

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu memperoleh, menyeleksi, dan memanfaatkan informasi. Arus informasi yang semakin cepat membuat individu tidak hanya dituntut mampu mengakses informasi, tetapi juga perlu memahami kualitas, relevansi, dan kegunaan informasi yang diperoleh. UNESCO (2015) menegaskan bahwa kemampuan mengakses dan mengelola informasi merupakan salah satu fondasi penting dalam masyarakat pengetahuan. Sejalan dengan itu, Castells (2010) menjelaskan bahwa masyarakat modern bergerak dalam jaringan informasi yang luas, cepat, dan saling terhubung. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas pencarian informasi sebagai bagian penting dalam kehidupan akademik, sosial, dan kultural, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi.

Dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi, perilaku pencarian informasi menjadi konsep penting untuk memahami hubungan antara individu dengan informasi yang dibutuhkannya. Marchionini (1995) menjelaskan bahwa pencarian informasi merupakan proses yang melibatkan identifikasi kebutuhan, penelusuran sumber, evaluasi relevansi, hingga asimilasi informasi ke dalam pengetahuan individu. Wilson (1996) menempatkan perilaku pencarian informasi sebagai aktivitas yang muncul ketika seseorang secara sadar berupaya menemukan informasi untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Case dan Given (2016) juga menekankan bahwa perilaku informasi dipengaruhi oleh kebutuhan, konteks, motivasi, pengalaman, dan lingkungan sosial pengguna informasi. Dengan

demikian, pencarian informasi tidak dapat dipahami hanya sebagai tindakan menemukan sumber, tetapi juga sebagai proses kognitif dan sosial yang berkaitan dengan cara seseorang memaknai serta menggunakan informasi.

Pada konteks pendidikan tinggi, mahasiswa berhadapan dengan kebutuhan informasi yang semakin beragam. Mahasiswa tidak hanya memanfaatkan buku atau koleksi perpustakaan, tetapi juga menggunakan sumber digital, media sosial, arsip audiovisual, komunitas akademik, serta jejaring sosial untuk menunjang kebutuhan belajar dan pengembangan gagasan. Kajian mutakhir mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa menunjukkan bahwa pencarian informasi berlangsung melalui beberapa tahapan, mulai dari pengenalan kebutuhan, penelusuran, pemilihan sumber, penilaian informasi, hingga penggunaan informasi dalam kegiatan akademik (Salsabila & Syahri, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai pencari informasi tidak hanya membutuhkan akses terhadap sumber informasi, tetapi juga kemampuan untuk memilah, membandingkan, dan menyesuaikan informasi dengan kebutuhan akademik maupun praktik keilmuannya.

Fenomena pencarian informasi dalam konteks akademik dan kreatif juga terlihat pada beberapa kajian sebelumnya. Reghita (2020) menunjukkan bahwa mahasiswa sinematografi memanfaatkan internet sebagai sumber utama pada tahap awal pencarian informasi, terutama untuk memenuhi kebutuhan terkait alur cerita film. Sementara itu, Firmansyah (2019) menunjukkan bahwa proses pencarian informasi dalam penyutradaraan teater dipengaruhi oleh latar belakang budaya, kebiasaan, pengetahuan, serta hambatan internal seperti manajemen waktu. Kedua

kajian tersebut memperlihatkan bahwa pencarian informasi dalam bidang kreatif tidak hanya berkaitan dengan pemenuhan tugas akademik, tetapi juga dengan proses membangun ide, mengembangkan cerita, dan mengatasi kendala dalam penciptaan karya.

Kebutuhan informasi menjadi lebih kompleks ketika ditempatkan dalam bidang seni. Dalam bidang ini, informasi tidak hanya berbentuk teks tertulis, tetapi juga dapat berupa informasi visual, audiovisual, pengalaman tubuh, praktik panggung, tradisi lisan, serta interaksi sosial dengan pelaku seni. Dalal dan Shane (2023) menunjukkan bahwa mahasiswa seni pertunjukan membutuhkan beragam sumber riset, termasuk sumber tekstual, visual, artistik, dan praktik, untuk mendukung proses akademik dan artistiknya. Kolyvas dan Kostagiolas (2024) juga menegaskan bahwa seniman membutuhkan informasi teknis, kreatif, profesional, dan kontekstual dalam proses berkarya. Dengan demikian, perilaku pencarian informasi dalam bidang seni tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan untuk menghubungkan pengetahuan akademik, pengalaman praktik, dan pemahaman budaya.

Seni pertunjukan merupakan salah satu konteks yang memperlihatkan hubungan erat antara informasi, pengetahuan, dan kreativitas. Schechner (2002) memandang pertunjukan sebagai peristiwa yang mempertemukan teks, tubuh, konteks sosial, dan interpretasi budaya. Pavis (1998) menjelaskan bahwa pertunjukan merupakan perwujudan konkret dari teks yang diperkaya oleh elemen estetika dan interaksi dengan audiens. Dalam konteks seni pertunjukan tradisional Indonesia, Soedarsono (2002) menekankan bahwa pertunjukan tidak hanya

berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai kehidupan dan pesan moral kepada masyarakat. Oleh karena itu, pencarian informasi dalam seni pertunjukan tidak hanya diarahkan untuk menemukan bahan referensi, tetapi juga untuk memahami nilai, konteks, struktur, dan kemungkinan pengembangan karya.

