

PAIMPSEST

Perlunya Transformasi Perpustakaan untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi
pada Net Generation

Aniq Zuhri, Rizhanif Amir Rahman, dan Moch. Fikriansyah Wicaksono

Preferensi Media Para Net Generation Serta Upaya Perpustakaan dalam Menanggapinya
Amelia Tri Mawarni, Esti Putri Anugrah, dan Hefifa Rhesa Yuniar

Literasi Informasi Berdasarkan Gender di Era Globalisasi Informasi
Fransiska Timoria Samosir

Analisis Sitiran Terhadap Karya Akhir Mahasiswa Program Pendidikan Dokter Spesialis
(PPDS-I) Universitas Airlangga-RSUD Dr. Sutomo Tahun 2012 dan 2013:
Suatu Kajian Bibliometrika
Eka Widyawati

Pemanfaatan Saluran Informasi dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi
Siswa SMA di Surabaya
Koko Srimulyo, Rahma Sugihartati, Helmy Prasetyo Yuwinanto dan Fitri Mutia

Kerangka dan Strategi Sistem Informasi Perpustakaan
Yunus Abdul Halim

Pembuatan Game Edukasi Matematika untuk Siswa SD Menggunakan Role Playing Game
Jet Joel, Achmad Choiron, dan Anik Vega V

Aplikasi Tes Potensi Akademik Berbasis Web Di Universitas Dr. Soetomo Surabaya
Hambudi Gung, Aruming Laksono, Achmad Choiron, dan R Ade Supriyadi

Aplikasi Mobile Painting Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia TK Berbasis Android
Okin Luberto, Dwi Cahyono, dan R Ade Supriyadi

(8)

SUSUNAN PENGELOLA JURNAL PALIMPSEST

Pelindung:
I Basis Susilo

Pemimpin Umum:
Rahma Sugihartati

Mitra Bestari:
Putu L. Pendit (Pakar Ilmu Informasi dan Perpustakaan)
Blasius Soedarsono (Pakar Ilmu Perpustakaan – PDII LIPI)
Ninis A. Damayanti (Universitas Padjajaran)

Pemimpin Redaksi:
Yunus Abdul Halim

Sekretaris Redaksi:
Helmy Prasetyo Yuwinanto

Bendahara:
Dessy Harisanty

Redaksi Pelaksana:
Koko Srimulyo, Tri Susantari, Endang Gunarti, Imam Yuadi, Endang Fitriyah Mannan,
Nove Eka Variant Anna, Fitri Mutia, Henni Endah Wahanani, Hendro Margono

Produksi dan Sirkulasi:
Priyanto, Sri Endah Wilujeng, Dian Swartiningsih, Nisa Adelia

Jurnal Palimpsest diterbitkan oleh
Departemen Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Alamat Redaksi:
Gedung A, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga
Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan No. 4-6
Surabaya, 60286
Telp. (031) 503 4015
Fax. (031) 501 2442
E-mail: palimpsest@unair.ac.id
Website: <http://palimpsest.fisip.unair.ac.id>

Jurnal PALIMPSEST mengundang para pemerhati dan peminat kajian ilmu informasi, perpustakaan, kearsipan dan dokumentasi untuk menulis artikel ilmiah yang berkaitan dengan wilayah kajian Palimpsest. Batas akhir pengiriman naskah yaitu setiap tanggal 15 Oktober dan 15 April. Naskah yang masuk akan disunting terlebih dahulu tanpa mengubah isinya.

PENGANTAR REDAKSI

Pada edisi yang kesebelas ini, Palimpsest memiliki tiga tema dan berisi 8 artikel, pertama bertemakan mengenai perpustakaan, kedua manajemen informasi, sedangkan yang ketiga bertemakan tentang teknologi informasi. Bagian tema yang pertama, membahas tentang perlunya transformasi perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi pada *net generation*, yang kedua tentang preferensi media para *net generation* serta upaya perpustakaan dalam menanggapi. Tema yang kedua terdapat 3 artikel yaitu pertama mengenai literasi informasi berdasarkan gender di era globalisasi informasi, kedua tentang analisis sitiran terhadap karya akhir mahasiswa program pendidikan dokter spesialis Universitas Airlangga RSUD Dr.Sutomo tahun 2012 dan 2013 suatu kajian bibliometrika, serta yang ketiga tentang pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya. Tema yang terakhir juga berisi 3 artikel, yaitu pertama tentang kekuatan dan strategi sistem informasi perpustakaan, pembuatan game edukasi matematika untuk siswa SD menggunakan role playing game, kedua tentang aplikasi *mobile painting* sebagai media pembelajaran untuk anak usia TK berbasis android, dan yang terakhir adalah tentang aplikasi tes potensi akademik berbasis web studi kasus Universitas Dr.Sutomo Surabaya.

Artikel pertama menyajikan kajian tentang perlunya transformasi perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi pada *net generation*, kajian ini mengenai bagaimana perpustakaan harus bertransformasi untuk memenuhi kebutuhan informasi para *net generation* salah satunya dengan menyediakan layanan yang berbasis teknologi oleh Aniq Zuhri, Rizhanif Amir Rahman dan Moch. Fikriansyah Wicaksono, sedangkan artikel kedua mengenai preferensi media para *net generation* serta upaya perpustakaan dalam menanggapi, kajian ini hampir sama dengan artikel yang kedua yaitu membahas bagaimana perpustakaan harus bertindak dalam menghadapi karakteristik dari kalangan *net generation* oleh Amelia Tri Mawarni, Esti Putri Anugrah dan Hefifa Rhesa Yuniar. Artikel yang ketiga mengenai literasi informasi berdasarkan gender di era globalisasi informasi oleh Fransiska

Timoria Samosir, dimana membahas tentang perbedaan antara pria dan wanita dalam perilaku mencari informasi.

Artikel yang keempat tentang analisis sitiran terhadap karya akhir mahasiswa program pendidikan dokter spesialis Universitas Airlangga RSUD Dr.Sutomo tahun 2012 dan 2013 suatu bibliometrika oleh Eka Widyawati, kajian tersebut membahas mengenai sitiran yang terdapat dalam tugas akhir mahasiswa Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS-I) Universitas Airlangga-RSUD Dr. Soetomo, sedangkan artikel kelima ditulis oleh Koko Srimulyo, Rahma Sugihartati, Helmy Prasetyo Yuwinanto dan Fitri Mutia yaitu tentang pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya, kajian ini membahas mengenai pemetaan tentang jenis informasi dan saluran informasi yang biasa dipergunakan oleh siswa SMA. Artikel keenam ditulis oleh Yunus Abdul Halim mengenai kerangka dan strategi sistem informasi perpustakaan, artikel tersebut membahas tentang solusi untuk memulai membangun sistem informasi perpustakaan yang baik untuk memenuhi kebutuhan layanan di perpustakaan. Berikutnya artikel yang ketujuh oleh Jet Joel, Achmad Choiron dan Anik Vega V yaitu mengenai bagaimana mengenalkan matematika secara *enjoy* dan *fun* kepada siswa sekolah dasar dengan memperkenalkannya melalui konsep teknologi game, selanjutnya adalah artikel kedelapan ditulis oleh Hambudi Gung, Aruming Laksono, Achmad Choiron dan R Ade Supriyadi tentang aplikasi tes potensi akademik berbasis web di Universitas Dr.Sutomo Surabaya, yang mengkaji tentang bagaimana membuat penyimpanan *temporary* soal untuk mengatasi komputer *crash* atau mati saat ujian dan cara mengimplementasi algoritma *Linear Congruential Generators* (LCG) dalam pengacakan soal di Universitas Dr.Soetomo. Artikel kesembilan ditulis oleh Okin Luberto, Dwi Cahyono, dan R Ade Supriyadi menentang tentang aplikasi *mobile painting* sebagai media pembelajaran untuk anak usia TK berbasis android yang membahas game berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak-anak pada usia TK cara menggambar dan mewarnai.

Akhir kata, redaksi mengucapkan selamat menikmati jurnal Palimpsest edisi yang kesebelas ini, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan

perkembangan dunia Ilmu informasi dan Perpustakaan.

Redaksi

DAFTAR ISI

Pengantar Redaksi	i
Daftar Isi	iii
Perlunya Transformasi Perpustakaan untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi pada Net Generation <i>Aniq Zuhri, Rizhanif Amir Rahman, dan Moch.Fikriansyah Wicaksono</i>	1
Preferensi Media Para <i>Net Generation</i> Serta Upaya Perpustakaan dalam Menanggapinya <i>Amelia Tri Mawarni, Esti Putri Anugrah, dan Hefifa Rhesa Yuniar</i>	9
Literasi Informasi Berdasarkan Gender di Era Globalisasi Informasi <i>Fransiska Timoria Samosir</i>	16
Analisis Sitiran Terhadap Karya Akhir Mahasiswa Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS-I) Universitas Airlangga-RSUD Dr.sutomo Tahun 2012 dan 2013: Suatu Kajian Bebliometrika <i>Eka Widyawati</i>	22
Pemanfaatan Saluran Informasi dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Siswa SMA di Surabaya <i>Koko Srimulyo, Rahma Sugihartati, Helmy Prasetyo Yuwinanto dan Fitri Mutia</i>	39
Kerangka dan Strategi Sistem Informasi Perpustakaan <i>Yunus Abdul Halim</i>	52
Pembuatan Game Edukasi Matematika untuk Siswa SD Menggunakan Role Playing Game <i>Jet Joel, Achmad Choiron, dan Anik Vega V</i>	62
Aplikasi Tes Potensi Akademik Berbasis Web Di Universitas Dr. Soetomo Surabaya <i>Hambudi Gung, Aruming Laksono, Achmad Choiron, dan R Ade Supriyadi</i>	73
Aplikasi Mobile Painting Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia TK Berbasis Android <i>Okin Luberto, Dwi Cahyono, dan R Ade Supriyadi</i>	86

PEMANFAATAN SALURAN INFORMASI DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI SISWA SMA DI SURABAYA

Koko Srimulyo¹, Rahma Sugihartati¹, Helmy Prasetyo Yuwinanto¹ dan Fitri Mutia¹

Abstract

Student of the high school are included in the search category level information in adolescents. Usually they tend to labile and less can select the appropriate information and beneficial for consumption information suitable for their needs. This phenomenon is interesting to information and channel information mapped type commonly used by high school student.

This study took a sample of high school in surabaya, with quantitative and qualitative diskriptif research method .This method is expected can give an overview of the phenomenon of the type of information and channels the information to the needs of high school students

Based on the research with the use 100 respondents provide an illustration that the highest number of information related to entertainment and the need for information will be further education after graduation .The fact that the highest is the worlds of entertainment , also confirms that stress / copying to the needs of entertainment information , health , religious , capacity building , fashion / fashion , a hobby, further education , the completion of a school task , the preparation of articles / papers, understanding / a new idea , the government policy , the condition of school , extracurricular , local information about surabaya, and current events the majority of faced by at a leisurely pace. Mostly high school students who felt challenged in menelusur information is to meet the needs of information work and research.While the channel to the utilization of information to the needs of high school students in surabaya most schools use media and the internetThe power of internet media information turns out to be more active.This was possible because the form and the content of the information presented in internet media more in accordance with the needs of information as high school students as for entertainment and information in the aftermath of seeking high school.

Keywords: Information, Information Channel, Information Needs, High School Students, High School, Surabaya

Abstrak

Siswa SMA termasuk dalam kategori pencari informasi dalam tingkatan remaja. Biasanya mereka cenderung labil dan kurang bisa memilih jenis informasi yang sesuai serta bermanfaat untuk konsumsi informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Fenomena ini menarik untuk dipetakan sesuai dengan jenis informasi dan saluran informasi yang biasa dipergunakan oleh siswa SMA.

Penelitian ini mengambil sampel SMA di wilayah Surabaya, dengan metode penelitian diskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai fenomena jenis informasi dan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan 100 responden memberikan gambaran bahwa kebutuhan informasi terbanyak menyangkut hiburan dan kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus. Kenyataan bahwa yang tertinggi adalah tentang dunia hiburan, juga mempertegas bahwa *stress/copying* untuk kebutuhan informasi hiburan, kesehatan, religi, pengembangan diri, fashion/mode, hobi, pendidikan lanjutan, penyelesaian tugas sekolah, penyusunan artikel/makalah, pemahaman/ide baru, kebijakan pemerintah, kondisi sekolah, ekstrakurikuler, informasi lokal tentang Surabaya, dan peristiwa terkini sebagian besar dihadapi dengan santai. Sebagian besar siswa SMA yang merasa tertantang dalam menelusur informasi adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pekerjaan dan penelitian. Sedangkan

¹ Departmen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya

untuk pemanfaatan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA di Surabaya sebagian besar memanfaatkan media sekolah dan internet. Kekuatan informasi media internet ternyata lebih berperan. Hal ini dimungkinkan karena bentuk dan isi informasi yang disajikan di media internet lebih sesuai dengan kebutuhan informasi siswa SMA, seperti untuk hiburan dan mencari informasi pasca SMA.

Kata Kunci : Informasi, Saluran Informasi, Kebutuhan Informasi, Siswa SMA, SMA, Surabaya.

