

**ASPEK DEMOKRASI DALAM PEMILIHAN UMUM RAYA ONLINE  
PRESIDEN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANGTAHUN  
2011****Syamsul Bakhri<sup>✉</sup>, Tri Marhaeni Pudji Astuti, Eko Handoyo**

Jurusan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Februari 2013

Disetujui Maret 2013

Dipublikasikan

April 2013

*Keywords:**Democracy; Pemira online;**President of student council.***Abstrak**

Pemilihan umum raya merupakan wujud kecil demokrasi yang ada di lingkungan pendidikan. Penyesuaian dengan demokrasi yang digunakan di Indonesia adalah hal yang dilakukan dalam penerapan sistem Pemira *online* presiden mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Penggunaan sistem *online* adalah wujud peningkatan pemanfaatan teknologi dalam mencapai demokrasi yang ideal. Adanya isu ketidakpercayaan mahasiswa terhadap tingkat keamanan data, kerahasiaan informasi, data dan informasi Pemira *online* menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan *cararecall* dalam pengumpulan data. Subjek penelitian meliputi satu mahasiswa setiap fakultas dari delapan fakultas yang ada di Universitas Negeri Semarang. Lokasi penelitiandi Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi dalam Pemira *online* secara keseluruhan sama dengan Pemilu pada umumnya, hanya terdapat perbedaan pada pemungutan suara yang biasanya *mencoblos* atau *mencontreng* menjadi *mengklik*. Persepsi mahasiswa mengenai Pemira *online* ada yang mendukung penuh, tidak mendukung dan ada yang mendukung akan tetapi masih mengeluhkan beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Persepsi yang lainnya adalah hilangnya aspek sosial yaitu dengan tidak adanya lagi penghitungan suara yang ramai dengan berbagai interaksi dan kontak sosial yang biasanya terjadi dalam penghitungan suara. Selain itu dalam aspek budaya ada anggapan tidak ada bedanya memilih atau tidak memilih presiden mahasiswa karena tidak ada imbasnya atau keuntungan yang dapat dirasakan bagi mahasiswa. Faktor pendorong terjadinya perubahan adalah penemuan baru dalam bidang teknologi, yaitu sistem *online* dalam Pemira. Dampak dari perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam Pemira *online* adalah hilangnya budaya *mencoblos* dan *mencontreng*, hilangnya interaksi sosial dalam penghitungan suara, mudarnya identifikasi *in-group* dan *out-group*, dan berkurangnya potensi konflik dalam Pemira. Selain itu, dalam Pemira *online* juga terjadi hiperrealitas.

**Abstract**

"Pemilihan Umum Raya" what so called Pemira is a small form of democracy in education range. Unnes applied online system in Pemira to choose their president of student council in order to accommodate to Indonesia democracy. The used of online is a kind of technology development to achieve the ideal democracy. The issue of student distrust of the level of data security, confidentiality of information, data and information Pemira online be the main focus in this study. The method used in this research is a qualitative method which used recall technique to collect the data. The subject of this research include one students from each faculty of Unnes. The location of the research is in Unnes. The result shows that the implementation of Pemira online is commonly just like a general election, the different is only on the way to vote which is usually vote by punching ballot become by clicking to vote. There are some perceptions which occur among the students, some students give 100% support, some students did not give support at all, and some support in certain condition. The other perception is the lack of social aspect that there is no more lively vote counting with so many social interaction in an usual election count. Moreover, from culture point of view there is a belief that there is no different of choosing and not to choose the president of student council because it will bring nothing or there is no benefit for the students themselves. One factor which bring the wind of change is that the invention of online system in Pemira. The effect from the changing of social and culture in Pemira online are that the lost of vote by punching ballot culture, the lost of social interaction in counting the result, the fade of in-group and out-group identification, and to decrease motive conflict in Pemira. In addition, Hyperreality is happened in Pemira online.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-7133

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung C7 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: unnessosant@gmail.com