Seni pedalangan sebagai bagian dari seni pertunjukan tradisi memiliki karakteristik kebutuhan informasi yang khas. Mahasiswa Seni Pedalangan tidak hanya membutuhkan informasi mengenai lakon, tokoh, alur cerita, dan pakem, tetapi juga informasi mengenai *sabet*, *suluk*, *iringan*, *cengkok*, *sanggit*, dramatika, estetika panggung, serta konteks sosial budaya yang melatarbelakangi pertunjukan. Dalam konsep garap pakeliran, Sunardi dan Murtana (2018) menjelaskan bahwa garap terdiri atas materi garap, sarana garap, bentuk garap, penentu garap, dan pertimbangan garap. Sunardi (2012) juga menekankan bahwa garap pakeliran berkaitan dengan pembentukan rasa atau kualitas emosional melalui pengolahan catur, sabet, dan karawitan. Sementara itu, Putra (2021) menjelaskan bahwa garap pakeliran merupakan proses kreatif multidimensional yang melibatkan daya cipta, intuisi, pengalaman, serta pemahaman budaya. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa proses garap membutuhkan dukungan informasi yang beragam dan tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mahasiswa dalam mencari, memilih, serta mengolah informasi.

Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta menjadi konteks yang relevan untuk mengkaji perilaku pencarian informasi mahasiswa karena program studi ini berkaitan langsung dengan pendidikan, penciptaan, dan pengembangan seni

pedalangan. Pada Panduan Akademik Institut Seni Indonesia Surakarta (2025), pendidikan seni diarahkan untuk membentuk mahasiswa yang memiliki kompetensi akademik, artistik, dan kreatif sesuai bidang keilmuannya. Bagi mahasiswa Seni Pedalangan, kompetensi tersebut menuntut kemampuan memahami tradisi, membaca sumber, berdiskusi dengan dosen atau praktisi, mengamati pertunjukan, serta mengolah informasi menjadi dasar keputusan garap. Oleh karena itu, aktivitas pencarian informasi mahasiswa tidak hanya muncul ketika mengerjakan tugas akademik, tetapi juga ketika menyusun ide, memperkuat gagasan, menentukan lakon, membangun karakter, menyesuaikan iringan, dan memaknai pesan pertunjukan.

Pada proses tersebut, informasi yang diperoleh mahasiswa tidak digunakan secara langsung. Informasi dari buku, serat, naskah lama, arsip pertunjukan, dokumentasi video, media sosial, dosen, dalang senior, teman sebaya, dan komunitas seni perlu diseleksi, dibandingkan, ditafsirkan, dan disesuaikan dengan kebutuhan karya. Danandjaja (1984) menjelaskan bahwa tradisi lisan mengandung nilai budaya, sosial, dan filosofis yang memperkuat identitas kolektif masyarakat. Hutcheon (2006) juga menyatakan bahwa teks dapat terbuka untuk interpretasi ulang ketika diwujudkan dalam bentuk karya yang baru. Dalam konteks mahasiswa Seni Pedalangan, hal tersebut menunjukkan bahwa pencarian informasi tidak berhenti pada kegiatan menemukan sumber, tetapi berlanjut pada proses pengolahan informasi agar dapat digunakan untuk menghubungkan pakem, gagasan artistik, pengalaman praktik, dan relevansi pesan pertunjukan.

Berangkat dari konteks tersebut, perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan penting untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana mahasiswa seni tradisi membangun pengetahuan dari berbagai sumber yang bersifat tekstual, digital, audiovisual, lisan, dan praktik. Namun, fokus penelitian ini tidak diarahkan untuk membahas proses kreatif sebagai kajian seni secara luas. Proses kreatif garap seni pertunjukan dalam penelitian ini ditempatkan sebagai konteks yang memunculkan kebutuhan informasi. Dengan demikian, perhatian utama penelitian diarahkan pada bagaimana mahasiswa mengenali kebutuhan informasi, memilih sumber, menelusuri informasi, mengevaluasi relevansi sumber, mengolah informasi, dan memanfaatkannya dalam menunjang garap seni pertunjukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada perilaku pencarian informasi mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta dalam menunjang garap seni pertunjukan. Masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta mencari, mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan memanfaatkan informasi dalam proses garap seni pertunjukan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan dalam menghubungkan kebutuhan akademik, sumber informasi, pengalaman praktik, dan konteks seni tradisi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam memberikan gambaran mengenai bagaimana mahasiswa seni tradisi membangun strategi pencarian informasi yang bersifat dinamis, non-linear, dan berkelanjutan.