PENDAHULUAN

Seseorang membutuhkan informasi sebagai kebutuhan utama dalam menjalankan perannya. Kebutuhan inilah yang pada akhirnya menjadi motif upaya penemuan informasi. Siswa SMA membutuhkan informasi untuk menunjang perannya. Banyak saluran informasi yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Perpustakaan sekolah memainkan peran penting dalam pemenuhan kebutuhan informasi sivitas akademika. Keberadaan perpustakaan selama ini belum mendapat perhatian di beberapa sekolah, hanya menjadi pelengkap. Suwarno (2010) menyatakan peran perpustakaan kadang tersingkirkan disaat orang ramai membicarakan era informasi dan masyarakat informasi. Peran perpustakaan adalah kedudukan, posisi, dan tempat yang dimainkan, apakah penting, strategis, sangat menentukan, berpengaruh atau hanya sebagai pelengkap dan lain sebagainya (Suwarno, 2010:40). Dengan demikian peran perpustakaan dapat memberikan informasi yang memadai bagi para siswa untuk dapat menunjang kebutuhan informasi mereka butuhkan.

Menurut Bafadal (2009), indikasi manfaat dari perpustakaan sekolah tidak hanya berupa tingginya prestasi murid-murid, tetapi lebih jauh lagi, antara lain adalah murid mampu mencari, menemukan, menyaring, dan menilai informasi, murid terbiasa belajar mandiri, murid terlatih kearah tanggung jawab, selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu perpustakaan sekolah perlu dikembangkan sebagai sarana pendidikan formal dan lembaga pendidikan non-formal dalam sistem pendidikan nasional yang berkesinambungan guna menciptakan masyarakat belajar atau terbiasa membaca, gemar belajar, bersikap ilmiah, kreatif dan inovatif.

Kondisi sekarang tampaknya perpustakaan sekolah hanya dimanfaatkan oleh siswa, guru, dan anggota sekolah secara formal saja mengingat terbatasnya jumlah koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan sekolah (Yusup 2010: 19). Ironisnya lagi, terbatasnya koleksi yang dimiliki perpustakaan sekolah khususnya di Surabaya menambah deretan

panjang siswa tidak memanfaatkan perpustakaan sekolah secara maksimal. Menurut Sugihartati (Jawa Pos, 18-12-2007) bahwa sudah bukan rahasia lagi jika di sebuah sekolah dilaporkan telah memiliki perpustakaan sekolah, ternyata koleksi bahan pustaka yang ada seringkali tidak memenuhi kebutuhan sekolah yang bersangkutan. Hal ini akan membuat pelajar tidak memanfaatkan perpustakaan sekolah sehingga mereka beralih pada saluran informasi yang menurut mereka dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka sebagai pelajar.

Di era teknologi akses informasi dengan mudah bisa dilakukan. Akses tersebut telah menunjukkan trend kepada pola hidup, artinya teknologi menjadi topangan utama dalam mengakses informasi. Era digital dan internet telah mendorong semua data dan bentuk informasi berubah menjadi digital, sehingga semua orang termasuk siswa SMA menjadikan data digital ini sebuah keharusan untuk dilihat. Bentuk kemasan informasi juga berkembang dengan pesat, mulai kemasan dunia maya sampai dengan mobile informasi. Bentuk informasi yang demikian ini, membawa perubahan terhadap media atau jalur akses informasi. Jadi jalur informasi sudah banyak yang beralih ke media digital daripada media cetak. Bentuk-bentuk informasi juga semakin bervariasi, sehingga pengguna (Siswa SMA) juga diduga mempunyai kecenderungan akses informasi tersebut dengan jalur-jalur digital. Berdasarkan fenomena tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “bagaimana pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya?”. Penelitian yang berjudul analisis pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya, menggunakan batasan masalah sebagai berikut:

a. Penelitian bersifat deskriptif.

- b. Populasi yang digunakan yaitu siswa SMA di wilayah Surabaya, dengan menggunakan *multistage sampling*.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya.

Konsep Teori

Kebutuhan Informasi

Bouza menyebutkan bahwa kebutuhan informasi merupakan pengakuan seseorang atas adanya ketidakpastian dalam dirinya (Krikelas, 1983: 11). Rasa ketidakpastian ini mendorong seseorang untuk mencari informasi. Dengan demikian kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi adalah pada saat seseorang menemui suatu problem yang belum dapat dicari solusinya secara pribadi, sehingga ia memerlukan informasi dari sumber-sumber di luar dirinya. Wersig membentuk sebuah model yang memperlihatkan bahwa sebuah gambaran tentang lingkungan, pengetahuan, situasi, dan tujuan yang ada dalam diri manusia itu (Pendit, 2003). Dari sini Wersig memperkenalkan konsep "situasi problematik", yaitu situasi yang dialami seseorang ketika gambaran-gambaran tadi dianggap tidak cukup dalam upayanya mencapai suatu tujuan tertentu. Setiap orang yang mengalami situasi problematik ini akan menunjukkan perilaku pencarian informasi tertentu. Situasi problematik inilah yang menjadi kebutuhan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Ditambahkan oleh Belkin dengan mengusulkan ASK, *anomalous state of knowledge*, atau kondisi pengetahuan yang tidak biasa/janggal. Menurut Belkin, seseorang akan terlibat dalam perilaku pencarian informasi karena kondisi pengetahuannya tentang situasi atau topik tertentu dianggap tidak memadai untuk menghadapi suatu keadaan (Pendit, 2003). Jadi ada anomali (jurang, ketidakpastian, ketiadaan hubungan antar konsep, dan sebagainya) dalam keadaan pengetahuan mereka tentang suatu topik. Inilah yang menimbulkan untuk datang ke sistem informasi.

Kuhlthau menyatakan bahwa kebutuhan informasi muncul dari suatu situasi yang tidak pasti dan informasi dipahami sebagai sesuatu yang memberi kontribusi pemahaman maupun makna bagi seseorang (1993). Wilson juga mengungkapkan

bahwa ketika seseorang mengalami kondisi membutuhkan informasi, maka orang tersebut harus menyertai kebutuhan informasinya tersebut dengan motif untuk mendapatkan informasi, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak dalam bentuk perilaku informasi (1999).

Merujuk pada pendapat Wilson yang juga menjadi salah satu acuan utama dalam studi ini, kebutuhan informasi manusia terbagi dalam tiga konteks, yaitu kebutuhan terkait dengan lingkungan seseorang (*person's environment*), peran sosial yang disandang (*social roles*), dan personal (1981).

Salah satu kebutuhan terbesar manusia adalah memenuhi kebutuhan kognitifnya. Wilson mengartikan kebutuhan kognitif (*cognitive needs*) sebagai '*need to find order and meaning in the environment*' (Eeva-Liisa: 1998). Kebutuhan ini berkaitan erat dengan motif seseorang untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungannya (Yusup, 1995). Lingkungan memiliki andil besar dalam membentuk perilaku yang ditunjukkan oleh seorang individu. Menurut Pirolli (2005), manusia secara adaptif membentuk perilaku mereka berdasarkan lingkungan informasinya (*information environments*), demikian juga sebaliknya, lingkungan informasi juga dibentuk oleh manusia. Sehingga, tidak mengherankan jika alat yang digunakan dalam penemuan informasi masyarakat pun banyak diadaptasi dari fluktuasi informasi yang terjadi dalam lingkungan (Gleeson, 2001).

Kebutuhan informasi terkait peran sosial (*social roles*) memiliki hubungan erat dengan teori peran (*role theory*). Teori yang diperkenalkan oleh Biddle dan Thomas ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan pencarian informasi mereka menurut konteks sosial dalam sebuah sistem sosial (Prabha, 2007).

Konteks kebutuhan informasi yang terakhir menurut Wilson adalah kebutuhan terkait dengan karakteristik personal (*individual characteristics*). Kebutuhan ini berkaitan erat dengan pemenuhan faktor-faktor kognitif, afektif, serta kebutuhan untuk memperoleh hiburan (*escapist needs*). Kebutuhan afektif adalah kebutuhan untuk menambah pengetahuan dan informasi terkait dengan lingkungan (Yusup, 1995). Dalam konteks ini, informasi yang diperoleh akan digunakan oleh seorang individu untuk memenuhi kebutuhan personalnya. Kebutuhan afektif menurut Katz, Grevitch, dan Haz adalah kebutuhan yang

berhubungan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan, dan pengalaman-pengalaman emosional (Yusup, 1995).

Wilson menjelaskan bahwa pengguna informasi melakukan perilaku penemuan informasi yang didasari oleh adanya kebutuhan dari diri pengguna tersebut. Dari sini pengguna melakukan penemuan informasi baik pada sistem informasi (*demands on information systems*) atau sumber informasi lainnya (*demands on other information sources*). *Demands on information systems* berkaitan dengan kebiasaan perilaku penemuan informasi yang dilakukan seseorang (dalam penelitian ini siswa) melalui suatu sistem informasi, yakni: perpustakaan. *Demands on other information sources* berkaitan dengan kebiasaan perilaku penemuan informasi yang dilakukan seseorang (dalam penelitian ini siswa) melalui sumber-sumber dan saluran informasi selain dari sistem informasi, misalnya: toko buku, TV, Radio, mengikuti seminar/kajian keilmuan maupun pengalaman dalam ingatan. Setelah itu pengguna akan mendapatkan keberhasilan atau kegagalan. Jika berhasil, informasi tersebut akan digunakan sehingga menghasilkan kepuasan atau ketidakpuasan terhadap informasi yang didapat. Di sisi lain dari penggunaan informasi tersebut, dilakukan transfer informasi kepada orang lain dan pertukaran informasi.

Sumber Informasi

Ellis menyatakan bahwa ada suatu proses yang dilalui seseorang untuk mengikuti perkembangan informasi yang mereka butuhkan dengan menjaga perkembangan informasi dalam suatu bidang dengan secara teratur, yang dilakukan dengan mencari sumber-sumber tertentu (misalnya jurnal, surat kabar, konferensi, majalah, buku, dan katalog) (Meho, 2003). Dalam hal ini dikenal dengan istilah sumber informasi. Menurut Suwanto, sumber informasi merupakan sarana penyimpanan informasi (1997). Informasi dapat tersimpan dalam dokumen dan non-dokumen. Sumber informasi yang berupa dokumen dapat berbentuk buku, majalah, laporan penelitian, jurnal, sedangkan sumber informasi non-dokumen adalah manusia, yakni teman, pustakawan, pakar, atau spesialis informasi.

Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dasar dan menengah. Sekolah adalah tempat pendidikan, tempat guru mengajar, siswa belajar, maka terjadilah proses belajar-mengajar.

Sekolah merupakan satu komunitas dan masyarakat belajar yang bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Sekolah memegang peranan penting dan menentukan dalam proses pembentukan, pertumbuhan, dan perkembangan kepribadian anak didik (Hermawan, 2006).

Tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menunjang proses pendidikan yang ada di sekolah tersebut. Oleh karena itu bahan-bahan pustaka disesuaikan dengan tujuannya. Hal ini tidak berarti semata-mata berisi buku-buku pelajaran yang dipakai dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga bahan-bahan untuk maksud rekreasi, ilmu pengetahuan populer, dan lain-lain. Sebab proses pendidikan yang sesungguhnya bukanlah sekedar memberikan ilmu yang ada pada guru kepada siswa, melainkan juga merangsang murid untuk selalu memperkembangkan diri, memperkembangkan bakat dan kemampuannya. Untuk itu siswa sendiri perlu aktif dan diharapkan tidak puas hanya dengan apa yang diberikan oleh guru di ruang kelas. Dalam hal inilah perpustakaan dapat menyumbangkan bantuan yang besar dan berguna. Itu berarti pula para pengelola perpustakaan ikut ambil peranan dalam proses pendidikan, sedangkan para guru tidak lepas dari tugas pembinaan siswa agar mencintai dan menggunakan perpustakaan semaksimal mungkin.

Beberapa jenis koleksi perpustakaan sebagai sumber belajar yang mungkin dapat dijangkau perpustakaan (Darmono, 2007: 65) adalah:

1. Buku

Pengertian buku adalah terbitan yang membahas informasi tertentu disajikan secara tertulis sedikitnya setebal 64 halaman tidak termasuk halaman sampul, diterbitkan oleh penerbit atau lembaga tertentu, serta ada yang bertanggung jawab terhadap isi yang dikandungnya (pengarang). Beberapa jenis buku adalah sebagai berikut:

 1. Buku teks (buku wajib), yang telah digariskan oleh pemerintah.
 2. Buku penunjang, buku pengayaan yang telah mendapat rekomendasi dari pemerintah untuk digunakan di sekolah-sekolah, serta buku penunjang untuk kalangan siswa tentang bidang tertentu.
 3. Buku-buku jenis fiksi serta buku bergambar yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan dapat mengembangkan imajinasi anak didik. Misalnya: *Di Bawah Lindungan Ka'bah, Si Malin Kundang*

4. Buku populer (umum) merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan secara umum dan populer. Misalnya: *Cara Merawat Komputer PC, Menjadi Orang Tua yang Efektif*
2. Koleksi Referens
Koleksi referens sebenarnya juga dalam bentuk buku, yang membedakan dengan buku adalah isi dan cara penyusunannya. Isi buku referens tidak mendalam dan kadang-kadang hanya memuat informasi tertentu saja seperti arti kata. Buku referens tidak perlu dibaca secara keseluruhan sehingga cara penyusunannya berbeda dengan susunan buku. Misalnya: kamus, ensiklopedi, almanak, direktori, buku tahunan.
3. Sumber Geografi
Sumber geografi sangat diperlukan oleh perpustakaan. Jenis koleksi ini berisi informasi tentang daerah, iklim, cuaca, ketinggian tempat, bahan tambang, hutan, hasil pertanian daerah tertentu, laut, hasil laut, gunung, gurun, curah hujan untuk daerah tertentu. Bentuk sumber geografi pada umumnya adalah atlas, globe, peta, serta *gazetter*.
4. Jenis Serial (terbitan berkala)
Pada umumnya terbitan berkala berupa majalah dan koran. Majalah dan koran diperlukan sebagai koleksi perpustakaan karena keduanya berisi berita aktual yang meliputi berbagai aspek kehidupan manusia. Majalah biasanya diterbitkan mingguan, dua mingguan atau bahkan bulanan. Koran diterbitkan setiap hari. Tabloid merupakan terbitan seperti koran tetapi ukurannya adalah separoh dari ukuran koran. Tabloid jarang yang terbit harian, tetapi terbit secara mingguan atau bahkan dua mingguan. Contoh majalah: Gatra, Femina, Kartini, Tempo, Bobo, Gadis, Kawanku
Contoh koran: Kompas, Republika, Suara Karya
Contoh tabloid: Nova, Bola
Jika dilihat dari isinya majalah dibedakan majalah populer, semi populer, dan ilmiah. Majalah populer bersifat hiburan sedangkan majalah semi populer biasanya memuat artikel-artikel tertentu yang menarik. Contoh majalah semi populer adalah adalah Trubus, Info Komputer. Majalah ilmiah seringkali disebut jurnal. Jurnal memuat berbagai hasil penelitian mutakhir yang membahas satu disiplin ilmu tertentu saja. Jenis ini banyak diminati oleh para ilmuan. Contoh jurnal: Jurnal Penelitian

