

Peranan Teknologi Komunikasi dalam Menciptakan Masyarakat Informasi di Indonesia

Dwi Ratna A, Vienda A, Florencius S, Santi S.⁴

Abstract: *Information society concept has often been heard and analyzed following with information and communication technology development which can't be avoided by society. At the beginning, information society comes up from the awareness how important information current is. Nations compete for preparing many tools to realize a transition to aim the dream of information society. Computerization as a requirement to concrete information society is claimed to faster the society existence including e-government effort. However, technology can not only be implemented without considering some aspects because it can make new problems.*

Key words: *computerization, information society, information technology, electronic government.*

Konsep masyarakat informasi muncul pada tahun 1970-an, di mana saat itu terjadi peralihan dari masyarakat industri menuju masyarakat informasi. *Information society* atau masyarakat informasi adalah suatu keadaan masyarakat di mana produksi, distribusi dan manipulasi suatu informasi menjadi kegiatan utama. Menurut William Martin (dalam Syifa, www.geocities.com) masyarakat informasi adalah suatu masyarakat di mana kualitas hidup, dan juga prospek untuk perubahan sosial dan pembangunan ekonomi tergantung pada peningkatan informasi dan pemanfaatannya. Sedangkan menurut ilmu komunikasi, masyarakat informasi adalah masyarakat yang menjadikan informasi sebagai komoditas ekonomi yang sangat berharga, berhubungan dengan masyarakat lain dalam sistem komunikasi global, dan mengakses informasi *super highway* (Abrar, 2003)

⁴ Dwi Ratna A, Vienda A, Florencius S, Santi S adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Masyarakat disebut sebagai masyarakat informasi bila bercirikan: 1) Adanya kebutuhan informasi yang tinggi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari; 2) Penggunaan teknologi informasi untuk kegiatan sosial, pengajaran, dan bisnis, serta kegiatan-kegiatan lainnya; dan 3) Kemampuan pertukaran data digital yang cepat dalam jarak yang jauh. (www.students.ukdw.ac.id/~22022883)

Masyarakat informasi berbeda dengan masyarakat industri atau agraris. Pada masyarakat informasi semua kegiatan hampir tidak lepas dari komputer dan telekomunikasi. Informasi menjadi suatu hal yang penting, informasi menjadi sebuah produk yang ditawarkan dan informasi juga merupakan bahan baku yang akan diolah menjadi suatu informasi baru yang lebih berguna.

Secara implisit masyarakat informasi ditandai oleh penggunaan komputer dan media elektronik lain serta media audio visual. Menurut Masuda (www.geocities.com), masyarakat informasi direalisasikan melalui evolusi perkembangan teknologi komputer. Komputer merupakan alat utama dalam masyarakat informasi. Masuda memaparkan empat tahap perkembangan dan dampak penggunaan komputer yang sangat mempengaruhi perkembangan masyarakat, yaitu: 1) Tahap pertama adalah pemakaian komputer atau komputerisasi pada ilmu-ilmu besar baik skala lokal maupun nasional; 2) Tahap kedua adalah komputerisasi manajemen dimana manajemen sistem informasi berkembang sangat penting; 3) Tahap ketiga adalah *society-based computerization* dimana lembaga- lembaga masyarakat memanfaatkan komputer secara maksimal dalam organisasi kemasyarakatan; 4) Tahap keempat adalah *individual-based computerization* dimana orang (individu) dapat menggunakan komputer masing-masing dengan aplikasi pada berbagai segi kehidupan.

Dengan demikian, dalam masyarakat informasi minimal harus ada 1) Infrastruktur jaringan telekomunikasi yang harganya terjangkau oleh masyarakat; 2) Masyarakat pemakai dan penyedia informasi, 3) Sumber daya-sumber daya manusia yang terampil dalam teknologi informasi, 4) Industri-industri teknologi informasi yang beragam dan luas; 5) Regulator yang mengatur tentang teknologi informasi, sehingga ada hukum yang jelas dan tegas dalam penggunaan teknologi komunikasi (www.elektroindonesia.com)

TRANSISI MASYARAKAT INDONESIA

Menurut Syifa, masyarakat Indonesia saat ini bisa dikatakan dalam masa transisi dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. Salah satu hal yang menyebabkan transisi tersebut adalah mobilitas. Mobilitas manusia yang pergi ke negara maju yang bermasyarakat informasi dan kembali ke Indonesia dengan membawa situasi masyarakat informasi dari luar. Orang-orang yang belajar di luar negeri misalnya membawa penemuan ilmu pengetahuan baru dari negara maju ke Indonesia. Contoh lain mobilitas modal yang membawa modal dari negara maju ke Indonesia mengakibatkan kita harus menggunakan situasi masyarakat informasi pemilik modal terutama penggunaan komputer dan fasilitas komunikasi. Misalnya juga dalam bidang kedokteran, kita dapat dengan cepat mengatasi suatu penyakit karena ada teknologi pembuatan obat dari negara lain yang sudah tinggi ilmunya. Kita dapat mengatasinya karena terimbas kemajuan manusia dan negara lain.

