

PERILAKU PENCARIAN INFORMASI PARA PECATUR DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI

Survey Pada Para Pecatur Mahasiswa Di Unit Catur Mahasiswa Universitas Padjadjaran (UCMU)

Oleh :

Ai Dasriyah Ninis¹, Yunus Winoto², Agustini Damayani³.
^{1,2,3}. Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Jatinangor Sumedang KM 21 Bandung.
Email : yunus.winoto@unpad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku pencarian informasi pecatur di Unit Catur Mahasiswa Unpad (UCMU) dalam memenuhi kebutuhan informasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan analisis survey deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota aktif Unit Catur Mahasiswa Unpad yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara dan studi pustaka. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar pecatur menggunakan internet sebagai sumber informasi rujukan, untuk menunjang informasi yang telah diperoleh pecatur melakukan penelusuran melalui internet juga, pecatur memilih informasi yang mudah dipahami, informasi yang paling sering dicari pecatur adalah mengenai *opening* catur, pecatur melakukan diskusi dengan pelatih atau pemain catur lain untuk memperbaharui informasi yang telah dimiliki, pecatur bermain secara *online* untuk mendalami informasi yang telah dimiliki.

Kata Kunci: perilaku pencarian informasi, pecatur, kebutuhan informasi.

ABSTRACT

This study aims to find out the information searching behavior of chess players in Unpad Student Chess Unit (UCMU) in meeting the information needs. The research method used is a quantitative approach with descriptive survey analysis. The population in this study are all active members of Unit Unpad Student Chess which amounted to 32 people. Data collection techniques used were questionnaires, interviews and literature study. The conclusions of this study indicate that most chess players use the internet as a source of referral information, to support the information that has been obtained by chess players to search through the internet as well, the most frequently sought by chess players are chess opening, chess players choose more understandable information, chess players to discuss with coaches or other chess players to update the information already owned, chess players play online to explore information already owned.

Keywords: *information seeking behavior, chess player, information needs.*

A. PENDAHULUAN

Semua manusia memiliki kebutuhan dalam hidupnya. Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dipenuhi demi kelangsungan dan kesejahteraan hidup manusia. Kebutuhan primer misalnya sandang, pangan dan papan. Adapun kebutuhan lain yang tidak dapat

dipungkiri adalah kebutuhan akan informasi.

Berbicara tentang kebutuhan jika dikaitkan dengan aspek lingkungan yang mendorong timbulnya kebutuhan, khususnya yang berkaitan dengan seseorang yang dihadapkan dengan berbagai media penampung informasi (sumber-

sumber) informasi, Katz, Gurevetich, dan Haas (dalam Tan 1981:298)¹ mengusulkan 5 jenis kebutuhan manusia yaitu: kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi personal, dan kebutuhan berkhayal. Adapun kebutuhan untuk memperkuat dan menambah informasi termasuk dalam jenis kebutuhan kognitif, dimana kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya.

Dalam olahraga catur salah satunya, keterampilan kognitif sangat diperlukan dalam kaitannya dengan pengambilan keputusan. Sebagaimana diungkapkan Mahendra dalam Astriyani (2015) bahwa olahraga catur adalah permainan dimana atlet mengetahui buah catur mana yang harus digerakkannya. Intinya keterampilan gerak berkaitan dengan bagaimana cara melakukan gerak tersebut, sedangkan keterampilan kognitif berkaitan dengan pemilihan keputusan apa yang harus dilakukan. Memang, catur adalah permainan asah otak. Pemain catur disebut pecatur. Para pecatur dituntut untuk berpikir guna menyusun strategi untuk memenangkan pertandingan. Catur adalah permainan taktik dan strategi.

Unit Catur Mahasiswa Universitas Padjadjaran (UCMU) diantaranya merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di lingkungan Universitas Padjadjaran (Unpad) yang menampung minat dan bakat mahasiswa yang memiliki keinginan untuk mengembangkan diri dan kemampuannya dalam olahraga catur.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Unit Catur Mahasiswa Unpad menunjukkan bahwa masing-masing pecatur memiliki latar belakang dan alasan atau motivasi yang beragam tentang mengapa mereka bermain catur. Namun mereka menyadari bahwa mereka sangat membutuhkan informasi untuk meningkatkan kemampuan bermainnya. Kebutuhan inilah yang menurut Gumilar dapat mendorong seseorang untuk terus meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya dengan melakukan pencarian informasi yang relevan. Dan kebutuhan ini juga yang disebut kebutuhan kognitif sebagaimana disebutkan Katz, Gurevetich, dan Haas.