- Pendidikan (diterbitkan oleh Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang)
5. Bahan Mikro
Bahan mikro merupakan koleksi elektronik yang merupakan alih media dari buku ke dalam bentuk mikro seperti mikrofilm dan mikrofiche. Mikro film pada umumnya berbentuk rol dan mikrofiche berbentuk lembaran. Koleksi mikro hanya bisa dibaca dengan alat bantu yaitu *micro reader*. Bentuk mikro juga bisa dicetak dengan alat yaitu "*micro reader printer*". Pada umumnya mikrofilm yang disajikan untuk pengunjung perpustakaan adalah film positif, sedangkan film negatifnya disimpan sebagai master mikrofilm.
 6. Bahan Pandang Dengar (Audio Visual)
Bahan pandang dengar juga merupakan koleksi perpustakaan. Bahan pandang dengar memuat informasi yang dapat ditangkap secara bersamaan oleh indra mata dan telinga. Oleh sebab itu bahan pandang dengar merupakan media pembawa pesan yang sangat kuat untuk bisa ditangkap oleh manusia.
Contoh: Video, Kaset, Piringan Hitam, Compact Disk-Read Only Memory (CD-ROM), VCD, DVD, Slide, Film.
Untuk perpustakaan sekolah, pada umumnya perbandingan jenis bahan pustaka adalah 60% koleksi penunjang kurikulum baik buku paket, buku wajib, maupun buku penunjang, dan 40% adalah koleksi umum baik fiksi maupun buku-buku tentang pengetahuan umum lainnya (Darmono, 2007: 71).

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kedua pendekatan tersebut sifatnya deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian yang berupa data-data di lapangan yang ada secara deskriptif. Gambaran tersebut diperoleh dengan menginterpretasikan hasil tabulasi data untuk mendukung hasil analisis penelitian. Pendekatan deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan kebutuhan informasi siswa SMA dan sumber informasi yang tersedia di Perpustakaan SMA tentang dimensi personal, peran sosial, dan lingkungan, serta saluran informasi yang dimanfaatkan siswa SMA di Surabaya dalam pemenuhan kebutuhan informasi.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dipilih di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Surabaya dengan pertimbangan yang dijadikan dasar pemilihan atau penentuan lokasi karena Surabaya merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia. Dengan demikian diasumsikan bahwa kebebasan memperoleh informasi terbuka lebar.

Lokasi ini diambil berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu bahwa kebutuhan informasi siswa perlu diketahui agar sesuai dengan sumber informasi yang disediakan di perpustakaan SMA.

Populasi dan Sampel

Populasi yang dituju dalam penelitian ini adalah siswa SMA di Surabaya. Dipilih siswa SMA dikarenakan masa itu merupakan masa remaja. Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah sampel *multistage random sampling*. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan lokasi penelitian dengan menggunakan *multistage random sampling* adalah sebagai berikut:

1. Mendata semua wilayah di Surabaya (Surabaya Pusat, Surabaya Barat, Surabaya Timur, Surabaya Utara, dan Surabaya Selatan) dan memilih secara acak (*random*) beberapa dari semua wilayah Surabaya tersebut.
2. Memilih secara random satu kecamatan dari beberapa kecamatan yang ada di wilayah Surabaya yang telah terpilih
3. Mendaftar SMA yang ada di kecamatan yang telah terpilih kemudian secara random memilih beberapa SMA.
4. Dari SMA yang terpilih, ditemukan responden secara random karena di masing-masing sekolah mempunyai kerangka sampel siswa SMA.

Jumlah anggota sampel menurut Sugiyono sering dinyatakan dengan ukuran sampel (2002: 79). Menurut Seymour Sudman (dalam Aaker, 1995: 393) "*the sample should be large enough so that when it is divided into groups, each group will have a minimum sample size of 100 or more.*" Atas saran di atas, populasi penelitian ini dianggap sama atau 1 kelompok saja, sehingga ukuran sampel adalah 200 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: a) pengumpulan data primer,

yakni dikumpulkan sendiri oleh penulis langsung melalui wawancara terstruktur kepada responden dengan berpedoman pada kuesioner. Selain melalui kuesioner, pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara *probing* yang digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kecenderungan yang (dianggap) unik yang dinyatakan oleh para responden; b) pengumpulan data sekunder, yakni diperoleh dalam bentuk yang sudah diolah oleh pihak-pihak tertentu, yakni data dari institusi yang terkait misalnya data SMA dan data siswa yang akan diteliti baik melalui website, brosur, dan publikasi-publikasi lainnya, yang digunakan untuk keperluan gambaran umum dan analisis kualitatif. Setelah data dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah pengolahan data.

Teknik Analisis Data

Semua data primer yang terkumpul akan diolah dengan menggunakan SPSS untuk statistik deskriptif, terutama untuk keperluan menampilkan tabel frekuensi tunggal. Data kuantitatif yang telah diolah kemudian dianalisis dan diinterpretasi secara teoritik. Data kualitatif yang diperoleh melalui hasil *probing* terhadap para responden juga digunakan untuk mempertajam dan memperkaya analisis. Pada akhirnya, penelitian deskriptif ini berupaya untuk memberikan gambaran sistematis tentang kenyataan dan karakteristik dari unit penelitian secara akurat dan faktual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini secara umum menyajikan data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran kuesioner di lapangan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel tunggal sehingga menghasilkan sebuah gambaran awal mengenai kebutuhan informasi siswa SMA Muhammadiyah 2 dan SMAN 20 di Surabaya, ketersediaan sumber informasi di perpustakaan sekolah, sumber informasi dan saluran informasi yang paling sering digunakan siswa SMA dalam memenuhi kebutuhan informasi. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari wawancara/*probing* dengan responden dipergunakan untuk memperjelas dan mendukung analisis data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendukung dan memperkuat dari temuan data kuantitatif.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini diidentifikasi berdasarkan usia, jenis kelamin, asal

sekolah, pekerjaan orang tua/wali serta status tempat tinggal responden. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Hargittai dan Hinnant bahwa atribut sosial kelompok yang diteliti (karakteristik demografis dan status sosial ekonomi) penting untuk diketahui oleh setiap peneliti perilaku penemuan informasi karena bisa jadi faktor-faktor ini berpengaruh terhadap kebutuhan informasi serta sumber dan saluran informasi yang mereka gunakan (2006).

Data responden berdasarkan usia responden

Data berikut dimaksudkan untuk menunjukkan rentang usia responden. Usia responden merupakan usia remaja dengan interval usia 14 tahun sampai dengan 19 tahun. Berikut disajikan tabel frekuensi usia responden:

Tabel 1 Usia responden

Usia	F	%
14 tahun	3	1,5%
15 tahun	38	19%
16 tahun	92	46%
17 tahun	63	31,5%
18 tahun	3	1,5%
19 tahun	1	0,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berada pada usia 16 tahun dengan prosentase sebesar 46%, dan berada pada usia 17 tahun dengan prosentase sebesar 31.5%. Hanya sebagian kecil dari responden yang berada pada usia 14 tahun dan usia 18 tahun dengan prosentase masing-masing sebesar 1.5% dan sisanya berada pada usia 19 tahun sebesar 0.5%.

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden berada pada masa remaja pertengahan. Hal ini sesuai dengan usia remaja yakni antara usia 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan dan 18-21 tahun masa remaja akhir dan pada usia-usia tersebut tugas perkembangannya antara lain perkembangan aspek-aspek biologis, menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri, mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan/atau orang dewasa yang lain, mendapatkan pandangan hidup sendiri, serta merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda sendiri (Monks, 2006:261)

1. Jenis Kelamin

Data berikut dimaksudkan untuk mengetahui perilaku penemuan informasi berdasarkan jenis kelamin. Informasi jenis kelamin ini dapat digunakan untuk mengelompokan pola akses antar gender. Berikut disajikan tabel frekuensi jenis kelamin:

Tabel 2 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	%
Laki-laki	91	45,5%
Perempuan	109	54,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin perempuan dengan prosentase sebesar 54.5% dan sisanya merupakan responden laki-laki dengan prosentase sebesar 45.5%. Pada tabel diatas terdapat perbedaan jumlah dalam penemuan informasi. Siswa perempuan lebih banyak melakukan perilaku penemuan informasi dibanding siswa laki-laki.

2. Asal Sekolah

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan identitas responden berdasarkan asal sekolah:

Tabel 3 Asal Sekolah

Asal Sekolah	F	%
SMA Muhammadiyah 2	99	49,5%
SMAN 20	101	50,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar dari responden berasal dari SMAN 20 dengan prosentase sebesar 50.5%. Sedangkan sisanya merupakan responden yang berasal dari SMA Muhammadiyah 2 dengan prosentase sebesar 49.5%.

3. Pekerjaan Orang Tua

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan identitas responden berdasarkan pekerjaan orang tua:

Tabel 4 Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Orang Tua	F	%
PNS/Polri/TNI	67	33,5%
Karyawan Swasta	62	31%
Pensiunan	3	1,5%
Wiraswasta	59	29,5%
Lainnya	9	4,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar pekerjaan orang tua dari responden merupakan PNS/Polri/TNI dengan prosentase sebesar 33.55%. Pada urutan kedua merupakan karyawan swasta sebesar 31%. Selanjutnya, pada urutan ketiga merupakan wiraswasta sebesar 29.5%. Hanya sebagian kecil dari orang tua responden yang bekerja di bidang lain dengan prosentase sebesar 4.5% dan sisanya sebesar 1.5% merupakan pensiunan.

4. Data responden berdasarkan status tempat tinggal

Data berikut dimaksudkan untuk mengetahui status tempat tinggal responden selama sekolah di Surabaya. Berikut disajikan tabel frekuensi status tempat tinggal:

Tabel 5 Status Tempat Tinggal

Tempat Tinggal	F	%
Bersama Orang Tua	190	95%
Kos/asrama	1	0,5%
Bersama Saudara	9	4,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden tinggal bersama orang tua. Berdasarkan probing, sebagian besar siswa yang sekolah di Surabaya berasal dari kota itu juga. Hal ini dianggap bahwa seusia remaja masih belum bisa pisah seutuhnya dari orang tua mereka. Dari segi orang tua pun demikian. Sebagian besar orang tua masih belum tega melepaskan anaknya untuk sekolah di luar kota. Didukung oleh Monks bahwa remaja yang masih bersekolah masih terikat pada milieu orang tua meskipun mereka ingin membebaskan diri mereka dari ikatan tersebut (2006:301).

Kebutuhan Informasi

Pemahaman terhadap jenis informasi yang dibutuhkan oleh responden ini penting karena kebutuhan informasi mereka akan mendorong perilaku penemuan informasi. Hal ini senada dengan Kaniki bahwa kebutuhan informasi harus dipahami suatu kebutuhan yang saling terkait dengan pertanyaan informasi apa yang dibutuhkan dan bagaimana cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan tersebut (Coetzee, 2000).

Kebutuhan informasi menurut menurut Bouza merupakan pengakuan seseorang atas adanya ketidakpastian dalam dirinya (Krikelas, 1983:11). Rasa ketidakpastian ini mendorong seseorang untuk menemukan informasi. Dengan demikian kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi adalah pada saat seseorang menemui suatu masalah yang belum dapat dicari solusinya secara pribadi sehingga ia memerlukan sumber-sumber di luar dirinya. Kebutuhan informasi manusia terbagi dalam tiga konteks, yaitu kebutuhan personal, peran sosial yang disandang, dan lingkungan (Wilson, 1981).

Kebutuhan informasi seseorang yang beragam yang mana setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berjumlah lebih dari satu dan kebutuhan informasi masing-masing orang tersebut tidaklah sama maka tidak bisa dihindari jika tiap orang mendefinisikan kebutuhan informasi sesuai dengan situasi yang mereka miliki. Ditambahkan oleh Muperon bahwa latar belakang pendidikan dan lingkungan merupakan faktor utama yang mempengaruhi kebutuhan informasi seseorang (Bystrom, 1999). Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan jenis kebutuhan informasi responden:

Tabel 6 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan Informasi	Butuh		Tidak butuh	
	F	%	F	%
Hiburan	176	88%	24	12%
Kesehatan	64	32%	136	68%
Religi	49	24,5%	151	75,5%
Pengembangan diri	42	21%	158	79%
Fashion/mode	57	28,5%	143	71,5%
Hobi	90	45%	110	55%
Pendidikan lanjutan setelah SMA	104	52%	96	48%
Pekerjaan	39	19,5%	161	80,5%
Penyelesaian tugas sekolah	63	31,5%	137	68,5%
Penelitian	16	8%	184	92%

Penyusunan artikel/makalah	29	14,5%	171	85,5%
Pemahaman/ide baru	21	10,5%	179	89,5%
Kebijakan pemerintah	13	6,5%	187	93,5%
Kondisi sekolah	17	8,5%	183	91,5%
Ekstrakurikuler	41	20,5%	158	79 %
Informasi lokal tentang Surabaya	24	12%	175	87,5%
Peristiwa terkini	63	31,5%	136	68%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden membutuhkan informasi seputar hiburan dengan prosentase sebesar 88% dan membutuhkan informasi pendidikan lanjutan setelah SMA sebesar 52%. Hanya sebagian kecil responden yang membutuhkan informasi berkaitan dengan penelitian sebesar 8%. Kemudian mayoritas responden tidak membutuhkan informasi seputar kebijakan pemerintah dengan prosentase sebesar 93,5% dan hanya sebagian kecil responden tidak membutuhkan informasi mengenai hiburan sebesar 12%.