## PENDAHULUAN

Demokrasi merupakan suatu perkembangan sekaligus pilihan dari sistem politik yang di gunakan dalam suatu negara. Dalam paradigma sosiologi hal ini merupakan fase dari sistem politik sebelumnya yang dicapai melalui suatu proses interaksi dan perubahan. Pelaksanaan pemilihan umum salah satunya. Pemilihan umum di Indonesia biasanya menggunakan sistem mencoblos atau mencontreng. Sistem itu juga di reduksi dalam pemilu yang ada di daerah atau dalam pemilu mahasiswa. Seperti lembaga kemahasiswaan Universitas Negeri Semarang yang melakukan Pemilihan umum presiden mahasiswa secara berperiodik.

Pemira di Unnes merupakan pemilihan umum mahasiswa untuk memilih Presiden mahasiswa dan Dewan Perwakilan Mahasiswa. Penerapan Pemira di unnes menggunakan sistem *online*, berbeda dengan Pemilu pada umumnya yang menggunakan sistem *coblos* atau *contreng*. Sistem *online* yaitu pemungutan suara dengan *carangetik*, menggunakan alat modern berupa laptop yang terkoneksi dengan internet. Dengan penggunaan sistem ini diharapkan akan memperoleh hasil Pemira yang akurat, cepat, mudah, dapat mengurangi penggunaan kertas dan dapat mengurangi potensi sengketa Pemira yang seringkali terjadi karena kekurangmampuan dalam mengelola pendataan pemilih dan perhitungan suara. Sistem ini pertama kali diterapkan pada Pemira tahun 2010 dan diterapkan kembali pada Pemira 2011. Perbedaan yang sangat terlihat dari Pemira sebelum memakai sistem *online* dan sesudah memakai sistem *online* adalah pada animo mahasiswa untuk berpartisipasi. Sistem yang lebih praktis dan modern seharusnya dapat meningkatkan partisipasi dan animo mahasiswa. Tetapi, adanya isu ketidakpercayaan mahasiswa terhadap tingkat keamanan data, kerahasiaan informasi, data dan informasi Pemira *online* menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Selain itu, dalam proses Pemira online 2011 terjadi fenomena yang sangat menarik untuk diteliti, antara slogan KPU Pemira *online*

2011 yang “Ramai” dengan kenyataannya yang sangat berbeda. Berdasarkan latar belakang diatas, muncul pertanyaan 1) Bagaimana implementasi demokrasi dalam pemilihan umum raya *online* Presiden mahasiswa Universitas Negeri Semarang tahun 2011 ? 2) Bagaimana persepsi mahasiswa Universitas Negeri Semarang terhadap pemilihan umum raya *online* Presiden mahasiswa Universitas Negeri Semarang tahun 2011 ?

Penelitian mengenai pemilihan umum yang menggunakan sistem dalam jaringan sudah banyak dilakukan. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh Muhammad Shalahudin (2009) menjelaskan tentang Pembuatan Model E-Voting Berbasis WEB yang dapat digunakan dalam pemilihan umum Legislatif dan Presiden di Indonesia. Model *e-voting* yang dihasilkan adalah model yang bersifat spesifik untuk pemilihan umum di Indonesia. *Prototype* dalam tesis ini, dibangun berdasarkan ketentuan pemilihan umum legislatif dan pemilihan umum presiden di Indonesia. Pembuatan model sistem Web-Vote dalam tesis ini, dilakukan dengan cara melakukan perbandingan beberapa sistem *e-voting* yang telah dikembangkan sebelumnya. Secara umum, sistem Web-Vote harus memenuhi persyaratan terkait *accuracy, democracy, privacy, robustness, verifiability, uncoercibility, fairness, dan verifiable participation*. Dijelaskan dalam tesis ini, model sistem Web-Vote sudah mencakup semua aspek yang terkait dengan empat faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor teknologi, hukum, sosial, dan prosedur operasional. Pada penelitian-penelitian lain terkait *e-voting*, secara umum fokus pembahasan dititik beratkan pada faktor teknologi. Pengembangan dan pemanfaatan *e-voting* berbasis web masih jarang jika dibandingkan dengan sistem *e-voting* terpusat. Pada sudut pandang prosedur operasional model Web-Vote, teknologi web masih dimanfaatkan sebagai suatu sistem *e-voting* terpusat, yaitu proses pemilihan masih dilaksanakan di TPS-TPS agar adaptasi masyarakat dengan sistem baru lebih mudah.

