul “*From passive to active: How does algorithm awareness affect users' news seeking behavior on digital platforms*” yang ditulis oleh An Hu dan Min Ou. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif yang dibangun di atas integrasi dua kerangka teoretis, yaitu Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory/SCT*) dan Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan (*Uses & Gratifications Theory/U&G*). Data dikumpulkan melalui survei pada 1.158 pengguna pada platform berita yang diatur oleh sistem rekomendasi algoritma. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa motivasi mencari informasi dan mencari opini dapat mendorong pengguna untuk melakukan pencarian secara aktif. Sebaliknya pengguna dengan motivasi mencari hiburan cenderung lebih pasif dan hanya mengonsumsi apa saja yang disajikan oleh, ketimbang secara aktif mencari. Selanjutnya pada pengguna pasif dengan kesadaran kinerja algoritma ditemukan adanya pengaruh pada perilaku pencarian aktif mereka, hal ini disertai adanya respons pengguna untuk mengendalikan paparan informasi yang mereka terima dan adanya. Namun bagi pencari aktif yang memiliki motivasi pencarian informasi tinggi, pemahaman mekanisme algoritma tidak memiliki dampak pada aktivitas pencarian mereka. Selanjutnya tingkat transparansi yang diberikan oleh sebuah platform digital turut memoderasi atau memperkuat hubungan antara kesadaran algoritma dan tindakan pencarian berita aktif.

Artikel keenam berjudul “Perilaku Informasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di Media Sosial” ditulis oleh Nurhayati. Penelitian ini mengeksplorasi perilaku informasi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di media sosial dengan kerangka Wilson (2000). Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif menggunakan dokumenter, observasi, dan wawancara mendalam pada lima responden *purposive* dan data dikodekan menurut empat kategori Wilson. Hasil yang diperoleh adalah kebutuhan informasi didominasi motif kognitif seperti belajar, meningkatkan *persona* diri mahasiswa, hingga keterampilan dan afektif sebagai sarana pemenuhan kebutuhan akan hiburan untuk mengatasi kebosanan. Mekanisme pengaktifan dipicu adanya gap informasi, pencarian informasi diawali kondisi pasif yang dapat berkembang menjadi aktif, evaluasi berdasarkan relevansi, keterbaruan, sumber, dan ulasan kemudian informasi valid disimpan/dibagikan, yang tidak valid menjadi pelajaran tentang hoaks. Kesimpulan penelitiannya adalah media sosial penting sebagai sumber informasi tetapi perlu dibarengi dengan kemampuan literasi digital penggunaannya sehingga peneliti merekomendasikan program pendidikan pemakai dan kebijakan untuk meningkatkan literasi media sosial.

Artikel ketujuh berjudul “*Scrolling for fun or to cope? Associations between social media motives and social media disorder symptoms in adolescents and young adults*” yang ditulis oleh Lisa B. Thorell, Milena Autenrieth, Alice Riccardi, Jonas Burén, dan Sissela B. Nutley. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana niat awal atau motif seseorang dalam mengakses media sosial berhubungan erat dengan kemunculan gejala gangguan penggunaan (*Social Media*

