

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perilaku penemuan dan pengelolaan informasi merupakan suatu aktivitas yang terjadi karena adanya dorongan kebutuhan akan informasi. Setiap individu dalam masyarakat tentu membutuhkan informasi sebagai bagian dari kehidupan di masa sekarang. Kebutuhan informasi seseorang di era informasi ini sangatlah beragam, tidak hanya pada masyarakat yang sedang dalam lingkungan akademisi saja. Kebutuhan informasi tentu dimiliki oleh setiap individu dari berbagai lingkungan, yang memerlukan informasi sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari dan kemudian memunculkan rasa pemenuhan akan kebutuhan tersebut. Berawal dari rasa keingin tahuan terkait dengan informasi tertentu, hingga timbul rasa ketertarikan terhadap segala sesuatu yang dapat meningkatkan pengetahuan dari masing – masing individu, hingga mendorong individu tersebut untuk memenuhi kebutuhan informasi dengan menemukan informasi dan berujung pada mengelola informasi guna mempermudah dalam mendapatkan serta menemukan kembali informasi yang dibutuhkan. Dorongan tersebut menimbulkan perilaku seseorang untuk memenuhi kebutuhan, dimana setiap perilaku dan kebutuhan seseorang berkaitan dengan sumber informasi, penemuan, dan proses dari pengelolaan informasi.

Dalam konteks lebih luas tentu masing – masing individu akan memenuhi kebutuhan informasi guna menunjang kegiatan dan kehidupan secara menyeluruh. Salah satu fenomena dalam aktivitas tersebut terjadi pada masyarakat yang sedang menggemari suatu hal tertentu, atau biasa disebut dengan penggemar. Berawal dari rasa ketertarikan dalam suatu bidang tertentu yang kemudian mendorong para penggemar melakukan serangkaian aktivitas dalam menemukan informasi terkait dengan suatu hal yang sedang digemari. Aktivitas yang dilakukan para penggemar sangat beragam, mulai dari aktivitas menemukan informasi yang terkait dengan hal yang sedang digemari, hingga berujung pada kegiatan pengelolaan informasi tersebut.

Dewasa ini masyarakat mulai menggemari beberapa budaya populer yang menjadi arus utama yang muncul dari berbagai macam negara hingga berbagai macam bentuk, dan tentunya menarik perhatian dari berbagai kalangan. Salah satu budaya populer yang masuk serta menjadi fenomena yang digandrungi banyak kalangan yaitu *series manga* dan *anime*. *Manga* dan *anime* merupakan salah satu bentuk budaya populer yang berasal dari Jepang, *manga* dan *anime* memiliki daya tarik tersendiri salah satunya dari segi gambar yang disajikan, dimana gambar yang disajikan memiliki keberagaman dan tentunya ekspresif, serta memiliki khas tersendiri dari masing – masing penulis yang mampu menghidupkan karakter – karakter di dalam *manga*. Hal tersebut tentu mampu menarik perhatian pembacanya, serta membawa pembacanya tenggelam kedalam beberapa jenis genre, judul, dan lebih dalam lagi menyukai bahkan menggemari beberapa *manga* secara lebih spesifik.

Beberapa *series manga* memiliki daya tarik tinggi hingga digemari begitu banyak kalangan, salah satu *series manga* yang memiliki tingkat kepopuleran tinggi yaitu One Piece. One Piece merupakan *manga* terkenal dan populer baik di Jepang ataupun di seluruh penjuru dunia, terbukti dari penghargaan yang diperoleh yaitu “*Guinness World Record*” pada Juni 2015 sebagai komik terpopuler dengan salinan terbanyak yaitu 1.676.264 kopi (Hodgkins,2015). Selain menduduki tingkat kepopuleran tinggi One Piece juga menempati urutan pertama dari sepuluh *manga* dengan penjualan terlaris di Jepang pada tahun 2018, dengan estimasi terjual sebanyak 8.113.317 *copies* dalam range tahun 2017 – 2018 (Loo,2018). Meskipun ditahun 2019 One Piece turun pada peringkat kedua dari sepuluh *manga* dengan penjualan terlaris namun jumlah *copies* yang terjual melebihi tahun sebelumnya, dengan estimasi terjual sebanyak 10.134.232 *copies* (Loo,2019). Pencapaian *manga* karya Eiichiro Oda tidak berhenti disitu, ditahun selanjutnya One Piece memiliki 470 juta salinan yang tercetak di seluruh dunia. Volume buku ke – 96 tersebut laris dipenjuru dunia dengan rincian 390 juta *copies* di Jepang, dan 80 juta *copies* di luar Jepang yang tersebar di 42 wilayah (Sherman, 2020).

Hal tersebut dapat terjadi sebab para penggemar yang selalu senantiasa menanti volume terbaru disetiap minggu, bulan, bahkan tahunnya. Selain *manga* One Piece juga memiliki *series* anime dan film yang tentunya selalu ditunggu – tunggu para penggemarnya, terlihat dari unggahan artikel Hermawan, 2019 dalam website *mojo.ko* yang menyatakan bahwa One Piece bukan sekedar komik/*manga* melainkan mahakarya, dimana sang pencipta Ooichiro Oda mengemas karakter dalam One Piece begitu menarik dan memiliki ciri khas tersendiri, Ooichiro juga membuat suguhan cerita yang dapat dinikmati berbagai kalangan mulai dari anak – anak hingga dewasa. Hermawan sendiri merupakan bukti nyata penggemar yang setia dan menunggu *series* One Piece yang masih *on going*, Hermawan mulai menggemari One Piece sejak berusia 6 tahun hingga sekarang mengijak usianya yang ke 21 tahun. Hal yang demikian membenarkan bahwa One Piece merupakan mahakarya yang selalu dikagumi dan menjadi legend dimata penggemarnya, tidak hanya berbagai usia melainkan menemani penggemarnya dari masa anak – anak, beranjak remaja hingga berproses menjadi dewasa.

Beberapa hal menarik lain yang membuat penggemarnya senantiasa mengikuti One Piece yaitu berbagai macam karakter yang dikemas begitu menarik dan kuat serta munculnya beberapa karakter misterius yang muncul secara tiba – tiba, dari setiap cerita dan karakternya pun memiliki efek kejut tersendiri hingga membuat para penggemarnya penasaran dan tidak mudah melupakan dari setiap episodnya. Hal tersebut merupakan salah satu pendorong para penggemar untuk memburu informasi – informasi terkait dengan episode terbaru ataupun menelusur lebih mendalam mengenai karakter – karakter misterius yang muncul secara tiba – tiba, hingga up-date an anime serta film hingga *series special* animenya, dan berbagai macam informasi – informasi lainnya yang didapat melalui teman sesama penggemar *series* One Piece hingga melakukan penemuan informasi secara mandiri melalui internet ataupun melalui berbagai macam sumber lainnya. Pemicu para penggemar melakukan hal tersebut diawali dengan suatu ketidak pastian yang dialami para penggemar *series* One Piece terkait dengan karakter yang baru saja muncul secara misterius, atau informasi lainnya yang kurang

begitu jelas. Kemudian menciptakan sebuah langkah atau proses penemuan informasi lebih mendalam.

