

**Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Dalam  
Pemanfaatan Media Video Online dengan Pendekatan *Uses  
and Gratification***

**Juni Yanti<sup>1</sup>, Doni Sabdan Tanjung<sup>2</sup>, Rizki Abdi Pulungan<sup>3</sup>,  
Thoyyib Baihaqy<sup>4</sup>, Franindya Purwaningsih<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> UIN Sumatera Utara

[juniyanti060220@gmail.com](mailto:juniyanti060220@gmail.com), [donisabdan@gmail.com](mailto:donisabdan@gmail.com),  
[rizkiabdipulungan@gmail.com](mailto:rizkiabdipulungan@gmail.com), [toyoyibbaihaqy715@gmail.com](mailto:toyoyibbaihaqy715@gmail.com),  
[franindya@uinsu.ac.id](mailto:franindya@uinsu.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe information seeking behavior through online video media by students of the Faculty of Letters, University of North Sumatra and the information needs of students of the Faculty of Computer Science and Information Technology, University of North Sumatra with the Uses and Gratification Approach through online video media. This research uses a quantitative approach with a descriptive study type. The research data is in the form of analysis results regarding information seeking behavior through online video media and information needs with the Uses and Gratification approach through online video media. Data collection was carried out using questionnaires and interviews. Instruments used to collect data using questionnaires and structured interviews. Based on the research results, it is concluded as follows. First, students of the Faculty of Computer Science and Information Technology are able to search for information through online video media with coherent stages, namely starting, chaining, browsing, monitoring, differentiating and extracting. Second, students are able to meet information needs with the Uses and Gratification approach starting from cognitive needs, affective needs, personal integration needs, social integration needs and escape needs.*

**Keywords: Student Information, Online Video Media, Uses and Gratification**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku penelusuran informasi melalui Media video online oleh mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Sumatera Utara dan Kebutuhan informasi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara dengan Pendekatan Uses and Gratification melalui media video online. Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif berjenis studi deskriptif. Data penelitian berupa hasil analisis Mengenai perilaku penelusuran informasi melalui media video online dan kebutuhan Informasi dengan pendekatan Uses and Gratification melalui media video online. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Instrumen Yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan angket dan wawancara Terstruktur. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan sebagai berikut. Pertama, Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi mampu melakukan penelusuran informasi melalui media video Online dengan tahap yang runtut yaitu starting, chaining, browsing, monitoring, Differentiating dan extracting. Kedua, mahasiswa mampu memenuhi kebutuhan informasi Dengan pendekatan Uses and Gratification mulai dari kebutuhan kognitif, kebutuhan Afektif, kebutuhan integrasi pribadi, kebutuhan integrasi sosial dan kebutuhan pelarian.

**Kata Kunci: Informasi Mahasiswa, Media Video Online, Uses and Gratification**

## PENDAHULUAN

Informasi ialah perihal yang berarti digunakan oleh warga besar untuk penuhi Kebutuhannya tiap- tiap. Data yang diartikan di mari bisa berfungsi selaku alat hiburan, Komoditi, ataupun buat melakukan kewajiban yang lain. Keinginan data tiap orang berbeda- beda Terkait dari status sosial, umur, profesi serta lain serupanya. Buat penuhi keinginan datanya, tiap orang hendak melaksanakan pencarian data Dengan metode yang dikira efisien dalam penuhi keinginan hendak datanya. Pencarian data Bisa dicoba dengan cara konvensional serta digital. Pencarian data dengan cara konvensional dicoba Memakai kartu brosur, kamus, indikator, ensiklopedi ataupun daftar acuan. Sebaliknya pencarian Data dengan cara digital dicoba memakai alat digital ataupun elektronik semacam OPAC (Online Public Access Catalog), harian elektronik, search engine, serta data lain yang ada dengan cara digital ataupun Elektronik (Al-turas et al., 2018).