Disorder). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui survei digital yang melibatkan 1.820 responden. Partisipan terdiri dari dua kelompok demografis pelajar yaitu siswa sekolah menengah atas (924 orang) dan mahasiswa perguruan tinggi (896 orang). Penelitian ini menemukan bahwa motif paling umum membuka media sosial adalah untuk hiburan (*Entertainment*), memelihara hubungan sosial (*Social Maintenance*), serta mencari informasi dan keterampilan (*Information and Skills*). Penggunaan media sosial dengan tujuan-tujuan fungsional tersebut jarang berkembang menjadi kebiasaan *scrolling* yang tak terkendali atau merugikan. Penelitian ini juga menemukan motif yang jarang diungkapkan yaitu kompensasi sosial (*social compensation*), status diri (*self-status*) dan pelarian (*escape*). Individu yang menggunakan media sosial sebagai mekanisme koping untuk menghindari emosi negatif, lari dari masalah kehidupan nyata, atau mencari teman maya karena mengalami kesulitan bersosialisasi secara langsung, memiliki risiko tertinggi mengalami keterlibatan atau *attachment* yang berlebih dengan media sosial. Selain itu, dorongan untuk terus-menerus mengejar validasi popularitas dan citra diri juga memperburuk kondisi ini. Secara statistik, ketiga motif berisiko ini sangat dominan karena mampu menjelaskan 42% dari total kemunculan konsekuensi negatif akibat penggunaan media sosial.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ali et al. (2025), Vicente et al. (2024), Lora et al. (2024), Thorell et al. (2024) sama-sama menyoroti aspek psikologi seperti dampak aktivitas *mindless scrolling* dan pemicu fenomena *mindless scrolling*. Ali et al. (2025) dan Lora et al. (2024) secara umum fokus membahas

pengaruh desain fitur media sosial seperti *infinite scrolling* menjebak pengguna ke dalam aktivitas otomatis yang berdampak pada kelelahan kognitif, kecemasan, bahkan kecanduan. Kemudian penelitian Vicente et al. (2024) meneliti tentang dampak rasa bersalah dan “konflik tujuan” yang terjadi pada aktivitas *mindless scrolling* informan dan dampaknya pada kesejahteraan harian partisipan, penelitian ini juga menemukan kemungkinan lebih besar terjadi pada partisipan dengan tingkat kontrol diri rendah. Selanjutnya, Thorell dkk. (2024) memperdalam analisis ini dengan menemukan bahwa *scrolling* merupakan strategi koping partisipan dengan salah satu motifnya adalah pelarian (*escape*) dari emosi negatif. Pemicu tersebut yang kemudian menjadi pendorong utama partisipan terjebak dalam penggunaan kompulsif atau berlebihan di media sosial. Keempat artikel tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yang mengkaji penggunaan media sosial dan fenomena *mindless scrolling*. Perbedaannya penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana fenomena *mindless scrolling* diinterpretasikan melalui tahapan perilaku informasi selama fenomena tersebut berlangsung, ketimbang mengukur dampaknya secara psikologi bagi pengguna.

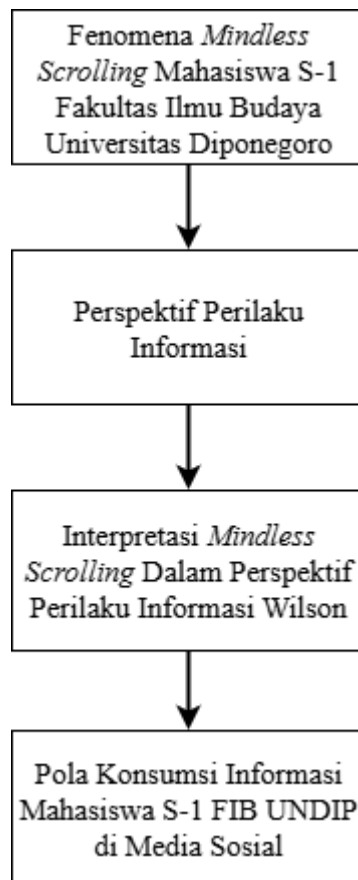
Selanjutnya, artikel yang ditulis oleh Hu dan Ou (2025), Meinhardt et al. (2025), Nurhayati (2023) lebih berfokus pada dinamika yang terjadi antara pengguna dengan sistem dan tahapan pencarian informasi. Nurhayati (2023) menggunakan Model Perilaku Informasi Wilson untuk mengkaji bagaimana proses seseorang dalam menggunakan media sosial dari munculnya kebutuhan informasi seperti motif kognitif dan afektif hingga bagaimana informasi yang ditemui di media sosial di evaluasi. Sementara itu, Hu dan Ou (2025) membahas adanya