Masyarakat informasi yang muncul di Indonesia hanyalah imbas atau dampak dari *trend setter* negara bermasyarakat informasi. Transisi yang dialami Indonesia pun belum bisa ditetapkan dengan tepat, baik bentuk maupun macam transisinya.

Akan tetapi setidaknya kita bisa menggolongkan lima faktor penentu yang membentuk masyarakat informasi, yaitu: 1) Kemajuan dalam pendidikan. Dengan pendidikan orang bisa membaca, menulis, menghitung dan menguasai pengetahuan. Melalui pendidikan SDM yang berkualitas bisa diperoleh; 2) Perubahan karakteristik pola kerja. Evolusi pola kerja membuat orang mencari informasi atau pengetahuan tentang cara-cara paling efisien, efektif, praktis dan mudah melakukan suatu pekerjaan; 3) Perubahan dalam menyebarkan pengetahuan dari cara primitif dari mulut ke mulut sampai penggunaan alat yang canggih; 4) Perubahan dalam cara-cara orang mencari pengetahuan. Rasa ingin tahu yang besar dari orang-orang terhadap suatu pengetahuan yang baru menyebabkan evolusi ataupun revolusi dalam cara-cara orang mencari pengetahuan; 5) Kemajuan dalam penciptaan alat-alat untuk menyebarkan dan mengakses pengetahuan baru (www.geocities.com).

Berdasarkan kelima faktor di atas, Syifa menggolongkan juga bentuk-bentuk atau tahap-tahap masyarakat yang menuju pada masyarakat informasi, yaitu, tahap masyarakat pratransisi informasi (*pre transitional society*). Pada tahap ini masyarakat belum menikmati pendidikan dan pendirian pendidikan belum ada. Pola kerja masyarakat juga masih mengandalkan kekuatan fisik, hampir tidak ada upaya untuk menyebarkan pengetahuan. Upaya untuk mencari pengetahuan pun sangat rendah dan bahkan hampir tidak ada. Hal itu terjadi karena alat untuk menyimpan dan menyebarkan informasi belum ada.

Tahap masyarakat transisi awal (*early transitional society*). Pada tahap ini pendidikan formal sudah ada tapi partisipasi masyarakat masih rendah karena masyarakat masih menganggap pendidikan belum penting dalam hidupnya. Pola kerja masyarakat masih mengandalkan kekuatan fisik, tapi pekerja sudah mulai berpikir bagaimana mengerjakan pekerjaannya secara efektif dan efisien. Upaya untuk menyebarkan pengetahuan pada tahap ini sudah ada dan dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut. Niat dan upaya untuk mencari pengetahuan sudah mulai muncul dengan bertanya kepada orang yang dipercaya memiliki pengetahuan. Mesin ketik sudah mulai diimpor oleh sebagian kecil masyarakat.

Tahap masyarakat transisi menengah (*intermediate transitional society*). Pada tahap ini masyarakat sudah mulai percaya bahwa pendidikan sangat penting. Rasio masuk sekolah atau *School Enrollment Ratio* (SER) pendidikan dasar (SD) sudah mulai meningkat. Pada tahap ini pola kerja yang mengandalkan pikiran mulai meningkat dan para pekerja mulai mencari cara-cara yang efisien untuk menyelesaikan pekerjaannya. Upaya untuk menyebarkan pengetahuan meningkat dan masyarakat mulai mencari cara agar pengetahuan dapat disebarkan secara luas. Pemanfaatan media tulisan untuk menyebarkan pengetahuan dirintis pada tahap ini. Oleh karena itu pola pencarian pengetahuan mengandalkan pada kekuatan membaca. Sebagian besar penyebaran pengetahuan mulai menggunakan mesin tik, tapi karena mesin tik dinilai mempunyai kelemahan dalam penyimpanan data, maka masyarakat mulai mengimpor dan menggunakan komputer meski dengan kemampuan *software* yang masih rendah.

