

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **I.1 latar Belakang Masalah**

Komunitas Pokemon Go Surabaya merupakan komunitas dari para pemain game pokemon go atau biasa disebut dengan trainer yang bertujuan untuk mengumpulkan para pemain game in, selain mengumpulkan para pemain, komunitas ini juga sebagai wadah para anggotanya sebagai sumber informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi para anggotanya. Dalam konteks ilmu perpustakaan, kebutuhan informasi merupakan salah satu langkah awal yang harus diidentifikasi sebelum melakukan penelusuran informasi. Kata kebutuhan dapat diartikan sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap individu dan dengan kata lain kebutuhan informasi adalah informasi yang harus dimiliki oleh individu tersebut. Setiap individu memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Kebutuhan informasi dapat terjadi ketika seseorang menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam tingkat pengetahuannya mengenai situasi atau kondisi tertentu dan berkeinginan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Dalam dunia game online kebutuhan informasi juga terjadi khususnya game Pokemon Go, dimana setiap hari game pokemon go memproduksi informasi yang di butuhkan oleh para pemain pokemon Go. Penemuan informasi yang sering dilakukan oleh trainer ialah, setiap hari game pokemon go ini merubah status gym di game yang harus di taklukan oleh para trainer yang memberikan para trainer ini pokemon – pokemon legenda atau pokemon yang unik. Pada umumnya, para trainer dan anggota komunitas pokemon go surabaya melakukan penelusuran informasi melalui kegiatan gathering yang sering diadakan sebulan sekali yang biasa di lakukan di taman – taman yang ada di surabaya. Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai komunitas sastra juga perlu untuk melakukan penelusuran informasi sebagai sumber informasi sebagai modal mereka dalam menemukan pokemon di tempat – tempat tertentu atau sebagai informasi terbaru tentang update game pokemon, tentu perlu diteliti strategi dan perilaku seperti apa yang mereka lakukan hingga sampai saat ini masih mampu mengadakan kegiatan yang berkaitan dengan game

pokemon di surabaya. Berdasarkan latar belakang tersebutlah, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian skripsi yaitu “Perilaku Penemuan Informasi pada Komunitas Pokemon Go Surabaya”.

Internet memudahkan kehidupan manusia dalam beraktivitas, internet juga mejadi latar belakang terciptanya permainan yang berbasis online atau sering di sebut Game Online. Dengan adanya game online ini pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya dan bersama – sama beramin game. Game online juga tidak memandang usia, anak – anak hingga dewasa dapat mempermainkan game online ini. Kemajuan teknologi menjadi faktor utama dalam berkembangnya game online pada saat ini, karena berbagai macam tekonologi pada saat ini memudahkan seseorang dalam memainkan game online pada gadget mereka. Dari penelitian Gondo (2017) bahwa pada setiap tahunnya jumlah gamers di Indonesia mengalami peningkatan yang luar biasa sekitar 33 persen dan tersebar di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, dan sebagainya, ini menegaskan bahwa game online sangat di gemari pada saat ini. Dengan jaringan internet pula para Gamers ini saling terhubung dan bermain bersama, pada khususnya kota – kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, dan sebagainya yang menyediakan fasilitas dan kemudahan bagi para gamers.

Berkembangnya smartphone yang di dukunng oleh jaringan internet serta spesifikasi yang semakin meningkat dimanfaatkan oleh perusahaan pencipta game untuk menciptakan berbagai macam game online. Sesuai dengan hasil survei APJII (2017:20) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143 juta orang hingga akhir tahun 2017 berdasarkan wilayah di Indonesia, hal ini cukup potensial bagi berkembangnya industri game online di indonesia. Berdasar hasil survei tersebut bahwa perkembangan internet di Indonesia dapat dikatakan pesat. Pesatnya perkembangan internet di Indonesia dapat menjelaskan bahwa pemain game online bertambah pesat pula, di karenakan salah satu syarat dalam mepermainkan game online ialah terhubung dengan jaringan internet unntuk memainkann game online, dan menghubungkan antar gamer di dalam game online.

Permainan game online dalam memainkannya harus bersama dengan gamers lainnya oleh sebab itu jaringan internet di butuhkan untuk menghubungkan antar gamers di dalam game online, didalam kehidupan masyarakat juga bukan lagi dijadikan sebuah kendala seperti waktu, jarak, dan batas yang semakin lama akan terasa lebih mudah. Dahulunya sebuah permainan harus di lakukan dalam kehidupan nyata yang di lakukan oleh antar manusia akan tetapi pada saat ini permainan dapat di lakukan dengan komputer atau smartphone. Saat ini permainan tradisional seperti ular tangga, gila asin, petak umpet, ular tangga dan monopoli mulai di tinggalkan, karena game online menyediakan tampilan yang menarik dan mudah di mainkan setiap saat sehingga kekurangan permainan tradisional seperti waktu dan tempat tidak terjadi pada game online. Saat ini permainan tradisional seperti monopoli sudah berkembang menjadi game online bernama “get rich”, dimana permainan game online ini menyediakan visual yang lebih baik daripada permainan monopoli tradisional sehingga seseorang lebih suka bermain get rich daripada bermain monopoli tradisional.

Perusahaan game berlomba – lomba dalam menciptakan dan mengembangkan game online yang menarik bagi para gamers. Salah satu perusahaan game online yang berhasil dalam menciptakan dan mengembangkan game online ialah Niantic, dimana game online yang di ciptakan Niantic bernama Pokemon Go yang di luncurkan juli 2016 yang menjadi viral dan di mainkan di seluruh dunia. Pada awalnya game Pokemon Go ini diawali oleh game bernama pokemon pada tahun 1995 yang di ciptakan oleh Satoshi Tajiri yang di mainkan di sebuah konsol game bernama GameBoy. Permainan pokemon pada tahun 1995 mendapat respon sangat baik sehingga pada di tahun yang sama pula di ciptakan kartun yang berjudul sama yaitu pokemon. Game pokemon sendiri memiliki berbagai macam serial dan edisi, dalam game pokemon kita harus berperan sebagai pelatih yang membangun dan membesarkan sebuah tim Pokemon untuk mengalahkan beragam tipe Pokemon yang dimiliki oleh pelatih rival atau saingan kita, selain tentunya juga untuk mengalahkan bermacam

Pokémon liar dan pelatih – pelatih lainnya. Kemudian pada juli 2016 Niantic meluncurkan game online bernama Pokemon Go, dimana game ini menyediakan sebuah fitur dimana pada game pokemon tidak ada seperti, kita dapat menangkap pocket monster di lingkungan sekitar kita dengan teknologi augmented reality atau realitas tertambah. Ronal T. Azuma (1997) Realitas tertambah merupakan teknologi sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam, waktu nyata, dan terdapat integrasi antarbenda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata, dimana game online pokemon go menggunakan Teknologi AR yang ada di dalam smartphone kita untuk bermain.

Game Pokemon Go ini dapat di unduh oleh pengguna Android dan iOS telah di unduh oleh lebih 11,5 juta pengguna Android dan memiliki rating 4 bintang, ini menggambarkan bahwa pemain Pokemon Go puas akan game online besutan Niantic ini. Pada awal kemunculan pada juli 2016 Pokemon Go menyita perhatian dunia dimana pokemon ini merupakan salah satu permainan yang sebelumnya di ciptakan pada tahun 1995 hanya bisa di mainkan menggunakan console dan hanya dunia maya, namun saat ini dapat dimainkan secara nyata atau Augmented virtuality sehingga dalam memainkannya menjadi lebih terasa nyata dalam kehidupan. Dimana game online lainnya hanya menyajikan pengalaman bermain di dunia virtual, dan pokemon go menyajikan permainan dunia virtual dan dunia nyata pula sehingga game online ini memiliki keunikan tersendiri daripada game online lainnya seperti game online Mobile Legends, Dota, Play Unknown Battle Ground, dan League Of Legends yang hanya menyajikan permainan di dunia virtual saja dimana para gamers harus menghadap pada layar Komputer atau Smartphone saja namun Game Pokemon Go para pemain di tuntut untuk keluar rumah untuk mencari pocket monster yang tersebar dan bermain bersama dengan pemain lainnya pula di dunia nyata sehingga game pokemon go memiliki keunikan dibandingkan game online lainnya.