Penelitian mengenai Pemilu yang memanfaatkan sistem dalam jaringan selanjutnya dilakukan oleh PT. Zamrud Tecnology(2004)menjelaskan tentang “Riset E-Voting Pemilu DKI Jakarta tahun 2004”. Dijelaskan dalam riset ini, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu mendorong efisiensi, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan tahapan pemilihan umum (Pemilu) atau pemilihan umum tingkat daerah (Pilkada) sehingga dapat meningkatkan kualitas demokrasi. Pada Pemilu pada umumnya penyelenggara Pemilu kewalahan dalam pengolahan data sehingga banyak menimbulkan konflik dan ketidak akuratan data, pemanfaatan teknologi dan komunikasi dapat menjadi solusi agar meminimalisasi konflik dalam pemilu.Selain itu juga dapat menghemat anggaran Pemilu/Pilkada yang dalam pelaksanaan biasanya menghabiskan banyakk anggaran. Dengan bantuan media internet akan tersedia fasilitas akses data Pemilu yang luas, sehingga dapat membantu proses sosialisasi Pemilu. Akan tetapi, selain membuka peluang positif atas terapan berbagai aplikasi dan layanan berbasis internet, juga menyisakan sejumlah persoalan terkait keamanan data (*security*), kerahasiaan informasi (*confidentiality*), dan kepercayaan publik terhadap data dan informasi digital yang ada (*trust*).

Penelitian ini menggunakan konsepteorii demokrasi, pemilu, persepsi, sosialisasi politik, partisipasi politik, perubahan sosial budaya, interaksi sosial, kelompok sosial, dan hiperrealitas.

Demokrasi berasal dari bahasa Yunani, yakni, “*demos*” yang berarti rakyat atau penduduk setempat, dan “*crates*” atau “*kartos*” yang berarti pemerintahan. Jadi, secara bahasa (*etimologis*) demokrasi adalah pemerintahan rakyat banyak. Dalam pengertian peristilahan (*terminologis*), Abraham Lincoln, Presiden Amerika Serikat yang ke-16 mengatakan bahwa “*democracy is government of the people, by the people, and for people*” atau “demokrasi itu adalah pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat” (Gatara 2007:190).

Salah satu wujud penerapan demokrasi adalah adanya pemilu yang berperiodik dan berkelanjutan.Sistem pemilu atau sistem pemilihan adalah seperangkat metode atau cara warga masyarakat memilih wakil mereka (Gaffar dalam Handoyo dan Tijan 2010:177-178). Dalam suatu lembaga perwakilan rakyat, seperti lembaga legislatif atau DPR/DPRD, sistem pemilihan ini dapat berupa seperangkat metode untuk mentransfer suara pemilihan kedalam suatu kursi di lembaga legislatif atau parlemen atau dengan kata lain, sistem pemilihan pada dasarnya berkaitan dengan cara pemberian suara, penghitungan suara, dan pembagian kursi.Agar sistem demokrasi dapat berjalan dengan baik dibutuhkan sosialisasi politik, begitu juga dalam pemilihan umum.

