

PENGALAMAN INFORMASI REMAJA TERHADAP ALAT PERAGA KAMPANYE PEMILU 2019 DI KOTA SEMARANG

Shelyana Shelyana^{*)}, Yanuar Yoga Prasetyawan

*Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman informasi remaja terhadap penggunaan Alat Peraga Kampanye (APK) pemilu di Kota Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengambilan data penelitian ini menggunakan wawancara dengan mendapatkan informan melalui *purposive sampling*. Adapun 11 informan yang telah diwawancarai. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik (*thematic analysis*). Hasil analisis menunjukkan bahwa pengalaman informasi remaja terhadap APK telah membawa peran dan pengaruh terhadap kehidupan remaja dalam menghadapi fenomena pemilu. Diantaranya membentuk pengetahuan baru yang menjadi wawasan informasi remaja. Wawasan informasi yang diperoleh menjadikan remaja lebih mengetahui tentang calon legislatif dalam APK. Sehingga remaja merasakan adanya pendekatan dengan calon legislatif. Pendekatan yang dilakukan remaja ditemukan sebagai pertimbangan untuk pemilihan calon legislatif. Pengalaman informasi remaja juga menunjukkan penetapan keputusan remaja dalam pemilihan calon legislatif melalui pemanfaatan informasi dalam APK. Berbagai penilaian terhadap calon legislatif melalui APK dilakukan remaja. Selain itu, pengalaman informasi mengembangkan kesadaran remaja terhadap pentingnya informasi calon legislatif untuk menumbuhkan partisipasi remaja dalam pemilu.

Kata kunci: pengalaman informasi; informasi dalam APK; remaja

Abstract

[Title: Information Experience of Adolescent on the 2019 Election Campaign Props in the City of Semarang]. This study aims to determine the information experience of adolescent on the use of campaign props/ APK in the city of Semarang. The method used in this research is qualitative with a phenomenological approach. The data collection technique in this study used interviews by obtaining informants through purposive sampling. In this study 11 informants were interviewed. The analytical method used in this study is thematic analysis. The analysis shows that the information experience of adolescent on APK has a role and influence on the lives of adolescent in dealing with the phenomenon of elections. Among them are forming new knowledge which is an insight into adolescent information. Information insight gained makes teenagers more aware of legislative candidates in APKs. So that teens feel close with legislative candidates. The approach taken by adolescents was found as a consideration for the selection of legislative candidates. The information experience also shows the decision making of adolescents in the selection of legislative candidates through the use of information in APKs. Various assessments of legislative candidates through APKs are carried out by adolescents. Also, the information experience develops youth awareness of the importance of legislative candidate information to foster youth participation in elections.

Keywords: information experience; information in the APK; adolescent

^{*)}Penulisan Korenspondensi
E-mail: shelyana8@gmail.com

1. Pendahuluan

Tahun 2019 merupakan pemilu (pemilihan umum) pertama yang dilaksanakan serentak yaitu pemilu calon legislatif dan pemilu calon presiden. Pemilu pertama pada tahun 1955 (Pratama, 2018) hingga pemilu tahun 2014 dilaksanakan secara terpisah, sehingga pada tanggal 17 April 2019 masyarakat dituntut untuk dapat memilih calon anggota legislatif (diantaranya anggota DPR, DPRD provinsi, DPRD kabupaten/kota, dan DPD) sekaligus memilih calon presiden secara langsung. Calon legislatif dan presiden yang terdaftar mulai menunjukkan citra dirinya terhadap publik sejak tanggal 23 September 2018 sesuai jadwal yang dikeluarkan oleh KPU atau komisi pemilihan umum (Komisi Pemilihan Umum, 2018).

Kampanye pemilu 2019 dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media. Komunikasi dapat dilakukan calon legislatif dan calon presiden melalui media informasi. Walaupun bentuk komunikasi tersebut satu arah, namun informasi dapat dipresentasikan calon legislatif dan calon presiden kepada masyarakat. Bentuk media informasi dalam kampanye yang digunakan berupa media cetak, media elektronik, media dalam jaringan, media sosial, dan lembaga penyiaran (Peraturan Komisi Pemilihan Umum No. 23 tahun 2018: 8).

Adapun bentuk lain media informasi dalam kampanye berupa alat peraga kampanye (selanjutnya disebut sebagai APK) yang dapat dipasang di tempat umum sesuai Peraturan Komisi Pemilihan Umum No. 23 tahun 2018 dalam pasal 23. Media tersebut berupa baliho, *billboard* yang banyak ditemui di sekitar masyarakat. Strategi lama dalam penggunaan APK tersebut masih bertahan dan menjadi media utama dalam menunjang kampanye peserta pemilu 2019 disamping perkembangan media informasi seperti maraknya penggunaan internet. Penggunaan APK yang dibuat secara pribadi oleh tim pelaksana kampanye dari calon legislatif maupun calon presiden pun telah mewarnai tempat-tempat umum yang mudah dilihat serta mudah ditemukan oleh masyarakat. Sehingga bentuk media informasi berupa APK menjadi fokus dalam penelitian ini.

Iklan atau promosi yang disajikan kampanye pemilu 2019 tersebut menjadi bentuk informasi penting bagi masyarakat awam yang belum mengetahui atau mengenal calon legislatif maupun calon presiden. Terlebih bagi seorang

pemilih pemula dalam pemilu yaitu remaja yang menjadikan pemilu 2019 ini sebagai pengalaman pertama mereka. Remaja pada rentang usia 17-21 tahun merupakan pemilih pemula dalam pemilu 2019. Sehingga remaja ikut terlibat dalam pemanfaatan APK pemilu 2019. Di samping perkembangan teknologi informasi yang memudahkan remaja dalam memperoleh informasi, penggunaan APK seperti baliho, *billboard* dan spanduk masih dapat menjadi sumber penting untuk pertimbangan maupun pengambilan keputusan dalam pemilihan calon legislatif dan calon presiden 2019 karena media tersebut dekat dan mudah diakses oleh remaja pula.

Segala fenomena dalam kehidupan yang melibatkan interaksi informasi menjadikan pengalaman informasi. Pada temuan penelitian Bunce, Partridge dan Davis (2012: 41) mengungkapkan pengalaman informasi partisipan melibatkan pengembangan kesadaran mereka terhadap suatu peristiwa. Penggunaan informasi dalam menghadapi fenomena yang ada penting untuk diperhatikan. Seperti dalam penelitian Reddy (2014: 307) yang membahas pengalaman informasi calon mahasiswa yang berinteraksi dengan informasi dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang universitas. Berbagai platform media informasi digunakan dalam menghadapi fenomena pemilihan universitas yang akan ditempatinya. Namun, media sosial lebih banyak digunakan oleh calon mahasiswa di luar metode pencarian informasi tradisional (seperti *road show* universitas, agen universitas dan orang tua).

Kajian pengalaman informasi hadir untuk melihat interaksi seseorang dengan informasi yang ditemuinya. Sedangkan secara luas pengalaman informasi dapat dianggap sebagai interaksi seseorang dengan informasi, sifat interaksi informasi dan bagaimana mereka berhubungan dengan informasi saat mereka menjalani kehidupan dan pekerjaan sehari-hari (Bruce, et al., 2014: 317). Sehingga dalam melihat kemampuan seseorang dalam memaknai informasi dapat dieksplorasi melalui pengalaman informasi untuk menunjang kehidupan maupun fenomena di sekitarnya. Pengalaman informasi dalam penggunaan APK pemilu 2019 yang berupa baliho, *billboard* dan spanduk oleh remaja dapat melihat bagaimana remaja dalam memaknai informasi dalam APK. Pengalaman informasi remaja pun dapat memperlihatkan

bagaimana kebermanfaatan APK dalam menunjang kehidupan remaja dalam menghadapi fenomena pemilu 2019. Kemampuan informasi yang dialami remaja dapat dieksplorasi dari pengalamannya berinteraksi dengan informasi dalam APK pemilu 2019.

Penelitian sejenis sebelumnya yang pertama diperoleh dari penelitian Bunce, Patridge, dan Davis (2012) dengan judul "*Exploring Information Experience Using Social Media during the 2011 Queensland Floods: a Pilot Study*". Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman informasi seseorang yang menggunakan media sosial dalam peristiwa banjir di Queensland. Metode penelitian yang digunakan adalah *grounded theory* dengan teknik pengumpulan data wawancara semi-terstruktur terhadap 4 informan. Hasil penelitian menunjukkan adanya 4 kategori yang menggambarkan pengalaman informasi seseorang menggunakan media sosial selama banjir di Queensland, diantaranya adalah informasi pemantauan, komunitas dan komunikasi, afirmasi dan kesadaran.

Penelitian ini mengungkapkan pengalaman informasi digunakan untuk menghadapi fenomena banjir. Media sosial dialami individu sebagai media informasi untuk menghadapi fenomena tersebut. Salah satu bentuk pengalaman informasi terhadap media sosial digambarkan sebagai informasi pemantauan. Individu dapat memantau keadaan sekitar melalui berita dalam media sosial serta untuk tetap mendapatkan informasi mengenai peristiwa banjir. Penggambaran pengalaman informasi lainnya ditunjukkan sebagai komunikasi, jaminan keselamatan, dan perluasan kesadaran terhadap pengaruh yang diperoleh untuk menghadapi peristiwa banjir.

Penelitian sejenis sebelumnya yang kedua adalah penelitian Reddy (2014) dengan judul "*Information Experience in the Context of Information Seeking Methods by Perspective Students*". Penelitian ini menyajikan wawasan tentang pengalaman informasi calon mahasiswa ketika menggunakan media informasi untuk mendukung pengambilan keputusan mereka mengenai universitas mana yang akan ditempati. Ketika memilih universitas, calon mahasiswa mengalami berbagai cara menggunakan informasi serta terlibat dengan berbagai sumber yang telah berubah dengan cepat dari media cetak dan media massa tradisional, pameran dan

road show, ke Internet dan situs web universitas. Penelitian tinjauan literatur ini menemukan bahwa banyak calon mahasiswa yang beralih ke aplikasi media sosial seperti Facebook, blog, dan Twitter untuk menginformasikan pengambilan keputusan mereka.

Penelitian ini merujuk pada subjek penelitian berupa calon mahasiswa yang sedang mencari informasi universitas untuk dimasuki. Pada fenomena tersebut calon mahasiswa dapat dikatakan pada umur remaja dalam pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi menggunakan media sosial yang rata-rata remaja sekarang gunakan. Media sosial tersebut juga memberi pengaruh besar terhadap pengambilan keputusan remaja untuk memilih universitas yang akan dimasuki.

Penelitian sejenis sebelumnya dari Bunce, Patridge, dan Davis (2012) mengungkapkan pengalaman informasi seseorang dalam menghadapi sebuah fenomena yaitu banjir di Queensland dan dalam penelitian Reddy (2014) mengungkapkan sebuah pengalaman informasi remaja. Adapun penelitian yang peneliti usung adalah pengalaman informasi remaja terhadap APK pemilu 2019 di Kota Semarang yang mana mengungkapkan pengalaman remaja dalam menghadapi fenomena pemilu dengan menggunakan APK. Sehingga penelitian pengalaman informasi dapat dikembangkan dengan objek yang lain. Penelitian ini mengungkapkan pengalaman informasi remaja dalam menghadapi fenomena yang berbeda (pemilu 2019) dengan penggunaan media informasi yang lain (APK). Sehingga dapat diperoleh bentuk pengalaman informasi yang baru dalam bidang yang lain.

Penelitian sejenis sebelumnya yang ketiga didatangkan dari penelitian Smith dan McMenemy (2017) dengan judul "*Young People's Conceptions of Political Information: Insight into Information Experiences and Implications for Intervention*". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsepsi informasi politik remaja dan berusaha mengidentifikasi sumber-sumber informasi politik apa yang dihadapi remaja, bagaimana mereka menafsirkan sumber-sumber tersebut dan pesan-pesan yang mereka komunikasikan, serta bagaimana pengalaman informasi remaja dapat lebih dipahami untuk menginformasikan intervensi literasi informasi untuk mendukung pengembangan agensi politik. Metodologi

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Personal Construct Theory* sebagai kerangka kerja konseptual dan wawancara *Repertory Grid* (RG) digunakan untuk mengeksplorasi berbagai cara di mana 23 remaja berusia 14-15 tahun dari sebuah kota di Inggris Utara memahami informasi politik dan bagaimana mereka mengevaluasi kualitas dan otoritasnya. Hasil dari wawancara RG menunjukkan bahwa remaja menggunakan berbagai sumber informasi politik untuk mendapat informasi tentang politik dan dunia di sekitar mereka. Sumber-sumber informasi ini termasuk keluarga, teman, guru, berita televisi, surat kabar, acara radio, acara komedi, media sosial dan pertemuan masyarakat. Partisipan sadar bahwa mereka secara pasif menemukan sumber informasi serta secara aktif terlibat dalam debat dan diskusi dengan sumber lain. Beberapa peserta mengalami kesulitan mengevaluasi sumber informasi politik yang mereka temui secara kritis. Sifat pengalaman remaja tentang informasi politik sangat bervariasi. Tingkat kompleksitas dalam pengalaman informasi politik bervariasi tidak hanya antara peserta tetapi juga tergantung pada hubungan khusus mereka dengan sumber-sumber informasi di bawah pengawasan.

Penelitian yang mengeksplorasi pengalaman informasi remaja terhadap sumber-sumber informasi politik dimaksudkan pada sumber informasi politik secara umum. Dalam hal ini peneliti membawa pengalaman informasi remaja terhadap sumber informasi yang lebih spesifik yaitu APK yang banyak digunakan di Indonesia pada saat pemilu. Sumber informasi yang tergolong tradisional tersebut banyak digunakan di Kota Semarang. Sehingga fokus pengalaman informasi lebih mendalam pada pengalaman informasi remaja terhadap APK yang ditemuinya. Remaja yang ditunjuk sebagai partisipan dalam penelitian Smith dan McMenemy (2017) adalah remaja umur 14-15 tahun yang mana di Indonesia belum dapat menjadi pemilih dalam pemilu. Oleh karena itu, peneliti juga lebih menunjuk terhadap remaja umur 18-21 tahun yang telah memiliki hak pilih. Sehingga peneliti menyoroti penelitian pengalaman informasi dalam bidang politik terhadap remaja yang sudah dapat melibatkan partisipasinya dalam pemilu di Kota Semarang.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi ditujukan untuk meneliti sebuah fenomena dan makna yang dikandung oleh individu (Satori, 2012: 35). Pengalaman remaja dalam menggunakan Alat Peraga Kampanye (selanjutnya disebut APK) dapat dieksplorasi untuk melihat fenomena pemilu 2019 di kota Semarang dan makna yang dikandungnya. Studi fenomenografi juga mengamati pengalaman remaja dengan fenomena pemilu sehingga hubungan diantaranya memperoleh pengalaman informasi remaja. Sejalan dengan Bruce, et.al. (2014: 24) studi fenomenografi juga berfokus bukan pada orang itu sendiri, atau hanya pada fenomena tetapi mengeksplorasi pada hubungan di antara mereka. Sehingga pemilihan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis pada penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yaitu mengeksplorasi sebuah pengalaman informasi remaja terhadap APK dalam fenomena pemilu 2019 di Kota Semarang yang menelusuri segala pengalaman yang dialami remaja yang berkaitan dengan fenomena untuk memperoleh makna yang dikandung. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur. Wawancara tersebut dilakukan dengan 11 informan yaitu remaja di kota Semarang di beberapa SMA dan salah satu universitas yang diperoleh dengan menggunakan *purposive sampling*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *thematic analysis* yang merupakan cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke dalam Heriyanto, 2018: 318). Adapun tahapan yang dilakukan dalam analisis data yang terdiri dari (1) memahami data; (2) menyusun kode; (3) mencari tema. Selanjutnya untuk menjaga kualitas penelitian (*maintaining quality*) diuji dengan *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *confirmability* (Guba dalam Shenton, 2004: 64).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengalaman Informasi Remaja terhadap APK Dialami sebagai Bentuk Wawasan Informasi

Dalam kategori ini pengalaman informasi melibatkan kesadaran remaja terhadap keberadaan/ kehadiran informasi dan bagaimana

remaja menangkap informasi dalam APK. Kesadaran adanya APK sebagai media informasi yang muncul di lingkungan remaja menjadi awal pengalaman informasi remaja dalam fenomena pemilu. Pemilu merupakan salah satu fenomena yang terjadi 5 tahun sekali mengikuti habisnya masa jabatan presiden dan anggota legislatif. Kegiatan pemilu identik dengan kampanye calon presiden dan calon legislatif. Kampanye pemilu merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan calon presiden dan calon legislatif dengan menunjukkan sisi positif dalam dirinya. Hal tersebut dilakukan dengan berbagai kegiatan dengan harapan dapat memperoleh dukungan masyarakat.

Kegiatan kampanye pemilu tidak lepas dengan penggunaan media informasi. Pentingnya media informasi diungkapkan sebagai pencarian masa dalam mendukung calon presiden/ calon legislatif. Selain itu, melalui media informasi dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi. Sehingga penggunaan media informasi dalam kampanye pemilu memberikan peran penting sebagai sarana untuk penyebarluasan dan pemerataan informasi tentang calon presiden/ calon legislatif kepada masyarakat.

Berbagai bentuk media informasi digunakan dalam kampanye pemilu seperti penggunaan *speaker*, koran, televisi, iklan dan media sosial. Namun, remaja juga mengungkapkan masih menemukan media APK dalam pelaksanaan kampanye pemilu. Dikarenakan banyaknya APK yang hadir di lingkungan remaja. Seperti pengalaman informan yang menemukan keberadaan APK di dekat rumah dan jalan yang dilaluinya. Sehingga kesadaran terhadap keberadaan APK sebagai media informasi dalam pelaksanaan kampanye pemilu masih dirasakan remaja.

Penggunaan spanduk dan baliho diketahui banyak ditemukan remaja. Ukuran media yang cukup besar menjadi alasan APK mudah ditemukan remaja. Dengan begitu remaja masih memiliki kesadaran akan keberadaan informasi pemilu melalui APK yang ditemukan. Kesadaran akan kehadiran informasi atau APK di lingkungan remaja membentuk sebuah pengalaman informasi sebagaimana sesuai dengan pernyataan Bruce (2014: 12) yang mengungkapkan bahwa pengalaman informasi mencakup hubungan sadar atau tidak sadar seseorang dengan informasi dalam segala

bentuknya yang beragam. Dalam hal ini remaja sadar terhadap keberadaan informasi calon presiden/ calon legislatif dalam bentuk APK yang ditemuinya.

Pengalaman remaja lain mengungkapkan bahwa APK memberikan wawasan informasi baik mengenai daerah pemilihan (dapil) maupun informasi lain seperti nama calon presiden/ calon legislatif, nama partai, foto, nomor urut, *tagline* serta informasi tambahan lainnya seperti tanggal pencoblosan yang telah ditemuinya. Hal tersebut membantu remaja dalam menambah informasi tentang calon legislatif bagi remaja sebagai pemilih pemula.

3.2 Pengalaman Informasi Remaja terhadap APK Dialami sebagai Pendekatan dengan Calon Legislatif

Dalam kategori ini pengalaman informasi digunakan sebagai pendekatan remaja dengan calon legislatif. Hal tersebut dirasakan remaja ketika keberadaan informasi memberikan makna pendekatan. Pendekatan yang dimaksud seperti kegiatan pengenalan calon legislatif dengan remaja yang membuat remaja merasa lebih dekat dengan calon legislatif. Pendekatan calon legislatif melalui pengalaman informasi remaja didukung dengan adanya kemudahan akses yang dimiliki APK. Sehingga pendekatan tersebut diawali dengan adanya kemudahan akses informasi yang didapatkan remaja terhadap APK.

Adanya kemudahan akses informasi memberikan celah bagi remaja untuk lebih dekat dengan calon legislatif. Hal tersebut dapat diketahui ketika remaja dapat lebih mengenal calon legislatif melalui APK. Hal tersebut dilakukan dengan melihat gambaran tentang calon legislatif baik melalui fotonya maupun informasi lain didalamnya. Remaja mengungkapkan keberadaan informasi dalam APK membuat remaja lebih mengetahui eksistensi calon legislatif dalam kampanye. Seperti posisi dan partai yang dicalonkan calon legislatif. Sehingga eksistensi calon legislatif melalui APK dirasakan remaja dan membuat remaja lebih merasakan pendekatan tersebut.

Adapun bentuk pendekatan yang dirasakan remaja melalui kegiatan penilaian latar belakang calon legislatif. Informasi seperti status sosial maupun gelar pendidikan calon legislatif yang terdapat dalam APK menciptakan penilaian khusus oleh remaja. Hal tersebut dilakukan agar

remaja dapat melihat kualitas diri dari calon legislatif. Sehingga pendekatan remaja dengan calon legislatif tidak dilihat dari gambaran umum saja seperti nama, foto maupun partai. Namun informasi pendukung seperti latar belakang calon legislatif memberikan poin penting dalam pendekatan remaja terhadap calon legislatif. Karena dari informasi tersebut remaja dapat mengenal lebih dalam dengan calon legislatif.

Selain itu pendekatan remaja dengan calon legislatif dirasakan ketika remaja memberikan perhatian lebih terhadap kehadiran informasi dalam APK. Perhatian yang dimaksud berupa kegiatan diskusi remaja. Diskusi yang dilakukan remaja dengan remaja lain membahas informasi calon legislatif yang terdapat dalam APK. Adanya diskusi tersebut membentuk pendekatan remaja dengan calon legislatif. Karena pemahaman yang diperoleh remaja tentang calon legislatif dapat dirasakan hingga remaja dapat mengkomunikasikan informasi tersebut dengan remaja lain. Keunikan informasi yang dibawakan calon legislatif dalam APK menjadi salah satu dukungan dalam menarik perhatian remaja.

3.3 Pengalaman Informasi Remaja terhadap APK Dialami sebagai Penentuan Keputusan dalam Memilih Calon Legislatif

Pengalaman informasi dalam kategori ini melibatkan pemanfaatan informasi dalam APK untuk pengambilan keputusan remaja. Keputusan tersebut berupa keputusan untuk memilih maupun tidak memilih calon legislatif. Keputusan yang ditetapkan remaja didasari pertimbangan yang dimiliki. Pertimbangan tersebut berasal dari wawasan informasi dan pendekatan yang diperoleh remaja. Pertimbangan yang dimiliki remaja membawa beberapa pengaruh dalam pengambilan keputusan.

3.3.1 Pemanfaatan Informasi dalam Penentuan Keputusan

Penggunaan APK dimanfaatkan oleh remaja dengan berbagai tujuan. Salah satunya mendapatkan informasi sebagai pertimbangan dalam memilih calon legislatif. Bentuk pertimbangan tersebut berupa sikap selektif remaja pada saat memilih calon legislatif. Bentuk selektifitas terlihat ketika remaja memanfaatkan informasi dalam APK untuk menyeleksi calon legislatif yang sesuai dengan partai

dukungannya. Sehingga pemanfaatan informasi dalam APK memberikan bahan pertimbangan untuk remaja dalam memilih calon legislatif. Minat remaja terhadap suatu partai menjadi kunci dalam mempertimbangkan pemilihan calon legislatif. Informasi dalam APK yang menampilkan calon legislatif dari partai yang tidak dengan minat remaja menjadi pertimbangan remaja untuk tidak memilihnya, begitu pun sebaliknya.

Pendekatan dengan calon legislatif melalui pengenalan dari informasi latar belakang dirinya dimanfaatkan remaja menjadi bahan pertimbangan. Pemanfaatan informasi tersebut meyakinkan remaja untuk memilih calon legislatif. Melalui gelar pendidikan yang dimilikinya, remaja menilai calon legislatif memiliki kualitas yaitu sebagai pribadi yang berpendidikan. Sehingga hal tersebut membuat remaja semakin yakin dalam memilih calon legislatif. Wawasan informasi lain seperti nama calon legislatif dan slogan calon legislatif digunakan remaja dalam memperkuat keyakinannya.

Selain itu pemanfaatan informasi dalam APK dilakukan remaja sebagai bahan penelusuran lanjut dengan menggunakan media lain. Hal tersebut dilakukan karena sebagian remaja merasa kurang puas terhadap informasi dalam APK. Remaja menggunakan informasi dalam APK sebagai bahan dasar atau kata kunci untuk penelusuran informasi lebih lanjut. Dapat dilihat selain memberikan pertimbangan secara langsung, pemanfaatan informasi dalam APK menghantarkan ketertarikan remaja untuk mengkaji lebih dalam tentang calon legislatif. Sehingga berbagai informasi yang diperolehnya baik dari APK maupun media lain membuat remaja memiliki pertimbangan yang lebih matang untuk pemilihan calon legislatif.

3.3.2 Penetapan Keputusan Remaja dalam Memilih Calon Legislatif

Pemanfaatan informasi dalam APK yang dilakukan remaja memberikan sebuah pengaruh. Baik pengaruh untuk memilih maupun tidak memilih calon legislatif. Pengaruh yang membuat remaja memutuskan untuk memilih calon legislatif didukung dengan kurangnya wawasan informasi remaja. Keyakinan yang berhasil didapatkan dalam pemanfaatan informasi membuat remaja memutuskan untuk memilih calon legislatif

Pemanfaatan informasi sebagai bentuk pertimbangan juga menghasilkan keputusan remaja untuk tidak memilih calon legislatif. Hal tersebut dikarenakan remaja tidak menjamin kinerja calon legislatif nantinya dalam tampilan APK saja. Kepercayaan terhadap calon legislatif tidak tumbuh dalam perasaan remaja sehingga menjadikan remaja tidak memilih calon legislatif. Keputusan untuk tidak memilih calon legislatif juga dirasakan ketika remaja sudah memiliki calon legislatif pilihannya dari sumber informasi lain. Meskipun diakui bahwa calon legislatif yang dipilihnya menggunakan APK dalam kampanye, namun sumber informasi pertama yang membuatnya memilih calon legislatif tersebut bukan dari APK tersebut. Sebagian besar calon legislatif yang dipilihnya bukan dari APK yang dilihatnya. Melainkan dari sumber informasi lain.

3.4 Pengalaman Informasi Remaja terhadap APK Dialami sebagai Bentuk Kesadaran Penggunaan Sumber Informasi

Dalam kategori ini pengalaman informasi melibatkan pengembangan atau perluasan kesadaran remaja terhadap penggunaan sumber informasi. Pengembangan kesadaran remaja terhadap penggunaan APK dirasakan melalui dampak yang terjadi. Penggunaan APK disadari remaja memiliki beberapa dampak seperti munculnya kebutuhan informasi. Kesadaran tersebut terjadi melalui dampak kurangnya penyajian informasi dalam APK. Seperti pengalaman remaja yang belum menemukan informasi penting dalam APK yang dinilai perlu disajikan. Bentuk kesadaran lain yang muncul dalam diri remaja berupa kesadaran terhadap pemilihan sumber informasi. Dari beberapa dampak lain seperti kurang efisiennya penggunaan APK yang dirasakan membuat remaja beralih dalam penggunaan sumber informasi untuk memperoleh informasi calon legislatif. Sehingga kesadaran yang muncul dalam diri remaja akibat penggunaan APK dapat dikelompokkan menjadi dua kategori dalam penjabaran berikut.

3.4.1 Kesadaran dalam Sajian Informasi

Pengalaman informasi yang dialami remaja terhadap APK mencapai titik pengambilan keputusan dalam pemilihan calon legislatif. Sehingga pemanfaatan informasi dalam APK

yang dilakukan membuat remaja tidak lepas dari perhatian sajian informasi didalamnya. Remaja sadar sajian informasi dalam APK belum sepenuhnya memuaskan. Hal tersebut dirasakan ketika beberapa informasi yang dibutuhkan remaja belum terpenuhi dalam APK. Kurangnya dalam penyajian informasi menyadarkan adanya kebutuhan informasi. Informasi tersebut berupa informasi program kerja dan visi misi calon legislatif.

Bentuk sajian informasi dalam APK juga menjadi perhatian remaja. Penyajian informasi dinilai belum cukup efektif. Seperti penggunaan kata atau kalimat dalam APK yang perlu disingkat agar lebih padat dan jelas agar remaja lebih memberikan minat dalam menggunakan informasi. Selain itu pemilihan bahasa yang simpel perlu diperhatikan agar mudah dipahami remaja.

3.4.2 Kesadaran dalam Penggunaan Sumber Informasi

Penggunaan APK dalam kampanye pemilu menuai dampak baik maupun dampak buruk. Dampak yang merugikan dinilai remaja sebagai kurang efektifnya penggunaan APK. Sehingga menyadarkan remaja untuk lebih memilih atau menggunakan sumber informasi lain guna memperoleh informasi calon presiden/ calon legislatif. Salah satu dampak yang dapat merugikan menurut remaja adalah pemasangan APK yang menghalangi gedung milik warga.

Dampak lain yang menurut remaja cukup menjadi perhatian adalah penggunaan APK yang dikhawatirkan hanya menjadi sampah setelah masa kampanye selesai. Karena ketika datang masa tenang seluruh APK harus diturunkan. Jumlah APK di Kota Semarang tidak sedikit sehingga hal tersebut menjadi alasan kekhawatiran remaja. Selain itu bahan penyangga yang tidak kuat dapat menjadi sumber masalah adanya sampah tersebut Sehingga dalam pemasangan APK perlu diperhatikan keadaan lingkungan agar tidak merugikan warga sekitar.

Remaja menyatakan bahwa dalam pemasangan dan penempatan APK perlu diperbaiki agar terciptanya keteraturan dan estetika dalam penggunaan APK. Penggunaan penyangga yang kuat diperlukan agar pemasangan APK tidak mengganggu ketika tertepa angin. Sehingga pemasangan APK dapat memenuhi ketentuan PKPU 23 Tahun 2018 yang menyatakan bahwa pemasangan APK

dilaksanakan dengan mempertimbangkan etika, estetika, kebersihan, dan keindahan kota atau kawasan setempat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Peraturan Komisi Pemilihan Umum 23 Tahun 2018: 29). Selain itu penggunaan APK yang tidak mematuhi peraturan dengan merusak alam seperti pemakuan pohon menjadi keresahan remaja. Maraknya pemakuan APK di pohon disayangkan oleh remaja. Hal tersebut dinilai kurangnya ketelitian tim sukses dalam melihat peraturan pemasangan APK. Sehingga dalam pemasangan APK diperlukan peninjauan ulang terhadap peraturan yang berlaku agar kerusakan tersebut tidak terjadi. Serta perlu digantikan strategi pemasangan APK agar tidak merusak alam.

Dampak penggunaan APK yang dirasakan mendorong remaja untuk menggunakan sumber informasi lain dalam memperoleh informasi calon presiden/ calon legislatif. Kurang efektifnya penggunaan APK menyadarkan remaja untuk beralih ke media informasi lain sebagai sumber informasi calon presiden/ calon legislatif. Selain itu dengan menggunakan internet remaja lebih mendapatkan informasi yang tidak tercantum dalam APK. Seperti informasi *track record* calon presiden/ calon legislatif.

Selain mudahnya dalam mengirim dan menerima informasi, akses internet dapat melakukan komunikasi informasi secara dua arah. Sehingga minat dalam penggunaan informasi melalui internet lebih besar. Penggunaan internet juga dinilai lebih efisien dan efektif serta memberikan efektivitas waktu dalam pelaksanaan kampanye.

Adapun platform media sosial dan situs internet yang digunakan remaja dalam memperoleh informasi calon presiden/ calon legislatif. Seperti penggunaan *instagram* dan *whatsapp* yang banyak dilakukan remaja dalam mendapatkan informasi. Remaja mengungkapkan bahwa media sosial tersebut memberikan kemudahan dalam menemukan informasi. Hal tersebut dikarenakan adanya fitur *explore* maupun *status* yang otomatis muncul di platform media sosial. Sehingga tanpa remaja mencari informasi calon presiden/ calon legislatif, informasi tersebut dapat ditemukan. Penggunaan situs atau berita online disebutkan remaja terdiri atas *detik.com*, *babe*, dan *line today*. Selain itu, remaja juga memanfaatkan situs KPU dalam memperoleh informasi calon

presiden/ calon legislatif. Kesadaran remaja untuk lebih memilih media sosial atau internet juga didukung oleh KPU. Sebagaimana pengalaman remaja ketika mendapatkan arahan dari KPU secara langsung maupun melalui televisi.

3.5 Keterkaitan antar Kategori

Pengalaman informasi remaja terhadap APK dialami pada saat remaja memaknai keberadaan informasi. Hal tersebut dialami remaja untuk menghadapi fenomena pemilu. Sehingga remaja dapat berpartisipasi dalam pemilu sebagai pemilih/ pemberi suara pada calon presiden dan calon legislatif. Konsep pengalaman informasi dalam penelitian ini adalah bentuk konseptualisasi dari Bruce et.al. (2014: 6) yang menyatakan pengalaman informasi sebagai cara orang memperoleh makna dari interaksi informasi yang dialami ketika mereka menjalani kehidupan dan pekerjaan sehari-hari.

Pengalaman informasi terhadap APK dialami remaja dalam beberapa hal. Seperti memperoleh wawasan informasi. Bentuk interaksi informasi remaja terhadap informasi dalam APK mewujudkan wawasan informasi. Hal tersebut diawali dengan adanya kesadaran remaja terhadap kehadiran APK. Bagaimana kesadaran tersebut dialami dilihat ketika remaja menyatakan dapat menemukan APK di lingkungan sekitarnya. Setelah dapat menemukan informasi, remaja menyatakan dengan adanya APK membuatnya lebih menambah informasi tentang calon legislatif. Informasi tersebut berupa informasi nama calon legislatif, nama partai, foto, nomor urut, *tagline* serta informasi lainnya. Sehingga pengalaman informasi menciptakan pengetahuan baru bagi remaja dan dimaknai sebagai pembentukan wawasan informasi.

Wawasan informasi merupakan sarana pendekatan remaja dengan calon legislatif. Wawasan informasi tentang calon legislatif yang diperoleh membuat remaja lebih mengenal calon legislatif. Sehingga remaja merasa lebih dekat dengan kehadiran calon legislatif melalui wawasan informasi yang didapatkan dari APK. Pendekatan tersebut menciptakan pertimbangan remaja dalam memilih calon legislatif pada fenomena pemilu 2019 ini. Pertimbangan yang didapatkan pada kegiatan pendekatan remaja dengan calon legislatif membawa remaja dalam penentuan keputusan pada pemilihan calon

legislatif. Pemanfaatan informasi yang dilakukan remaja juga menambah bahan pertimbangan dalam pemilihan calon legislatif. Dalam kegiatan tersebut terbentuk penetapan keputusan remaja untuk memilih ataupun tidak memilih calon legislatif. Sebagian remaja menyatakan untuk memilih calon legislatif setelah melakukan pertimbangan. Sebagian lain menyatakan untuk tidak memilih calon legislatif setelah melakukan pertimbangan. Dalam hal ini pengalaman informasi membantu remaja dalam penetapan keputusan pemilihan calon legislatif.

Pengalaman informasi yang dialami remaja juga memunculkan kesadaran akan kebutuhan informasi. Hal tersebut terlihat ketika remaja menilai sajian informasi APK kurang lengkap. Sehingga beberapa informasi penting belum tersaji dalam APK seperti informasi program kerja dan visi misi calon legislatif. Informasi tersebut dinilai penting bagi remaja untuk diketahui. Sehingga remaja dapat menilai calon legislatif lebih dalam dan menambah bahan pertimbangan untuk pemilihan calon legislatif. Kesadaran lain dalam penggunaan APK dirasakan remaja dapat mengganggu lingkungan. Sehingga remaja memilih untuk menggunakan sumber informasi lain dalam memperoleh informasi calon legislatif. Kesadaran akan pemilihan sumber informasi juga didasari adanya kesadaran atas penggunaan APK yang menurut remaja kurang efektif. Karena remaja menilai sumber informasi seperti media sosial atau internet lebih memberikan kemudahan akses informasi. Seperti kecepatan mengirim dan menerima informasi. Sehingga pengalaman informasi yang dialami remaja memberikan kesadaran-kesadaran tertentu sehingga mempengaruhi pengambilan keputusannya.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang mengungkapkan pengalaman informasi remaja terhadap APK pemilu 2019 di Kota Semarang dapat ditarik simpulan bahwa pengalaman informasi terbentuk ketika remaja sadar terhadap keberadaan/ kehadiran APK. Adanya kesadaran terhadap keberadaan APK membuat remaja dapat memperoleh informasi calon legislatif. Pengalaman remaja dalam interaksinya dengan informasi membentuk pengetahuan baru yang menjadi wawasan informasi guna melakukan pendekatan dengan calon legislatif. Dikatakan pendekatan karena remaja menjadi mengenal

lebih dekat dengan calon legislatif. Sehingga remaja menjadikan pendekatan tersebut sebagai pertimbangan dalam pemilihan calon legislatif. Pertimbangan yang dilakukan remaja juga terlihat ketika adanya pemanfaatan informasi dalam APK. Pemanfaatan informasi yang dilakukan remaja juga mengungkap perilaku remaja yang menggunakan informasi untuk menunjang pemanfaatan media informasi lain. Hal tersebut dilakukan dengan mengambil informasi dalam APK sebagai kata kunci untuk penelusuran lebih lanjut dalam internet. Hal tersebut dilakukan untuk mempertimbangkan calon legislatif yang ditemuinya dalam APK.

Setelah bahan pertimbangan telah diperoleh, remaja mulai menetapkan keputusannya dalam memilih calon legislatif. Hasil penelitian menunjukkan beberapa remaja memutuskan untuk memilih calon legislatif dari APK dan beberapa remaja lain memutuskan untuk tidak melakukan hal yang sama. Pengalaman informasi remaja juga menyadarkan remaja terhadap kebutuhan informasinya tentang calon legislatif. Seperti informasi program kerja dan visi misi. Kesadaran juga diperluas dengan keputusan remaja untuk beralih menggunakan internet dalam memperoleh informasi calon legislatif. Hal tersebut didasari atas dampak yang dirasakan remaja terhadap penggunaan APK seperti kebutuhan informasi yang tidak dapat terpenuhi dalam APK dan penggunaan APK yang dinilai kurang efektif salah satunya hanya menjadi sampah.

Sehingga pengalaman informasi remaja terhadap penggunaan APK di Kota Semarang telah menunjang kehidupannya dalam menghadapi fenomena pemilu. APK yang hadir telah memberikan peran dan pengaruhnya dalam kehidupan remaja. Seperti menumbuhkan partisipasi remaja dalam pemilu. Serta membentuk kesadaran terhadap pentingnya informasi tentang calon legislatif untuk menumbuhkan partisipasi remaja dalam pemilu.

Daftar Pustaka

- Bruce, Christine *et al.* (2014). Information Experience: Contemporary Perspective. Dalam *Information Experience: Approach to Theory and Practice*, hal. 3-15. Bingley: Emerald Group
- Bruce, Christine *et al.* (2014). Information Experience: New Perspectives and Research Directions. Dalam *Information*

- Experience: Approach to Theory and Practice*, hal. 315-320. Bingley: Emerald Group
- Bruce, Christine dan Partridge, Helen (2014). Exploring Information Literacy during a Natural Disaster: The 2011 Brisbane Flood. Dalam *Information Experience: Approach to Theory and Practice*, hal. 119-134. Bingley: Emerald Group
- Bunce, Sharon; Partridge, Helen dan Davis, Kate. (2012). Exploring Information Experience Using Social Media During The 2011 Queensland Floods: A Pilot Study. *Australian Library Journal*. 61. 34-45. Doi: 10.1080/00049670.2012.10722300
- Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2, 317-324. Diakses dari <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/3679/2059>
- Komisi Pemilihan Umum. (2018). <https://infopemilu.kpu.go.id/pileg2019>
- Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 23 Tahun 2018 tentang Kampanye Pemilihan Umum
- Reddy, Vijay. (2014). Information Experience in the Context of Information Seeking Methods by Perspective Students. Dalam *Information Experience: Approach to Theory and Practice*, hal. 295-311. Bingley: Emerald Group
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Shenton, Andrew K. (2004). Strategies for Ensuring Trustworthiness in Qualitative Research Projects. *Education for information*, 22, 63-75. Doi: 10.3233/EFI-2004-22201
- Smith, Lauren N. dan McMenemy, David. (2017). Young People's Conceptions of Political Information: Insight into Information Experiences and Implications for Intervention. *Journal of Documentation*. Vol. 73. 877-902. Doi: 10.1108/JD-03-2017-0041