Sementara itu, ada empat jenis kebutuhan menurut Guha dalam Saepudin (2009), yaitu: *Current need approach*, pendekatan kepada kebutuhan pengguna informasi yang sifatnya mutakhir. *Everyday need approach*, pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang sifatnya spesifik dan cepat. *Exhaustic need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna akan informasi yang mendalam. *Catching-up need approach*, yaitu pendekatan terhadap pengguna akan informasi yang ringkas dan lengkap.

Sementara itu, ada empat jenis kebutuhan menurut Guha dalam Saepudin (2009), yaitu: *Current need approach*, pendekatan kepada kebutuhan pengguna informasi yang sifatnya mutakhir. *Everyday need approach*, pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang sifatnya spesifik dan cepat. *Exhaustic need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna akan informasi yang mendalam. *Catching-up need approach*,

¹Yusup, Pawit M dan Priyo Subekti. *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval*. 2010. Jakarta: Kencana. Hlm: 82

yaitu pendekatan terhadap pengguna akan informasi yang ringkas dan lengkap.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Perilaku Informasi

Pendit (2003, 33) menyimpulkan proses pencarian informasi sebagai kegiatan pengumpulan informasi-sebagai-sesuatu yang kemudian diasimiliasikan ke dalam struktur pengetahuan seseorang. Dari sini terlihat bagaimana teori-teori tentang kognisi menjadi bagian dari proses interaksi pemakai dengan sistem informasi, dan bagaimana struktur kognitif pemakai berubah oleh informasi yang ditemukan.

Perilaku informasi merupakan keseluruhan pola laku manusia terkait dengan keterlibatan informasi. Sepanjang laku manusia memerlukan, memikirkan, memperlakukan, mencari, dan memanfaatkan informasi dari beragam saluran, sumber dan media penyimpanan informasi lain, itu juga termasuk ke dalam pengertian perilaku informasi (Yusup dan Subekti, 2010, 100).

Wilson yang dikenal sebagai pemerhati khusus perilaku pencarian informasi dikalangan peneliti ilmu informasi dalam hal ini memperjelas batas kajian yang berkaitan dengan pengguna sistem informasi dengan menyajikan beberapa definisi, yaitu:

- 1) Perilaku informasi (*information behavior*) yang merupakan keseluruhan perilaku manusia berkaitan dengan sumber dan saluran informasi, termasuk perilaku pencarian dan penggunaan informasi baik secara aktif maupun secara pasif. Menonton TV dapat dianggap sebagai perilaku

informasi, demikian pula komunikasi antar-muka.

- 2) Perilaku penemuan informasi (*information seeking behavior*) merupakan upaya menemukan informasi dengan tujuan tertentu sebagai akibat dari adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu. Dalam upaya ini, seseorang bisa saja berinteraksi dengan sistem informasi hastawi (suratkabar, sebuah perpustakaan) atau berbasis-komputer (misalnya, WWW).
- 3) Perilaku pencarian informasi (*information searching behavior*) merupakan perilaku di tingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Perilaku ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem, baik di tingkat interaksi dengan komputer (misalnya penggunaan mouse atau tindakan meng-klik sebuah link), maupun di tingkat intelektual dan mental (misalnya penggunaan strategi Boolean atau keputusan memilih buku yang paling relevan di antara sederetan buku dirak perpustakaan).
- 4) Perilaku penggunaan informasi (*information user behavior*) terdiri dari tindakan-tindakan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang ketika seseorang menggabungkan informasi yang ditemukannya dengan pengetahuan dasar yang sudah ia miliki sebelumnya. (Wilson dalam Pendit, 2003: 29).

Berdasarkan definisi yang diberikan Wilson tentang *information seeking behavior*, Yusup (2010, 105) menyimpulkan bahwa perilaku pencarian informasi adalah suatu kegiatan atau aktivitas dari individu dalam mencari informasi yang dibutuhkan atau diinginkan dengan satu tujuan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Kingrey bahwa perilaku pencarian informasi ditentukan oleh beberapa faktor yaitu kognisi, lingkungan dan tujuan (Kingrey dalam Yusup, 2010, 106).