Sosialisasi politik merupakan suatu proses yang memungkinkan seorang individu bisa mengenali sistem politik, yang kemudian menentukan sifat persepsi-persepsinya mengenai politik serta reaksi-reaksinya terhadap gejala politik. Melalui sosialisasi politik, individu-individu diharapkan mau dan mampu berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam kehidupan politik. Dalam hal ini sosialisasi merupakan suatu proses pedagogis (proses pendidikan), atau suatu proses pembudayaan insan-insan politik (Maran 2007: 135-136). Sosialisasi politik saling berkaitan dengan partisipasi politik.

Partisipasi politik merupakan keterlibatan aktif individu maupun kelompok dalam proses pemerintahan yang berdampak pada kehidupan mereka (Faulks 2010: 226 ).Untuk mengetahui pandangan mahasiswa mengenai Pemira online 2011 di butuhkan persepsi dari mahasiswa sebagai subjek penelitian.Proses terjadinya persepsi dapat dijelaskan sebagai berikut, objek menimbulkan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Proses stimulus mengenai alat indera merupakan proses kealaman atau proses fisik.Stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak, proses ini disebut dengan proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses diotak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, didengar, dan diraba (Walgitto 2003: 90).

Konsep perubahan sosial dan budaya yang digunakan dalam penelitian ini dari Soekanto. Menurut Soekanto (1982: 275) untuk mempelajari perubahan masyarakat perlu diketahui sebab-sebab yang melatari terjadinya perubahan itu. Apabila diteliti lebih mendalam mengenai sebab terjadinya suatu perubahan masyarakat, mungkin dikarenakan adanya sesuatu yang dianggap sudah tidak lagi memuaskan. Mungkin saja perubahan terjadi karena ada faktor baru yang lebih memuaskan masyarakat sebagai pengganti faktor yang lama itu. Mungkin juga masyarakat mengadakan perubahan karena terpaksa demi untuk menyesuaikan suatu faktor dengan faktor-faktor lain yang sudah mengalami perubahan terlebih dahulu.

Perubahan sosial berkaitan dengan proses interaksi yang terjadi dalam masyarakat tersebut. Dalam penelitian ini akan melihat bagai mana interaksi dalam Pemira yang sudah menggunakan sistem *online*. Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial) karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktifitas-aktifitas sosial. Bentuk lain dari proses sosial hanya merupakan bentuk –bentuk khusus dari interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang-perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia (Soekanto 1982: 55). Interaksi sosial juga dipengaruhi dan berkaitan dengan kelompok sosial.

Kelompok sosial menurut Horton (1984: 214-215) kelompok sebagai setiap kumpulan manusia secara fisik (misalnya sekelompok orang yang sedang menunggu), sejumlah orang yang memiliki persamaan ciri-ciri tertentu, sejumlah orang yang memiliki pola interaksi yang terorganisasi dan terjadi secara berulang-ulang, setiap kumpulan orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi.

*In-Group* dan *Out-Group* menurut Soekanto (1982: 108) adalah keadaan dalam proses sosialisasi, orang mendapatkan

pengetahuan antara “kami”nya dengan “mereka”nya. Selain itu, dalam penelitian ini juga dijelaskan bagaimana hilangnya realitas dalam perubahan kertas suara dan bilik suara menjadi kertas suara dan bilik suara digital yang menjadi sebuah hiperrealitas.

Konsep hiperrealitas yang digunakan dalam penelitian ini dari Baudrillard dalam Barker (2004: 299), *Hiperrealitas* diproduksi berdasarkan suatu model. Dia tidak diperoleh melainkan secara artifisial (palsu) direproduksi sesuatu yang nyata sehingga “hipper” berarti “lebih dari pada yang nyata”, kenyataan yang disentuh ulang dalam “kemiripan halusinatif” dengan dirinya sendiri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data *recall*. Metode penelitian kualitatif dengan metode *recall* mencari data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dengan cara mengingat kembali kejadian yang telah berlangsung. Lokasi penelitian ini di Universitas Negeri Semarang. Unnes merupakan Universitas yang pertama kali melakukan Pemilihan Umum Mahasiswa dengan menggunakan sistem *online*. Selain itu, terdapat organisasi ekstra yang lebih lengkap, beberapa ketua ekstra merupakan mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Ditunjang dengan danya pers mahasiswa ditingkat jurusan, fakultas, dan Universitas serta terdapat pers Jurusan, Fakultas dan Universitas. Terdapat diskusi-diskusi mahasiswa yang diadakan oleh organisasi ekstra dan intra kampus. Universitas Negeri Semarang Sangat dinamis kultur mahasiswanya. Lokasi Universitas Negeri Semarang juga mudah dijangkau oleh peneliti dan memudahkan dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan karena merupakan tempat kuliah peneliti.

