

**PERILAKU PENEMUAN INFORMASI PADA KOLEKTOR ACTION
FIGURE DI KOTA SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

DITYA TEGAR BERLIANTANA

NIM : 071411631066

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SEMESTER GASAL 2021/2022

**PERILAKU PENEMUAN INFORMASI PADA KOLEKTOR ACTION
FIGURE DI KOTA SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

DITYA TEGAR BERLIANTANA

NIM : 071411631066

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SEMESTER GASAL 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah di publikasikan/ ditu;is oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 30 Januari 2022

Yang Menyatakan



Ditya Tegar Berliantana

NIM : 071411631066

**PERILAKU PENEMUAN INFORMASI PADA KOLEKTOR ACTION
FIGURE**

SKRIPSI

Maksud : Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Ilmu
Informasi dan Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh

Ditya Tegar Berliantana

071411631066

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SEMESTER GASAL 2021/2022

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, dan teman yang dengan sabar selalu mendukung agar saya cepat lulus, terimakasih.

HALAMAN MOTTO

*“How you cope and behave in moments of failure is, in my opinion, is
the way you can see right into the soul of somebody.”*

(TOTO WOLFF)

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERILAKU PENEMUAN INFORMASI PADA KOLEKTOR ACTION
FIGURE DI KOTA SURABAYA**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diujikan

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Dr. Tri Soesantari, Dra., M.Si.

NIP. 195905171986012001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Departemen Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada hari : Rabu
Tanggal : 09 Februari 2022
Pukul : 13.00 WIB

Komisi Penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



(Hendro Margono, S.Sos., M.Sc., Ph.D)

NIP: 197006252009121001

Anggota



(Dr. Tri Susantari, Dra., M.Si.)

NIP : 195905171986012001

Anggota



(Dr. Fitri Mutia, A.KS., M.Si.)

NIP : 197510022008012011

ABSTRAK

Perilaku penemuan informasi merupakan aktivitas yang dilakukan seorang individu atas dasar kebutuhan akan sebuah informasi. Pada era informasi seperti saat ini, perilaku pencarian informasi masyarakat semakin dimudahkan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, tak terkecuali bagi para kolektor *action figure*. Kebutuhan sumber informasi yang berkaitan dengan hobinya akan mempengaruhi kebiasaan dalam menentukan sumber informasi mana yang akan digunakan. Penelitian ini mengacu pada konsep teori *Everyday Life Information Seeking* yang menghubungkan faktor individual, cara hidup (*way of life*), dan penguasaan hidup (*mastery of life*) dengan perilaku penemuan informasi kolektor *action figure*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya dengan menggunakan teknik *total sampling* dan mendapatkan jumlah sampel sebanyak 100 sampel. Data yang telah di analisis mendapatkan hasil bahwa kolektor *action figure* dalam penelitian ini dapat di golongkan ke dalam 4 tipe penguasaan hidup yaitu tipe penguasaan hidup *Defensive-Affective* dengan jumlah 65%. Tipe penguasaan hidup *Optimistic-Cognitive* sebesar 21%. Kolektor *action figure* dengan tipe penguasaan hidup *Pessimistic-Cognitive* berjumlah 44%. Untuk kolektor yang di golongkan ke dalam tipe penguasaan hidup *Pessimistic-Affective* berjumlah 35%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kolektor *action figure* dalam penelitian dapat di golongkan ke dalam tipe penguasaan hidup *Defensive-Affective*.

Kata Kunci : Perilaku Penemuan Informasi. Penguasaan Hidup, Action Figure

ABSTRACT

Information seeking behavior is an activity carried out by an individual on the basis of the need for information. In the information era as it's today, people's information seeking behavior is increasingly facilitated by the rapid development of technology, not least for collectors of action figure. The needs for information sources related to their hobby will affect the habit of determining which source of information to use. This study refers to the concept of Everyday Life of Information Seeking theory that links individual factors, way of life, and mastery of life with information seeking behavior of action figure collectors. This study uses quantitative methods with descriptive quantitative approaches. Sampling in this study was conducted in Surabaya using total sampling techniques and obtained as many as 100 samples. The data that has been analyzed obtained the results that the collector of action figure in this study could be classified into 4 types of mastery of life, namely the Defensive-Affective type of mastery of life with a total of 65%. Optimistic-Cognitive type of mastery of life by 21%. Collectors of action figure with Pessimistic-Cognitive type of mastery of life amounted to 44%. For collectors who are classified into Pessimistic-Affective type of mastery of life amounted to 35%. From this data, it could be concluded that the majority of the action figure collectors in this study could be classified into Defensive-Affective type of mastery of life.