Tahap masyarakat transisi akhir (*late transitional society*). Pada tahap ini SER pendidikan dasar sudah tinggi dan SER pendidikan menengah mulai meningkat. Pola kerja masyarakat yang bekerja sudah mulai mencari alat untuk membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan mudah. Sebagian besar pengetahuan disebarkan melalui media tulisan dalam bentuk monograf atau buku dan sudah ada tempat khusus untuk menyimpan buku tersebut. Pada tahap ini sebagian besar pencarian pengetahuan masih melalui kegiatan membaca. Pemakaian teknologi komunikasi untuk mencari pengetahuan sudah mulai dirintis. Karena besarnya volume impor komputer pada tahap sebelumnya dan

volumenya meningkat pada tahap ini, maka hampir separuh masyarakat terutama dipertanian menggunakan komputer dengan *software* yang rendah dan mulai mengimpor komputer berkemampuan menengah untuk sebagian kecil masyarakat pertanian. Impor alat komunikasi meningkat pesat pada tahap ini

Tahap masyarakat mulai maju (*early advanced society*). Pada tahap ini sebagian besar anak umur sekolah dasar (7-12 tahun) sudah mengenyam pendidikan dasar. SER pendidikan menengah sudah tinggi dan mulai ada peningkatan SER pendidikan tinggi. Pola kerja, hampir separuh pekerjaan sudah dibantu dengan alat baik yang diciptakan sendiri maupun diimpor dari negara lain. Penyebaran pengetahuan meningkat baik melalui tulisan maupun alat audio visual. Karena sudah mulai mengimpor teknologi audio visual, maka pencarian pengetahuan melalui audio visual pun mulai dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang meningkat cepat. Pada tahap ini sebagian besar masyarakat di pertanian sudah memakai komputer dengan kemampuan *software* menengah dan sudah mulai mengimpor dan menggunakan komputer dengan kemampuan *software* tinggi. Pada masyarakat pertanian pemakaian alat-alat telekomunikasi (fax/telepon) sudah menjadi kebutuhan primer.

Tahap masyarakat maju lanjut (*late advanced society*). Pada tahap ini SER perguruan tinggi (PT) sudah tinggi. Sebagian masyarakat yang sudah menamatkan pendidikan mulai menekuni bidang-bidang pendidikan keilmuan khusus atau spesialisasi. Hampir separuh upaya penyebaran pengetahuan dibantu media tulisan dan audio visual yang menggunakan teknologi tinggi. Hal ini mengakibatkan akses pengetahuan dapat dilakukan dengan mudah dan menggunakan teknologi tinggi. Perkembangan ini seiring dengan kemajuan alat teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih baik *hardware* maupun *software* dengan tingkat distribusi yang tinggi dalam lingkup regional.

Tahap Masyarakat super maju (*super advanced society*). Pada tahap ini pendidikan sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Untuk masyarakat pertanian, selain memiliki bidang spesialisasi juga mempelajari hal-hal di luar spesialisasinya demi kepuasan kebutuhan akan pengetahuan. Dampaknya adalah pekerjaan yang berhubungan dengan pelayanan (*service*) sangat dominan dengan otak atau pikiran sebagai andalan utama. Sebagian besar upaya penyebaran pengetahuan dibantu media berteknologi super maju tanpa batas wilayah dalam lingkup global. Hampir semua masyarakat pertanian sudah mencari pengetahuan melalui teknologi komunikasi yang maju, tidak perlu ke perpustakaan lagi karena dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi mereka dapat mengakses pengetahuan dari komputer masing-masing. Hal ini terjadi karena perkembangan alat teknologi

komunikasi dan informasi makin canggih baik *hardware* maupun *software* dengan tingkat distribusi yang tinggi dalam lingkup global tanpa batas negara.

Bagaimana dengan masyarakat Indonesia sekarang, apakah bisa masyarakat Indonesia kini disebut sebagai masyarakat informasi? Jawabannya bisa ya bisa tidak. Kita bisa berkata iya jika kita melihat kondisi masyarakat di perkotaan yang *social economy status* (SES)-nya dari golongan menengah ke atas dan mempunyai latar belakang pendidikan yang cukup tinggi. Meskipun masyarakat perkotaan adalah masyarakat informasi, kebanyakan masih berada pada tahap masyarakat maju lanjut (*late advanced society*), hanya sedikit yang berada pada tahap masyarakat super maju (*super advanced society*). Lalu bagaimana dengan masyarakat yang ada di pedesaan? Untuk saat ini mereka belum bisa dikatakan sebagai masyarakat informasi. Kita bisa melihat, masyarakat desa tidak membutuhkan informasi dengan intensitas yang tinggi dibanding masyarakat kota, mereka belum memanfaatkan informasi-informasi yang ada bagi pekerjaan mereka, dan mereka juga tidak menguasai teknologi yang tinggi karena mungkin SES dan latar belakang pendidikan mereka tidak mendukung untuk itu.

