

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesta demokrasi di Indonesia mulai dari tataran Nasional hingga Pilkada membawa daya tarik bagi semua kalangan. tak terkecuali bagi kalangan pemilih pemula yang baru pertama kali berpartisipasi langsung dalam kegiatan politik. Aktivitas perpolitikan di era saat ini, tidak hanya terjadi secara fisik semata, melainkan saat ini aktivitas perpolitikan mulai memasuki ke ranah virtual. Segala aktivitas politik yang terjadi di media digital tentunya membawa dampak terhadap perkembangan informasi yang tersebar secara massif di media digital. Informasi yang tersebar secara massif tersebut, semakin menyulitkan para pemilih pemula dalam mengumpulkan informasi dalam membangun pengetahuan politik. Pasalnya informasi yang beredar di media digital tidak selalu memiliki kebenaran, banyak juga informasi yang bersifat palsu dan menyesatkan. Terlebih lagi, kecenderungan kalangan anak muda yang hanya memanfaatkan media digital sebagai sarana hiburan, dapat membuat kemampuan berfikir kritis mereka dalam menganalisis informasi di media digital menjadi kurang terasah dengan terampil, Sehingga semakin menyulitkan para pemilih pemula dalam memilah informasi yang didapatkannya. Oleh karena itu penguasaan kemampuan literasi digital sangat diperlukan oleh kalangan pemilih pemula, agar dalam proses pencarian informasi, evaluasi informasi hingga pemanfaatan informasi dapat di implementasikan secara maksimal dalam bentuk partisipasi politik bagi para pemilih pemula.

Aktivitas politik yang terjadi saat ini tidak terlepas dari penggunaan media digital. Hal tersebut membawa media digital sebagai pusat penyebaran informasi dalam kegiatan perpolitikan. fenomena kegiatan politik di media digital sudah dimulai jauh sebelum masyarakat memasuki era media sosial, di tahun 2008 politisi di Negeri Paman Sam sudah memanfaatkan internet untuk media

berkampanye (Chavez, 2012). Adanya penggunaan internet sebagai media dalam kegiatan politik, (Wasesa, 2013) hal itu tidak terlepas dari persebaran informasi yang dapat dilakukan secara cepat, murah dan bersifat interaktif sehingga informasi tersebut dapat menjangkau kepada pemilih pemula. Adanya kemudahan tersebut tidak menutup kemungkinan, penyebaran informasi di internet juga dapat disalahgunakan. Seperti dalam konteks politik, penyalahgunaan media internet sebagai salah satu sarana *black campaign* juga terjadi menjelang kontestasi pilkada banyuwangi tepatnya pada tahun 2018, dengan penggunaan media sebagai sarana *black campaign*. Kegiatan *black campaign* tersebut melihat bupati banyuwangi Azwar Anaz dengan bentuk media foto pribadi lama yang diunggah kembali ke internet (Redaksi kota, 2018). Upaya tersebut dilakukan bertujuan untuk mempengaruhi publik serta citra dari tokoh politik yang bersangkutan. Latar belakang maraknya fenomena penyebaran *black campaign* di media digital juga tidak terlepas dari segi kepentingan kelompok tertentu, serta hal itu juga didukung dengan adanya penggunaan internet yang tinggi di Indonesia. Tingginya penggunaan internet yang tinggi di Indonesia juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (APJII, 2018) memaparkan bahwa penggunaan internet pada daerah pulau Jawa tergolong cukup besar 58,9% dari total penduduk 264,16 juta jiwa. yang mana sebanyak 91% anak muda di usia 15-19 tahun saat ini menggunakan teknologi internet. Namun dengan tingginya penggunaan internet di kalangan pemilih pemula tersebut, tidak menjamin bahwasannya pemilih pemula mampu menggunakan internet secara tepat guna sebagai sarana untuk mengeksplorasi pengetahuan dan informasi terbaru terkait politik yang beredar di internet. nyatanya banyak anak muda yang menggunakan internet hanya untuk sarana hiburan saja. hal itu dibuktikan dengan hasil penelitian (APJII, 2018) memaparkan bahwa 45,3% seseorang sering mengakses internet untuk tujuan menonton film, 17,1% bermain game serta 14,6% mengakses internet untuk mendengarkan musik.

Tingginya penggunaan internet sehari-hari yang cenderung dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, dapat membuat waktu eksplorasi pengetahuan politik di kalangan pemilih pemula menjadi semakin berkurang. pasalnya bagi mereka yang akan berpartisipasi dalam pesta demokrasi pilkada 2020 ini, mereka

membutuhkan banyak informasi serta intensitas pencarian informasi yang jauh lebih tinggi, dibandingkan dengan kalangan non pemilih pemula. Intensitas penelusuran informasi tersebut meliputi keaktifan dalam mengikuti perkembangan isu, serta upaya dalam mengenal tokoh-tokoh politik baru yang berada di sekitarnya, dan tentunya berbagai informasi yang telah di telusuri tersebut dapat membuka wawasan pengetahuan serta menentukan pandangan dan pilihan tokoh politiknya. P saat ini problematika yang dialami para pemilih pemula dalam aspek pencarian informasi yaitu mengenai kebutuhan variasi informasi yang jauh lebih mendetail terkait seputar pilkada. Hasil temuan (Limilia & Fuady, 2016) menjelaskan bahwa kondisi penelusuran informasi terkait topik politik di kalangan pemilih pemula masih berada pada level terluar seperti misalnya profil tokoh dan program kerja yang diusung oleh politisi maupun partai politik, namun pemilih pemula masih belum memasuki pada tahapan yang substansial seperti meliputi kritik serta evaluasi terhadap kinerja dalam karir, kepemimpinan, ideologi serta rekam jejak dalam politiknya.

Pada era digital, segala jenis informasi dapat tersedia melalui internet. Terlebih lagi terkait seputar politik baik dari tataran Pilpres hingga Pilkada, Semua informasinya tersedia dan dapat di akses maupun diunduh melalui jaringan internet. Namun, banyaknya jenis informasi yang beredar di internet ketika menjelang Pilkada 2020, tentunya membutuhkan banyak waktu bagi pemilih pemula dalam menelusuri informasi terkait dengan topik tersebut. Pemilih pemula perlu untuk mengetahui pencarian informasi dengan navigasi pandu arah baik dalam internet maupun dalam *hypertext*, agar penelusuran informasi tersebut dapat terpenuhi secara efektif, efisien, serta terhindari dari resiko-resiko ketika mengakses situs yang tidak aman. Temuan data yang menarik dipublikasikan oleh (APJII, 2018) yang mengemukakan bahwa dari 171,17 jt jiwa, sebanyak 55.9% mengungkapkan bahwa mereka pernah menerima *pop-up* konten pornografi yang sering muncul secara tiba-tiba ketika mengklik *hypertext* di internet. lalu 40,5% pernah menerima konten *malware* atau virus setelah mengakses informasi di *hypertext*. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat resiko-resiko yang tinggi di kalangan anak muda ketika mengakses *hypertext*, terlebih jika pemilih pemula mengakses situs tersebut tanpa melakukan

pertimbangan terlebih dahulu, akan membuat mereka semakin rentan terkena situs-situs yang bermuatan negatif dan merugikan.

