3. METODE

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian berupaya memahami secara mendalam perilaku pencarian informasi mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta dalam menunjang garap seni pertunjukan. Metode kualitatif dipilih karena data yang dibutuhkan bukan berupa angka statistik, melainkan pengalaman, pandangan, strategi, dan pemaknaan informan terhadap proses pencarian, pengolahan, serta pemanfaatan informasi. Creswell (2016) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk memahami makna suatu fenomena sosial berdasarkan pengalaman subjek dalam konteks alamiahnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu kasus yang spesifik, yaitu perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan ISI Surakarta dalam konteks garap seni pertunjukan. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa studi kasus digunakan untuk menelaah suatu objek secara intensif dalam konteks alamiahnya. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak diarahkan untuk membuat generalisasi statistik, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana mahasiswa mencari, memilih, mengevaluasi, mengolah, dan memanfaatkan informasi dalam proses garap.

Lokasi penelitian berada di Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kesesuaian konteks akademik dan artistik Program Studi Seni

Pedalangan dengan fokus penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah fenomena perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan, sedangkan proses kreatif garap seni pertunjukan ditempatkan sebagai konteks yang memunculkan kebutuhan informasi mahasiswa.

3.2 Informan dan Rekrutmen

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena tidak semua mahasiswa memiliki pengalaman yang relevan dengan proses pencarian informasi dalam garap seni pertunjukan. Informan dipilih secara sengaja karena dianggap mampu memberikan data yang sesuai dengan fokus penelitian.

Kriteria informan dalam penelitian ini meliputi: 1) mahasiswa aktif Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta; 2) pernah atau sedang melakukan garap seni pertunjukan, baik sebagai bagian dari tugas akademik maupun karya kreatif; 3) melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber sebagai bagian dari proses garap; 4) menggunakan informasi yang diperoleh untuk mendukung proses kreatif atau keputusan garap seni pertunjukan; dan 5) bersedia memberikan pengalaman, proses, serta strategi pencarian informasi secara mendalam selama penelitian.

Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini melibatkan enam mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta sebagai informan. Keenam informan tersebut dipilih karena memiliki pengalaman dalam proses penggarapan karya dan melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber, baik tertulis, digital, audiovisual, lisan, maupun pengalaman praktik.

Data partisipan dapat dilihat pada Tabel 3.1 :

Tabel 3. 1 Data Partisipan

No	Nama	Angkatan	Penggarapan Karya
1.	IWA	2021	Tugas akhir
2.	YBP	2022	Peringatan Hari Wayang Dunia 2025
3.	AAF	2023	Mata Kuliah Praktik Dasar Garap Pakelirtan
4.	CIN	2022	Tugas Akhir
5.	WSA	2023	Mata Kuliah Praktik Dasar Garap Pakelirtan
6.	MIA	2022	Tugas Akhir

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman informan mengenai kebutuhan informasi, sumber informasi yang digunakan, strategi pencarian, proses evaluasi, hambatan, serta pemanfaatan informasi dalam garap seni pertunjukan. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur agar peneliti tetap memiliki pedoman pertanyaan, tetapi juga memiliki ruang untuk mengembangkan pertanyaan lanjutan sesuai jawaban informan.

Observasi dilakukan untuk memahami konteks penggunaan sumber informasi dan praktik pencarian informasi mahasiswa dalam proses garap. Observasi membantu peneliti melihat bagaimana mahasiswa memanfaatkan sumber informasi, baik melalui koleksi tertulis, sumber digital, dokumentasi pertunjukan, maupun interaksi sosial dengan dosen, teman sebaya, dan komunitas seni. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data wawancara dan observasi, seperti dokumen karya, catatan proses, arsip digital, sumber rujukan, serta bukti lain yang relevan dengan proses pencarian dan pemanfaatan informasi.

Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam. Dengan menggabungkan wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti dapat membandingkan data dari berbagai sumber sehingga gambaran mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan dapat dijelaskan secara lebih utuh.

