

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL QUORA UNTUK MENDUKUNG
AKTIVITAS LITERASI INFORMASI PENGGUNA DI RUANG BE GOOD
*LOOKING QUORA INDONESIA***

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu

Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Perpustakaan



Oleh:

Ulva Maqfiroh

20101040089

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA

UIN SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1802/Un.02/DA/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : Pemanfaatan Media Sosial Quora untuk Mendukung Aktivitas Literasi Informasi Pengguna di Ruang Be Good Looking Quora Indonesia

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ULVA MAQFIROH
Nomor Induk Mahasiswa : 20101040089
Telah diujikan pada : Senin, 19 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Puji Lestari, M.Kom
SIGNED

Valid ID: 66cf1d564545



Pengaji I

Dr. Syifaun Nafisah, S.T., MT.
SIGNED

Valid ID: 66ccb465aff05



Pengaji II

Khairunnisa Etika Sari, M.IP.
SIGNED

Valid ID: 66cf8cd2ee1e



Yogyakarta. 19 Agustus 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED

Valid ID: 66d122058914f

SUNAN KALIJAGA UNIVERSITY
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Ulva Maqfiyah

NIM : 20101040089

Program Studi: Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media Sosial Quora sebagai Sarana Aktivitas Literasi Informasi Pengguna di Ruang *Be Good Looking*" adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali secara tertulis disitir menggunakan standar mengikuti standar dan prosedur ilmiah serta tercantum dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti merupakan plagiat dan hasil karya orang lain, maka segala tanggung jawab ada pada peneliti sendiri.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 13 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Ulva Maqfiyah
20101040089

Puji lestari M. Kom

**Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Lamp : 1 (Satu) eksemplar

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi, dan menyarankan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama: Ulva Maqfiroh

NIM: 20101040089

Program Studi: Ilmu Perpustakaan S1

Fakultas: Adab dan Ilmu Budaya

Judul: Pemanfaatan Media Sosial Quora sebagai Sarana Aktivitas Literasi Informasi Pengguna di Ruang *Be Good Looking* Quora Indonesia

dapat diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap agar skripsi saudara diatas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam *munaqosyah*

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassallamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Agustus 2024
Pembimbing

Puji Lestari M. Kom
NIP.19790116 200501 2 001

MOTTO

“Optimism doesn’t mean that you are blind to the reality of the situation. It means that you remain motivated to seek a solution to whatever problems arise.”

~ Dalai lama ~



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini Peneliti Persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Juhari dan Ibu Syamsiyati yang tiada hentinya mendoakan dan memberi dukungan
2. Kakak kandung peneliti yaitu Lia Yuliana dan kedua adikku, Rahmat dan Budi yang selalu memberikan bantuan dan motivasi
3. Teman-teman Ilmu Perpustakaan angkatan 2020 yang senantiasa saling mendukung dan memberi bantuan
4. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan yang telah memberikan ilmu selama awal perkuliahan hingga saat ini dan juga kepada Ibu Puji Lestari selaku dosen pembimbing skripsi penulis
5. Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Program Studi Ilmu Perpustakaan

Serta seluruh teman, sahabat, rekan kerja, kuliah, dan sekolah. Terima kasih telah banyak memberikan dukungan, membersamai penulis, memberikan banyak pembelajaran dan pengalaman bermakna. Semoga kita selalu dalam lindungan Yang Maha Kuasa dan menggapai titik sukses dan tujuan kita masing-masing.

INTISARI

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL QUORA UNTUK MENDUKUNG AKTIVITAS LITERASI INFORMASI PENGGUNA DI RUANG *BE GOOD LOOKING* QUORA INDONESIA

Ulva Maqfiroh

20101040089

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial Quora untuk mendukung aktivitas literasi informasi yang dilakukan pengguna Ruang tanya jawab virtual *Be Good Looking*. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif dan data dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Hubermen. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, studi dan kajian pustaka, serta penelusuran data online. Informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lima orang pengguna media sosial Quora di Ruang *Be Good Looking*, di antaranya meliputi 2 orang pengguna yang juga merupakan kreator dan admin ruang dan 3 orang pengguna media sosial Quora sekaligus pengikut Ruang *Be Good Looking*. Hasil penelitian menunjukkan implementasi pemanfaatan media sosial Quora mendukung dalam pemenuhan kebutuhan informasi pengguna dari formatnya yang mempertemukan antara penanya dengan penjawab dan juga media sosial Quora yang mendorong partisipasi pengguna dalam berbagi informasi kemudian analisis yang dilakukan terdapat 5 aktivitas literasi informasi dalam pemanfaatan media sosial Quora, meliputi: Aktivitas pengguna dalam mencari dan menentukan kebutuhan informasi yang dilakukan di media sosial Quora, Aktivitas Pengguna Quora dalam mengevaluasi informasi yang ditemukan di dalam Media Sosial Quora, Aktivitas menilai informasi dengan adanya fitur *upvotes* dan *downvotes* yang digunakan pengguna dalam mendukung sebuah tulisan dan penulis, Aktivitas Mengomunikasikan informasi secara pribadi maupun kolektif ke dalam ruang, dan Aktivitas menggunakan informasi baik yang ada di dalam ruang maupun dalam konten Quora secara umum.