Keadaan dimana ketika individu membutuhkan informasi terkait dengan hiburan, tentunya individu tersebut akan mencari sesuatu hal yang menyenangkan dan tidak jauh dari suatu hal yang sedang digemarinya, fenomena tersebut yang mendorong penggemar melakukan penemuan informasi. Informasi – informasi tersebut tentu dapat ditemui dimana saja sebab ketersediaan sumber informasi terkait dengan hal yang sedang digemari cukup melimpah, khususnya One Piece. Seperti survei yang dilakukan oleh *A Korea Tourism Organization* menjelaskan bahwa para penggemar K-pop mengikuti berbagai hiburan seperti drama tv dan film, yang tentunya membuktikan bahwa penggemar K-pop mengikuti berbagai hiburan seperti drama tv dan film, yang tentunya membuktikan bahwa penggemar K-pop juga membutuhkan informasi – informasi tersebut sebagai hiburan. Hal tersebut yang kemudian tidak menutup kemungkinan mendorong penggemar *series* One Piece memiliki kebutuhan informasi terkait dengan yang sedang digemari, dan akan sesegera mungkin mencari dan memburu informasi – informasi tersebut.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Taqwin, 2016 menghasilkan temuan data yaitu penggemar ELF melakukan penemuan informasi melalui sumber informasi namun berada pada tipologi penguasaan hidup pesimis kognitif sebesar 48%, dalam hal ini yang dimaksud yaitu penggemar melakukan penemuan informasi dan mengakses informasi melalui beberapa sumber seperti *search engine*, website, dan social media grup lainnya. Apa bila tidak menemukan, penggemar ELF akan tetap melakukan perburuan informasi melalui teman ataupun kesesama anggota komunitas. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa para penggemar yang sedang menggemari satu hal akan melakukan hal yang serupa, begitu pula dengan penggemar *series* One Piece yang notabene juga merupakan sebuah budaya populer dan digemari dari waktu ke waktu, selain itu One Piece merupakan salah satu *manga* yang memiliki daya tarik tersendiri yaitu *on going* hingga saat ini.

Penemuan informasi yang dilakukan berkaitan erat dengan pengumpulan dan mengelola informasi yang telah diperoleh, hal tersebut biasanya berkaitan erat dengan akademik namun dalam kehidupan sehari – hari pun juga membutuhkan informasi serta mengelola informasi sedemikian rupa guna mempermudah temu kembali. Salah satunya kehidupan sehari – hari yang dilakukan oleh para penggemar atau pecinta suatu hal. Mizrachi, 2013 mengatakan bahwa kegemaran merupakan salah satu bentuk kebiasaan atau aktivitas yang mendorong adanya perilaku pengelolaan informasi dari masing – masing individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Nafahatin Nur, 2018 menemukan data bahwa siswa tidak hanya melulu melakukan penemuan informasi terkait dengan akademik saja melainkan juga hobi, siswa menemukan informasi melalui review atau menemukan informasi terkait dengan pengalaman orang lain dengan hobi yang sama yaitu sebesar 55%. Hal tersebut yang kemudian mendorong siswa untuk menemukan informasi lebih mendalam terkait dengan hobi, dan rata – rata terbanyak siswa melakukan penemuan informasi melalui handphone/ smartphone pribadi sebesar 99%, dengan menggunakan strategi pencarian informasi yang diungkapkan oleh Jones, 2007. Dalam penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa siswa tidak serta merta hanya menemukan informasi melainkan juga mengelola dan menyimpan informasi terkait dengan hobinya, dengan presentase diatas 50% baik secara digital maupun cetak, namun disisi lain juga ada siswa yang enggan menyimpan informasi yang memang dapat ditemukan kapan saja sebab informasi tersebut tersebar luas dalam dunia maya, siswa yang enggan menyimpan informasi tersebut memiliki presentase sebesar 41%.

Penelitian tersebut tentu membuktikan bahwa penemuan informasi akan berkaitan erat dengan penyimpanan dan pengelolaan informasi, dapat dilihat dari temuan data diatas yang menunjukkan presentase tinggi, namun memang tidak semua siswa menyimpan dan mengelola informasi dengan alasan informasi – informasi tersebut telah tersimpan didalam dunia maya dan dapat ditemukan kapan saja. Begitu pula dengan para penggemar yang didalamnya juga terdapat siswa siswi hingga orang dewasa, yang juga melakukan penemuan informasi sesuai dengan kebutuhannya serta menyimpan dan mengelolanya dengan sebaik

mungkin. Selain itu dalam penelitian diatas bahwa tidak semua siswa melakukan penyimpanan dan pengelolaan informasinya terkait dengan hobinya, hal tersebut tidak menutup kemungkinan juga dapat terjadi pada para penggemar khususnya penggemar *series* One Piece, namun jika tidak melakukan penyimpanan dan pengelolaan dapat memunculkan dampak tersendiri bagi para penggemar *series* One Piece.

Penyimpanan dan pengelolaan informasi yang kurang diperhatikan akan menimbulkan beberapa dampak bagi masing – masing individu, salah satunya informasi yang telah diperoleh akan mengalami kerancuan serta tidak tertata dengan rapi, fenomenanya individu tersebut merasa kebingungan yang dapat mengakibatkan penumpukan informasi sejenis dan berulang. Hal tersebut tentu berdampak pada banjir informasi atau biasa disebut dengan kelebihan informasi yang dimiliki individu tersebut dan tentunya memperlambat akses temu kembali, (Edmund,2000) menggambarkan fenomena tersebut dimana begitu banyak informasi yang dimiliki individu yang menyebabkan informasi tersebut tidak efektif untuk di pergunakan serta menyebabkan penumpkan file – file. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Otopah dan Dadzie,2013) menemukan bahwa siswa yang belum melakukan pengelolaan informasi yang dimiliki dengan presentase sebesar 55%, mengalami masalah keterhambatan bahkan gagal dalam menemukan kembali informasinya. Tidak menutup kemungkinan kejadian tersebut juga dapat dialami para penggemar *series* One Piece, yang kemudian nantinya informasi – informasi yang telah dikumpulkan hanya akan menghambat aktivitas dan mengurangi kebermanfaatan informasi.

Sehingga guna dapat mengoptimalkan penggunaan, menyimpan dan mengelola informasi tersebut dapat diatasi dengan menerapkan strategi, Jones dan Tevaan,2007 mengatakan bahwa fenomena tersebut dapat diatasi dengan menerapkan strategi khusus dalam proses penyimpanan dan pengelolaan informasi dalam ruang pribadi atau biasa disebut folder pribadi. Menemukan informasi di era saat ini memang terbilang mudah, namun proses selanjutnya dalam hal ini proses menyimpan, mengelola dan menggunakan informasi juga tahapan yang perlu diperhatikan, sebab hal tersebut yang nantinya akan

menentukan apakah informasi tersebut dapat ditemukan dan digunakan dengan tepat sesuai kebutuhan.

