

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pencarian informasi merupakan suatu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perilaku tersebut muncul karena ada dorongan untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Kebutuhan tersebut muncul karena keadaan dalam diri seseorang yang berperan dalam lingkungannya, yaitu ketika seseorang menyadari bahwa pengetahuan yang ia miliki masih kurang sehingga muncul keinginan untuk menambah pengetahuan mengenai apa yang ia butuhkan. Setiap individu pasti memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda seiring dengan keberagaman tugas dan peran mereka dalam lingkungannya. Wersig (dalam Bystrom 1995) mengatakan bahwa kebutuhan serta proses pencarian informasi individu tergantung pada tugas yang dibebankan kepada dirinya. Berjalannya tugas tergantung pada persyaratan informasi yang harus dipenuhi apabila tugas ingin terselesaikan. Ketika dihadapkan dengan tugas, seseorang dihadapkan pada suatu kebutuhan informasi yang mencerminkan interpretasinya terhadap persyaratan informasi, pengetahuan terdahulu dan kemampuan untuk mengingatnya, tidak terkecuali seorang gamers. Gamers juga mempunyai kendala atau hambatan yang mengakibatkan mereka susah untuk berkembang, diantaranya kurangnya informasi mengenai suatu hal (dalam kasus ini trick dalam game) yang mengakibatkan mereka kurang untuk bisa memahami permainan tersebut. Game mempunyai banyak tingkatan (level) yang dinilai berdasarkan pada kemampuan pemain, dan di tiap tahapan tersebut selalu muncul kendala kendala yang baru yang harus dilampaui oleh pemain untuk dapat naik ke tingkatan (level) selanjutnya.

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. Situasi ini muncul akibat adanya kesenjangan antara keadaan pengetahuan yang dimiliki

dengan kenyataan kebutuhan informasi yang diperlukan, kesenjangan inilah yang akhirnya melahirkan perilaku informasi tertentu dalam proses pencarian informasi.

Esport sendiri merupakan sebuah kompetisi game online yang sedang booming di masyarakat era ini, dan cangkupannya meliputi semua golongan, umur dan usia. Dan tingkatan kompetisinya bermacam macam, ada yang antar kota, provinsi, nasional dan bahkan internasional. Hambatan yang dialami oleh pemain esport juga tidak sedikit, banyak sekali hal yang harus didedikasikan jika seseorang ingin terjun dalam dunia esport, Hal ini karena esports merupakan bidang yang relatif baru bagi masyarakat Indonesia. Perbedaan cara pandang antar generasi (milenial ke atas) menjadi salah satu penghambat perkembangan esports di Indonesia. Generasi yang lebih tua percaya bahwa bermain game memiliki lebih banyak efek negatif daripada efek positif. Beberapa di antaranya adalah gagasan bahwa game dapat mengurangi kemampuan bersosialisasi dan membuang waktu seseorang. Bahkan, saat bermain game online, Anda dapat berkomunikasi dengan pemain lain melalui fitur yang disediakan. Selain itu, bermain game untuk tujuan profesional (esports) dapat digunakan dari perspektif yang berbeda sebagai profesi yang berorientasi masa depan. Apalagi masyarakat Indonesia belum mengenal esports. Menurut Edy Lim, presiden Asosiasi Esports Indonesia (IESPA), esports hanyalah gimmick, dan beberapa masih mempertanyakan aspek atletik dari esports. Ini menunjukkan bahwa beberapa orang masih berjuang untuk membedakan antara esports dan game. Untuk sebab itu dibutuhkan adanya pembekalan informasi lebih mendalam bagi seseorang yang ingin terjun ke dunia esport.

Dota 2 adalah game yang dirilis pada tahun 2011 dan telah dimainkan di berbagai belahan penjuru dunia, Dota 2 termasuk game strategy yang dimainkan oleh 10 orang dengan pembagian 5vs5, tiap orang dalam team memiliki peran (role) masing-masing, dan cara bermainnya selalu berkembang tiap tahunnya, titik kemenangan pada saat memainkan game ini adalah pada saat pemain bisa menghancurkan 'Ancient' lawannya. Pemain Dota 2 dituntut untuk bisa mengkalkulasi mana yang diperlukan untuk melakukan skill, menghitung jarak skill agar mengenai sasaran, menghitung jeda skill lawan setelah mereka menggunakannya dalam pertempuran, dan membutuhkan reflex yang bisa bergerak dalam hitungan sepersekian detik.

