

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas perilaku pencarian informasi dalam berbagai konteks, baik pada mahasiswa, pelaku seni, maupun lingkungan pendidikan seni. Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa pencarian informasi tidak hanya berkaitan dengan aktivitas menemukan sumber, tetapi juga meliputi pengenalan kebutuhan, pemilihan sumber, evaluasi informasi, dan pemanfaatan informasi sesuai kebutuhan pengguna. Dalam bidang seni, perilaku pencarian informasi memiliki karakteristik yang lebih kompleks karena melibatkan sumber tekstual, visual, audiovisual, praktik, pengalaman, serta jejaring sosial. Oleh karena itu, penelitian terdahulu berikut digunakan sebagai dasar pembandingan untuk menunjukkan posisi penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Santiva dan Nurizzati (2023) dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi Kesastraan Mahasiswa Program Studi Sastra Indonesia Tahun Masuk 2020 di Perpustakaan Universitas Negeri Padang”. Penelitian ini membahas perilaku pencarian informasi mahasiswa Sastra Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi kesastraan di perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menentukan topik terlebih dahulu, memilih informasi yang dianggap penting, serta menyaring informasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Santiva dan Nurizzati berfokus pada mahasiswa Sastra Indonesia dalam konteks perpustakaan dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini

berfokus pada mahasiswa Seni Pedalangan ISI Surakarta dengan pendekatan kualitatif dalam konteks garap seni pertunjukan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Salsabila dan Syahri (2023) dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa pada Era New Normal”. Penelitian ini membahas perilaku pencarian informasi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan akademik pada situasi New Normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan pencarian informasi melalui tahapan pengenalan kebutuhan, penelusuran sumber, pemilihan informasi, hingga penggunaan informasi untuk mendukung perkuliahan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Salsabila dan Syahri membahas konteks akademik umum, sedangkan penelitian ini membahas mahasiswa Seni Pedalangan yang mencari dan mengolah informasi untuk mendukung proses garap seni pertunjukan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nugroho et al. (2022) dengan judul “Inovasi Pembelajaran Digital Mata Kuliah Garap Pakeliran Era Merdeka Belajar-Kampus Merdeka”. Penelitian ini membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Garap Pakeliran di lingkungan pendidikan seni pedalangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Garap Pakeliran mulai memanfaatkan media digital, seperti video, audio, teks, YouTube, dan Learning Management System. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada konteks seni pedalangan dan garap pakeliran. Perbedaannya, penelitian Nugroho et al. lebih menekankan inovasi pembelajaran digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada perilaku pencarian informasi mahasiswa dalam

mencari, memilih, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi untuk menunjang garap seni pertunjukan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Ferrensyia dan Irawati (2026) dengan judul “Perilaku Informasi Seniman Digital terhadap Karya Artificial Intelligence di Media Sosial”. Penelitian ini membahas perilaku informasi seniman digital dalam merespons karya artificial intelligence di media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial menjadi ruang pencarian, pertukaran, dan pemanfaatan informasi bagi seniman digital. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian perilaku informasi dalam bidang seni dan penggunaan media digital sebagai sumber informasi. Perbedaannya, penelitian Ferrensyia dan Irawati berfokus pada seniman digital dan karya artificial intelligence, sedangkan penelitian ini berfokus pada mahasiswa Seni Pedalangan dalam konteks seni tradisi.

Penelitian kelima dilakukan oleh Kolyvas dan Kostagiolas (2024) dengan judul “*Information Needs and Information-Seeking Behavior of Visual Artists: A Systematic Review of the Literature*”. Penelitian ini membahas kebutuhan informasi dan perilaku pencarian informasi seniman visual melalui kajian literatur sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seniman membutuhkan informasi teknis, kreatif, profesional, inspiratif, dan kontekstual dalam proses berkarya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai kebutuhan informasi dan perilaku pencarian informasi dalam bidang seni. Perbedaannya, penelitian Kolyvas dan Kostagiolas berfokus pada seniman visual,

sedangkan penelitian ini berfokus pada mahasiswa Seni Pedalangan dalam konteks seni pertunjukan tradisi.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai perilaku pencarian informasi telah banyak dilakukan dalam konteks mahasiswa, media digital, dan bidang seni. Namun, penelitian yang secara khusus membahas perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan dalam konteks garap seni pertunjukan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menempati posisi yang lebih spesifik dengan mengkaji bagaimana mahasiswa Seni Pedalangan ISI Surakarta mencari, memilih, mengevaluasi, mengolah, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber untuk menunjang garap seni pertunjukan. Kekhasan penelitian ini terletak pada konteks seni tradisi yang menuntut mahasiswa untuk menghubungkan pakem, kreativitas, pengalaman praktik, dan relevansi pesan pertunjukan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perilaku Pencarian Informasi