Kebutuhan informasi responden akan hiburan merupakan sebuah kebutuhan untuk melepaskan diri dari ketegangan emosional atau kebutuhan untuk melarikan diri (*escapist needs*), dan hasrat untuk mencari pengalihan (*diversion*) (Yusup, 1995). Dengan demikian kebutuhan ini digunakan untuk melepaskan diri dari kepenatan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa SMA Negeri 20 Surabaya yang mengatakan:

“Seringnya aku maen game online. Hampir setiap hari aku maen”.

Teori permainan yang dikemukakan oleh Schaller bahwa permainan memberikan “kelonggaran” sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan (Monks, 2006:133). Ditambahkan oleh Spencer bahwa permainan merupakan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi (Monks, 2006:133). Diperkuat oleh Bateson, Miller, dan Sutton-Smith bahwa permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah (Monks, 2006:136). Melalui ketegangan dan kegairahan, permainan sering datang pada suatu klimaks kemudian timbul kelonggaran. Dalam hal itu permainan merupakan suatu tantangan. Permainan juga berguna untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi. Dengan begitu maka ketegangan batin seseorang sering dapat disembuhkan melalui terapi permainan.

Seseorang mempunyai suatu kebutuhan untuk mengatur pengalaman-pengalamannya sesuai

dengan apa yang dipandanginya baik, dia ingin menemukan imbalan antara tuntutan-tuntutan keliling dengan kemampuan dan keinginan-keinginannya sendiri. Menurut Monks, fungsi tingkah laku permainan yang dapat mengatur keseimbangan tadi mempunyai dua macam fungsi: (1) bila stimuli terlalu sedikit, kurang ada tantangan (misalnya dibandingkan dengan kemampuan sendiri) tingkah laku bermain dapat memberikan kompensasi; tidak adanya tantangan dan stimuli ini dapat menimbulkan akibat negative pada anak yang merasa jemu itu, misalnya timbul gangguan-gangguan tingkah laku, (2) bila tuntutan terlalu tinggi yang dapat menimbulkan ketegangan batin, maka permainan mempunyai sifat yang melonggarkan dan menyegarkan (2006:140).

Kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus SMA juga merupakan kebutuhan tertinggi setelah informasi mengenai hiburan. Menurut Monks, remaja di kota dari keluarga yang terpelajar atau yang berada biasanya diharapkan (oleh orang tuanya) untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi (2006:287). Seringkali siswa memasuki perguruan tinggi dengan harapan akan memperoleh sesuatu yang khusus. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu responden:

“abis lulus aku emang mau ngelanjutin kuliah biar nanti kerjanya bisa enak”.

Mereka mempunyai pengharapan yang tinggi jika mereka melanjutkan kuliah. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan informasi ini mereka melakukan kegiatan penemuan informasi dari berbagai sumber informasi.

Pilihan siswa terhadap pendidikan lanjutan yang akan dimasukinya disesuaikan dengan jenis pekerjaan yang diinginkannya. Berdasarkan teori kepribadian Holland (*personality type theory*) menjelaskan perlu dilakukan suatu usaha agar pilihan karir seseorang sesuai dengan kepribadiannya (Santrock, 2003:484). Begitu orang akan menemukan karir sesuai dengan kepribadiannya, ia akan lebih menikmati pekerjaan

tersebut dan bekerja di bidang tersebut lebih lama daripada orang yang bekerja di bidang yang tidak cocok dengan kepribadiannya.

Ditambahkan oleh Eli Ginzberg dengan teori perkembangan pemilihan karir (*developmental career choice theory*) yang menyatakan bahwa anak dan remaja melewati tiga tahap pemilihan karir yaitu fantasi, tentatif, dan realistis (Santrock, 2003:483). Ginzberg berargumentasi bahwa hingga usia 11 tahun seorang anak masih dalam tahap fantasi dari pilihan karir. Dari umur 11 hingga 17 tahun, remaja ada dalam tahap tentatif dari perkembangan karir serta usia 17 dan 18 tahun hingga awal 20-an sebagai tahap realistis dalam pemilihan karir.

Dalam suatu investigasi yang dilakukan oleh Grotevant & Durrent, data diambil 6.029 siswa SMA dari lima puluh tujuh distrik yang berbeda di Texas memberikan hasil bahwa siswa kurang memiliki informasi yang akurat mengenai dua aspek karir, yakni persyaratan pendidikan yang mereka butuhkan untuk memasuki karir yang mereka inginkan serta minat vokasional yang berhubungan dengan pilihan karir mereka (Santrock, 2003:485).

Dengan demikian di usia remaja dibutuhkan penguatan dalam memilih karir yang sesuai dengan pengharapannya kelak karena hal ini yang menentukan dalam pemilihan pendidikan tinggi setelah lulus SMA. Dalam hal ini perpustakaan sekolah sangat membantu mereka memenuhi kebutuhan informasi ini. Apabila mereka kurang informasi maka mereka akan mengalami kegagalan dalam menempuh pendidikan lanjutan di perguruan tinggi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Boyer mengenai mahasiswa strata 1 di Amerika Serikat, *Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching* mengemukakan bahwa hampir setengah dari calon siswa perguruan tinggi yang diteliti mengatakan bahwa usaha untuk memilih perguruan tinggi merupakan hal yang membingungkan karena tidak ada dasar yang jelas untuk membuat keputusan (Santrock, 2003:264). Banyak siswa senior di lanjutan tingkat atas memilih perguruan tinggi dengan menutup mata. Ketika mereka masuk kuliah, mereka menjadi merasa tidak puas dengan pilihannya sehingga memutuskan untuk pindah tempat kuliah atau berhenti kuliah yang terkadang

disebabkan oleh alasan yang salah.

Kebutuhan informasi responden akan kebijakan pemerintah adalah pilihan yang paling sedikit dipilih oleh responden. Hal ini disebabkan responden tidak membutuhkan informasi akan kebijakan pemerintah. Berdasarkan hasil probing, mereka tidak mau ambil pusing akan adanya kebijakan pemerintah. Menurut responden misalnya ada kenaikan BBM, untuk beli bensin mereka tinggal minta uang kepada orang tua. Jadi mereka biasa saja terhadap kebijakan yang dikeluarkan pemerintah begitupun dengan bantuan operasional yang diberikan pemerintah untuk pendidikan.

4.1 Saluran Informasi

Berdasarkan tabel 5.7 diketahui bahwa sebagian responden yang memiliki kebutuhan akan kesehatan lebih memilih saluran informasi berupa internet sebesar 28,9%. Sebagian besar dari responden melakukan game online dalam rangka pemenuhan kebutuhan informasi tentang hiburan. hal ini seperti yang diungkapkan oleh salah satu responden yang mengatakan "*aku lebih sering maen game online mbak, seru ! kita bisa maen sama orang lain secara online. Kalo aku lagi suntuk atau males, aku langsung ke warnet maen game online. Hampir setiap hari setelah pulang sekolah aku maen*".

Saluran merupakan seseorang atau suatu sistem yang mengandung informasi. Savolainen menyatakan bahwa seseorang yang sedang dalam proses *sense making* akan berusaha mendapatkan informasi dari berbagai cara, baik melalui pencarian tradisional (perpustakaan, televisi, surat kabar, dan lain-lain) atau pencarian modern (internet dan sumber-sumber digital) (Case, 2008). Mereka akan melakukan aktifitas penemuan informasi, baik secara aktif maupun pasif (Case, 2008). Pada dasarnya pemanfaatan saluran informasi menunjukkan kecenderungan yang sama dengan perilaku pemanfaatan sumber informasi. Hanya saja biasanya saluran informasi merupakan suatu sarana untuk mendapatkan informasi. Pemilihan saluran informasi ini biasanya juga didasari adanya kesesuaian antara kebutuhan informasi dengan informasi yang dikandung oleh suatu saluran informasi.

Tabel 4.7
Saluran Informasi

Saluran informasi / Kebutuhan	Perpustakaan sekolah		Perpustakaan lain		Guru		Acara seminar/ pelatihan		Orang yang ahli di bidang tersebut		Teman		Toko buku/agen	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Hiburan	14	3,24	11	2,54	2	0,46	9	2,08	10	2,31	53	12,2	23	5,32
Informasi kesehatan	8	5,16	5	3,22	11	7,09	13	8,38	23	14,8	10	6,45	2	1,29
Informasi religi	7	6,25	5	4,46	17	15,1	8	7,14	17	15,1	3	2,67	8	7,14
Informasi pengembangan diri	5	6,75	2	2,70	11	14,8	11	14,8	10	13,5	8	10,8	2	2,70
Informasi fashion/mode	1	0,75	1	0,75	-	-	4	3,00	4	3,00	14	10,5	4	3,00
Informasi tentang hobi	5	2,39	5	2,39	4	1,91	9	4,30	11	5,26	32	15,3	10	4,78
Informasi tentang pendidikan lanjutan setelah lulus SMA	4	2	2	1	43	21,5	12	6	8	4	21	10,5	2	1
Informasi tentang pekerjaan	1	1,56	2	3,12	3	4,68	3	4,68	4	6,25	9	14,0	1	1,56
Penyelesaian tugas sekolah	21	16,8	8	6,4	24	19,2	1	0,8	7	5,6	25	20	-	-
Penelitian	4	11,4	-	-	4	11,4	5	14,2	6	17,1	2	5,71	1	2,85
Penyusunan artikel/makalah	9	16,9	2	3,77	10	18,8	1	1,88	3	5,66	3	5,66	3	5,66
Pemberian pemahaman/ide baru tentang materi sekolah	6	13,6	1	2,27	13	29,5	1	2,27	3	6,81	5	11,3	1	2,27
Kebijakan pemerintah	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3,70	2	7,40	-	-
Informasi tentang kondisi sekolah	2	11,2	-	-	6	33,4	-	-	-	-	5	27,8	-	-
Informasi tentang ekstrakurikuler	3	4,41	2	2,94	18	26,4	6	8,82	7	10,2	13	19,1	1	1,47
Informasi lokal tentang Surabaya	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	4	8	-	-
Informasi tentang peristiwa terkini	2	1,45	1	0,72	3	2,18	1	0,72	2	1,45	9	6,56	5	3,64

Saluran informasi / Kebutuhan	TV		Radio		Internet		Koran		Majalah		Lainnya		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Hiburan	84	19,5	19	4,39	125	28,9	32	7,40	49	11,3	1	0,23	432	100
Informasi kesehatan	17	10,9	5	3,22	34	21,9	14	9,03	11	7,09	2	1,29	155	100
Informasi religi	14	12,5	7	6,25	20	17,8	2	1,78	3	2,67	1	0,89	112	100
Informasi pengembangan diri	5	6,75	3	4,05	14	18,9	1	1,35	2	2,70	-	-	74	100

Saluran informasi Kebutuhan	TV		Radio		Internet		Koran		Majalah		Lainnya		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Informasi fashion/mode	21	15,7	6	4,51	36	27,0	6	4,51	36	27,0	-	-	133	100
Informasi tentang hobi	25	11,9	6	2,87	54	25,8	16	7,65	32	15,3	-	-	209	100
Informasi tentang pendidikan lanjutan setelah lulus SMA	11	5,5	4	2	68	34	18	9	7	3,5	-	-	200	100
Informasi tentang pekerjaan	3	4,68	3	4,68	22	34,4	10	15,6	3	4,68	-	-	64	100
Penyelesaian tugas sekolah	2	1,6	1	0,8	32	25,6	2	1,6	2	1,6	-	-	125	100
Penelitian	2	5,71	-	-	11	31,4	-	-	-	-	-	-	35	100
Penyusunan artikel/makalah	1	1,88	-	-	20	37,7	-	-	1	1,88	-	-	53	100
Pemberian pemahaman/ide baru tentang materi sekolah	1	2,27	1	2,27	11	25	-	-	1	2,27	-	-	44	100
Kebijakan pemerintah	6	22,3	2	7,40	9	33,4	6	22,3	1	3,70	-	-	27	100
Informasi tentang kondisi sekolah	-	-	-	-	3	16,7	-	-	-	-	2	11,2	18	100
Informasi tentang ekstrakurikuler	1	1,47	-	-	13	19,1	2	2,94	2	2,94	-	-	68	100
Informasi lokal tentang Surabaya	8	16	4	8	15	30	8	16	5	10	-	-	50	100
Informasi tentang peristiwa terkini	28	20,4	10	7,29	36	26,2	26	18,9	12	8,75	-	-	137	100

KESIMPULAN

Kebutuhan informasi terbanyak menyangkut hiburan dan kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus. Ini memberikan fenomena bahwa siswa SMA mencari informasi untuk kebutuhan yang saat itu memang dibutuhkan. Kenyataan bahwa yang tertinggi adalah dunia hiburan, juga mempertegas bahwa *Stress/copying* untuk kebutuhan informasi hiburan, kesehatan, religi, pengembangan diri, fashion/mode, hobi, pendidikan lanjutan, penyelesaian tugas sekolah, penyusunan artikel/makalah, pemahaman/ide baru, kebijakan pemerintah, kondisi sekolah, ekstrakurikuler, informasi lokal tentang Surabaya, dan peristiwa terkini sebagian besar dihadapi dengan santai. Sebagian besar siswa SMA yang merasa

tertantang dalam menelusur informasi adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pekerjaan dan penelitian.