Dota 2 memiliki tingkat kerumitan yang sangat tinggi untuk ukuran game yang seharusnya dimainkan dengan perasaan senang, dikarenakan kesulitan mekanik yang sangat tinggi dan pemain dituntut sangat fokus, ditambah lagi pemain harus bisa bekerjasama dengan rekan satu team yang berisi 5 orang. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi jalannya permainan, dari faktor eksternal contohnya *toxic teammate*, masalah koneksi yang tidak stabil, PC atau laptop yang kurang mendukung. Dimana masalah ini dapat diatasi dengan cara meng upgrade perangkat dan koneksi internet agar permainan terasa lebih lancer dan enak tanpa gangguan. Dari faktor internal yaitu skill individu, performa yang tidak konsisten, kondisi fisik pada hari itu, maupun tingkah laku dalam game, yang dimana solusi untuk mengatasinya juga lebih rumit, karena perlu banyak faktor yang harus diperbaiki dalam penerapannya.

Setelah masalah dari segi eksternal dan internal untuk memainkan Dota 2, ada kendala lagi yang muncul jika seseorang pemain ingin terjun di dunia competitive Dota 2 dari segi penyatuan visi dan misi masing-masing individu sebagai rekan 1 team, role (peran) yang dipilih tiap pemain dalam team agar komposisi nya tepat, cara menurunkan ego yang dapat merusak hubungan antar sesama pemain, maupun dari segi kemampuan individu untuk beradaptasi dalam permainan yang membutuhkan kerjasama team. Setelah semua itu berhasil dilakukan para pemain juga harus bisa mengembangkan kemampuannya terus menerus karena Dota 2 sendiri merupakan permainan dengan gameplay yang seiring berjalannya waktu semakin susah, dan persaingannya semakin sengit.

Setelah mengetahui hambatan-hambatan yang dialami, para pemain Dota 2 ini dituntut untuk melakukan suatu gerakan yang merubah mereka, mereka dituntut oleh keadaan dan diri mereka untuk melampaui batasan dan naik ke tingkat selanjutnya. Hambatan – hambatan pada setiap individu berbeda sesuai dengan tingkatannya, banyak faktor yang menentukan seperti umur, jenis kelamin, tingkatan level dalam game, setelah orang tersebut bisa mencari tahu apa yang harus dia lakukan untuk berkembang dan melampaui hambatan mereka akan naik ke tingkat level yang selanjutnya. Untuk itulah diperlukan adanya sumber informasi mengenai apa saja yang mereka perlukan untuk melampaui hambatan tersebut.

Dalam hal ini sumber informasi menjadi penunjang utama untuk memberikan suatu pengetahuan kepada para pelaku esport yang sedang dalam tahap pencarian informasi. Sumber informasi yang dimaksud bisa berupa tips and trick, tutorial video dari youtube, atau bisa juga dengan cara coaching ke orang yang tingkatan levelnya lebih tinggi tergantung dari kebutuhan informasi yang prefer digunakan oleh pemain esport tersebut.

Aegis (Akademi Esport Indonesia) sendiri didirikan sebagai wadah untuk menjembatani para pemain Dota 2 yang membutuhkan arahan dalam mengembangkan skill individu maupun team agar mereka bisa memberikan hasil yang maksimal pada saat dalam pertandingan kompetitif, dalam penelitian ini penulis ingin meneliti bagaimana perilaku informasi para pemain esport khususnya dota 2 yang tergabung dalam Akademi Esport Indonesia, bagaimana cara mereka mengatasi hambatan disekitar mereka untuk bisa menjadi pemain yang professional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apa saja kebutuhan informasi oleh para pemain esport Dota 2 untuk bisa melampaui hambatannya?
2. Bagaimana perilaku pencarian informasi pada pemain esport Dota 2 yang bergabung dengan AEGIS?

1.3 Tujuan

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pemain esport Dota 2 dalam melampaui hambatannya, dan agar mereka bisa menjadi seorang professional player
2. Untuk mengetahui perilaku pencarian informasi pada pemain esports Dota 2 yang bergabung dengan AEGIS.

1.4 Manfaat

Diharapkan penelitian ini mamapu memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi bagi mahasiswa program studi S1 Ilmu Informasi dan Perpustakaan, pada khususnya dalam mengadakan penelitian yang sama berikut menghasilkan khazanah dan wawasan tentang salah satu teori perilaku pencarian informasi pada mahasiswa yang terjun dalam dunia e-Sports dan telah tergabung dalam AEGIS setelah melakukan penelurusan informasi dan pemenuhan dukungan secara fisik (tindakan) yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Civitas Akademik

Diharapkan dari pelitian ini dapat menerapkan ilmu, khususnya Ilmu Informasi dan Perpustakaan yang telah diterima di bangku kuliah dan sebagai wawasan pengetahuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

b. Bagi pelaku eSports di Indonesia

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi pelaku esport Dota 2 yang tergabung di AEGIS dalam upaya penelurusan informasi dan pemenuhan dukungan sudah sejalan dengan tujuan yang diharapkan.