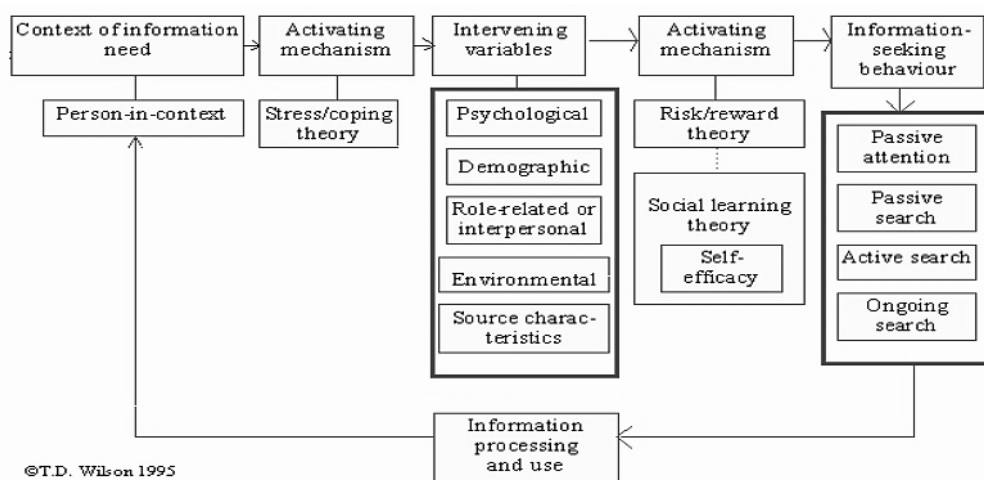
Di era digital saat ini, perilaku informasi memegang peranan penting untuk memahami bagaimana seseorang mengakses, menelusuri, serta memanfaatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki pola perilaku informasi yang berbeda, dipengaruhi oleh kebutuhan, dorongan internal, serta faktor sosial dan teknologi di sekitarnya. Ketika seseorang memperoleh informasi, pengetahuannya akan semakin berkembang sehingga mampu memahami berbagai hal dengan lebih luas. Dalam kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi, terdapat perbedaan penting antara konsep Perilaku Informasi (*Information behavior*) dan

Perilaku Pencarian Informasi (*Information seeking behavior*). Perilaku Informasi adalah konsep yang lebih luas, meliputi totalitas interaksi manusia dengan informasi, termasuk pencarian aktif, penerimaan pasif, penggunaan, dan penghindaran informasi. Sementara itu, Perilaku Pencarian Informasi merujuk pada serangkaian tindakan sadar dan disengaja yang dilakukan individu untuk menemukan informasi sebagai respons terhadap kebutuhan yang dirasakan. Menurut Case dan Given (2016), perilaku informasi merupakan aktivitas individu dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi, kemudian mencari, memperoleh, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi tersebut untuk memenuhi tujuan tertentu. Definisi ini menekankan bahwa proses tersebut tidak hanya berhenti pada pencarian, tetapi mencakup seluruh proses pengelolaan informasi hingga dapat digunakan secara efektif.

