

INFLUINSASI MEDIA INTERNET TERHADAP PROSES PEMILU DI INDONESIA

Lukis alam

Jl. Magelang km 5,8 no. 49 rt/rw 09/25 Sleman, Yogyakarta

e-mail : lukisalam@gmail.com

Abstrak

Jaringan komputer telah berkembang begitu pesatnya, tanpa disadari jaringan komputer telah berevolusi sedemikian rupa. Pada awal pengembangannya teknologi tersebut digunakan hanya untuk kepentingan internal departemen pertahanan Amerika Serikat. Namun seiring dengan perkembangan jaman teknologi tersebut telah menyebar di berbagai belahan dunia yang bertujuan untuk mempermudah transformasi data dan informasi supaya dinikmati dengan cepat. Alhasil muncul lah teknologi masterpiece dambaan semua golongan, yaitu internet. Nama yang tidak asing lagi di telinga kebanyakan orang. Dengan internet, apapun bisa dilakukan. Sebuah teknologi yang memberikan keleluasan bagi para penggunanya, tanpa batas teritorial, dimana pun, kapan pun bisa mengakses teknologi tersebut. Kenyataannya, teknologi tersebut bisa dimanfaatkan untuk apa saja. Ada dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari teknologi internet. Salah satunya adalah pemanfaatan internet dalam rangka penyelenggaraan PEMILU di Indonesia. Hal tersebut bisa dilihat dari PEMILU 2009 ini, dimana penggunaan internet bisa dimanfaatkan untuk berkampanye secara online. Caleg yang mengerti IT bisa memanfaatkan internet untuk menyapa konstituen mereka serasa di dunia nyata. Barangkali itulah salah satu contoh dimana internet bisa digunakan untuk melakukan kampanye dalam proses PEMILU yang berlangsung. Barangkali itulah adanya proses pengaruh internet terhadap masyarakat yang semakin lama mulai merasakan kelebihan salah satu masterpiece teknologi informasi tersebut.

Keyword : Jaringan Komputer, Perkembangan, Internet, PEMILU, Teknologi Informasi

1. PENDAHULUAN

a. Internetworking

Sebelum tahun 1960 ada sebuah paradigma yang mengemuka tentang sistem komunikasi komputer. Paradigma tersebut adalah bagaimana menstransimisikan data melewati suatu medium komunikasi dengan handal dan efisien. Dari paradigma tersebut muncul teori informasi, teori sampling dan beberapa konsep pengolahan signal. Sehingga pada pertengahan tahun 1960 dimulailah era dimana harus tersedianya suatu jasa komunikasi melewati jaringan-jaringan yang berbeda yang saling terhubung. Yang pada akhirnya memunculkan perkembangan teknologi internetwork, model protokol layer, datagram dan *stream transport service* serta paradigma *client-server*.

Sedikit pemaparan diatas memunculkan konsep *internetworking*. *Internetworking* merupakan suatu abstraksi yang kuat bagaimana pembahasan kompleksitas teknologi komunikasi dikembangkan. Dengan menyembunyikan detail setiap perangkat keras jaringan dan menyediakan suatu lingkungan komunikasi tingkat tinggi. Adanya *internetworking* bertujuan untuk interoperabilitas yang maksimum, dengan kata lain memaksimalkan kemampuan program pada sistem komputer yang berbeda dan sistem jaringan yang berbeda pula untuk berkomunikasi secara handal dan efisien.

Internet yang bisa dinikmati seperti sekarang ini sebenarnya dulunya merupakan proyek dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat dengan nama ARPAnet (*US defense Advanced Research Projects Agency*). Proyek ini dikembangkan sekitar tahun 60 –an, pada awalnya hanya untuk kepentingan internal saja yaitu untuk membuat suatu jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari pemusatan informasi di satu titik saja. Karena pada era tersebut merupakan era perang dingin dimana informasi memegang peranan utama bagi suatu negara maka informasi menjadi sesuatu yang sangat krusial untuk dijaga dan jangan sampai jatuh ke pihak lain. Oleh karenanya jaringan komputer yang dibangun saat itu menjadi tumpuan penyimpanan informasi yang tidak boleh disebar ke pihak asing, sehingga distribusi penyebaran informasi hanya untuk internal Amerika Serikat saja. Tujuan dari jaringan komputer yang tersebar tersebut jika terjadi sabotase atau peperangan bisa saja bagian dari jaringan tersebut putus, maka masih ada jalur lain yang bisa digunakan.

Setelah awal 1980- an jaringan komputer yang ada terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan Milnet (jaringan yang digunakan militer), tetapi keduanya tetap bisa saling berkomunikasi. Pada awalnya interkoneksi kedua jaringan tersebut disebut DARPA Internet, namun lama-kelamaan menjadi Internet. Mulai tahap ini internet digunakan untuk kepentingan akademis yang menghubungkan beberapa perguruan tinggi, diantaranya UCLA, University Of California at Santa Barbara, University Of Utah dan Stanford Research Institute. Lalu pada tahun 1982 protokol TCP/IP mulai diperkenalkan, setelah itu pada tahun 1984 DNS (*domain name server*) diperkenalkan.

Pada awal internet berkembang, fitur yang ada hanya sebatas layanan berbasis teks, email/messaging, maupun diskusi melalui newsgroup. Pada saat itu layanan WWW (*world wide web*) belum ada sehingga

memunculkan riset bagaimana agar internet bisa dinikmati secara grafis. Lalu muncul Tim Berners Lee mewujudkan agar internet bisa dinikmati secara grafis, yang tentu saja menikmatinya dengan browser seperti yang ada sekarang.

Sementara itu, di Indonesia baru menikmati internet secara komersil pada sekitar tahun 1994. Yang sebelumnya, ada beberapa perguruan tinggi seperti Universitas Indonesia telah tersambung dahulu ke jaringan internet melalui *gateway* yang menghubungkan universitas dengan *network* di luar negeri.