Model Perilaku Pencarian Informasi David Ellis

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Model of Information-Seeking Behavior* yang diperkenalkan Ellis pada tahun 1987 yang merupakan pola pencarian informasi yang terdiri dari enam tahap yaitu *starting*, *chaining*, *browsing*, *differentiating*, *monitoring*, dan *extracting*. Model tersebut merupakan hasil analisis pola-pola pencarian informasi dikalangan peneliti ilmu-ilmu sosial.

Keenam tahapan pencarian informasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (Ellis, Cox dan Hall 1993: 359-365):

1) *Starting*

Starting merupakan titik awal pencarian informasi atau pengenalan awal terhadap rujukan. Seringkali informasi ditemukan pada saat *starting* merupakan topik penelitian yang dapat dikembangkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

2) *Chaining*

Chaining diidentifikasi sebagai hal yang penting pada pola pencarian informasi. Kegiatan ini ditandai dengan mengikuti mata rantai atau mengaitkan daftar literatur yang pada rujukan inti.

3) *Browsing*

Merupakan tahap kegiatan yang ditandai dengan kegiatan pencarian informasi dengan cara penelusuran semi terstruktur karena telah mengarah pada bidang yang diamati.

4) *Differentiating*

Merupakan kegiatan membedakan sumber informasi untuk menyaring informasi berdasarkan sifat kualitas rujukan.

5) *Monitoring*

Merupakan kegiatan yang ditandai dengan kegiatan memantau perkembangan yang terjadi terutama dalam bidang yang diminati dengan cara mengikuti sumber secara teratur.

6) *Extracting*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terutama diperlukan pada saat harus membuat tinjauan literatur.

Kebutuhan Informasi

Dalam ilmu informasi, sebagaimana diuraikan Khulthau dalam (Rozinah, 2012, 10) kebutuhan informasi diartikan sebagai sesuatu yang lambat laun muncul dari kesadaran yang samar-samar mengenai sesuatu yang hilang dan pada tahap berikutnya menjadi keinginan untuk mengetahui tempat informasi yang akan memberikan kontribusi pada pemahaman akan makna. Kesadaran seseorang

terhadap sesuatu yang hilang atau yang kurang dalam dirinya akan mendorong keinginan untuk mengetahui sumber informasi. Kesadaran tersebut didukung oleh motivasi. Motivasi merupakan dorongan yang dari diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Tindakan yang dilakukan merupakan perilaku untuk mencari informasi yang dianggap kurang atau dibutuhkan.

Sedangkan menurut Krikelas (1983)² konsep tentang kebutuhan informasi dapat dipahami secara umum sebagai suatu kesenjangan antara struktur pengetahuan yang dimiliki dengan yang seharusnya dimiliki.

Katz, Gurevitch, dan Haas (dalam Tan, 1981, 298)³ mengategorikan kebutuhan akan informasi sebagai kebutuhan kognitif. Menurutnya, kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya. Kebutuhan ini juga dapat memberi kepuasan atas hasrat keingintahuan dan penyelidikan seseorang.

Ada empat jenis kebutuhan menurut Guha (2009), yaitu:

- 1) *Current need approach*, yaitu pendekatan kepada kebutuhan pengguna informasi yang sifatnya mutakhir. Pengguna berinteraksi dengan sistem informasi dengan cara yang sangat umum untuk meningkatkan pengetahuannya. Jenis pendekatan ini perlu ada

interaksi yang sifatnya konstan antara pengguna dan sistem informasi.

- 2) *Everyday need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang sifatnya spesifik dan cepat. Informasi yang dibutuhkan pengguna merupakan informasi yang rutin dihadapi oleh pengguna.
- 3) *Exhaustic need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna akan informasi yang mendalam, pengguna informasi mempunyai ketergantungan yang tinggi pada informasi yang dibutuhkan dan relevan, spesifik, dan lengkap.
- 4) *Catching-up need approach*, yaitu pendekatan terhadap pengguna akan informasi yang ringkas, tetapi juga lengkap khususnya mengenai perkembangan terakhir suatu subjek yang diperlukan dan hal-hal yang sifatnya relevan.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sebagaimana diungkapkan Sugiyono (2003, 11) bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain.