Pemanfaatan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA di Surabaya sebagian besar memanfaatkan media sekolah dan internet. Media sekolah digunakan untuk kebutuhan informasi akan belajar mengajar dan media internet untuk kebutuhan hiburan. Media selain internet, seperti radio, televisi, Koran dan majalah tidak diminati sebagai media tempat mencari informasi. Kekuatan informasi media internet ternyata lebih berperan. Hal ini dimungkinkan karena bentuk dan isi informasi yang disajikan di media internet lebih sesuai dengan kebutuhan informasi siswa SMA, seperti untuk hiburan dan mencari informasi pasca SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, David A., V. Kumar, and George S. Day, 1995, *Marketing Research*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Darmono, 2007, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*, Jakarta: Grasindo.

- Eeva-Liisa, E., 1998, *University student's information seeking behaviour in a changing learning environment*, diakses tanggal 1 April 2007, tersedia di www.shef.ac.uk/infres/isic/eeskola.html. Diakses pada tanggal 10 April 2014.
- Gleeson, A.C., 2001, *Information-Seeking Behaviour of Scientists and Their Adaptation to Electronic Journals*, Master's theses, University of North Carolina at Chapel Hill, diakses tanggal 1 Desember 2007, tersedia di <http://ils.unc.edu/MSpapers/2672.pdf>. Diakses pada tanggal 14 Mei 2014.
- Hermawan, Rachman dan Zulfikar Zen, 2006, *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Kode Etik Pustakawan Indonesia*, Jakarta: Sagung Seto.
- Krikelas, James, 1983, *Information-Seeking Behaviour: Patterns and Concepts*. Drexel Lib. Quart., 19(2) Spring.
- Kuhlthau, CC, 1993, *Seeking Meaning : A Process Approach to Library and Information Services*, Norwood, N.J. : Ablex.
- Meho, L. I. & Tibbo, H. R., 2003, Modelling The Information-Seeking Behaviour of Social Scientist: Ellis's Revisited, *Journal of The American Society for Information Science and Technology*, 54(6) 570-587, diakses tanggal 1 Juli 2007, tersedia pada <http://dlist.sir.arizona.edu/1641/01/meho-tibbo.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2014.
- Mönks, F.J., A.M.P. Knoers, dan Siti Rahayu Haditomo, 2006, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pendit, Putu Laxman, 2003, *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi : Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*, Jakarta : JIP-FSUI.
- Prabha, C. et.al. 2007, What is enough? Satisficing information needs, *Journal of Documentation*, 63,1: 74-89, diakses tanggal 2 Desember 2007, tersedia di <http://www.oclc.org/publications/archive/2007/prabha-satisficing.pdf>. Diakses pada tanggal 8 April 2014.
- Sugihartati, Rahma, 2007, *Ironi Perpustakaan Sekolah di Surabaya*, Jawa Pos edisi 28 Desember 2007
- Suwanto, Sri Ati, 1997, *Studi tentang Kebutuhan dan Pencarian Informasi Bagi Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro dan Universitas Sultan Agung Semarang*, Tesis, Jakarta: PSIP-PPFSUI (tidak diterbitkan).
- Suwarno, Wiji, 2010, *Ilmu Perpustakaan dan Kode Etik Pustakawan*, Jogjakarta: AR R U Z Z MEDIA.
- Wilson, T.D., 1981, On User Studies and Information Needs, *Journal of Librarianship*, 37(1), 3-15, diakses tanggal 16 Maret 2008, tersedia pada <http://informationr.net/tdw/publ/papers/1981infoneeds.html>. Diakses pada tanggal mei 2014.
- Wilson, T.D., 1999, On User Studies and Information Needs, *Journal of Documentation* 37(1): 3-15, diakses pada tanggal 3 Juli 2008, tersedia pada <http://inform.nu/articles/vol37/v37n1p3-15.pdf>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2014.
- Yusup, P.M., 1995, *Sumber-sumber Informasi*, kuliah FIKOM UNPAD, diakses tanggal 18 Nopember 2007, tersedia pada <http://bdg.centrin.net.id/~pawitmy>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2014
- Yusup, Pawit M dan Subekti, Priyo, 2010, *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi (Information Retrieval)*, Jakarta: Kencana Pustaka Media Group.



9 772086 099018

PEMANFAATAN SALURAN INFORMASI DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI SISWA SMA DI SURABAYA

Koko Srimulyo¹, Rahma Sugihartati¹, Helmy Prasetyo Yuwinanto¹ dan Fitri Mutia¹

Abstract

Student of the high school are included in the search category level information in adolescents. Usually they tend to labile and less can select the appropriate information and beneficial for consumption information suitable for their needs. This phenomenon is interesting to information and channel information mapped type commonly used by high school student.

This study took a sample of high school in surabaya, with quantitative and qualitative diskriptif research method .This method is expected can give an overview of the phenomenon of the type of information and channels the information to the needs of high school students

Based on the research with the use 100 respondents provide an illustration that the highest number of information related to entertainment and the need for information will be further education after graduation .The fact that the highest is the worlds of entertainment , also confirms that stress / copying to the needs of entertainment information , health , religious , capacity building , fashion / fashion , a hobby, further education , the completion of a school task , the preparation of articles / papers, understanding / a new idea , the government policy , the condition of school , extracurricular , local information about surabaya, and current events the majority of faced by at a leisurely pace. Mostly high school students who felt challenged in menelusur information is to meet the needs of information work and research.While the channel to the utilization of information to the needs of high school students in surabaya most schools use media and the internetThe power of internet media information turns out to be more active.This was possible because the form and the content of the information presented in internet media more in accordance with the needs of information as high school students as for entertainment and information in the aftermath of seeking high school.

Keywords: Information, Information Channel, Information Needs, High School Students, High School, Surabaya

Abstrak

Siswa SMA termasuk dalam kategori pencari informasi dalam tingkatan remaja. Biasanya mereka cenderung labil dan kurang bisa memilih jenis informasi yang sesuai serta bermanfaat untuk konsumsi informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Fenomena ini menarik untuk dipetakan sesuai dengan jenis informasi dan saluran informasi yang biasa dipergunakan oleh siswa SMA.

Penelitian ini mengambil sampel SMA di wilayah Surabaya, dengan metode penelitian diskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai fenomena jenis informasi dan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan 100 responden memberikan gambaran bahwa kebutuhan informasi terbanyak menyangkut hiburan dan kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus. Kenyataan bahwa yang tertinggi adalah tentang dunia hiburan, juga mempertegas bahwa *stress/copying* untuk kebutuhan informasi hiburan, kesehatan, religi, pengembangan diri, fashion/mode, hobi, pendidikan lanjutan, penyelesaian tugas sekolah, penyusunan artikel/makalah, pemahaman/ide baru, kebijakan pemerintah, kondisi sekolah, ekstrakurikuler, informasi lokal tentang Surabaya, dan peristiwa terkini sebagian besar dihadapi dengan santai. Sebagian besar siswa SMA yang merasa tertantang dalam menelusur informasi adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pekerjaan dan penelitian. Sedangkan

¹ Departmen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya

untuk pemanfaatan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA di Surabaya sebagian besar memanfaatkan media sekolah dan internet. Kekuatan informasi media internet ternyata lebih berperan. Hal ini dimungkinkan karena bentuk dan isi informasi yang disajikan di media internet lebih sesuai dengan kebutuhan informasi siswa SMA, seperti untuk hiburan dan mencari informasi pasca SMA.

Kata Kunci : Informasi, Saluran Informasi, Kebutuhan Informasi, Siswa SMA, SMA, Surabaya.

PENDAHULUAN

Seseorang membutuhkan informasi sebagai kebutuhan utama dalam menjalankan perannya. Kebutuhan inilah yang pada akhirnya menjadi motif upaya penemuan informasi. Siswa SMA membutuhkan informasi untuk menunjang perannya. Banyak saluran informasi yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Perpustakaan sekolah memainkan peran penting dalam pemenuhan kebutuhan informasi sivitas akademika. Keberadaan perpustakaan selama ini belum mendapat perhatian di beberapa sekolah, hanya menjadi pelengkap. Suwarno (2010) menyatakan peran perpustakaan kadang tersingkirkan disaat orang ramai membicarakan era informasi dan masyarakat informasi. Peran perpustakaan adalah kedudukan, posisi, dan tempat yang dimainkan, apakah penting, strategis, sangat menentukan, berpengaruh atau hanya sebagai pelengkap dan lain sebagainya (Suwarno, 2010:40). Dengan demikian peran perpustakaan dapat memberikan informasi yang memadai bagi para siswa untuk dapat menunjang kebutuhan informasi mereka butuhkan.

Menurut Bafadal (2009), indikasi manfaat dari perpustakaan sekolah tidak hanya berupa tingginya prestasi murid-murid, tetapi lebih jauh lagi, antara lain adalah murid mampu mencari, menemukan, menyaring, dan menilai informasi, murid terbiasa belajar mandiri, murid terlatih kearah tanggung jawab, selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu perpustakaan sekolah perlu dikembangkan sebagai sarana pendidikan formal dan lembaga pendidikan non-formal dalam sistem pendidikan nasional yang berkesinambungan guna menciptakan masyarakat belajar atau terbiasa membaca, gemar belajar, bersikap ilmiah, kreatif dan inovatif.

Kondisi sekarang tampaknya perpustakaan sekolah hanya dimanfaatkan oleh siswa, guru, dan anggota sekolah secara formal saja mengingat terbatasnya jumlah koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan sekolah (Yusup 2010: 19). Ironisnya lagi, terbatasnya koleksi yang dimiliki perpustakaan sekolah khususnya di Surabaya menambah deretan

panjang siswa tidak memanfaatkan perpustakaan sekolah secara maksimal. Menurut Sugihartati (Jawa Pos, 18-12-2007) bahwa sudah bukan rahasia lagi jika di sebuah sekolah dilaporkan telah memiliki perpustakaan sekolah, ternyata koleksi bahan pustaka yang ada seringkali tidak memenuhi kebutuhan sekolah yang bersangkutan. Hal ini akan membuat pelajar tidak memanfaatkan perpustakaan sekolah sehingga mereka beralih pada saluran informasi yang menurut mereka dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka sebagai pelajar.

Di era teknologi akses informasi dengan mudah bisa dilakukan. Akses tersebut telah menunjukkan trend kepada pola hidup, artinya teknologi menjadi topangan utama dalam mengakses informasi. Era digital dan internet telah mendorong semua data dan bentuk informasi berubah menjadi digital, sehingga semua orang termasuk siswa SMA menjadikan data digital ini sebuah keharusan untuk dilihat. Bentuk kemasan informasi juga berkembang dengan pesat, mulai kemasan dunia maya sampai dengan mobile informasi. Bentuk informasi yang demikian ini, membawa perubahan terhadap media atau jalur akses informasi. Jadi jalur informasi sudah banyak yang beralih ke media digital daripada media cetak. Bentuk-bentuk informasi juga semakin bervariasi, sehingga pengguna (Siswa SMA) juga diduga mempunyai kecenderungan akses informasi tersebut dengan jalur-jalur digital. Berdasarkan fenomena tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “bagaimana pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya?”. Penelitian yang berjudul analisis pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya, menggunakan batasan masalah sebagai berikut:

a. Penelitian bersifat deskriptif.

- b. Populasi yang digunakan yaitu siswa SMA di wilayah Surabaya, dengan menggunakan *multistage sampling*.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pemanfaatan saluran informasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa SMA di Surabaya.

Konsep Teori

Kebutuhan Informasi

Bouza menyebutkan bahwa kebutuhan informasi merupakan pengakuan seseorang atas adanya ketidakpastian dalam dirinya (Krikelas, 1983: 11). Rasa ketidakpastian ini mendorong seseorang untuk mencari informasi. Dengan demikian kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi adalah pada saat seseorang menemui suatu problem yang belum dapat dicari solusinya secara pribadi, sehingga ia memerlukan informasi dari sumber-sumber di luar dirinya. Wersig membentuk sebuah model yang memperlihatkan bahwa sebuah gambaran tentang lingkungan, pengetahuan, situasi, dan tujuan yang ada dalam diri manusia itu (Pendit, 2003). Dari sini Wersig memperkenalkan konsep "situasi problematik", yaitu situasi yang dialami seseorang ketika gambaran-gambaran tadi dianggap tidak cukup dalam upayanya mencapai suatu tujuan tertentu. Setiap orang yang mengalami situasi problematik ini akan menunjukkan perilaku pencarian informasi tertentu. Situasi problematik inilah yang menjadi kebutuhan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Ditambahkan oleh Belkin dengan mengusulkan ASK, *anomalous state of knowledge*, atau kondisi pengetahuan yang tidak biasa/janggal. Menurut Belkin, seseorang akan terlibat dalam perilaku pencarian informasi karena kondisi pengetahuannya tentang situasi atau topik tertentu dianggap tidak memadai untuk menghadapi suatu keadaan (Pendit, 2003). Jadi ada anomali (jurang, ketidakpastian, ketiadaan hubungan antar konsep, dan sebagainya) dalam keadaan pengetahuan mereka tentang suatu topik. Inilah yang menimbulkan untuk datang ke sistem informasi.