Dalam menyimpan dan mengelola informasi diperlukan strategi khusus yang dapat dilakukan oleh siapa saja, hasil studi yang dilakukan oleh (Benselin dan Ragsdell, 2015) menunjukkan bahwa strategi dalam menyimpan dan mengelola informasi pribadi penting dilakukan, selama individu tersebut melakukan aktivitas penemuan dan penyimpanan informasi baik dalam hal akademik ataupun kehidupan sehari – hari. Hal ini dikarenakan setiap individu memiliki kebutuhan informasi, salah satunya yaitu aktivitas yang biasa dilakukan oleh para penggemar yang secara sadar ataupun tidak sadar melakukan kegiatan tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai penemuan dan pengelolaan informasi tersebut sebab kedua hal tersebut merupakan aktivitas atau tahapan yang saling berkaitan.

Dari fenomena dan latar belakang diatas yang menjadi permasalahan yaitu bagaimana para penggemar melakukan penemuan informasi secara *up date*, dan memburu informasi tersebut, serta bagaimana penggemar menyimpan dan mengelola informasi tersebut sebab kedua hal tersebut merupakan hal yang saling berkaitan. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penggemar *series* One Piece yang setia menunggu, menemukan, menyimpan dan mengelola informasi – informasi tersebut dengan baik.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya, maka muncul perumusan masalah sebagai berikut:

I.2.1 Bagaimana gambaran perilaku penemuan informasi dikalangan penggemar *series* One Piece?

I.2.2 Bagaimana gambaran penggemar *series* One Piece dalam mengelola informasi yang telah diperoleh?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari disusunnya penelitian adalah:

I.3.1 Untuk mengetahui gambaran perilaku penemuan informasi dikalangan penggemar *series* One Piece dengan menggunakan model perilaku penemuan informasi krikelas.

I.3.2 Untuk mendapatkan gambaran perilaku pengelolaan informasi penggemar *series* One Piece, meliputi cara mengelola, mengorganisasi, menyimpan, dan menemukan kembali informasi.

I.3.3 Untuk mengetahui deskripsi penerapan proses meta-level pada penggemar *series* One Piece terhadap koleksi informasi mengenai One Piece yang dimiliki. Meliputi tahap pemeliharaan, pengaturan arus informasi, evaluasi, dan *making sense*.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dalam pengembangan kajian permasalahan Ilmu Informasi dan Perpustakaan serta dapat menjadi khasana pengetahuan mengenai perilaku penemuan dan pengelolaan informasi pribadi dikalangan penggemar, khususnya penggemar *series* One Piece.

I.4.2 Manfaat Praktis

Bagi penulis, dari hasil runtutan tahapan dan hasil penelitian dapat memperluas pengetahuan dan wawasan penulis mengenai perilaku penemuan dan pengelolaan informasi dikalangan penggemar.

Bagi pihak – pihak yang bersangkutan. Pertama, penggemar *series* One Piece dapat mengetahui gambaran mengenai aktivitas yang dilakukan lebih mendalam terutama terkait dengan penemuan dan pengelolaan informasi pada suatu hal yang sedang digemari, sehingga kedepannya dapat mengambil tindakan yang lebih tepat dalam melakukan aktivitas tersebut. Selanjutnya Kedua, bagi penyedia jasa informasi salah satunya yaitu pustakawan agar lebih peka terhadap fenomena dan permasalahan yang terjadi seiring perkembangan era, serta kebutuhan pemustaka yang cenderung dinamis dan beragam, guna dapat memberikan gagasan inovasi dan solusi bagi pemustaka terkait dengan fenomena dan permasalahan yang ada.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Perilaku Penemuan Informasi

Menurut Krikelas dalam Donald O. Case, 2007 model penemuan informasi ini menekankan adanya ketidak pastian sebagai faktor pendorong para pencari informasi dalam mendapatkan jawaban melalui kognisi serta orang – orang terdekat. Dalam menyusun modelnya, Krikelas memberikan pandangan situasi dimana seseorang menemui keadaan ketidakpastian mengenai suatu permasalahan. Penyebab ketidakpastian tersebut dapat terjadi secara spesifik atau kejadian yang terjadi terkait dengan pekerjaan ataupun kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Krikelas dalam Donald O. Case, 2007 juga menjelaskan bahwa sebagian besar informasi yang dibutuhkan sering kali sudah tersedia dalam memori seseorang. Dari kebutuhan seseorang yang sedang berjalan akan menghasilkan sebuah perilaku yang teridentifikasi sebagai penemuan informasi. Selanjutnya tingkat kepentingan dalam sebuah kebutuhan informasi juga berdampak pada pola penemuan informasi yang dilakukan. Dalam sub bagian pertama ini akan dibahas tiga komponen yang berkaitan dengan model perilaku penemuan informasi oleh Krikelas (1983). Komponen tersebut meliputi kebutuhan informasi, sumber informasi serta kegiatan penerimaan dan pengumpulan informasi yang tersedia didalam model Krikelas.

I.5.1.1 Kebutuhan Informasi

Dalam memenuhi kebutuhan informasi para penggemar *series* One Piece, pengguna sumber informasi dengan tujuan memenuhi kebutuhan informasi yang didasari oleh konsep penemuan informasi. Dalam penemuan informasi, adanya motivasi menjadi faktor pemicu seseorang untuk melakukan kegiatan penelusuran informasi yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi kebutuhan yang ada. Dorongan tersebut dapat berupa adanya kebutuhan informasi yang dirasakan dalam diri pencari informasi yaitu para penggemar *series* One Piece. Kebutuhan informasi para penggemar *series* One Piece dapat berupa *up date* episode *manga* ataupun *anime*, mencari tahu informasi karakter yang baru saja muncul secara misterius, mencari informasi fakta – fakta beberapa karakter yang menonjol dan

dirasa disukai, hingga mencari tahu informasi mengenai merchandise terkait dengan One Piece.

Menurut Wilson (1981) kebutuhan informasi bukanlah kebutuhan yang mendasar seperti kebutuhan akan tempat tinggal atau kebutuhan untuk mencari penghasilan atau rezeki, serta bukanlah kebutuhan sekunder yang muncul dari keinginan dalam memenuhi kebutuhan primer. Kebutuhan informasi merupakan kebutuhan yang terbentuk dari adanya kondisi yang ada dilungkungan sekitar. Terbentuknya kebutuhan informasi dalam hal ini dipengaruhi oleh lingkungan atau peristiwa yang terjadi sehingga sangat memungkinkan jika kebutuhan informasi tersebut terkumpul dan membentuk menjadi sebuah pengumpulan informasi. Dalam hal ini Krikelas (1983) mengemukakan bahwa kebutuhan informasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kebutuhan informasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kebutuhan informasi yang bersifat ditangguhkan (*need deferred*) dan kebutuhan informasi yang bersifat segera (*need immediate*).

