

Analisis perilaku pencarian informasi pecinta bulu tangkis Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi pertandingan BWF *World Tour* 2024 melalui media sosial X (*Twitter*)

Rohmatin Nur Chafida¹, Nurul Setyawati Handayani²

¹Mahasiswa UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

²Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

e-mail: rohmatinchafida22@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the information search behavior of Indonesian badminton lovers in meeting information needs and the obstacles faced in the process of searching for information about the BWF World Tour 2024 match on social media X (Twitter). This research uses qualitative research methods with a descriptive approach. In collecting data, researchers used interview, observation, and document methods. The results of this study are the information seeking behavior of badminton lovers described in the boundaries of information behavior according to Wilson, namely information behavior, information seeking behavior, information searching behavior, and information user behavior. From these behaviors, it can meet the information needs of badminton lovers as follows (1) cognitive needs can be met through information behavior, information seeking behavior and information searching behavior; (2) affective needs can be met through information seeking behavior; (3) personal integration needs and (4) social integration needs can be met through information searching behavior and information user behavior; and (5) fantasy needs can be met through information seeking behavior and information user behavior. In addition, there are several obstacles faced by badminton lovers including internet networks, information credibility, information limitations, and delays in the latest information.

Keywords: *Information searching behavior; Information needs; BWF world tour; Social media X*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perilaku pencarian informasi pecinta bulu tangkis Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi dan kendala yang dihadapi dalam proses pencarian informasi tentang pertandingan BWF *World Tour* 2024 di media sosial X (*Twitter*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumen. Hasil dari penelitian ini adalah perilaku pencarian informasi pecinta bulu tangkis yang dijelaskan dalam batasan perilaku informasi menurut Wilson yakni perilaku informasi, perilaku penemuan informasi, perilaku pencarian informasi, dan perilaku penggunaan informasi. Dari perilaku-perilaku ini, dapat memenuhi kebutuhan informasi pecinta bulu tangkis sebagai berikut (1) kebutuhan kognitif dapat dipenuhi melalui perilaku informasi, perilaku penemuan informasi dan perilaku pencarian informasi; (2) kebutuhan afektif dapat dipenuhi melalui perilaku penemuan informasi; (3) kebutuhan integrasi personal serta (4) kebutuhan integrasi sosial dapat dipenuhi melalui perilaku pencarian informasi dan perilaku penggunaan informasi; dan (5) kebutuhan berkhayal dapat dipenuhi melalui perilaku penemuan informasi dan perilaku penggunaan informasi. Selain itu, terdapat beberapa kendala yang dihadapi pecinta bulu tangkis meliputi jaringan internet, kredibilitas informasi, keterbatasan informasi, dan keterlambatan informasi terbaru.

Kata Kunci: Perilaku pencarian informasi; Kebutuhan informasi; BWF *world tour*; Media sosial X

A. PENDAHULUAN

Bulu tangkis adalah cabang olahraga yang populer di Indonesia. Bulu tangkis juga menjadi cabang olahraga (cabor) yang mendominasi sumbangan medali Indonesia di Olimpiade (Javier 2024). Karena prestasinya yang membahana, banyak masyarakat Indonesia menyukai olahraga ini. Pecinta olahraga ini pun cukup banyak di Indonesia, mulai dari kalangan muda hingga tua. Nielsen Sports menetapkan bahwa bulu tangkis adalah olahraga nomor 1 di Indonesia, dengan sepak bola dan bola basket menempati urutan dua dan tiga (Puspa and Laksamana 2020). Dalam surveinya disebutkan sebanyak 71% masyarakat Indonesia menyukai bulu tangkis, 68% menyukai sepak bola, dan 48% menyukai bola basket. Sedangkan, (BWF 2023) menyebutkan bahwa bulu tangkis merupakan olahraga ketiga yang paling banyak diikuti di antara 28 jenis olahraga lainnya di dunia. Persentase penggemar bulu tangkis menempati urutan ketiga dengan 16%, di bawah penggemar sepak bola dan bola basket (masing-masing 35% dan 17%).

Bagi para penggemar olahraga, termasuk bulu tangkis, pasti tak asing dengan adanya berbagai turnamen atau pertandingan baik dari kancah nasional maupun internasional. Para penggemar akan senantiasa mengikuti penyelenggaraan turnamen tersebut. Salah satu turnamen internasional bulu tangkis yang paling terkenal adalah BWF *World Tour*. BWF *World Tour* adalah seri turnamen bulu tangkis yang diadakan oleh BWF (*Badminton World Federation*) untuk memperebutkan hadiah uang dan poin kemenangan bagi pemain yang memenangkannya. Turnamen ini dibagi menjadi lima tingkatan, yakni *Super 1000*, *Super 750*, *Super 500*, *Super 300*, dan *Super 100*. BWF *World Tour* ini dilaksanakan di beberapa negara dalam satu tahun (BWF n.d.).