Kuhlthau menyatakan bahwa kebutuhan informasi muncul dari suatu situasi yang tidak pasti dan informasi dipahami sebagai sesuatu yang memberi kontribusi pemahaman maupun makna bagi seseorang (1993). Wilson juga mengungkapkan

bahwa ketika seseorang mengalami kondisi membutuhkan informasi, maka orang tersebut harus menyertai kebutuhan informasinya tersebut dengan motif untuk mendapatkan informasi, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak dalam bentuk perilaku informasi (1999).

Merujuk pada pendapat Wilson yang juga menjadi salah satu acuan utama dalam studi ini, kebutuhan informasi manusia terbagi dalam tiga konteks, yaitu kebutuhan terkait dengan lingkungan seseorang (*person's environment*), peran sosial yang disandang (*social roles*), dan personal (1981).

Salah satu kebutuhan terbesar manusia adalah memenuhi kebutuhan kognitifnya. Wilson mengartikan kebutuhan kognitif (*cognitive needs*) sebagai '*need to find order and meaning in the environment*' (Eeva-Liisa: 1998). Kebutuhan ini berkaitan erat dengan motif seseorang untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungannya (Yusup, 1995). Lingkungan memiliki andil besar dalam membentuk perilaku yang ditunjukkan oleh seorang individu. Menurut Pirolli (2005), manusia secara adaptif membentuk perilaku mereka berdasarkan lingkungan informasinya (*information environments*), demikian juga sebaliknya, lingkungan informasi juga dibentuk oleh manusia. Sehingga, tidak mengherankan jika alat yang digunakan dalam penemuan informasi masyarakat pun banyak diadaptasi dari fluktuasi informasi yang terjadi dalam lingkungan (Gleeson, 2001).

Kebutuhan informasi terkait peran sosial (*social roles*) memiliki hubungan erat dengan teori peran (*role theory*). Teori yang diperkenalkan oleh Biddle dan Thomas ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan pencarian informasi mereka menurut konteks sosial dalam sebuah sistem sosial (Prabha, 2007).

Konteks kebutuhan informasi yang terakhir menurut Wilson adalah kebutuhan terkait dengan karakteristik personal (*individual characteristics*). Kebutuhan ini berkaitan erat dengan pemenuhan faktor-faktor kognitif, afektif, serta kebutuhan untuk memperoleh hiburan (*escapist needs*). Kebutuhan afektif adalah kebutuhan untuk menambah pengetahuan dan informasi terkait dengan lingkungan (Yusup, 1995). Dalam konteks ini, informasi yang diperoleh akan digunakan oleh seorang individu untuk memenuhi kebutuhan personalnya. Kebutuhan afektif menurut Katz, Grevitch, dan Haz adalah kebutuhan yang

berhubungan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan, dan pengalaman-pengalaman emosional (Yusup, 1995).

Wilson menjelaskan bahwa pengguna informasi melakukan perilaku penemuan informasi yang didasari oleh adanya kebutuhan dari diri pengguna tersebut. Dari sini pengguna melakukan penemuan informasi baik pada sistem informasi (*demands on information systems*) atau sumber informasi lainnya (*demands on other information sources*). *Demands on information systems* berkaitan dengan kebiasaan perilaku penemuan informasi yang dilakukan seseorang (dalam penelitian ini siswa) melalui suatu sistem informasi, yakni: perpustakaan. *Demands on other information sources* berkaitan dengan kebiasaan perilaku penemuan informasi yang dilakukan seseorang (dalam penelitian ini siswa) melalui sumber-sumber dan saluran informasi selain dari sistem informasi, misalnya: toko buku, TV, Radio, mengikuti seminar/kajian keilmuan maupun pengalaman dalam ingatan. Setelah itu pengguna akan mendapatkan keberhasilan atau kegagalan. Jika berhasil, informasi tersebut akan digunakan sehingga menghasilkan kepuasan atau ketidakpuasan terhadap informasi yang didapat. Di sisi lain dari penggunaan informasi tersebut, dilakukan transfer informasi kepada orang lain dan pertukaran informasi.

Sumber Informasi

Ellis menyatakan bahwa ada suatu proses yang dilalui seseorang untuk mengikuti perkembangan informasi yang mereka butuhkan dengan menjaga perkembangan informasi dalam suatu bidang dengan secara teratur, yang dilakukan dengan mencari sumber-sumber tertentu (misalnya jurnal, surat kabar, konferensi, majalah, buku, dan katalog) (Meho, 2003). Dalam hal ini dikenal dengan istilah sumber informasi. Menurut Suwanto, sumber informasi merupakan sarana penyimpanan informasi (1997). Informasi dapat tersimpan dalam dokumen dan non-dokumen. Sumber informasi yang berupa dokumen dapat berbentuk buku, majalah, laporan penelitian, jurnal, sedangkan sumber informasi non-dokumen adalah manusia, yakni teman, pustakawan, pakar, atau spesialis informasi.

Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dasar dan menengah. Sekolah adalah tempat pendidikan, tempat guru mengajar, siswa belajar, maka terjadilah proses belajar-mengajar.

Sekolah merupakan satu komunitas dan masyarakat belajar yang bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Sekolah memegang peranan penting dan menentukan dalam proses pembentukan, pertumbuhan, dan perkembangan kepribadian anak didik (Hermawan, 2006).

Tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menunjang proses pendidikan yang ada di sekolah tersebut. Oleh karena itu bahan-bahan pustaka disesuaikan dengan tujuannya. Hal ini tidak berarti semata-mata berisi buku-buku pelajaran yang dipakai dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga bahan-bahan untuk maksud rekreasi, ilmu pengetahuan populer, dan lain-lain. Sebab proses pendidikan yang sesungguhnya bukanlah sekedar memberikan ilmu yang ada pada guru kepada siswa, melainkan juga merangsang murid untuk selalu memperkembangkan diri, memperkembangkan bakat dan kemampuannya. Untuk itu siswa sendiri perlu aktif dan diharapkan tidak puas hanya dengan apa yang diberikan oleh guru di ruang kelas. Dalam hal inilah perpustakaan dapat menyumbangkan bantuan yang besar dan berguna. Itu berarti pula para pengelola perpustakaan ikut ambil peranan dalam proses pendidikan, sedangkan para guru tidak lepas dari tugas pembinaan siswa agar mencintai dan menggunakan perpustakaan semaksimal mungkin.

Beberapa jenis koleksi perpustakaan sebagai sumber belajar yang mungkin dapat dijangkau perpustakaan (Darmono, 2007: 65) adalah:

1. Buku

Pengertian buku adalah terbitan yang membahas informasi tertentu disajikan secara tertulis sedikitnya setebal 64 halaman tidak termasuk halaman sampul, diterbitkan oleh penerbit atau lembaga tertentu, serta ada yang bertanggung jawab terhadap isi yang dikandungnya (pengarang). Beberapa jenis buku adalah sebagai berikut:

1. Buku teks (buku wajib), yang telah digariskan oleh pemerintah.
2. Buku penunjang, buku pengayaan yang telah mendapat rekomendasi dari pemerintah untuk digunakan di sekolah-sekolah, serta buku penunjang untuk kalangan siswa tentang bidang tertentu.
3. Buku-buku jenis fiksi serta buku bergambar yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan dapat mengembangkan imajinasi anak didik. Misalnya: *Di Bawah Lindungan Ka'bah, Si Malin Kundang*

4. Buku populer (umum) merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan secara umum dan populer. Misalnya: *Cara Merawat Komputer PC, Menjadi Orang Tua yang Efektif*
2. Koleksi Referens
Koleksi referens sebenarnya juga dalam bentuk buku, yang membedakan dengan buku adalah isi dan cara penyusunannya. Isi buku referens tidak mendalam dan kadang-kadang hanya memuat informasi tertentu saja seperti arti kata. Buku referens tidak perlu dibaca secara keseluruhan sehingga cara penyusunannya berbeda dengan susunan buku. Misalnya: kamus, ensiklopedi, almanak, direktori, buku tahunan.
3. Sumber Geografi
Sumber geografi sangat diperlukan oleh perpustakaan. Jenis koleksi ini berisi informasi tentang daerah, iklim, cuaca, ketinggian tempat, bahan tambang, hutan, hasil pertanian daerah tertentu, laut, hasil laut, gunung, gurun, curah hujan untuk daerah tertentu. Bentuk sumber geografi pada umumnya adalah atlas, globe, peta, serta *gazetter*.
4. Jenis Serial (terbitan berkala)
Pada umumnya terbitan berkala berupa majalah dan koran. Majalah dan koran diperlukan sebagai koleksi perpustakaan karena keduanya berisi berita aktual yang meliputi berbagai aspek kehidupan manusia. Majalah biasanya diterbitkan mingguan, dua mingguan atau bahkan bulanan. Koran diterbitkan setiap hari. Tabloid merupakan terbitan seperti koran tetapi ukurannya adalah separoh dari ukuran koran. Tabloid jarang yang terbit harian, tetapi terbit secara mingguan atau bahkan dua mingguan. Contoh majalah: Gatra, Femina, Kartini, Tempo, Bobo, Gadis, Kawanku
Contoh koran: Kompas, Republika, Suara Karya
Contoh tabloid: Nova, Bola
Jika dilihat dari isinya majalah dibedakan majalah populer, semi populer, dan ilmiah. Majalah populer bersifat hiburan sedangkan majalah semi populer biasanya memuat artikel-artikel tertentu yang menarik. Contoh majalah semi populer adalah adalah Trubus, Info Komputer. Majalah ilmiah seringkali disebut jurnal. Jurnal memuat berbagai hasil penelitian mutakhir yang membahas satu disiplin ilmu tertentu saja. Jenis ini banyak diminati oleh para ilmuan. Contoh jurnal: Jurnal Penelitian

- Pendidikan (diterbitkan oleh Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang)
5. Bahan Mikro
Bahan mikro merupakan koleksi elektronik yang merupakan alih media dari buku ke dalam bentuk mikro seperti mikrofilm dan mikrofiche. Mikro film pada umumnya berbentuk rol dan mikrofiche berbentuk lembaran. Koleksi mikro hanya bisa dibaca dengan alat bantu yaitu *micro reader*. Bentuk mikro juga bisa dicetak dengan alat yaitu "*micro reader printer*". Pada umumnya mikrofilm yang disajikan untuk pengunjung perpustakaan adalah film positif, sedangkan film negatifnya disimpan sebagai master mikrofilm.
 6. Bahan Pandang Dengar (Audio Visual)
Bahan pandang dengar juga merupakan koleksi perpustakaan. Bahan pandang dengar memuat informasi yang dapat ditangkap secara bersamaan oleh indra mata dan telinga. Oleh sebab itu bahan pandang dengar merupakan media pembawa pesan yang sangat kuat untuk bisa ditangkap oleh manusia.
Contoh: Video, Kaset, Piringan Hitam, Compact Disk-Read Only Memory (CD-ROM), VCD, DVD, Slide, Film.
Untuk perpustakaan sekolah, pada umumnya perbandingan jenis bahan pustaka adalah 60% koleksi penunjang kurikulum baik buku paket, buku wajib, maupun buku penunjang, dan 40% adalah koleksi umum baik fiksi maupun buku-buku tentang pengetahuan umum lainnya (Darmono, 2007: 71).

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kedua pendekatan tersebut sifatnya deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian yang berupa data-data di lapangan yang ada secara deskriptif. Gambaran tersebut diperoleh dengan menginterpretasikan hasil tabulasi data untuk mendukung hasil analisis penelitian. Pendekatan deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan kebutuhan informasi siswa SMA dan sumber informasi yang tersedia di Perpustakaan SMA tentang dimensi personal, peran sosial, dan lingkungan, serta saluran informasi yang dimanfaatkan siswa SMA di Surabaya dalam pemenuhan kebutuhan informasi.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dipilih di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Surabaya dengan pertimbangan yang dijadikan dasar pemilihan atau penentuan lokasi karena Surabaya merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia. Dengan demikian diasumsikan bahwa kebebasan memperoleh informasi terbuka lebar.

Lokasi ini diambil berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu bahwa kebutuhan informasi siswa perlu diketahui agar sesuai dengan sumber informasi yang disediakan di perpustakaan SMA.

Populasi dan Sampel

Populasi yang dituju dalam penelitian ini adalah siswa SMA di Surabaya. Dipilih siswa SMA dikarenakan masa itu merupakan masa remaja. Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah sampel *multistage random sampling*. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan lokasi penelitian dengan menggunakan *multistage random sampling* adalah sebagai berikut:

1. Mendata semua wilayah di Surabaya (Surabaya Pusat, Surabaya Barat, Surabaya Timur, Surabaya Utara, dan Surabaya Selatan) dan memilih secara acak (*random*) beberapa dari semua wilayah Surabaya tersebut.
2. Memilih secara random satu kecamatan dari beberapa kecamatan yang ada di wilayah Surabaya yang telah terpilih
3. Mendaftar SMA yang ada di kecamatan yang telah terpilih kemudian secara random memilih beberapa SMA.
4. Dari SMA yang terpilih, ditemukan responden secara random karena di masing-masing sekolah mempunyai kerangka sampel siswa SMA.