1.5 Kerangka Konseptual

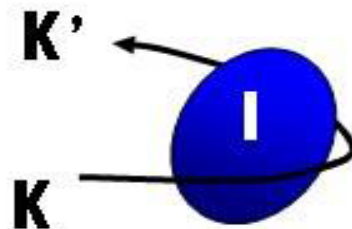
1.5.1 Kebutuhan Informasi

Dalam sistem informasi, pengguna merupakan fokus penting. Pengguna merupakan ukuran sentral dari efektifitas suatu sistem informasi, bahkan di luar sistem tersebut, yaitu mereka yang membutuhkan dan menggunakan informasi tersebut. Di sisi lain, pengguna juga dapat diposisikan sebagai pusat dari sistem informasi, yang pada akhirnya memutuskan apakah pengguna akan menggunakan informasi tersebut atau

tidak. Kerenanya diperlukan adanya usaha untuk mengetahui kebutuhan informasi mereka.

Menurut Kerikelas, konsep kebutuhan informasi secara umum dapat dipahami sebagai kesenjangan antara struktur pengetahuan yang dimiliki seseorang dengan apa yang seharusnya dimiliki. Kecemasan yang terjadi pada diri seseorang dan diyakini dipenuhi dengan adanya informasi (ketika kecemasan muncul pada diri seseorang yang meyakini bahwa seseorang dipenuhi dengan informasi) (Rubin, 2004:38). Namun, konsep ini juga dapat membedakan antara kebutuhan akan informasi dan keinginan akan informasi. Keinginan akan informasi adalah keinginan untuk menghilangkan kecurigaan, dan kebutuhan akan informasi adalah suatu kondisi yang mungkin/mungkin tidak diterima seseorang untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah (Rubin, 2004:38).

Mengenai bidang kognisi pengguna, Belkin berpendapat bahwa kebutuhan informasi muncul dari kesenjangan dalam struktur pengetahuan manusia untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Kesenjangan ini kemudian dirumuskan dalam bentuk anomali tingkat pengetahuan atau ASK (Darmono, 1994: 2425). Hal ini mendorong orang untuk bertindak dalam mencari informasi untuk memenuhi kebutuhannya. Konsisten dengan pemahaman ini bahwa struktur pengetahuan seseorang ditransformasikan menjadi struktur pengetahuan baru yang dimodifikasi oleh proses perilaku temu kembali informasi., sebagaimana pendapat Golbold, N (2006) sebagaimana digambarkan sebuah spiral:



Gambar: Spiral Formation

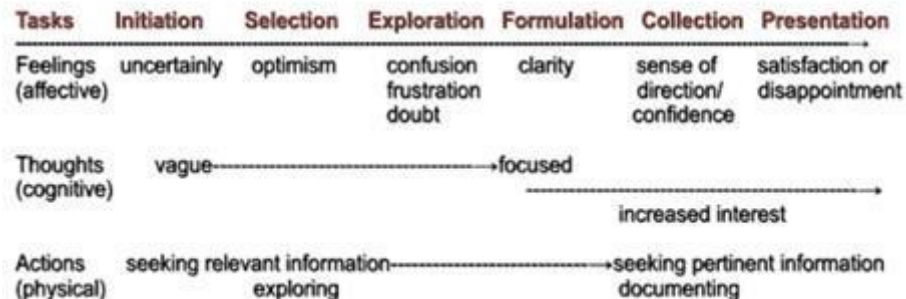
Sumber: (Godbold, 2006:9)

Struktur pengetahuan seseorang (knowledge structure) atau K, akan berubah menjadi struktur pengetahuan baru yang termodifikasi (The New modified structure) atau K' melalui sebuah proses putaran perilaku penelusuran informasi (the information behaviour wheel) atau I. Pergerakan itu dapat digambarkan melalui putaran sebuah spiral dari suatu kesenjangan atau kebutuhan informasi, proses penelusuran informasi sampai pada terbentuknya struktur pengetahuan baru dengan rumus $K + I = K'$. Sebuah model yang berusaha menggabungkan model dari Wilson (1999) dan model dari Dervin (1992) dengan Sense-making. Istilah the information behaviour wheel (I) dipilih karena seseorang dapat melalui sebuah urutan dalam putaran perilaku penelusuran informasi setiap saat. Di dalamnya terdiri dari kegiatan penemuan secara spontan (Chance discovery), pengamatan informasi (information monitoring) dan penelusuran informasi dalam rangka mengatasi adanya kesenjangan sehingga terbentuk sebuah struktur pengetahuan baru (Godbold, 2006:9-10).