Pemain game online Pokemon Go atau sering di sebut “Trainer”, nama ini ada karena tugas dari permainan ini sendiri ialah membuat pemain menangkap dan

melatih pocket monster liar mereka mmenjadi lebih kuat dan melawan trainer lainnya. Pokemon Go ini berbeda dengan game online lainnya, dimana game online pada umumnya para gamers hanya harus berhadapan dengan smartphone atau komputer dan terhubung dengan gamer lainnya dalam permainannya, namun Pokemon Go ini memiliki fitur Raids dimana setiap trainer selain harus terhubung dengan smartphone yang memiliki jaringan internet namun mereka juga harus bertemu secara dunia nyata dengan trainer lainnya untuk mengalahkan bos pocket monster. Pocket monster merupakan hewan atau monster yang di ciptakan oleh pokeom go yang memiliki macam bentuk, gender, level, dan tipe. Sehingga para Trainer Pokemon Go ini melakukan aktivitas jejaring dan menciptakan sebuah komunitas. Komunitas pokemon go di Indonesia saat ini banyak bermunculan selain komunitas Pokemon Go seluruh indonesia terdapat pula komunitas di berbagai macam kota seperti Jakarta, Depok, Bogor, Jogja dan Surabaya. Para trainer ini membentuk suatu komunitas dimana selain komunitas nyata mereka juga membentuk komunitas virtual menurut Onggo (2004) Komunitas tidak hanya tercipta melalui dunia nyata, namun komunitas juga tercipta melalui dunia virtual. Komunitas online terjadi dimana mereka menggunakan media dan internet untuk saling melakukan komunikasi yang biasa di sebut e-community.

Salah satu komunitas yang terbentuk dari game Pokemon Go ini adalah komunitas Pokemon Go Surabaya. Komunitas pokemon go Surabaya ini muncul karena para trainer memiliki tujuan yang sama untuk bermain Pokemon Go di Kota Surabaya karena fitur di game Pokemon Go ini harus bertemu di dunia nyata seperti fitur, Raids Pocket monster , trade pocket monster dan menangkap pocket monster liar bersama. Niantic sebagai perusahaan pengembang Pokemon Go juga memberikan event Community Day dimana para komunitas di berbagai tempat di penjuru dunia dapat berkumpul di suatu tempat kemudian Niantic akan memunculkan Pocket Monster langka yang dapat di tangkap dan di cari bersama para trainer lainnya. Event Community day oleh Niantic di lakukan sebulan sekali, karena niantic memiliki tujuan dalam Pokemon Go di dunia digital sekarang ini, selain dapat terhubung dengan mudah tanpa ada batasan waktu dan

tempat menggunakan interne Niantic mengharuskan juga para pemain Pokemon Go ini bertatap muka dan melakukan kegiatan sosial di dunia nyata.

Komunitas Pokemon Go Surabaya memiliki beberapa media sosial yang di gunakan untuk saling bertukar informasi ataupun di gunakan para trainer untuk melakukan penemuan informasi, seperti media sosial instagram, facebook dan telegram. Pada media sosial tersebut para trainer bertukar informasi lokasi terdapat pocket monster langka, bertukar foto pocket monster, dan pembicaraan sehari – hari. Komunitas Pokemon Go Surabaya merupakan Komunitas dunia nyata juga dimana kegiatan mereka ketika melakukan kopi darat atau berkumpul bersama mereka akan bertukar informasi tentang pocket monster yg lagi tren saat ini, melakukan raids pocket monster bersama, bertukar pocket monster dan melakukan pertarungan antar pokemon. Dengan alasan di atas makan komunitas game online Pokemon Go ini unik daripada komunitas Game online lainnya yang hanya berkomunikasi dunia maya, akan tetapi game online Pokemon Go ini membuat para pemainnya berkomunikasi di dunia virtual dan dunia nyata juga.

Trainer yang bergabung pada komunitas Pokemon Go Surabaya memiliki tujuan yang sama yaitu, memenuhi kebutuhan informasi mereka tentang game online Pokemon Go. Terbentuknya komunitas Pokemon Go Surabaya berawal dari kesamaan hobi bermain game online atau kesamaan menyukai kartun serial pokemon. Dengan latar belakang tersebut, dapat menimbulkan kebutuhan trainer untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan hobinya dan kesukaan. Informasi tersebut berguna untuk menunjang kegiatan hobi mereka agar mereka dapat mengikuti perkembangan informasi yang terkait dengan hobi dan memberikan nilai kepuasan. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut dapat dilakukan dengan cara bergabung dengan komunitas Pokemon Go. Kota besar yang ada di Indonesia telah memiliki Komunitasnya sendiri, untuk membedakan antar kota mereka menggunakan nama kota mereka di belakang kata Pokemon Go, seperti komunitas di Surabaya mereka menamai dengan naman Pokemon Go Surabaya.

Komunitas Pokemon Go Surabaya bertujuan untuk mendukung Game Online Pokemon dengan mencari dan menemukan semua informasi yang berkaitan tentang Pokemon Go sehingga memunculkan pertukaran informasi antar sesama trainer di dalam komunitas atau antar komunitas di berbagai kota untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Melalui interaksi yang dilakukan baik melalui media online maupun pertemuan secara langsung dalam berbagai kegiatan komunitas. Tindakan pencarian dan pertukaran informasi antar sesama trainer dan komunitas ini dapat menimbulkan sebuah perilaku penemuan informasi dalam kegiatan sehari-hari yang bertujuan untuk mengisi waktu luang (*leisure time*).

Perilaku penemuan informasi muncul karena didasari oleh adanya dorongan kebutuhan informasi yang beragam, dimana manusia mengalami ketidakpastian sepanjang hidupnya sehingga dengan keadaan tersebut manusia dituntut untuk melakukan kegiatan yang melibatkan informasi dan pengetahuan. Perilaku penemuan informasi yang dilakukan manusia merupakan proses yang disadari sebagai kebutuhan informasi yang akan menciptakan langkah atau proses untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Langkah untuk mendapatkan informasi dapat terjadi secara tidak sengaja atau pasif sehingga kurang bersungguh-sungguh maupun secara sengaja atau aktif sehingga melibatkan proses pencarian yang lebih mendalam (Case, 2007). Komunitas Pokemon Go juga mengalami hal yang sama mengenai ketidakpastian dalam menghadapi kebutuhan informasi yang beragam, kemudian mereka dituntut untuk menciptakan langkah atau proses untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dimilikinya. Komunitas Pokemon Go bisa saja menunjukkan perilaku yang biasa saja atau bersungguh-sungguh dan menghabiskan banyak waktu dalam pemenuhan kebutuhannya melalui pencarian yang lebih mendalam.

Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam melakukan perilaku penemuan informasi dilandasi oleh cara hidup (*way of life*) sebagai latarbelakang alasan untuk melakukan penemuan informasi yang memiliki faktor ukuran waktu, model konsumsi dan hobi, kemudian komunitas Pokemon Go menunjukkan tindakan selanjutnya yaitu tipologi penguasaan hidup (*mastery of life*) adalah tindakan

untuk memecahkan masalah yang dihadapi pada saat melakukan penemuan informasi seperti penguasaan hidup optimis-kognitif, pesimis-kognitif, defensif-afektif dan pesimis-afektif. Perilaku penemuan informasi ini disebut dengan perilaku penemuan informasi dalam kehidupan sehari – sehari atau Everyday Life Information Seeking (Savolainen, 1995) yang dilakukan oleh komunitas Pokemon Go Surabaya saat melakukan penemuan informasi pada kehidupan sehari – hari tentang kebutuhan mereka sebagai trainer pokemon dalam kebutuhan hiburan dan hobi. Teori Everyday Life Information Seeking ini sebelumnya telah diterapkan oleh Carruth (2013) pada penelitian yang berjudul “Gifted Youth and Their Hobbies: An Exploration of Information Behavior”. Penelitian Carruth menjelaskan bahwa anak – anak muda berbakat di Florida juga melakukan penemuan informasi sehari – hari berdasarkan konteks cara hidup (way of life) dan penguasaan hidup (mastery of life) sesuai konsep Everyday Life Information Seeking, yaitu cara hidup diambil berdasarkan pilihan pemanfaatan waktu luang, konsumsi yang dikeluarkan dan hobi yang mereka miliki dan konteks penguasaan hidup ditunjukkan dengan kemandirian dan kecerdasan mereka untuk meminta bantuan dalam memecahkan masalah yang mereka temukan dan mengarah pada tipologi penguasaan hidup optimis-kognitif, pesimis-kognitif, defensif-afektif dan pesimis-afektif.