Krikelas (1983) dalam Donald O. Case (2007) menjelaskan bahwa kebutuhan informasi yang bersifat segera, merupakan suatu kebutuhan yang bersifat mendesak atau dapat dikatakan kebutuhan yang sangat penting. Dalam hal ini pengguna yang merupakan para penggemar *series* One Piece akan langsung mencari informasi melalui sumber – sumber referensi, baik itu yang bersifat internal maupun eksternal. Kebutuhan informasi yang bersifat ditangguhkan merupakan kebutuhan yang dapat dilakukan penyimpanan melalui media fisik ataupun ingatan. Dalam penelitian yang dilakukan Edward & Paston (1996) dalam Reijo (2006) memaparkan bahwa banyak informan yang menunda penelusuran informasi yang disebabkan oleh konteks informasi yang masih terlalu sempit untuk dilakukan penelusuran. Seperti waktu yang terbatas, yaitu aktivitas dalam sehari – hari yang membatasi individu dalam melakukan penelusuran terhadap sumber informasi yang lebih luas.

Menurut Krenc, Cruthfield & Ballachey dalam Yusuf (2010:82) menyatakan bahwa timbulnya kebutuhan informasi dapat dipengaruhi oleh kondisi fisiologis, situasi, dan kognisi masing – masing individu. Krench juga memaparkan bahwa hasil berifikir seseorang juga dapat menimbulkan keinginan

atau kebutuhan seseorang sesuai dengan yang difikirkan. Dalam hal ini, para penggemar juga mengalami hal serupa sebagai pemburu informasi sesuatu yang sedang digemarinya, yang tentunya juga memerlukan hasil fikiran terutama dengan lingkungan sesama penggemar khususnya penggemar *series* One Piece. Kegiatan untuk memenuhi suatu kegemaran tersebut memicu para penggemar berfikir untuk memburu informasi – informasi terbaru mengenai kegemarannya tersebut, sehingga akan menemukan keinginan – keinginan atau kebutuhan sesuai dengan yang telah difikirkan. Proses dalam menggemari suatu hal menimbulkan suatu kebutuhan yang berasal dari rasa penasaran dan kecanduan akan sesuatu yang disukainya, sehingga berpeluang membentuk suatu kebutuhan informasi. Kebutuhan informasi dalam hal ini dapat dipenuhi melalui kegiatan penelusuran berbagai sumber informasi yang memiliki ketertarikan dengan kebutuhan yang ada.

I.5.1.2 Sumber Informasi

Ketersediaan informasi yang melimpah membuat berbagai informasi mudah didapatkan serta mudah diakses setiap waktu dan dimanapun. Dalam keterangan Yusup (2010:15) menyampaikan bahwa informasi sendiri diibaratkan sebagai isi sedangkan sumber merupakan wadah dari isi tersebut. Keberadaan informasi tidak hanya dijumpai melalui sumber informasi tercetak saja, dapat pula di jumpai melalui sumber – sumber lainnya seperti informasi yang di dapatkan melalui orang terdekat, melalui diri sendiri, dan berbagai bentuk lainnya. Bystrom (2005) mengemukakan pendapat yang tidak jauh berbeda dari sebelumnya yaitu membagi sumber informasi meliputi sumber informasi yang berasal dari diri sendiri, orang lain, serta sumber informasi yang berasal dari non manusia yang meliputi buku, jurnal, internet, sosial media, dan lainnya.

Krikelas (1983) dalam dalam Donald O. Case (2007:126) berpendapat dalam menemukan kebutuhan informasi yang dibutuhkan, para pencari informasi diasumsikan memiliki kesadaran dalam memilih sumber informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini Krikelas (1983) membagi sumber informasi kedalam dua kategori, yaitu sumber informasi internal dan eksternal. Menurut pengertiannya sumber informasi internal dapat berupa *personal file* atau berasal

dari diri sendiri. Serta menjelaskan bahwa sumber informasi internal dapat berasal dari *Memory*, dalam hal ini ingatan berhubungan dengan file pribadi yang dimiliki oleh individu. File pribadi merupakan informasi pribadi yang disimpan seseorang untuk digunakan kembali (William & Jaime, 2007:10).

Sedangkan sumber informasi eksternal merupakan sumber informasi yang diperoleh melalui komunikasi yang dilakukan dengan orang lain melalui berbagai macam perantara ataupun secara langsung serta sumber yang berasal dari literatur. Menurut Krikelas (1983) informasi tersebut berasal dari :

- a. *interpersonal contact* merupakan kegiatan kontak langsung yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman atas kesenjangan informasi yang dimiliki guna memenuhi kebutuhan informasi.
- b. *Recorder (Literature)* adalah akses sumber informasi secara langsung terhadap media cetak ataupun digital yang berguna dalam pemenuhan kebutuhan informasi.

Menurut Krikelas (1983), pemenuhan kebutuhan dalam kesenjangan informasi dapat dilakukan dengan melakukan percakapan tatap muka atau kontak langsung terhadap orang disekelilingnya. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai media sosial yang ada.

Sumber informasi internal dan eksternal dalam lingkup penggemar *series* One Piece dapat dijumpai dari berbagai informasi yang tersedia. Seperti halnya sumber informasi internal yang dijumpai melalui penyimpanan pribadi yang dimiliki oleh para penggemar *series* One Piece seperti storage box yang berisi komik, buku catatan, majalah yang berkaitan dengan One Piece dan informasi yang berasal dari ingatan masing – masing penggemar. Sedangkan sumber informasi eksternal dapat dijumpai dari ketersediaan sumber informasi yang ada seperti literature yang dimiliki para penggemar *series* One Piece dan kontak langsung yang dilakukan kepada sesama penggemar ataupun melalui fanbase dan fanpage yang ada.

I.5.1.3 Perilaku Pengumpulan dan Penerimaan Informasi

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya menurut Krikelas (1983) dalam Donald O. Case, 2007 kegiatan penemuan informasi didasari dengan

adanya pemahaman tentang adanya ketidakpastian sebagai faktor motivasi. Dalam hal ini pencarian informasi dapat memenuhi ketidakpastian tersebut dengan adanya proses penemuan informasi yang mana dapat ditelusuri melalui sebuah jawaban dari kognisi ataupun orang – orang yang ada di lingkungan sekitar. Krikelas juga memaparkan bahwa adanya ketidakpastian disebabkan oleh serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari – hari, seperti halnya dari salah satu aktivitas para penggemar. Para penggemar melakukan serangkaian kegiatan yang mana dapat berbentuk proses kegiatan gathering dalam komunitas, ataupun kegiatan bertukar informasi kesesama penggemar melalui media tertentu. Adanya kegiatan tersebut mampu memicu timbulnya kebutuhan yang dimiliki oleh para penggemar sehingga memotivasi para penggemar dalam melakukan kegiatan penemuan informasi. Dalam model penemuan informasi Krikelas (1983) terdapat beberapa kegiatan yaitu adanya kegiatan pengumpulan informasi (*Information Gathering*) dan pemberian informasi (*Information Giving*) oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhan informasinya.