1.5.2 Perilaku Pencarian Informasi

Kebutuhan akan informasi dipengaruhi oleh lingkungan, pengetahuan, keadaan, dan keinginan seseorang, sehingga seseorang berusaha untuk menemukannya. Menurut Kuhlthau (1991), perilaku pencarian informasi muncul dari adanya kesenjangan dalam diri manusia yang pada akhirnya mendorong manusia untuk mencari informasi guna menemukan masalah yang sedang dihadapinya. Kuhlthau (1991) menekankan aspek emosional dari proses penemuan informasi. Dalam modelnya, Kuhlthau menggambarkan kegiatan pencarian informasi sebagai proses pembangunan (pengembangan, pengembangan) dari tahap ketidakpastian hingga pemahaman. Ada 6 level atau langkah untuk menemukan informasi ini

Model of the Information Search Process



Tahapan proses penemuan informasi yang terdapat dalam model *Information search process* (ISP) yang dikembangkan oleh Kuhlthau dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Initiation (inisiasi)

Menurut Kuhlthau (1991), hal itu terjadi pada tahap awal ini ketika seseorang menyadari bahwa ia sedang menghadapi suatu masalah yang sedang dihadapinya. Pada tahap ini, orang tidak dapat mengidentifikasi subjek masalah mereka, mereka hanya tahu bahwa ada masalah. Tahap ini ditandai dengan adanya ketidakpastian seperti kebingungan, ketakutan, dan kecemasan terhadap inti masalah yang sedang dihadapi. Tindakan yang biasa dilakukan seseorang pada tahap ini biasanya berdiskusi dengan orang lain. Kuhlthau juga menunjukkan bahwa pada tahap ini, pemikiran berfokus pada masalah, tugas, dan pemikiran tentang masalah. Keadaan ketidakpastian ini dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan mencari informasi.

Pada kajian ini, tahap inisiasi diawali dengan melihat inisiasi para pemain Dota 2 yang terjun di dunia kompetitif dan bagaimana menyadari dan paham akan kebutuhan informasi dan meliputi upaya pertama yang harus dilakukan untuk menyelesaikan ketidakpastian, keinginan dalam diri mereka menuntut mereka untuk bisa menjadi pemain yang lebih baik lagi, tapi mereka merasa ada sesuatu yang kurang dan membuat mereka susah untuk berkembang maupun naik ke tingkat level selanjutnya, tapi disatu sisi mereka juga tidak tahu

apa penyebab hambatan itu, mereka merasa gelisah dan mulai menyalahkan keadaan karena ketidaktahuan tersebut.

2. Selection (perumusan atau pemilihan)

Menurut Kuhlthau (1991), fase ini menunjukkan orang yang secara umum dapat mengidentifikasi topik yang dimaksud, menggantikan rasa ketidakpastian yang ada pada fase sebelumnya dengan rasa optimis. Kemudian pilih tindakan lebih lanjut untuk membantu seseorang menemukan informasi sesuai dengan informasi yang mereka butuhkan. Pada tahap ini, seseorang mencoba untuk melacak informasi yang mereka butuhkan. Interaksi antara orang dan sumber tidak efisien karena kegiatan yang dilakukan pada tahap ini hanya mencari informasi umum saja. Anda mulai menghabiskan waktu berinteraksi dengan sumber yang tersedia sebanyak mungkin. Tujuan dari fase ini adalah untuk mencoba mencari informasi mengenai pokok permasalahan dari suatu masalah bersama.

Pada kajian ini, tahap seleksi merupakan tahapan dimana para gamers sudah mengetahui apa hambatan yang mereka temui, dan bagaimana cara mengatasinya agar mereka bisa berkembang, pada tahapan ini gamers akan lebih banyak mencari tahu sumber sumber informasi yang bisa membantu mereka kedepannya, untuk referensi maupun sebagai tolak ukur kemampuan bermain yang mereka miliki dibandingkan dengan para pemain yang professional.

3. Exploration (eksplorasi)

Menurut Kuhlthau (1991), fase ini terjadi ketika seseorang memilih informasi yang diolah dan dijadikan pengetahuan. Namun, ketakutan dan kecemasan muncul kembali dan bahkan meningkat tanpa menghilangkan kemungkinan kecemasan. Kegiatan yang dilakukan seseorang pada tahap ini berusaha untuk memperluas pengetahuannya dengan mencoba mencari informasi tambahan terkait dengan masalah. Pencarian informasi tambahan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui sumber informasi yang sudah tersedia. Sumber-sumber yang biasanya digunakan seseorang pada tahap ini

adalah sumber-sumber terorganisir seperti, literature yang tersedia dalam berbagai format, baik secara digital maupun manual. Sumber yang ada seperti upaya untuk memperdalam informasi yang ada, mengajukan pertanyaan lebih lanjut, dan mengkorelasikan masalah dengan informasi yang ada.