Keywords : Information Seeking Behavior, Mastery of Life, Action Figure

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas berkat dan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku Penemuan Informasi Pada Kolektor *Action Figure* di Kota Surabaya” sebagai salah satu syarat akademis untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Tentunya, pembuatan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Tri Soesantari, selaku dosen pembimbing yang senantiasa mengingatkan, mendukung, sabar dan memberikan nasihat serta saran kepada penulis dalam rangka menyusun skripsi ini.
3. Bapak Hendro Margono, selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga.
4. Ibu Fitri Mutia, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan saran dan nasihat selama masa studi penulis.
5. Kepada seluruh jajaran dosen pengajar di Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama masa studi.
6. Kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian penulis.
7. Kepada semua teman-teman yang telah membantu penulis untuk menyusun skripsi ini, terima kasih atas dukungan dan waktu yang telah di luangkan.

Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap untuk mendapatkan saran dan kritik yang mendukung agar tercipta karya tulis yang lebih baik lagi. Atas waktu dan perhatiannya, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Surabaya, 30 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM 1.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN JUDUL DALAM 2.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	I-1
I.2 Rumusan Masalah	I-8
I.3 Tujuan Penelitian.....	I-8
I.4 Manfaat.....	I-8
I.4.1 Manfaat Akademis.....	I-8
I.5 Landasan Teori	I-8
I.5.1 Everyday Life Information Seeking	I-9
I.6 Definisi Konseptual.....	I-13
I.6.1 Faktor Individual.....	I-13
I.6.2 Cara Hidup (Way of Life).....	I-15
I.6.3 Penguasaan Hidup (Mastery of Life).....	I-16
I.7 Definisi Operasional.....	I-17
I.7.1 Faktor Perilaku Penemuan Informasi	I-17
I.7.2 Cara Hidup (Way of Life).....	I-18
I.7.3 Penguasaan Hidup (Mastery of Life).....	I-19
I.8 Metode Penelitian.....	I-19
I.8.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian	I-19
I.8.2 Lokasi Penelitian.....	I-19
I.8.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	I-20

I.8.4	Teknik Pengambilan Data.....	I-20
I.9	Rencana Pengolahan dan Analisis.....	I-21
BAB II GAMBARAN UMUM		II-1
II.1	Pengertian Action Figure.....	II-1
II.2	Sejarah dan Perkembangan <i>Action Figure</i>	II-1
II.2.1	Perkembangan <i>Action Figure</i> di Amerika Serikat	II-2
II.2.2	Perkembangan <i>Action Figure</i> di Jepang	II-4
II.3	Jenis Action Figure.....	II-5
II.3.1	Pengelompokan <i>Action Figure</i> Berdasarkan Genre Asal Karakter.....	II-5
II.3.2	Pengelompokan <i>Action Figure</i> Berdasarkan Artikulasi.....	II-9
BAB III TEMUAN DATA.....		III-1
III.1	Karakteristik Responden	III-1
III.2	Faktor Individual Pendorong Perilaku Penemuan Informasi	III-2
III.2.1	<i>Meanings</i>	III-2
III.2.2	<i>Material Capital</i>	III-4
III.2.3	<i>Social Capital</i>	III-6
III.2.4	<i>Cultural and Cognitive Capital</i>	III-9
III.2.5	<i>Current Situation of Life</i>	III-11
III.3	Gambaran Cara Hidup (<i>Way of Life</i>) dalam Pengaruhnya untuk Menemukan Informasi	III-13
III.3.1	Pekerjaan Utama	III-13
III.3.2	Anggaran Waktu (<i>Time Budget</i>)	III-13
III.3.3	Konsumsi Barang dan Jasa (<i>Consumption Model</i>)	III-15
III.3.4	Analisis Hobi (<i>Hobbies</i>).....	III-18
III.4	Gambaran Penguasaan Hidup (<i>Mastery of Life</i>) Kolektor <i>Action Figure</i> dalam Pengaruhnya untuk Menemukan Informasi.....	III-19
III.4.1	Masalah Terkait <i>Action Figure</i> yang Pernah di Alami	III-19
III.4.2	Sikap Kolektor saat Menghadapi Masalah pada Koleksi <i>Action Figure</i>	III-20
III.4.3	Alasan Upaya Mengatasi Masalah	III-21
III.4.4	Sumber Informasi Rujukan Terkait <i>Action Figure</i>	III-21
III.4.5	Sumber Informasi yang Sering Dirujuk Terkait <i>Action Figure</i>	III-22
III.4.6	Alasan Memilih Sumber Informasi	III-23