Secara harfiah internet merupakan singkatan dari *interconnection network* yang secara harfiah hubungan antar jaringan *network*. Sedangkan *network* sendiri diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer. Contoh yang paling mudah ditemui adalah LAN (*local area network*) yang menghubungkan komputer-komputer yang berada dalam suatu area atau lokasi tertentu seperti kantor, sekolah, perusahaan dan sebagainya.

Secara umum pengertian internet jika menurut bahasa adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Namun jika secara khusus pengertian internet adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia dikarenakan menghubungkan seluruh jaringan komputer yang ada di dunia ini. Ringkasnya, internet merupakan jaringan komputer global, sedangkan jaringan komputer lokal (LAN) dinamakan intranet.



Gambar 1. Ilustrasi Internet

Untuk bisa mengakses internet biasanya pengguna akan menghubungi ISP (*internet service provider*). ISP menyediakan koneksi wireless dan kabel, secara teknis jika pengguna telah menghubungi ISP maka perangkat keras lain yang dibutuhkan adalah modem (*modulator-demodulator*). Hal ini jika dilakukan secara personal (dilakukan pada PC biasa), singkat kata modem akan menghantarkan pengguna bisa menikmati layanan internet di rumah atau pun di kantor dan sebagainya. Transformasi informasi bisa dilakukan dengan cepat tanpa terhalang batas negara, benua dan sebagainya. Ketersediaan akan informasi yang dibutuhkan menjadi suatu keharusan bagi pengguna untuk menggunakan internet lebih maksimal.

b. Aspek Penting Internet

Pada dasarnya internet yang sekarang berkembang dan digunakan di seluruh dunia merupakan salah satu evolusi kemajuan teknologi informasi dunia. Pada awalnya internet dikembangkan sebagai proyek departemen pertahanan Amerika Serikat yang digunakan hanya untuk kepentingan intern saja. Setelah itu berbagai macam kebutuhan bisa dihandle dengan kehadiran internet, kemudahan dan fleksibilitas yang dihadirkan mampu membuat semua kalangan bisa menikmati internet.

Selain kemudahan dan fleksibilitas, kehandalan dari internet pun dihadirkan. Dimana hampir semua kalangan mengandalkan internet untuk meng-handle kebutuhannya. Teknologi yang dihadirkannya telah merubah paradigma masyarakat dunia. Era 90 an awal internet belum sebooming sekarang, namun apa yang dilihat sekarang kehadiran internet sudah merajalela. Kehadirannya menjadi sebuah *masterpiece* teknologi informasi. Hampir semua yang dulunya dilakukan dengan manual, sekarang sudah bisa dikerjakan dengan bantuan internet. Masyarakat sudah "terhipnotis" sedemikian rupa sehingga internet seakan menjadi kebutuhan primer masyarakat. Hal tersebut tidaklah salah karena memang demikian adanya bahwa teknologi semakin mempermudah kehidupan manusia.

Signifikansi kehadiran media internet di tengah-tengah masyarakat dunia memunculkan pro kontra ibarat pisau bermata dua, adakalanya internet sebagai salah satu keberhasilan teknologi bisa membantu permasalahan yang ada di masyarakat kita. Dan negatifnya, dari kehadiran internet memunculkan sisi kejahatan *cyber crime* yang masih merajalela hingga sekarang. Itulah dua sisi yang patut disikapi dengan seksama.

Layanan-layanan yang tersedia di internet juga menjadi sarana tersendiri bagi pengguna untuk mengaktualisasikan berbagai kepentingan dan keperluan yang ada. Otomatisasi yang dilakukan internet mempermudah kerja manusia dalam menghandle segala kebutuhan. Secara umum dalam internet tersedia berbagai macam layanan, diantaranya *e-mail*, *chatting*, transaksi elektronik dan sebagainya. Hampir semua bidang mengimplementasikan internet, misalnya pada aplikasi *e-learning*, *e-commerce*, *e-banking*. Pada

dasarnya yang dimanfaatkan adalah media internet untuk mempermudah kerja bidang-bidang tersebut. Misalnya pada *e-learning*, pada bidang ini internet menjadi media untuk menyelenggarakan pendidikan di luar kelas. Yang biasanya dilaksanakan di dalam kelas, maka dengan *e-learning* bisa dilaksanakan di luar kelas. Bisa saja implementasinya siswa hanya mendownload materi yang disediakan di website pengajar sehingga mempersingkat pembelajaran yang berlangsung. Yang lain adalah misalnya dengan *distance learning* (pembelajaran jarak jauh), dalam hal ini bisa jadi tempat penyelenggaraan pembelajaran berbeda jarak. Misalnya sekarang tersedia kuliah jarak jauh beda negara, mahasiswa cukup tatap muka dengan dosen tempatnya belajar, tidak perlu mendatangi tujuan kuliah. Kemudian ada e-commerce, pada dasarnya aplikasi ini menyelenggarakan transaksi jual beli lewat internet. Sekali lagi kapan pun, dimana pun bisa melakukan transaksi jual beli hanya dengan mengklik web yang disediakan. Contohnya seperti : Amazon, E-bay dan sebagainya.

Seperti sudah di uraikan diatas, internet juga memiliki dampak negatif yang patut ditelaah. Diantaranya penyalahgunaan identitas, pencurian data, aktifitas transaksi ilegal, ketidak efektifan dalam bekerja dan sebagainya. Hal inilah yang menjadi perhatian pengguna, jika menggunakan internet memang sewajarnya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Bukan hal yang mustahil jika nantinya mulai ada adiksi (ketergantungan) kepada internet, jika dimanfaatkan untuk hal-hal negatif akan menyebabkan internet menjadikan pisau bermata dua. Yang satu bisa dimanfaatkan untuk hal-hal positif, namun di sisi lainnya akan digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan tindakan negatif.