Komunitas game online mempunyai kebutuhan mengakses informasi tentang segala sesuatu game yang mereka mainkan dan gemari, untuk memenuhi kebutuhan akan informasi mereka harus mencari sumber – sumber informasi baik sumber informasi online ataupun sumber informasi media cetak dalam proses penemuan informasi mereka. Sebagai contoh adalah penggemar dari game online Pokemon Go. Sebagai penggemar permainan Pokemon Go mereka dituntut untuk update mengenai segala sesuatu tentang Pokemon Go di mulai dari update gym terbaru, update pokestop terbaru, pokemon terbaru hingga event – event yang diadakan oleh Niantic sebagai developer game Pokemon Go. Usaha yang dilakukan oleh trainer atau pemain game Pokemon Go yaitu dengan membentuk komunitas dan mengikuti komunitas tertentu yang dapat memenuhi kebutuhan



mereka akan game Pokemon Go. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan penelitian yang serupa berjudul “Fungsi Komunitas K-Pop sebagai Wadah Para Penggemarnya: Studi Deskriptif pada Komunitas ELF (Ever Lasting Friends) Surabaya” bahwa fungsi dari komunitas ELF Surabaya adalah sebagai identitas kelompok, menambah relasi sesama penggemar, sebagai tempat mendapatkan hiburan dari segala tekanan hidup, sebagai tempat untuk berbagi informasi, dan wadah untuk mendukung idola (Wardani, 2015)

Perilaku penemuan informasi komunitas Pokemon Go menarik untuk dijadikan sebagai topik penelitian. Dimana terdapat faktor tertentu atas dasar gaya hidup yang dimiliki oleh trainer komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi sehingga dari penemuan informasi tersebut akan dijelaskan tentang perilaku komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi yang berkaitan dengan game online Pokemon Go. Kemudian komunitas Pokemon Go Surabaya memiliki keunikan lain di bandingkan komunitas game online lainnya karena lebih banyak berkomunikasi melalui dunia virtual, sedangkan trainer yang tergabung pada komunitas Pokemon Go Surabaya ini memiliki dua cara yang seimbang dalam melakukan komunikasi yaitu dunia nyata dan dunia virtual di karenakan Pokemon Go menuntut para trainer melakukan permainan game ini di dunia nyata juga. Komunitas Pokemon Go Surabaya juga sering mengadakan kegiatan dunia virtual dan dunia nyata seperti kegiatan community day, event pvp dan menangkap pokemon bersama serta melakukan pertemuan rutin antar trainer yang dilakukan di sekitar kota Surabaya. Penelitian ini mencoba untuk mengetahui perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya dan penggemar Game online dan khususnya Pokemon Go Surabaya merupakan Komunitas yang memiliki banyak trainer dan komunitas yang besar.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan sedemikian rupa di latar belakang permasalahan di atas, peneliti menginginkan suatu hasil yang lebih pasti tentang Perilaku

Penemuan Informasi pada Komunitas Pokemon Go Surabaya, yang selanjutnya ingin menjawab pertanyaan penelitian berikut antara lain :

1. Bagaimana modal utama yang dimiliki oleh komunitas Pokemon Go Surabaya dalam penemuan informasi?
2. Apa saja faktor yang melatarbelakangi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam penemuan informasi?
3. Bagaimana penemuan informasi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan?
4. Apa saja sumber informasi yang digunakan komunitas Pokemon go Surabaya sebagai penemu informasi yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di ajukan maka tujuuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui modal utama yang dimiliki oleh komunitas Pokemon Go Surabaya dalam penemuan informasi
2. Untuk mengetahui Apa saja faktor yang melatarbelakangi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam penemuan informasi.
3. Untuk mengetahui penemuan informasi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan.
4. sumber informasi yang digunakan komunitas Pokemon go Surabaya sebagai penemu informasi yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari

### **I.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang berguna bagi peneliti dan komunitas yang bersangkutan dengan topik penelitian ini. Adapun hasil dari penelitian ini di harapkan mendapatkan manfaat sebagai berikut :

### **i. Manfaat Akademis**

Penelitian ini di harapkan menambah pembendaharan serta khasanan studi ilmiah di bidang ilmu informasi dan perpustakaan mengenai perilaku penemuan informasi khususnya perilaku penemuan informasi pada komunitas pokemon go surabaya. Penelitian ini dapat menjadi literatur kajian yang mengkaji di bidang yang sama atau menjadi landasan penelitian sejenis.

### **ii. Manfaat Praktis**

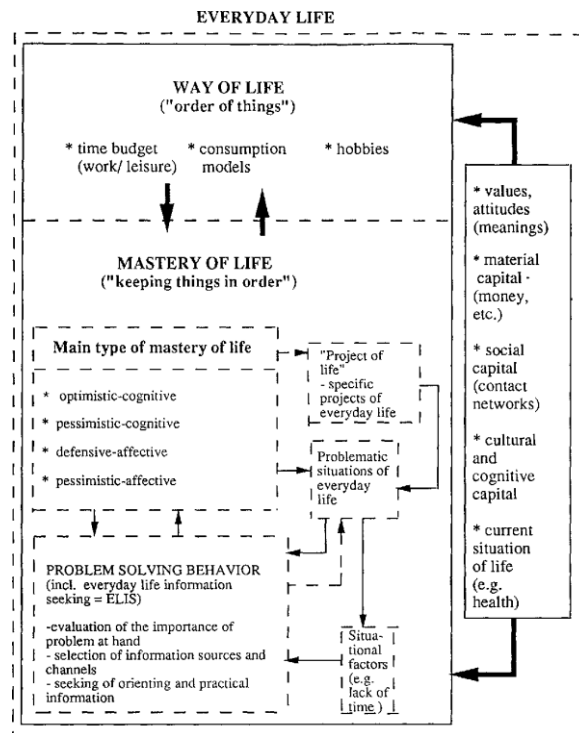
Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui perilaku penemuan informasi salah satu komunitas Pokemon Go di Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi dan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan komunitas Pokemon Go tersebut .

## **I.5 Tinjauan Pusataka**

Penelitian tentang Perilaku Penemuan Informasi pada Komunitas Pokemon Go Surabaya ini menggunakan teori Everyday Life Information Seeking yang dikembangkan oleh Reijo Savolainen pada tahun 1995 mengenai konteks cara hidup (way of life) dan penguasaan hidup (mastery of life) seseorang dalam menemukan informasi dan menyelesaikan masalah yang ada didalamnya sesuai dengan kegiatan sehari-hari. Teori Everyday Life Information Seeking ini merupakan teori penemuan informasi yang bersifat nonwork atau diluar pekerjaan. Model perilaku penemuan informasi Everyday Life dapat dilihat pada gambar I.1.

Dasar pendekatan penelitian penemuan informasi nonwork sendiri berasal dari asumsi teori dan metodologi berbagai pendekatan tentang sifat informasi dan manusia sebagai penemu informasi. Salah satunya adalah pendekatan Teori Sense Making (cara berpikir) yang dikemukakan oleh Dervin (1992), dimana dalam teori tersebut Dervin memberi penjelasan tentang cara individu atau seseorang

memahami pengalaman mereka dalam situasi menghadapi masalah. Dervin menggunakan kiasan situasi dan kesenjangan untuk menggambarkan penggunaan dan penemuan informasi sebagai proses sense-making. Kesenjangan yang dimaksud ialah situasi dalam konteks ruang dan waktu dimana individu menjadi sadar akan kekurangan dalam menghadapi situasi yang dialami sebelumnya. Kesenjangan merujuk pada pertanyaan untuk kebutuhan informasi sehingga kesenjangan tersebut yang menjembatani proses penemuan informasi dan digunakan sebagai pembangunan definisi yang lebih tepat dari situasi. Teori sense-making telah membuka pandangan baru pada penelitian penemuan informasi, meskipun teori tersebut berfokus pada kesadaran individu yang mempengaruhi cara berfikir individu dalam menggunakan dan menemukan informasi. Karena proses tersebut mendekati tingkat yang agak umum pada karakteristik penggunaan dan penemuan informasi seseorang, pertanyaan yang berhubungan dengan substansi karakteristik individu penemu informasi, serta determinan sosial budaya dalam penemuan informasi tampaknya pantas untuk diperhatikan lebih dekat dari pada dibahas dalam teori sense-making. Oleh karena itu Savolainen bermaksud untuk menggambarkan hal tersebut melalui Everyday Life Information Seeking dengan satu langkah masalah yang lebih besar dalam penemuan informasi.