Prestasi para atlet bulu tangkis dalam BWF *World Tour* akan dinantikan oleh para penggemarnya. Pemberitaan tentang perhelatan turnamen ini juga menjadi pusat perhatian di dunia olahraga. Pecinta bulu tangkis akan antusias dalam mengikuti berita tentang BWF *World Tour* setiap tahunnya. Bahkan mereka rela begadang menyaksikan pertandingan untuk mendukung atlet favoritnya. Namun, durasi pertandingan bulu tangkis yang tidak memiliki waktu yang absolut terkadang membuat para pecinta bulu tangkis tidak dapat menyaksikan pertandingan pemain favoritnya dengan pas.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pecinta bulu tangkis dapat mengakses informasi seputar pertandingan BWF *World Tour* melalui media komunikasi *online*. Media sosial merupakan media komunikasi *online* yang paling banyak dipakai oleh masyarakat. Media sosial telah menjadi wadah bagi seseorang untuk berbagi dan mendapatkan informasi. Terdapat beberapa media sosial yang digunakan oleh masyarakat Indonesia, seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter* atau yang kini dikenal dengan nama *X*. *Twitter* atau *X* termasuk salah satu media sosial yang populer untuk berbagi dan mencari informasi. Berdasarkan laporan *We Are Social*, terdapat sekitar 27,5 juta pengguna *Twitter* atau *X* di Indonesia per Oktober 2023. Dengan jumlah itu, Indonesia menempati peringkat keempat pengguna *X* terbanyak di seluruh dunia (Annur 2023).

Media Sosial *X* merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh pecinta bulu tangkis. Melalui media sosial *X* ini, mereka mendapatkan informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, hingga statistik para pemain yang sedang bertanding. Selain itu, media sosial *X* juga menjadi wadah bagi mereka untuk berinteraksi dengan sesama pecinta bulu tangkis, berbagi pendapat, dan menciptakan komunitas virtual yang solid. Kegiatan yang dilakukan di media sosial ini merupakan kegiatan yang mengarah pada suatu perilaku penemuan informasi dalam kehidupan sehari-hari, di mana para pecinta bulu tangkis melakukan interaksi dengan pecinta bulu tangkis yang lain untuk memenuhi kebutuhan informasi pada sesuatu yang digemari.

Salah satu kebutuhan informasi yang sering dicari oleh pecinta bulu tangkis adalah informasi pertandingan BWF *World Tour*. Untuk memenuhi kebutuhan informasi terkini mengenai jalannya pertandingan, para pecinta bulu tangkis mencari di berbagai sumber media sosial tak terkecuali media sosial *X*. Berita terbaru tentang jadwal pertandingan, hasil, hingga analisis pertandingan dapat diakses dengan mudah di media sosial ini. Akun-akun resmi federasi bulu tangkis berbagai negara, klub bulu tangkis, akun *fanbase*, hingga para atlet bulu tangkis sendiri aktif mengunggah informasi terbaru mengenai BWF *World Tour*. Ini yang membuat media sosial *X* menjadi salah satu sumber informasi tercepat yang didapat oleh para pecinta bulu tangkis.

Dorongan dari banyaknya informasi yang beragam melahirkan perilaku pencarian informasi. Seseorang harus melakukan tugas-tugas yang melibatkan informasi dan pengetahuan karena mereka dipaksa untuk menghadapi ketidakpastian sepanjang hidup mereka. Perilaku pencarian informasi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang akan menghasilkan suatu prosedur atau langkah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Langkah dalam mendapatkan informasi dapat terjadi secara tidak sengaja atau pasif maupun secara sengaja atau aktif. Dalam langkah pasif, proses yang dilakukan kurang bersungguh-sungguh. Sedangkan, dalam langkah aktif melibatkan proses pencarian yang lebih mendalam (Case 2016). Dalam penelitian ini, batasan perilaku pencarian informasi dijelaskan berdasarkan teori (Wilson 2000) yakni perilaku informasi, perilaku penemuan informasi, perilaku pencarian informasi, dan perilaku penggunaan informasi.

Penelitian tentang perilaku pencarian informasi dan kebutuhan informasi telah dilakukan beberapa kali sebelumnya. Penelitian yang ditulis oleh (Wahyuni, Amelia, and Latiar 2020) dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi Generasi Z di SMA Negeri 8 Pekanbaru” mendapatkan hasil bahwa perilaku pencarian informasi siswa/i Generasi Z SMAN 8 Pekanbaru sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh *Marchionini*. Penelitian berikutnya ditulis oleh (Theo 2016) dengan judul “Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pecinta Bulutangkis”. Menurut hasil penelitian, kebutuhan informasi yang berkaitan dengan fungsi kognitif, integrasi personal, dan pelepasan ketegangan dapat terpenuhi dengan sangat optimal. Sedangkan kebutuhan afektif dan kebutuhan integrasi sosial dapat terpenuhi dengan cukup optimal. Perbedaan dari penelitian yang ditulis peneliti adalah peneliti mencoba meneliti perilaku pencarian informasi menggunakan pendapat dari Wilson. Selain itu, perbedaan lokasi pecinta bulu tangkis dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka dari penelitian terdahulu juga memiliki perbedaan, yaitu melalui media sosial *X* atau yang dulu dikenal dengan sebutan *Twitter*.