Barangkali sekarang internet menjadi sesuatu yang diandalkan untuk mempercepat dan membantu proses kerja secara manual. Dulunya jika ingin mengirim surat bisa datang ke kantor pos, namun sekarang tersedia *e-mail*. Dengan *e-mail* kirim mengirim surat menjadi lebih mudah dan cepat, yang diperlukan hanyalah cukup membuat alamat e-mail di internet. Jika sudah punya maka bisa langsung digunakan dan sampainya surat elektronik tersebut dalam hitungan detik tergantung koneksi internet yang berjalan. Jika dengan surat manual maka surat akan lama sampainya ke tangan penerima.

Secara garis besar media internet sebagai salah satu kemajuan teknologi informasi bisa menggantikan peran manusia, dalam hal ini internet bisa melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses. Selain itu internet memperkuat peran manusia dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses. Dan terakhir, internet melakukan restrukturisasi kerja yang dilakukan manusia terhadap suatu tugas atau proses.

c. Perkembangan Web

Sejalan dengan perkembangan internet begitu pesatnya, inovasi teknologi dalam dunia web kian hari semakin berarti. Pada kurun waktu 2004 muncul Teknologi Web 2.0, meskipun sudah lama kemunculannya sampai sekarang pun masih banyak orang yang tidak mengerti apa sesungguhnya yang dimaksud Web 2.0 ini. Sebenarnya fungsi apa yang terkandung di dalamnya begitu juga kegunaannya apa. Disamping sebagian ada yang sudah paham juga bahwa Web 2.0 ini merupakan penyatuan teknologi yang dimiliki dalam membangun web, yang merupakan gabungan dari HTML, CSS, JavaScript, XML dan AJAX.

Sebenarnya dengan adanya Web 2.0 lebih menekankan pada perubahan paradigma dalam menyajikan konten dan tampilan suatu website. Teknologi Web 2.0 juga telah menginspirasi provider jejaring sosial (social networking) seperti, Friendster (www.friendster.com), Facebook (www.facebook.com) untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam meningkatkan layanan virtual mereka. Hal tersebut mengindikasikan bahwa Web 2.0 merupakan teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi kreatifitas dalam sebuah komunitas berbasis web. Bentuknya bisa sharing informasi, kolaborasi atau diskusi antar pengguna. Salah satu karakteristik dari Web 2.0 adalah *user-generated content*, artinya user (pengguna) ikut serta dalam mengisi konten.

Beberapa karakteristik Web 2.0 yang lain adalah 1). *The Web as Platform*, dimana aplikasi Web 2.0 menggunakan web sebagai flatformnya. Dengan Web 2.0 bisa mengerjakan apa saja, dapat mengetik dokumen, perhitungan keuangan, melakukan presentasi melalui aplikasi-aplikasi yang sudah disediakan melalui internet. 2). *Harnessing Collective Intelligence*, memfasilitasi pengguna untuk berkolaborasi dalam berbagai macam pengetahuan seperti Wikipedia. 3). *Data is The Next Intel Inside*, data bisa menjadi trademark sebuah aplikasi, hal ini karena seringnya pengguna menggunakan aplikasi tersebut dan penyedia website memberikan garansi kepercayaan kepada pengunjungnya. Seperti Portal Peta dengan slogan "Powered by Google", artinya memakai dukungan Google Maps pada peta dunia berbasis web. 4). *End of the Software Release Cycle*, hal ini akan berdampak positif bagi pengguna, karena setiap pengguna tidak perlu mengupdate software yang dimilikinya yang dilakukan hanyalah cukup jalankan internet kemudian pengguna langsung menjalankan aplikasi yang digunakan, hal ini karena software tidak lagi dijual dalam bentuk produk namun berupa layanan (service). 5). *Rich User Experiences*, munculnya inovasi desain antar-muka (interface) di sisi pengguna. Sinkronisasi AJAX dengan menggabungkan HTML, CSS, JavaScript XML pada Yahoo!mail, Skype dan Gmail membuat pengguna merasa ada nilai lebih ketika mereka menggunakan layanan tersebut dari sekedar hanya menggunakan layanan email biasa.

Jika versi-versi sebelumnya, pada versi Web 1.0 ketika membuka internet browser dan mulai mencari informasi dan yang didapatkan adalah teknologi bagaikan "buku raksasa", yang dilakukan adalah harus mencari

halaman demi halaman untuk menemukan informasi tersebut. Pada generasi Web 1.0 ini ciri-ciri umum yang masih mencolok diantaranya, *consult*, *surf* dan *search*. Intinya hanyalah sekedar untuk mencari atau browsing untuk mendapatkan informasi tertentu.

Di era Web 2.0, teknologi web mulai disempurnakan. Kolaborasi pengguna dan internet mulai dimasukkan, artinya internet tidak melulu didominasi provider penyedia website saja. Namun pengguna pun bisa berinteraksi dengan pengguna lainnya, teknologi pendukung lainnya juga mulai muncul pada era Web 2.0 ini sehingga web bisa menjadi lebih powerful dan interaktif. Dimana *share*, *collaborate*, *exploit* menjadi unsur paling dominan. Web 2.0 hadir seiring maraknya pengguna blog, Friendster, Youtube dan Flickr. Sehingga kehidupan sosial di dunia maya benar-benar terasa.

Kalau ada istilah 3G di dunia seluler, maka di internet mengenal Web 3.0. Barangkali kedengaran asing di telinga sebagian kalangan masyarakat pengguna internet bila mendengar istilah *semantic web*. Bisa jadi Web 3.0 ini akan menjadi generasi selanjutnya dari teknologi Web 2.0 yang ada sekarang ini. Pada era Web 3.0 ini website dilengkapi dengan fitur komputer yang berpikir. Kenyataannya saat ini interaksi ada pada pengguna dan komputer, namun dengan adanya *semantic web* ini diharapkan komputer bisa menggantikan peran manusia untuk melakukan aktifitas "berpikir, analisa dan memutuskan" informasi yang dibutuhkan.