KOMPUTERISASI DAN *ELECTRONIC GOVERMENT*

Masyarakat informasi diidentikkan dengan komputerisasi. Para pembuat komputer selalu mengklaim bahwa mesin-mesin mereka akan membuat sekian banyak hal dalam hidup kita menjadi lebih mudah. Untuk sebagian kecil masalah hidup, komputer mungkin sebuah solusi yang tidak bisa ditolak, tapi dalam banyak hal lain ia justru kerap menjadi tambahan pekerjaan baru yang menjengkelkan. Selain sebagai alat komputasi, komputer juga bisa berubah menjadi alat amputasi yang melumpuhkan beberapa kemampuan alamiah manusia. Mereka yang sebagian besar pekerjaannya bergantung pada komputer, dalam banyak kasus, seperti kehilangan kemampuannya untuk menangani pekerjaan-pekerjaan tersebut secara manual. Di samping itu, karena seringnya mesin-mesin itu mengalami gangguan, orang akan cenderung lebih banyak disibukkan oleh perkara-perkara teknis. Di Indonesia, gangguan atau kerusakan komputer bahkan sering menjadi sebuah alasan yang tidak bisa dibantah kalau seseorang atau sebuah lembaga tidak bisa menangani pekerjaan-pekerjaan atau pelayanan sesuai jadwal yang telah ditetapkan (Budiman, 2002)

Setidaknya, apa yang dinyatakan dalam paragraf di atas itu menjadi nyata dalam sistem komputerisasi pemilu legislatif 2004, 5 April silam. Komisi Pemilihan Umum (KPU) memutuskan untuk memakai sistem teknologi informasi yang memakan biaya Rp 200 milyar (Rp 154 milyar untuk pengadaan komputer, Rp 27 milyar untuk Pasifik Satelit National (PSN), Rp 19 milyar

untuk dialokasikan ke jaringan Telkom) ini dalam proses penghitungan suara (<http://news.indosiar.com>). Penggunaan komputerisasi ini-meskipun tidak diamanatkan dalam Undang-Undang Pemilu diklaim oleh KPU mempunyai banyak kelebihan, antara lain 1) Rangkaian proses penghitungan suara ini menjanjikan hasil yang relatif jujur dan bebas dari manipulasi; 2) Cepat dan dapat menghemat waktu penghitungan suara, sehingga dapat menjadi fasilitas untuk memenuhi rasa ingin tahu masyarakat dalam memperoleh informasi hasil pemilu secara cepat selama 24 jam, 3) Sistem teknologi ini juga bermanfaat membantu melacak bila ada kesalahan saat penghitungan suara (www.kpu.go.id).

Sebetulnya, apa yang dilakukan oleh KPU berkenaan dengan sistem komputerisasi itu erat kaitannya dengan pelaksanaan *electronic government* (*e-government*) seperti yang telah diamanatkan Pertemuan Geneva untuk mewujudkan masyarakat informasi pada 2015, dan juga Inpres No 3/2003 yang merumuskan kebijakan dan strategi *e-government* menuju masyarakat informasi.

Pemanfaatan TI (Teknologi Informasi) dan internet di lingkungan instansi pemerintah terutama yang dimaksudkan untuk mendukung layanan publik sering disebut sebagai *e-government*. *E-government* yang didefinisikan oleh World Bank, mengacu pada pemanfaatan TI oleh institusi pemerintah yang selanjutnya mendukung transformasi hubungan dengan warga negara, pelaku bisnis, dan institusi pemerintah lainnya, dengan maksud memberikan layanan publik yang lebih baik, meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan bisnis dan industri, serta meningkatkan peran serta masyarakat dalam peningkatan efisiensi manajemen pemerintahan. Selengkapnya World Bank menyatakan:

Electronic government refers to the use by government agencies of information technologies (such as wide area networks, the internet and mobile computing) that have the ability to transform relations with citizens, businesses, and other arms of government. These technologies can serve a variety of different ends: better delivery of government services to citizens, improve interactions with business and industry, citizen empowerment through access to information, or more efficient government management. The resulting benefits can be less corruption, increased transparency, greater convenience, revenue growth, and/or cost reductions.