Sikap konsumen internet di Indonesia tercantum aktif dalam pencarian data. Hasil survey APJII 2016 alibi penting mengakses internet oleh warganet indonesia sebesar 31, 3 juta( 25, 3%) buat Pembaharuan data, sebesar 27, 6 juta (20, 8%) terpaut profesi, sebesar 17, 9 juta (13, 5%) memuat durasi Senggang, lebihnya buat masyarakatan, terpaut pembelajaran, hiburan, bidang usaha serta berbisnis. Data yang diakses Oleh warganet amat berbagai macam mulai dari tekstual, lukisan, sampai video (Juliarsa, 2012).



Gambar 1 : Data pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022

Banyak warganet yang Mencari data disebabkan beragamnya kanal- kanal fasilitator data. Penelusur data bisa Mengakses data dari bermacam berbagai fitur mulai dari laptop, pc, pil, sampai kerja. Konsumen alat sosial dalam pencarian data konten film ialah pihak yang sangat aktif Berbicara buat pelampiasan kebutuhannya. Perihal itu cocok dengan filosofi Uses and Gratifications Yang dikatakan oleh Elihu Katz pada tahun 1959, selaku respon kepada Bernard Berelson yang Melaporkan kalau riset komunikasi hal dampak alat massa telah mati. Riset yang mulai Hiduptentang upaya buat menanggapi persoalan“ what do people do with alat?”. Filosofi Uses and Gratificationsdijelaskan kalau konsumen wajib aktif buat memastikan alat mana yang wajib diseleksi Buat melegakan kebutuhannya. Filosofi ini lebih menekankan pada pendekatan kemanusiaan dalam memandang Alat massa. Maksudnya, orang itumempunyai independensi, wewenang buat menganggap alat.

Berhubungan dengan pencarian data yang dicoba oleh warganet, mahasiswa ialah Pihak yang sangat kerap melaksanakan kegiatan itu (Iman Saufik, 2021).

Pencarian dengan cara online banyak disukai saat ini ini sebab mudahnya Aksesterutama untuk penelusur dari golongan mahasiswa. Wujud data yang kerap diakses salah satunya merupakan film sebab bisa melingkupi audio, lukisan ataupun bacaan. Mahasiswa pada biasanya serta Mahasiswa Fakultas Ilmu Pc serta Teknologi Data spesialisnya selaku penelusur yang kerap mencari Data dengan cara online mengakses film buat penuhi keinginan data lewat alat film Online pasti mempunyai pola penelusurannya tiap- tiap. Pencarian data lewat alat film online mencakup Starting, Chaining, Browsing, Differentiating, Monitoring serta Extracting. Jenjang Starting tidak hanya memakai ponsel pintar ataupun pil Mahasiswa dalam mengawali pencarian data pula memakai pc ataupun laptop. Perihal itu Terjalin sebab keahlian buat mengakses data lewat alat film online amat besar. Jenjang Chaining dalam mengakses film beberapa besar mahasiswa amat sepakat buat Menggunakan internet (Mulyadi, n.d.).

Eksplorasi internet buat mengakses film oleh mahasiswa bagus yang Memakai WIFI ataupun paket informasi ialah perihal yang biasa terjalin, sebab tanpa terdapatnya internet Mereka tidak dapat mengakses film buat mencari data dengan cara online. Jenjang Browsing terdiri dari fitur Search, Trending, Recommended, Watch It Again, Recently Uploaded. Beberapa besar mahasiswa amat sepakat dalam menelusur data di alat film online Memakai fitur Search. Fitur search pada alat film online dipakai mahasiswa buat menelusur Data berbentuk film dengan memasukkan tutur kunci yang berkaitan dengan data yang Diperlukan ataupun yang dibutuhkan( Devega& Irhandayaningsih, n. d.). Beberapa besar mahasiswa sepakat dalam menelusur data di alat Film online memakai fitur Trending. Fitur ini ialah salah satu metode menelusur data yang Terdapat dalam alat film online bersumber pada apa yang banyak diakses oleh penelusur yang lain pada web Yang sediakan film di sesuatu area ataupun zona yang bisa berbentuk negeri khusus. Beberapa besar Mahasiswa sepakat dalam menelusur data di alat film online memakai fitur Recommended (Edisi, 2020).