Subjek dalam penelitian ini adalah Ardhiyan A. Sekjen BEM Fakultas Ilmu Pendidikan 2011, Ade Riyanto Presiden BEM Fakultas Bahasa dan Seni 2011, Eka Susanti Mahasiswa Hkn Fakultas Ilmu Sosial dan

Sekjen PMII Unnes 2011, Electra A.A. Mahasiswa Hukum dan Ketua Redaksi Express 2011, Frengky Octanio M. mahasiswa teknik dan ketua unit kerohanian Kristen 2011, Dony Kusuma Ariwibawa calon dan Presiden mahasiswa terpilih 2012. Pertimbangan untuk menentukan subyek penelitian tersebut bertujuan untuk saling memperkuat pernyataan antara subjek penelitian yang satu dengan subjek penelitian lainnya yang menjabat sebagai aktifis mahasiswa baik intra maupun ekstra kampus. Subjek penelitian pada umumnya mahasiswa Unnes yang masih aktif kuliah, meskipun beberapa subjek penelitian merupakan mahasiswa biasa tetapi mengetahui permasalahan yang sedang penulis teliti. Informan dalam penelitian ini antara lain Bapak Mona Subagja Ketua Divisi Inprastuktur Badan Pengembangan Teknologi dan Komunikasi Unnes. Bapak Budi Prasetyo Ketua TIM IT Simawa Pemira *online* 2011, Abik Afada Ketua KPU Pemira *online* 2011, Devi Riyawati Panitia Pelaksana Pemira *online* 2011 Fakultas Hukum, Daris Al Ma'ruf Panitia Pelaksana Pemira *online* 2011 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Umi Aisah Panitia Pelaksana Pemira *online* 2011 Fakultas Teknik. Pertimbangan peneliti untuk menentukan informan dari BPTIK, IT Simawa, KPU, dan PPU karena memiliki informasi sesuai bidangnya masing-masing sehingga data yang diperoleh dapat lebih mendalam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan

adalah teknik triangulasiteknik pemeriksaan data. Teknik analisis data mencakup empat hal yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemira online adalah pemilihan umum presiden mahasiswa dan dewan perwakilan mahasiswa yang menggunakan sistem *online* dengan memanfaatkan jaringan internet. Pemira *online* 2011 yang dilaksanakan KPU KM Unnes adalah sistem yang kedua kalinya digunakan lembaga kemahasiswaan Universitas Negeri Semarang dalam Pemilu mahasiswa. Lembaga Kemahasiswaan Unnes menjadi pelopor sistem ini di Indonesia. Untuk sistem baru ini, persiapan dilakukan sejak awal tahun terbentuknya kabinet perjuangan lembaga kemahasiswaan 2011. Program yang digunakan adalah hasil kerjasama antara lembaga kemahasiswaan dengan tim ICT Simawa Unnes.

Pelaksanaan Pemira *online* secara keseluruhan sama dengan Pemilu pada umumnya. Dalam Pemira *online* terdapat pendaftaran calon peserta pemilu, verifikasi, penetapan calon, penetapan calon tetap, debat calon, penetapan nomor urut calon, pengunduran diri calon, masa kampanye (kampanye media, dialogis, dan kreatif), hari tenang, pemungutan suara, penghitungan suara, dan penetapan hasil Pemira Keluarga Mahasiswa Unnes 2011. Perbedaannya hanya pada cara pemungutan suara dan penghitungan suara.