Konsep *e-government* bukanlah sebuah konsep yang mudah dan murah. Untuk mewujudkan sebuah *e-government* pemerintah harus mengalokasikan dana yang tidak sedikit untuk pengadaan teknologi informasi maupun

“pengadaan” sumber daya manusianya. Di Indonesia banyak faktor dan kendala lain yang harus dihadapi karena mengingat kondisi geografis Indonesia yang terdiri dari banyak pulau dengan jumlah penduduk lebih dari 200 juta jiwa. Hal itu menuntut pembangunan infrastruktur yang lebih kompleks jika dibanding negara lain yang lebih kecil.

Sebuah negara memutuskan untuk mengimplementasikan *e-government* karena percaya bahwa dengan melibatkan teknologi informasi didalam kerangka manajemen pemerintahan akan memberikan sejumlah manfaat antara lain 1) Meningkatkan kualitas pelayanan pemerintah kepada masyarakat; 2) Memperbaiki proses transparansi dan akuntabilitas di kalangan penyelenggara pemerintahan; 3) Mereduksi biaya transaksi, komunikasi, dan interaksi yang terjadi dalam proses pemerintahan; 4) Menciptakan masyarakat berbasis komunitas informasi yang lebih berkualitas (Indrajit, 2003)

Adapun syarat-syarat sebuah negara/daerah menciptakan *e-government*, adalah pertama, tersedianya infrastruktur telekomunikasi. Dalam pelaksanaan *e-government*, perangkat keras seperti komputer, jaringan, dan infrastruktur menjadi faktor yang sangat penting dan mutlak harus ada.

Kedua, tingkat konektivitas dan penggunaan TI oleh pemerintah. Untuk mengetahui sejauh mana kesiapan pemerintah untuk menggunakan *e-government* bisa dilihat dari sejauh mana pemerintah memanfaatkan beraneka ragam TI untuk membantu kegiatan mereka sehari-hari. Indonesia sudah banyak sekali mendapatkan bantuan dana pinjaman atau hibah dari lembaga internasional untuk membeli sejumlah teknologi perangkat keras bagi pemerintah, namun alat tersebut tidak dipergunakan secara maksimal dan banyak yang tidak dirawat sehingga rusak.

Ketiga, kesiapan SDM di pemerintah. Yang menjadi subyek dalam *e-government* adalah manusia. Komputer hanyalah sebagai alat/instrumen saja, sehingga tingkat kompetensi dan keahlian mereka sangat mempengaruhi penerapan *e-government*. Semakin tinggi kualitas SDM pemerintah, semakin siap mereka dalam menerapkan konsep *e-government*.

Keempat, ketersediaan dana dan anggaran. Pengadaan *e-government* memang tidak murah, dibutuhkan dana yang cukup besar untuk pengadaan teknologi komunikasinya seperti komputer, jaringan komputer. Dana yang dibutuhkan tidak hanya untuk pengadaan perangkat keras, namun digunakan juga untuk biaya operasional, pemeliharaan dan pengembangan.

Kelima, perangkat hukum. Konsep *e-government* terkait erat dengan usaha penciptaan dan pendistribusian data/informasi dari satu pihak ke pihak lain. Masalah keamanan data/informasi dan hak cipta intelektual misalnya merupakan hal yang perlu dilindungi oleh undang-undang atau peraturan hukum

yang berlaku. Pemerintah harus memiliki perangkat hukum yang dapat menjamin terciptanya mekanisme *e-government* yang kondusif.

Keenam, perubahan paradigma. Pada hakekatnya, penerapan *e-government* adalah merupakan suatu proyek *change management* yang membutuhkan adanya keinginan untuk mengubah paradigma dan cara berpikir. Perubahan paradigma ini akan bermuara pada dibutuhkannya kesadaran dan keinginan untuk mengubah cara kerja, bersikap, perilaku, dan kebiasaan sehari-hari. Jika orang-orang pemerintahan tidak mau berubah, maka mereka tidak siap untuk menerapkan *e-government* (Indrajit, 2003)