Barangkali untuk sekarang pengembangan Web 3.0 masih dalam proses, di kemudian hari diharapkan pengembangan generasi Web 3.0 bisa direalisasikan. Model yang mendekati generasi Web 3.0 barangkali di *secondlife* (www.secondlife.com). Di Web 3.0 seolah-olah berada di kehidupan alam nyata, aktualisasi Web 3.0 bisa menjadi asisten pribadi dari para pengguna. Dengan kata lain web mulai mengerti kebutuhan yang memang layak didapatkan, bisa saja memberikan nasihat dan menyediakan apa-apa yang dibutuhkan. Harapan yang diberikan kepada Web 3.0 selayaknya aktifitas di dunia nyata bisa dilakukan di dunia maya.

d. Internet Dan Pemilu

Pada saat yang sama internet telah dikenal luas di masyarakat dunia, lebih khusus lagi masyarakat Indonesia dan pengguna bisa memanfaatkan dengan lebih optimal. Seperti telah dipaparkan diatas, penggunaan media internet sudah melanda berbagai macam aspek kehidupan. Dalam hal ini teknologi informasi mempunyai peran yang cukup besar dalam berbagai macam aspek di masyarakat. Bidang pendidikan, ekonomi, sosial dan sebagainya telah menggunakan media internet sebagai salah satu sistem yang bisa membantu terselenggaranya bidang-bidang tersebut. Alasan kenapa internet digunakan adalah karena kecepatan komunikasi data dan kecepatan pengaksesan informasi yang dibutuhkan.

Barangkali masih ingat pada tahun 2004 yang lalu saat pemilu legislatif maupun presiden, media internet digunakan untuk keperluan pemilu tersebut. Di pemilu 2004 yang lalu KPU menggunakan media internet untuk mensupport penghitungan suara dari masing-masing daerah pemilihan, kemudian dikumpulkan di pusat untuk dihitung. Sehingga untuk mempercepat kerja, KPU menggunakan media internet. Seperti yang diketahui pada pemilu 2004 yang lalu, ada 24 parpol peserta pemilu yang kesemuanya belum memiliki website, hanya beberapa partai besar yang punya. Padahal jika para pengurus partai mengetahui efektifitas penggunaan website untuk sarana kampanye online dan sebagainya pastinya mereka akan menggunakannya.

Bisa jadi dengan website, parpol tersebut bisa mengkampanyekan partai mereka secara online. Keuntungan yang lain adalah, dengan internet kampanye bisa lebih aman dan terhindar dari berbagai bentuk kekerasan sebab massa yang "menghadiri" adalah website sebagai lokasi kampanye, tidak akan bertatap muka secara fisik melainkan hanya berinteraksi dengan jurkam dari depan layar komputer atau perangkat lain yang bisa mengakses internet.

Cara lain yang bisa dihadirkan dengan internet adalah selain memajang halaman partai, bisa juga mencantumkan jadwal kampanye atau orasi-orasi politik. Contoh yang paling mudah adalah dengan pemanfaatan *chatting*, bisa saja sang jurkam menjumpai konstituennya lewat *video conference* yang dilakukan saat itu juga (*real time*). Walaupun dengan *chatting* emosi dari kampanye tersebut bisa diharapkan dengan cara sang jurkam mampu mengemas setiap program partainya dengan bahasa yang menarik, tidak membosankan dan mudah diterima oleh konstituennya.

Kronologis penggunaan media internet dalam pemilu 2004 yang lalu merupakan cara untuk menjembatani antara kecepatan komunikasi data dengan kecepatan pemerolehan akses informasi secara cepat yang dilakukan secara online. Dengan meletakkan server pusat di KPU Jakarta, masing daerah pemilihan bisa mengirimkan perhitungannya saat itu juga. Data yang ditampilkan dalam situs web bukan hanya jumlah suara di tingkat kecamatan dan kelurahan, tetapi juga di tiap TPS (tempat pemilihan suara).

Karena cukup rumitnya implementasi jaringan komputer yang digunakan KPU saat itu dan untuk kecepatan komunikasi data yang digunakan karena menyangkut keamanan jug, maka KPU menggunakan VPN (*virtual private network*) sehingga setiap komputer yang ada di kecamatan di seluruh indonesia dapat tersambung dengan koneksi server yang ada di KPU pusat.

Yang tidak kalah pentingnya adalah penggunaan media internet untuk pemilu 2009 ini, konon KPU menganggarkan dana kurang lebih 20 milyar sekian untuk membuat sistem tabulasi yang sekarang. Untuk sistem

yang sekarang KPU menggunakan metode ICR (*intelligent character recognition*) yaitu pemindaian huruf dan angka di formulir untuk ditafsirkan ke dalam bentuk huruf dan angka di komputer. Kemudian data hasil ICR dikirimkan ke KPU pusat melalui jaringan VPN yang dipunyai TELKOM. Setelah sampai di KPU pusat, data hasil ICR ini kemudian direkap dan diumumkan melalui website khusus KPU. Dengan demikian publik akan mengetahui lebih cepat hasil perhitungan suara di berbagai daerah.