Gambar I.1.1 Model Everyday Life Information Seeking ( Sumber : Looking for Information Second Edition, 2007 )

Everyday Life Information Seeking (ELIS) merupakan teori perilaku informasi yang ditemukan oleh Reijo Savolainen dalam artikelnya yang terbit pada tahun 1995. Dalam penelitiannya, Savolainen mengamati bahwa penemuan informasi melalui pendekatan konteks “cara hidup” atau way of life. Cara hidup dari Savolainen ini terinspirasi oleh teori Habitus yang di cetuskan oleh Pierre Bourdieu, tentang manusia yang hidup dalam kelompok sosial tertentu dapat mempengaruhi cara individu dalam berpikir, berpersepsi, mengevaluasi, dan internalisasi diri (Bourdieu dalam Savolainen, 1995). Habitus menempatkan individu ketika membuat suatu pilihan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh cara hidup dalam menemukan informasi. Individu dapat mengintegrasikan pengalamannya terhadap pilihan (preferensi) sumber informasi yang berbeda.

Habitus sebagai sistem sosial dan budaya ditentukan melalui kecenderungan dasar pada cara hidup yang teroganisir, hal tersebut dikarenakan

habitus merupakan sebuah konsep pelayanan yang sangat abstrak sebagai latar belakang yang memperkenalkan konsep cara hidup untuk menggambarkan suatu perwujudan praktis dari habitus itu sendiri. Cara hidup bersamaan dengan konsep yang berkaitan dengan penguasaan hidup merupakan konteks dasar dimana masalah penemuan informasi nonwork akan diuji. Konsep cara hidup ini menimbulkan pengertian yang berbeda pada para peneliti sehingga sering disamakan dengan konsep gaya hidup padahal kedua konsep tersebut memiliki konteks yang berbeda. Perbedaan utama antara konsep cara hidup dan gaya hidup yaitu dimana konsep cara hidup terbentuk melalui kegiatan sehari-hari dan penilaian yang sama oleh seseorang sedangkan gaya hidup akan mengacu pada permukaan unsur-unsur cara hidup misalnya konsumsi dan gaya berpakaian yang mencerminkan kegemaran seseorang individu dalam analisis pilihan yang dibuat dalam kehidupan sehari-hari.

Cara hidup dan penguasaan hidup tercipta dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, faktor sosial yang mencakup hubungan sosial antar individu. Kedua, faktor pemaknaan yang mencakup nilai dan sikap terhadap suatu peristiwa. Ketiga, faktor material yang mencakup kemampuan ekonomi individu dalam kehidupannya. Keempat, faktor pengetahuan dan budaya yang mencakup pengalaman hidup dan tingkat pendidikan individu. Kelima, faktor kondisi terkini yang mencakup kesehatan individu (Savolainen, 1995). Faktor - faktor tersebut menjadi penentu bagi individu untuk menghabiskan waktu luangnya. Sebagai contoh, pekerjaan yang menghabiskan banyak waktu dapat mengurangi kesempatan individu untuk berlibur atau sekedar membaca informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi dirinya. Disisi lain, faktor-faktor tersebut dapat menjadi dasar bagi individu untuk menemukan informasi dalam menyelesaikan masalah yang di hadapi . Dalam penelitiannya Savolainen mengemukakan bahwa individu yang menjadi tenaga pengajar (guru) lebih tertarik dan cenderung menemukan informasi yang terkait dengan pekerjaannya sebagai guru, sedangkan individu yang menjadi pekerja lebih tertarik dengan informasi yang memuat produk kerajinan tangan atau hasil industri. Nilai dan sikap yang diajarkan di dalam lingkungan sosial menjadi acuan individu untuk bersikap dan bertindak

dalam kegiatan sosial. Misalnya, nilai – nilai mencerdaskan generasi membuat guru mengajar muridnya. Keterikatan hubungan sosial dapat menjadi jalan keluar bagi individu dalam memenuhi kebutuhan, misalnya individu dapat meminta bantuan kepada individu lain dalam komunitas. Modal material mempengaruhi dan membentuk perilaku individu untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya, contohnya individu yang memiliki daya beli konsumsi tinggi memungkinkan individu untuk membeli apapun yang ia butuhkan sedangkan dengan individu yang daya beli konsumsinya rendah akan membeli sesuatu yang benar – benar dibutuhkan. Modal pengetahuan dan budaya mempengaruhi perilaku individu dalam lingkungan sosial secara kolektif, sebagai contoh polisi yang berprofesi sebagai tenaga pengamanan dan pengayom di masyarakat akan memiliki perilaku yang sama dengan polisi lainnya. Kondisi hidup terkini seperti kesehatan juga dapat mempengaruhi perilaku individu, sebagai contoh individu yang sedang sakit ia memfokuskan diri untuk melakukan penemuan informasi kesehatan guna mendapatkan informasi tentang menyembuhkan suatu penyakit. Dengan demikian, banyak faktor yang menjadi pembentuk dan pengaruh bagi cara hidup dan penguasaan hidup individu.

Konsep teori cara hidup didefinisikan sebagai “urutan hal (order of things)” yang didasarkan pada pilihan yang dibuat individu dalam kehidupan sehari-hari. “Hal” berdiri untuk berbagai aktivitas yang terjadi di dunia dalam kehidupan sehari-hari individu, bukan hanya pekerjaan individu tetapi juga meliputi tugas – tugas produktif yang diperlukan seperti perawatan rumah tangga dan kegiatan sukarela seperti hobi dan kesenangan. Urutan mengacu pada pilihan yang diberikan pada aktivitas tersebut. Urutan sesuatu ditentukan pada kedua alasan obyektif dan subyektif. Contoh alasan obyektif adalah panjang hari kerja yang menentukan jumlah waktu luang sehari – hari sedangkan persepsi untuk menghabiskan waktu luang mengacu pada alasan subyektif suatu hal. Kasus urutan hal yang sering terjadi yaitu pada aktivitas pekerjaan dan non pekerjaan selama sehari atau seminggu yang dirasa paling wajar atau normal untuk mengatur kehidupan sehari – hari. Seiring dengan hal tersebut seseorang akan

mengalami “urutan kognitif” yang memperlihatkan persepsi mereka tentang bagaimana situasi mereka merasa “normal”. Melalui pilihan, individu akan memiliki keterlibatan praktis dalam urutan kegiatan tertentu dan kegiatan tersebut merupakan kepentingan mereka untuk menjaga urutan yang mereka temukan tetap bermakna.

Operasional teori pendekatan konsep cara hidup diwujudkan dengan mengambil faktor pertimbangan struktur anggaran waktu yang digambarkan sebagai hubungan diri seseorang dalam hubungan antara pekerjaan dan waktu luang (time budget), model konsumsi barang dan jasa (consumption models), serta jenis hobi (hobbies). Struktur anggaran waktu mengungkapkan proporsi waktu yang dihabiskan untuk bekerja, kegiatan yang diperlukan diluar pekerjaan seperti perawatan rumah tangga dan hobi (misalnya olahraga dan membaca buku). Analisis model konsumsi memperlihatkan bagian dari uang yang dihabiskan pada akuisisi berbagai barang atau jasa misalnya membeli buku dan tiket untuk acara olahraga. Analisis tentang hobi menyoroti substansi cara hidup karena sifat hobi memberitahukan tentang hal-hal yang orang temukan dan memberikan suatu kesenangan serta mengungkapkan peran penting informasi seperti membaca koran di waktu luang. Secara keseluruhan struktur anggaran waktu, model konsumsi dan sifat hobi diasumsikan untuk ciri cara hidup seseorang yaitu urutan yang bermakna atau yang patut untuk diadaptasi dengan mengacu pada fakta bahwa urutan hal tidak sepenuhnya selalu sesuai dengan keinginan seseorang, faktor eksternal mungkin juga dapat diperhatikan untuk menentukan hal tersebut.