Pada kajian ini, tahap eksplorasi merupakan tahapan dimana para gamers telah sadar mereka membutuhkan suatu hal yang baru sebagai tolak ukur kemampuan mereka, dan mereka membutuhkan banyak sumber baik dari youtube, majalah tips and trick, forum game dll. Pada tahap ini para gamers menjadi kritis dan menyerap semua pengetahuan yang dirasa mampu untuk membuat dia naik ke level selanjutnya.

4. Focus Formulation (perumusan)

Tahap ini merupakan harapan dari serangkaian proses ISP, karena ketidakpastian mulai berkurang dan tergantikan oleh percaya diri, keyakinan yang meningkat oleh seseorang. Permasalahan mulai terfokuskan, dan seseorang pun mulai memahami informasi yang lebih fokus terkait dengan permasalahan yang dihadapinya. Kegiatan yang dilakukan oleh seseorang pada tahap ini biasanya mulai memfokuskan informasi yang lebih fokus dengan permasalahan yang dihadapi, dengan berbagai cara, seperti mengaitkan dengan topik atau pengalaman pribadi. Tujuan dari tindakan ini semata untuk memfokuskan informasi yang telah diperoleh agar sesuai dengan topik permasalahan.

Dalam kajian ini, Pada tahapan perumusan mereka akan menyeleksi sumber sumber informasi dan menyeleksinya berdasarkan para gamers lebih memfokuskan apa yang role (peran) apa yang akan dia tekuni nantinya pada saat terjun di dunia competitive, karena untuk terjun di dunia competitive mereka dituntut untuk bisa bekerja sama dalam team dan bermain berdasarkan role (peran) yang telah ditekuni. Dan mereka akan mengembangkannya berdasarkan standart yang lebih professional,

5. Collection (koleksi)

Pada tahap ini Kuhlthau (1991) menggambarkan seseorang yang telah terfokus pada informasi yang dibutuhkan dan mengerti tindakan apa yang harus dilakukan. Sehingga interaksi antara seseorang dengan sumber informasi akan lebih efisien.

Dalam kajian ini pada tahapan collection, para gamers yang sudah memutuskan role/peran apa yang akan ditekuni, dan telah mendapatkan berbagai macam sumber informasi baik dari *webminar*, sesi coaching, video tutorial youtube yang membuat mereka bisa mengingat dengan jelas langkah apa yang harus diambil pada keadaan tertentu, mereka mulai bisa melakukan permainan dengan efektif dan efisien karena pengetahuan yang mereka miliki sudah dirasa cukup.

6. Presentation (presentasi)

Fase ini adalah puncak dari serangkaian besar ISP yang dikembangkan oleh Kuhlthau yang akan berakhir dengan dua kemungkinan, merasa puas atau sebaliknya. Ketika pemahaman baru tentang informasi memungkinkan pelaku untuk menjelaskan pengetahuannya tentang informasi yang diperoleh kepada orang lain. Dengan informasi ini, orang yang menemukan informasi tersebut dapat menggunakannya dengan lebih aman.

Dalam kajian ini, presentation merupakan tahapan akhir dimana para gamers yang telah melakukan pencarian informasi menggunakan model kuhlthau menerapkan informasi yang telah didapatkannya untuk bisa bermain di dunia competitive esport baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Dan mereka bisa menjadi pemain professional yang tahu apa saja yang harus mereka lakukan didalam jalannya permainan, mereka juga sudah bisa menjelaskan atau memberikan tips and trick kepada gamers di level yang sama dengan mereka.

Kerangka konseptual ISP dikembangkan sebagai hasil dari penelitian empiris. Studi di tempat kerja menunjukkan bahwa orang menggunakan pengalaman untuk mencari informasi secara komprehensif dalam kaitannya dengan pikiran, emosi, dan perilaku. Berpikir, merasa, dan bertindak adalah ciri khas dari setiap tahap. Penelitian

ini dimulai untuk mengkaji perasaan emosional dan pribadi dalam mencari informasi serta aspek kognitif dan fisik. Akibatnya, pencarian tidak meningkat seperti yang diharapkan dari awal hingga akhir, tetapi menjadi kurang dapat diandalkan jika pencarian menemukan informasi yang tidak konsisten dan tidak konsisten. Hal ini menambah pertanyaan dan kebingungan hingga fokusnya adalah pada pendefinisian makna pencarian dan kriteria yang digunakan untuk menentukan kesesuaian.

