

**PERILAKU PENCARIAN INFORMASI PADA PEMAIN ESPORT DOTA 2
YANG TERGABUNG DALAM AKADEMI ESPORT INDONESIA (AEGIS)**

SKRIPSI



Oleh:

Achmad Khairul Ibad

NIM: 071411631084

DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

SEMESTER GENAP 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan atau ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) 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, 20 Januari 2022

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a green and yellow METRAI stamp. The stamp contains the text 'METRAI', 'TAMPEL', 'TGL', '20 JAN 2022', and '029913185'. The signature is a stylized, cursive script.

Achmad Khairul Ibad

NIM: 071411631084

**Perilaku Pencarian Informasi Pada Pemain Esport Dota 2 yang Tergabung
dalam Akademi Esport Indonesia (AEGIS)**

SKRIPSI

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

Disusun oleh

Achmad Khairul Ibad

07141163084

DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

SEMESTER GENAP 2021/2022

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua dan saudara kandung saya yang selalu memberikan doa, dorongan dan kepercayaan dalam setiap langkah yang saya pilih dan juga senantiasa berjuang keras demi terselesaikannya studi penulis

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

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

Pada Hari : Jumat
Tanggal : 21 Januari 2022
Pukul : 08.00

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Endang Gunarti, Dra., M.I. Kom.
NIP. 196405301990022001

Anggota 1



Dr. Tri Soesantari, Dra., M. Si.
NIP. 195905171986012001

Anggota 2



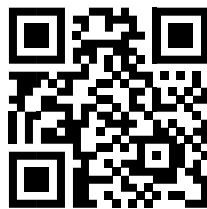
Dr. Koko Srimulyo, Drs.,
M. Si.
NIP. 196602281990021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Perilaku Pencarian Informasi Pemain E Sport Dota 2 yang Tergabung dalam Akademi E Sport Indonesia

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Helmy Prasetyo Yuwinanto, S. Sos., M.KP.

NIP. 197505262003121006

ABSTRAK

Proses pencarian informasi merupakan suatu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perilaku tersebut muncul karena ada dorongan untuk memenuhi kebutuhannya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi perilaku pencarian informasi salah satunya adalah kebutuhan informasi. Pada saat seseorang membutuhkan informasi untuk memenuhi kebutuhannya, orang tersebut dihadapkan pada situasi problematis, sehingga pengguna atau dalam hal ini pelaku esport perlu melakukan pencarian informasi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Penentuan sampel menggunakan sistem *purposive sampling* dan didapatkan jumlah sampel sebanyak 100 sampel. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan didapatkan hasil yaitu dapat diketahui dari hasil temuan data dilapangan mayoritas responden yang diteliti masuk dalam kategori Intermediate dengan persentase 63% atau lebih dari setengah jumlah responden yang diteliti adalah pemain dota yang dari kemampuan individu berada di tahapan Intermediate, dan sisanya masuk tahapan beginner 24% dan tahapan professional sebanyak 13% , yang berarti pencarian informasi yang dilakukan di Aegis terdiri dari mayoritas 63% berada pada tahap Intermediate

Kata Kunci: Perilaku pencarian Informasi, Kebutuhan Informasi, Esport, Dota 2

ABSTRACT

The process of searching for information is an important thing and cannot be separated from human life. This behavior arises because there is an urge to fulfill their information needs. There are several things that affect information seeking behavior, one of which is the need for information. When someone needs information to meet their needs, that person is faced with a problematic situation, so users or in this case esports players need to search for information. The method used is descriptive quantitative with case study research type. Determination of the sample using a purposive sampling system and obtained a total sample of 100 samples. The data was collected using a questionnaire and the results obtained that it can be seen from the findings of the data in the field the majority of respondents studied fall into the Intermediate category with a percentage of 63% or more than half of the respondents studied are dota players whose individual abilities are in the Intermediate stage, and the rest are in the Intermediate stage. the beginner stage is 24% and the professional stage is 13%, which means that the information search conducted at Aegis consists of the majority 63% being at the Intermediate stage.

Keyword: Information search behavior, Information needs, Esport, Dota 2

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perilaku Pencarian Informasi Pemain Dota 2 yang tergabung dalam Akademi Esport Indonesia” sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan S1 pada program studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisa kebutuhan informasi pemain dota 2 dan bagaimana perilaku pencarian informasinya dalam melampaui hambatan hambatan yang ada. Pada Bab 1 penelitian ini terdapat gambaran tentang latar belakang masalah hingga rencana analisis data. Bab II berisi tentang gambaran umum. Bab III berisi hasil temuan data mengenai kebutuhan dan pencarian informasi dari sudut pandang pengguna. Bab IV menjelaskan tentang analisis data dan interpretasi teoritik dari temuan data yang telah peneliti kumpulkan dan paparkan di bab sebelumnya. Terakhir Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR ISI

Contents

BAB I.....	16
1.1 1.1 Latar Belakang	16
1.2 1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 1.3 Tujuan	19
1.4 1.4 Manfaat	20
1.5 1.5 Kerangka Konseptual	20
1.5.1 Kebutuhan Informasi	20
1.5.2 Perilaku Pencarian Informasi	22
1.6 Definisi Konseptual dan Operasional.....	27
1.6.1 Definisi Konseptual	27
1.6 1.6.2 Definisi Operasional.....	28
1.7 1.7 Metode dan Prosedur Penelitian.....	30
1.7.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian.....	30
1.7.2 Tipe Penelitiann	32
1.7.3 Jenis Penelitian	32
1.7.4 Lokasi Penelitian	32
1.7.5 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	33
1.8 1.8 Teknik Analisis Data	34
1.8.1 Teknik Pengumpulan Data	34
1.8.2 Instrumen Penelitian	35
1.8.3 Uji Coba Instrumen	35
1.8.4 Teknik Pengolahan Data	36
BAB II.....	38
3.1 Definisi dan Perkembangan E-Sport	38
3.2 2.2 Sejarah Defense of the Ancient (Dota 2)	41
2.2.1 Perkembangan Esport Dota 2 di Internasional.....	41
2.2.2 Perkembangan esport Dota 2 di Indonesia	42
3.3 2.3 AEGIS (Akademi Esport Indonesia)	42
BAB III.....	46
3.4 Karakteristik Responden.....	46

3.1.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia Responden	46
3.1.2 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	47
3.2 Kebutuhan Informasi	47
3.2.1 Tingkatan Permainan	47
3.3 Proses Pencarian Informasi	55
3.3.1 Initiation.....	55
3.3.2 Selection	57
3.3.3 Exploration.....	60
3.3.4 Focus Formulation	63
3.3.5 Collection	65
BAB IV	71
4.1 Kebutuhan Informasi	71
4.2 Perilaku Pencarian Informasi	74
4.2.1 Initiation.....	74
4.2.2 Selection	76
4.2.3 Exploration.....	77
4.2.4 Focus Formulation	78
4.2.5 Collection	79
4.2.6 Presentation	80
BAB V	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85