Pengumpulan informasi (*information gathering*) merupakan respon terhadap kebutuhan yang ditunda dimana hal tersebut dipengerahui oleh sebuah kejadian atau lingkungan sekitar oleh penemu informasi. Krikelas, J. (1983) menjelaskan pengumpulan informasi juga merupakan penerimaan dan penyimpanan hasil dari stimulasi yang kemudian dikumpulkan dalam penyimpanan untuk dipanggil kembali sesuai dengan permintaan, ketika seseorang membutuhkan informasi dalam ingatan ataupun dalam situasi tertentu. Kegiatan pengumpulan informasi ini memiliki tujuan yang umum dimana menggambarkan sebuah usaha secara berlanjut dengan mengkontruksi lingkungan kognitif untuk memfasilitasi kebutuhan dalam mengatasi situasi ketidakpastian. Hasil dari pengumpulan informasi tersebut disimpan langsung melalui ingatan serta memory, sesuai dengan model penemuan informasi Krikelas (1983).

Sedangkan dalam pemberian informasi (*information giving*) Krikelas (1983) dalam Donald O. Case (2007) menyatakan bahwa individu pada dasarnya adalah pengirim dan penerima informasi yang mana kedua peran tersebut saling bergantung satu sama lain. Kegiatan pemberian informasi juga di dasarkan pada

kebutuhan informasi yang tercipta dari lingkungan sekitar atau dalam sebuah kegiatan. Kebutuhan tersebut dapat berupa kebutuhan bersifat tertunda dan bersifat segera. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sonnenwald (2006) berjudul “*challenges in sharing information effectively: examples from command and control*” yang dilakukan di Swedia. Penelitian tersebut menyatakan bahwa dalam kegiatan berbagi informasi tidak hanya sekedar kegiatan menyampaikan informasi kepada orang lain melainkan terdapat beberapa komponen yang menyertainya seperti tersedianya informasi, dan memahami informasi secara bersama – sama. Dalam hal ini kegiatan berbagi informasi merupakan salah satu kegiatan yang termasuk dalam kegiatan penerimaan informasi (*information gathering*) yang dinyatakan dalam bentuk kegiatan pengiriman informasi.

I.5.2 Perilaku Pengelolaan Informasi

Perilaku menemukan dan menyimpan informasi pribadi menurut konsep PIM (*Personal Information Management*). PIM pertama kali dikenalkan oleh Lansdale (1980) beliau mendefinisikan PIM sebagai suatu metode atau proses yang mana individu tersebut dapat mengatur, mengelompokkan, dan mengambil informasi setiap saat. Definisi lain juga diungkapkan oleh Berrau (1995) yang mendeskripsikan PIM sebagai suatu sistem yang dikembangkan dan diciptakan oleh individu untuk digunakan secara pribadi dalam lingkungannya. Sistem yang dimaksud oleh Berrau yaitu meliputi cara seseorang dalam memperoleh informasi, mekanisme pengelolaan, dan penyimpanan informasi, aturan dan prosedur dalam pemeliharaan sistem, mekanisme penemuan kembali informasi, serta tatacara menghasilkan output yang beragam dari sebuah informasi.

Pendapat terbaru mengenai PIM selanjutnya dikemukakan oleh Jones (2008). Dalam buku dan artikel ilmiah yang mengkaji terkait dengan topik PIM menjelaskan bahwa definisi PIM mengacu pada praktik dan penelitian tentang aktivitas seseorang dalam mengadakan atau menciptakan, menyimpan, mengorganisasi, memelihara, menemukan kembali, menggunakan dan menyebarkan informasi yang dibutuhkan guna memenuhi kebutuhan. Tidak jauh berbeda dengan tokoh yang lainnya, Jones juga menambahkan bahwa PIM juga

merupakan serangkaian proses jangka panjang mulai dari individu memperoleh informasi, menggunakannya, menyimpan, mengelola, menggunakannya secara berulang, pemeliharaan secara panjang, hingga penggunaan dimasa datang (Jones,2008).

Studi yang dilakukan oleh Malone (1983) menjadi awal penelitian mengenai perilaku pengelolaan informasi pribadi terkait dengan pengorganisaian meja kerja karyawan. *Desk Organization* dalam studi tersebut memiliki dua tujuan utama yaitu sebagai upaya menemukan sesuatu dengan mudah dan sebagai pengingat mengenai suatu hal yang harus segera diselesaikan dan keperluan yang dibutuhkan. Aktivitas *desk organization* tersebut meliputi penataan meja kerja, penyusunan rak, file cabinets, dan repositori informasi yang dimiliki oleh setiap karyawan. Seiring dengan meningkatnya urgensi penerapan PIM dilingkungan individu, kajian dan penelitian tentang PIM mulai bermunculan dengan subyek dan variabel yang beragam.

Tidak jauh berbeda dengan kesimpulan diatas, Jones (2008) menjelaskan bahwa PIM merupakan serangkaian proses yang mengkolaborasikan antara kemampuan individu dengan media penyimpanan informasi sangat diperlukan. Kemampuan individu dibutuhkan untuk menyeleksi informasi yang relevan dengan kebutuhan. Hal ini guna menghindari penumpukan informasi secara besar – besaran pada folder pribadi yang dimiliki setiap individu. Sedangkan media penyimpanan informasi terus mengalami perkembangan seiring berkembangnya zaman. Di era sebelumnya masing – masing individu cukup menyimpan informasi dalam bentuk catatan, klipng, file cabinet, atau meja dokumen. Ketika informasi telah berevolusi dan ada dalam era saat ini, maka model penyimpananpun berubah. Saat ini informasi tentu disimpan dalam bentuk digital atau file manager pada perangkat teknologi informasi seperti komputer, mobile phone, dan juga cloud.

Konsep PIM pada penelitian ini mengacu pada konsep PIM yang dijelaskan Jones (2008) dalam buku *Keeping Found Things Found* PIM yang memiliki 3 aktivitas utama yang dikelompokkan namun dalam penelitian kali ini hanya menyorot 2 aktivitas utama, yaitu sebagai berikut :

1.5.2.1 Penemuan Informasi (Finding)

Setiap individu tentu memiliki kebutuhan informasi tertentu, baik dalam skala kecil dan sederhana hingga berskala besar dan penting. Menurut Wilson dalam Jones (2008) yang telah dijelaskan dalam sub bab sebelumnya yaitu terdapat kesenjangan informasi dalam diri individu yang dapat mendorong individu tersebut melakukan aktivitas pencarian informasi yang biasa disebut dengan Finding (Re-finding). Aktivitas finding dapat dilakukan dengan menjelajah atau membaca informasi, namun Jones (2008) menjelaskan bahwa aktivitas finding yang dimaksud lebih menekankan pada hasil dari informasi yang telah ditemukan dan bukan pada proses dalam melakukan informasi, oleh sebab itu sub bab diatas menjelaskan lebih detail mengenai proses penemuan informasi dengan model Krikelas, dan dilanjutkan dengan aktivitas finding. Dalam aktivitas tersebut individu dapat mengembangkan berbagai macam cara guna dapat menemukan informasi yang sesuai. Disamping itu proses finding atau re-finding informasi berdasarkan formatnya juga terdapat perbedaan. Proses penemuan pada informasi digital dapat menggunakan computer based tools seperti navigasi pencarian, dan pola yang akan digunakan akan sama dan berulang guna menemukan informasi yang sama dikemudian hari. Selain itu juga terdapat “hyperlink” yang dapat digunakan untuk menemukan informasi sewaktu – waktu. Sedangkan pada informasi yang memiliki bentuk fisik tidak selalu dapat menggunakan suatu sistem, sebab informasi tersebut berada pada suatu ruang fisik dan memerlukan upaya penemuan dalam bentuk fisik pula, dan proses yang dilakukan bersifat manual.