1.6 Definisi Konseptual dan Operasional

1.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi yang menggambarkan konsep menggunakan konsep-konsep lain yang mendukung suatu penelitian yang dilakukan. Menurut Singarimbun dan Efendi (1987:43), menyatakan bahwa definisi konseptual adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Beberapa konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi adalah pengakuan tentang adanya ketidakpastian dalam diri seseorang yang mendorong seseorang untuk mencari informasi. Kebutuhan informasi (information needs) dalam kondisi yang kondusif akan menjadi keinginan informasi (information wants), An Information Wants adalah keinginan terhadap informasi untuk menghilangkan keragu-raguan, sementara an Information needs adalah suatu kondisi, baik diterima/diakui atau tidak oleh seseorang terhadap informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

2) Perilaku Pencarian Informasi

perilaku pencarian informasi timbul karena adanya kesenjangan dalam diri manusia akhirnya mendorong manusia untuk mencari informasi guna mengetahui permasalahan yang dialaminya.

a. Initiation

Tahap ini terjadi ketika seseorang menyadari bahwa informasi akan dibutuhkan untuk melengkapi tugasnya, mereka mulai merenungkan

dan memahami tugasnya lalu menghubungkan pengalaman yang mereka punya dan mempertimbangkan topik yang mungkin melengkapi tugasnya. Namun perasaannya masih diliputi ketidakpastian.

b. Selection

Perasaan ketidakpastian masih berlanjut, namun ada optimism dan kegembiraan ketika seleksi selesai dibuat. Yang dilakukan adalah mengidentifikasi topik utama yang akan diteliti dan pendekatan dalam pencarian.

c. Exploration

Tahapan ini sering dikatakan proses yang paling sulit karena perasaan kebingungan, ketidakpastian seringkali bertambah dalam tahap ini dikarenakan penemuan informasi yang tidak cocok, tidak konsisten dan tidak pas dengan konsep sebelumnya.

d. Focus Formulation

Tahapan dimana ketidakjelasan berkurang dan kepercayaan diri meningkat, dalam tahapan ini informasi yang telah terkumpul diidentifikasi dan dipilih untuk membentuk perspektif yang fokus

e. Collection

Tahap dimana interaksi antara pengguna dan sistem informasi sangat efektif dan efisien.

f. Presentation

tahapan dimana ada perasaan lega, perasaan puas ketika pencarian berjalan dengan baik atau kekecewaan jika terjadi sebaliknya.

1.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan identifikasi dimensi atau variabel, indikator dari dimensi atau variabel dari masing-masing indikator, yaitu:

1. Kebutuhan Informasi

a. Pemula/Beginner

- Pengenalan tentang type hero

- Pengenalan tentang role/peran dalam game
- Panduan dasar mengenai cara bermain MOBA terutama Dota 2

b. Intermediate

- Tips and trick bagaimana cara yang efektif untuk memenangkan permainan
- Meta/strategi permainan yang terbaru/up to date saat ini
- Nerf and buff pada hero dalam patch terbaru
- Info mengenai team-team kuat baik internasional maupun di Indonesia

c. Pro

- Info turnamen yang akan berlangsung
- Bagaimana cara bermain sebagai team
- Pemilihan role/peran yang akan dimainkan dalam team
- Info scrim (latih tanding) antar team profesional

2. Proses pencarian informasi

a. Initiation

- Hambatan yang dirasakan pada saat akan melakukan pencarian informasi
- Ketidakyakinan terhadap sesuatu yang dilakukan, benar atau salah
- Mencari tahu mengenai Akademi Esport Indonesia (Aegis)
- Tujuan bergabung dalam Aegis

b. Selection

- Mengenal produk jasa yang ditawarkan oleh Aegis
- Role/peran dalam game yang ingin didalami
- Feedback Aegis dalam pemilihan role
- Berpartisipasi dalam webinar
- Berpartisipasi dalam sesi coaching
- Penyampaian materi yang dilakukan oleh coach aegis

c. Exploration

- Tanggapan mengenai karakteristik individu coach Aegis pada saat menjelaskan materi
- Kinerja coach aegis dalam melakukan sharing informasi
- Pemahaman modul yang diberikan oleh Aegis

d. Focus formulation

- Solusi dari Aegis untuk pemilihan role yang akan digunakan untuk competitive
- Pendalaman materi untuk menerapkan permainan sesuai role yang ditentukan
- Seminar mengenai dunia competitive dota 2 di Indonesia
- Pendalaman materi untuk competitive
- Apa saja yang harus disiapkan untuk terjun di competitive esports dota 2
- Bagaimana cara untuk bisa bekerjasama dalam team yang nantinya akan dibentuk

e. Collection

- Bagaimana cara anda menerapkan informasi yang telah didapatkan dari Aegis kedalam permainan dota 2

f. Presentation

- Perbandingan sebelum dan sesudah coaching di Aegis
- Berhasil tidaknya penerapan di dunia competitive

1.7 Metode dan Prosedur Penelitian

Pembahasan dalam materi ini akan menjelaskan tentang metodologi yang digunakan peneliti dalam mengeksplorasi perilaku pencarian informasi pada pemain esports Dota 2 yang tergabung dalam Akademi Esport Indonesia, selain itu juga akan dibahas metode pendekatan masalah, pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, lokasi penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Pendekatan dan Fokus Penelitian Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu menerapkan jenis penelitian yang sesuai. Dengan cara ini, peneliti memiliki gambaran yang jelas tentang masalah dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mengatasinya.