Dalam ranah akademik, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan, perilaku pencarian informasi muncul sebagai respons aktif terhadap kebutuhan kreatif dalam penulisan naskah pertunjukan. Teori Wilson (1996) merumuskan model perilaku informasi yang menunjukkan bahwa aktivitas pencarian ini dipicu oleh kebutuhan spesifik (misalnya, penyusunan naskah) yang kemudian mengaktifkan mekanisme pencarian. Proses pencarian informasi mahasiswa seni dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas dalam menghimpun, memilih, dan mengintegrasikan informasi dari beragam sumber, seperti koleksi cetak, arsip pertunjukan, manuskrip klasik, maupun media digital, untuk memperkaya pengetahuan dan mendukung kreativitas mereka. Model ini menjelaskan bahwa perilaku pencarian informasi dapat terwujud dalam beberapa

bentuk, mulai dari perhatian pasif, pencarian pasif, pencarian aktif, hingga pencarian berkelanjutan, yang semuanya dipengaruhi oleh variabel intervensi seperti faktor psikologis, lingkungan, dan karakteristik sumber informasi. Dengan demikian, perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan dipahami sebagai upaya mereka untuk menelusuri, memilih, dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai saluran guna menghasilkan karya seni yang orisinal dan kontekstual Model teori perilaku informasi Wilson (1996) menjadi kerangka penting untuk memahami dinamika tersebut, kerangka tersebut dapat dilihat di gambar 2.1 :

Gambar 2. 1 Model Teori Perilaku informasi



(Sumber: Wilson, T. D., 1996)

Dalam alur pola perilaku informasi terdapat model perilaku pencarian informasi (*Information seeking behavior*) yang menggambarkan bagaimana individu mencari dan memanfaatkan informasi dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang saling berkaitan. Dalam konteks mahasiswa program studi Seni Pedalangan ISI Surakarta, model ini menjelaskan bahwa proses pencarian

informasi berawal dari adanya kebutuhan spesifik (*Context of information need*), misalnya dalam penyusunan naskah pertunjukan, yang dipicu oleh situasi akademik maupun kreatif. Kebutuhan tersebut kemudian mengaktifkan mekanisme pencarian informasi yang dipengaruhi oleh sejumlah variabel intervensi (*Intervening variables*). Variabel ini mencakup beberapa faktor seperti faktor psikologis (motivasi dan persepsi kreatif), faktor demografis (usia, latar belakang pendidikan seni, dan pengalaman budaya), faktor sosial (hubungan dengan dosen, teman sebaya, atau komunitas seni), faktor lingkungan (tersedianya fasilitas dan layanan informasi), serta karakteristik sumber informasi (kredibilitas manuskrip, arsip, atau media digital). Keseluruhan faktor ini mendorong terbentuknya perilaku pencarian informasi yang dapat terlihat dalam beberapa bentuk, mulai dari perhatian pasif (menemukan ide secara tidak sengaja di perpustakaan), pencarian pasif (mencari referensi tanpa tujuan khusus), pencarian aktif (menelusuri sumber secara terarah untuk pengembangan lakon), hingga pencarian berkelanjutan (melakukan eksplorasi terus-menerus sesuai kebutuhan garap yang berkembang).

1. Perhatian Pasif (*Passive Attention*) : Tahap yang terjadi ketika informasi diperoleh secara tidak sengaja atau kebetulan, tanpa adanya niat awal untuk mencari. Misalnya adalah mendapatkan wawasan saat menggunakan media sosial atau menonton pertunjukan seni.
2. Pencarian Pasif (*Passive Search*) : Kondisi di mana individu mulai mencari informasi setelah menerima atau menemukan informasi yang dirasa relevan secara pribadi. Meskipun perilaku pencarian sudah dimulai, namun prosesnya belum terstruktur atau terarah.

3. Pencarian Aktif (*Active Search*) : Ditandai dengan upaya yang disengaja dan terarah. Individu secara aktif melakukan pencarian sistematis untuk menemukan data atau pengetahuan yang dibutuhkan.
4. Pencarian Berkelanjutan (*On Going Search*) : Setelah kerangka dasar ide, gagasan, atau keyakinan telah terbentuk melalui pencarian aktif, tahap ini melibatkan pencarian informasi yang terus-menerus dilakukan. Tujuannya untuk memperbarui, memperluas, atau melengkapi kerangka pengetahuan yang sudah ada.

Dengan demikian, model perilaku informasi ini membantu memahami bagaimana mahasiswa seni pedalangan mengintegrasikan berbagai sumber informasi untuk memperkaya wawasan dan mendukung kreativitas mereka dalam proses pengkaryaan garap seni pertunjukan.