transisi perilaku informan dalam platform berita yang menggunakan sistem algoritma. Informan yang memiliki kesadaran algoritma (*algorithm awareness*) yang tinggi mengalami transisi perilaku yang awalnya sebagai penerima pasif informasi kemudian berubah menjadi pencari aktif. Meinhardt dkk. (2025) menyoroti faktor kontekstual seperti kelelahan dan lingkungan rumah sebagai variabel yang mempengaruhi kemampuan pengguna dalam memutus siklus *scrolling* pasif. Ketiga artikel ini dapat digunakan dalam penelitian ini memiliki konsep teoritis yang serupa dan terdapat kesamaan proses yang terjadi dalam fenomena penelitian ini. Nurhayati (2023) menjadi rujukan utama karena kesamaan penggunaan kerangka Model Wilson, perbedaan terletak pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada fenomena *mindless scrolling* bukan penggunaan media sosial secara umum. Kemudian penelitian Hu dan Ou (2025) serta Meinhardt dkk. (2025) dapat digunakan sebagai landasan tambahan dalam menganalisis dinamika fenomena *mindless scrolling* terutama kaitannya dengan sistem algoritma yang berperan dalam transisi perilaku informasi informan dari tahapan pasif menuju aktif.

Penelitian sejenis yang telah dilakukan harapannya dapat memberi peneliti gambaran yang jelas mengenai fenomena, model teori dan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu tadi dapat menjadi pedoman terkait bagaimana alur penelitian yang dilaksanakan. Dengan demikian hasil temuan yang didapatkan oleh peneliti memiliki ketepatan pada model teori dan metode serta relevansi terhadap fenomena yang dialami.

2.3 Kerangka Pikir

Mahasiswa sebagai *digital native* dan pengguna aktif media sosial tidak hanya menggunakan media sosial untuk mencari informasi yang relevan dengan kebutuhan akademik maupun personal, tetapi juga sering terjebak dalam aktivitas *mindless scrolling*. Penelitian ini berawal dari fenomena *mindless scrolling* yaitu kebiasaan menggulir media sosial tanpa tujuan yang jelas dan terkesan membuang waktu dan menjadi distraksi bagi mahasiswa. Dalam teori perilaku informasi Wilson membagi perilaku informasi seseorang menjadi beberapa tahapan dari yang paling awal saat seseorang menyadari kebutuhan informasinya hingga pada tahap dimana informasi ini digunakan dan proses perilaku ini berulang karena kebutuhan informasi yang baru. Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji fenomena *mindless scrolling* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro melalui teori perilaku informasi yang digambarkan Wilson sebagai sebuah proses yang berulang manusia dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Dalam subbab landasan teori sebelumnya Wilson menggambarkan proses atau tahapan perilaku informasi menjadi berikut; 1) kebutuhan informasi; 2) mekanisme aktivasi; 3) variabel intervensi; 4) mekanisme aktivasi fase kedua; 5) perilaku pencarian informasi; 6) pemrosesan dan penggunaan informasi; 7) pengulangan siklus. Model perilaku informasi Wilson digunakan untuk menjelaskan bagaimana fenomena *mindless scrolling* oleh mahasiswa ini bisa terjadi. Model ini dapat menjelaskan bagaimana

fenomena *mindless scrolling* yang dialami mahasiswa mulai dari kebutuhan informasi mendorong mereka untuk mencari atau mengakses informasi, hambatan dan pendorong memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan konten, dan aktivitas *scrolling* itu sendiri menghasilkan informasi yang kemudian memicu kebutuhan baru.

Dengan menggunakan kerangka pikir ini, penelitian ini menghasilkan eksplorasi *mindless scrolling* dari perspektif perilaku informasi, sehingga dapat dipahami bagaimana mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro berinteraksi dengan informasi selama proses *mindless scrolling* terjadi. Pemahaman ini juga dapat memberikan wawasan mengenai dinamika mahasiswa S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam merespons, memproses, dan memanfaatkan informasi yang mereka temui secara tidak sengaja di media sosial.