Gambar 1. Alur Pemilihan Pemira *online*.

Perbedaan dalam cara memilih yang biasanya dengan *mencoblos* atau *mencontreng* dilakukan dengan cara *mengeklik*. Bila mahasiswa akan memilih maka harus mengantri

dan menunjukkan kartu tanda mahasiswa (KTM). Selanjutnya, akan ada presensi pemilih secara manual dan secara *online* yang dibantu oleh panitia penyelenggara pemilu. Sistem

presensi *online* dengan cara memasukan NIM mahasiswa hanya akan memperbolehkan pemilih yang berasal dari Universitas Negeri Semarang. Presensi ini akan menampilkan gambar dan kata kunci (*password*). Gambar digunakan untuk memastikan yang bersangkutan adalah mahasiswa yang aktif

kuliah. *Password* digunakan saat akan memilih. *Password* ini dibuat secara random oleh sistem. Setelah mendapatkan *password* PPU akan mencatatnya dan memberikan catatan tersebut kepada pemilih. Bila pemilih meninggalkan tahap ini maka dia tidak bisa untuk memilih



Gambar 2. Pemilih sedang melakukan pemilihan.

Mengutamakan asas LUBER dan JURDIL dalam sistem ini juga dilengkapi sistem keamanan untuk menjamin kerahasiaan, keakuratan, dan keabsahan data sebagai jaminan kejujuran dan keadilan dalam Pemira *online*. Untuk menjaga keamanan sistem ini dilakukan beberapa pengamanan yaitu Penggunaan jaringan khusus di dalam kampus, yaitu dengan menggunakan pengecekan *internet protocol* (ip) dari komputer. Sistem didesain agar hanya bisa diakses dari IP yang diperbolehkan. Dengan demikian, sistem tidak akan diakses oleh pengguna di luar IP yang telah ditentukan. Sistem dibuat dengan adanya pembatasan wewenang. Wewenang dari masing-masing *user* yang bisa mengakses sistem akan dibagi-bagi. Hal ini akan mengurangi kemungkinan penyelewengan wewenang. Adanya pembuatan *backup* secara otomatis yang dilakukan sistem dalam jangka waktu tertentu. *Backup* ini terutama diperlakukan dalam hal *database*. Pembuatan *log file* sebagai catatan aktivitas server. Hal ini untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan pengguna bila ada sesuatu hal yang tidak diinginkan.

Penghitungan suara dan hasilnya akan segera diketahui ketika *database* pemungutan suara dibuka. Dengan urutan fakultas ilmu pendidikan sampai fakultas teknik dan dibuka

hasil pemilihan Dewan Perwakilan Mahasiswa kemudian Presiden Mahasiswa.

Manfaat yang dirasakan dalam pesta demokrasi tidak dapat dirasakan oleh mahasiswa karena berkurangnya animo mahasiswa dalam berkumpul seperti saat kampanye dialogis, pemungutan dan penghitungan suara yang berpengaruh terhadap keinginan untuk ikut andil dalam Pemira.

Persepsi mahasiswa mengenai Pemira *online* ada yang mendukung penuh, tidak mendukung dan ada yang mendukung akan tetapi masih mengeluhkan beberapa kendala dalam pelaksanaannya.

Kendala dari dalam sistem *online* adalah berkaitan dengan gangguan jaringan, kebingungan para pemilih dan animo pemilih. Sedangkan kendala dari luar adalah berkaitan dengan waktu persiapan penyelenggara pemilu yang sedikit, sosialisasi yang kurang menyeluruh, pelaksanaan yang mendekati hari tenang dan bersamaan dengan penarikan KKN mahasiswa semester 7.