Yang tidak kalah pentingnya adalah pemilu 2009 ini, untuk pemilihan presiden mendatang KPU telah mempersiapkan metode baru sebagai sasaran sosialisasi pemilu 2009, yaitu melalui blog. KPU menilai di Indonesia mencapai 30 juta orang atau sekitar 17,6 persen dari total pemilih 2009. Oleh karena itu KPU akan memanfaatkan dunia internet untuk sosialisasi, tanpa batas waktu dan tempat serta bisa menjalar hingga tiap kabupaten hingga kota. Untuk memperlancar kegiatan tersebut anggota dan sekretariat KPU harus ikut bergabung di setiap blog menjadi blogger, seperti di blogspot, wordpress, friendster, facebook dan sebagainya. Selain itu KPU akan menggunakan fasilitas internet untuk sosialisasi pemilihan presiden dan wakil presiden dalam bentuk pesan teks, foto ataupun video. Sehingga diharapkan dengan media internet, para blogger bisa berinteraksi dan bersosialisasi mengenai pemilu presiden juli nanti.

2. KAJIAN PERMASALAHAN

a. Kognifikasi Manusia Dengan Internet

Dunia teknologi informasi pada masa sekarang menghadapi kemajuan yang sangat berarti, dengan berkembangnya media internet sebagai salah satu media untuk bertransformasi berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Paradigma manusia sekarang berbeda dengan terdahulu, bilamana sekarang manusia sudah dihadapkan pada kemajuan teknologi informasi yang begitu rupa. Tetapi pada jaman lampau manusia belum bisa melihat teknologi sebagai aset yang harus diperhatikan seperti sekarang. Dikarenakan kehadiran teknologi apalagi teknologi informasi bisa membantu hampir semua aspek kehidupan masyarakat.

Don Tapscott (1996) dalam bukunya yang sangat meledak di pasaran dengan judul *Digital Economy : Promise and Peril in The Age Of Networked Intelligence* menggambarkan bagaimana dampak teknologi internet pada kehidupan manusia. Kehadiran internet seperti yang dirasakan sekarang telah merubah gaya hidup manusia dan tuntutan pada kompetensi manusia. Kini, seakan kehidupan manusia tergantung pada komputer. Barangkali faktor-faktor dibawah ini bisa menggambarkan bagaimana keterlibatan teknologi informasi dalam kehidupan manusia.

1) Produk yang digerakkan sistem komputer.

Di masa depan produk-produk kebutuhan hidup manusia sehari-hari akan menjadi produk yang cerdas (*smart product*). Yang dimaksudkan dengan produk cerdas adalah produk yang telah memiliki komponen inteligensi manusia. Produk yang demikian bisa membantu manusia untuk melakukan hal terbaik bagi kehidupannya. Contoh dari produk cerdas misalnya: *smart car, smart card, smart house, smart road* dan sebagainya.

2) Perancangan produk dikelola oleh komputer.

Sistem komputer yang sudah *networked intelligence* akan memudahkan kehidupan konsumen. Melalui internet pembeli dapat menggubungi berbagai perusahaan yang menawarkan produk. Di masa depan produk yang dibeli dirancang sendiri oleh konsumen. Misalnya, pembeli bisa merancang sendiri rumahnya, jumlah kamar, susunan kamar, serta aksesoris yang diperlukan dan sebagainya.

3) Proses kerja yang digerakkan oleh komputer.

Tersedianya fasilitas internet memungkinkan orang bekerja darimana saja. Orang bisa berhubungan dengan kantor tempat dia bekerja dari rumah, kapan pun dan dimana pun. Barangkali bank masa depan tidak perlu mempunyai karyawan terlalu banyak karena transaksi dilakukan secara elektronik.

Orang bisa berbelanja dari rumah melalui internet, tidak perlu datang langsung ke toko. Pemesanan tiket pesawat tidak perlu datang ke agen, cukup klik website yang menyediakan penjualan tiket pesawat yang dipesan. Bahkan sekarang ada pemilu, jika diterapkan dengan internet bisa saja para pemilih dimana pun akan melakukan pemilihan tanpa datang langsung ke tempat pemilihan suara, cukup dengan HP atau laptop terkoneksi ke internet mereka bisa langsung memilih.

4) Komputer menjadi sarana komunikasi efektif.

Media internet telah merubah pola komunikasi. Jika dahulu orang masih sering menggunakan surat untuk berkirir kabar, namun sekarang orang cukup dengan *e-mail*. Sekarang orang bisa mengobrol dari dalam kamar sekalipun dengan siapa saja tanpa batas ruang dan waktu asal tersedia koneksi internet. Barangkali penggunaan faksimili akan sedikit berkurang karena sekarang lebih suka mengirimkan dengan attachment *e-mail*.

5) Komputer sebagai pusat informasi.

Tersedianya website yang bisa diakses melalui internet telah membuat komputer sebagai pusat informasi. Internet menjadi guru semua orang, hampir semua informasi apapun kini bisa didapatkan melalui internet

Selain faktor-faktor diatas masih ada beberapa lagi yang menjadi perhatian, dikarenakan media internet ini mempunyai pengaruh yang sangat besar sekali dengan perubahan sosial masyarakat yang ada khususnya dengan permasalahan-permasalahan yang sering dialami masyarakat sekitar. Faktor-faktor tersebut diantaranya :

1) Kecemasan Teknologi.

Barangkali masih ingat pada pergantian tahun 2000 silam masyarakat yang dilanda kecemasan dan ketakutan menghadapi kutu Y2K . Ketakutan akan listrik mati, pesawat akan tabrakan, uang di bank hilang, senjata peluru tanpa terkendali dan sebagainya. Selain itu ada kecemasan skala kecil akibat teknologi komputer. Kerusakan komputer karena terserang virus, kehilangan berbagai file penting dalam komputer sehingga penyebab-penyebab itulah yang mengakibatkan stres akibat teknologi. Bisa saja barangkali stres membaca e-mail yang akan menyebabkan *information overload* dan sebagainya.

2) Pola interaksi manusia.