III.4.7	Cara Mendapatkan Informasi Terkait <i>Action Figure</i>	III-23
III.4.8	Intensitas Mencari Informasi pada Sumber Informasi Terkait <i>Action Figure</i>	III-24
BAB IV ANALISIS DATA		IV-1
IV.1	Faktor Individual Pendorong Perilaku Penemuan Informasi	IV-2
IV.2	Gambaran Cara Hidup (<i>Way of Life</i>) Kolektor <i>Action Figure</i> dalam Pengaruhnya untuk Menemukan Informasi.....	IV-3
IV.2.1	Analisis Faktor <i>Time Budget</i> Kolektor <i>Action Figure</i>	IV-4
IV.2.2	Analisis Faktor <i>Cosumption Model</i> Kolektor <i>Action Figure</i>	IV-4
IV.2.3	Analisis Faktor <i>Hobbies</i> Kolektor <i>Action Figure</i>	IV-6
IV.3	Gambaran Penguasaan Hidup (<i>Mastery of Life</i>) Kolektor <i>Action Figure</i> dalam Pengaruhnya untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi.....	IV-7
BAB V KESIMPULAN		V-1
V.1	Kesimpulan.....	V-1
V.2	Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Usia Responden.....	III-1
Tabel 3.2 Jenis Kelamin Responden.....	III-2
Tabel 3.3 Alasan Mengkoleksi Action Figure.....	III-2
Tabel 3.4 Genre Asal Karakter Action Figure.....	III-3
Tabel 3.5 Kisaran Penghasilan Perbulan.....	III-4
Tabel 3.6 Uang Saku Perbulan.....	III-4
Tabel 3.7 Sumber Penghasilan.....	III-4
Tabel 3.8 Pengeluaran untuk Hobi.....	III-5
Tabel 3.9 Jumlah Koleksi Action Figure.....	III-6
Tabel 3.10 Komunitas Action Figure.....	III-6
Tabel 3.11 Alasan Mengikuti Komunitas.....	III-6
Tabel 3.12 Pengaruh untuk Masuk Komunitas.....	III-7
Tabel 3.13 Hal yang Ingin di Dapatkan.....	III-7
Tabel 3.14 Sikap Ketika Menghadapi Masalah Terkait Hobi.....	III-8
Tabel 3.15 Alasan Merujuk pada Sumber Informasi.....	III-9
Tabel 3.16 Jenjang Terakhir Pendidikan.....	III-9
Tabel 3.17 Hambatan yang di Alami.....	III-10
Tabel 3.18 Solusi Mengatasi Hambatan.....	III-11
Tabel 3.19 Informasi Terkini yang di Ikuti Seputar Action Figure.....	III-12
Tabel 3.20 Penemuan Informasi Terkait Masalah yang di Alami.....	III-12
Tabel 3.21 Pekerjaan Utama.....	III-13
Tabel 3.22 Durasi Bekerja dalam Sehari.....	III-13
Tabel 3.23 Durasi Bekerja dalam Seminggu.....	III-14
Tabel 3.24 Kegiatan Saat Waktu Luang.....	III-14
Tabel 3.25 Cara Memenuhi Kebutuhan Informasi.....	III-15
Tabel 3.26 Alasan Menggunakan Informasi.....	III-16
Tabel 3.27 Pengeluaran untuk Kebutuhan Action Figure.....	III-16
Tabel 3.28 Alasan Pengeluaran untuk Kebutuhan Action Figure.....	III-17
Tabel 3.29 Informasi Favorit Terkait Action Figure.....	III-18
Tabel 3.30 Tujuan Mencari Informasi Terkait Action Figure.....	III-18
Tabel 3.31 Intensitas dalam Mencari Informasi Terkait Action Figure.....	III-19
Tabel 3.32 Masalah Terkait Action Figure yang Pernah di Alami.....	III-19
Tabel 3.33 Sikap Kolektor Menghadapi Masalah Terkait Action Figure....	III-20
Tabel 3.34 Alasan Upaya Mengatasi Masalah.....	III-21
Tabel 3.35 Sumber Informasi Rujukan Terkait Action Figure.....	III-21
Tabel 3.36 Sumber Informasi Sering di Rujuk Terkait Action Figure.....	III-22
Tabel 3.37 Alasan Memilih Sumber Informasi.....	III-23
Tabel 3.38 Cara Mendapatkan Informasi Terkait Action Figure.....	III-23
Tabel 3.39 Intensitas Mencari Informasi Terkait Action Figure.....	III-24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram ELIS (<i>Everyday Life Information Seeking</i>).....	I-9
Gambar 2.1 <i>Action Figure G.I. Joe</i>	II-2
Gambar 2.2 <i>Action Figure Transformers</i>	II-3
Gambar 2.3 <i>Gundam Mobile Suits</i>	II-4
Gambar 2.4 <i>Action Figure Captain Jack Sparrow</i>	II-6
Gambar 2.5 <i>Spiderman Homecoming Edition</i>	II-7
Gambar 2.6 <i>Rimuru Tempest Figure Dark World Edition</i>	II-7
Gambar 2.7 <i>Action Figure Ultraman</i>	II-8
Gambar 2.8 <i>Action Figure Military</i>	II-8
Gambar 2.9 <i>Origin Action Figure</i>	II-9
Gambar 2.10 <i>Saber Servant Fate Series PVC</i>	II-10
Gambar 2.11 <i>Set Pokemon 6 Pieces</i>	II-10
Gambar 2.12 <i>Mobile Suit Gundam Model Kit</i>	II-11