Dari penjelasan tersebut, ini menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Perilaku Pencarian Informasi Pecinta Bulu Tangkis Indonesia dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pertandingan BWF *World Tour* 2024 melalui Media Sosial *X* (*Twitter*)”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perilaku pencarian informasi pecinta bulu tangkis Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi dan kendala yang dihadapi dalam proses pencarian informasi tentang pertandingan BWF *World Tour* 2024 di media sosial *X* (*Twitter*).

B. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang perilaku pencarian informasi dan kebutuhan informasi telah beberapa dilakukan oleh peneliti terdahulu. Untuk menyajikan penelitian yang orisinal dan terbaru, peneliti mencoba melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai bahan literatur dan referensi.

Penelitian pertama ditulis oleh (Fatimatuzzahro 2024) dengan judul “Perilaku Penelusuran Informasi Penggemar K-Pop dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Terkait Musik Korea”. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah perilaku penelusuran informasi penggemar K-pop dapat dikatakan sesuai dengan kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Akan tetapi, terdapat kendala dalam pencarian informasi yakni informasi yang tidak akurat, perbedaan bahasa, dan gangguan jaringan menjadi penghambat dalam proses pencarian. Penelitian selanjutnya ditulis oleh (Angelin 2023) dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi *Beauty Reviewer* “Nano Influencer” dalam Membuat Konten Kecantikan di *Twitter*”. Hasil dari penelitian ini adalah diketahui proses pencarian informasi *beauty reviewer* dalam menciptakan konten ulasan produk kecantikan di *Twitter* serta perilaku pencarian informasi *beauty reviewer* digambarkan dalam model perilaku pencarian informasi ELIS (*Everyday Life Information Seeking*). Dan penelitian terakhir dilakukan oleh ditulis oleh (Fitria & Prajawinanti 2022) dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi Kesehatan di Internet pada Ibu Rumah Tangga Desa Tawangrejo Kabupaten Blitar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencarian informasi dimulai dengan kebutuhan informasi, informasi dan mencapai tahap penggunaan informasi. Salah satu kendala yang dihadapi ibu rumah tangga selama proses pencarian informasi adalah kurangnya media yang mereka gunakan untuk mencari informasi.

Dari ketiga penelitian tersebut terdapat keterkaitan tinggi dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Beberapa konsep dari penelitian-penelitian tersebut menjadi konsep dasar penelitian ini seperti perilaku pencarian informasi dan kebutuhan informasi. Keterbaruan dan keorisinalan topik dari penelitian yang ditulis peneliti adalah peneliti mencoba meneliti perilaku pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi dari salah satu kelompok penggemar olahraga, yakni pecinta bulu tangkis. Selain itu, peneliti juga memaparkan bagaimana perilaku pencarian informasi dapat memenuhi kebutuhan informasi pecinta bulu tangkis.

Perilaku pencarian informasi mengacu pada tingkah laku manusia yang berkaitan dengan cara mendapatkan informasi (Yusup and Subekti 2010). Sebagai teori utama yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori (Wilson 2000) untuk menjelaskan batasan perilaku informasi sebagai berikut ini:

- a. Perilaku informasi (*information behavior*), merupakan perilaku seseorang berkaitan dengan sumber dan saluran informasi, termasuk bagaimana mereka mencari dan menggunakan informasi baik secara aktif maupun pasif. Komunikasi tatap muka (antar pribadi) maupun menonton televisi dapat dikategorikan sebagai perilaku informasi.
- b. Perilaku penemuan informasi (*information seeking behavior*), merupakan upaya yang disengaja sebagai hasil dari kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi hastawi atau manual (seperti koran, majalah, atau perpustakaan) ataupun sistem informasi berbasis komputer (digital) dapat digunakan dalam perilaku ini.
- c. Perilaku pencarian informasi (*information searching behavior*), merupakan perilaku pencarian yang ditunjukkan seseorang ketika berhadapan dengan sistem informasi atau dikenal sebagai perilaku tingkat mikro. Perilaku ini melibatkan interaksi dengan sistem dalam berbagai cara, baik pada tingkat interaksi dengan komputer (menggunakan *mouse* atau mengklik tautan) maupun pada tingkat mental dan intelektual (misalnya menggunakan strategi *Boolean*, atau memilih buku yang paling relevan dari pilihan judul di perpustakaan).
- d. Perilaku penggunaan informasi (*information user behavior*), yakni terdiri atas perilaku-perilaku baik fisik maupun mental yang dilakukan seseorang dalam mengintegrasikan informasi yang baru ditemukan dengan basis pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Selain teori perilaku pencarian informasi, peneliti juga menggunakan teori (Katz, Haas, and Gurevitch 1973) tentang kebutuhan yang harus dipuaskan, yaitu:

- a. Kebutuhan kognitif, tujuan dari kebutuhan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang terhadap lingkungan mereka. Kebutuhan ini berasal dari kebutuhan seseorang untuk memahami dan mengendalikan lingkungannya. Sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari, kita secara alamiah terpesona atau merasa ingin tahu dengan segala sesuatu yang telah dan sedang terjadi.
- b. Kebutuhan afektif, kebutuhan ini sangat terkait dengan kebutuhan estetika (objek yang menyenangkan dan pengalaman emosional). Dalam konteks pembahasan ini, afeksi dapat dipahami sebagai perasaan penghargaan diri terhadap keadaan, situasi, waktu, lingkungan, dan orang lain.
- c. Kebutuhan integrasi personal, kebutuhan ini terkait dengan meningkatkan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status seseorang. Kebutuhan ini merupakan hasil dari keinginan seseorang untuk mencari kepercayaan dengan diri mereka sendiri. Jika kita menggunakan internet untuk mencari informasi, kita dapat menampilkan diri dengan berbeda. Kemudian, berbekal informasi yang dikumpulkan baik secara *offline* maupun *online*, sikap kita akan berkembang. Ketika seseorang memiliki akses yang mudah ke berbagai macam informasi, kepercayaan dirinya juga akan meningkat.
- d. Kebutuhan integrasi sosial, kebutuhan integrasi sosial merupakan kebutuhan untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan anggota masyarakat lainnya. Kebutuhan seseorang untuk berbicara dengan seseorang atau kelompok yang berbeda adalah dasar dari kebutuhan ini. Misalnya, seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia melalui layanan *chatting*, *email*, *Facebook*, dan *game online*. Hal ini terjadi karena hampir setiap masalah dalam kehidupan manusia perlu diselesaikan dengan bantuan orang lain. Kita juga memiliki tanggung jawab untuk mengomunikasikan pengetahuan, emosi, dan pengalaman kita kepada orang lain.
- e. Kebutuhan berkhayal, kebutuhan ini terkait dengan dorongan untuk bersenang-senang, mengurai ketegangan, dan untuk melarikan diri. Ketika seseorang merasa tidak puas dengan kehidupan sosial di lingkungan sekitar mereka, mereka dapat menarik diri ke lingkungan yang lebih sesuai dengan keinginan mereka, seperti dunia maya di internet. Interaksi dapat terjadi hanya dengan memanfaatkan peralatan teknologi komunikasi.

Kedua teori inilah yang menjadi konsep dasar dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut (Bungin (2017), penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang pada tahap penelitiannya melewati berbagai tahap berpikir kritis dan mulai berpikir induktif. Dengan menggunakan pengamatan yang dilakukan di lapangan, pemikiran induktif bertujuan untuk mengumpulkan berbagai fakta atau fenomena sosial, memeriksanya, dan kemudian berusaha untuk berteori berdasarkan temuan tersebut. Sedangkan, menurut (Morrisan 2019), penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kondisi sosial tertentu. Penelitian deskriptif mengacu pada pendekatan terhadap suatu perilaku, fenomena, kejadian, masalah atau situasi tertentu yang menjadi objek penelitian dan hasilnya berupa deskripsi kalimat bermakna yang menjelaskan temuan tertentu.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini merupakan informasi yang didapat dari wawancara dan dokumentasi yang diperoleh selama wawancara dan observasi. Sedangkan sumber data sekundernya berupa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan

dengan topik penelitian ini. Wawancara dilakukan bersama informan yang telah ditentukan oleh peneliti. Wawancara dilaksanakan untuk mencari informasi yang meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan perilaku pencarian informasi yang dilakukan pecinta bulu tangkis di media sosial *X*.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tujuh (7) informan dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Pengguna aktif media sosial *X*
- b) Pengguna media sosial *X* yang aktif membagikan informasi tentang BWF *World Tour* atau pertandingan bulu tangkis lainnya
- c) Memiliki pengikut minimal 100 di media sosial *X*.

Dalam hal pengumpulan data, peneliti menggunakan 3 metode, yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan metode wawancara mendalam dan semiterstruktur. Sedangkan, observasi yang dilakukan oleh peneliti berupa pengamatan terhadap akun-akun pecinta bulu tangkis dan media informasi bulu tangkis di media sosial *X*. Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah prosesi wawancara dan juga interaksi para pecinta bulu tangkis dengan akun *fanbase* bulu tangkis maupun akun resmi federasi bulu tangkis.