2.2.2 Garap Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan secara fundamental dipahami sebagai peristiwa artistik yang melibatkan interaksi antara pelaku seni dan penonton dalam ruang serta waktu tertentu. Menurut Schechner (2002), pertunjukan merupakan titik temu antara teks atau naskah, tubuh atau pelaku, konteks sosial, dan interpretasi budaya. Pertunjukan bukan sekadar penyajian karya estetis di panggung, tetapi juga proses representasi yang memuat makna sosial dan estetis di hadapan audiens. Dalam konteks seni tradisional Indonesia, Soedarsono (2002) menekankan bahwa pertunjukan seni memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai hiburan sekaligus media penyampaian nilai kehidupan dan pesan moral kepada masyarakat. Dengan demikian, pertunjukan

dapat dipahami sebagai ekspresi artistik sekaligus wadah sosial-budaya yang dinamis.

Dalam konteks seni pedalangan atau pakeliran, garap menjadi aspek penting yang menjembatani naskah sebagai konsep dengan pertunjukan sebagai sajian artistik. Sunardi, dan Murtana (2018) menjelaskan bahwa garap pakeliran merupakan suatu sistem yang terdiri atas materi garap, sarana garap, bentuk garap, penentu garap, dan pertimbangan garap. Materi garap mencakup lakon, tokoh, dan alur cerita; sarana garap meliputi wayang, gamelan, dan perangkat pendukung; bentuk garap berkaitan dengan struktur penyajian; penentu garap berpusat pada dalang; sedangkan pertimbangan garap melibatkan aspek kontekstual seperti penonton dan tujuan pertunjukan. Garap juga menjadi ruang aktualisasi ide dan kreativitas dalang dalam menafsirkan naskah sesuai konteks zaman, kebutuhan audiens, dan gagasan artistik. Sunardi (2012) menekankan bahwa garap pakeliran berfungsi membangun rasa atau kualitas emosional, seperti sedhih, greget, prenes, dan regu, melalui pengolahan catur, sabet, dan karawitan. Dalam proses tersebut, kebebasan kreatif tetap berada dalam kerangka pakem sebagai sistem nilai dan aturan dasar. Putra (2021) menyatakan bahwa garap pakeliran merupakan proses kreatif multidimensional yang melibatkan daya cipta, intuisi, pengalaman, serta pemahaman budaya. Bagi mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta, pertunjukan seni menjadi muara dari aktivitas kreatif dan perilaku pencarian informasi dalam menghubungkan pengetahuan akademik, sumber informasi perpustakaan, dan tradisi lisan untuk menjaga kontinuitas sekaligus mentransformasi warisan budaya melalui seni pedalangan.

2.2.3 Naskah Pertunjukan

Naskah pertunjukan, khususnya dalam konteks seni pedalangan Jawa, memiliki peran penting yang lebih dari sekadar teks karena menjadi media penyimpanan, transmisi, dan representasi nilai filosofis, sejarah, serta ajaran moral Jawa yang diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Edisi V, 2016), naskah berarti karangan seseorang yang belum diterbitkan atau rancangan bahan-bahan berita yang siap untuk diset, sehingga dapat dipahami sebagai karya tulis atau teks awal yang menjadi dasar penyusunan karya lebih lanjut. Dalam konteks pedalangan, naskah lakon berperan sebagai *blueprint* artistik yang menjadi landasan pementasan sekaligus media pelestarian dan transformasi budaya. Fungsi naskah berada pada persimpangan antara tradisi dan modernitas karena di satu sisi menjunjung pakem sebagai aturan dasar yang mengatur struktur, alur, dan karakter tokoh, sedangkan di sisi lain menjadi ruang kreativitas mahasiswa untuk memodifikasi atau menginterpretasi ulang unsur tersebut agar relevan dengan konteks zaman.