Pemerintah Indonesia untuk saat ini belum siap untuk menerapkan *e-government*. Dari syarat-syarat di atas bisa dilihat bahwa Indonesia tidak memenuhi syarat untuk penerapan *e-government*. Memang untuk perangkat keras seperti komputer dan jaringan Indonesia sudah mempunyainya, tapi untuk SDM di pemerintah bisa dikatakan kualitasnya cukup rendah. Orang-orang yang bekerja—terutama di pemerintahan daerah sebagian besar dari mereka tidak bisa mengoperasikan komputer. Jadi cara-cara manual seperti penggunaan mesin tik dan menulis masih dilakukan. Dana juga menjadi masalah dalam penerapan *e-government* di Indonesia. Sejak tahun 1985 pemerintah tidak lagi mengalokasikan anggaran untuk membangun infrastruktur telekomunikasi. Pembangunan sarana dan prasarana telekomunikasi sepenuhnya diserahkan kepada Badan Penyelenggara yang diberi hak monopoli, yaitu PT Telkom untuk penyelenggaraan telekomunikasi sambungan lokal dan jarak jarak jauh (SLJJ), Indosat untuk penyelenggaraan telekomunikasi internasional (SLI), PT Telkom sekarang juga “menyerobot” Indosat dengan Telkom Global 017 yang merupakan SLI.

Hukum di Indonesia juga tidak mendukung untuk diadakannya *e-government*. Seperti kita ketahui di Indonesia belum ada hukum *cyber* (*cyber law*) dan tidak ada tindakan tegas dari pemerintah terhadap pembajakan. Masalah keamanan data juga dirasa kurang, buktinya para *hacker* bisa bikin ulah dengan mengacaukan data KPU dalam penghitungan suara. Bila bisa dirangkum dalam satu kalimat, di Indonesia tidak ada *political will* dari pemerintah untuk mendukung penerapan *e-government*. Yang dimaksud dengan *political will* di sini adalah 1) Dukungan kepemimpinan politik yang memiliki komitmen berkelanjutan; 2) Ketersediaan alokasi dana yang telah dianggarkan dan siap dicairkan; 3) Niat untuk mulai menyusun undang-undang atau peraturan untuk mendukung *e-government* dan mulai memberlakukannya; 4) Kesiapan dari seluruh SDM pemerintah untuk belajar dan mengubah cara kerjanya sesuai dengan transformasi yang diinginkan; 5) Usaha untuk mensistemkan atau melembagakan konsep *e-government* agar konsep ini dapat berlangsung terus-menerus.

Meskipun Indonesia belum bisa dikatakan siap untuk penerapan *e-government*, tapi pemerintah sudah berusaha untuk melakukan *e-government*, misalnya lewat pajak *online* dan penghitungan suara pada pemilu 2004. Untuk masalah penggunaan TI dalam penghitungan suara pemilu 2004 akan diuraikan pada sub judul berikut ini.

PENGHITUNGAN SUARA PEMILU 2004 DAN PENGGUNAAN TI

Berkenaan dengan tindakan komputerisasi oleh KPU, Masuda mengatakan bahwa ada tahap perkembangan masyarakat informasi yang salah satunya adalah *society-based on computerization*. Namun, fakta yang terjadi beberapa hari lampau, sejak awal penayangan data hasil penghitungan suara pemilu yang ditampilkan KPU, baik di Pusat Tabulasi Nasional Pemilu di Hotel Borobudur maupun di www.kpu.go.id dan tnp.kpu.go.id, terlihat beberapa kejanggalan. Hal ini terlihat mulai dari lambatnya tampilan data penghitungan suara, terjadinya lonjakan angka penghitungan data yang kemudian dikoreksi, munculnya angka nol selama beberapa saat sebelum *updating*, dan yang terakhir data yang dikacaukan oleh *hacker* sehingga nama-nama partai berubah, salah satunya menjadi Partai Kelereng.

KPU dengan menggunakan sistem komputerisasi telah gagal memenuhi tenggat waktu. Hingga tujuh hari setelah pemilu, perolehan suara baru mencapai 54,4 persen dari total suara. Padahal seharusnya, sesuai janji KPU, empat hari setelah pemilu data yang terkumpul bisa mencapai 91 persen. Ini menimbulkan pertanyaan sendiri bagi masyarakat, karena bukankah pada awalnya penggunaan TI bermaksud agar data bisa diakses cepat dan masyarakat (informasi) juga bisa mengakses *online*?