Dalam tahap proses analisis data, peneliti menggunakan teori menurut Miles dan Herberman dalam (Morrisan 2019), yakni:

- a. Reduksi data (*data reduction*)
Reduksi data terdiri dari tindakan-tindakan seperti mencari tahu data mana yang signifikan dan mana yang tidak, memberikan fokus pada data tertentu, menyederhanakan data, menyusun gagasan umum atau deskripsi singkat tentang fenomena yang diteliti, dan mengubah konsep atau gambaran umum ke dalam format tampilan data.
- b. Tampilan data (*Display Data*)
Tampilan data memberikan pendekatan baru dalam menyusun dan memahami isi data ke dalam format yang lebih mudah dibaca (teksual). Data disajikan dalam bentuk kata, kalimat, atau diagram, hal ini memungkinkan peneliti untuk mengekstrapolasi informasi cukup jauh untuk menemukan hubungan timbal balik dan pola sistematis.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion and verification*)
Penarikan kesimpulan adalah tahap untuk memberikan makna pada data; melakukan konfirmasi, yaitu meninjau fakta sekali lagi untuk memastikan makna yang ditarik sesuai; dan melakukan verifikasi apakah makna yang ditarik akurat. Dalam hal ini, makna yang muncul dari data harus diverifikasi, dievaluasi, dan ditentukan sebagai akurat dan dapat diandalkan, yang mengindikasikan bahwa data tersebut sudah sah.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku Pencarian Informasi Pecinta Bulu Tangkis dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi

Penelitian ini menggunakan teori (Wilson 2000) untuk menjelaskan perilaku pencarian informasi pecinta bulu tangkis di media sosial *X*, sebagai berikut:

- a. Perilaku Informasi

Perilaku informasi merupakan perilaku tidak sengaja seseorang dengan sebuah informasi, dan bisa terdapat ataupun tidak terdapat tindak lanjut dari informasi yang telah didapat. Informan dalam penelitian ini menjelaskan perilaku informasi mereka saat pertama kali mendapatkan informasi tentang bulu tangkis sebagaimana penjelasan Informan 1 berikut ini:

“Sejak kecil aku sudah tau tentang bulu tangkis tapi belum yang mencari informasi secara mendalam tentang siapa aja atlet atau jadwal pertandingan. Aku mulai menjadi pecinta bulu tangkis itu di tahun 2021 setelah menonton pertandingan Thomas Uber Cup.” (Derma, wawancara 12 November 2024)

Perilaku informasi adalah perilaku seseorang yang berkaitan dengan sumber informasi. Dalam hal ini, pecinta bulu tangkis telah melakukan perilaku informasi secara pasif dan aktif. Pecinta bulu tangkis mendapatkan informasi awal tentang bulu tangkis secara pasif melalui saluran informasi seperti televisi atau media informasi lainnya. Pada tahap ini, tidak terdapat tindakan lanjutan untuk mencari informasi secara aktif karena minat terhadap bulu tangkis belum berkembang. Ketika terdapat ketertarikan yang lebih mendalam terhadap bulu tangkis, ini mengubah perilaku informasi pasif menjadi aktif.

Dalam konteks memenuhi kebutuhan informasi, perilaku informasi berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan kognitif pecinta bulu tangkis. (Katz, Haas, and Gurevitch 1973) menjelaskan bahwa kebutuhan kognitif adalah kebutuhan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman seseorang terhadap lingkungan mereka. Motivasi atau ketertarikan yang timbul dalam perilaku informasi merupakan latar belakang pecinta bulu tangkis melakukan perilaku informasi secara aktif. Latar belakang ini merupakan salah satu kebutuhan kognitif yang didapat oleh pecinta bulu tangkis. Dari latar belakang ini, pecinta bulu tangkis dapat mulai mengenal lingkungan sesama penggemar dan mulai mencoba memahami aturan permainan hingga memperoleh wawasan yang lebih luas tentang dunia bulu tangkis.

b. Perilaku Penemuan Informasi

Perilaku penemuan informasi dapat diartikan sebagai perilaku yang disengaja untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Perilaku penemuan informasi dalam penelitian ini dapat dijelaskan dengan ketertarikan pecinta bulu tangkis terhadap akun *X* tertentu seperti yang dijelaskan oleh Informan 2 berikut ini:

“Kalau diranking, aku paling tertarik sama akun fan club Hendra/Ahsan karena aku memang penggemar berat mereka, baru selanjutnya aku cari-cari informasi di akun resmi BWF dan Badminton Talk” (Yasmin, wawancara 13 November 2024)

Bersumber dari hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa pecinta bulu tangkis menunjukkan adanya pola yang terarah dan efisien dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka. Hal ini ditandai dengan pemilihan sumber informasi yang sesuai dengan preferensi, kebutuhan, dan karakteristik informasi yang dicari. Mereka memahami perbedaan karakteristik informasi yang disediakan oleh setiap sumber. Selain itu, mereka yang merasa informasi di media sosial *X* masih belum cukup, ini menunjukkan adanya fleksibilitas dengan melanjutkan pencarian di platform lain seperti *YouTube*, *Instagram*, atau media sosial lainnya.