Dalam mengetahui informasi terkait seputar Pilkada 2020 di Surabaya, Pemilih pemula dapat memanfaatkan berbagai sumber informasi yang terpercaya dalam memenuhi pengetahuannya. Sumber informasi yang akan dipilih sebagai rujukan pengetahuan, hendaknya dapat diperoleh dari situs-situs yang resmi dan kredibel. Pemilihan sumber yang resmi dan terpercaya, tentu dapat meminimalisir tingkat penerimaan informasi palsu yang diterima. Namun fenomena saat ini menurut (Perangin-angin & Zainal, 2018) pemilih pemula cenderung lebih memanfaatkan media sosial sebagai rujukan berita dan informasi politiknya. kecenderungan pemilih pemula memilih media sosial sebagai sumber informasinya karena mereka sudah terbiasa dan akrab dengan penggunaan media sosial, hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian (Abadi & Putri, 2016) yang menunjukkan bahwa pemilih pemula mengetahui dan mengenal calon presiden dan wakil presiden melalui media digital 70.43% sedangkan dari media cetak sebesar 28,28%. Lalu hal itu dipertegas oleh data penelitian yang diungkapkan oleh (Ratnamulyani & Maksudi, 2018) memaparkan bahwa akses informasi pemilih pemula terkait dengan pemilu di dapat dari media sosial yaitu twitter sebanyak 35 %, Facebook 28%, Instagram 28%. Dari berbagai data tersebut menunjukkan bahwasanya kecenderungan pemilih pemula memenuhi kebutuhan informasi terkait pengetahuan politiknya, cenderung memanfaatkan media sosial sebagai sumber pengetahuan politiknya.

Pemilih pemula yang cenderung memanfaatkan media sosial daripada situs resmi dalam mengumpulkan informasinya perlu untuk mengembangkan kemampuan evaluasi informasi ketika menelusuri media sosial agar dapat mengidentifikasi berbagai informasi palsu serta menyesatkan. Banyaknya informasi yang beredar di media sosial terlebih menjelang pilkada atau pesta demokrasi yang syarat akan kepentingan, semakin menyulitkan kalangan pemilih pemula dalam mencari informasi faktual di media sosial. Terlebih informasi yang beredar di media sosial pada saat ini banyak juga mengandung berita palsu/*hoax*. Tingginya informasi palsu yang beredar di media sosial diungkapkan oleh

(Mastel, 2019) yang bahwa saluran penyebar berita/ informasi *hoax* 87.50% berasal dari media sosial, 67.50% berasal dari aplikasi chatting, 28,20% berasal dari situs website, 6.40% dari media cetak serta 8.70% berasal dari televisi/radio. Dari data tersebut mengungkapkan bahwa tingginya informasi palsu yang beredar di internet, cenderung melalui media sosial. Hal tersebut membawa kekhawatiran kepada pemilih pemula, mereka yang cenderung memanfaatkan media sosial sebagai rujukan informasinya lebih rentan terpapar *hoax* daripada mereka yang memanfaatkan situs resmi maupun sumber informasi lainnya.

Tingginya penyebaran informasi *hoax* pada pesta demokrasi sbemnya, membuat pemilih pemula perlu untuk mengembangkan pemikiran kritis dalam mengevaluasi informasi di media sosial. Perlunya mengembangkan pemikiran kritis dalam mengevaluasi informasi, yaitu karena beragamnya konten informasi yang disajikan baik dari media nasional, situs resmi hingga penulis anonim memiliki heterogenitas dalam segi kualitas serta keakuratan informasi yang disajikan. Beragam kualitas informasi yang tersaji mulai dari informasi kredibel hingga berita palsu/*hoax*. Namun informasi yang mengandung berita palsu dapat diminimalisir penerimaannya, ketika mereka mampu mengidentifikasi dan membandingkan latar belakang informasi yang diterima maupun ditemukan di internet, khususnya di media sosial. Hal tersebut meliputi tanggal publikasi, latar belakang penulis, hingga informasi pembanding. Namun nyatanya pada pemilih pemula saat ini, mereka sering kali kurang mempertimbangkan secara kritis informasi yang mereka terima ketika mengakses media sosial. Hal itu dibuktikan oleh tingginya penerimaan informasi *hoax* dikalangan remaja yang disampaikan oleh (Mastel, 2019) memaparkan, Sebanyak 1.116 responden, 34.60% menerima berita *hoax* setiap hari, 14.20% menerima informasi *hoax* lebih dari satu kali sehari, 32.50% menerima informasi *hoax* seminggu sekali serta 18.70% menerima informasi *hoax* selama sebulan sekali. lalu bentuk informasi *hoax* yang paling sering diterima 70.7% dalam bentuk tulisan, 66.3% dalam bentuk foto beserta caption palsu, 53.2% dalam bentuk video dengan narasi palsu. dari hal tersebut membuktikan bahwa kalangan pemilih pemula masih sering menerima *hoax* setiap hari dengan rata-rata berbentuk tulisan. Hal ini sangat disayangkan ketika pemilih pemula yang termasuk kedalam generasi millennial yang mahir akan penggunaan

teknologi digital masih sering menerima informasi hoax tanpa dilakukan tindakan *crosscheck* lebih lanjut.

Tingginya keberadaan informasi hoax dalam berbagai bentuk dikalangan pemilih pemula membuat perlunya mengembangkan sikap kritis dan evaluatif meminimalisir dampak berita palsu ketika mencari maupun menerima berbagai wacana di media internet. Terlebih kepada remaja yang menggunakan media internet sebagai sarana mencari informasi, baik untuk kegiatan akademis, sosial, maupun kehidupan sehari-hari. Namun pada fenomenanya, terdapat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Irianti (2017) dengan judul *Hoax dan Pergeseran Preferensi Sosial Politik Mahasiswa (Studi Deskriptif Mengenai Peran Ruang Publik dalam Masyarakat Urban)*. terdapat sebuah penemuan yang memaparkan, Ketika mendapati sebuah informasi *hoax* mahasiswa seringkali enggan membandingkan dengan sumber lain hal itu dilakukan karena mencari informasi pembandingan membutuhkan waktu yang lebih lama, selain itu topik informasi yang akan dibandingkan dianggap kurang penting bagi para pembacanya. Namun penemuan selanjutnya sebagian mahasiswa dapat mengidentifikasi informasi hoax dengan melihat ciri-ciri yang termasuk dalam kategori hoax.

Berbagai informasi palsu/*hoax*s sering disebarluaskan oleh oknum-oknum untuk menggapai tujuan tertentu. Seperti menebarkan kebencian, Black campaign, menyesatkan dan lain sebagainya. Menurut (Mansyah, 2017) *Black campaign* merupakan kampanye yang sering dilakukan oleh para partisipan politik, biasanya partisipan memosting berita-berita mengenai calon peserta pemilu yang tidak disukai dengan menyebarkan berita *hoax* tanpa didasari fakta. Sebagai pemilih pemula yang minim akan pengalaman serta pengetahuan politik, *Hoax*s dapat menjadi suatu informasi yang menyesatkan dan juga berbahaya, karena informasi palsu tersebut dapat mempengaruhi persepsi serta pengetahuan pemilih pemula dalam menyikapi informasi dari fenomena tersebut. Dalam kepentingan politik, (Chen et al., 2014) Informasi *hoax*s digunakan untuk membuat opini publik, menggiring opini publik, membentuk persepsi publik, menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial. maraknya informasi hoax yang bertujuan untuk hal tersebut dipaparkan oleh (Mastel, 2019) bahwa alasan

maraknya penyebaran hoax yaitu 41,98% sebagai alat untuk mempengaruhi opini publik, 17,64% karena masyarakat mudah percaya beritas seru,12,22% masyarakat senang dengan berita heboh serta 12,33% sebagai alat untuk *black campaign*. dari hal tersebut (Siswoko, 2017) menyatakan bahwa berita palsu merupakan serangan yang sangat mengawatirkan. Mengingat tujuan penyebaran informasi hoax sendiri yaitu untuk membuat pemilih pemula merasa terganggu, tidak aman,tidak nyaman serta kebingungan menghadapi fenomena politik yang terjadi di lingkungannya. Sehingga pemilih pemula dapat mengambil keputusan yang salah dalam menyikapi hoax tersebut.

Paparan fenomena di atas membuktikan betapa pentingnya dalam menentukan pemilihan serta penyaringan informasi yang akan digunakan oleh para pemilih pemula, Terlebih dalam menyusun pengetahuannya politiknya. Dalam menyusun pengetahuan politik pemilih pemula perlu untuk meninjau kembali informasi-informasi yang telah didapatkan. peninjauan tersebut dilakukan guna untuk menyaring informasi-informasi yang benar ataupun palsu dengan memisahkan fakta beserta opini dalam suatu informasi. Tindakan tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan *Fact-Checkers* seperti contoh di Negara Eropa, Menurut jurnal penelitian *The rise of fact-checking sites in Europe* (Graves & Cherubini, 2016) selama dekade terakhir lebih dari 50 negara di eropa memiliki *fact-checkers independent*. Namun di Indonesia sendiri upaya penyaringan informasi masih sangat minim. Hal itu dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2017) yang mengatakan di tahun 2016 indonesia baru memulai tahap perkembangan dan penggunaan *Fact-checkers*. dengan ketertinggalan serta minimnya upaya dalam hal penyaringan informasi tersebut tidak dapat dipungkiri bahwasannya penyebaran informasi palsu masih beredar masif di media digital dan semakin menyulitkan para pemilih pemula. jika informasi palsu dikonsumsi secara terus menerus, hal itu dapat menghambat pemilih pemula dalam membangun pengetahuan politiknya. Pemilih pemula yang sering mengkonsumsi informasi palsu, dapat membuat biasanya penyusunan pengetahuan yang disusun oleh mereka.

Melihat dengan fenomena-fenomena yang ada, maka peneliti ingin meneliti untuk mengetahui seberapa besar kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula dalam menilai dan menyikapi berbagai informasi maupun wacana yang beredar di media digital menjelang pemilihan Walikota Surabaya. Selain itu peneliti memilih untuk meliti pemilih pemula kota surabaya dikarenakan Kota Surabaya merupakan suatu kota metropolis yang notabene merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dan memiliki banyak permasalahan yang kompleks serta fasilitas yang menunjang para penduduknya termasuk di dalamnya para pemilih pemula dalam melakukan akses informasi terkait pemilihan Walikota Surabaya 2020.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan Literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek penelusuran informasi di internet?
2. Bagaimana kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek pemahaman penggunaan *hypertext*?
3. Bagaimana kemampuan Literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek evaluasi konten informasi?
4. Bagaimana kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek penyusunan pengetahuan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan Literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek penelusuran informasi di internet.
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek pemahaman penggunaan *hypertext*
3. Untuk mengetahui gambaran kemampuan Literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek evaluasi konten informasi
4. Untuk mengetahui gambaran kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula kota Surabaya dalam aspek penyusunan pengetahuan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian serta referensi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam program studi informasi perpustakaan. Khususnya pada kajian bidang ilmu Literasi digital yang meliputi 4 aspek yaitu meliputi aspek pencarian internet, aspek pandu arah hypertext, aspek evaluasi informasi serta aspek penyusunan pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini yang berjudul kemampuan literasi digital pada kalangan pemilih pemula menjelang pemilihan Walikota Surabaya dapat digunakan sebagai rujukan oleh berbagai pihak meliputi Komisi Pemilihan Umum Daerah, Sekolah, hingga partai politik yang dapat bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan literasi digital khususnya terkait dengan kegiatan politik kepada pemilih pemula

1.5 Landasan Teori

1.5.1 Pengertian Literasi Digital

Sebelum berkembangnya literasi digital, literasi pada mulanya sebuah kemampuan membaca dan menulis, namun seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul sebuah perkembangan ilmu pengetahuan yang bernama literasi digital. (Gilster, 1997) Literasi digital dijabarkan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format. Adapun pendapat (Ukwoma et al., 2016) memparakan bahwa kemampuan literasi yaitu Literasi digital adalah kemampuan untuk mencari, mengatur, memahami, mengevaluasi, dan membuat informasi menggunakan teknologi digital, perangkat

keras komputer, perangkat lunak, internet, telepon seluler, dan perangkat digital lainnya. Pemilih pemula dikatakan *literate* yaitu ketika memiliki kemampuan literasi. Kemampuan literate dalam lingkup literasi digital, hal tersebut dipertegas oleh (ALA, 1989) yang artinya literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan informasi dan teknologi komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat dan membagikan informasi termasuk

menggabungkan kemampuan kognitif dan keterampilan teknis. dalam pendapat tersebut dapat dijabarkan bahwa kemampuan literasi digital tidak hanya sebatas dalam membaca dan menggunakan informasi yang diperoleh dari pengoperasian media digital saja, akan tetapi literasi digital mencakup juga tentang kemampuan berfikir kritis dalam menerima dan mengevaluasi segala informasi yang diperolehnya.

1.5.2 Kemampuan Literasi Digital Di Kalangan Pemilih Pemula

Kemampuan Literasi digital penting untuk dikuasai masyarakat dalam bertahan di era digital (Porat et al., 2018) hal ini termasuk pemilih pemula tergolong kedalam pengguna aktif media digital. Kemampuan literasi digital menurut (Bawden, 2008) mencakup kemampuan membaca dan memahami informasi dalam bentuk *hypertext* atau format multimedia. Informasi yang beredar di media digital Terdiri dari beragam format dan *hypertext*. Literasi digital berbeda dengan literasi tradisional karena literasi digital menekankan juga dalam pemahaman beragam bentuk informasi yang beredar di media digital, seperti gambar, video, suara dan text. Beragam bentuk/format informasi tersebut membutuhkan analisis dalam mengevaluasi informasi yang jauh lebih tajam.

Informasi yang tersedia dalam beragam bentuk/format yang beredar cepat dan masif, menuntut pemilih pemula untuk cerdas dalam menggunakan sumber informasi yang di perolehnya. Terlebih informasi yang beredar tidak sedikit yang mengandung berita palsu/hoax. untuk meminimalisir akan penerimaan berita hoax, (Spires & Bartlett, 2012) menjelaskan bahwa seseorang harus cenderung berfikir kritis serta evaluatif dalam mengakses konten-konten digital. mereka (pemilih pemula) harus memiliki pola pikir kritis ketika memperoleh informasi dari interaksi di media digital. Informasi-informasi yang diterima harus bersifat faktual dan akurat. tanpa memiliki pola pikir kritis serta evaluatif, pemilih pemula akan mudah sekali terpengaruh wacana palsu yang beredar di media digital. jadi kemampuan literasi digital tidak serta hanya sekedar mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan sumber informasi, namun mencakup kecakapan seseorang dalam proses berfikir kritis terhadap sumber informasi yang didapatkan dari media digital.

Oleh karena itu pemilih pemula perlu menguasai kemampuan literasi digital. Seseorang yang dikatakan menguasai kemampuan literasi digital (*literate*) yaitu ketika mampu mengembangkan dan membangun strategi yang dalam mencari informasi di media digital yang sesuai dengan kebutuhannya. Untuk mengimplementasikan hal tersebut (Gilster, 1997) memaparkan konsep kemampuan literasi digital yang terbagi dalam empat kompetensi yang harus dimiliki seseorang untuk dapat dikatakan literate. Aspek tersebut meliputi aspek pencarian di internet (*internet searching*), aspek pandu arah (*hypertextual navigation*), aspek evaluasi konten informasi (*conten evaluation*), dan aspek penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*).

1.5.2.1 Aspek Pencarian di internet (*Internet Searching*)

Indikator pertama seseorang dapat dinyatakan memiliki kemampuan literasi digital adalah menguasai kemampuan dalam mencari informasi di Internet. Untuk menguasai kemampuan pencarian informasi di internet, Terlebih dahulu pemilih pemula perlu untuk mengetahui metode pencarian informasi (*Search engine*) dan bagian-bagian fasilitas yang ada di dalamnya. Secara istilah Search engine merupakan sebuah situs yang membantu pengguna dalam mencari informasi, dokumentasi dan database yang diinginkan bila tidak mengetahui alamat domain yang dituju (Qomariyah, 2009). Dalam mesin pencari terdapat banyak jenis di dalamnya seperti Yahoo, Google,ask,Bing. Dalam mencari informasi, pemilih pemula perlu untuk mengetahui fasilitas fasilitas ketika melakukan penelusuran informasi yaitu meliputi. pertama *World Wide Web (WWW)*, Merupakan kumpulan koleksi domain yang memiliki beragam informasi dan berbagai dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia.kedua Adalah surat elektronik (*E-mail*), Merupakan fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi secara tidak langsung. yang ketiga yaitu *Internet Relay Chat (IRC)*. *Internet Relay Chat* merupakan aplikasi yang memungkinkan dapat melakukan komunikasi secara real-time dengan pengguna lain melewati internet. Keempat yaitu Milis (*Mailing List*) Merupakan perluasan dari penggunaan *e-mail*, dimana penggunaan alamat *e-mail* bias tergabung dalam suatu kelompok diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama. Kelima yaitu Kelompok diskusi (*Newsgroup*), Merupakan fasilitas untuk

melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih secara serempak dalam waktu yang sama. Yang terakhir yaitu *File Transfer Protocol* (FTP), merupakan fasilitas internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari dan mengambil arsip file (Download-file) yang terhubung dengan internet, contoh dari (FTP) yaitu *Google Drive*, *Mega Storage* dan *Digital Drive* lainnya (Qomariyah, 2009)

Aspek internet searching menurut (Gilster, 1997) adalah sebagai suatu kemampuan menggunakan internet dalam melakukan aktivitas yang mencakup beberapa komponen kompetensi yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan aktivitas didalamnya. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan ketika terhubung dengan internet, yaitu penggunaan dan pengelolaan akun e-mail. Aktivitas tersebut seperti memeriksa informasi yang diterima di *email* yang masuk secara berkala, menghapus konten *mailbox/spam* dan lain-lain. Aktivitas selanjutnya yang dapat dilakukan ketika terhubung dengan koneksi internet yaitu partisipasi keanggotaan dalam suatu news group atau mailing list untuk berlangganan informasi. *Newsgroup* merupakan suatu tempat untuk diskusi dan saling bertukar pikiran Contoh news Group seperti group *facebook*, *whats app*, *Line relay* serta kaskus. Sedangkan *mailing list* juga hampir sama yakni merupakan tempat diskusi hanya saja diskusinya berdasarkan topic tertentu yang dapat dilakukan melalui *email*. Aktivitas selanjutnya yang dapat dilakukan ketika terkoneksi dengan internet yaitu Aktivitas membaca Koran online (*E-News*) Seperti contoh *Kompasiana*, *Tirto.id*, *BBC News*, dll. Penggunaan situs *website* untuk mengeksplorasi informasi serta pengetahuan politik. Seperti contoh akses website resmi partai politik, website resmi media nasional serta website pemerintahan, Serta yang terakhir meliputi pemanfaatan multimedia lainnya yang terkoneksi internet. Seperti youtube live, Streaming TV, Radio online dan lainnya.

Pencarian informasi di internet memiliki berbagai macam cara, adapun menurut (Choo et al., 1999). Terdapat 4 cara seseorang ketika menelusuri informasi di internet. Pertama *Undirected Viewing*. yaitu ketika seseorang mencari informasi tanpa terstruktur dan terencanakan terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mencari informasi sebanyak dan seluas mungkin yang ditemukan dari

berbagai sumber yang diakses, dan informasi yang didapatkan kemudian disaring sesuai dengan keinginannya. kedua adalah *Conditioned viewing* yaitu ketika seseorang mengetahui topik informasi apa yang akan dicari dan pencarian informasinya sudah mulai terarah. Ketiga adalah *Informal Search* seseorang telah mempunyai pengetahuan tentang topik yang akan di telusuri. Sehingga pencarian informasi melalui internet hanya untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang topik tersebut. Dalam tipe ini pengguna telah mengetahui batasan-batasan keita melakukan penelusuran informasi. Namun dalam penelusuran ini, seseorang membatasi pada usaha dan waktu yang ia gunakan karena pada dasarnya, penelusuran yang dilakukan hanya bertujuan untuk menentukan adanya tindakan atau respon terhadap kebutuhannya. Keempat yaitu *Formal Search* seseorang mempersiapkan waktu dan usaha untuk menelusur informasi atau topik tertentu secara khusus sesuai dengan kebutuhannya. Penelusuran ini bersifat formal karena dilakukan dengan menggunakan metode-metode tertentu. Tujuan penelusuran adalah untuk memperoleh informasi secara detail guna memperoleh solusi atau keputusan dari sebuah permasalahan yang dihadapi.

Empat aspek berikut merupakan 4 metode seseorang dalam mencari informasi di internet, Menurut (Lazonder et al., 2000) Terdapat perbedaan seseorang yang memiliki keahlian khusus dalam menggunakan *search engine* dengan orang yang masih awam dalam menggunakan *search engine*, yaitu mereka dibedakan dengan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki. Individu yang memiliki pengalaman yang baik dalam penggunaan *search engine* akan cenderung menggunakan metode pencarian yang lebih sistematis dibandingkan dengan pengguna yang memiliki pengalaman yang kurang dalam penggunaan *search engine*.

1.5.2.2 Aspek pandu arah (Hypertextual Navigation)

Aspek pandu arah hypertext, Secara terminologi menurut (Smith B & Weiss F, 1988) Hypertext adalah suatu manajemen informasi dimana data yang tersimpan pada suatu jaringan dihubungkan dengan link. data yang tersimpan dapat berupa tulisan, foto, video dan lain-lain. dalam memahami aspek pandu arah hypertext tentu berbeda dengan aspek pandu arah pada text tradisional, diperlukan

kemampuan-kemampuan khusus dalam membaca hypertext. Pendapat itu juga dijelaskan oleh (Gilster, 1997) menjelaskan bahwa kompetensi ini menyangkut keterampilan membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *hypertext*.

Aspek pandu arah dalam mencari informasi, seseorang dituntut untuk memahami navigasi dalam *web browser* yang sangat berbeda dengan text yang dijumpai dalam bentuk teks tradisional. Terdapat kesulitan yang menurut (Conklin, 1987) kesulitan yang sering terjadi ketika mengakses informasi di hypertext yaitu pengguna sering kali tersesat ketika mencari informasi di dalam link hypertext. Untuk itu dalam mengukur indikator seseorang dapat dikatakan mahir penggunaan *hypertext* ketika memenuhi beberapa komponen yang menyangkut kompetensi tersebut antara lain meliputi Kemampuan memahami *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya. *Hypertext* merupakan suatu bahasa yang diformat agar sesuai dengan layar dan dapat terhubung ke dalam text lain maupun ke jenis media yang lainnya. Adapun karakteristik dari *hypertext* adalah adanya keterkaitan dokumen, dimana dokumen tersebut disusun dalam berbagai format mulai dari teks, audio hingga video bergambar. Biasanya hal tersebut dilengkapi dengan hyperlink untuk menghubungkan pada sumber informasi. Selanjutnya *Hypertext* biasanya diarahkan kepada tempat yang menyediakan informasi tertentu yang terhubung dengan (*link*) disebut dengan *hyperlink*. *Hyperlink* ditujukan dengan perubahan warna dan garis bawah dalam suatu text. Pada umumnya kebanyakan *browser* menebali *link* tersebut dengan warna biru. Namun terkadang terdapat *hypertext* yang isinya tidak sesuai dengan informasi yang dituju atau bahkan tidak terhubung. Karakteristik terakhir pada *hypertext* yaitu, *Hypertext* dapat menghubungkan segala informasi yang ada di seluruh dunia dengan mudah dengan menggunakan *hyperlink*. Walaupun memiliki informasi yang jelas dalam kepengarangan, namun informasi yang tersedia didalamnya belum tentu benar sehingga diperlukan penelusuran lebih lanjut untuk menguji kebenarannya.

Beragam informasi yang tersedia di *hyperlink* ataupun *hypertext* di era saat ini menuntut seseorang untuk menguasai kemampuan dalam memahami hypertext yang di sajikan dalam media digital oleh karena itu seseorang dapat dikatakan

memahami kemampuan aspek pandu arah hypertext ketika seseorang dapat membedakan proses membaca buku dan text browsing via internet. Ketika membaca buku text, seseorang dihadapkan pada text/informasi yang bersifat statis. Konten dalam buku text akan selalu sama setiap kali orang membacanya, kecuali buku tersebut memiliki edisi yang terbaru. Hal tersebut tentunya berbeda ketika seseorang melakukan *browsing* dimana informasi yang tersedia akan selalu diperbarui. Text yang bersifat dinamis, dimana pengguna dapat dengan mudah berpindah dari suatu informasi ke informasi yang lain melalui informasi yang saling terhubung. Selain itu seseorang yang dapat dikatakan memahami aspek pandu arah hypertext ketika mereka dapat memahami karakteristik halaman web yang terdapat beberapa karakteristik yaitu interaktivitas (*interactivity*) dimana suatu website memiliki informasi yang koneksi terhadap informasi lain, kesegeraan (*immediacy*) dimana informasi yang ditampilkan dalam sebuah web memiliki pembaruan informasi yang terdapat di sebuah halaman website, dan integrasi (*integration*) yang berhubungan dengan semua jenis media yang disediakan halaman web dalam menunjang informasi yang ada di dalamnya

1.5.2.3 Evaluasi Konten Informasi (*content evaluation*)

Evaluasi konten informasi menurut (Gilster, 1997) memaparkan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap informasi apa yang ditemukan secara daring disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. penguasaan kemampuan evaluasi konten informasi meliputi yang pertama, Kemampuan dalam membedakan tampilan. Dimana berhubungan dengan persepsi pengguna terhadap persepsi dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi. Dalam hal ini pemikiran kritis diperlukan guna menilai suatu halaman web dengan informasi didalamnya. Kemampuan untuk menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet. Hal tersebut dapat dilakukan dengan jalan menelusur lebih jauh terhadap sumber dan pembuat informasi. Penelusuran lebih jauh tersebut berguna dalam memastikan bahwa pembuat informasi tersebut adalah orang yang benar-benar ahli dalam bidangnya, lalu yang ketiga yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi informasi di internet yaitu kemampuan untuk menganalisa halaman web. Melihat tanggal atau waktu

publikasi. Suatu halaman web yang baik akan menyediakan informasi secara up to date. aspek selanjutnya yaitu terkait kemampuan seseorang dalam mengevaluasi suatu halaman web dengan cara memahami bermacam-macam *domain* untuk lembaga ataupun negara tertentu. Seperti *domain .com* yang memiliki arti bahwasanya merupakan situs yang bersifat umum dan komersial sehingga pengguna dapat melakukan berbagai kegiatan, bahkan untuk melakukan transaksi. Adapun *domain .edu* adalah situs yang menyediakan informasi serta pendidikan, *domain .gov* yang merupakan situs resmi pemerintahan serta *domain .blogspot* yang merupakan *domain personal* yang informasi di dalamnya berdasarkan penulis pribadi. Lalu aspek yang terakhir yaitu pengetahuan tentang FAQ dalam suatu Newsgroup. FAQ merupakan daftar pertanyaan secara umum yang kebanyakan dipertanyakan oleh anggota, dengan diikuti jawaban atas pertanyaan tersebut, sehingga pemula dapat memahami dan mengikuti news group tersebut dengan mudah.

1.5.2.4 Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Aspek penyusunan pengetahuan merupakan aspek kemampuan yang paling kompleks dalam kemampuan literasi digital. Penyusunan pengetahuan menurut (Gilster, 1997) mengatakan bahwa kompetensi ini merupakan salah satu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, menciptakan suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan dalam mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Kemampuan penyusunan pengetahuan meliputi yang pertama kemampuan untuk mencari informasi melalui internet. Dimana penelusuran menggunakan kata kunci yang melalui search engine, kedua Kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru untuk mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan. Diperlukan suatu kewaspadaan dikarenakan tidak semua informasi yang ada di dalam *newsgroup* atau suatu grup diskusi adalah benar. ketiga Kemampuan dalam crosscheck terhadap informasi yang diperoleh dari sumber di media digital. Hal itu dapat dilakukan dengan melakukan pencarian di search engine untuk melihat topik yang tengah dibahas pada latar belakang situs web maupun penulis sehingga dapat diperoleh kebenaran terhadap isi informasi tersebut. Aspek keempat yaitu

terkait kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran dari sebuah informasi yang didapatkan. hal itu dapat dilakukan dengan mengumpulkan berita pada TV, Radio dan buku dan yang terakhir ketika seseorang menelusuri hingga membandingkan sumber informasi lalu kemampuan yang terakhir yaitu kemampuan menyusun sumber informasi yang telah diperoleh di internet dengan kehidupan nyata. Mencakup menggabungkan sumber informasi untuk kegiatan selanjutnya seperti diskusi dan pembuatan konten informasi.

1.5.3 Identifikasi Berita Bohong (*Fakenews*) dalam evaluasi informasi pada media daring

Berita Bohong (*Fakenews*) atau yang lebih dikenal dengan *Hoax* merupakan suatu informasi yang ketika disebarkan dapat merugikan pembaca lain. Dalam penyebarannya menurut (Rahadi, 2017). *Hoax* bertujuan untuk membuat opini publik, menggiring opini publik, membentuk persepsi juga untuk *huffing fun* yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial, dan pada umumnya *hoax* disebarkan sebagai bahan lelucon atau sekadar iseng, menjatuhkan pesaing (*black campaign*), promosi dengan penipuan. adapun tujuan *hoax* menurut (Undang-UndangITE, 2016) dijelaskan bahwa berita bohong bertujuan untuk Bertujuan untuk menipu, menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA). Dari beberapa definisi yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa *hoax* merupakan pemberitaan bohong yang dapat dijadikan suatu senjata yang mempunyai pengaruh besar bagi penyebar maupun penerima berita, dimana akan menimbulkan kebencian dan merugikan disebagian kalangan masyarakat

Menjelang momen Pilkada banyak *hoax* yang beredar di media sosial, yang tentunya bertujuan untuk *blackcampaign* dan menebarkan kebencian. Berita *Hoax* akan semakin sulit teridentifikasi ketika informasi yang diterima sesuai dengan persepsi dan sikap yang dimiliki seseorang tersebut (Rahadi, 2017). Salah satu contohnya yaitu ketika seseorang percaya bumi itu datar dan pada kesempatan tertentu mendapati sebuah wacana bahwa bumi itu datar. dalam pendapat tersebut

dapat dijabarkan bahwa seseorang dapat terpengaruh hoax ketika memiliki suatu pemikiran ataupun persepsi yang sama.

Pada era digital saat ini, perkembangan *hoax* tidak hanya sekedar berbentuk tekstual saja, tetapi juga perkembangan hoax dapat berbentuk audio dan visual juga. Perkembangan Hoax yang sangat pesat saat ini juga dilandasi dengan perkembangan teknologi dan didukung dengan berkembangnya kemudahan akses pembuatan blog pribadi serta menjamurnya platform media sosial semakin membuat perkembangan *hoax* tidak dapat terbendung. Terlebih dengan tingginya minat remaja yang mengakses media sosial semakin membuat paparan hoax kepada remaja semakin tinggi. Untuk dapat menghindari pengaruh atas informasi ataupun wacana hoax seseorang harus dapat mengetahui ciri-ciri berita bohong baik di internet maupun pada media digital lainnya. Menurut Menurut Dewan Pers Indonesia, ciri-ciri berita hoax adalah sebagai berikut. Pertama, Mengakibatkan kecemasan, kebencian, dan permusuhan. Kedua Sumber berita tidak jelas. Hoax di media sosial biasanya pemberitaan media yang tidak terverifikasi, tidak berimbang, dan cenderung menyudutkan pihak tertentu. Ketiga Bermuatan fanatisme atas nama ideologi, judul, dan pengantarnya provokatif, memberikan penghukuman serta menyembunyikan fakta dan data. Penjelasan tersebut merupakan merupakan perspektif umum terhadap ciri-ciri informasi hoax. namun secara tekstual terdapat ciri untuk menganalisa hoax yaitu pertama, Tidak mengikuti kaidah 5W+1H bahkan cenderung mengabaikannya. kedua Terdapat kalimat “kiriman ini ke setiap orang yang anda kenal” semakin mendesak permintaannya, makin mencurigakan pesan tersebut. ketiga Cermati bahasa yang terlalu berempati, begitu juga dengan penggunaan huruf kapital yang banyak dan kumpulan tanda seru. keempat Jika pesannya terkesan ingin memberikan informasi yang sangat penting, namun anda belum pernah mendengar sebelumnya atau membacanya di media resmi. kelima Tidak konsisten, bertentangan dengan akal sehat, dan klaim yang mencolok. ke enam Pesan yang di forward berulang-ulang sebelum sampai ke anda. ketujuh Untuk meyakinkan agar beritanya dapat dipercaya dalam tulisan disebutkan sumber “resmi” namun tidak ada menyebutkan nama narasumber individu/ahli, lembaga, instansi, atau rujukan

lainnya yang memiliki otoritas. dan yang terakhir Tidak menggunakan bahasa baku, bila di Indonesia tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

1.6. Variabel penelitian

1.6.1 Definisi Konseptual

Kemampuan literasi digital pada kalangan pemilih pemula memiliki beberapa kompetensi yang dapat dijadikan alat ukur untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi yang di dapat di sumber media digital. Kompetensi literasi digital terdiri dari dari beberapa kompetensi yaitu pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan dari informasi yang di dapat

1. Kemampuan literasi digital pada pencarian informasi (*Searching information*) di internet untuk menilai informasi pada media online, merupakan kemampuan pemilih pemula dalam menggunakan sumber informasi internet dan melakukan aktivitas lainya, seperti: mengakses atau menelusuri informasi, membaca informasi, dan juga mampu memilih situs-situs sumber informasi yang kredibel. Sehingga pemilih pemula mampu menemukan informasi yang di butuhnya.
2. Kemampuan literasi digital pada aspek Pandu Arah *Hypertext* (*hypertextual navigation*) kompetensi ini mencakup kemampuan pemilih pemula dalam memahami cara kerja *hypertext* dan *hyperlink*, seperti *http*, *html*, serta url. termasuk memahami *hypertext* dan *hyperlink* yang mengandung informasi yang tidak kredibel.
3. Kemampuan literasi digital pada Evaluasi Konten Informasi (*content evaluation*) kompetensi tersebut dijelaskan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. Sehingga dalam hal ini pemilih pemula mampu memilih informasi yang akurat serta terhindar dari hoax

4. Kemampuan literasi digital pada Penyusunan Pengetahuan (*knowledge assembly*). Tahapan ini kemampuan pemilih pemula dalam menyusun pengetahuan yang di dapat dari media daring. sehingga informasi yang telah didapat kan dapat disusun dan dievaluasi berdasarkan fakta. kemudian digunakan untuk mengembangkan pengetahuan politiknya seperti diskusi, pembuatan thread, dan konten di media sosial.

1.6.2 Definisi Operasional

Tingkat atau kemampuan literasi digital di kalangan pemilih pemula dalam mengembangkan pengetahuan politiknya memiliki 4 kompetensi meliputi pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, serta penyusunan pengetahuan. Penjabaran 4 aspek berikut meliputi:

1. Kemampuan literasi digital pemilih pemula berdasarkan aspek pencarian informasi di internet (Internet Searching) meliputi
 - Kemampuan pemilih pemula dalam pencarian informasi seputar pilwali di internet
 - jenis aktivitas yang dilakukan pemilih pemula dengan menggunakan media daring
 - intensitas pemilih pemula dalam mengakses informasi di media daring
 - kemampuan pemilih pemula dalam memilih portal media *E-news* yang kredibel
2. Kemampuan literasi digital pemilih pemula berdasarkan aspek pandu arah Hypertext (Hypertextual Navigation), meliputi :
 - Kemampuan pemilih pemula dalam memilih informasi yang kredibel pada hypertext
 - Intensitas pemilih pemula dalam mencari informasi di hyperlink
 - Alasan mengakses informasi di hyperlink
 - Kemampuan memahami struktur kalimat dalam menentukan hyperlink

3. Kemampuan literasi digital pemilih pemula dalam mengevaluasi konten informasi
 - Kemampuan untuk menganalisa latar belakang informasi yang ditemukan di internet
 - Kemampuan pemilih pemula untuk menemukan sumber informasi pembandingan
 - intensitas pemilih pemula dalam memberi feedback/komentar terhadap informasi yang ditemukan di media daring
 - Kemampuan dalam mengidentifikasi hoax dan konten negatif dalam informasi seputar pilkada di media daring
4. Kemampuan literasi digital pemilih pemula dalam aspek penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) meliputi:
 - kemampuan untuk menyusun informasi aktual seputar pilwali yang ditelusur secara mandiri di media daring
 - Intensitas untuk memverifikasi kebenaran informasi yang didapat pada suatu grup diskusi
 - kemampuan untuk membuat thread/posting di media daring, sebagai bentuk produksi pengetahuan baru yang di dapat dari informasi sebelumnya
 - intensitas mengikuti diskusi online dalam grup di media daring

1.7 Metode dan Prosedur penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Pada riset kali ini ,Peneliti menggunakan tipe penelitian Kuantitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2010) Penelitian kuantitatif deskriptif adalah tipe penelitian yang berfungsi untuk mendeskripsikan dan menggambarkan obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang terkumpul dan memberikan kesimpulan yang ada dengan melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Peneliti menggambarkan kemampuan literasi digital dikalangan pemilih pemula

kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan literasi digital pemilih pemula di Kota Surabaya. (Arikunto, 2007) menguatkan asumsi sebelumnya bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variable, gejala atau keadaan. Penelitian deskriptif memiliki tujuan dalam memberikan deskripsi terhadap subjek penelitian berdasarkan sampel yang diperoleh dari variable kelompok subjek yang kemudian diteliti dan tidak bermaksud untuk pengujian hipotesis.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Pemilihan Lokasi penelitian betepat di kota Surabaya, provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian ini diambil karena kota Surabaya merupakan pusat Ibukota yang berada di Jawa Timur dengan kepemilikan sarana pendidikan dan aspek fasilitas yang menunjang pemilih pemula dalam mengumpulkan informasi politik di dalamnya. Fasilitas tersebut meliputi lembaga resmi Komisi Pemilihan Umum Provinsi (KPUP) Komisis Pemilihan Umum Daerah (KPUD). Serta menurut hasil Badan Pusat Statistik, Kota Surabaya Memiliki Perpustakaan Kota serta perpustakaan Provinsi, dimana dapat di asumsikan bahwa, sarana penunjang pemilih pemula dalam mengumpulkan informasi politik cenderung memadai. menurut data referensi (Kemendikbud, 2019) Kota Surabaya memiliki lembaga pendidikan terbanyak di Jawa Timur yakni terdiri dari 269 pendidikan menengah atas meliputi SMA, SMK dan MA, Serta 97 Perguruan tinggi di Jawa Timur. Perpustakaan memiliki fungsi sebagai sarana penyedia pengetahuan serta informasi- informasi khususnya terkait dengan studi politik, serta sebagaimana tugas dan wewenang KPU (Komisi pemilihan umum) dan KPUD (komisi pemilihan umum daerah) yaitu untuk menyediakan informasi-informasi khususnya terkait dengan *event* atau acara politik yang terselenggarakan secara rutin. informasi tersebut meliputi calon-calon yang berkontestasi di pemilihan tersebut. *Event* politik terakhir pada pemilihan legislatif tepatnya April tahun 2019 dari situs (Antarajatim, 2019) Tahun 2019 terdapat penambahan pemilih

pemula sebesar 35.140. dan ditahun sebelumnya situs resmi KPU Surabaya (Robiyan Arifin,2014) Memaparkan bahwa, 40.207 pemilih pemula Surabaya 87% dari mereka memiliki media elektronik.

1.7.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

1.7.3.1 Populasi Penelitian

(Bungin, 2005), populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa makhluk hidup, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Populasi merupakan sekumpulan individu yang berada pada suatu daerah tertentu yang memiliki kualitas yang telah ditetapkan sebagai obyek dalam penelitian. Menurut (Moh, 2008), populasi yaitu keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itu hasil penelitian diberlakukan. Populasi dalam penelitian ini merupakan pemilih pemula yang berusia 17-18 Tahun dimana sebagian besar dari mereka menggunakan media elektronik sebagai sarana mencari informasi dan pada tahun 2020 baru pertama kali memilih pada pemilihan walikota Surabaya.

1.7.3.2 Sampel penelitian

Sampel penelitian adalah perwakilan dari total populasi yang akan diteliti, perumusan sampel penelitian juga didasari dengan banyaknya populasi yang akan diteliti yang membutuhkan banyak waktu dan biaya, sehingga penentuan sampel penelitian ini bertujuan untuk mewakilkan keseluruhan populasi sehingga dapat dilakukan generalisir serta bertujuan unuk meminimalisir waktu penelitian, Dalam penelitian kali ini penentuan metode pemilihan sampel penelitian dilakukan secara *non-random* sampling dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2010) digunakan untuk mengambil sampel tertentu, yaitu dengan mengobservasi responden dengan pertimbangan tertentu, seperti tingkah laku, karakteristik, dan ciri-cirinya. dalam hal ini sampel yang dipilih ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan karakterteristik yang dapat mewakili secara representatif keseluruhan populasi. Selain itu, metode ini dipilih karena kererbatasan kerangka sampel yang meliputi daftar nama seluruh anggota populasi khususnya pada pemilih pemula kota Surabaya.

Diharapkan pada pemilihan metode ini dapat merepresentasikan secara kolektif dan komprehensif terkait dengan gambaran kemampuan literasi digital pada kalangan pemilih pemula dalam berpartisipasi dalam pemilihan walikota Surabaya.

Untuk memperoleh sebuah data yang akurat peneliti menggunakan 100 sampel. (Singh, Ajay and Masuku, 2014) untuk mendapatkan tingkat presisi yang diinginkan membutuhkan 50-200 sampel. sehingga dalam penentuan sampel tersebut dapat mewakili dan layak untuk dilakukan penelitian.

Dalam metode penarikan sampling pada penelitian kali ini menggunakan tipe penarikan non-probabilitas, penelitian ini peneliti menentukan karakteristik serta syarat yang layak menjadi responden, kriteria tersebut meliputi

- pemilih pemula berusia 17-18 Tahun. Alasan: Pemilih pemula berusia mulai dari 17-18 Tahun dan belum pernah memilih.
- Pemilih yang memiliki hak pilih, dan belum pernah mempunyai pengalaman memilih pada pemilu dan pilkada sebelumnya. Alasan: Pemilih pemula yang belum mempunyai pengalaman memilih, meliputi pengalaman dalam memilih ketika pilpres hingga pilgub.
- Menggunakan aplikasi media sosial lebih dari 2. Alasan: pemilih yang menggunakan media sosial lebih dari 2 mengindikasikan aktif di media sosial
- mengikuti lebih dari 2 channel berita online. alasan: Pemilih yang mengikuti lebih dari 2 channel berita online mengindikasikan memiliki ketersediaan waktu jauh lebih banyak untuk menelusuri informasi di media digital.

1.7.4 Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan bagian dari instrument dalam melakukan penelitian. Metode pengumpulan data (Bungin, 2005) merupakan bagian dari instrumen penelitian yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Teknik pengumpulan data primer kali ini dilakukan menggunakan

kuesioner. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan angket pertanyaan yang tertulis kepada responden (Sugiono 2012). Kuesioner menurut Kontjaraningrat (dalam Suyanto dan Sutinah, 2011:55), mendefinisikan kuisisioner sebagai suatu daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diberikan kepada responden. Kuisisioner dalam penelitian ini dibagikan kepada responden yang terpilih dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Pengumpulan data selanjutnya dapat dilakukan dengan metode wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data secara langsung oleh peneliti kepada responden (Hadi, 2012) Wawancara dilakukan kepada pemilih pemula yang menggunakan media digital dalam mengakses informasi. Selain itu pengumpulan data selanjutnya dapat diperoleh melalui Observasi. Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung dari lapangan agar data yang diperoleh lebih mencerminkan keadaan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mengintervensi mengatur atau memanipulasikannya. Observasi merupakan pengumpulan data menggunakan penginderaan yang terjadi dilapangan lalu data tersebut dicantumkan untuk mendukung data primer (Hadi, 2012) Dalam hal ini peneliti mengetahui langsung bagaimana kopetensi literasi digital para pemula.

1.7.5 Teknik Pengolahan data

1. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk atau data yang terkumpul itu tidak logis dan meragukan. Tujuan editing adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan lapangan dan memeriksa data yang terkumpul, apakah sudah terisi secara sempurna atau tidak, lengkap atau tidak, cara pengisiannya benar atau tidak, belum lengkap atau belum benar cara pengisiannya. Proses editing merupakan proses dimana peneliti melakukan klarifikasi, keterbacaan, konsistensi dan kelengkapan data yang sudah terkumpul. Proses klarifikasi menyangkut memberikan penjelasan mengenai apakah data yang sudah terkumpul akan menciptakan masalah konseptual atau teknis pada saat peneliti melakukan analisis data (Hadi, 2012)

2. Coding

Data yang telah masuk diberi nilai tertentu dan diklasifikasikan menurut kriteria-kriteria tertentu. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf-huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang dianalisis.

Pemberian kode pada data dimaksudkan untuk menterjemahkan data kedalam kode-kode yang biasanya dalam bentuk. Coding dilakukan sebagai usaha untuk menyederhanakan data, yaitu dengan memberi simbol angka pada tiap-tiap jawaban, atau suatu cara mengklasifikasikan jawaban responden atas suatu pertanyaan menurut macamnya dengan menandai masing-masing jawaban dengan kode tertentu (Hadi, 2012)

3. Tabulasi

Tabulasi merupakan kegiatan menggambarkan jawaban responden dengan cara tertentu. Hasil tabulasi data dapat dijadikan gambaran tentang hasil penelitian, karena data yang diperoleh melalui turun lapangan telah tersusun dan terangkum dalam tabel-tabel yang mudah dipahami maknanya (Sugiyono, 2012). Data yang sudah tersusun dalam tabel kemudian dihitung menggunakan Google form untuk statistik deskriptif untuk menampilkan tabel frekuensi tunggal ataupun tabel frekuensi silang.

1.7.6 Teknik Analisis data

Teknik analisa data dilakukan dengan mendeskripsikan dan menjelaskan temuan penelitian yang ada di lapangan. Pada akhirnya penelitian deskriptif ini berupaya untuk memberikan gambaran secara sistematis tentang kenyataan dan karakteristik dari unit penelitian secara akurat dan faktual. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat analisis. Sehingga analisis yang digunakan lebih bertumpu pada skor responden. Data yang telah terkumpul nantinya dilakukan pengkodean, di tabulasikan, untuk kemudian digeneralisasi (Sugiyono, 2010) Dalam memudahkan proses pengolahan data pada penelitian ini, semua perhitungan analisa datanya menggunakan Google Form. Hasil generalisasi diuraikan secara deskriptif.

Kemudian, dianalisis untuk mengetahui kemampuan literasi digital pemilih pemula menjelang pemilihan walikota Surabaya.