Urutan hal yang bermakna dalam teori pendekata cara hidup tidak mungkin berjalan sendiri secara otomatis karena individu diwajibkan untuk aktif dan peduli akan hal itu sehingga diperlukan suatu penguasaan hidup sebagai aktivitas yang penuh perhatian. Istilah mengenai konsep penguasaan hidup sejauh ini masih berkaitan dengan manajemen hidup, pengelolaan kehidupan, kontrol hidup dan upaya lain untuk menggambarkan hal tersebut. Penguasaan hidup yang didefinisikan sebagai menjaga “hal dengan tujuan (keeping things in order)” dapat berupa pasif dan aktif. Hal tersebut dikatakan pasif ketika seseorang puas dengan



melihat bahwa semuanya berjalan seperti yang diharapkan setidaknya secara keseluruhan sedangkan penguasaan hidup aktif berkaitan dengan pemecahan masalah pragmatis pada kasus dimana urutan hal terguncang atau terancam. Penguasaan hidup merupakan kesiapan secara umum untuk mendekati masalah sehari-hari dengan cara-cara tertentu sesuai dengan nilai-nilai seseorang. Menurut Antonovsky (1987) persyaratan umum untuk penguasaan hidup yang positif adalah hubungan perasaan yang mengacu pada pervasif dan kerelatifan perasaan seseorang dalam kepercayaan diri sehingga rangsangan yang berasal dari lingkungan internal dan lingkungan eksternal yang terstruktur, diprediksi dan dijelaskan.

Faktor penting dalam teori penguasaan hidup adalah cara dimana individu dapat berorientasi dalam (ciri khas) situasi masalah dan menemukan informasi untuk memudahkan pemecahan masalah tersebut. Melalui orientasi tersebut tipologi penguasaan hidup dapat digambarkan dengan menganalisis dua dimensi terpusat yang menggambarkan kualitas perilaku dalam pemecahan masalah. Dimensi pertama memperlihatkan perbandingan dimensi kognitif dengan dimensi afektif yang merupakan pertimbangan rasional dalam situasi pemecahan masalah. Orientasi kognitif menekankan sebuah pendekatan analisis dan sistematis untuk masalah sedangkan orientasi afektif mengacu pada kebalikannya yaitu reaksi emosional yang penuh syarat dan tidak terduga atas masalah yang dihadapi. Dimensi kedua merupakan perbandingan dimensi optimisme dengan dimensi pesimisme yang menggambarkan tingkat harapan terhadap sifat pemecahan dari masalah. Dimensi kedua ini terjadi pada empat kelas yaitu optimisme tanpa cadangan (tidak ada rintangan yang diharapkan dalam pemecahan masalah), cadangan optimisme (mengantisipasi rintangan), cadangan pesimisme (mengantisipasi kegagalan), dan pesimisme tanpa cadangan (kegagalan dilihat sebagai sesuatu yang tidak dapat dihindari). Tabulasi silang dari dimensi ini menghasilkan empat tipe ideal dari penguasaan hidup dengan implikasi pada perilaku penemuan informasi, antara lain:

1. Penguasaan hidup optimis-kognitif (*optimistic-cognitive mastery of life*), ditandai dengan ketergantungan yang kuat pada hasil positif bagi pemecahan positif. Individu percaya bahwa hampir semua masalah dapat diselesaikan dengan berfokus pada analisis yang kritis, menghasilkan pilihan instrumen yang efektif yang dapat memecahkan masalah. Karena masalah utama dipahami sebagai kognitif, sistem penemuan informasi dari sumber dan saluran yang berbeda sangat diperlukan. Pengalaman menjadi faktor penentu karena jika individu pernah memperoleh informasi terbaik terdahulu, ia menjadi optimis ketika menghadapi masalah serupa. Dengan demikian, individu telah familiar(mengenali) dengan sumber informasi yang menyediakan informasi tersebut. Sehingga, pada kategori ini individu merupakan sosok yang percaya bahwa semua masalah dapat diatasi dengan menganalisis masalah dan mampu menemukan informasi sebagai jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut.
  
2. Penguasaan hidup pesimis-kognitif (*pesimistic-cognitive mastery of life*), berbeda dengan penguasaan hidup sebelumnya yaitu dalam sasaran pemecahan masalah yang dilakukan dengan sikap kurang ambisius, kemungkinan bahwa masalah tidak mungkin dipecahkan secara optimal dapat diterima. Meskipun demikian individu mungkin akan melakukan cara sistematis untuk memecahkan masalah dan penemuan informasi yang menyajikan jalan keluar dari masalah tersebut. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya kemampuan dan pengetahuan (kognitif) individu terhadap jalan keluar yang dapat dipilih untuk mengatasi masalah. Namun, kendala tersebut dapat terbantu dengan kemampuan dan pengetahuan (kognitif) individu. Pada kategori ini, individu merasakurang yakin dengan informasi dari sumber informasi tertentu karena individu mungkin belum terbiasa atau masih baru dengan sumber informasi tersebut. Sehingga individu perlu mempelajari dan menilai
  
3. Penguasaan hidup defensif-afektif (*deffensive-affective mastery of life*), didasarkan pada pandangan optimis tentang solvabilitas masalah, dalam

pemecahan masalah dan dominasi faktor afektif penemuan informasi. Hal ini diwujudkan bahwa individu dapat menghindari situasi yang menyiratkan resiko kegagalan atau mudah jatuh ke dalam angan-angan yang bukan pertimbangan realistis. Gaya dalam penguasaan hidup, sebagian, bermasalah karena tidak selalu jelas bagaimana jenis ini dapat ditemukan pada dimensi optimisme terhadap pesimisme: tingkat optimisme dan pesimisme mungkin bervariasi dari situasi ke situasi. Namun, suasana optimis sangat dominan karena individu memiliki konsepsi positif dari kemampuan kognitifnya, meskipun terdapat beberapa kegagalan dalam situasi pemecahan masalah yang sama. Individu memiliki pemikiran tentang bagaimana cara menghindari masalah yang akan datang dengan cara individu menemukan informasi yang berguna untuk menghindari permasalahan yang mungkin terjadi di waktu depan.

4. Penguasaan hidup pesimis-afektif (*pesimistic-affective mastery of life*), dapat mengkristal dalam ekspresi “ketidakberdayaan yang dipelajari”. Salah satu tidak bergantung pada kemampuannya untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, tetapi menerapkan strategi untuk menghindari upaya sistematis untuk memperbaiki situasinya. Hanyut dari hari ke hari dan mencari kesenangan instan merupakan ciri khas dari jenis ideal penguasaan hidup ini. Penemuan informasi yang sistematis memainkan peran yang tidak penting disini karena reaksi emosional dan pikiran yang pendek mendominasi perilaku pemecahan masalah. Ini terjadi ketika individu memiliki pengetahuan yang minim terhadap sumber informasi yang dapat membantu mengatasi permasalahannya, sehingga individu memilih untuk mengadopsi cara individu lain dalam menyelesaikan masalah, seperti menemukan informasi di sumber yang sama seperti yang dilakukan oleh individu lain

Konsep dasar lain dalam penemuan informasi nonwork adalah ambiguitas. Salah satu kesulitan terletak pada konsep yang ditinggalkan secara alamiah seperti tawaran penemuan informasi nonwork yang tidak berhubungan dengan pekerjaan

atau aktifitas sehari-hari yang terjadi di tempat kerja. Di sisi lain, isu hubungan pekerjaan dan penemuan informasi nonwork cenderung tumpang tindih, misalnya, seseorang yang menemukan informasi mengenai kursus bahasa dapat berkaitan dengan dua fungsi antara pekerjaan profesional dan hobi di waktu luang. Selain itu, hubungan pekerjaan dan penemuan informasi nonwork membagi fitur lain, misalnya kecenderungan untuk menerapkan prinsip sedikit usaha dalam konsultasi pada sumber informasi dan saluran. Dalam setiap kasus, terdapat kebutuhan untuk sebuah konsep tertentu untuk memperjelas ciri khusus dari penemuan informasi nonwork. Misalnya, pertanyaan besar yang sentral dalam analisis saluran formal dikonsultasikan oleh ilmuwan akademis yang belum tentu berguna bagi studi penemuan informasi yang berhubungan dengan usaha seseorang untuk menemukan pekerjaan baru.