Kehadiran media internet telah menjadi salah satu cara untuk berinteraksi dengan cepat walaupun secara non fisik. Misalnya dengan *chatting* dan *e-mail*, kedua cara tersebut telah membuat orang keasyikan dengan kehidupannya sendiri. Orang semakin asyik berinteraksi dengan sesamanya tanpa ada batas negara, waktu dan sebagainya walau pun non fisik. Tetapi paling tidak disana ada suatu interaksi membicarakan yang sekiranya penting.

3) Pengusuran manusia.

Dengan melibatkan teknologi informasi peran manusia seakan terpinggirkan. Fungsi kerja manusia sudah tergantikan dengan mesin, walaupun yang mengopersikannya masih dalam bentuk *brainware*. Namun sekarang melihat realita yang ada fungsi kerja manusia sudah ter-otomatisasi dengan komputer. Jaman sekarang tidak ada yang tidak dikerjakan dengan komputer apalagi menafikkan media internet.

Dari sedikit pemaparan tentang kognifikasi internet dengan manusia akan menjadi keterkaitan bagaimana media internet menjadi media yang mempunyai cukup pengaruh terhadap salah satu kepentingan yang memang sangat urgent di negara Indonesia. Seperti pemaparan diatas banyak sekali bidang-bidang yang mengandalkan media internet untuk menunjang kerja bidang-bidang tersebut. Bidang-bidang tersebut tentu saja bersinggungan langsung dengan masyarakat luas, salah satunya adalah yang sekarang lagi "*booming*" pelaksanaan pemilu legislatif maupun pemilihan presiden. Hajatan ini tentunya digelar setiap lima tahun sekali, konon untuk pengadaan sarana teknologi informasi pemerintah Indonesia menganggarkan puluhan milyar rupiah. Jika melihat anggaran tersebut pastinya pemerintah tidak main-main dengan penyelenggaraan pemilu tersebut.

Dalam paper ini akan menyoroti bagaimana influinsasi (pengaruh) media internet terhadap penyelenggaraan pemilu di Indonesia jika dilihat dari interaksi pengguna kepada media. Bagaimana jika para konstituen tersebut berinteraksi menggunakan media internet, misalnya jika kampanye secara langsung tentunya mereka akan bertatap muka dan berhadapan. Namun, bagaimana jika kampanye atau menunjang dukungan kepada salah satu pilihan yang nantinya para konstituen ini akan memilih melalui media internet. Bagaimana pengaruh media internet dalam menyebarkan informasi tentang pemilu kepada calon pemilih, apakah memang benar-benar efisien dalam melakukan promosi suatu partai. Apakah media internet mempunyai hasil yang sama ketika pemilu digelar dengan begitu gegapnya para partai tersebut melirik teknologi sebagai salah satu alternatif untuk berkampanye.

Barangkali alasan-alasan tersebut yang akan dipaparkan melalui makalah ini. Penulis mencoba melihat interaksi antara media internet dengan manusia dalam kaitannya penyelenggaraan pemilu di Indonesia. Barangkali jika didapatkan faktor-faktor yang menjadi perhatian bagaimana media internet memiliki andil yang cukup besar terhadap penyelenggaraan pemilu. Faktor-faktor yang penulis telah kemukakan diatas tentang kognifikasi internet dengan manusia diharapkan akan membuahkan kajian pengaruh media internet terhadap pemilu di Indonesia.

b. Utilitas Media Internet Dengan Pemilu Di Indonesia

Ada sebuah ungkapan yang penulis catat bahwa perkembangan teknologi menentukan perilaku politik. Juga ada anggapan di dunia politik bahwa siapa yang menguasai media dan teknologi akan meraih kekuasaan. Setidaknya hal ini dibuktikan oleh presiden AS Franklin D Roosevelt, dia memanfaatkan radio untuk menjelaskan kebijakan pemerintah AS waktu itu kepada rakyatnya. Dengan menggunakan Radio dia memanfaatkan untuk membangkitkan semangat rakyat amerika yang waktu itu masih down akibat perang dunia kedua. Begitu juga yang dilakukan John F Kennedy dan Richard Nixon yang memanfaatkan media televisi dan radio untuk berdebat untuk mensosialisasikan pikiran-pikiran mereka untuk memperebutkan jabatan presiden AS. Dan yang paling mutakhir adalah bagaimana Obama secara cerdas melihat peluang untuk menggunakan media internet untuk melaju ke gedung putih.

Belum lama bergulir Pemilu legislatif 2009 yang lalu, ternyata cukup banyak caleg yang tidak mau dikatakan gagap teknologi untuk mendulang suara. Cara apapun digunakan untuk mendulang suara yang banyak termasuk menggunakan media internet. Para caleg tersebut terinspirasi kemenangan Obama menggunakan media internet lewat facebook dan youtube, para caleg tersebut melakukan hal serupa. Media seperti blog, situs pribadi,

group dan video-video kampanye bertebaran di dunia maya. Namun jika dilihat bagaimana para caleg tersebut menggunakan media internet maka jika membuat perbandingan dengan media-media lainnya di internet untuk berkampanye maka facebook menjadi pilihan utama para caleg tersebut untuk berkampanye. Dikarenakan facebook mewakili kampanye dialogis antara caleg atau capres dengan konstituen melalui fasilitas *chatting* dengan visualisasi gambar dan tulisan. Hal tersebut akan berbeda ketika menggunakan *friendster*, blog maupun video yang tidak seketika cepat dalam merespon. Facebook dianggap bisa mengkombinasikan semua yang tidak dimiliki oleh media-media kampanye lainnya di dunia maya. Namun, apakah dengan facebook suara para caleg tersebut bisa untuk mendulang suara banyak.