Kata Kunci: Pemanfaatan, media sosial, aktivitas literasi informasi, Quora

ABSTRACT

UTILIZATION OF THE QUORA'S SOCIAL MEDIA TO SUPPORT USER'S INFORMATION LITERACY ACTIVITIES IN RUANG BE GOOD LOOKING QUORA INDONESIA

**Ulva Maqfiroh
20101040089**

This research aims to find out how Quora social media is used to support information literacy activities carried out by users of the Be Good Looking virtual question and answer space. The research method used was a descriptive qualitative method and the data was analyzed using the Miles and Hubermen data analysis model. Data collection techniques use interviews, observation, study and literature review, and online data searches. The informants used in this research were five Quora social media users in the Be Good Looking space, including 2 users who are also space creators and admins and 3 Quora social media users who are also followers of the Be Good Looking space. The results of the research show that the implementation of the use of Quora social media supports the fulfillment of users' information needs from its format which brings together questioners and answerers and also Quora social media which encourages user participation in sharing information. Then the analysis carried out contained 5 information literacy activities in the use of Quora social media, including : User activities in searching and determining information needs carried out on Quora social media, Quora User Activities in evaluating information found on Quora Social Media, Activities assessing information with the upvotes and downvotes features used by users in supporting an article and author, Activities communicate information personally and collectively in the form of space, and activities using information both in space and in Quora content in general.

Keywords: Utilization, social media, information literacy activities, Quora

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala, Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Sosial Quora untuk Mendukung Aktivitas Literasi Informasi Pengguna di *Ruang Be Good Looking Quora Indonesia*”. Skripsi ini ditulis dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (1) Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada tauladan dan junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk dan tuntunan kehidupan berupa ajaran agama Islam.

Penyusunan skripsi ini, tak lepas tak luput dari hambatan dan kekurangan, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai berkat adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak membantu penulis dalam menyelesaikannya, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Wildan, M.A. selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Nurdin, S.Ag., SS., M. Hum. selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

3. Ibu Puji Lestari, M. Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu
4. Ibu Dr. Syifaun Nafisah, S.T., MT., dan Ibu Khairunnisa Etika Sari, M.IP., selaku penguji 1 dan penguji 2 yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak ibu dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas bimbingan dan ilmu yang telah disampaikan dengan sebaik-baiknya
6. Bapak dan Ibu selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis
7. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Agustus 2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	vi
INTISARI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I_PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11

1.5 Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Landasan Teori.....	20
2.2.1 Pemanfaatan	20
2.2.2 Media Sosial.....	21
2.2.3 Literasi Informasi	26
2.2.4 Aktivitas literasi informasi	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	37
3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Sumber Data.....	39
3.6 Teknik Penentuan Informan.....	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data	42
3.7.1 Pengamatan atau Observasi.....	42
3.7.2 Wawancara.....	43
3.7.3 Penelusuran data online.....	43
3.7.4 Dokumentasi	44

3.8 Analisis Data	44
3.8.1 Reduksi data	45
3.8.2 Penyajian data	45
3.8.3 Penarikan kesimpulan dan verifikasi	46
3.9 Uji Keabsahan Data.....	46
3.9.1 Uji <i>Credibility</i>	47
3.9.2 Uji Reliabilitas (<i>Dependability</i>)	49
3.9.3 Uji <i>Confirmability</i> (Objektivitas)	49
BAB IV_HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Media Sosial Quora	50
4.2 Implementasi Pemanfaatan Situs Media Sosial Berbagi Pengetahuan Tanya Jawab Quora	58
4.3 Aktivitas literasi Informasi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam pemanfaatan Media Sosial Quora di Ruang Be Good Looking	86
4. 4 Kendala Pemanfaatan Media Sosial Quora oleh pengguna Ruang <i>Be Good Looking</i>	105
BAB V_PENUTUP DAN KESIMPULAN	109
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	115
CURRICULUM VITAE	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu.....	19
Tabel 1. 2: Media dan Literasi Informasi UNESCO.....	32
Tabel 1. 3: Daftar Informan Penelitian	41