Harian Kompas edisi Selasa 13 April 2004 melaporkan bahwa memang ada data suara dari kecamatan terpencil dan yang tidak memiliki fasilitas komputer dikirim lewat darat. Data ini harus dibawa ke kecamatan lain yang memiliki fasilitas komputer atau ke KPU daerah terdekat. Kelambanan pengiriman data juga disebabkan oleh lambannya pengiriman data dari TPS ke kecamatan. Sementara itu para petugas di kecamatan, mengeluhkan sulitnya pengisian formulir khusus CT-1, sehingga banyak data yang harus dimasukkan berulang-ulang dan beberapa kali dikoreksi. Selain itu ada ketentuan pengiriman berdasarkan *batch* atau pengelompokan untuk data per 10 TPS. Adanya pembatasan pengiriman ini, tersirat adanya kekhawatiran pihak Tim TI KPU bahwa akan terjadi *hang* pada komputer manakala seluruh kecamatan pada waktu bersamaan mengirimkan datanya. Hal ini justru menimbulkan

pertanyaan, apakah kelebihan konfigurasi sambungan telepon sebanyak 4.228 dan 1.000 *port modem* dirancang tidak memperhitungkan kemungkinan itu?

Gejala tentang ketidaksiapan KPU terlihat saat dua hari setelah pemilu yaitu adanya lonjakan angka perolehan suara menjadi 70.477.672, namun kemudian dikoreksi menjadi 4.234.702. hal ini disebabkan karena salah seorang staf KPU melakukan *double looping* atau melakukan pengetesan sistem komputer di luar kontrol, yang disebutnya sebagai kesalahan prosedur. Tentu saja, inilah yang dinamakan *human error*.

Potensi kesalahan penghitungan memang bisa disebabkan belum siapnya sumber daya manusia. Proses sosialisasi bukanlah perkara mudah yang bisa dilakukan satu dua hari bagi para operator *data entry* yang akan mengelola data di 7.092 unit komputer untuk 5.134 kecamatan di Indonesia. Di bidang teknologi informasi pemerintah jarang memiliki SDM yang handal.

Potensi kesalahan juga dapat diakibatkan oleh lemahnya infrastruktur jaringan. Tidak semua komputer di seluruh kecamatan se-Indonesia terkoneksi. Ada sebanyak 18 persen komputer tidak terpasang karena tidak terdapat koneksi saluran telepon dan aliran listrik. Sehingga KPU menggantinya dengan sistem sambungan telepon satelit yang biayanya sangat mahal.

Selain itu belum adanya regulasi yang jelas dan tegas terhadap oknum yang menghambat, mengacaukan, memperlambat kelancaraan penyediaan sistem informasi terutama yang berkaitan dengan *e-government*. Terlebih lagi belum ada kultur berbagi informasi dan mempermudah urusan, selain kultur mendokumentasikan yang belum lazim.

Kembali pada akar permasalahan, sistem komputerisasi yang dilakukan KPU alih-alih membawa masyarakat kepada masyarakat informasi, KPU malahan menuai cercaan karena ketidakbecusannya dan kesombongannya dalam penggunaan sistem teknologi informasi. Alih-alih mendapatkan data perolehan suara dalam dua tiga hari, para operator di kecamatan kesulitan mengoperasikan komputer, di samping jalur distribusi dan kesalahan penghitungan KPPS yang ruwet.

Keputusan KPU menggunakan komputerisasi ini mungkin tidak terlepas dan terinspirasi dari apa yang dikatakan Fukuyama "*a society build around information tends to produce more of the two things people value most in modern democracy: freedom and equality.*" Ya, masyarakat informasi memang mendorong ke arah demokrasi, tetapi permasalahannya apakah kita telah berhasil mengatasi kesenjangan. Bahwa masyarakat informasi tidak terlepas dari karakter ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat. Ada fenomena kesenjangan digital antara masyarakat di berbagai belahan dunia, dan akar permasalahan kesenjangan digital itu sangatlah kompleks, karena tidak saja

menyangkut pengembangan dan penggunaan teknologi, namun juga adanya masalah ketidakmampuan ekonomi, masalah sosio-kultural, serta sistem politik di masing-masing negara. Sehingga tepatlah apa yang telah dikemukakan Syifa di atas bahwa 'Masyarakat informasi yang muncul di Indonesia hanyalah imbas atau dampak dari *trend setter* negara bermasyarakat informasi. Transisi yang dialami Indonesia pun belum bisa ditetapkan dengan tepat, baik bentuk maupun macam transisinya'.