Jenis survei yang digunakan dalam survei ini adalah metode survei kuantitatif. Penelitian kuantitatif pada hakikatnya merupakan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan induktif deduktif. Pendekatan ini didasarkan pada kerangka teori, gagasan ahli, dan pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, justifikasi berupa masalah dan solusi yang diajukan, dukungan data empiris di lapangan (Validasi) atau mengembangkan evaluasi.

Metode penelitian kuantitatif juga dapat diartikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme. Ini digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data kuantitatif / statistik untuk tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini merupakan metode ilmiah karena merupakan prinsip ilmiah: konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis.

Margono menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif lebih banyak menggunakan logika pengujian hipotesis, dimulai dengan penalaran deduktif, menyimpulkan hipotesis, melakukan uji lapangan, dan menarik kesimpulan atau hipotesis berdasarkan data empiris.

Sedangkan menurut Sudyaharjo, riset kuantitatif merupakan metode pemecahan masalah yang terencana dan cermat, dengan desain yang terstruktur ketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol dan tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesis secara empiris.

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hambatan apa saja yang dialami oleh pemain esport dalam mengasah skillnya, dan bagaimana perbedaan pemain esport sebelum dan sesudah bergabung dalam Akademi Esport Indonesia, apakah informasi yang mereka dapatkan selama bergabung dalam AEGIS menjadi knowledge yang bermanfaat bagi perkembangan permainan mereka.

1.7.2 Tipe Penelitiann

Metode deskriptif merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, menurut (Resseffendi 2010:33) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang diteliti. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Melalui penelitian deskriptif ini peneliti akan memaparkan yang sebenarnya terjadi mengenai keadaan sekarang ini yang sedang diteliti. Peneliti ingin mencoba untuk mengurai atau mendeskripsikan gejala dan hambatan apa saja yang dialami oleh pemain esport Dota 2 yang sedang ingin mengembangkan bakatnya untuk terjun di dunia kompetitif

1.7.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode studi studi kasus. Atau studi kasus adalah studi tentang status subjek studi yang terkait dengan tahap tertentu atau khas dari keseluruhan kepribadian. Topik penelitian dapat berupa individu, kelompok, institusi, atau komunitas. Peneliti ingin memfokuskan pada interaksi antara latar belakang unit sosial yang terlibat dengan lingkungan. Tujuan studi kasus adalah untuk mengelaborasi latar belakang, ciri-ciri, atau kondisi manusia yang khas dari suatu kasus, yang merupakan masalah umum dari ciri-ciri di atas.

Hasil studi kasus adalah generalisasi pola kasus yang khas untuk individu, kelompok, institusi, dan komunitas. Tergantung pada tujuannya, ruang lingkup survei dapat mencakup segmen atau bagian tertentu atau seluruh siklus hidup, seperti individu, kelompok, dll. Studi kasus menekankan studi banyak variabel dalam sejumlah kecil unit. Hal ini berbeda dengan metode penelitian yang peneliti cenderung mengevaluasi beberapa variabel, tetapi unit sampelnya relatif besar.

1.7.4 Lokasi Penelitian

Berdasarkan fakta dan fenomena dilapangan serta judul yang telah diusung, maka lokasi penelitian ini ditentukan di AEGIS (Akademi Esport Indonesia), peneliti

memilih AEGIS karena AEGIS merupakan Akademi pertama dan satu-satunya di Indonesia yang bergerak di bidang pemajuan e-sport game Dota 2, peran AEGIS juga sangat besar bagi pertumbuhan esport khususnya di Indonesia, AEGIS pernah berkolaborasi dengan Pertamina untuk coaching para pegawai Pertamina dalam rangka event esport antar BUMN, dalam event esport tahunan antar Universitas di Indonesia pada tahun 2020 8 dari 24 team terdaftar yang tergabung dalam sesi coaching AEGIS, maka dari itu peneliti ingin mengambil lokasi penelitian di AEGIS dikarenakan keanekaragaman narasumber dari berbagai golongan.

1.7.5 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

- Populasi

Langkah pertama dalam mengumpulkan dan menganalisis data dalam studi populasi adalah menentukan populasinya. Menurut Sugishiro (2008:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu, yang kemudian diselidiki. Menurut Nazir 2004 (Riduwan & Kuncoro 2012: 37), kita perlu menarik kesimpulan. Populasi tertarik pada data, bukan orang atau benda. Populasi penelitian ini berjumlah 180 pemain esport Dota 2 yang tergabung dalam Aegis

- Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Arikunto, 2003 (Riduwan & Kuncorow, 2012: 39), sampel adalah bagian dari populasi (sebagai wakil dari yang diteliti). Pengertian lain dari sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2008: 81).