Persepsi yang lainnya adalah hilangnya aspek sosial yaitu dengan tidak adanya lagi penghitungan suara yang ramai dengan berbagai interaksi dan konflik yang biasanya terjadi dalam penghitungan suara. Selain itu dalam aspek budaya ada anggapan tidak ada bedanya memilih atau tidak memilih presiden mahasiswa

karena tidak ada imbasnya atau keuntungan yang dapat dirasakan bagi mahasiswa. Hal ini merupakan wujud terjadinya suatu perubahan sosial dan budaya dalam Pemira *online*.

Dalam pemungutan suara agar dapat menguatkan keamanan dan penggunaan hak pilih selain menggunakan presensi manual dan presensi *online* dapat di tambahkan presensi yang memanfaatkan teknologi kamera video. Hal ini bertujuan agar panitia pengawas Pemira dapat membuktikan dan mengawasi apakah ada pelanggaran atau tidak dalam penggunaan hak pilih. Adanya identifikasi wajah pemilih akan dapat menjadi bukti daftar pemilih yang menggunakan haknya. Sehingga persepsi sistem pemilihan *online* yang dapat dimanfaatkan oleh orang yang berkepentingan dan ahli teknologi dapat di patahkan dengan bukti identifikasi wajah pemilih dengan jumlah pemilih yang masuk dengan tidak adanya penyelewengan atau pemilih ganda.

Penghitungan suara yang merupakan proses selanjutnya dalam berdemokrasi setelah pemungutan suara juga perlu dikembangkan lebih lanjut. Penghitungan suara yang terkesan tertutup dan tidak diketahui banyak mahasiswa dapat di tunjang dengan pemanfaatan telekonferensi video. Sehingga partisipan dapat saling berkomunikasi tanpa mengunjungi tempat penghitungan suara di Gedung Rektorat. Tetapi, bisa melihatnya di tempat-tempat yang dekat, strategis dan dikunjungi banyak mahasiswa. Misalnya di tiap-tiap fakultas, Taman Embung Unnes, Gerbang utama Unnes dan Simpang tujuh Unnes.

Terjadinya perubahan sosial dan budaya dalam Pemira disebabkan oleh penemuan baru. Faktor pendorong terjadinya perubahan adalah penemuan baru dalam bidang teknologi, yaitu sistem *online* dalam Pemira. Sistem Pemira *online* pada awalnya sebagai gagasan atau *discovery*, untuk meningkatkan efisiensi dan penekanan penggunaan kertas dalam Pemira. Tetapi, karena gagasan ini sesuai dan mendukung visi Unnes konservasi pada tahun itu juga dilakukan pengembangan dan penerapan. Teknologi ini baru pada tahap *invention* yaitu diakui dan diterapkan di Unnes.

Dalam Penghitungan suara Pemira *online* tidak terjadi aksi publik yang diprakarsai oleh individu karena selain dari hasil Pemira yang terpampang di layar diacuhkan oleh penonton. Hanya ada individu yang berkumpul dan melihat hasil penghitungan suara. Semua yang berada di sana tidak memberikan dukungan dengan bersorak-sorak atau *yel-yel* dan tidak terjadi perbedaan pendapat atau adanya hal yang dapat memicu terjadinya konflik. Dapat disimpulkan bahwa Pemira *online* dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah konflik atau sengketa Pemilu yang sering terjadi.

Penggunaan sistem Pemira *online* meningkatkan komunikasi dan saling pengertian antar kelompok agamis dan nasionalis untuk bisa saling menghargai antar sesama kelompok. Toleransi diantara kelompok tersebut juga muncul, tidak terlihat ada perbedaan yang mencolok dalam menonton penghitungan suara dengan duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing. Semuanya membaaur menjadi satu.

Dampak dari perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam Pemira *online* adalah hilangnya budaya mencoblos dan mencontreng, hilangnya interaksi sosial dalam penghitungan suara, mudahnya identifikasi in-group dan out-group, dan berkurangnya potensi konflik dalam Pemira. Selain itu, dalam Pemira *online* juga terjadi hiperrealitas.