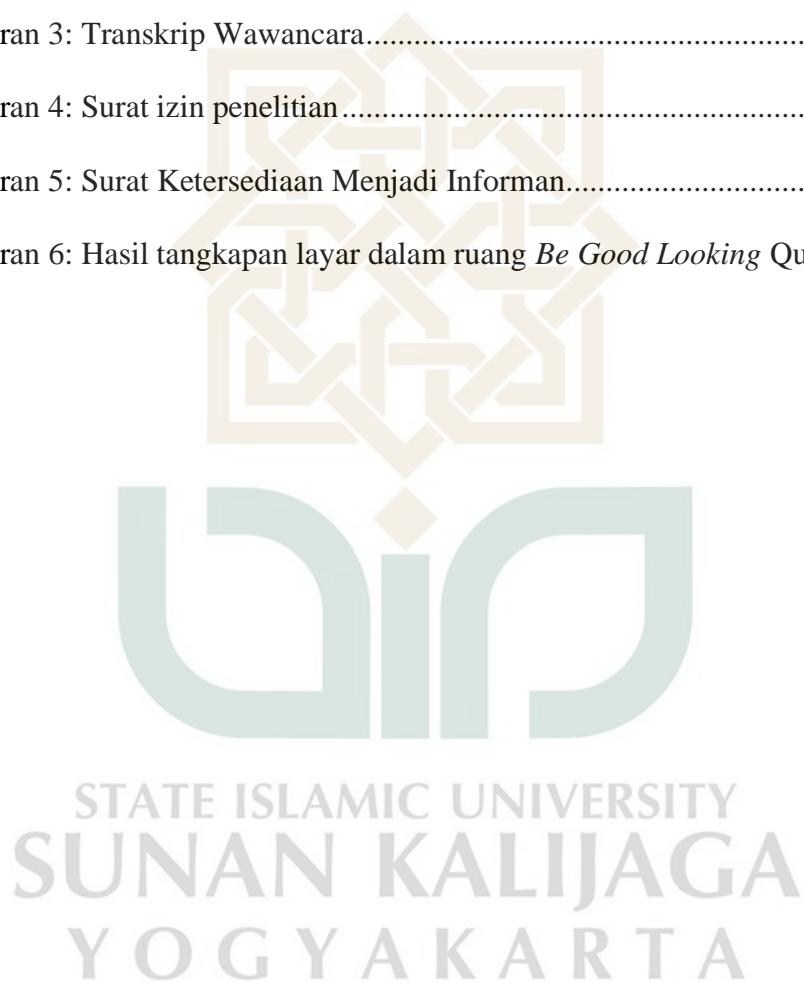


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Tingkat kepemilikan dan penggunaan telepon seluler di Indonesia	2
Gambar 1. 2: Tujuan penggunaan internet di Indonesia, 2024	3
Gambar 1. 3: Statistik peningkatan pengguna media sosial di dunia 2013-2023	4
Gambar 1. 4: Penggunaan perangkat digital di Indonesia, 2024.....	5
Gambar 1. 5: Persentase sumber informasi dengan hoaks,2023	7
Gambar 4. 1: Logo Quora	51
Gambar 4. 2:Adam D'Angelo.....	52
Gambar 4. 3: Charlie Cheveer.....	53
Gambar 4. 4: Pemanfaatan dalam pengaksesan media sosial Quora oleh pengguna	64
Gambar 4. 5: Tampilan ruang <i>Be Good Looking</i>	70
Gambar 4. 6: Aktivitas tanya jawab di ruang <i>Be Good Looking</i>	72
Gambar 4. 7: Aktivitas menjawab pertanyaan di dalam ruang oleh AR	76
Gambar 4. 8: Aktivitas menjawab pertanyaan di dalam ruang oleh AN	77
Gambar 4. 9: Alur pengajuan pertanyaan dalam ruang <i>Be Good Looking</i>	85
Gambar 4. 10: Alur pengiriman jawaban di dalam ruang <i>Be Good Looking</i> Quora	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara	115
Lampiran 2 Reduksi Data.....	118
Lampiran 3: Transkrip Wawancara.....	126
Lampiran 4: Surat izin penelitian.....	147
Lampiran 5: Surat Ketersediaan Menjadi Informan.....	148
Lampiran 6: Hasil tangkapan layar dalam ruang <i>Be Good Looking Quora</i>	153



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi adalah kebutuhan setiap manusia pembelajar dalam menentukan pilihan dan melakukan tindakan. Informasi sangat dibutuhkan setiap orang untuk meningkatkan kualitas dalam berbagai aspek kehidupan (Amiliandani & Saputri, 2016, hlm. 13). Menurut Dellia (2021, hlm. 18) Informasi merupakan data yang dikelola dan diproses sehingga memberikan makna dan manfaat bagi penggunaannya. Diera perkembangan teknologi saat ini suatu informasi dapat diperoleh dari berbagai macam media dan sumber salah satunya melalui penggunaan internet dalam media digital.

Perkembangan teknologi digital dan internet yang kian masif dan mudah diakses menjadi sebuah terobosan baru bagi setiap orang dalam mengakses informasi yang dibutuhkannya. Survei BPS menunjukkan peningkatan kepemilikan dan penguasaan telepon seluler pada tahun 2022 yang mencapai angka rata-rata 67,88% masyarakat Indonesia yang memiliki dan bisa menggunakan telepon seluler. Persentase angka tersebut terdiri dari 73,58% masyarakat di perkotaan dan 60,18 % masyarakat yang ada di pedesaan.