Dalam beberapa kasus proses finding tidak selalu memperoleh keberhasilan, kemungkinan tersebut dapat terjadi apabila aktivitas finding dilakukan untuk pertama kalinya. Misalnya, seseorang menemukan informasi baru dan saat itu juga itu juga seseorang tersebut harus menemukan strategi penemuan kembali informasi dengan mudah. Strategi ini meliputi bagaimana ia memilih judul informasi, lokasi penyimpanan, menyimpan kata kunci, dibiarkan begitu saja didalam website, ataupun melakukan berbagai strategi lainnya. Wilson dalam (Case, 2007) mengatakan penemuan informasi merupakan kegiatan yang

berlangsung secara terus menerus, dari waktu ke waktu dan memiliki keterkaitan langsung dengan ruang informasi pribadi (*personal information space*). Dalam hal ini penggemar *series* One Piece digambarkan dalam sebuah siklus, mulai dari hal yang mendasari penggemar melakukan aktivitas penemuan informasi hingga melakukan aktivitas penelusuran dan menemukan kembali informasi baik diluar ataupun didalam ruang informasi pribadi. Penemuan informasi dalam konsep yang dijelaskan oleh Jones, dapat dilakukan pada dua ruang informasi yang berbeda yaitu ruang informasi yang telah ditemukan sebelumnya (*re-finding*) dan ruang informasi baru (*new finding*).

Aktivitas *re-finding* Jones (2008) menjelaskan bahwa penemuan informasi yang telah dilakukan sebelumnya atau pernah mengunjungi sumber informasi sebelumnya. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan terjadi pada penggemar *series* One Piece, melihat tingginya aktivitas penemuan informasi yang dilakukan memungkinkan untuk menemukan kembali informasi – informasi yang pernah ditemukan sebelumnya.

Dalam aktivitas tersebut Jones (2008) juga membagi berdasarkan tempat penemuan kembali informasi yang pernah dilihat atau dikunjungi sebelumnya pada ruang penyimpanan informasi umum. Penyimpanan umum yang banyak digunakan untuk menemukan kembali informasi adalah website, blog, internet, perpustakaan, dan sebagainya. Pada informasi dalam format cetak *re-finding* dapat dilakukan dimana saja selama informasi tersebut terekam dalam bentuk fisik dan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Sedangkan *re-finding* dalam format digital, penemuan informasi di ruang umum dapat dilakukan melalui fasilitas atau fitur hyperlink, pencarian kembali yang memungkinkan individu menemukan informasi yang sama dengan sebelumnya, atau fasilitas yang menyarankan pencarian dengan menggunakan sebagian kata saja, kemudian muncul seluruh alternatif kalimat dari alamat web yang pernah dibuka sebelumnya. Kemudian yang kedua yaitu *re-finding* pada *privet store* dimana para penggemar *series* One Piece dapat melakukan penemuan kembali informasi pada ruang pribadi, hal tersebut terjadi karena adanya fenomena kelebihan informasi.

Individu tersebut cenderung menumpuk berbagai koleksi informasi yang dimiliki dalam satu ruang sama.

Beralih pada *new-finding*, merupakan kegiatan penemuan informasi baru, atau tidak pernah dilakukan ataupun tidak ada ingatan menukan informasi sebelumnya. Sama halnya dengan sebelumnya Jones (2008) membagi aktivitas *new-finding* berdasarkan ruang penemuannya. Yang pertama yaitu public store, aktivitas *new-finding* pada public store dapat dilakukan dengan menggunakan kata, istilah, daftar isitilah yang berfungsi sebagai query dalam menemukan informasi. Kemudian kata, istilah, dan daftar istilah tersebut akan disimpan dan digunakan sebagai penanda atau bahkan riwayat pencarian sehingga memudahkan individu melakukan temu kembali informasi nantinya. Selanjutnya yang kedua yaitu penemuan pada private store penemuan pada ruang pribadi terbilang cukup unik sebab individu tersebut sering kali tanpa sadar telah memiliki informasi yang dibutuhkan. Hal tersebut disebabkan penumpukan informasi dan menjadikan individu tersebut menyimpan informasi dengan mengesampingkan faktor fungsi dan kesesuai dengan kebutuhan.

Dalam *new-finding* terdapat 3 teknik umum dalam ruang penyimpanan informasi menurut Bates (2002) yakni :

1. Browsing : teknik ini dilakukan ketika individu tersebut tidak memiliki gambaran informasi yang dicari, dan tidak mengetahui kata kunci yang tepat tentang informasi yang dibutuhkan. Kondisi tersebut berakibat pada sempitnya pemikiran individu terhadap informasi yang dicari dan melatar belakang individu tersebut melakukan penemuan informasi di area yang lebih luas. Hal ini yang dapat membantu mempersempit scope individu dalam melakukan upaya penemuan informasi.
2. Lingking occupies : teknik ini memanfaatkan kata kunci untuk sebuah informasi yang dicari dan dapat dihubungkan pada link. Oleh karena itu, semakin tepat kata kunci yang digunakan maka akan semakin tepat informasi yang ditemukan. Selain itu link juga berfungsi sebagai penanda untuk memanggil kembali informasi yang sama.

3. Directed searching : teknik ini menggunakan kata kunci yang spesifik guna menemukan informasi dalam ruang yang sangat luas, sehingga membutuhkan aktivitas membaca sepat agar dapat menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Serta melibatkan pemanggilan kembali dan mengenali informasi yang merupakan inti dari upaya penemuan informasi.

Dari beberapa teknik diatas, dengan adanya sebuah ruang informasi yang luas sehingga langkah dalam proses mengenali dapat dilakukan dengan menelusuri informasi secara cetak ataupun digital. Serta dapat dilakukan dengan melakukan penelusuran hyperlink yang mengarahkan pada sebuah website.

I.5.2.2 Penyimpanan dan Pengorganisasian (Keeping & Organizing)

Informasi yang tersedia diluar sana sangat melimpah sehingga memudahkan individu untuk menemukan berbagai macam isi dan bentuk informasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Pada dasarnya individu tersebut dapat mengabaikan informasi begitu saja, tetapi gambaran mengenai pentingnya informasi tersebut yang dikemudian hari mendorong melakukan penyimpanan atau setidaknya mengetahui isi dan lokasi informasi tersebut berada dengan tepat, sehingga dapat menemukan kembali informasi dengan mudah. Dengan begitu individu tersebut juga perlu memikirkan bagaimana informasi akan digunakan, sebab pemilihan informasi yang salah tidak akan dapat dimanfaatkan kembali guna memenuhi kebutuhan yang muncul dikemudian hari (Jones,2008).