Konsep penemuan informasi sehari-hari (ELIS) menekankan hakikat sah dari konteks nonwork. Istilah-istilah seperti “penemuan informasi masyarakat” ditinggalkan karena cenderung kaku untuk digunakan dan mempersempit, terutama yang mengacu pada hak dan kewajiban masyarakat terhadap lembaga-lembaga sosial sebagai pemilih dan sebagainya. Pengenalan konsep ELIS tidak boleh ditafsirkan sebagai usaha untuk membuat pembagian yang salah antara proses hubungan pekerjaan dan penemuan informasi “lainnya” karena penemuan informasi yang berhubungan dengan pekerjaan dan konsep ELIS saling melengkapi satu sama lain. Jika didefinisikan secara luas, konsep ELIS mengacu pada perolehan berbagai elemen informasi (baik kognitif maupun ekspresif) yang individu gunakan untuk beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari atau untuk memecahkan masalah yang tidak terhubung secara langsung dengan pekerjaan individu. Masalah tersebut dapat dikaitkan dengan berbagai bidang kehidupan sehari-hari, misalnya, konsumsi dan perawatan kesehatan.

Setiap individu mengalami peristiwa sehari-hari dan menemukan informasi untuk memecahkan masalah-masalah tertentu yang ditentukan oleh nilai-nilai, dan karakteristik minat pada cara hidup mereka. ELIS menerima

makna tersebut melalui nilai-nilai, sikap dan minat. Dalam kebanyakan kasus, relevansi sumber informasi dan saluran yang berbeda dievaluasi atas dasar keakraban dan efektivitas dalam situasi penggunaan informasi. Karena sumber informasi dan saluran yang berbeda dianggap sebagai akrab atau asing dalam konteks cara hidup, penggunaannya menjadi alamiah atau bahkan terbukti dengan sendirinya dalam situasi masalah tertentu. Maka tak heran bahwa ELIS tampaknya sering diarahkan oleh asumsi yang tidak direfleksikan tentang ketersediaan saluran dan sumber tertentu dan kemudahan dalam menggunakannya.

Kerangka penelitian ELIS pada gambar 1 telah diuji oleh Savolainen pada musim gugur tahun 1993 dalam sebuah penelitian empiris untuk menggambarkan hubungan dari konsep-konsep dasar yang telah dibahas di atas. Penelitian Savolainen ini dilakukan pada 22 orang yang tinggal di Tampere, sebuah kota pedalaman di Finlandia dengan 175.000 penduduk. Narasumber penelitian dipilih dari dua kelas sosial yang terdiri dari kelas para pekerja buruh industri dan kelas menengah guru dengan jumlah informan masing-masing 11 orang. Tema penelitian difokuskan pada sifat pekerjaan, model konsumsi, cara penggunaan waktu luang, praktik penemuan informasi yang berorientasi dari berbagai media dan nilai-nilai yang melekat pada informasi dan penemuan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sampai pada akhirnya informan diminta untuk memilih situasi bermasalah yang ditemui baru-baru ini yang menimbulkan suatu insiden kritis sehingga dapat dianalisis dalam hal perilaku pemecahan masalah dan penemuan informasi praktis.

Komponen dasar studi ELIS yang terdiri dari cara hidup “urutan hal-hal” dan penguasaan hidup “menjaga hal-hal dalam rangka” merupakan komponen yang saling memastikan satu sama lain. Nilai, konsepsi dan fase saat hidup juga turut mempengaruhi cara hidup dan penguasaan hidup. Hal tersebut sama pentingnya dengan modal material (material capital), modal sosial (social capital) serta modal budaya dan kognitif (cultural and cognitive capital) yang

menyediakan “peralatan dasar” untuk menemukan dan menggunakan informasi yang disesuaikan dengan konsep habitus yang diungkapkan oleh Bourdieu 1984. Hipotesis tersebut mengungkapkan bahwa faktor material sosial budaya dapat membentuk signifikansi urutan hal (cara hidup) dan praktik produksinya. Tingkat pendidikan dan sifat tugas profesional diasumsikan sebagai faktor yang paling jelas menghasilkan perbedaan dalam cara hidup dari kelas sosial. Faktor signifikan struktur cara hidup dan praktik ELIS adalah hubungan antara kerja dan waktu luang, model konsumsi serta sifat hobi. Selain faktor tersebut faktor sikap individu (values, attitudes) dan karakteristik situasi saat ini (current situation) dalam hidup juga turut diperhitungkan untuk pemecahan masalah dalam penemuan informasi. Pada intinya cara hidup dan penguasaan hidup terstruktur oleh serangkaian faktor sosial, budaya dan individu. Modal material (material capital) mengacu pada perolehan kekuasaan, modal sosial (social capital) sebagai sifat jaringan hubungan serta modal budaya dan kognitif (cultural and cognitive capital) yang diperoleh melalui pendidikan dan pengalaman hidup. Sifat pekerjaan juga perlu ditinjau secara singkat karena mempengaruhi struktur anggaran waktu dan sifat hobi si penemu informasi.

Teori pendekatan ELIS secara lebih lanjut juga mencurahkan perhatian pada penemuan informasi yang berorientasi mengenai kejadian terkini dan untuk menemukan informasi praktis yang berfungsi sebagai solusi untuk memecahkan masalah tertentu. Perbedaan anatar penemuan informasi yang berorientasi dan informasi praktis menyajikan analisis akhir pada tindakan nyata penemuan informasi yang berorientasi dan informasi praktis yang terjalin erat melalui pemilihan sumber informasi yang digunakan baik media elektronik maupun media cetak untuk memungkinkan analisis yang lebih mendukung praktik Everyday Life Information Seeking dalam konteks cara hidup dan penguasaan hidup.

Penjelasan mengenai teori pendekatan ELIS diatas memperlihatkan bahwa ELIS menyediakan kerangka kerja yang berhubungan dengan cara hidup dan penguasaan hidup seseorang dalam menemukan informasi pada kehidupan sehari

hari. Kedua faktor tersebut bukan hanya memiliki peranan penting dalam proses penemuan informasi seseorang, tetapi juga sebagai penentu solusi dan pengambilan sikap atas masalah yang dihadapi pada saat penemuan informasi yaitu melalui pemilihan sumber informasi yang berorientasi dan sumber informasi praktis dalam perilaku penemuan informasi. Teori pendekatan ELIS ini juga dapat diterapkan pada komunitas Pokemon Go Surabaya untuk memenuhi kebutuhan yang mendorong individu untuk melakukan penemuan informasi yang berhubungan dengan game online yang di gemari yaitu untuk mendapatkan informasi yang berhubungan game online Pokemon Go. Penemuan informasi komunitas Pokemon Go Surabaya dapat dikaji berdasarkan konsep cara hidup dan tipologi penguasaan hidup dalam model Everyday Life Information Seeking yang dikembangkan oleh Savolainen (1995), sehingga dengan demikian dapat ditemukan suatu tindakan yang dapat menentukan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penemuan informasi kehidupan sehari-hari. Konsep ELIS ini sebelumnya telah dikaji pada penelitian yang berjudul “Perilaku Penemuan Informasi Kelompok Backpacker (Pelancong Mandiri) Surabaya” oleh Aji (2015). Model perilaku penemuan informasi tersebut diterapkan pada kelompok backpacker di Surabaya sebagai hobi yang dilakukan di luar pekerjaan. Mengingat bahwa penerapan teori ELIS oleh Savolainen masih belum banyak diterapkan maka perlu diterapkan dan diuji kepada obyek yang lain, salah satunya yaitu diuji pada komunitas Pokemon Go di Surabaya dengan pengkajian secara mendalam agar dapat melengkapi beberapa komponen sebelumnya.