Santosa (2008) menyatakan bahwa naskah lakon merupakan elemen dasar dalam pertunjukan modern, bukan hanya sebagai teks yang dibaca, tetapi juga sebagai tempat penyimpanan gagasan pengarang yang kemudian diinterpretasikan oleh sutradara, aktor, atau dalang melalui unsur artistik seperti tata artistik, ruang, musik, pencahayaan, dan permainan tokoh. Schechner (2002) mendefinisikan pertunjukan sebagai peristiwa seni yang melibatkan interaksi antara pelaku dan penonton dalam ruang dan waktu tertentu serta memuat makna sosial, budaya, dan estetis. Pavis (1998) melihat pertunjukan sebagai perwujudan konkret dari teks

yang diperkaya elemen estetika dan interaksi audiens, sedangkan Soedarsono (2002) menekankan bahwa pertunjukan tradisional di Indonesia memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai hiburan sekaligus media pengajaran nilai kehidupan. Danandjaja (1984) menyebutkan bahwa naskah dalam tradisi lisan Indonesia tidak selalu berwujud tulisan, tetapi juga diwariskan secara oral sehingga mengandung nilai budaya, sosial, dan filosofis yang memperkuat identitas kolektif masyarakat. Sejalan dengan itu, Hutcheon (2006) berpendapat bahwa naskah merupakan bentuk representasi yang terbuka untuk interpretasi ulang karena setiap pementasan menghadirkan pembacaan baru atas teks yang sama. Dalam konteks mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta, naskah pertunjukan menjadi landasan yang menghubungkan pengetahuan akademik, sumber informasi perpustakaan, dan tradisi budaya Jawa, sehingga berfungsi sebagai *blueprint* struktur pementasan sekaligus media pelestarian dan transformasi budaya.

2.2.4 Perilaku Pencarian Informasi dalam Seni Pertunjukan

Perilaku pencarian informasi dalam konteks pengkaryaan garap seni pertunjukan dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas mahasiswa dalam mengidentifikasi kebutuhan, mencari, mengakses, serta memanfaatkan informasi yang relevan untuk menghasilkan karya pertunjukan. Wilson (1996) menjelaskan bahwa perilaku pencarian informasi muncul sebagai respons atas kebutuhan yang dirasakan individu, sedangkan Case dan Given (2016) menekankan bahwa perilaku informasi mencakup seluruh proses mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pemanfaatan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta, kebutuhan pencarian informasi

biasanya muncul ketika mereka harus menyusun lakon atau naskah pertunjukan. Proses tersebut melibatkan berbagai sumber, mulai dari koleksi perpustakaan berupa buku, manuskrip, dan arsip pertunjukan, sumber digital, hingga wawasan yang diperoleh melalui interaksi dengan dosen maupun praktisi seni.

Pengembangan naskah pertunjukan menuntut mahasiswa untuk mengintegrasikan beragam informasi, baik yang bersifat tekstual, visual, maupun oral. Santosa (2008) menyatakan bahwa naskah lakon merupakan tempat penyimpanan gagasan yang baru menemukan maknanya ketika dipentaskan melalui unsur artistik. Hal ini sejalan dengan Hutcheon (2006) yang menekankan bahwa naskah adalah representasi terbuka yang selalu dapat ditafsirkan ulang sesuai konteks zaman dan audiens. Dengan demikian, perilaku informasi mahasiswa tidak hanya berhenti pada pencarian referensi, tetapi juga mencakup proses seleksi, interpretasi, dan transformasi informasi menjadi naskah yang kreatif serta kontekstual. Perpustakaan berperan penting sebagai penyedia sumber pengetahuan, baik berupa teks klasik maupun arsip digital, yang dapat diolah menjadi bahan dasar penciptaan naskah. Dalam konteks ini, perilaku informasi mahasiswa dalam pengkaryaan garap seni pertunjukan tidak hanya menunjukkan proses akademis, tetapi juga mencerminkan usaha kreatif dalam menjaga kontinuitas sekaligus mentransformasi warisan budaya melalui seni pedalangan.

Berdasarkan uraian konseptual tersebut, perilaku pencarian informasi dalam penelitian ini dipahami sebagai proses mahasiswa dalam mengenali kebutuhan informasi, memilih sumber, mengevaluasi, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk mendukung keputusan garap seni pertunjukan. Konsep garap dan naskah

pertunjukan tidak ditempatkan sebagai objek utama penelitian, melainkan sebagai konteks yang memunculkan kebutuhan informasi mahasiswa Seni Pedalangan. Dengan demikian, Tinjauan Pustaka ini menjadi dasar untuk memahami bagaimana model perilaku pencarian informasi Wilson (1996) digunakan dalam membaca proses pencarian informasi mahasiswa, mulai dari perhatian pasif, pencarian pasif, pencarian aktif, hingga pencarian berkelanjutan.