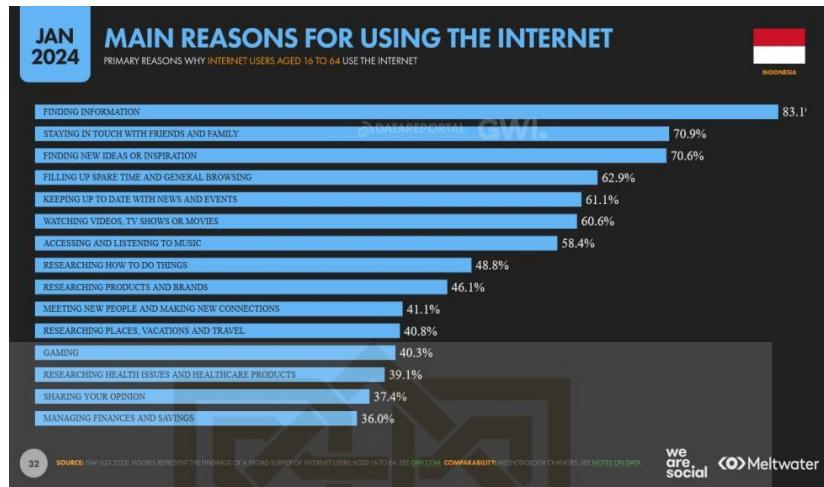


Sumber: Survei Sosial Ekonomi Nasional, BPS

Gambar 1. 1: Tingkat kepemilikan dan penggunaan telepon seluler di Indonesia

Sumber: Statistik telekomunikasi Indonesia, Badan Pusat Statistik, 2022

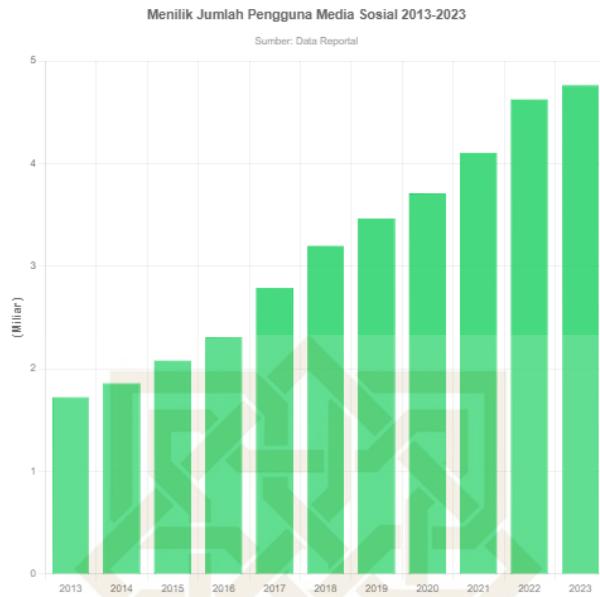
Adapun menurut data statistik BPS di tahun 2022 rata-rata kepemilikan dan penggunaan telepon seluler di seluruh wilayah Indonesia baik di daerah perkotaan maupun pedesaan telah mencapai angka 67,88%. Kepemilikan telepon seluler juga diikuti dengan tingkat penggunaan internet, hal ini semakin terlihat pada perkembangan penggunaan internet disetiap tahunnya. Peningkatan penggunaan telepon seluler dan internet di Indonesia pada tahun 2021 menandai adanya perkembangan melek digital masyarakat Indonesia. Salah satu wujud pemanfaatan teknologi digital dan internet di Indonesia adalah sebagai sarana akses dan penelusuran informasi. Hal ini disimpulkan dalam data bertajuk tujuan utama penggunaan internet Indonesia pada Bulan Januari 2024 dari penggunaan internet dengan berbagai tujuan salah satunya yang paling banyak ialah dalam menemukan informasi.



Gambar 1. 2: Tujuan penggunaan internet di Indonesia, 2024

Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>

Dari data yang diperoleh dalam report digital 2024 tersebut menunjukkan penggunaan internet oleh pengguna pada rentang usia 16 sampai 64 tahun dengan beberapa tujuan utama salah satunya yang paling mendominasi adalah untuk tujuan penelusuran informasi dengan persentase mencapai 83,1%. Salah satu perkembangan dari adanya internet sebagai penyedia informasi dan situs yang dimanfaatkan dalam penelusuran informasi adalah media sosial, media sosial di samping sebagai sarana komunikasi dewasa ini juga menjadi alat penyebarluasan informasi dan pengetahuan. Media sosial menjadi media yang diminati dengan berbagai *tools* yang dapat memfilter dan memilih informasi sesuai keinginan pengguna, seperti penggunaan *hashtag* atau dengan mengakses akun tertentu dengan pembahasan topik khusus menyeluruh. Data reportal dalam *Goodstats* (2023) menunjukkan pesatnya pertumbuhan pengguna media sosial dunia selama 10 tahun terakhir terhitung dari tahun 2013 sampai 2023.



Gambar 1. 3: Statistik peningkatan pengguna media sosial di dunia 2013-2023

Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/menilik-jumlah-pengguna-media-sosial-2013-2023-WR7bg>

Statistik peningkatan pengguna media sosial menunjukkan adanya peningkatan pengguna media sosial di setiap tahun yang mana pada 1 tahun terakhir terdapat peningkatan jumlah pengguna media sosial di dunia dengan pertambahan sebanyak 137 juta pengguna baru, sehingga total keseluruhan pengguna media sosial di dunia pada tahun lalu telah mencapai 4,78 Miliar. Adapun berdasarkan data terbaru pertumbuhan lingkungan digital di Indonesia juga menunjukkan peningkatan dalam penggunaan media sosial pada tahun 2024 yang mencapai 49,9% dari total populasi yakni dengan jumlah sebanyak 139 juta pengguna.



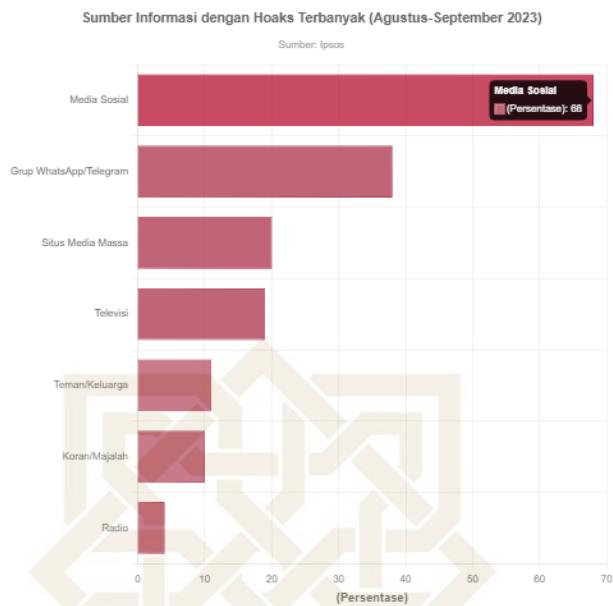
Gambar 1. 4: Penggunaan perangkat digital di Indonesia, 2024

Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>

Indonesia dari total populasi sebesar 278,7 juta populasi dan dengan kepemilikan perangkat digital sebanyak 353,3 juta terdapat 139 juta akun menggunakan media sosial. Dari jumlah tersebut membuktikan trend digital *services* dalam penggunaan media sosial yang ada di Indonesia. Tren penggunaan media sosial dari perkembangan penggunaan internet juga terkait dalam kegiatan pencarian informasi. Media sosial menjadi bagian dari internet dalam menyebarkan informasi dan banyak diminati karena kecepatan dalam penyebaran informasi baru yang *up to date*, terkait hiburan, ilmu pengetahuan, berita politik, ekonomi, dan lain sebagainya (Purawinangun & Yusuf, 2020, hlm. 71). Selain itu media sosial memiliki karakteristik yang unik dalam memproduksi dan menyebarkan informasi meskipun dalam penerimanya masih memerlukan kemampuan khusus guna mengevaluasi kredibilitas informasi yang ada di media tersebut (Shabani & Keshavarz, 2021, hlm. 414). Adapun Media Sosial di internet yang dapat digunakan dalam mengakses informasi antara lain situs web berbagi pengetahuan

kolaboratif seperti Wikipedia, mikroblog untuk blog pribadi seperti Twitter, platform yang menggabungkan berbagai media online seperti SNS dan Facebook, aplikasi berbagi gambar atau video seperti YouTube, Flickr, dan yang lainnya (Ahmed dkk., 2019, hlm. 1).

Peningkatan penggunaan media sosial merupakan hal positif terlebih dalam mendukung keterjangkauan dan pemerataan informasi bagi masyarakat guna meningkatkan kualitas kehidupannya. Namun penggunaan media sosial juga tidak luput dari adanya hambatan dan juga dampak negatif sehingga memerlukan kemampuan yang handal dalam penyeleksian informasi oleh setiap pengguna dalam mengakses media sosial. Menurut Shabani dan Keshavarz (2021, hlm. 414) dalam penggunaan media sosial masih memerlukan kemampuan khusus guna mengevaluasi kredibilitas informasi yang ada di media tersebut. Hal ini dikarenakan media sosial merupakan media yang mudah untuk menyebarkan informasi apapun termasuk juga informasi yang bersifat hoaks. Survei yang dilakukan oleh Ipsos di 16 negara pada tahun 2023 terkait sumber informasi yang dianggap banyak menyebarkan hoaks menunjukkan media sosial sebagai media dengan informasi hoaks terbanyak (GoodStats, 2023).



Gambar 1. 5 Persentase sumber informasi dengan hoaks,2023

Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/media-sosial-jadi-sumber-hoaks-terbesar-2023-lgnu5>

Survei tersebut menunjukkan bahwasanya penggunaan media sosial dinyatakan sebagai sumber informasi dengan hoaks oleh 68% responden. Hal ini cukup membuktikan bahwasanya penggunaan media sosial tidak luput dari adanya dampak negatif mengingat media sosial menjadi sumber informasi yang paling banyak memberikan informasi hoaks. Maka dari itu salah satu cara meminimalisasi penerimaan hoaks oleh pengguna media sosial adalah melalui literasi informasi. Indonesia dengan jumlah pengguna media sosial terbanyak memerlukan kemampuan literasi informasi dalam mengevaluasi informasi dan penggunaan media sosial. Menurut ACRL tahun 2017 dalam Nikou (2022, p. 372) literasi informasi didefinisikan sebagai seperangkat kemampuan mulai dari mengenali kebutuhan informasi, dorongan untuk mencari informasi yang dibutuhkan, mengevaluasi, lalu menilai, menganalisis informasi yang ditemukan, kemudian

menggunakan informasi tersebut untuk memutuskan atau membuat pilihan, baik itu dalam ranah individu atau secara formal informal dalam hal pekerjaan, pembelajaran di sekolah dan atau perguruan tinggi, serta juga dalam kehidupan sehari-hari. Literasi informasi adalah kemampuan dalam mengenali informasi secara tepat, tidak hanya untuk dikomunikasikan tetapi juga dalam mengevaluasi dan menemukan informasi baru baik yang berbentuk buku maupun juga teks digital (Azis, 2023). Kemampuan literasi informasi adalah seperangkat kemampuan dalam memperoleh informasi yang tepat dan juga kemampuan yang dibutuhkan dalam pembelajaran seumur hidup. UNESCO dalam *Information for All Programme* mendefinisikan terkait literasi informasi sebagai kompetensi, keterampilan dan sikap yang memungkinkan orang untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi, sehingga memberdayakan setiap orang untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat pengetahuan (UNESCO, 2008, hlm. 87)

Media sosial sebagai situs yang banyak dimanfaatkan dalam pemerolehan informasi memerlukan beragam strategi dan kemampuan dalam menyaring dan memilah informasi yang nantinya dijadikan sebagai pengetahuan. Salah satu media sosial yang erat dengan aktivitas pengguna dalam berbagi pengetahuan dalam bentuk teks layaknya blog yang ditulis oleh para pengguna adalah media sosial Quora. Quora merupakan media sosial yang tersedia dalam bentuk *software* aplikasi dan juga menyediakan akses melalui situs web internet. Situs media sosial tanya jawab Quora didirikan pada bulan Januari tahun 2010. Merupakan padanan kata dari *Question and Answer*, merupakan situs tanya jawab yang mengintegrasikan jaringan sosial dengan identitas asli dari pengguna dalam berbagi pengetahuan.