Dalam dimensi pemenuhan kebutuhan informasi, perilaku penemuan informasi pecinta bulu tangkis berkaitan dengan beberapa kebutuhan yakni (1) kebutuhan kognitif, (2) kebutuhan afektif, dan (3) kebutuhan berkhayal. Perilaku penemuan informasi dapat memenuhi kebutuhan kognitif karena informasi yang dicari dan diperoleh membantu pecinta bulu tangkis memperkaya wawasan mereka terhadap suatu topik. Perilaku ini juga dapat memenuhi kebutuhan afektif sebab pecinta bulu tangkis kerap kali mencari konten-konten para pemain bulu tangkis untuk menambah rasa senang mereka. Upaya pecinta bulu tangkis dalam mencari konten para pemain bulu tangkis dapat dijelaskan sebagai pemenuhan kebutuhan afektif. Selain itu, perilaku ini juga dapat memenuhi kebutuhan berkhayal. Pecinta bulu tangkis mencari video cuplikan permainan para pemain bulu tangkis sebagai salah satu hiburan bagi mereka.

c. Perilaku Pencarian Informasi

Perilaku pencarian informasi merupakan perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Pecinta bulu tangkis menunjukkan perilaku pencarian informasi dengan cara menentukan kredibilitas informasi di media sosial *X* / *Twitter* seperti yang diungkapkan oleh Informan 5 berikut ini:

“Kalau menurut saya, masih kurang kredibilitas informasi di Twitter itu karena informasi di media sosial itu bisa dimanipulasi. Tetapi di antara media sosial yang lain, kredibilitas Twitter itu lebih tinggi walau nggak tinggi-tinggi banget.” (Fahmi, wawancara 3 Desember 2024)

Perilaku ini menunjukkan bahwa pecinta bulu tangkis melakukan pencarian informasi secara hati-hati dan cermat. Mereka menghindari untuk menelan informasi tanpa verifikasi. Dalam perilaku pencarian informasi, evaluasi informasi ini sangat penting karena mampu memastikan bahwa informasi yang dipilih benar-benar dapat dipercaya dan relevan.

Perilaku pencarian informasi dalam konteks pemenuhan kebutuhan informasi mampu memenuhi (1) kebutuhan kognitif, (2) kebutuhan integrasi personal, dan (3) kebutuhan integrasi sosial. Perilaku pencarian informasi adalah perilaku ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Dengan mengakses berbagai sumber di media sosial *X*, pecinta bulu tangkis dapat memahami dinamika permainan, peraturan, dan bahkan analisis mendalam tentang bulutangkis. Mereka akan membandingkan beberapa sumber informasi untuk memastikan keakuratan, yang merupakan bentuk perilaku pencarian informasi dalam memenuhi kebutuhan kognitif. Perilaku ini juga dapat memenuhi kebutuhan integrasi personal sebab pecinta bulu tangkis yang mencari informasi seputar pertandingan bulu tangkis di media *X* akan merasa menjadi sumber terpercaya dalam lingkungannya dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, perilaku pencarian informasi juga mampu memenuhi kebutuhan integrasi sosial karena pecinta bulu tangkis merasa media sosial *X* / *Twitter* memiliki peran penting dalam membagikan informasi bagi mereka.

d. Perilaku Penggunaan Informasi

Perilaku penggunaan informasi merupakan tindakan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang ketika seseorang menggabungkan informasi yang telah ditemukannya dengan pengetahuan dasar yang telah dimiliki sebelumnya. Pada kegiatan ini, seseorang yang sudah mencapai proses pencarian informasi akan memanfaatkan atau menggunakan informasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Dalam hal ini, pecinta bulu tangkis yang telah mendapatkan informasi akan memanfaatkan informasi tersebut untuk menentukan sikap atau keputusan mereka, misalnya dalam mendukung atlet. Mereka juga menggunakan informasi sebagai pemicu antusiasme dalam mengikuti perkembangan pertandingan bulu tangkis. Hal ini dapat didukung oleh dokumentasi informasi *If and Only If* dari @BadmintonTalk berikut ini:



Gambar 1. Informasi *If and Only If* Jonatan Christie Mendapatkan Tiket BWF *World Tour Final* 2024

