

DINAMIKA KONFLIK POLITIK DI RUANG DIGITAL PADA PILKADA TAHUN 2020 DI KABUPATEN JEMBRANA

I Gusti Made Arya Suta Wirawan¹, I Wayan Mudana², Lola Utama Sitompul³,
Irwan Nur⁴, R. Ahmad Ginanjar Purnawibawa⁵

¹Universitas Pendidikan Ganesha
arthasuta@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi covid-19 memberikan efek luar biasa bagi kehidupan masyarakat tak terkecuali perhelatan politik pilkada. Sebagaimana yang terjadi pada Pilkada Jembrana tahun 2020, untuk mengatasi tersebut, penggunaan media cetak, media elektronik dan media sosial dalam kampanye menjadi strategi penting dan utama bagi pasangan calon dalam kondisi Pandemi. Kampanye yang aman karena minimnya tatap muka langsung dengan calon pemilih sehingga tidak ada potensi resiko tertular dan menulari covid 19. Dalam kondisi pandemi yang diikuti dengan adaptasi revolusi industri 4.0 tentunya penggunaan media sosial menjadi lebih dikedepankan. Kampanye dengan menggunakan media sosial juga dianggap dapat menekan biaya dan memiliki efektifitas tinggi dalam mensosialisasikan program-program para kandidat. Meski demikian, eksekusi dari kampanye digital ini juga tak luput dari konflik sosial di ranah digital sebagaimana yang terjadi pada perhelatan pilkada di Kabupaten Jembrana tahun 2020. Hasil dari penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis ini menerangkan bahwa konflik politik di ranah digital tidak hanya terjadi antar individu namun juga melibatkan institusi desa dan kelompok adat. Konflik ini menyebabkan masyarakat semakin selektif di dalam menerima informasi dan hanya mengandalkan informasi yang mereka peroleh dari keluarga, klan (*dadia*) atau sesama warga banjar (*dusun*). Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa peran *civil society* (komunitas, stakeholder dan para penggiat media sosial) juga mempengaruhi ketertiban dan keamanan dalam pelaksanaan pemilihan dan juga peningkatan jumlah partisipasi masyarakat dalam memilih.

Kata Kunci: Demokrasi Digital, Pilkada, Pandemi Covid-19

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has had a tremendous effect on people's lives, including the regional election political event. As happened in the 2020 Jembrana Pilkada, to overcome this, the use of print media, electronic media and social media in campaigns is an important and main strategy for candidate pairs in a pandemic condition. A safe campaign because of the lack of direct face-to-face contact with prospective voters so there is no potential risk of contracting and transmitting Covid 19. In a pandemic condition followed by the adaptation of the industrial revolution 4.0, of course, the use of social media will be prioritized. Campaigns using social media are also considered to be able to reduce costs and have high effectiveness in disseminating candidate programs. However, the excesses of this digital campaign are also inseparable from social conflicts in the digital realm as happened at the regional election in Jembrana Regency in 2020. The results of this study using a phenomenological qualitative approach explain that political conflicts in the digital realm do not only occur between people. individuals but also involving village institutions and customary groups. This conflict causes the community to be more selective in receiving information and only rely on information they get from their family, clan (*dadia*) or fellow residents of the banjar (*hamlet*). This study also shows that the role of civil society (community, stakeholders and social media activists) also affects to keep an order and security in the implementation of elections and also increases the number of people's participation in voting.

Keywords: Digital Democracy, Local Elections, Covid-19 Pandemic

^{2,3,4,5}. Universitas Pendidikan Ganesha

wayan.mudana@undiksha.ac.id, lola.sitompul16@gmail.com,
irwannur@undiksha.ac.id, ahmadgpurnawibawa@gmail.com

PENDAHULUAN

Sebagaimana yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan seperti kesehatan, ekonomi, dan juga pendidikan, pandemi covid-19 pada akhirnya juga berefek pada bidang politik yang salah satunya manifestasinya yakni pemilihan kepala daerah. Segala media digital seperti ponsel pintar dan laptop yang selama ini digunakan sebagai media komunikasi dan informasi terkait covid-19 kini juga dimanfaatkan untuk perhelatan politik seperti Pemilihan Serentak Gubernur dan Wakil Gubernur, Walikota dan Wakil Walikota dan atau Bupati dan wakil Bupati. Di era kenormalan baru tentu ada kondisi baru yang memerlukan cara baru penyelenggaraannya. Berdasarkan hasil Rapat Dengar Pendapat (RDP) komisi II DPR RI bersama pemerintah, KPU, Bawaslu dan DKPP diputuskan tahapan Pemilihan Serentak dilanjutkan kembali dan dilakukan pemungutan suara Pilkada di 9 Desember 2020. Keputusan politik ini berimplikasi pada sejumlah proses politik lainnya seperti perubahan kampanye pasangan calon yang akhirnya dilaksanakan pada tanggal 26 September – 5 Desember 2020. Hal tersebut didasarkan pada keputusan PKPU No 5 tahun 2020, tentang tahapan, program dan jadwal penyelenggaraan pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati, dan atau Walikota dan Wakil Walikota.