Kehadiran internet memang telah merevolusi cara berinteraksi dan berpolitik. Kajian Schudson (2004) menunjukkan kaitan antara demokrasi dan internet. Media internet sebagai media komunikasi dan pertukaran informasi berpeluang merevolusi sistem, struktur dan proses demokrasi yang selama ini dikenal. Menurut firmanzah (2007) dikatakan bahwa pengaruh media massa dalam kehidupan politik merupakan kajian khusus dalam komunikasi politik. Media mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi opini publik dan perilaku masyarakat (Klapper, 1960). Media dianggap memiliki peran yang sangat penting dalam menstransmisikan dan menstimulasi permasalahan politik (Negrine, 1996). Sebaran jangkauan internet yang luas dianggap sebagai cara yang efektif untuk mensosialisasikan program kerja, isu, pesan politik untuk pembentukan citra.

Pembentukan citra untuk meraih popularitas merupakan konsekuensi logis dari demokrasi langsung. Ketika pada jaman orde baru, otoritas pendistribusian di tangan partai, maka sekarang Indonesia menerapkan demokrasi langsung dimana rakyat secara langsung memilih dan menempatkan wakil-wakilnya di eksekutif dan legislatif. Dikarenakan jumlah penduduk dan sebaran wilayah Indonesia yang sangat luas, maka media hadir sebagai jembatan untuk menghubungkan politisi dan rakyat.

Penggunaan facebook sebagai media kampanye memang perlu dikaji lebih dalam pemilu 2009 ini. Apakah dalam penggunaannya, facebook benar-benar bisa membantu untuk mendulang suara seperti yang diharapkan. Yang pertama, jumlah pengguna internet yang masih sangat kecil persentasenya dibandingkan dengan negara-negara lain. Menurut *internetworldstats.com* dari jumlah 6 milyar penduduk dunia (6.676.120.288 estimasi 2008) ternyata ada satu milyar lebih (1.463.632.361 jiwa) yang terdaftar sebagai pengguna internet. Sedangkan jika melihat data pengguna internet di Indonesia, dari jumlah 237.512.355 jiwa penduduk Indonesia (2008) sudah tercatat 25 juta lebih pengguna internet. Padahal pada tahun 2000 lalu, pengguna internet di Indonesia baru mencapai 2 jutaan orang.

Kedua, pengguna internet khususnya facebook berasal dari kalangan muda dan berpendidikan menengah. Melihat mayoritas penduduk Indonesia yang belum "melek" teknologi dan berpendidikan rendah. Kampanye melalui facebook hanya akan sedikit berdampak pada peningkatan suara secara signifikan dan hanya sebatas sosialisasi saja.

Ketiga, politisi Indonesia belum kreatif untuk meramu strategi pengemasan materi-materi kampanye. Tampilan materi kampanye terkesan masih hanya sebagai perpindahan materi-materi yang ada di fampilet.

Strategi politik memang harus memperhatikan realitas yang ada di masyarakat. Nilai-nilai yang tumbuh dengan berkembang merupakan modal dasar untuk melakukan marketing politik. Pendekatan marketing selalu berorientasi pasar untuk meramu segmentasi dan positioning politik. Schammel (1996) menyebutkan bahwa kontribusi marketing dalam dunia politik terletak pada strategi untuk dapat memahami dan menganalisis apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pemilih. Mengikuti hal ini, sarana kampanye konvensional seperti *door to door* di lapangan masih sangat berpengaruh. Penggunaan media kampanye melalui televisi juga dianggap masih sangat menentukan. Sehingga ini bisa dirasionalkan dari jumlah mayoritas penduduk Indonesia yang memiliki dan menonton televisi.

Melihat perbandingan diatas, bahwa kampanye melalui internet khususnya facebook belumlah efektif untuk meraih kemenangan pada saat ini. Namun jika dilihat dari trend peningkatan jumlah pengguna internet dan facebook, maka di kemudian hari kampanye di dunia maya akan menjadi suguhan yang menarik. Facebook bisa menjadi media alternatif untuk menciptakan *digital democracy* atau *virtual democracy* dimana isu-isu sosial ditransfer dan diperbincangkan dalam dunia maya.

c. Keterkaitan Media Internet Sebagai Media Pendukung Pemilu

Media internet dijadikan media untuk berkampanye dan menjangkau massa dalam pemilu memang menjadikan media tersebut sebagai salah satu cara bagi partai dan legislator untuk mempromosikan partai mereka dan mendulang massa sebanyak-banyaknya, namun dari segi lainnya apakah cara tersebut mempunyai efektifitas yang bagus untuk memujudkan impian para politisi tersebut. Setidaknya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mengulas media internet sebagai media pendukung pemilu, setidaknya media internet sebagai salah satu media komunikasi yang patut diperhitungkan. Adalah konsep CMC (*computer mediated communications*). Sebenarnya konsep ini untuk memfasilitasi bagaimana implementasi media internet dalam menyampaikan ide atau gagasan ke komunikan secara langsung. Dalam hal ini adalah bagaimana menyampaikan gagasan dari para politisi ke masyarakat yang akan memilih mereka.

Paling tidak ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika para politisi tersebut menggunakan media internet sebagai media untuk berpromosi kepada masyarakat. Barangkali dalam hal ini para politisi tersebut akan lebih bisa memaksimalkan media internet sebagai media untuk berpromosi jika memperhatikan aspek-aspek di bawah ini :