## **I.6 Definisi Konseptual**

### **1.6.1 Modal Utama yang Dimiliki oleh Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi**

Modal utama yang mendasari munculnya perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya ditinjau berdasarkan konsep habitus yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu pada tahun 1984. Habitus merupakan latar belakang untuk konseptualisasi dalam penemuan informasi. Konsep habitus cenderung sebagai sistem sosial dan budaya yang ditentukan melalui cara hidup, sehingga pada akhirnya komunitas Pokemon Go Surabaya akan dapat menentukan penguasaan hidup mereka dalam menghadapi situasi masalah pada saat melakukan penemuan informasi. Cara hidup dan penguasaan hidup yang dimiliki oleh komunitas Pokemon Go Surabaya terstruktur berdasarkan serangkaian faktor berupa faktor sosial, budaya dan individu. Berikut ini adalah faktor-faktor yang menjadi modal dasar dalam penemuan informasi sesuai dengan konsep habitus:

1. Nilai atau sikap individu (values, attitudes), sikap atau kebiasaan yang ditunjukkan dalam kegiatan yang sering dilakukan oleh anggota komunitas Pokemon Go Surabaya.
2. Modal material (material capital) mengacu pada perolehan kekuasaan, mengarah pada materi yang dapat mendukung kegiatan komunitas Pokemon Go Surabaya.
3. Modal sosial (social capital), sebagai sifat jaringan hubungan sosial antar sesama yang menjadi dasar bergabungnya individu dalam komunitas Pokemon Go Surabaya.
4. Modal budaya dan kognitif (cultural and cognitive capital), diperoleh melalui pendidikan dan pengalaman hidup yang dimiliki oleh komunitas Pokemon Go Surabaya.



5. Karakteristik situasi saat ini (current situation), merupakan pertimbangan yang diambil dalam melakukan kegiatan sebagai anggota komunitas Pokemon Go Surabaya.

### **I.6.2 Faktor yang Melatarbelakangi Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi**

Pada model Everyday Life Information Seeking (ELIS) terdapat faktor cara hidup yang mendasari sebuah gaya hidup komunitas Pokemon Go Surabaya dalam melakukan penemuan informasi pada kehidupan sehari-hari. Faktor cara hidup yang melatarbelakangi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi diantaranya yaitu analisis anggaran waktu, analisis model konsumsi barang dan jasa, serta analisis hobi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing faktor

tersebut:

1. Analisis anggaran waktu (time budget), didefinisikan sebagai gambaran hubungan pekerjaan dengan waktu luang yang dihabiskan untuk melakukan penemuan informasi komunitas Pokemon Go Surabaya.
2. Analisis model konsumsi (consumption models), didefinisikan sebagai anggaran dana yang dihabiskan komunitas Pokemon Go atas konsumsi barang atau jasa yang digunakan atau membantu dalam proses penemuan informasi.
3. Analisis hobi (hobbies), didefinisikan sebagai kesenangan dan kebiasaan untuk mengisi waktu luang oleh komunitas Pokemon Go Surabaya dalam kehidupan sehari-hari.

### **I.6.3 Sumber Informasi yang Digunakan Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai Penemu Informasi yang Berorientasi pada Kehidupan Sehari-hari**

Pemilihan sumber informasi yang digunakan oleh komunitas Pokemon Go Surabaya untuk menemukan informasi didasarkan pada informasi yang

beorientasi pada kejadian terkini dan penemuan informasi praktis sebagai solusidari masalah tertentu. Penemuan informasi yang berorientasi ditentukan berdasarkan pemilihan sumber informasi yang berupa sumber media elektronik dan media cetak. Pemilihan sumber informasi yang berbeda merupakan bagian dari sebuah pemecahan masalah yang diambil ketika melakukan penemuan informasi pada peristiwa yang dihadapi sehari-hari sesuai dengan konsep cara hidup dan tipologi penguasaan hidup.

#### **1.6.4 Perilaku Komunitas Pokemonn Go Surabaya dalam Menemukan Informasi yang Dibutuhkan**

Perilaku komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi yang dibutuhkan ditinjau melalui penguasaan hidup dalam memenuhi kebutuhan atas sesuatu yang digemarinya. Penguasaan hidup yang dimaksud disini adalah melakukan pemecahan masalah yang dihadapi pada saat melakukan penemuan informasi sehari-hari. Menurut model Everyday Life Information Seeking terdapat empat tipologi ideal yang dapat diterapkan pada penguasaan hidup komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi, diantaranya yaitu:

1. Penguasaan hidup optimis-kognitif (*Optimistic-Cognitive Mastery of Life*), ditandai dengan keahlian komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi yang berhubungan dengan game online Pokemon Go serta ketergantungan yang kuat pada hasil positif terhadap pemecahan masalah yang dihadapi.
2. Penguasaan hidup pesimis-kognitif (*Pesimistic-Cognitive Mastery of Life*), ditandai dengan pendekatan pemecahan masalah oleh komunitas Pokemon Go Surabaya yang dilakukan secara pasif dan kurang ambisius sehingga terdapat kemungkinan bahwa masalah yang terjadi dalam penemuan informasi mengenai game online Pokemon Go tidak dapat dipecahkan secara optimal.

3. Penguasaan hidup defensif-afektif (Deffensive-Affective Mastery of Life), ditandai dengan pendekatan pemecahan masalah yang aktif oleh komunitas Pokemon Go Surabaya guna memperoleh informasi yang lebih benar dan memuaskan tentang Game Pokemon Go, meskipun terdapat beberapa kegagalan dalam situasi pemecahan masalah yang sama.
4. Penguasaan hidup pesimis-afektif (Pesimistic-Affective Mastery of Life), ditandai dengan sikap pesimis dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh komunitas Pokemon Go Surabaya dikarenakan tidak bergantung pada kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah melainkan menerapkan strategi untuk menghindari situasi.

### **I.7 Definisi Operasional**

Konsep-konsep yang harus diturunkan dalam definisi operasional dalam penelitian perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Modal Utama yang Dimiliki oleh Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi
  - a. Kebiasaan yang sering dilakukan
  - b. Pengaruh modal materi
  - c. Hubungan sosial dan pergaulan
  - d. Pengalaman hidup
  - e. Pertimbangan situasi terkini
2. Faktor yang Melatarbelakangi Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi
  - a) Indikator faktor analisis anggaran waktu (time budget), meliputi:
    - Jenis dan beban Pekerjaan
    - Waktu yang dihabiskan untuk pekerjaan
    - Waktu luang yang dihabiskan untuk menemukan informasi
  - b) Indikator faktor analisis model konsumsi (consumption models) ,meliputi:
    - Sumber pendapatan
    - Jumlah pendapatan

- Jenis konsumsi barang dan jasa yang menunjang kegiatan penemuan informasi
  - Jumlah konsumsi yang dikelurakan
- c) Indikator faktor analisis hobi (hobbies), meliputi:
- Kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang berkaitan dengan hobi
  - Intensitas dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hobi
3. Sumber Informasi yang Digunakan Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai penemu Informasi yang Berorientasi pada Kehidupan Sehari-hari
- a) Jenis Sumber Informasi yang digunakan oleh komunitas Pokemon Go
  - b) Alasan Pemilihan Sumber Informasi oleh komunitas Pokemon Go
  - c) Intensitas Akses Sumber Informassi oleh Komunitas Pokemon Go
4. Perilaku Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi yang Dibutuhkan:

Penguasaan hidup optimis-kognitif (Optimistic-Cognitive Master of Life) Penguasaan hidup pesimis-kognitif (Pesimistic-Cognitive Mastery of Life), Indikator penguasaan hidup defensif-afektif (Deffensive-Affective Mastery of Life), penguasaan hidup pesimis-afektif (Pesimistic-Affective Mastery of Life).