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri atau kondisi tertentu untuk diselidiki. Tidak semua data dan informasi diproses dan tidak semua orang diperiksa, tetapi sampel cukup. Sampel dalam penelitian ini adalah orang-orang yang tergabung dalam akademi esports Indonesia.

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan menggunakan pertimbangan atau syarat-syarat tertentu (Sugiono, 2008). Dalam

penelitian ini menentukan subjek atau orang-orang terpilih yang harus sesuai dengan persyaratan tertentu yang dibutuhkan peneliti, kelebihan purposive sampling: (1) sampel terpilih adalah sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian, (2) teknik ini merupakan cara yang mudah untuk dilaksanakan. (3) sampel terpilih biasanya adalah individu atau personal yang mudah ditemui atau didekati oleh peneliti. Untuk mendapatkan data yang akurat penulius menggunakan 100 sampel. Menurut Signh and Masuku (2004) untuk mencapai tingkat presisi yang diinginkan membutuhkan 50-200 sampel. Subjek sampel pada penelitian ini harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Responden merupakan member aktif yang telah melakukan coaching minimal 3 sesi pertemuan di AEGIS
2. Responden pernah ikut berpartisipasi dalam kompetisi Dota 2 di skala lokal maupun nasional

1.8 Teknik Analisis Data

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung penelitian kuantitatif ini dilakukan pengumpulan data yang berupa suatu fakta, kode, maupun symbol yang dianggap bisa mendukung dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Data primer yaitu berupa data yang didapat langsung dari lapangan berupa kuesioner/angket yang diberikan kepada responden. Pertanyaan yang ada di dalam kuesioner berupa pertanyaan yang sudah dirangkai sesuai dengan permasalahan penelitian yang terdiri dari karakteristik responden,
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada dan jelas sehingga kita bisa mengambilnya guna mendukung permasalahan penelitian seperti halnya penelitian terdahulu, data statistik, data dari lembaga/organisasi yang kita teliti, website, dan media sosial Akademi Esport Indonesia.

1.8.2 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) berisi butir-butir pertanyaan yang diberikan pada responden untuk diberi jawaban guna mengetahui Perilaku Pencarian Informasi Pemain Esport Dota 2 yang tergabung pada Akademi Esport Indonesia. Angket dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup yang berarti dalam angket tersebut sudah disediakan alternatif jawaban sehingga responden hanya memilih satu dari alternative jawaban yang ada. Sebelum kuesioner disusun, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi untuk variabel, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket

Variabel	Indikator	No. item	jumlah
Kebutuhan Informasi Pemain Esport Dota 2	Information Needs		
Perilaku Pencarian Informasi pada Pemain Esport Dota 2 yang tergabung dalam AEGIS	Inisiasi	10, 11, 12, 13, 14	5
	Selection	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
	Exploration	21, 22, 23	3
	Focus Formulation	24, 25	2
	Collection	26, 27	2
	Presentation	28	1

1.8.3 Uji Coba Instrumen

Uji validitas instrument untuk menguji validitas isi angket dalam penelitian ini menggunakan pendapat dari ahli (judgment experts). Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori kuhlthau, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli/pakar, dalam penelitian ini

yang dimaksud ahli/pakar yaitu dosen pembimbing dan narasumber. Selain itu juga dilakukan dengan uji coba instrumen.

Uji coba instrumen merupakan cara untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen, yaitu apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Sugiyono (2011:121) mengatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan reliabel artinya instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada pemain esport dota 2 yang bergabung dengan Aegis sebanyak 100 orang.

1.8.4 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahapan lanjutan setelah dilakukannya pengumpulan data, adapun teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Editing

Pemeriksaan data adalah pengecekan atau pengoreksian ulang data yang telah dikumpulkan karena kemungkinan data yang masuk (raw data) atau data yang terkumpul tidak logis dan meragukan. Tahap ini dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan dan dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab satu persatu lembar instrumen. Tujuannya adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan yang bersifat koreksi. Pada kesempatan ini, kekurangan data atau kesalahan data dapat dilengkapi atau diperbaiki baik dengan pengumpulan data ulang ataupun dengan interpolasi penyisihan Hasan (2004:24)

2. Coding

Pembuatan kode adalah pemberian kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka / huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis. Hasan

(2004:24). Kode yang dimaksud dalam hal ini adalah berupa karakteristik / identitas responden yang akan diteliti. Disini peneliti memberikan kode tertentu terhadap satu item sebagai pembeda untuk memudahkan proses analisis data seperti: sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju.