

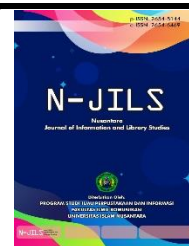


# N-JILS

## Nusantara

### Journal of Information and Library Studies

Journal homepage: [ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS](http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS)



## Perilaku Pencarian Informasi *Goldenness*

### *Goldenness Information Behavior*

Lisma Nur Aeni<sup>\*1</sup>, Rosiana Nurwa Indah<sup>2</sup>, Rifqi Zaeni Achmad Syam<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Univeristas Islam Nusantara

e-mail: <sup>\*1</sup> [lismanuraeni11@gmail.com](mailto:lismanuraeni11@gmail.com), <sup>2</sup> [rosiananurwaindah@uninus.ac.id](mailto:rosiananurwaindah@uninus.ac.id), <sup>3</sup> [rifqisyam@uninus.ac.id](mailto:rifqisyam@uninus.ac.id)

#### ARTICLE INFO

*Article history*

Received [Juni, 2021]

Revised [August, 2021]

Accepted [August, 2021]

Available Online [September, 2021]

DOI: 10.30999/n-jils.v%vi%i.1193

#### ABSTRACT

*This study discusses the Information Seeking Behavior of Goldenness in DKI Jakarta. The purpose of this study was to determine the information behavior of DKI Jakarta's Goldenness information as well as obstacles in finding information about the Golden Child. The theory of search behavior used is Wilson's theory, according to Wilson, information-seeking behavior is influenced by five factors, namely, psychological conditions, demographics, a person's role in society, the environment, and the characteristics of information sources. Using qualitative research methods, this type of research is a case study of five informants with different backgrounds and ages. Data collection techniques were carried out through interviews and document review. Data analysis techniques using Milez and Huberman, and test the validity of the data through triangulation. The results showed that (1) Psychological condition factors were able to influence the feeling of Goldenness to be Happy when searching for information. Information that also affects their emotions so that they can feel sad and happy. (2) Demographic factors indicate if there are differences in work background that affect the intensity and time of Golden in seeking information; (3) The role of a person in the community also influences the information-seeking behavior of Goldenness. Goldenness who is an admin will often look for information about Golden Child so that it is always updated so that it can redistribute the information*

---

*obtained to other Goldennesses; (4) The environmental factors surrounding the Gold determine the sources and types of information used in seeking the information they want; (5) The characteristic factor of information sources also influences the form and type of information media used in Goldenness' information-seeking behavior. Goldenness prefers to use digital information sources such as Twitter. The individual barriers that Goldenness experience is their mastery of the Korean language and their skills in keywords to acquire the ones that suit their needs. Barriers to environmental factors are due to the activities they have to do and the lack of available information sources that provide information on Golden Child.*

*Keywords: information-seeking behavior, K-Popers community, Wilson theory, Goldenness*

---

*Kata kunci: perilaku pencarian informasi, komunitas K-Popers, teori Wilson, Goldenness*

---

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai Perilaku Pencarian Informasi *Goldenness* yang berada di DKI Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku pencarian informasi *Goldenness* DKI Jakarta serta hambatan dalam pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Teori perilaku pencarian informasi yang digunakan adalah teori Wilson, menurut Wilson perilaku pencarian informasi di pengaruhi oleh lima faktor yaitu, kondisi psikologi, demografi, peran seseorang di masyarakat, lingkungan, serta karakteristik sumber informasi. Menggunakan metode penelitian Kualitatif, jenis penelitian studi kasus terhadap lima informan dengan latar belakang dan usia yang berbeda. Teknik pengambilan data dilakukan melalui wawancara dan kajian dokumen. Teknik analisis data menggunakan Miles dan Huberman, dan uji keabsahan data melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Faktor kondisi psikologi ternyata dapat mempengaruhi perasaan *Goldenness* menjadi Bahagia ketika melakukan pencarian informasi. Informasi yang ditemukan juga mampu mempengaruhi emosional mereka sehingga mereka bisa merasa sedih dan bahagia. (2) Faktor demografis menunjukkan jika adanya perbedaan latar belakang pekerjaan mempengaruhi intensitas dan lamanya waktu *Goldenness* dalam mencari informasi; (3) Faktor peran seseorang di masyarakat juga mempengaruhi perilaku pencarian informasi *Goldenness*. *Goldenness* yang menjadi seorang admin akan lebih sering mencari informasi mengenai *Golden Child* agar selalu

---

*update*, sehingga bisa menyebarkan kembali informasi yang di dapat ke *Goldenness* lainnya; (4) Faktor lingkungan di sekitar *Goldenness* menentukan sumber dan jenis informasi yang digunakan dalam mencari informasi yang mereka butuhkan; (5) Faktor karakteristik sumber informasi juga memengaruhi bentuk dan jenis media informasi yang digunakan dalam perilaku pencarian informasi *Goldenness*. *Goldenness* lebih suka menggunakan sumber informasi digital berupa twitter. Hambatan individu yang dialami *Goldenness* adalah kurangnya penguasaan Bahasa Korea dan keterampilan mereka dalam menggunakan kata kunci untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hambatan pada faktor lingkungan dikarenakan adanya kegiatan yang harus mereka lakukan dan masih sedikitnya ketersediaan sumber informasi yang menyediakan informasi *Golden Child*.

© 2021 NJILS. All rights reserved.

---

## A. PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi pada abad ke 20 berkembang dengan sangat pesat. Saat ini, informasi merupakan kebutuhan pokok dimana standar hidup, pola kerja, kesenangan, sistem pendidikan, dan pemasaran barang-barang sangat dipengaruhi oleh akumulasi peningkatan informasi, dikenal dengan sebutan masyarakat informasi (Damanik, 2012). Hal tersebut membuat keinginan seseorang untuk mencari tahu informasi mengenai segala sesuatu sangat tinggi, karena dianggap dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Setiap orang memiliki cara yang berbeda-beda untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut meskipun kebutuhannya sama. Seorang fans yang mencari tahu informasi mengenai idolanya ada yang mencari menggunakan *twitter*, *instagram*, majalah, atau bertanya pada teman. Menurut Nicholas (2008) perilaku pencarian informasi terdiri atas beberapa sifat yaitu, interaktif, rekreasi, pengumpulan informasi merupakan kegiatan sosial, dan kompetitif, dalam mencari informasi membutuhkan biaya baik waktu maupun keuangan.

Memiliki ciri khas musik yang dapat memberikan kesenangan tersendiri bagi para penikmatnya, membuat K-Pop semakin digemari dan dikonsumsi oleh banyak orang. Sehingga, melahirkan kelompok penggemar atau yang terkenal dengan Fandom (*fans kingdom*). Fandom

sebuah *Boyband* atau *Girlband* K-Pop memiliki intensitas keterlibatan intelektual dan emosional saat memberi makna pada produk budaya, yaitu musik K-Pop. Keterlibatan tersebut, pada akhirnya menyebabkan seseorang memiliki kebutuhan informasi. Segala kegiatan yang dilakukan oleh seorang fans disebut *fangirling*.

Dalam dunia *fangirling*, Individu yang lebih unggul dalam menyampaikan informasi akan menjadi sumber bagi *fans* yang lain. Sebagaimana individu pada umumnya yang selalu memiliki cara untuk memenuhi kebutuhan informasi, dan menjadi pribadi yang lebih unggul. Oleh karena itu, mencari informasi terkini mengenai idola merupakan sebuah keharusan bagi seorang fans, termasuk *Goldenness*. *Goldenness* adalah sebutan bagi *fans Boyband Golden Child*.

Informasi mengenai mengenai jadwal harian seperti acara tv, radio, siaran langsung yang dilakukan anggota melalui sebuah aplikasi video *Vlive*, dan *streaming Movie Video* secara massal untuk meningkatkan *viewers* secara cepat. Selain itu, *Goldenness* juga membutuhkan informasi terkini seperti lagu yang baru rilis, dan nominasi ajang penghargaan biasanya disertai prosedur dan ketentuan melakukan *voting*.

Pemenuhan kebutuhan akan informasi-informasi tersebut selain untuk menambah pengetahuan, juga dapat meningkatkan keterampilan yang pada akhirnya dapat merubah sikap, sifat, dan perilaku seorang individu. Menurut Reghita (2020), kebutuhan informasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu lingkungan, peran sosial, dan personal untuk mencari jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan sebelumnya. Hal serupa juga mendorong *Goldenness* DKI Jakarta melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Siapa pun dapat bergabung untuk menjadi *Goldenness* DKI Jakarta asalkan mereka menyukai *Golden Child*. Keterbukaan tersebut menyebabkan *Goldenness* DKI Jakarta memiliki latar belakang yang beragam, baik dari segi pendidikan, maupun pekerjaan. Hal tersebut tentu saja dapat mempengaruhi proses pencarian informasi.

Waktu pencarian informasi yang berbeda akan menghasilkan informasi yang berbeda pula, karena informasi baru dapat muncul secara tiba-tiba dengan jumlah yang banyak ataupun sedikit. Apabila muncul beberapa informasi baru secara bersamaan maka individu dapat menghabiskan waktu cukup lama untuk mendapatkannya, sedangkan disisilain, *Goldenness* memiliki keterbatasan waktu. Oleh karena itu, kondisi psikologis juga dapat mempengaruhi pencarian informasi yang dilakukan. Saat seseorang merasa sedang dalam keadaan tidak baik-

baik saja seperti saat sedang ditimpa banyak masalah, atau banyak kewajiban yang harus dituntaskan. Hal-hal tersebut dapat membuat seseorang mengurangi kegiatan *fangirling* atau semakin sering karena kegiatan *fangirling* dianggap sebagai hiburan. Hal ini sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Wilson (1999) bahwa proses pencarian informasi dipengaruhi oleh kondisi psikologi, demografis, peran seseorang di masyarakat, dan lingkungan.

Penelitian sejenis pernah dilakukan kepada ELF Bandung yang merupakan fandom dari *Boyband* Super Junior. ELF Bandung mencari informasi mengenai lagu-lagu, dan foto-foto terbaru melalui media internet dengan memanfaatkan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, dan situs *download* gratis. Penelitian tersebut memiliki 8 sub variable yaitu *starting*, *chaining*, *browsing*, *differentiating*, *monitoring*, *extracting*, *verifying*, *ending*. (Dewi, Esha Mustika, dkk, 2016). Saat ini, *Golden Child* memiliki 251.000 pengikut di akun *Vlive* dengan pengikut terbanyak berasal dari negara Indonesia, kedua Filipina, dan ketiga dari Amerika Serikat. Hal tersebut menunjukkan banyaknya *Goldenness* Indonesia. Permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan menjadi latar belakang perlu dilakukan penelitian mengenai perilaku pencarian informasi *Goldenness* yang berada di DKI Jakarta. Oleh karena itu, judul riset ini, yaitu “Perilaku Pencarian Informasi *Goldenness* (Pendekatan kualitatif Deskriptif Mengenai Analisis Perilaku Pencarian Informasi *Goldenness* DKI Jakarta).”

## B. TINJAUAN PUSTAKA

Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga memiliki makna. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Informasi adalah penerangan, pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu. Secara linguistik, keseluruhan makna yang menunjang amat yang terlihat dari bagian-bagian amanat itu. Informasi yang baik adalah informasi yang akurat, tepat waktu, dan mudah dimengerti (Yusup dan Subekti, 2010). Menurut Parwit (2012) informasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu informasi lisan dan informasi terekam. Jenis informasi terekam terbagi kembali menjadi dua, yaitu informasi ilmiah dan informasi tidak ilmiah. Berdasarkan keperluannya informasi terbagi menjadi beberapa yaitu, *Current approach*, *Everyday approach*, *Exhaustive approach*, and *Catching-up or Brushing-up approach*. (Guha dalam Indah, 2014)

Sebelum melakukan pencarian individu akan mengidentifikasi informasi apa yang dibutuhkan atau kebutuhan informasi. Kebutuhan informasi ini hadir karena adanya kesenjangan informasi yang dimiliki dengan informasi yang harus dimiliki (Afrina, 2019). Pengertian kebutuhan informasi menurut Yusup dan Subekti (2010) adalah suatu keadaan yang terjadi dalam struktur kognisi seseorang yang dirasakan ada kekosongan informasi atau pengetahuan sebagai akibat tugas atau sekedar ingin tahu. Adapun kebutuhan informasi untuk komunitas menurut Turick dalam Indah (2014), yaitu, *housing, employment, city services, health care services, food and food stamps*.

Setelah mengetahui kebutuhan akan informasinya maka akan mengalami perilaku pencarian informasi. Perilaku pencarian informasi menurut Sulistyono-Basuki dalam Widyastuti (2016) adalah usaha seseorang untuk mencari informasi yang dibutuhkan akan menimbulkan perilaku, yang perilaku ini disebut perilaku pencarian informasi. Perilaku pencarian informasi dimulai ketika seseorang merasa bahwa pengetahuan yang dimilikinya kurang. Dalam melakukan perilaku pencarian informasi terdapat beberapa model yang salah satunya adalah Model Wilson.

Model pencarian informasi Wilson menunjukkan bahwa dalam melakukan pencarian informasi seseorang dipengaruhi oleh kondisi psikologis seseorang, demografis, peran seseorang di masyarakatnya, lingkungan, dan karakteristik sumber informasi (Case dalam Fathurrahman, 2016). Dalam perilaku informasi kondisi psikologis seseorang sangat berpengaruh karena akan ada perbedaan perilaku informasi antara seseorang yang sedang risau dan bertampang *memble* dibandingkan dengan seseorang yang sedang gembira dan berwajah *sumringah*. Demografis, dalam arti luas menyangkut kondisi sosial-budaya seseorang sebagai bagian masyarakat tempat ia hidup dan berkegiatan. Peran seseorang di masyarakatnya, khususnya dalam hubungan interpersonal, ikut mempengaruhi perilaku informasi. Lingkungan, dalam hal ini adalah lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih luas mempengaruhi perilaku informasi. Karakteristik sumber informasi, atau mungkin lebih spesifik: karakter media yang akan digunakan dalam mencari dan menemukan informasi ikut mempengaruhi perilaku informasi.

Dalam proses pencarian informasi menurut Wilson dalam Fathurrahman (2016) ada beberapa hambatan, yaitu hambatan individu yang berasal dari diri sendiri seperti faktor sifat, pendidikan, dan status sosial. Selain itu, ada hambatan yang berasal dari lingkungan, antara lain waktu yang terlalu lama untuk memperoleh informasi, fasilitas akses yang terbatas, situasi ekonomi dan politik. Kendala lain juga diutarakan oleh Wersig dalam Fathurrahman (2016),

bahwa segala tindakan manusia didasarkan pada suatu keadaan yang dipengaruhi oleh lingkungan pengetahuan, situasi, dan tujuan yang ada pada diri manusia.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2013). Sumber data yang digunakan merupakan data yang didapatkan dari subjek penelitian secara langsung, melalui wawancara dengan informan. Selain itu, data diperoleh objek penelitian secara tidak langsung berasal dari jurnal penelitian mengenai perilaku pencarian informasi komunitas dan publikasi-publikasi yang berasal dari media Korea maupun Indonesia. Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan beberapa pertimbangan tertentu, yaitu *Goldenness* yang berada di DKI Jakarta, sudah tergabung minimal enam bulan, dan memahami topik penelitian ini. Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang dengan latar belakang pekerjaan yang berbeda, diantaranya 1 orang guru, 1 orang yang sedang mencari pekerjaan, 1 orang siswa, dan 2 orang mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Miles and Huberman, yaitu pengumpulareduksi data, penyajian data, dan simpulan. Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei hingga Agustus 2020.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku pencarian informasi merupakan upaya yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Disisi lain hal tersebut dilakukan untuk menambah pengetahuan, pendukung untuk meyelesaikan pekerjaan, atau penelitian, dan juga hiburan serta interaksi sosial. Dalam pencarian informasi mengenai *Golden Child* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi *Goldenness*. Adanya kebutuhan tersebut, maka munculah sebuah perilaku pencarian informasi pada *Goldenness*. Salah satu model pencarian informasi yaitu model pencarian informasi Wilson. Pada teori Wilson terdapat lima faktor yang mempengaruhi perilaku

pencarian informasi, yaitu kondisi psikologis seseorang, demografis seseorang, peran seseorang di masyarakatnya, lingkungan, dan karakteristik sumber informasi.

Kondisi psikologis seseorang dapat mempengaruhi perilaku pencarian informasi. Seseorang yang sedang risau dan bertampang lesu akan memperlihatkan perilaku informasi yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang sedang gembira dan berwajah sumringah (Case dalam Fathurrahman, 2016). Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa *Goldenness* dalam keadaan senang ketika melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Apalagi ini dianggap sebagai hiburan saat mereka bosan dan sebagai peralihan dari penatnya aktivitas sehari-hari. Hasil kegiatan perilaku pencarian informasi yang mereka lakukan ternyata mampu mempengaruhi keadaan emosional mereka. Contohnya pada saat para informan mendapat informasi kurang mengenakan. Hal tersebut mampu mempengaruhi perasaan mereka, sehingga mereka menjadi sedih dan seakan bisa merasakan seperti apa yang sedang dialami oleh idola mereka. Hal ini menurut Katz, Guravitch, dan Haas (Aryanti, 2012) dikarenakan salah satu kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan efektif, yaitu kebutuhan estesis individu seperti hal-hal yang menyenangkan dan terkait pengalaman emosional. Adanya kebutuhan afektif ini yang membuat informan memiliki waktu khusus bahkan ada yang hampir setiap hari melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Hal ini sesuai dengan pernyataan informan berikut:

“Secara spesifik, saya tidak tahu berapa lama waktu yang saya habiskan untuk mencari informasi mengenai *Golden Child*. Tetapi, menurut perkiraan saya, waktu yang saya habiskan bisa saya habiskan bisa 3 sampai 5 jam jika digabungkan. Selama saya ada tidak melakukan aktivitas apapun, pasti saya akan membuka media sosial untuk mencari informasi mengenai *Golden Child*.” (Dorothy, Wawancara, Juli, 2020)

Faktor demografis ternyata juga mempengaruhi perilaku pencarian informasi seseorang. Faktor demografis berkaitan dengan kondisi sosial-budaya seseorang sebagai bagian dimasyarakat tempat individu hidup dan berkegiatan (Case dalam Fathurrahman, 2016). Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan yang memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda diketahui bahwa dalam melakukan pencarian informasi mereka memiliki perbedaan waktu dalam melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Informan yang sedang mencari pekerjaan memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Ketika informan mencari informasi pekerjaan maka juga melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Bahkan informan bisa melakukan pencarian informasi hingga 12 jam perhari. Hal ini juga dialami informan yang bekerja sebagai



guru, siswa, dan pelajar yang saat ini bisa fleksibel dalam melakukan pencarian informasi di era pembelajaran dan perkuliahan secara daring. Namun, jika pembelajaran dan perkuliahan dilaksanakan secara luring maka mereka hanya bisa melakukan pencarian informasi pada malam hari setelah mereka selesai berkegiatan dan mengerjakan tugas. Para informan rata-rata bisa melakukan pencarian informasi dari 3 hingga 5 jam perhari. Adapun informan yang bekerja di perusahaan swasta tidak memiliki waktu yang fleksibel dalam melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Informan terbiasa melakukan pencarian informasi pada saat akhir pekan. Informan bisa melakukan pencarian informasi 5 hingga 8 jam pada saat akhir pekan. Meskipun adanya perbedaan dalam melakukan pencarian informasi dikalangan informan tetapi semua informan memiliki kesamaan dalam kemudahan akses informasi pada media sosial dan sumber lain yang berkaitan dengan *Golden Child*.

Faktor lingkungan, yaitu lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih luas juga mempengaruhi dalam informan melakukan pencarian informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan diketahui bahwa lingkungan terdekat mereka seperti keluarga dan teman-teman bergaul sehari-hari hanya menjadi tempat cerita, atau tempat berbagai informasi mengenai *Golden Child* melalui *story whatsapp* sehingga bukan menjadi sumber dalam pencarian informasi. Lingkungan pergaulan di media sosial yang menjadi sumber untuk melakukan pencarian informasi. Hal ini karena pada media sosial yang informan ikuti mereka dapat menemukan kelompok yang memiliki kebutuhan informasi yang sama dengan mereka. Hal ini membuat informan tidak merasa kesulitan dalam mencari informasi terbaru mengenai lagu terbaru atau program terbaru *Golden Child*, informasi jadwal harian, foto terbaru, dan *event* untuk *Golden Child*. Hal ini dikarenakan teman di media sosialnya sama-sama membahas mengenai *Golden Child*. Hal ini menurut Reghita (2020) lingkungan sekitar termasuk lingkungan media sosial mampu dijadikan dalam memenuhi kebutuhan informasi untuk mencari jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan sebelumnya.

Faktor peran seseorang di masyarakatnya, khususnya dalam hubungan interpersonal, ikut mempengaruhi perilaku informasi. Dalam kegiatan *Goldenness* individu yang memiliki jabatan sebagai admin sebuah *fanbase* akan selalu menyempatkan waktu untuk mencari informasi. Hal ini dikarenakan admin *fanbase* memiliki kewajiban untuk menyebarkan informasi kepada

penggemar yang lain agar mereka lebih mudah mendapatkan informasi. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa kelima informan memiliki peran yang berbeda di dalam fandom *Goldenness*. Salah satu informan merupakan seorang admin untuk *fanbase* utama yang khusus menyebarkan informasi terbaru mengenai *Golden Child*. Pencarian informasi antara informan yang berperan sebagai seorang admin dan yang bukan admin ternyata memiliki perbedaan. Para informan yang bukan admin dalam melakukan pencarian informasi tentang *Golden Child* tidak terlalu detail atau tidak begitu mengikuti informasi terbaru yang ada. Jika informan sibuk dengan kegiatan sehari-hari maka dalam melakukan pencarian informasi sedapatnya saja atau sesuai dengan informasi yang tersedia. Hal ini berbeda dengan informan yang memiliki peran sebagai admin *fanbase*, maka informan tersebut akan lebih *update* dalam mendapatkan informasi. Salah satunya dengan mengaktifkan notifikasi *update* terbaru dari akun *official Golden Child*. Adapun informasi yang sering dibagikan oleh admin *fanbase* yaitu informasi terkini mengenai jadwal magang, artikel tentang mereka, jadwal *reality show*, dan informasi lain terbaru mengenai *Golden Child*. Adanya perbedaan pencarian informasi berdasarkan peran seseorang didalam masyarakat atau kelompoknya dikarenakan adanya kebutuhan integrasi sosial yang berbeda-beda. Kebutuhan integrasi sosial adalah penguatan kredibilitas stabilitas, dan status individu (Katz, Guravitch, dan Haas dalam Aryanti, 2012).

Faktor karakteristik sumber informasi atau karakter media yang akan digunakan dalam mencari dan menemukan informasi juga mempengaruhi dalam perilaku pencarian informasi. Sumber informasi ini nantinya yang akan digunakan dalam menjawab pertanyaan (Syam, Indah, & Fadhli, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan informan dalam melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child* sumber informasi digital menjadi pilihan informan. Hal ini dikarenakan lebih mudah untuk diakses. Selain itu, sumber informasi digital di nilai lebih cepat dibandingkan dengan sumber informasi tercetak. Mudah, cepat, dan murah menjadi alasan sumber informasi digital menjadi pilihan dibandingkan dengan sumber informasi tercetak. Hal ini menurut Makmur (2019) dikarenakan adanya revolusi sumber-sumber informasi. Munculnya sumber informasi digital memberikan dampak dalam memberikan kebebasan, dan kemudahan dalam menelusuri informasi. Sumber informasi digital yang informan gunakan, yaitu media internet, dan sosial media.

Sosial media *twitter* menjadi pilihan utama untuk mencari informasi mengenai *Golden Child* karena dinilai lebih cepat, *up to date*, komplit, dan mudah untuk di akses. Hal tersebut sejalan dengan Guha dalam Indah (2014) yang menyatakan bahwa manusia membutuhkan informasi berupa *Current approach*, *Everyday approach*, *Exhaustive approach*, dan *Catching-up or Brushing-up approach*. *Current approach*, yaitu kebutuhan informasi yang sifatnya mutakhir untuk meningkatkan pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan informan yang menggunakan media sosial *twitter* sebagai sumber untuk mencari informasi mengenai *Golden Child* untuk meningkatkan pengetahuan informan tentang *Golden Child*. *Everyday approach*, Pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang sifatnya spesifik dan cepat. *Goldenness* membutuhkan informasi yang bersifat spesifik dan cepat, seperti teaser mengenai *variety show*, dan *teaser comeback*. *Exhaustive approach*, pengguna informasi mempunyai ketergantungan yang tinggi pada informasi yang di butuhkan, dan relevan, spesifik, dan lengkap. Contoh Informasi seperti itu dibutuhkan oleh *Goldenness* yaitu informasi mengenai profile *Golden Child*, dan *Schedule* harian. *Catching-up or Brushing-up approach* kebutuhan pengguna informasi yang ringkas, lengkap, serta *update*. Informasi yang disebar di *twitter* memiliki karakteristik yang ringkas, lengkap, serta *update* karena *twitter* memiliki fitur maksimal untuk satu *tweets* sebanyak 180 karakter. Apalagi saat ini *twitter* mampu menghubungkan link yang dapat terhubung dengan berbagai media sosial lainnya yang salah satunya *website* akun *official Golden Child*. Namun, tetap saja informan menggunakan sumber informasi tercetak berupa majalah untuk mendapatkan informasi. Selain itu, informan juga mencari informasi melalui televisi, dan radio meskipun intensitas penggunaannya lebih sedikit.