Adapun teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik survei. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari

²Rozinah, Siti. 2012. *Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Dalam Penulisan Skripsi*. <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20314244-T30901-Perilaku%20pencarian.pdf>. Hlm: 11. (Diakses tanggal 13 Juli 2017).

³Yusup, Pawit.M dan Priyo Subekti. 2010. *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*. Jakarta: Kencana. Hlm: 81.

satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun dan Effendi 1989, 3).

Dengan menggunakan teknik ini, penulis akan mengembangkan konsep dan menghimpun fakta, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesa. Data yang diperoleh melalui kuesioner diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa di Unit Catur Mahasiswa Unpad dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota aktif Unit Catur Mahasiswa Unpad. Adapun yang termasuk anggota aktif adalah mahasiswa Unpad yang telah mendaftarkan diri sebagai anggota Unit Catur Mahasiswa Unpad dan aktif mengikuti kegiatan, baik itu kejuaraan maupun keorganisasian. Berdasarkan database keanggotaan yakni sejumlah 32 orang dari angkatan 2011-2016 yang kemudian ditetapkan sebagai ukuran populasi dalam penelitian ini. Karena ukuran populasi yang terbatas, maka seluruh ukuran populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan jumlah 32 orang.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) Angket, (2) Wawancara dan (3) Studi Kepustakaan.

Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara deskriptif. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menjabarkan jawaban dari responden terhadap sejumlah pertanyaan yang telah diberikan dalam kuesioner. Data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk tabel frekuensi untuk kemudian dipresentasikan dan diinterpretasikan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah disebarkan kepada anggota aktif Unit Catur Mahasiswa Unpad. Data tersebut menunjukkan bahwa:

1. *Starting*

Menunjukkan jenis sumber informasi rujukan yang sering digunakan dalam mencari informasi catur adalah sumber informasi elektronik. Sumber informasi elektronik yang paling sering digunakan adalah internet.

Responden paling banyak menggunakan *youtube* sebagai sumber informasi karena kemudahan dan kecepatan akses, selain itu responden menilai bahwa *youtube* memiliki informasi yang lengkap dan mudah dipahami karena bentuknya yang visual. Ada pula jenis aplikasi yang digunakan responden lainnya dengan alasan kemudahan akses dan praktis, diantaranya *chess.com* dan *lichess*.

2. *Chaining*

Menunjukkan jenis sumber informasi tambahan yang sering digunakan dalam mencari informasi catur adalah sumber informasi elektronik. Sebagaimana pada tahap *starting*, pada tahap ini responden mencari materi dan belajar catur dengan menggunakan *youtube*. Menurut responden, *youtube* merupakan media audio visual sehingga informasi lebih mudah dipahami. Dengan biaya yang sangat ekonomis, responden dapat memperoleh informasi yang banyak, lengkap dan bervariasi. Aplikasi catur juga menarik bagi responden, beberapa responden menggunakan *chess.com* untuk belajar catur. Di *chess.com* responden bisa mendapatkan materi sekaligus latihan dengan bermain secara online baik dengan

engine maupun pemain lain yang menggunakan *chess.com*.

3. **Browsing**

Menggambarkan jenis informasi yang sering dicari pecatur adalah mengenai *opening* catur.

Babak awal atau biasa disebut dengan pembukaan merupakan tahap awal dari permainan catur. Pada dasarnya permainan pembukaan merupakan kunci pembuka sekaligus pondasi bagi permainan catur itu sendiri. Oleh karena itu sangat penting untuk mengatur strategi yang bagus dan kuat pada permainan pembukaan ini sehingga siap untuk melakukan penyerangan, mengatur pertahanan bila diserang, serta mempunyai masa depan yang baik bagi permainan tersebut. Dengan mengetahui dan menguasai permainan babak awal, responden merasa percaya diri untuk melaangkah di babak pertengahan dan babak akhir. Sehingga responden merasa penting untuk mengetahui dan memahami berbagai teori pada permainan awal.

Ada berbagai variasi pembukaan catur yang telah ada dan populer yang bisa dipelajari oleh para pecatur. Pada dasarnya masing-masing responden cenderung menggunakan variasi yang berbeda dan beragam, hal ini disebabkan karena pembukaan yang dipakai oleh masing-masing pecatur sesungguhnya menggambarkan karakteristik dan gaya bermain pecatur itu sendiri.