## **I.8 Metode dan Prosedur Penelitian**

### **I.8.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Penelitian tentang perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya ini diteliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 2009). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti teori atas variabel mandiri dengan menggunakan teori perilaku penemuan informasi sehari-sehari (Everyday Life Information Seeking) oleh Reijo Savolainen. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan deskripsi atau gambaran secara sistematis mengenai perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya, yaitu meliputi modal utama apa saja yang dimiliki oleh komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi, faktor apa saja yang melatarbelakangi komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi, sumber informasi apa saja yang digunakan komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai penemu informasi yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari dan bagaimana perilaku komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan pendekatan observasi dan probing kepada komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai calon responden guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

### **I.8.2 Lokasi Penelitian**

Pada saat ini terdapat banyak komunitas Pokemon Go di Indonesia, terutama pada kota-kota besar seperti Surabaya yang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Timur dan kota terbesar kedua setelah Jakarta, sehingga dalam hal ini Surabaya memiliki masyarakat yang cukup kompleks dengan berbagai aktivitas masyarakat yang memunculkan gaya hidup yang beragam, salah satunya yaitu bermain game online Pokemon Go. Dengan demikian akan sangat mudah ditemukan komunitas Pokemon Go di Surabaya. Komunitas Pokemon Go yang ada di Surabaya ini dilakukan dengan melibatkan komunitas PokemonGo Surabaya. Anggota komunitas Pokemon Go Surabaya bukan hanya berasal dari Surabaya, melainkan dari luar atau sekitar Kota Surabaya, seperti Sidoarjo, Gresik atau bahkan kota-kota lain di Sekitar Surabaya.

Komunitas Pokemon Go Surabaya merupakan komunitas penggemar game online Pokemon Go yang telah berdiri sejak tahun 2016. Komunitas tersebut terdiri dari beberapa anggota yang biasanya melakukan interaksi melalui forum jejaring sosial yaitu facebook dan telegram. Selain itu komunitas Pokemon Go Surabaya juga sering mengadakan pertemuan (gathering) pada acara-acara tertentu di Surabaya yang ditujukan untuk mempererat hubungan sesama penggemar dan untuk bermain bersama game Pokemon Go. Saat ini komunitas

Pokemon Go Surabaya memiliki Group di facebook yang Beranggotakan 4.377 pengguna dan aplikasi chat telegram yang beranggotakan 721 anggota yang memiliki intensitas tinggi dalam penemuan informasi pada telegram. Oleh karena itu atas pertimbangan tersebut maka peneliti memilih komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai objek penelitian.

### **I.8.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel tentang perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya ini menggunakan teknik pengambilan sampel Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling . Margono (2004) menyatakan bahwa simple random sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling. Dengan demikian setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terpicil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Komunitas Pokemon Go Surabaya memiliki populasi sebanyak 721 orang, yang kemudian akan ditarik sebanyak 88 orang responden sebagai sampel sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Slovin.

Rumus pengambilan sampel representatif:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n: Jumlah sampel yang dicari

N: Jumlah Populasi

d: Nilai presisi (misal sebesar 90% atau  $\alpha=0.1$ )

Maka perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{721}{721(0.1)^2 + 1} = \frac{721}{8.21} = 87.81 \text{ dibulatkan menjadi } 88$$

#### **I.8.4 Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh peneliti dalam penelitian tentang perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya ini adalah data kuantitatif deskriptif yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut (Iskandar, 2010):

1. Data Primer, merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan sebagai berikut:
  - a. Observasi, merupakan salah satu cara pengumpulan data yang utama dalam mengkaji situasi sosial yang dijadikan sebagai objek penelitian dengan menggunakan teknik observasi partisipatif, dimana peneliti berinteraksi secara penuh dalam situasi sosial dengan subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti terjun ke lapangan, yaitu lingkungan komunitas Pokemon Go Surabaya dan mengikuti acara gathering yang biasa dilakukan sebulan sekali dengan event Community Day. Untuk mengetahui secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Pokemon Go Surabaya.
  - b. Probing, dilakukan untuk memperoleh data yang memadai sebagai cross cek yaitu dengan menggunakan teknik probing dengan subyek yang terlibat dalam interaksi sosial yang dianggap memiliki pengetahuan, mendalami situasi dan mengetahui informasi untuk mewakili obyek penelitian. Peneliti melakukan probing dengan pengurus inti komunitas seperti ketua ataupun admin dari komunitas. Dan beberapa anggota Pokemon Go surabaya untuk melengkapi data penelitian.
  - c. Penyebaran Kuesioner cetak maupun online kepada anggota Komunitas Pokemon Go Surabaya, tujuan dilakukan penyebaran kuesioner ialah untuk memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian. Dalam hal ini peneliti menyebarkan kuesioner pada komunitas Pokemon Go Surabaya.

### **I.8.5 Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data dalam penelitian tentang perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya ini dilakukan untuk kebutuhan analisis yang diperoleh dari data kuisioner yang telah diisi oleh responden. Tahapan dalam teknik pengolahan data adalah sebagai berikut

1. Validitas data lapangan, merupakan proses dimana peneliti melakukan klarifikasi, keterbacaan, konsistensi, dan kelengkapan data yang sudah terkumpul dari responden yaitu komunitas Pokeomn Go Surabaya.
2. Pengembangan variabel, merupakan pengelompokan semua variabel yang dibutuhkan oleh peneliti tentang perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokeomn Go Surabaya. Peneliti mengecek kembali apakah variabel yang dibutuhkan sudah terkumpul atau belum terkumpul, jika belum maka peneliti akan melakukan pengelompokan ulang terhadap variabel tersebut.
3. Pengkodean (coding), merupakan tahap pengubahan data ke dalam bentuk angka, yang bertujuan untuk memindahkan dan mengolah data ke dalam sistem SPSS. Peneliti memberikan kode terhadap variabel yang berkaitan dengan perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokeomn Go Surabaya.
4. Pembuatan Struktur Data, merupakan pembuatan seluruh struktur data yang berkaitan dengan perilaku penemuan informasi komunitas Pokeomn Go Surabaya.
5. Tabulasi, merupakan tahap penggambaran atau pendeskripsian jawaban dari responden untuk menciptakan deskripsi yang sistematis mengenai perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokeomn Go Surabaya

### **I.8.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati Sugiyono (2010) Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpulan data, dan instrumen yang lazim digunakan dalam penelitian adalah beberapa daftar pertanyaan serta kuesioner



yang disampaikan dan diberikan kepada masing-masing responden yang menjadi sampel dalam penelitian pada saat observasi dan probing.

Dalam penelitian ini, fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti kemudian disebut variabel penelitian,, dalam operasionalisasi variabel menggunakan skala ordinal. Skala ordinal digunakan untuk memberikan informasi nilai pada jawaban. Setiap variabel penelitian diukur dengan menggunakan instrumen pengukur dalam bentuk kuesioner berskala ordinal yang memenuhi pernyataan-pernyataan tipe Skala Likert's. Menurut Sugiyono (2010) Skala Likert merupakan alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Kemudian, indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Kemudian dalam skala likert ini memiliki bentuk jawaban yang terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan Sangat tidak setuju, jawaban tersebut memiliki skor yaitu :

- |                              |               |   |
|------------------------------|---------------|---|
| a. SS = Sangat Setuju        | memiliki skor | 4 |
| b. S = Setuju                | memiliki skor | 3 |
| c. TS = Tidak Setuju         | memiliki skor | 2 |
| d. STS = Sangat Tidak Setuju | memiliki skor | 1 |

Penelitian ini diberikan nilai tertinggi hingga terendah, kemudian data tersebut dibahas secara deskriptif, dan untuk mengetahui nilai rata – rata pada setiap indikatornya akan tetapi sebelum menentukan nilai rata – rata dalam suatu pertanyaan maka perlu dilakukan menentukan interval kelas. Untuk menentukan interval kelas dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$i = r/k$$

i = Interval Kelas

r = range (skala Tertinggi – Skala Terendah)

k = kelas

Sehingga nilai tertinggi pada skala yang digunakan adalah 4 dengan keterangan sangat setuju dan nilai terendah adalah 1 dengan keterangan sangat tidak setuju, maka pernyataan tersebut mendapat hasil sebagai berikut :

$$i = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Sehingga diketahui kategori jawaban responden pada variabel adalah berikut :

- Skor kategori sangat tinggi = 3,26 – 4,00
- Skor kategori tinggi = 2,51 – 3,25
- Skor kategori rendah = 1,76 – 2,50
- Skor kategori sangat rendah = 1,00 – 1,75

Berdasarkan perhitungan seperti diatas ini digunakan untuk membuktikan bahwa skala likert dapat memberikan keterangan yang lebih nyata dan jelas tentang perilaku penemuan informasi komunitas pokemon go Surabaya.