Dalam melakukan kegiatan pencarian informasi para informan juga mengalami hambatan. Hambatan dalam melakukan pencarian informasi menurut Wilson dalam Fathurrahman (2016) hambatan individu dan lingkungan. Hambatan individu adalah hambatan pencarian informasi yang bersal dari diri sendiri seperti faktor sifat, pendidikan, dan status sosial. Hambatan yang berasal dari lingkungan pencarian informasi antara lain waktu yang terlalu lama untuk memperoleh informasi, fasilitas akses yang terbatas, situasi ekonomi dan politik. Berdasarkan hasil wawancara hambatan individu yang dialami informan adalah kurangnya penguasaan Bahasa Korea karena banyaknya informasi mengenai *Golden Child* menggunakan

Bahasa Korea dan keterampilan mereka dalam menggunakan kata kunci untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Adapun faktor lingkungan dikarenakan adanya kegiatan yang harus mereka lakukan seperti bekerja, sekolah, kuliah dan lain sebagainya. Selain itu, ketersediaan sumber informasi yang menyediakan informasi *Golden Child* yang tidak terlalu banyak.

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

Perilaku pencarian informasi merupakan upaya yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Mencari informasi mengenai *Golden Child* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi *Goldenness*. Dengan adanya kebutuhan tersebut maka munculah sebuah perilaku pencarian informasi pada *Goldenness*. Dalam melakukan pencarian informasi *Goldenness* dipengaruhi oleh kondisi psikologis, demografis, peran seseorang di masyarakatnya, lingkungan, dan karakteristik sumber informasi. Pada faktor kondisi psikologi *Goldenness* ternyata merasa senang ketika melakukan pencarian informasi mengenai *Golden Child*. Informasi yang ditemukan juga mampu mempengaruhi emosional mereka sehingga mereka bisa merasa sedih dan bahagia. Faktor demografis menunjukkan jika adanya perbedaan latar belakang pekerjaan mempengaruhi intensitas dan lamanya waktu *Goldenness* dalam mencari informasi Informan mengenai *Golden Child*. Faktor lingkungan di sekitar *Goldenness* menentukan sumber dan jenis informasi yang digunakan dalam mencari informasi yang mereka butuhkan. Lingkungan pergaulan dimedia sosial digunakan sebagai sumber informasi karena bisa menemukan teman sekumunitas pada media sosial. Jenis informasi yang biasa didapatkan oleh *Goldenness* yaitu informasi terkini mengenai *Golden Child* seperti lagu terbaru atau program terbaru *Golden Child*, informasi jadwal harian, foto terbaru, dan *event* untuk *Golden Child*. Faktor peran seseorang dimasyarakat juga mempengaruhi perilaku pencarian informasi *Goldenness*. *Goldenness* yang menjadi seorang admin akan lebih sering mencari informasi mengenai *Golden Child* agar selalu *update*, sehingga bisa menyebarkan kembali informasi yang di dapat ke *Goldenness* lainnya. Faktor karakteristik sumber informasi juga mempengaruhi bentuk dan jenis media informasi yang digunakan dalam perilaku pencarian informasi *Goldenness*. *Goldenness* lebih suka menggunakan sumber informasi digital berupa *twitter*. Hal tersebut dikarenakan *twitter* dianggap paling lengkap serta mudah diakses. Dalam melakukan pencarian informasi *Goldenness* juga mengalami hambatan karena faktor individu dan