- 1) Penggunaan internet sebagai media untuk berkomunikasi menuntut penggunaannya memiliki pengetahuan bagaimana menggunakan software komputer secara umum dan software aplikasi secara khusus. Hal ini dilakukan adalah untuk improve konten materi yang akan mereka sampaikan kepada para komunikannya, tentu saja para politisi tersebut akan costumize materi-materi tersebut yang diterjemahkan ke dalam teks dan gambar. Dibanding dengan metode secara manual, politisi hanya bermodalkan suara dan gambar, mereka bisa langsung berkomunikasi dengan para konstituennya. Hal ini akan berbeda jika berkomunikasi melalui media internet, sehingga para politisi tersebut dituntut memiliki kemampuan untuk mem-publish ide-ide mereka di internet.
- 2) Berkampanye di internet yang dilakukan oleh para politisi tersebut seakan memiliki konteks berkampanye secara manual, yang diartikan berhadapan secara langsung dengan massa atau dalam jumlah banyak. Namun secara fungsi hampir sama, para politisi tersebut menyampaikan ide-ide mereka berpolitik dan pengguna menerima apa yang disampaikan para politisi tersebut.
- 3) Ketika berkampanye secara langsung sifat dan bentuk pesan itu tidak akan berubah ketika menggunakan media internet. Namun yang perlu diperhatikan adalah ketika menggunakan media internet para politisi tersebut tidak akan selugas ketika mereka berkampanye secara langsung. Sifat dan bentuk pesan tersebut akan di konversi ke dalam bentuk grafis, video dan suara sehingga hal ini akan membatasi mereka dalam berorasi, bertemu masa secara langsung dan tidak punya waktu yang longgar.
- 4) Saat berkampanye menggunakan media internet tersebut dimungkinkan berkomunikasi melewati batas tempat, waktu dan sebagainya. Dikarenakan internet memang menafikkan batas negara, waktu, dimana pun , kapan pun bisa dilakukan. Kemungkinan juga yang mengakses internet berbagai lapisan masyarakat, lintas budaya, ras dan sebagainya. Oleh karena selayaknyalah substansi bentuk pesan memang dipertahankan, karena jika sudah melalui media internet maka informasi-informasi yang berkaitan dengan tujuan dan ide para politisi tersebut harus bisa diakomodir.

Sedikit gambaran diatas menjelaskan bagaimana sebenarnya internet memberikan pengaruh terhadap proses pemilu di Indonesia. Penulis mencoba melihat aspek penggunaan media internet dilihat dari aspek bagaimana para politisi tersebut menggunakan web sebagai salah satu cara untuk mempromosikan partai atau pencalonan mereka di legislatif maupun eksekutif. Barangkali mereka baru melihat ternyata media internet merupakan media yang asyik untuk menyapa konstituen mereka. Sebenarnya cara yang sangat simple, namun butuh kemampuan berinternet yang memadai jika memang mereka ingin menggunakan internet untuk tujuan politik. Disinilah letak influinsasi media internet bagi terselenggaranya rangkaian proses pemilu di Indonesia.

3. PENUTUP

Media internet memang menjadi media yang patut di perhitungkan dalam berbagai aspek, tidak terkecuali dalam aspek politik. Pengguna sudah melihat bagaimana mendayagunakan media internet untuk mewujudkan keinginan mereka, salah satunya dalam rangka menyukseskan pemilu. Para politisi berlomba-lomba untuk mendulang masa sebanyak-banyaknya, tidak terkecuali melalui media internet. Setidaknya media internet akan menjadi sebuah trend tersendiri dalam menghadirkan suasana politik saat pemilu datang, yang paling banyak adalah penggunaan media web yang tentu saja melalui facebook. Media *social networking* seperti yang paling laris dijadikan untuk berkampanye, para politisi tersebut seakan mempunyai massa tersendiri di dunia maya. Namun apakah cara tersebut berhasil untuk mendulang massa yang besar, masih butuh kajian lagi untuk membuktikan bahwa media internet bisa mempengaruhi massa sedemikian rupa.

Barangkali jika dengan orasi biasa akan lebih mudah menjaring massa, karena berhadapan langsung secara fisik. Hal tersebut akan berbeda jika menggunakan media internet, meskipun menafikkan batas wilayah, waktu dan sebagainya. Namun, media internet mempunyai batas yang tidak bisa dilakukan jika berhadapan secara langsung. Oleh karena itu barangkali media internet bisa saja dijadikan media alternatif untuk terselenggaranya proses pemilu yang memang menuntut para politisi tersebut untuk lebih memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung dalam melakukan kampanye. Sehingga tanpa disadari influinsasi media internet memang bisa masuk di berbagai macam bidang termasuk dimanfaatkan untuk pemilu kali ini

4. DAFTAR PUSTAKA

Ancok, Djamaludin, 2000, Dampak Teknologi Internet Pada kehidupan Manusia dan Pengelolaan Institusi Pendidikan, makalah pada peringatan Lustrum ke tujuh Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

Ancok, Djamaludin, 2007, *Psikologi Dan Tantangan Millenium Ketiga : Dampak Teknologi Internet Pada Kehidupan Manusia Dan Pengelolaan Institusi Pendidikan Psikologi*, <http://ancok.staff.ugm.ac.id>

- Demam Facebook dan Kampanye Pemilu, 2009, <http://artikelmumu.com/demam-facebook-dan-kampanye-pemilu/>
- Harper, Simon, Yelisz Yesilada, 2008, Web Accessibility, Springer, USA
- Heryawan, Ahmad, 2009, Ketidaksiapan Pemilu Contreng, <http://www.ahmadheryawan.com/opini-media/sosial-politik/2908-ketidaksiapan-pemilu-contreng.pdf>
- Kadir, Abdul, 2003, Pengenalan Sistem Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Mika, Peter, 2007, Social Networks And The Semantic Web, Springer, USA
- Sosiawan, Edwi Arief, 2008, *Kajian Teoritis Komunikasi Virtual: Internet dalam Prespektif Ilmu Komunikasi*, http://edwi.dosen.upnyk.ac.id/Kajian_internet_kom.pdf
- Telkom Membantu Tabulasi Suara Nasional KPU, 2009, <http://ictmerdeka.upi.edu/index.php/berita-telkom/109-telkom-membantu-tabulasi-suara-nasional-kpu.pdf>
- W. Purbo, Onno, 2004, Internet Di Indonesia 1992 Ke Atas, <http://mirror.unej.ac.id/onnowpurbo/library/library-onno-ind/onno-ind-3/application/internet-di-indonesia1992-ke-atas-11-2004.doc>