Lebih jauh Jones, William (2008) memaparkan aktivitas menjaga informasi terdapat dua bentuk model penyimpanan informasi yaitu pengelompokkan dan penumpukkan. Model pengelompokkan dikembangkan oleh masing – masing individu dengan menggabungkan penggunaan label – label ataupun pemfolderan. Informasi yang disimpan menggunakan model ini akan dilitekkkan pada sebuah filling cabinet untuk informasi tercetak dan folder untuk informasi digital. Sedangkan model penumpukkan merupakan model penyimpanan informasi yang tidak melalui seleksi ataupun pelebelan. Informasi yang telah ditemukan selanjutnya disimpan begitu saja pada ruang penyimpanan. Apabila informasi tersebut dalam bentuk cetak, maka hanya sekedar ditumpuk, dan cukup

disimpan secara bebas dalam desktop atau folder lain secara tersebar untuk informasi digital. Oleh karena itu model penumpukan merupakan model yang tidak dianjurkan sebab akan menghambat proses penemuan kembali informasi.

Adapun model penyimpanan informasi untuk masa depan dan yang dapat diprediksikan menurut Jones (2008) dibagi menjadi 3. Pertama *keep everything* aktivitas penyimpanan informasi yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan menyebabkan bertambahnya kapasitas penyimpanan yang semakin besar. Kedua *keep nothing* model ini berangkat dari asumsi individu, bahwa seluruh informasi yang telah tersimpan didalam internet dapat ditemukan kembali sewaktu-waktu, sehingga tidak mengharuskan untuk menyimpan informasi tersebut secara pribadi. Namun model yang kedua ini terbatas oleh beberapa hal yaitu, informasi diluar tidak menjamin apa yang dibutuhkan selalu ada, sifat dasar manusia yang sering lupa, dan informasi tersebut tidak dalam pengawasan sehingga dapat dengan mudah mengalami perubahan begitu saja. Model ketiga yaitu *keep automatically*, model ini menggambarkan penyimpanan informasi yang berlangsung secara otomatis. Jadi individu tersebut tidak memutuskan suatu informasi akan disimpan atau tidak, namun secara otomatis telah tersimpan dalam ruang informasi pribadi melalui software ataupun history.

Selanjutnya adalah media untuk menyimpan informasi yang umumnya informasi cetak disimpan pada filing cabinet atau map berkas, sedangkan pada informasi digital disimpan dalam bentuk yang lebih beragam dengan menggunakan perangkat seperti komputer, hardisk, email, website, flasdik, cloude dan perangkat lainnya (Jones,2008). Model dan media penyimpanan kemudian memberikan gambaran bagaimana individu memperlakukan informasi yang dimilikinya, mulai dari ditumpuk begitu saja atau dikelompokkan dengan baik serta memperhatikan strategi pengorganisasian. Adapun yang termasuk dalam pengorganisasian informasi adalah aktivitas penataan item informasi melalui bentuk folder – folder, baik pembuatan folder biasa ataupun penyusunan folder secara hirarki. Aktivitas tersebut juga memilah antar informasi usang atau jarang digunakan dan informasi baru.

Pada intinya penyimpanan dan pengorganisasian merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan, penelusuran kembali informasi yang telah digunakan guna menyimpan informasi dapat membantu dan mengetahui informasi dengan baik serta membantu dalam memahami dan mengingat informasi yang dimiliki.

I.6 Variabel Penelitian

I.6.1 Definisi Konseptual

I.6.1.1 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi merupakan aktivitas pengumpulan informasi yang terjadi akibat dari adanya kesenjangan informasi yang disebabkan dari kondisi lingkungan sekitar individu. Kebutuhan ini dapat di bedakan menjadi kebutuhan yang bersifat segera dan kebutuhan yang dapat ditunda.

I.6.1.2 Sumber Informasi

Sumber informasi merupakan serangkaian kumpulan informasi yang dapat dipergunakan guna mengatasi kesenjangan informasi yang dialami. Sumber informasi dapat diperoleh melalui sumber internal dan sumber informasi eksternal.

I.6.1.3 Perilaku Penemuan Informasi

Perilaku penemuan informasi merupakan usaha dalam menemukan informasi yang dilakukan individu, yang meliputi beberapa cara atau proses. Dalam penemuan informasi terdapat dua kegiatan untuk mengatasi yaitu :

1. *Information Gathering*

Pengumpulan informasi merupakan aktivitas mengumpulkan informasi sebagai respon terhadap kebutuhan informasi yang kemudian disimpan melalui ingatan dan media lainnya.

2. *Information Giving*

Pemberian informasi merupakan kegiatan berbagi informasi dan menerima informasi untuk pemenuhan informasi yang dibutuhkan.

I.6.1.4 Perilaku Pengelolaan Informasi

PIM merupakan kegiatan yang dilakukan secara personal dalam mengelola dan menemukan informasi yang telah dimiliki dengan menggunakan strategi guna

mengatasi masalah kelebihan informasi, melalui proses panjang yang berlangsung secara terus menerus. Meliputi aktivitas penemuan, penyimpanan dan pengorganisasian informasi dengan tujuan informasi dapat disimpan, ditemukan dan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan dimasa sekarang dan yang akan datang.

I.6.2 Definisi Operasional

I.6.2.1 Kebutuhan Informasi

- Bentuk kegiatan yang menunjang pemenuhan kebutuhan informasi OP lovers
- Informasi yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan OP lovers
- Sifat informasi yang digunakan oleh OP lovers

I.6.2.2 Sumber Informasi

- Kegiatan menemukan informasi yang dilakukan OP lovers melalui berbagai sumber yang ada
- Jenis sumber media informasi yang digunakan OP lovers untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan
- Intensitas penggunaan sumber informasi
- Alasan OP lovers dalam memanfaatkan berbagai sumber informasi

I.6.2.3 Perilaku Penemuan Informasi

a. Information Gathering

- Jenis kegiatan mengumpulkan informasi yang dilakukan OP lovers
- Media mengumpulkan informasi yang digunakan OP lovers
- Alasan menggunakan media tersebut
- Alasan mengumpulkan informasi

b. Information Giving

- Kondisi yang mendorong kegiatan pemberian informasi
- Kondisi yang mendorong penerimaan informasi
- Preferensi sumber informasi yang digunakan

I.6.2.4 Pengelolaan Informasi

Perilaku penyimpanan dan pengorganisasian informasi OP lovers

a. Penemuan Informasi

- Jenis kebutuhan informasi OP lovers

- Ruang Penemuan informasi OP lovers
 - Cara menemukan kembali informasi yang telah ditemukan
 - Alat penemuan informasi yang digunakan OP lovers
 - Keberhasilan penemuan kembali informasi
- b. Penyimpanan dan pengorganisasian informasi
- Aktivitas setelah menemukan informasi
 - Alasan penyimpanan informasi
 - Media penyimpanan informasi
 - Model penyimpanan informasi
 - Cara menyusun informasi yang disimpan
 - Alat yang digunakan dalam menyusun informasi

I.7 Metode Penelitian

I.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Menurut Idrus (2009) metode penelitian kuantitatif sendiri adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti sampel atau populasi tertentu menggunakan pengumpulan data bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Malo (1986) suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan gejala – gejala sosial atau fenomena sosial tertentu. Dalam hal ini peneliti bermaksud memberikan gambaran mengenai fenomena yang terjadi pada kalangan penggemar *series* One Piece mengenai perilaku penemuan dan pengelolaan informasi dikalangan penggemar *series* One Piece.