Quora didirikan oleh Adam D'Angelo dan Charlie Cheever, pada masanya diawali dari perkembangan penggunaan internet yang banyak dimanfaatkan dalam pencarian pengetahuan atau kata kunci pencarian yang biasanya orang lakukan di google. Quora didedikasikan oleh para pendiri sebagai situs untuk para pemilik pertanyaan dan pemberi jawaban. Quora telah menjadi situs tanya jawab bagi penggunanya untuk dapat menjadikan pengguna lain sebagai pemberi informasi berdasar pengaktegorian ahli atau tidaknya seorang penulis di dalam media sosial Quora (Patil & Lee, 2015, hlm. 1). Quora sebagai media sosial dengan tanya jawab di dalam penggunaannya telah mengumpulkan banyak jawaban-jawaban terkualifikasi dari orang dengan latar belakang pendidikan atau spesialisasi yang dimiliki. Adanya beragam jawaban atas pertanyaan yang ada di Quora yang bersifat informatif dan menghibur menjadikan media ini mencapai popularitas pengguna dan digunakan oleh pengguna dalam berbagai bahasa.

Data yang diperoleh dari *quora.com Traffic Statistic* menunjukkan jumlah pengunjung Quora Indonesia per Januari 2024 mencapai 1,6% dari total pengunjung Quora dari semua negara yaitu diangka 13,2 juta pengunjung. Angka ini meningkat dari 4 tahun sebelumnya yaitu 5,4 juta pengunjung pada bulan November 2020. Tujuan utama pembentukan media sosial Quora sebagai situs sharing pengetahuan menjadi hal erat dengan aktivitas literasi informasi melalui tanya jawab di dalamnya. Melihat potensi Media sosial Quora dalam pemerolehan informasi dan dalam kemampuannya untuk membentuk dan menghasilkan beragam pengetahuan dari jaringan sosial antar pengguna di dalamnya menjadikan media

sosial ini penting untuk dikaji lebih dalam terutama mengenai pemanfaatan media untuk mendukung aktivitas literasi informasi pengguna.

Ruang *Be Good Looking* adalah salah satu ruang tanya jawab virtual dengan pengikut mencapai 31,5 ribu pengguna yang terbentuk dan dimanfaatkan secara kolektif oleh para pengguna di dalam media sosial Quora. Ruang *Be Good Looking* dikreatori oleh ZA sebagai pengguna media sosial Quora dan hingga saat ini digunakan secara kolektif bersama admin dan pengikut ruang untuk mengurasi koleksi tulisan jawaban sesuai topik dan juga sebagai ruang untuk tanya jawab di dalam media sosial Quora. Ruang ini terbentuk dari adanya kesadaran dan kebutuhan dalam pengetahuan peningkatan kualitas diri atau *self-improvement* yang sedang marak dan menjadi kebutuhan informasi dan aktualisasi diri di kalangan masyarakat. Disampaikan kreator ruang dalam wawancara pada tanggal 1 Mei 2024 terbentuknya ruang *Be Good Looking* berawal dari adanya pembahasan terkait *self-improvement* di dalam media sosial Quora dan pembentukan Ruang *Be Good Looking* di inisiasi dari adanya kebutuhan mengenai pengetahuan *Self-improvement* yang ada di dalam media sosial Quora. Ruang *Be Good Looking* merupakan ruang yang cukup interaktif dalam berbagi informasi dan memperoleh informasi mengenai pengembangan diri yang menggaet banyak masa dari berbagai latar belakang pendidikan, pengalaman, dan keahlian. Adanya kontribusi antar pengguna dalam pengumpulan informasi dan pemanfaatan ruang secara kolektif yang ada di dalam ruang menjadikan ruang ini menarik untuk dikaji aktivitas literasi informasinya sebagai pengguna media sosial Quora berdasar pada standar Literasi Informasi UNESCO dalam *Information for All Programme*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media sosial Quora untuk mendukung aktivitas literasi informasi oleh pengguna dalam Ruang *Be Good Looking* Quora berdasarkan Standar Literasi Informasi UNESCO?
2. Apa saja kendala pemanfaatan media sosial Quora sebagai sarana aktivitas literasi informasi oleh pengguna pada Ruang *Be Good Looking* Quora?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sosial Quora untuk mendukung aktivitas literasi informasi oleh pengguna dalam Ruang *Be Good Looking* berdasarkan Standar Literasi Informasi UNESCO
2. Untuk mengetahui kendala pemanfaatan media sosial Quora sebagai sarana aktivitas literasi informasi oleh pengguna dalam Ruang *Be Good Looking*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis-akademis
Memberikan kontribusi terhadap perkembangan literasi informasi khususnya literasi informasi melalui media sosial
2. Manfaat praktis
Memberikan ide dan referensi dalam perkembangan penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan teori pemanfaatan media sosial untuk literasi informasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan. Memuat latar belakang yang memaparkan masalah mengapa penelitian ini dilakukan, rumusan masalah yang memuat topik permasalahan yang diangkat, fokus penelitian yang berisi batasan permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, tujuan berisi mengenai apa saja yang ingin dicapai melalui penelitian, manfaat berisi mengenai manfaat baik itu manfaat teoritis maupun manfaat praktis dari penelitian, serta sistematika penulisan yang menguraikan tahapan-tahapan penulisan.