Dalam konteks pemenuhan kebutuhan, perilaku penggunaan informasi berhubungan dengan pemenuhan beberapa kebutuhan yakni (1) kebutuhan integrasi personal, (2) kebutuhan integrasi sosial, dan (3) kebutuhan berkhayal. Dalam pemenuhan kebutuhan integrasi personal, pecinta bulu tangkis menggunakan informasi yang sudah didapat mengenai bulu tangkis untuk menjadi sumber terpercaya di lingkungan sosial mereka. Sedangkan, pada pemenuhan kebutuhan integrasi sosial, mereka menggunakan informasi yang sudah didapat untuk berinteraksi dan terhubung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama. Pecinta bulu tangkis menggunakan media sosial *X* sebagai alat komunikasi untuk membagikan informasi dan pendapat tentang bulu tangkis. Selain memenuhi kebutuhan integrasi personal dan integrasi sosial, perilaku penggunaan informasi juga mampu memenuhi kebutuhan berkhayal. Salah satu pemenuhan kebutuhan berkhayal adalah penggunaan informasi terkait cuplikan video untuk disunting menjadi video baru.

Kendala yang Dihadapi Pecinta Bulu Tangkis dalam Proses Pencarian Informasi

Beberapa kendala yang dihadapi pecinta bulu tangkis dalam pencarian informasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Jaringan Internet yang Tidak Stabil

Segala informasi saat ini diperoleh melalui jaringan internet. Oleh karena itu, kecepatan jaringan internet sangat dibutuhkan oleh setiap pencari informasi. Pecinta bulu tangkis yang mencari informasi di media sosial *X* merasa bahwa jaringan internet merupakan salah satu kendala. Stabilitas dan kecepatan internet sangat memengaruhi akses terhadap sumber informasi. Jika jaringan internet lambat atau tidak stabil, proses pencarian informasi menjadi terhambat, contohnya saat memuat video pertandingan.

b. Kredibilitas Informasi

Karena banyaknya informasi yang tersedia di media sosial *X*, beberapa informasi dapat terindikasi sebagai informasi yang salah atau keliru. Informasi seperti ini dapat mempengaruhi kredibilitas informasi yang tersedia di media sosial *X*. Pecinta bulu tangkis seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menilai apakah informasi yang dibagikan benar atau tidak. Sebab, ketika informasi tersebar begitu cepat, sulit bagi pengguna untuk memverifikasi setiap detailnya secara menyeluruh. Dalam situasi ini, penting untuk lebih

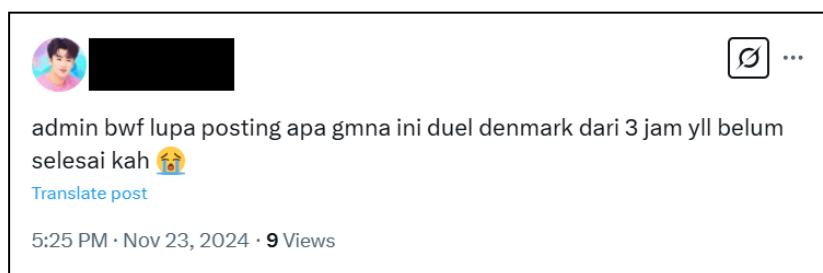
kritis dalam menyaring informasi, memeriksa kredibilitas sumbernya, dan mencari bukti dari sumber yang lebih terpercaya untuk menghindari penyebaran informasi yang salah.

c. Terbatasnya Informasi

Bulu tangkis merupakan olahraga yang dilakukan secara individu, bukan dalam tim seperti sepak bola atau basket. Hal ini menyebabkan informasi yang dibagikan lebih terbatas karena banyaknya atlet atau pemain profesional yang ada. Akun informasi bulu tangkis juga cenderung membagikan informasi yang bersifat umum tentang olahraga itu sendiri, seperti turnamen, aturan permainan, atau hasil pertandingan. Karena fokus utamanya pada olahraga, sulit untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kehidupan pribadi atau perkembangan khusus para pemainnya. Bagi pecinta bulu tangkis yang memiliki pemain favorit, ini bisa menjadi hambatan jika mereka ingin mengetahui lebih banyak tentang pemain favoritnya atau mengikuti perkembangan terbarunya secara lebih menyeluruh.

d. Keterlambatan Informasi Terbaru

Kecepatan informasi sangat dibutuhkan oleh semua orang tak terkecuali pecinta bulu tangkis, terutama dalam hal mendapatkan hasil pertandingan. Banyak penggemar yang membutuhkan informasi terbaru dengan cepat karena tidak semua dari mereka dapat menonton pertandingan secara langsung. Dalam situasi seperti ini, mereka sangat mengandalkan media atau platform informasi untuk memberikan pembaruan secara *real-time*, salah satunya media sosial *X / Twitter*. Namun, keterlambatan dalam penyampaian informasi sering kali menjadi kendala yang dihadapi. Hal ini dapat dibuktikan sebagai berikut:



Gambar 2. Kekecewaan Terhadap Keterlambatan Informasi

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni perilaku pencarian informasi yang dilakukan pecinta bulu tangkis telah mencapai pada perilaku penggunaan informasi. Pecinta bulu tangkis pernah mengalami perubahan perilaku informasi secara pasif hingga menjadi aktif seiring meningkatnya minat mereka. Pecinta bulu tangkis yang memiliki tujuan kebutuhan yang jelas menunjukkan adanya pola yang terarah dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka, seperti memilih sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik informasi yang dicari. Mereka juga menyadari pentingnya untuk memverifikasi kebenaran informasi. Mereka menghindari untuk menelan informasi tanpa verifikasi. Informasi yang telah diperoleh akan mereka gunakan untuk menentukan sikap atau keputusan mereka, misalnya dalam mendukung atlet. Mereka juga menggunakan informasi sebagai pemicu antusiasme dalam mengikuti perkembangan pertandingan bulu tangkis. Dari perilaku-perilaku inilah pecinta bulu tangkis dapat memenuhi kebutuhannya seperti kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi personal, kebutuhan integrasi sosial, dan kebutuhan berkhayal. Selain itu, pecinta bulu tangkis juga menghadapi beberapa kendala dalam proses pencarian informasi. Kendala tersebut meliputi jaringan internet, kredibilitas informasi, keterbatasan informasi, dan keterlambatan informasi terbaru.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran seperti pecinta bulu tangkis diharapkan mampu mengetahui bagaimana perilaku pencarian informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasi mereka. Peneliti juga berharap mereka mampu mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses pencarian informasi. Selain itu, media informasi bulu tangkis di media sosial *X* sudah baik dalam memberitakan olahraga bulu tangkis. Namun, mereka masih perlu meningkatkan kekurangan mereka agar penggemar dapat mendapatkan informasi tentang bulu tangkis dengan lebih cepat. Peningkatan kualitas dalam membagikan informasi juga dapat menarik penggemar baru. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan dapat dikembangkan variabel yang belum dijelaskan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelin, Sinta. 2023. "Perilaku Pencarian Informasi Beauty Reviewer 'Nano Influencer' Dan Membuat Konten Kecantikan Di Twitter." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/74746/>.
- Annur, Cindy Mutia. 2023. "Pengguna Twitter Di Indonesia Capai 24 Juta Hingga Awal 2023, Peringkat Berapa Di Dunia?" *Databoks*, 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/28/ada-27-juta-pengguna-twitter-di-indonesia-terbanyak-ke-4-global>.
- Bungin, Burhan. 2017. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- BWF. n.d. "BWF World Tour About." BWF Fan. Accessed September 7, 2024. <https://bwfworldtour.bwfbadminton.com/about>.
- . 2023. "Badminton Global Fan, Commercial and Broadcast Figures." BWF Corporate. 2023. <https://corporate.bwfbadminton.com/news-single/2023/01/14/badminton-global-fan-commercial-and-broadcast-figures>.
- Case, Donald Owen. 2016. *Looking for Information. A Survey of Research on Information Seeking, Needs and Behavior*. United Kingdom: emerald Group Publishing Limited.
- Javier, Faisal. 2024. "Sejarah Perolehan Medali Indonesia Jelang Olimpiade Paris 2024." *Tempo.Co*, July 26, 2024. <https://www.tempo.co/data/data/sejarah-perolehan-medali-indonesia-jelang-olimpiade-paris-2024-991183>.
- Katz, Elihu, Hadassah Haas, and Michael Gurevitch. 1973. "On the Use of the Mass Media for Important Things." *American Sociological Review* 38 (02): 164–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/2094393>.
- Morrison. 2019. *Riset Kualitatif*. Jakarta : Kencana.
- Puspa, Farahdilla, and Nugyasa Laksamana. 2020. "Survei Nielson Pastikan Badminton Jadi Olahraga Terpopuler Di Indonesia, Kalahkan Sepak Bola." *Kompas.Com*, 2020. <https://www.kompas.com/sports/read/2020/09/25/10000058/survei-nielsen-pastikan-badminton-jadi-olahraga-terpopuler-di-indonesia?page=all>.
- Theo, Bagus Abdiel Kharis. 2016. "Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pecinta Bulutangkis." Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/27255/>.
- Wahyuni, Desi, Vita Amelia, and Hadira Latiar. 2020. "Perilaku Pencarian Informasi Generasi z Di SMA Negeri 8 Pekanbaru." *Al-Kuttab : Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 2 (2): 21–33. <https://doi.org/10.24952/ktb.v2i2.2687>.
- Wilson, T. D. 2000. "Human Information Behavior." *Informing Science* 3 (2): 49–55. <https://doi.org/10.28945/576>.
- Yusup, Pawit M, and Priyo Subekti. 2010. *Teori Dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval*. Jakarta: Kencana.