Fitur ini hendak menyuguhkan video- video yang berhubungan dengan film yang sempat mereka amati lebih dahulu. Beberapa besar mahasiswa sepakat dalam menelusur data di alat film online memakai fitur Watch It Again. Fitur ini mempunyai guna buat membuat film dimasukkan kedalam fitur Watch It Again Supaya bisa memandang film itu dilain durasi apabila diperlukan kedepannya( Rafiq, 2020). Beberapa besar mahasiswa Sepakat dalam menelusur data di alat film online memakai fitur Recently Uploaded. Fitur ini Berperan buat menunjukkan video- video yang terkini ataupun terkini saja diunggah bersumber pada film yang Sempat dilihatsebelumnya alhasil menarik buat penelusur memandang data terkini tersebut (Pa-, 2018).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku penelusuran informasi dan kebutuhan Informasi dengan memanfaatkan media video online mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Untuk mengetahui bagaimana kendala yang

dirasakan oleh mahasiswa Universitas Sumatera Utara dalam menelusuri informasi melalui media video online.

## **METODE PENELITIAN**

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6).

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai Universitas Sumatera Utara.

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang dimana Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2002:107). Untuk mendapat data yang tepat maka perlu ditentukan informan yang memiliki kompetensi dan sesuai dengan kebutuhan data (purposive). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis perilaku konsumtif pada berbelanja online yang terjadi pada mahasiswa. Informan sebagai subjek penelitian merupakan informan yang sudah ditentukan dengan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan oleh tim peneliti.

Dan dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu, dengan melakukan teknik wawancara dan juga observasi. Yang dimana, dalam metode ataupun teknik wawancara yang digunakan yaitu metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh keterangan informasi atau penjelasan seputar permasalahan secara mendalam sehingga diperoleh data yang akurat dan terpercaya karena diperoleh secara langsung tanpa perantara. Dengan metode wawancara tidak terstruktur.

Dalam metode observasi, yang dimana metode observasi ini merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengganti langsung obyek datanya. Menurut Sugiyono (2016:310) mengklasifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi, observasi terang-terangan dan tersamar, dan observasi yang tak berstruktur. Penelitian ini termasuk ke dalam observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Menurut Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2016:311) sambil melakukan pengamatan peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya dengan observasi partisipatif ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap tajam karena peneliti terlihat dan mengamati sendiri.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari proses pengumpulan data melalui teknik wawancara, membuahakan hasil penelitian bahwa Jenjang dini pencarian data, perlengkapan yang dipakai buat menelusur data di alat film online yang mereka maanfaatkan semacam smarphone dalam mengakses data mempunyai metode yang lebih gampang. Perihal itu cocok dengan statment Heyes dalam Alia( 2014) ponsel pintar merupakan metode yang lebih gampang dalam mengakses data serta berhubungan dengan sahabat kita lewat internet. Untuk beberapa besar orang, ponsel pintar telah jadi kesatuan dari watak mereka. Metode yang lebih gampang yang diartikan merupakan pencarian data cuma mengetikkan tutur kunci lewat alat film online hingga hendak timbul hasil yang berkaitan dengan tutur kunci yang mereka ketikkan.

Jenjang berikutnya Chaining, pemakaian internet selaku alat pencarian data amat disukai sebab bisa mengakses ke semua pangkal, bisa mencampurkan sebagian pangkal serta mempunyai keahlian multimedia. Perihal itu cocok dengan statment Abdul Belas kasih Alim( dalam Savitri 2016) internet dipakai oleh banyak orang sebab menawarkan banyak khasiat, antara lain sepertidapat mengakses ke semua sumber- sumber data di bumi dengan cara tidak terbatas danmempunyai sarana hyperlink yang membolehkan kita mencampurkan data dari pangkal yang satu dengan data dari pangkal lain yang terletak di bumi maya internet.

Jenjang Browsing hal pemakaian fitur Search amat disukai oleh para penelusur sebab dengan fitur ini mereka bisa memperoleh hasil film yang relevan dengan tutur kunci ataupun kueri yang mereka ketikkan. Perihal itu cocok dengan statment Youtube Creators( 2017) pencarian di YouTube hendak berupaya menunjukkan hasil yang sangat relevan bersumber pada kueri tutur kunci. Film diberi tingkatan bersumber pada banyak aspek, tercantum seberapa bagus kesesuaian kepala karangan, cerita, serta konten film dengan kueri pemirsa.