Penggunaan media cetak, media elektronik dan media sosial dalam kampanye menjadi strategi penting dan utama bagi pasangan calon dalam kondisi Pandemi. Kampanye yang aman karena tidak minimnya tatap muka langsung dengan calon pemilih sehingga tidak ada potensi resiko tertular dan menuliri covid 19. Dalam kondisi pandemi yang diikuti dengan menguatnya dan literasi digital tentunya penggunaan media sosial akan lebih dikedepankan. Kampanye dengan menggunakan media sosial juga dirasa menghemat biaya dan memiliki efektifitas tinggi karena daya jangkau yang luas.

Dari sisi partisipasi politik, media sosial berperan dalam menumbuhkan bahkan meningkatkan kesadaran pemilih. Sifat keterbukaan dalam media sosial membuat calon pemilih memiliki sarana untuk memberikan komentar atau kritik secara langsung kepada para pasangan calon. Arus informasi terkait issue seputar kebijakan public yang saat itu sedang viral juga dapat dengan mudah ditemukan di berbagai platform seperti facebook, instagram, dan twitter. Bahkan, dengan tidak adanya batasan pihak yang dapat berkomentar, mereka yang tidak tergolong calon pemilih juga bisa menyimak dan memberikan suara berupa masukan atau kritik terhadap pelaksanaan perhelatan politik yang sedang berlangsung. Media sosial mengurangi kesenjangan informasi politik dan menjadikan masyarakat merasakan terlibat secara personal dalam proses perubahan. Semua fitur ini menjadi bagian dari demokrasi digital sebagai tuntutan yang tidak bisa dihindarkan.

Tidak bisa dipungkiri jika media sosial juga memiliki dampak negatif pada perhelatan pilkada. Disinformasi dan misinformasi menjadi hal yang sering terjadi disaat proses pencarian informasi. Tersebar nya informasi yang bersifat SARA, peningkatan polarisasi pilihan, bias gender dan beredarnya hoax menjadi bagian dalam demokrasi digital itu sendiri. Keterlibatan pemerintah, tokoh masyarakat, politikus dan penyelenggara pemilu sangat dibutuhkan untuk mengurangi dampak negatif tersebut.

Maka, literasi digital bisa menjadi jawaban bagaimana menghadapi krisis informasi sehingga akan meminimalisir terjadinya disinformasi dan misinformasi saat perhelatan politik. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran sosial yang disertai budaya cek dan ricek terhadap sebuah informasi sebelum disebar juga menjadi sesuatu yang wajib ditingkatkan. Hal ini sebagai perwujudan dari salah satu elemen dalam konsep literasi digital yaitu bertanggung jawab secara sosial terhadap informasi yang disebar.

Sebagai penyelenggara pemilu, KPU memiliki peran dalam proses pendidikan pemilih dan sosialisasi pemilihan. Prinsip pelaksanaan kampanye harus tetap adil untuk semua pasangan calon serta tidak lalai pada keselamatan pemilih sekaligus penyelenggara. Ini semua demi terwujudnya pemilihan kepala daerah serentak 2020 yang berintegritas.

Keperhatian tersebut di atas sangat dirasakan pada perhelatan pilkada tahun 2020 di Kabupaten Jembrana. Segala dinamika yang merupakan dampak dari pelibatan ranah dunia digital turut mewarnai pelaksanaan pilkada di Kabupaten Jembrana. Sebut saja kasus tentang para kelihan dinas dan kepala lingkungan di Jembrana yang akhirnya angkat bicara terkait dengan postingan yang tersebar luas di media sosial tentang para kepala kewilayahan di desa/kelurahan ini yang akan mendapatkan hadiah motor dan uang jutaan rupiah apabila Paslon nomor urut 1 paket Bangsa (Kembang Hartawan dan I Ketut Sugiasa) menang Pilkada Jembrana 2020. Hal ini menggiring Paguyuban Kelian Dinas dan Kepala Lingkungan se-Jembrana pun mengeluarkan pernyataan sikap atas tuduhan oleh akun Facebook Gungkress. Postingan yang ramai dibagikan tersebut dinilai bersifat fitnah dan memberikan informasi palsu, hoax dan menyesatkan.