I.7.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada penggemar *series* One Piece yang menggemari anime, manga, film, dan sebagainya tentunya berkaitan dengan One Piece dan berlokasi di kota Surabaya sebab penggemar *series* One Piece di area kota Surabaya, di Surabaya penggemar One Piece memiliki beberapa komunitas yang terbilang masi aktif. Salah satu satu komunitas yang terbilang masih aktif dalam memberikan informasi – informasi terkini terkait One Piece yaitu

Operasby. Surabaya sendiri merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia yang dimana kehidupannya terbilang modern, dengan masifnya penggunaan perangkat teknologi canggih serta keterbukaan akses informasi, sehingga banyak ditemukan penggemar manga anime secara online. Selain itu Surabaya juga menjadi salah satu dari 19 kota di dunia dengan jumlah penggemar anime terbesar versi google trend dikutip dalam Japanesestation.com (Joy,2016).

I.7.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2010) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang mana dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari namun meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki. Dalam penelitian ini fokus populasi yang digunakan yaitu para penggemar *series* One Piece yang berada di kota Surabaya. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Menurut Arikunto (2013), teknik tersebut dapat digunakan apabila peneliti memiliki pertimbangan – pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Penggunaan teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh sampel yang lebih beragam dengan sampel yang terpilih merupakan sampel yang sesuai dengan persyaratan yang diperlukan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun persyaratan yang peneliti ajukan yaitu :

1. Penggemar anime, manga, film One Piece yang bertempat tinggal di Surabaya.
2. Telah membaca manga atau anime One Piece mulai dari episode satu hingga lima ratus.
3. Melakukan penemuan informasi terkait dengan One Piece baik melalui sumber tercetak ataupun digital.

Persyaratan diatas untuk menentukan yang benar – benar sesuai dengan tujuan penelitian, dari beberapa persyaratan diatas persyaratan kedua dan ketiga membantu untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, dimana penemuan dan penyimpanan informasi pribadi difokuskan pada informasi

yang berkaitan dengan One Piece. Sedangkan ke empat digunakan karena tidak semua individu melakukan penemuan dan penyimpanan informasi (Hashemzade,2010), sehingga asumsi tersebut berlaku juga dikalangan penggemar *series* One Piece yang tidak seluruhnya mengelola informasi mengenai One Piece.

Dengan begitu ditentukan sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini sebesar 100 responden yang tersebar di daerah Surabaya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Aeker (1995) bahwa sampel penelitian dengan teknik purposive harus lebih dari cukup untuk dibagi kedalam kelompok. Namun dengan adanya kondisi pandemi saat ini yaitu Covid19, yang menyebabkan keterbatasan peneliti dalam menemukan responden dengan jumlah tersebut maka peneliti memutuskan untuk mengurangi jumlah responden menjadi 83 responden.

I.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner berbentuk digital atau online, yang dimana pengumpulan data tersebut akan disebarakan kepada responden yang telah memenuhi syarat menjadi responden dalam penelitian ini melalui bentuk google forms, sebab kondisi saat ini masih berlangsungnya pandemi yaitu covid-19 di Indonesia yang menutup kemungkinan untuk menyebarkan kuesioner dalam bentuk cetak atau dengan kata lain bertatap muka dengan responden. Dengan data yang dikumpulkan melalui meliputi identitas responden dan respon jawaban atas variabel – variabel yang telah tertera dalam kuesioner. Menurut Sugiono, 2010 data yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi data primer, sekunder, dan kajian pustaka.

I.7.5 Teknik Pengolahan Data

Keseluruhan data yang telah diperoleh dilakukan pengolahan data menggunakan Microsoft Exel dan SPSS 22, kemudian di olah menggunakan tabel frekuensi tunggal yang bertujuan untuk mengetahui pemilihan sumber informasi yang relevan dan terkait dengan kebutuhan para penggemar *series* One Piece, dan kemudian akan melalui proses – proses sebagai berikut:

1. Editing, yaitu proses pemeriksaan dan meneliti kembali data yang telah terkumpul. Pemeriksaan tersebut bertujuan untuk meminimalisir

kekurangan dan kesalahan data yang telah diperoleh dari responden penelitian, serta mendapatkan data yang relevan dan tepat dengan penelitian.

2. Coding, yaitu proses menyederhanakan data dengan memberikan simbol angka pada jawaban, guna mempermudah peneliti untuk mengukur, menganalisis, dan memetakan jawaban dari responden. Menurut Singarimbun dan Effendi, 1995 mengatakan bahwa terdapat perbedaan dalam proses penandaan dalam pertanyaan tertutup dan terbuka. Pada pertanyaan tertutup, kode telah di tentukan ketika pertanyaan terbentuk. Sedangkan pertanyaan terbuka, peneliti membuat kategori terlebih dahulu kemudian jawaban diberi kode berdasarkan kategori yang telah dibuat sebelumnya.
3. Tabulating, yaitu proses menginput data valid untuk dihitung dan diatur agar dapat dianalisis dan interpretasi data. Dalam proses ini peneliti menggunakan program SPSS sebagai media pendukung penelitian.

I.7.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan (Singarimbun & Effendi,1995). Menurut Nasir (1998:405) data tersebut digunakan dalam memecahkan masalah berdasarkan analisis dengan melihat rumusan masalah yang telah ditetapkan. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan mendeskripsikan dan menjelaskan temuan data yang telah didapatkan dilapangan. Proses analisis data yang diolah dan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi. Kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan kerangka konseptual yang telah dipaparkan dalam pendahuluan.

Analisis pertama pada penelitian ini yaitu menggambarkan perilaku penemuan informasi dikalangan penggemar *series* One Piece. Proses ini dilakukan untuk mendeskripsikan terkait kebutuhan informasi, sumber informasi yang dipergunakan hingga menerima dan mengumpulkan informasi. Selanjutnya analisis kedua yaitu menggambarkan perilaku pengelolaan informasi pribadi dikalangan penggemar *series* One Piece, mendeskripsikan terkait dengan strategi

penggemar dalam menemukan, dan menemukan kembali informasi, menyimpan, serta menyusun informasi terkait.