4. **Differentiating**

Menjelaskan bahwa prioritas utama pecatur dalam memilih sumber informasi adalah berdasarkan isi informasi tersebut. Pecatur lebih memilih sumber informasi yang memuat informasi yang mudah difahami.

5. **Monitoring**

Menunjukkan hal yang paling sering dilakukan pecatur dalam memperbaharui informasi adalah diskusi. Dalam hal ini pecatur melakukan diskusi atau bertukar pendapat dengan orang lain untuk meng-update informasi yang telah dimilikinya. Menurut responden meskipun informasi dari sumber sebelumnya sangat banyak dan beragam, namun keterbatasan dalam berbagai hal menyebabkan mereka tidak mungkin dapat mengakses dan menyerap semuanya. Selain itu setiap orang memiliki ketertarikan masing-masing mengenai teori catur yang dipelajarinya. Maka dengan berdiskusi dapat saling berbagi dan bertukar informasi. Selain itu, walau bagaimanapun media cetak dan media elektronik memiliki kekurangan, salah satunya bentuk komunikasi yang terjalin yaitu hanya satu arah, sedangkan dengan berdiskusi komunikasinya dua arah, dan hal ini sangat membantu pecatur untuk mendalami dan memahami teori yang telah dipelajarinya. Responden biasanya melakukan diskusi dengan orang yang dianggap memiliki kemampuan dan pemahaman lebih dari dirinya. Dalam internal organisasi diskusi ini biasanya dilakukan dengan Kang Isa sebagai alumni sekaligus pelatih Unit Catur Mahasiswa Unpad saat ini dan beberapa senior yang masih aktif seperti Kang Irvan dan Ilham yang tentunya memiliki jam terbang yang cukup banyak dalam kejuaraan catur.

6. **Extracting**

Menggambarkan bagaimana pecatur mendalami informasi yang telah dimilikinya. Sebagian besar pecatur memilih bermain catur secara *online* dalam tahap ini. Pecatur menganggap bermain

secara *online* lebih praktis dan mudah karena mereka dapat bermain dimanapun dan kapanpun asalkan ada jaringan internet. Dengan bermain, pemahaman catur akan semakin meningkat dan kemampuan akan terasah. Bermain langsung dapat meningkatkan kemampuan menganalisa dan berpikir strategis. Selain itu, jika dipapan hanya dapat bermain tatap muka, secara *online* responden dapat bermain dengan siapapun dan dibelahan bumi manapun. Responden dapat bermain dengan *engine* dan langsung menganalisa langkahnya. Ada dua media yang biasa digunakan responden untuk bermain *online*, yaitu *chess.com* dan *lichess*

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Perilaku Pencarian Informasi Pecatur dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi”, diperoleh kesimpulan:

- 1) Pada tahap *strating* pecatur di Unit Catur Mahasiswa Unpad lebih memilih sumber informasi elektronik/digital. Jenis sumber informasi yang digunakan adalah internet. Pecatur menggunakan *youtube* untuk mencari informasi mengenai materi catur karena *youtube* memiliki kemudahan dan kecepatan akses, selain itu *youtube* memuat informasi yang lengkap dan mudah dipahami.
- 2) Pecatur di Unit Catur mahasiswa Unpad masih menggunakan *youtube* sebagai sumber informasi untuk menunjang informasi yang sudah diperoleh dari sumber rujukan. *Youtube* merupakan media *audio visual* sehingga informasi

yang dimuat lebih mudah dipahami. Selain itu, *youtube* juga menyediakan informasi yang banyak, lengkap dan bervariasi.

- 3) Jenis informasi yang paling sering dicari oleh pecatur adalah materi mengenai *opening catur*. Dalam permainan catur, babak *opening* merupakan tahap awal yang merupakan kunci dan pondasi bagi permainan catur itu sendiri. Dengan mengetahui dan menguasai permainan babak *opening*, pecatur merasa lebih percaya diri untuk melangkah di babak pertengahan dan babak akhir. Sehingga pecatur merasa penting untuk mengetahui dan memahami berbagai teori pada permainan awal.
- 4) Informasi yang mudah dipahami merupakan prioritas pecatur dalam memilih sumber informasi yang akan digunakan.
- 5) Pecatur di unit Catur Mahasiswa Unpad melakukan diskusi untuk memperbaharui informasi yang telah dimilikinya. Biasanya mereka berdiskusi dengan Pelatih Unit Catur Mahasiswa Unpad ataupun pecatur lain yang dianggap memiliki kemampuan lebih. Diskusi ini dilakukan untuk dapat berbagi dan bertukar informasi, mereka menyadari bahwa meskipun informasi pada media lain sangat banyak dan beragam, tetapi karena berbagai keterbatasan informasi tersebut tidak dapat diakses semuanya. Selain itu, bentuk komunikasi yang terjalin dari kegiatan berdiskusi yaitu dua

arah, hal ini memudahkan mereka untuk memahami informasi.

- 6) Untuk mendalami informasi yang telah dimilikinya, pecatur di Unit Catur Mahasiswa Unpad memilih untuk bermain secara *online* menggunakan aplikasi *chess.com* dan *lichess.org*. Hal ini dilakukan karena dianggap lebih praktis dan mudah. Dengan sekali akses, pecatur dapat bermain sekaligus belajar catur kapanpun dan dimanapun.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran diantaranya:

- 1) Bagi Unit Catur Mahasiswa Unpad
 - Setiap anggota memiliki tingkat kemampuan bermain catur yang berbeda dan tingkat kebutuhan informasi yang berbeda pula, sedangkan ketersediaan sumber informasi dengan bahasa Indonesia sangat terbatas. Unit Catur Mahasiswa Unpad dapat membantu anggotanya dalam memenuhi kebutuhan informasi misalnya dengan membuat modul catur.
 - Dapat melakukan latihan secara rutin sesuai jadwal yang telah ditetapkan berdasarkan kesepakatan anggota dengan pengurus Unit Catur Mahasiswa Unpad.
- 2) Bagi penyedia jasa layanan informasi.
 - Dapat memberikan perhatian dan sumber informasi yang memadai bagi para pecatur dengan menyediakan beragam

koleksi mengenai permainan catur dan menyediakan buku-buku catur terjemahan Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Zulkifli. 1997. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anshory, Burhanuddin. 2015. *Pengaruh Modul "Utak-Atik Catur" Terhadap Pemahaman Taktik Catur Pada Anggota Unit kegiatan Mahasiswa Catur Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/download/697/676> (Diakses tanggal 13 Juli 2017).
- Apriani, Ratih. 2017. *Peran Program West Java Leader's Reading Challenge (WJLRC) dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Universitas Padjadjaran.
- Artha, Luthfi Pramata. 2015. *Pola Perilaku Pencarian Informasi Pedagang Batu Akik dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Batu Akik*. Universitas Padjadjaran.
- Astriyani, Nina. 2015. *Huungan Tingkat Kecerdasan IQ Dengan Prestasi catur Atlet UKM Percama UPI*. <http://repository.upi.edu/18147/> (Diakses tanggal 13 Juli 2017).
- Fisher, Karen E, dkk. 2008. *Theories of Information Behavior*. New Jersey: Information Today.
- Pendit, Putu Luxman. 2003. *Penelitian Ilmu Informasi dan Perpustakaan:*

- Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi.*
Jakarta: JIP-FSUI.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik.*
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rozinah, Siti. 2012. *Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Dalam Penulisan Skripsi.*
<http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20314244-T30901-Perilaku%20pencarian.pdf>
(Diakses tanggal 13 Juli 2017).
- Saepudin, Encang. 2009. *Perilaku Pencarian Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi: Bagian 1.*
<https://encangsaepudin.wordpress.com/2009/01/10/prilaku-pencarian-dalam-memenuhi-kebutuhan-informasi-bagian-1/>
(Diakses tanggal 20 Juli 2017).
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survai.*
Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods).*
Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Azhar. 2009. *Sistem Informasi Manajemen: Pendekatan Terstruktur Resiko Pengembangan.*
Bandung: Lingga Jaya.
- Yusup, Pawit M dan Priyo Subekti. 2010. *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi (Information Retrieval).*
Jakarta: Kencana.
- Yusup, Pawit M. 2013. *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan.*
Jakarta: Bumi Aksara.