3.4 Metode Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis tematik. Analisis tematik digunakan karena penelitian ini berupaya mengidentifikasi pola, kategori, dan tema yang muncul dari pengalaman informan mengenai perilaku pencarian informasi. Heriyanto (2018) menjelaskan bahwa analisis tematik merupakan metode untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam data kualitatif. Tahapan analisis dilakukan melalui pembacaan data secara berulang, pemberian kode awal, pengelompokan kode, penentuan tema, dan penulisan hasil analisis secara naratif.

Pada tahap awal, peneliti membaca transkrip wawancara secara berulang untuk memahami isi data dan konteks pengalaman informan. Selanjutnya, peneliti memberikan kode pada bagian-bagian penting yang berkaitan dengan kebutuhan informasi, sumber informasi, strategi pencarian, evaluasi informasi, hambatan, serta pemanfaatan informasi dalam garap seni pertunjukan. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan makna untuk membentuk kategori yang lebih luas. Setelah itu, kategori yang telah terbentuk disusun menjadi tema-tema utama yang sesuai dengan fokus penelitian.

Untuk memperkuat transparansi proses analisis, penelitian ini menyajikan contoh tabel pengkodean. Tabel tersebut tidak dimaksudkan untuk menampilkan seluruh data wawancara, melainkan sebagai contoh representatif mengenai cara peneliti menandai kutipan penting, memberikan kode, mengelompokkan kode, dan mengarahkan data ke dalam tema penelitian. Contoh pengkodean dapat dilihat pada Tabel 3.2 :

Tabel 3. 2 Pengkodean

No	Code	Frekuensi	I1	I2	I3	I4	I5	I6
1.	Ide karya muncul dari keresahan batin	6	11–13	12–15	16-17	11–13	18–19	29-31
2.	Diskusi dengan dosen membantu menentukan arah pencarian	6	77-79	49–51	49–51	48-50	46–47	55-56
3.	Pencarian berlanjut setelah kerangka naskah terbentuk	6	144-146	134–143	110	134-138	129–130	111
4.	Informasi lanjutan untuk penguatan teknis penyajian	6	144-146	134–138	110	139-142	130-133	112-113
5.	Kebutuhan informasi muncul setelah ide terbentuk	5	35–41		19–21	11–13	19–20	30-31

(Sumber: Data primer diolah peneliti, 2026.)

Berdasarkan contoh pengkodean tersebut, tema-tema dalam penelitian ini disusun melalui proses pembacaan data, pemberian kode awal, pengelompokan kode, dan penarikan tema yang relevan dengan fokus penelitian mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan.

Untuk menjaga kualitas data dan hasil penelitian, penelitian ini menerapkan uji keabsahan data melalui empat aspek, yaitu *credibility, transferability, dependability, dan confirmability* (Sugiyono, 2013). *Credibility* dilakukan untuk

memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan pengalaman informan dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, kredibilitas dijaga melalui triangulasi data dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta melakukan member checking kepada informan mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Surakarta. Melalui tahap ini, data mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa dalam proses kreatif garap seni pertunjukan dapat dikonfirmasi kembali agar tidak menyimpang dari pengalaman informan di lapangan.

Selain itu, *transferability* dilakukan dengan menyajikan hasil penelitian secara rinci, sistematis, dan mudah dipahami agar pembaca dapat menilai kemungkinan penerapan temuan pada konteks lain (Hardani, 2020). *Dependability* dilakukan melalui penelusuran dan pemeriksaan proses penelitian, mulai dari pedoman wawancara, transkrip, rekaman wawancara, hingga hasil analisis, sehingga proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu, *confirmability* dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian bersumber dari data dan pengalaman informan, bukan dari subjektivitas peneliti. Pada penelitian ini, proses tersebut dilakukan melalui arahan dan peninjauan dosen pembimbing agar hasil penelitian mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa Seni Pedalangan ISI Surakarta tetap objektif, transparan, dan dapat dipercaya.