Jumlah anggota sampel menurut Sugiyono sering dinyatakan dengan ukuran sampel (2002: 79). Menurut Seymour Sudman (dalam Aaker, 1995: 393) "*the sample should be large enough so that when it is divided into groups, each group will have a minimum sample size of 100 or more.*" Atas saran di atas, populasi penelitian ini dianggap sama atau 1 kelompok saja, sehingga ukuran sampel adalah 200 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: a) pengumpulan data primer,

yakni dikumpulkan sendiri oleh penulis langsung melalui wawancara terstruktur kepada responden dengan berpedoman pada kuesioner. Selain melalui kuesioner, pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara *probing* yang digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kecenderungan yang (dianggap) unik yang dinyatakan oleh para responden; b) pengumpulan data sekunder, yakni diperoleh dalam bentuk yang sudah diolah oleh pihak-pihak tertentu, yakni data dari institusi yang terkait misalnya data SMA dan data siswa yang akan diteliti baik melalui website, brosur, dan publikasi-publikasi lainnya, yang digunakan untuk keperluan gambaran umum dan analisis kualitatif. Setelah data dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah pengolahan data.

Teknik Analisis Data

Semua data primer yang terkumpul akan diolah dengan menggunakan SPSS untuk statistik deskriptif, terutama untuk keperluan menampilkan tabel frekuensi tunggal. Data kuantitatif yang telah diolah kemudian dianalisis dan diinterpretasi secara teoritik. Data kualitatif yang diperoleh melalui hasil *probing* terhadap para responden juga digunakan untuk mempertajam dan memperkaya analisis. Pada akhirnya, penelitian deskriptif ini berupaya untuk memberikan gambaran sistematis tentang kenyataan dan karakteristik dari unit penelitian secara akurat dan faktual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini secara umum menyajikan data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran kuesioner di lapangan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel tunggal sehingga menghasilkan sebuah gambaran awal mengenai kebutuhan informasi siswa SMA Muhammadiyah 2 dan SMAN 20 di Surabaya, ketersediaan sumber informasi di perpustakaan sekolah, sumber informasi dan saluran informasi yang paling sering digunakan siswa SMA dalam memenuhi kebutuhan informasi. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari wawancara/*probing* dengan responden dipergunakan untuk memperjelas dan mendukung analisis data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendukung dan memperkuat dari temuan data kuantitatif.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini diidentifikasi berdasarkan usia, jenis kelamin, asal

sekolah, pekerjaan orang tua/wali serta status tempat tinggal responden. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Hargittai dan Hinnant bahwa atribut sosial kelompok yang diteliti (karakteristik demografis dan status sosial ekonomi) penting untuk diketahui oleh setiap peneliti perilaku penemuan informasi karena bisa jadi faktor-faktor ini berpengaruh terhadap kebutuhan informasi serta sumber dan saluran informasi yang mereka gunakan (2006).

Data responden berdasarkan usia responden

Data berikut dimaksudkan untuk menunjukkan rentang usia responden. Usia responden merupakan usia remaja dengan interval usia 14 tahun sampai dengan 19 tahun. Berikut disajikan tabel frekuensi usia responden:

Tabel 1 Usia responden

Usia	F	%
14 tahun	3	1,5%
15 tahun	38	19%
16 tahun	92	46%
17 tahun	63	31,5%
18 tahun	3	1,5%
19 tahun	1	0,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden berada pada usia 16 tahun dengan prosentase sebesar 46%, dan berada pada usia 17 tahun dengan prosentase sebesar 31.5%. Hanya sebagian kecil dari responden yang berada pada usia 14 tahun dan usia 18 tahun dengan prosentase masing-masing sebesar 1.5% dan sisanya berada pada usia 19 tahun sebesar 0.5%.

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden berada pada masa remaja pertengahan. Hal ini sesuai dengan usia remaja yakni antara usia 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan dan 18-21 tahun masa remaja akhir dan pada usia-usia tersebut tugas perkembangannya antara lain perkembangan aspek-aspek biologis, menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri, mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan/atau orang dewasa yang lain, mendapatkan pandangan hidup sendiri, serta merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda sendiri (Monks, 2006:261)

1. Jenis Kelamin

Data berikut dimaksudkan untuk mengetahui perilaku penemuan informasi berdasarkan jenis kelamin. Informasi jenis kelamin ini dapat digunakan untuk mengelompokan pola akses antar gender. Berikut disajikan tabel frekuensi jenis kelamin:

Tabel 2 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	%
Laki-laki	91	45,5%
Perempuan	109	54,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin perempuan dengan prosentase sebesar 54.5% dan sisanya merupakan responden laki-laki dengan prosentase sebesar 45.5%. Pada tabel diatas terdapat perbedaan jumlah dalam penemuan informasi. Siswa perempuan lebih banyak melakukan perilaku penemuan informasi dibanding siswa laki-laki.

2. Asal Sekolah

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan identitas responden berdasarkan asal sekolah:

Tabel 3 Asal Sekolah

Asal Sekolah	F	%
SMA Muhammadiyah 2	99	49,5%
SMAN 20	101	50,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar dari responden berasal dari SMAN 20 dengan prosentase sebesar 50.5%. Sedangkan sisanya merupakan responden yang berasal dari SMA Muhammadiyah 2 dengan prosentase sebesar 49.5%.

3. Pekerjaan Orang Tua

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan identitas responden berdasarkan pekerjaan orang tua:

Tabel 4 Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Orang Tua	F	%
PNS/Polri/TNI	67	33,5%
Karyawan Swasta	62	31%
Pensiunan	3	1,5%
Wiraswasta	59	29,5%
Lainnya	9	4,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar pekerjaan orang tua dari responden merupakan PNS/Polri/TNI dengan prosentase sebesar 33.55%. Pada urutan kedua merupakan karyawan swasta sebesar 31%. Selanjutnya, pada urutan ketiga merupakan wiraswasta sebesar 29.5%. Hanya sebagian kecil dari orang tua responden yang bekerja di bidang lain dengan prosentase sebesar 4.5% dan sisanya sebesar 1.5% merupakan pensiunan.

4. Data responden berdasarkan status tempat tinggal

Data berikut dimaksudkan untuk mengetahui status tempat tinggal responden selama sekolah di Surabaya. Berikut disajikan tabel frekuensi status tempat tinggal:

Tabel 5 Status Tempat Tinggal

Tempat Tinggal	F	%
Bersama Orang Tua	190	95%
Kos/asrama	1	0,5%
Bersama Saudara	9	4,5%
Total	200	100%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden tinggal bersama orang tua. Berdasarkan probing, sebagian besar siswa yang sekolah di Surabaya berasal dari kota itu juga. Hal ini dianggap bahwa seusia remaja masih belum bisa pisah seutuhnya dari orang tua mereka. Dari segi orang tua pun demikian. Sebagian besar orang tua masih belum tega melepaskan anaknya untuk sekolah di luar kota. Didukung oleh Monks bahwa remaja yang masih bersekolah masih terikat pada milieu orang tua meskipun mereka ingin membebaskan diri mereka dari ikatan tersebut (2006:301).

Kebutuhan Informasi

Pemahaman terhadap jenis informasi yang dibutuhkan oleh responden ini penting karena kebutuhan informasi mereka akan mendorong perilaku penemuan informasi. Hal ini senada dengan Kaniki bahwa kebutuhan informasi harus dipahami suatu kebutuhan yang saling terkait dengan pertanyaan informasi apa yang dibutuhkan dan bagaimana cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan tersebut (Coetzee, 2000).

Kebutuhan informasi menurut menurut Bouza merupakan pengakuan seseorang atas adanya ketidakpastian dalam dirinya (Krikelas, 1983:11). Rasa ketidakpastian ini mendorong seseorang untuk menemukan informasi. Dengan demikian kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi adalah pada saat seseorang menemui suatu masalah yang belum dapat dicari solusinya secara pribadi sehingga ia memerlukan sumber-sumber di luar dirinya. Kebutuhan informasi manusia terbagi dalam tiga konteks, yaitu kebutuhan personal, peran sosial yang disandang, dan lingkungan (Wilson, 1981).

Kebutuhan informasi seseorang yang beragam yang mana setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berjumlah lebih dari satu dan kebutuhan informasi masing-masing orang tersebut tidaklah sama maka tidak bisa dihindari jika tiap orang mendefinisikan kebutuhan informasi sesuai dengan situasi yang mereka miliki. Ditambahkan oleh Muperon bahwa latar belakang pendidikan dan lingkungan merupakan faktor utama yang mempengaruhi kebutuhan informasi seseorang (Bystrom, 1999). Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan jenis kebutuhan informasi responden:

Tabel 6 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan Informasi	Butuh		Tidak butuh	
	F	%	F	%
Hiburan	176	88%	24	12%
Kesehatan	64	32%	136	68%
Religi	49	24,5%	151	75,5%
Pengembangan diri	42	21%	158	79%
Fashion/mode	57	28,5%	143	71,5%
Hobi	90	45%	110	55%
Pendidikan lanjutan setelah SMA	104	52%	96	48%
Pekerjaan	39	19,5%	161	80,5%
Penyelesaian tugas sekolah	63	31,5%	137	68,5%
Penelitian	16	8%	184	92%

Penyusunan artikel/makalah	29	14,5%	171	85,5%
Pemahaman/ide baru	21	10,5%	179	89,5%
Kebijakan pemerintah	13	6,5%	187	93,5%
Kondisi sekolah	17	8,5%	183	91,5%
Ekstrakurikuler	41	20,5%	158	79 %
Informasi lokal tentang Surabaya	24	12%	175	87,5%
Peristiwa terkini	63	31,5%	136	68%

Sumber: Data primer yang telah diolah

Berdasarkan Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden membutuhkan informasi seputar hiburan dengan prosentase sebesar 88% dan membutuhkan informasi pendidikan lanjutan setelah SMA sebesar 52%. Hanya sebagian kecil responden yang membutuhkan informasi berkaitan dengan penelitian sebesar 8%. Kemudian mayoritas responden tidak membutuhkan informasi seputar kebijakan pemerintah dengan prosentase sebesar 93,5% dan hanya sebagian kecil responden tidak membutuhkan informasi mengenai hiburan sebesar 12%.

Kebutuhan informasi responden akan hiburan merupakan sebuah kebutuhan untuk melepaskan diri dari ketegangan emosional atau kebutuhan untuk melarikan diri (*escapist needs*), dan hasrat untuk mencari pengalihan (*diversion*) (Yusup, 1995). Dengan demikian kebutuhan ini digunakan untuk melepaskan diri dari kepenatan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa SMA Negeri 20 Surabaya yang mengatakan:

“Seringnya aku maen game online. Hampir setiap hari aku maen”.

Teori permainan yang dikemukakan oleh Schaller bahwa permainan memberikan “kelonggaran” sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan (Monks, 2006:133). Ditambahkan oleh Spencer bahwa permainan merupakan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi (Monks, 2006:133). Diperkuat oleh Bateson, Miller, dan Sutton-Smith bahwa permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah (Monks, 2006:136). Melalui ketegangan dan kegairahan, permainan sering datang pada suatu klimaks kemudian timbul kelonggaran. Dalam hal itu permainan merupakan suatu tantangan. Permainan juga berguna untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi. Dengan begitu maka ketegangan batin seseorang sering dapat disembuhkan melalui terapi permainan.

Seseorang mempunyai suatu kebutuhan untuk mengatur pengalaman-pengalamannya sesuai

dengan apa yang dipandanginya baik, dia ingin menemukan imbalan antara tuntutan-tuntutan keliling dengan kemampuan dan keinginan-keinginannya sendiri. Menurut Monks, fungsi tingkah laku permainan yang dapat mengatur keseimbangan tadi mempunyai dua macam fungsi: (1) bila stimuli terlalu sedikit, kurang ada tantangan (misalnya dibandingkan dengan kemampuan sendiri) tingkah laku bermain dapat memberikan kompensasi; tidak adanya tantangan dan stimuli ini dapat menimbulkan akibat negative pada anak yang merasa jemu itu, misalnya timbul gangguan-gangguan tingkah laku, (2) bila tuntutan terlalu tinggi yang dapat menimbulkan ketegangan batin, maka permainan mempunyai sifat yang melonggarkan dan menyegarkan (2006:140).

Kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus SMA juga merupakan kebutuhan tertinggi setelah informasi mengenai hiburan. Menurut Monks, remaja di kota dari keluarga yang terpelajar atau yang berada biasanya diharapkan (oleh orang tuanya) untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi (2006:287). Seringkali siswa memasuki perguruan tinggi dengan harapan akan memperoleh sesuatu yang khusus. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu responden:

“abis lulus aku emang mau ngelanjutin kuliah biar nanti kerjanya bisa enak”.

Mereka mempunyai pengharapan yang tinggi jika mereka melanjutkan kuliah. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan informasi ini mereka melakukan kegiatan penemuan informasi dari berbagai sumber informasi.

Pilihan siswa terhadap pendidikan lanjutan yang akan dimasukinya disesuaikan dengan jenis pekerjaan yang diinginkannya. Berdasarkan teori kepribadian Holland (*personality type theory*) menjelaskan perlu dilakukan suatu usaha agar pilihan karir seseorang sesuai dengan kepribadiannya (Santrock, 2003:484). Begitu orang akan menemukan karir sesuai dengan kepribadiannya, ia akan lebih menikmati pekerjaan

tersebut dan bekerja di bidang tersebut lebih lama daripada orang yang bekerja di bidang yang tidak cocok dengan kepribadiannya.

Ditambahkan oleh Eli Ginzberg dengan teori perkembangan pemilihan karir (*developmental career choice theory*) yang menyatakan bahwa anak dan remaja melewati tiga tahap pemilihan karir yaitu fantasi, tentatif, dan realistis (Santrock, 2003:483). Ginzberg berargumentasi bahwa hingga usia 11 tahun seorang anak masih dalam tahap fantasi dari pilihan karir. Dari umur 11 hingga 17 tahun, remaja ada dalam tahap tentatif dari perkembangan karir serta usia 17 dan 18 tahun hingga awal 20-an sebagai tahap realistis dalam pemilihan karir.