BAB II Tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi uraian hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan landasan teori berisi konsep yang mendukung penelitian yang dilakukan.

BAB III Metodologi penelitian. Berisi metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian dilakukan, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, sumber data, pengumpulan data, validasi data, dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. berisi gambaran umum Ruang *Be Good Looking Quora* serta hasil penelitian berupa analisis aktivitas literasi informasi dalam ruang tersebut.

BAB V Penutup dan Kesimpulan. Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian yang ada pada bab sebelumnya. Serta saran yang diberikan

kepada pengguna Media Sosial Quora di Ruang *Be Good Looking* sebagai ruang media sosial Quora yang dipilih dibahas dalam penelitian ini.



BAB V

PENUTUP DAN KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan media sosial Quora sebagai sarana aktivitas literasi informasi pengguna di ruang *Be Good Looking* yang telah dipaparkan pada bab IV, maka disimpulkan:

1. Implementasi Pemanfaatan media sosial Quora yang diperoleh dari keterangan kelima informan pengguna di Ruang *be good looking* adalah implementasi media sosial Quora secara umum dan dalam pemanfaatan pembentukan ruang. sebagai media sosial yang memenuhi karakteristik sebagai media sosial yang memfasilitasi pengguna dalam keterbukaan akses (*openness*) dengan dimanfaatkan oleh pengguna sebagai media interaksi (*conversation*) dalam berbagi pengetahuan yang dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang dengan 4 hal yang dilakukan pengguna yaitu 1). membaca konten bacaan berupa tulisan jawaban, 2). Menulis atau membuat tulisan dengan menjawab pertanyaan pengguna lain, 3). berinteraksi, menjalin atau membentuk jaringan sosial antar komunitas pengguna, 4). Update informasi atau berita, Media sosial Quora dimanfaatkan oleh pengguna dalam memperoleh informasi dan berita terbaru, kemudian 5). adanya implementasi pemanfaatan dengan pembentukan ruang sebagai tempat untuk tanya jawab dan mengumpulkan informasi dengan topik yang telah ditentukan dan dibatasi. Pemanfaatan juga terkait dengan durasi akses, isi media, dan juga hubungan individu dengan media

2. Pemanfaatan media sosial Quora untuk mendukung aktivitas literasi informasi pengguna di Ruang *Be Good Looking* yang telah dianalisis dan diperoleh berdasarkan keterangan informan ditemukan aktivitas literasi informasi pengguna dalam media sosial Quora: a). Aktivitas pengguna dalam mencari dan menentukan kebutuhan informasi yang dilakukan di media sosial Quora diwujudkan dalam penentuan kebutuhan informasi dan pengajuan pertanyaan b). Aktivitas Pengguna Quora dalam mengevaluasi informasi yang ditemukan di dalam Media Sosial Quora c). aktivitas menilai informasi dengan adanya fitur upvotes dan downvotes d). Aktivitas Mengomunikasikan informasi yang ditemukan atau diciptakan secara pribadi maupun kolektif dalam bentuk ruang, serta e). Aktivitas menggunakan informasi yang di peroleh dalam media sosial Quora maupun dalam ruang *be good looking* oleh pengguna dalam kehidupan sehari-hari dan mencapai tujuan. Dari aktivitas literasi informasi dalam media sosial Quora oleh pengguna di Ruang *Be Good Looking* dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang ada memiliki komponen yang telah dijelaskan dalam standar literasi informasi UNESCO tahun 2008 dalam *Information Literacy for All Programme*.
3. Kemudian dalam Kendala Pemanfaatan media sosial Quora yang semakin dirasakan oleh pengguna diantaranya adalah terjadi penurunan kualitas konten pelanggaran prinsip BNBR di dalam media sosial Quora, Adanya *Troll Question*, dan akun judi online yang mengancam situs Quora sebagai situs berbagi pengetahuan. Kemudian dalam kendala pemanfaatan Ruang *Be Good Looking* adalah adanya redundansi atau pertanyaan berulang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, di antaranya sebagai berikut:

1. Saran bagi pengguna dalam memanfaatkan media sosial Quora adalah dapat memaksimalkan pemanfaatan Quora dengan tetap mewujudkan adanya sharing informasi sesuai prinsip BNBR guna menjaga kualitas konten dan kenyamanan berbagi pengetahuan dalam media sosial dan peningkatan pemanfaatan bagi yang lainnya.
2. Bagi pemanfaatan Ruang *Be Good Looking* adalah meningkatkan moderasi konten yang dapat dilakukan oleh admin, serta meninjau pertanyaan-pertanyaan kiriman agar tidak terjadi redundansi atau pertanyaan berulang di dalam ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A. (2014). *Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu* (Cetakan 1). Rajawali Pers.
- Ahmed, Y. A., Ahmad, M. N., Ahmad, N., & Zakaria, N. H. (2019). Social media for knowledge-sharing: A systematic literature review. *Telematics and Informatics*, 37, 72–112. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.015>
- Amiliandani, A., & Saputri, E. D. (2016). *Gelombang informasi: Kegagalan meratanya informasi untuk dunia* (Cetakan 1). Media Mahasiswa Publishing.
- AnthonySamy, L., & Sivakumar, P. (2022). A new digital literacy framework to mitigate misinformation in social media infodemic. *Global Knowledge, Memory and Communication, ahead-of-print(ahead-of-print)*. <https://doi.org/10.1108/GKMC-06-2022-0142>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Cetakan kelimabelas). Rineka Cipta.
- Azis, Y. A. (2023, Maret 2). Literasi Informasi: Pengertian, Model dan Contoh - Deepublish. *Pengadaan Buku Deepublish*. <https://pengadaan.penerbitdeepublish.com/literasi-informasi/>
- Badke, W. (2010). *Foundations of information literacy: Learning from paul zurkowski*. 34, 48–50.
- Bothma, T., Cosijn, E., Fourie, I., & Penzhorn, C. (2011). *Navigating information literacy* (Third edition). Philippa van Aardt.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian kualitatif* (2 ed.). Kencana.
- CILIP. (2018). *What is information literacy? - CILIP: the library and information association*. <https://www.cilip.org.uk/news/news.asp?id=421972&hhSearchTerms=&hx0025;22literacy&hx002B;and&hx002B;information&hx0025;22>
- Cresswell, John. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset* (1 ed.). Pustaka Pelajar.
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dellia, P. (2021). *Dasar sistem informasi* (Cetakan 1). Literasi Nusantara Abadi.

- Fatmawati, E. (2017). Dampak Media Sosial Terhadap Perpustakaan. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.21043/libraria.v5i1.2250>
- Globis insight. (2018, Juli 10). *The future of knowledge sharing with Quora CEO Adam D'Angelo*. <https://globisinsights.com/leadership/startups/quora-knowledge-sharing/>
- GoodStats, G. (2023a). *Media Sosial Jadi Sumber Hoaks Terbesar 2023*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/media-sosial-jadi-sumber-hoaks-terbesar-2023-lgnu5>
- GoodStats, G. (2023b, Juli 7). *Menilik Jumlah Pengguna Media Sosial 2013-2023*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/menilik-jumlah-pengguna-media-sosial-2013-2023-WR7bg>
- Hardani, H. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif* (Cetakan 1). Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, H. (2007). A cultural-historical activity theory approach to users, usability and usefulness. *Faculty of Commerce - Papers (Archive)*, 1–110.
- Hashim, N., & Jones, M. (2007). Activity theory: A framework for qualitative analysis. *Faculty of Commerce - Papers (Archive)*. <https://ro.uow.edu.au/commpapers/408>
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi media sosial,youtube, instagram dan whatsapp ditengah Pandemi Covid-19 dikalangan masyarakat virtual Indonesia. *Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(1), 41–57.
- KBBI. (2018). *Kamus besar bahasa Indonesia* (5 ed.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kustiawan, W., Nurlita, A., Siregar, A., Siregar, S. A., Ardianti, I., Hasibuan, M. R., & Agustina, S. (2022). Media Sosial dan Jejaring Sosial. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2(1), Article 1.
- Mayfield, A. (2008). *What is Social Media?* Available at http://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf.
- Nikou, S., De, R. M., & Mahboob, K. M. (2022). Workplace literacy skills—How information and digital literacy affect adoption of digital technology. *Journal of Documentation*, 78(7), 371–391. <https://doi.org/10.1108/JD-12-2021-0241>

- Patil, S., & Lee, K. (2015). Detecting experts on Quora: By their activity, quality of answers, linguistic characteristics and temporal behaviors. *Social Network Analysis and Mining*, 1(6), 1–11. <https://doi.org/10.1007/s13278-015-0313-x>
- Purawinangun, I. A., & Yusuf, M. (2020). Gerakan literasi generasi milenial melalui media sosial. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2401>
- Purnomo, S. (2013). *Pemanfaatan internet untuk pembelajaran dengan e-learning dan blogs*. Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://id.scribd.com/document/478735463/TUGAS-PAPER-PEMANFAATAN-INTERNET-Prof-Budi-Murtiyasa>
- Quora. (t.t.-a). *Official Company Account*. Quora. Diambil 13 Juli 2024, dari <https://www.quora.com/profile/Quora>
- Quora. (t.t.-b). *Tentang Kami—Quora*. Diambil 12 Juli 2024, dari <https://id.quora.com/about>
- Saputra, S. J. (2018). Pentingnya literasi media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), Article 3.
- Septiyantono, T. (2014). *Modul literasi informasi* (1 ed.). Universitas Terbuka.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 16(2). <https://doi.org/10.31294/jc.v16i2.1283>
- Shabani, A., & Keshavarz, H. (2021). Media literacy and the credibility evaluation of social media information: Students' use of Instagram, WhatsApp and Telegram. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 71(6/7), 413–431. <https://doi.org/10.1108/GKMC-02-2021-0029>
- Subarjo, A. H. (2017). Perkembangan teknologi dan pentingnya literasi informasi untuk mendukung ketahanan nasional. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 9(2), 1. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v9i2.188>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO, U. (2008). *Information for all programme*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230847>
- Yin, R. K. (2022). *Studi kasus desain & metode* (1 ed.). Rajawali Pers.