Berikutnya pemakaian fitur Trending besar disebabkan fitur ini menyuguhkan film yang banyak diakses warganet, yang terkini serta aspek yang lain. Perihal itu cocok dengan statment Google Support( 2017) diantara banyak film terkini di YouTube pada hari khusus, Trending cuma bisa membuktikan beberapa terbatas. Fitur Reccomended sediakan data berbentuk video- video yang sempat ditonton lebih dahulu ataupun mempunyai poin yang seragam. Perihal itu cocok dengan opini Youtube Creators( 2017) saran film merupakan koleksi film yang dipersonalisasi oleh tiap- tiap pemirsa, yang terpikat buat menyaksikan lebih lanjut bersumber pada kegiatan lebih dahulu. Fitur Watch It Again membuat catatan film yang hendak ditonton di era yang hendak tiba bagus yang telah sempat ditonton ataupun belum di fitur“ Melihat Esok” perihal itu cocok dengan statment Google Support( 2017) dengan meningkatkan film ke catatan putar“ Melihat Esok”, alhasil bisa mengaksesnya dengan gampang bila saja, bagus buat menontonnya balik ataupun buat awal kalinya.

Pemakaian fitur Recently Uploaded besar sebab buat menjauhi permasalahan ingatan serta kejenuhan dengan mempelajari perihal terkini yang terdapat di alat film online perihal ini cocok dengan opini Torie Natalova( 2017) menekuni suatu yang terkini menimbulkan otak membuat koneksi dampingi

neuron, mengubah sebagian yang lenyap bersamaan berjalannya durasi. Kerap melaksanakan perihal terkini pula hendak meningkatkan pola pikir yang lebih bertumbuh, mendesak ketekunan serta daya tahan.

Jenjang Differentiating, penelusur dalam mencari data yang diperlukan sebab banyak orang mengaksesnya yang bisa jadi saja berlawanan dengan agama mereka sendiri. Statment itu cocok dengan opini Linda( 2017) dampak bandwagon merupakan kejadian intelektual di mana orang melaksanakan suatu paling utama sebab orang lain melaksanakannya, terbebas dari agama mereka sendiri, yang bisa jadi mereka abaikan ataupun menimpa. Berikutnya mengenai jumlah subscribers cuma membuktikan akun yang melanggan channel itu bukan bukti data yang diunggah didalamnya. Perihal ini cocok dengan opini Support Google( 2017) bahwajumlah konsumen yang sudah subscribe ke channel YouTube merupakan orang yang menjajaki channel khusus. Channel yang telah Verified banyak dikases sebab channel itu telah mapan dalam sediakan data dalam wujud film.

Jenjang berikutnya Monitoring, banyak mahasiswa berlangganan channel sebab mempunyai sebagian profit ialah menjajaki data yang dipublikasi channel itu. Perihal itu cocok dengan statment Helianthusonfri( 2016: 168) dengan cara biasa terdapat 3 alibi kenapa banyak orang ingin menjajaki suatu channel Youtube. 3 alibi itu antara lain Channel Youtube antara lain membagikan hiburan, data ataupun bimbingan. Mahasiswa beberapa besar memandang film pada Channel yang serupa, perihal itu ialah salah satu strategi pencarian data, tidak hanya mengirit durasi pula mendapatkan data yang relevan dengan film yang sempat diamati lebih dahulu. Perihal itu cocok dengan opini Purwono( 2008: 10) kalau menelusur data di internet dibutuhkan karenainformasi yang ada mengirit durasi pencarian, amat relevan, amat banyak serta berbagai macam.