PENUTUP

Permasalahan KPU ini mengisyaratkan juga bahwa apa yang dikatakan Masuda sebagai *society-based computerization* dan *individual-based computerization* sangat sulit tercapai di Indonesia. Tak dapat dipungkiri bahwa ada akibat-akibat sosial dari pemaksaan sistem komputerisasi ini. Memang kehadiran masyarakat informasi tak terlepas dari kemajuan peradaban dalam teknologi komputer yang dengan mudahnya mengubah fakta-fakta sosial menjadi data statistik yang teknis. Namun, dalam mewujudkan masyarakat informasi di Indonesia tidaklah mudah, karena ketimpangan ekonomi pastilah muncul sejajar dengan ketimpangan akses informasi.

Keyakinan Masuda di atas yang mengatakan bahwa komputer adalah alat utama menuju pada kehadiran masyarakat informasi, semakin menegaskan bahwa komputer adalah harga mati yang harus dimiliki oleh masyarakat informasi. Kepercayaan terhadap kehebatan komputer itu dilukiskan dengan baik oleh Norbert Weiner, yang katanya: 'jika saja komputer digital telah umum digunakan sebelum bom atom ditemukan, maka orang akan berkata bahwa bom tersebut tidak akan pernah bisa ditemukan tanpa komputer' (Budiman,2002)

Akan tetapi, apakah memang betul kalau kita memiliki akses yang cepat pada informasi maka dengan sendirinya akan mudah menyelesaikan masalah-masalah? Apakah masalah-masalah itu secara mutlak membutuhkan solusi-solusi teknis dan solusi seperti itu hanya diperoleh jika kita memiliki akses cepat pada informasi? Tepatlah apa yang dikatakan Budiman di atas persoalan penggunaan komputer malahan menjadikan permasalahan baru yang menjengkelkan. Prediksi itu ternyata terjadi dalam kasus KPU.

Tampaknya kepercayaan Masuda dan lainnya terhadap kehebatan komputer ditantang oleh Postman. Ia mengatakan itu dalam kalimat berikut: "Saya akan mengatakan bahwa itu adalah nonsense. Problem-problem serius yang kita hadapi tidaklah bersifat teknis, bukan pula muncul karena informasi yang tidak memadai. Jika terjadi sebuah malapetaka nuklir, itu tidak akan

karena informasi yang tidak memadai. Kalau keluarga-keluarga berantakan, anak-anak salah urus, kejahatan menteror kota, pendidikan impoten, itu bukan dilantarkan informasi yang tidak memadai. Persamaan-persamaan matematis, komunikasi instan, dan jibunan informasi sama sekali tidak ada sangkut pautnya dengan problem-problem tersebut. Dan komputer sama sekali tidak berguna dalam mengurusinya.” (Budiman, 2002)

Dengan demikian, problem masyarakat informasi tidak dengan sendirinya diselesaikan dengan pengadaan sistem teknologi informasi dan media audio-visual yang canggih. Kita juga harus memperhatikan adanya kesenjangan-kesenjangan dan karakter-karakter ekonomi, sosial budaya dan politik suatu masyarakat. Kita tidak boleh mereduksi makna dari masyarakat informasi hanya mengacu pada akses dan konsumsi yang cepat dan mudah terhadap informasi melalui teknologi informasi dan telekomunikasi, tanpa memperhatikan aspek-aspek lain, terutama kesadaran dan pola pikir masyarakat manusia. Meskipun Indonesia belum bisa dikatakan siap untuk penerapan *e-government*, tapi pemerintah sudah berusaha untuk melakukan *e-government*, misalnya lewat pajak *online* dan penghitungan suara pada pemilu 2004.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Indrajit, Richardus Eko. 2003. Makalah: *Perumusan Renstra dan Tahapan Implementasi Electronic Government untuk Pemerintah Daerah*.
- Kompas, 13 April 2004
- Kompas, 22 April 2004
- http://news.indosiar.com/news_read.htm?id=20103
- Setiyadi, Mas Wigrantoro Roes. Makalah: *E-Government Sebagai Suatu Investasi: Mengukur Resiko-Keuntungan dan Kegagalan-Keberhasilan Implementasi e-Government di Pemda*.
- Syifa, Cahyadian Fery. *Transisi Masyarakat Informasi Indonesia* (www.geocities.com/vey212/transisi.htm)

www.elektroindonesia.com/elektro/telkom9.html

www.kpu.go.id/berita/lihat-dalam.php?ID=492&cat=berita

www.kompas.com/kompas-cetak/0401/10/ipitek/792622.htm

www.pemilu2004.goblomedia.com/teknologi-informasi-dalam-pemilu.html

www.students.ukdw.ac.id/-22022883/