## KESIMPULAN

1. Implementasi sistem *online* secara teknis pelaksanaan sama dengan Pemilu pada umumnya, yang membedakan adalah cara memilihnya yang biasanya *mencoblos* atau *mencontreng* menjadi *mengeklik*.
2. Penerapan sistem Pemira *online* membutuhkan beberapa komponen pendukung sebagai penunjang keberhasilan sistem yaitu ketersediaan jaringan internet, komputer atau laptop dan panitia penyelenggara Pemira.
3. Sistem pemira *online* membutuhkan *database* sebagai penyimpanan data

- Pemira, data pemilih tetap (DPT) dan kertas suara *online* tersimpan dalam *database*.
4. Dengan langsung terpusat pada satu *database* maka pengolahan data hasil pemilihan dapat dilakukan secara cepat dan hasil pemira *online* dapat langsung diperoleh.
  5. Persepsi mahasiswa mengenai Pemira *online* ada yang mendukung penuh, tidak mendukung dan ada yang mendukung akan tetapi masih mengeluhkan beberapa kendala dalam pelaksanaannya.
  6. Persepsi yang lainnya adalah tidak adanya lagi penghitungan suara yang ramai. Selain itu, dalam aspek budaya ada anggapan tidak ada bedanya memilih atau tidak memilih presiden mahasiswa karena tidak ada imbasnya atau keuntungan yang dapat dirasakan bagi mahasiswa.
  7. Terjadinya perubahan sosial dan budaya dalam Pemira disebabkan oleh penemuan baru. Faktor pendorong terjadinya perubahan adalah penemuan baru dalam bidang teknologi, yaitu sistem *online* dalam Pemira.
  8. Dampak perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam Pemira *online* adalah hilangnya budaya mencoblos dan mencontreng, hilangnya interaksi sosial dalam penghitungan suara, memudarnya identifikasi in-group dan out-group, dan berkurangnya potensi konflik dalam Pemira. Selain itu, dalam Pemira *online* juga terjadi hiperrealitas.
- Express. *Buletin Mingguan Mahasiswa Unnes*. Edisi 4 Desember 2010, 23 Desember 2010, dan 15 Desember 2011.
- Faulks, Keits . 2010. *SOSIOLOGI POLITIK "Suatu Pengantar Kritis "*. Nusa Media: Bandung.
- Gatara, Sahid A.A. 2007. *Sosiologi Politik Konsep dan Dinamika Perkembangan Kajian*. Pustaka Setia: Bandung.
- Handoyo, E. et al. 2010. *Etika Politik dan Pembangunan*. Widya Karya : Semarang.
- Horton, Paul B dan Hunt, Chester L. 1984. *Sosiologi, Edisi Keenam*. Erlangga: Jakarta.
- Maran, Rafael R. 2007. *Pengantar Sosiologi Politik* (Revised Ed). Jakarta: Rineka Cipta.
- Miles, Mathew dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Yasraf A. 2011. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Matahari: Bandung.
- PT. Tecnology, Zamrud. 2004. *Riset E-Voting Pemilu DKI Jakarta tahun 2004* .Available at <http://sipemilu.org/ti-kpu/10-riset-e-voting/html>[accessed 3/13/12).
- Shalahudin, Muhammad. 2009. *Pembuatan Model E-Voting Berbasis WEB (Studi Kasus Pemilu Legislatif dan Presiden Indonesia)*. Tesis : ITB.
- Soekanto, Soerjono. 1987. *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo: Jakarta.
- Subhan (n.d) *Membangun Sistem Pemira Online*. Online [www.simawamobile/pemira/online.html](http://www.simawamobile/pemira/online.html) [accessed 2/11/12].

#### DAFTAR PUSTAKA

Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Undang-Undang Keluarga Mahasiswa Nomor 01 Tahun 2011 tentang Pemilihan Umum Keluarga Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.