Jenjang yang terakhir ialah Extracting, terdapatnya kolom cerita bisa membuat mahasiswa mau memandang film itu, menekuni ataupun menciptakan data yang diperlukan. Perihal itu cocok dengan statment Youtube Creators( 2017) kalau aspek cerita amat bermanfaat buat menolong penelusur data menciptakan, menekuni, serta menyudahi apakah mereka mau menyaksikan film kamu ataupun tidak. Estimasi memandang kolom pendapat dalam menelusur data besar. Kolom ini menyediakan pemirsa buat bertukar pikiran hal data pada film yang mereka akses. Perihal itu cocok dengan statment Youtube Creators( 2017) obrolan di golongan pemirsa tentu hendak terjalin dengan ataupun tanpa keikutsertaan Channel di bagian pendapat di YouTube. Pelampiasan keinginan integrasi individu, data di internet amatlah banyak serta beraneka ragam buat menaikkan uraian sedemikian itu pula pada alat film online. Perihal itu cocok dengan statment Krentnian( 2012) kalau banyaknya data serta ilmu wawasan yang ada pada bumi maya ataupun internet, hingga hendak jadi alat buat tingkatan wawasan serta uraian untuk konsumennya yang aktif menjajaki suatu web ilmu wawasan serta patuh ilmu yang diterbitkan lewat web sah di internet.

Pelampiasan kebutuhan integrasi sosial, Mengenai mahasiswa tidak ingin memberikan data yang mereka punya dapat dimaksud selaku penuhi keinginan mereka terlebih dulu. Perihal itu cocok dengan statment Deuter( dalam

metrotvnews 2015) kalau menaruh diri kamu lebih dulu tidaklah mutu minus. Itu merupakan kewajiban kamu buat mengurus diri sendiri serta memperoleh apa yang kamu butuhkan. Pelampiasan keinginan pelarian, mayoritas penelusur data di alat film online untuk mencari hiburan. Perihal itu dibantu dengan statment Akbar( 2005: 10) Internet merupakan pangkal data, perlengkapan komunikasi dan perlengkapan hiburan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Mahasiswa dalam menelusur data lewat alat film online sudah sanggup dengan runtut melaksanakan tahapan- tahapannya mulai dari Starting, Chaining, Browsing, Differentiating, Monitoring, serta Extracting. Jenjang itu dilaksanakan mahasiswa buat penuhi keinginan data yang bisa di kelompokkan jadi keinginan kognitif, afektif, integrasi individu, integrasi sosial serta keinginan pelarian. Mahasiswa dalam penuhi keinginan data bisa memilah serta memilah data semacam apa yang mereka perlukan serta bisa digunakan dengan lumayan maksimum.

Mahasiswa seharusnya sanggup menggunakan seluruh fitur yang terdapat dalam internet spesialnya pada alat film online supaya bisa mendapatkan data yang relevan serta cocok dengan keinginan datanya. Mahasiswa pula sepatutnya sanggup membuat rasio prioritas hal data semacam apa yang mereka butuhkan. Rasio prioritas hal keinginan data hendak menolong mahasiswa buat memastikan data apa yang lekas dipenuhi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-turas, B., Sejarah, M., Xxiv, V., Model, B., Informasi, L., & Pillars, S. (2018). *Perilaku Pencarian Informasi Pemustaka Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Tangerang. XXIV(1)*, 1-18.
- Devega, F., & Irhandayaningsih, A. (n.d.). *Perilaku Pencarian Informasi Fotografer Melalui Media Online oleh Komunitas Instansantara Semarang*.
- Edisi, X. (2020). *PERILAKU PENCARIAN INFORMASI KESEHATAN DI INTERNET PADA MASYARAKAT KOTA BANDUNG Universitas Telkom Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis. XXII*, 63-78.
- Iman Saufik. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi: Konsep, Teori dan Praktik*. In *Yayasan Prima Agus Teknik*.
- Juliarsa, G. (2012). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Sistem Informasi Akuntansi Pada LPD Di Kecamatan Denpasar Utara. *E-Jurnal Akuntansi, 1(1)*.
- Muliyadi, I. (n.d.). *PERILAKU PENCARIAN INFORMASI*. <https://doi.org/10.24252/kah.v6i1a1>
- Pa-, U. N. (2018). *POLA PERILAKU PENCARIAN INFORMASI GENERASI Z Abstract :*
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika, 1(1)*, 18-29.