Dalam suatu investigasi yang dilakukan oleh Grotevant & Durrent, data diambil 6.029 siswa SMA dari lima puluh tujuh distrik yang berbeda di Texas memberikan hasil bahwa siswa kurang memiliki informasi yang akurat mengenai dua aspek karir, yakni persyaratan pendidikan yang mereka butuhkan untuk memasuki karir yang mereka inginkan serta minat vokasional yang berhubungan dengan pilihan karir mereka (Santrock, 2003:485).

Dengan demikian di usia remaja dibutuhkan penguatan dalam memilih karir yang sesuai dengan pengharapannya kelak karena hal ini yang menentukan dalam pemilihan pendidikan tinggi setelah lulus SMA. Dalam hal ini perpustakaan sekolah sangat membantu mereka memenuhi kebutuhan informasi ini. Apabila mereka kurang informasi maka mereka akan mengalami kegagalan dalam menempuh pendidikan lanjutan di perguruan tinggi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Boyer mengenai mahasiswa strata 1 di Amerika Serikat, *Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching* mengemukakan bahwa hampir setengah dari calon siswa perguruan tinggi yang diteliti mengatakan bahwa usaha untuk memilih perguruan tinggi merupakan hal yang membingungkan karena tidak ada dasar yang jelas untuk membuat keputusan (Santrock, 2003:264). Banyak siswa senior di lanjutan tingkat atas memilih perguruan tinggi dengan menutup mata. Ketika mereka masuk kuliah, mereka menjadi merasa tidak puas dengan pilihannya sehingga memutuskan untuk pindah tempat kuliah atau berhenti kuliah yang terkadang

disebabkan oleh alasan yang salah.

Kebutuhan informasi responden akan kebijakan pemerintah adalah pilihan yang paling sedikit dipilih oleh responden. Hal ini disebabkan responden tidak membutuhkan informasi akan kebijakan pemerintah. Berdasarkan hasil probing, mereka tidak mau ambil pusing akan adanya kebijakan pemerintah. Menurut responden misalnya ada kenaikan BBM, untuk beli bensin mereka tinggal minta uang kepada orang tua. Jadi mereka biasa saja terhadap kebijakan yang dikeluarkan pemerintah begitupun dengan bantuan operasional yang diberikan pemerintah untuk pendidikan.

4.1 Saluran Informasi

Berdasarkan tabel 5.7 diketahui bahwa sebagian responden yang memiliki kebutuhan akan kesehatan lebih memilih saluran informasi berupa internet sebesar 28,9%. Sebagian besar dari responden melakukan game online dalam rangka pemenuhan kebutuhan informasi tentang hiburan. hal ini seperti yang diungkapkan oleh salah satu responden yang mengatakan "*aku lebih sering maen game online mbak, seru ! kita bisa maen sama orang lain secara online. Kalo aku lagi suntuk atau males, aku langsung ke warnet maen game online. Hampir setiap hari setelah pulang sekolah aku maen*".

Saluran merupakan seseorang atau suatu sistem yang mengandung informasi. Savolainen menyatakan bahwa seseorang yang sedang dalam proses *sense making* akan berusaha mendapatkan informasi dari berbagai cara, baik melalui pencarian tradisional (perpustakaan, televisi, surat kabar, dan lain-lain) atau pencarian modern (internet dan sumber-sumber digital) (Case, 2008). Mereka akan melakukan aktifitas penemuan informasi, baik secara aktif maupun pasif (Case, 2008). Pada dasarnya pemanfaatan saluran informasi menunjukkan kecenderungan yang sama dengan perilaku pemanfaatan sumber informasi. Hanya saja biasanya saluran informasi merupakan suatu sarana untuk mendapatkan informasi. Pemilihan saluran informasi ini biasanya juga didasari adanya kesesuaian antara kebutuhan informasi dengan informasi yang dikandung oleh suatu saluran informasi.

Tabel 4.7
Saluran Informasi

Saluran informasi / Kebutuhan	Perpustakaan sekolah		Perpustakaan lain		Guru		Acara seminar/ pelatihan		Orang yang ahli di bidang tersebut		Teman		Toko buku/agen	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Hiburan	14	3,24	11	2,54	2	0,46	9	2,08	10	2,31	53	12,2	23	5,32
Informasi kesehatan	8	5,16	5	3,22	11	7,09	13	8,38	23	14,8	10	6,45	2	1,29
Informasi religi	7	6,25	5	4,46	17	15,1	8	7,14	17	15,1	3	2,67	8	7,14
Informasi pengembangan diri	5	6,75	2	2,70	11	14,8	11	14,8	10	13,5	8	10,8	2	2,70
Informasi fashion/mode	1	0,75	1	0,75	-	-	4	3,00	4	3,00	14	10,5	4	3,00
Informasi tentang hobi	5	2,39	5	2,39	4	1,91	9	4,30	11	5,26	32	15,3	10	4,78
Informasi tentang pendidikan lanjutan setelah lulus SMA	4	2	2	1	43	21,5	12	6	8	4	21	10,5	2	1
Informasi tentang pekerjaan	1	1,56	2	3,12	3	4,68	3	4,68	4	6,25	9	14,0	1	1,56
Penyelesaian tugas sekolah	21	16,8	8	6,4	24	19,2	1	0,8	7	5,6	25	20	-	-
Penelitian	4	11,4	-	-	4	11,4	5	14,2	6	17,1	2	5,71	1	2,85
Penyusunan artikel/makalah	9	16,9	2	3,77	10	18,8	1	1,88	3	5,66	3	5,66	3	5,66
Pemberian pemahaman/ide baru tentang materi sekolah	6	13,6	1	2,27	13	29,5	1	2,27	3	6,81	5	11,3	1	2,27
Kebijakan pemerintah	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3,70	2	7,40	-	-
Informasi tentang kondisi sekolah	2	11,2	-	-	6	33,4	-	-	-	-	5	27,8	-	-
Informasi tentang ekstrakurikuler	3	4,41	2	2,94	18	26,4	6	8,82	7	10,2	13	19,1	1	1,47
Informasi lokal tentang Surabaya	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	4	8	-	-
Informasi tentang peristiwa terkini	2	1,45	1	0,72	3	2,18	1	0,72	2	1,45	9	6,56	5	3,64

Saluran informasi / Kebutuhan	TV		Radio		Internet		Koran		Majalah		Lainnya		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Hiburan	84	19,5	19	4,39	125	28,9	32	7,40	49	11,3	1	0,23	432	100
Informasi kesehatan	17	10,9	5	3,22	34	21,9	14	9,03	11	7,09	2	1,29	155	100
Informasi religi	14	12,5	7	6,25	20	17,8	2	1,78	3	2,67	1	0,89	112	100
Informasi pengembangan diri	5	6,75	3	4,05	14	18,9	1	1,35	2	2,70	-	-	74	100

Saluran informasi Kebutuhan	TV		Radio		Internet		Koran		Majalah		Lainnya		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Informasi fashion/mode	21	15,7	6	4,51	36	27,0	6	4,51	36	27,0	-	-	133	100
Informasi tentang hobi	25	11,9	6	2,87	54	25,8	16	7,65	32	15,3	-	-	209	100
Informasi tentang pendidikan lanjutan setelah lulus SMA	11	5,5	4	2	68	34	18	9	7	3,5	-	-	200	100
Informasi tentang pekerjaan	3	4,68	3	4,68	22	34,4	10	15,6	3	4,68	-	-	64	100
Penyelesaian tugas sekolah	2	1,6	1	0,8	32	25,6	2	1,6	2	1,6	-	-	125	100
Penelitian	2	5,71	-	-	11	31,4	-	-	-	-	-	-	35	100
Penyusunan artikel/makalah	1	1,88	-	-	20	37,7	-	-	1	1,88	-	-	53	100
Pemberian pemahaman/ide baru tentang materi sekolah	1	2,27	1	2,27	11	25	-	-	1	2,27	-	-	44	100
Kebijakan pemerintah	6	22,3	2	7,40	9	33,4	6	22,3	1	3,70	-	-	27	100
Informasi tentang kondisi sekolah	-	-	-	-	3	16,7	-	-	-	-	2	11,2	18	100
Informasi tentang ekstrakurikuler	1	1,47	-	-	13	19,1	2	2,94	2	2,94	-	-	68	100
Informasi lokal tentang Surabaya	8	16	4	8	15	30	8	16	5	10	-	-	50	100
Informasi tentang peristiwa terkini	28	20,4	10	7,29	36	26,2	26	18,9	12	8,75	-	-	137	100

KESIMPULAN

Kebutuhan informasi terbanyak menyangkut hiburan dan kebutuhan informasi akan pendidikan lanjutan setelah lulus. Ini memberikan fenomena bahwa siswa SMA mencari informasi untuk kebutuhan yang saat itu memang dibutuhkan. Kenyataan bahwa yang tertinggi adalah dunia hiburan, juga mempertegas bahwa *Stress/copying* untuk kebutuhan informasi hiburan, kesehatan, religi, pengembangan diri, fashion/mode, hobi, pendidikan lanjutan, penyelesaian tugas sekolah, penyusunan artikel/makalah, pemahaman/ide baru, kebijakan pemerintah, kondisi sekolah, ekstrakurikuler, informasi lokal tentang Surabaya, dan peristiwa terkini sebagian besar dihadapi dengan santai. Sebagian besar siswa SMA yang merasa

tertantang dalam menelusur informasi adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pekerjaan dan penelitian.

Pemanfaatan saluran informasi untuk kebutuhan siswa SMA di Surabaya sebagian besar memanfaatkan media sekolah dan internet. Media sekolah digunakan untuk kebutuhan informasi akan belajar mengajar dan media internet untuk kebutuhan hiburan. Media selain internet, seperti radio, televisi, Koran dan majalah tidak diminati sebagai media tempat mencari informasi. Kekuatan informasi media internet ternyata lebih berperan. Hal ini dimungkinkan karena bentuk dan isi informasi yang disajikan di media internet lebih sesuai dengan kebutuhan informasi siswa SMA, seperti untuk hiburan dan mencari informasi pasca SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, David A., V. Kumar, and George S. Day, 1995, *Marketing Research*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Darmono, 2007, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*, Jakarta: Grasindo.

- Eeva-Liisa, E., 1998, *University student's information seeking behaviour in a changing learning environment*, diakses tanggal 1 April 2007, tersedia di www.shef.ac.uk/infres/isic/eeskola.html. Diakses pada tanggal 10 April 2014.
- Gleeson, A.C., 2001, *Information-Seeking Behaviour of Scientists and Their Adaptation to Electronic Journals*, Master's theses, University of North Carolina at Chapel Hill, diakses tanggal 1 Desember 2007, tersedia di <http://ils.unc.edu/MSpapers/2672.pdf>. Diakses pada tanggal 14 Mei 2014.
- Hermawan, Rachman dan Zulfikar Zen, 2006, *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Kode Etik Pustakawan Indonesia*, Jakarta: Sagung Seto.
- Krikelas, James, 1983, *Information-Seeking Behaviour: Patterns and Concepts*. Drexel Lib. Quart., 19(2) Spring.
- Kuhlthau, CC, 1993, *Seeking Meaning : A Process Approach to Library and Information Services*, Norwood, N.J. : Ablex.
- Meho, L. I. & Tibbo, H. R., 2003, Modelling The Information-Seeking Behaviour of Social Scientist: Ellis's Revisited, *Journal of The American Society for Information Science and Technology*, 54(6) 570-587, diakses tanggal 1 Juli 2007, tersedia pada <http://dlist.sir.arizona.edu/1641/01/meho-tibbo.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2014.
- Mönks, F.J., A.M.P. Knoers, dan Siti Rahayu Haditomo, 2006, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pendit, Putu Laxman, 2003, *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi : Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*, Jakarta : JIP-FSUI.
- Prabha, C. et.al. 2007, What is enough? Satisficing information needs, *Journal of Documentation*, 63,1: 74-89, diakses tanggal 2 Desember 2007, tersedia di <http://www.oclc.org/publications/archive/2007/prabha-satisficing.pdf>. Diakses pada tanggal 8 April 2014.
- Sugihartati, Rahma, 2007, *Ironi Perpustakaan Sekolah di Surabaya*, Jawa Pos edisi 28 Desember 2007
- Suwanto, Sri Ati, 1997, *Studi tentang Kebutuhan dan Pencarian Informasi Bagi Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro dan Universitas Sultan Agung Semarang*, Tesis, Jakarta: PSIP-PPFSUI (tidak diterbitkan).
- Suwarno, Wiji, 2010, *Ilmu Perpustakaan dan Kode Etik Pustakawan*, Jogjakarta: AR R U Z Z MEDIA.
- Wilson, T.D., 1981, On User Studies and Information Needs, *Journal of Librarianship*, 37(1), 3-15, diakses tanggal 16 Maret 2008, tersedia pada <http://informationr.net/tdw/publ/papers/1981infoneeds.html>. Diakses pada tanggal mei 2014.
- Wilson, T.D., 1999, On User Studies and Information Needs, *Journal of Documentation* 37(1): 3-15, diakses pada tanggal 3 Juli 2008, tersedia pada <http://inform.nu/articles/vol37/v37n1p3-15.pdf>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2014.
- Yusup, P.M., 1995, *Sumber-sumber Informasi*, kuliah FIKOM UNPAD, diakses tanggal 18 Nopember 2007, tersedia pada <http://bdg.centrin.net.id/~pawitmy>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2014
- Yusup, Pawit M dan Subekti, Priyo, 2010, *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi (Information Retrieval)*, Jakarta: Kencana Pustaka Media Group.