lingkungan. Hambatan individu yang dialami *Goldenness* adalah kurangnya penguasaan Bahasa Korea dan keterampilan mereka dalam menggunakan kata kunci untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hambatan pada faktor lingkungan dikarenakan adanya kegiatan yang harus mereka lakukan dan masih sedikitnya ketersediaan sumber informasi yang menyediakan informasi *Golden Child*. Adapun saran yang diberikan untuk admin *fanbase* maupun *fanpage* ini diharapkan lebih sering *update* menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Bagi perpustakaan daerah atau kota dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menyediakan pelatihan Bahasa korea dan menyediakan *space* yang diperuntukan bagi kalangan *K-popers* seperti *Korean Corner* sehingga keberadaan perpustakaan semakin dapat dirasakan oleh komunitas *K-popers*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, C. (2019). Hubungan Two Ways Communication dalam Mengoptimalkan Kebutuhan Informasi Pemustaka. *Nusantara Journals of Information and Library Studies*, 2(2), 128-140. <http://dx.doi.org/10.30999/n-jils.v2i2.719>.
- Ariyanti, A. K. (2012). Hubungan Antara Tingkat Kebutuhan Konsumsi Informasi dan Kualitas Isi Media Dengan Loyalitas Pembaca (Studi Pada Hari Meteor Terkait Perubahan Dari Koran Kuning ke Koran Umum). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 65-76. <https://doi.org/10.14710/interaksi.1.1.65-76>
- Damanik, F.N.S. (2012). Menjadi Masyarakat Informasi. *JSM SMIK Mikroskil*, 13(1), 73-82. Retrieved from <https://mikroskil.ac.id/ejurnal/index.php/jsm/article/view/48>
- Faturrahman, M. (2016). Model-Model Perilaku Pencarian Informasi. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 1(1): 74-91. <http://dx.doi.org/10.30829/jupi.v1i1.101>.
- Indah, R.N., & Kurniawan, A.T. (2014). Kebutuhan Informasi Anak Jalanan Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 3(4), 31-40. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/14850>
- J.K. (2018). *Golden Child Announces Fan Club Name*. *Soompi*. May 4, 2018. Retrieved May 05, 2020, from <https://www.soompi.com/article/1164929wpp/golden-child-announces-fan-club-name>.
- Nicholas, D. (2008). *Assessing Information Needs: Tools, Techniques, and Concepts for the Internet Age*. London: ASLIB
- Makmur, T. (2019). Revolusi sumber-sumber informasi di internet dan hubungannya dengan masyarakat informasi. *AL-KUTTAB: Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 1(1), 46-55. <https://doi.org/10.24952/ktb.v1i1.1593>
- Mustika, E. (2012). Perilaku Pencarian Informasi Internet oleh fanbase ELF Bandung. *eJournal Mahasiswa Unpad*, 1(1), 1-12. Retrieved April 02, 2020, from <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/1207>
- Putu, L.P. (2003). *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI.

- Rahman, M.A., & Rachman, Y.B. (2015). Kebiasaan Pencarian Informasi Murid Sekolah Menengah Atas pada Pemilu Umum di Indonesia. *Record and Library Journal*, 1 (2), 150-160. <http://dx.doi.org/10.20473/rlj.V1-I2.2015.150-160>
- Riani, N. (2017). Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi (Studi Literatur). *Jurnal Publis*, 2(1), 14-20. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS/article/view/693/576>.
- Reghita, L. (2020). Perilaku Penemuan Informasi pada Mahasiswa UKM Sinemanetografi Universitas Airlangga. *Journal of Information and Library Science*, 1(11), 46-57. Retrieved June 21, 2021, from [https://www.researchgate.net/publication/346666272\\_Perilaku\\_Penemuan\\_Informasi\\_pada\\_Mahasiswa\\_UKM\\_Sinematografi\\_Universitas\\_Airlangga](https://www.researchgate.net/publication/346666272_Perilaku_Penemuan_Informasi_pada_Mahasiswa_UKM_Sinematografi_Universitas_Airlangga)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, R.Z.A., Indah, R.N., & Fadhli, R. (2021). Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Informasi Guru dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 5(1), 151-169. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v5i1.151-169>
- Widyastuti. (2016). Perbandingan Teori Perilaku Pencarian Informasi menurut Wilson dan Kathulu. *Jurnal Pustaka Budaya*, 2(3), 51-64. Retrieved May 21, 2020, from <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/article/view/583/408>
- Yusup, P.M. & Subekti, P. (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval*. Jakarta: Kencana.