Berita tersebut dianggap fitnah dan provokatif serta menjatuhkan. Inilah tantangan terbesar ketika perhelatan pilkada hadir di tengah pandemi. Di saat aparaturnya melayani masyarakat terlebih disaat pandemi covid-19, justru disebar informasi bohong yang menciderai nama baik dan kinerja kami di masyarakat. Hal seperti ini pada akhirnya menggiring para tokoh masyarakat se-Kabupaten Jembrana yang difasilitasi oleh Waka Polres Jembrana untuk melakukan konsolidasi mendengarkan masukan atau pendapat dari para tokoh masyarakat untuk dijadikan acuan pihak

kepolisian dalam melaksanakan tugas pengamanan Pemilihan Bupati dan Wakil Bupati Jembrana 2020, guna terwujudnya Pilkada yang aman, damai dan sehat.

Meski demikian, banyak di antara kelompok masyarakat yang menanyakan keputusan KPU Bali yang memperbolehkan Kampanye Tatap Muka meski dalam situasi pandemi Covid-19. Komisi Pemilihan Umum (KPU) Bali membolehkan kampanye tatap muka di enam kabupaten dan kota yang menggelar Pilkada. Hal itu dilakukan karena tidak semua wilayah di Bali bisa dijangkau oleh akses internet (daring). Sosialisasi tatap muka tidak dilarang pada daerah-daerah di Kabupaten Bangli yang susah sinyal (daerah pelosok). Kendati membolehkan kampanye tatap muka, KPU tetap mengimbau agar kegiatan tersebut tetap memperhatikan protokol kesehatan Covid-19. Misalnya bila dilakukan di ruang tertutup, tetap dilakukan dengan pengaturan jaga jarak yakni dengan membatasi kehadiran maksimum 40 persen kapasitas ruangan. Sedangkan bagi daerah yang termasuk zona hijau, tentu dalam sosialisasi boleh juga melibatkan para seniman.

Di Jembrana sendiri angka kasus Covid-19 pada tahun 2020 memang mengalami naik turun (fluktuasi). Bahkan beberapa wilayah yang menjadi sasaran kampanye tatap muka beberapa kali mengalami lonjakan kasus. Alhasil banyak masyarakat menyemarakkan pilkada ini dengan berinteraksi di dunia maya. Alhasil konflik yang semula hanya tampak di ranah empiris kini merambah di ruang digital. Penelitian ini tidak hanya berupaya untuk menjelaskan proses transformasi kampanye dari offline ke online yang diakibatkan oleh pandemic covid-19, namun juga tentang bagaimana dinamika konflik yang terjadi akibat transformasi tersebut. Manifestasi konflik yang muncul tentu tidak selalu bersifat terbuka, ia juga tersirat dalam ruang-ruang simbolik yang dalam konteks penelitian ini yakni primordialisme masyarakat Bali khususnya yang berada di wilayah Kabupaten Jembrana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis dengan paradigma sosiologi konflik untuk memahami fenomena yang diselidiki. Pemahaman ini merupakan salah satu cara untuk pengungkapan sebuah fenomena berdasarkan interpretasi yang bersifat empiris baik yang berkaitan dengan pengalaman hidup subjek penelitian maupun rangkaian peristiwa yang menyertainya yakni pilkada serentak tahun 2020 di Kabupaten Jembrana yang diselenggarakan di tengah pandemi.

Pendekatan fenomenologi dianggap tepat mengingat sebagian besar analisa yang dilakukan dalam penelitian ini berangkat dari fenomena atau kegiatan-kegiatan nyata yakni pilkada serentak yang di dalam penelitian ini secara khusus menekankan pada aspek interaksi sosial yang terjadi baik di ruang fisik maupun digital. Melalui metode ini, realitas sosial yang hendak dikaji adalah realitas

I Gusti Made Arya Suta Wirawan, I Wayan Mudana, Lola Utama Sitompul,
Irwan Nur, R. Ahmad Ginanjar Purnawibawa

subjektif penuh makna yang didapat dari masyarakat pemilih serta pihak-pihak yang saat itu tengah berkompetisi dalam perhelatan pemilihan kepala daerah di Kabupaten Jembrana.

Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, peneliti berusaha memahami proses politik digital lewat pandangan masyarakat yang berkuat dengan demokrasi digital saat proses pelaksanaan pilkada. Mengingat pendekatan ini menekankan pada aspek subjektif maka dalam penelitian ini akan banyak melakukan interpretasi fenomenologis dari perilaku sehari-hari yang secara implisit akan menjelaskan sebuah pandangan atau peristiwa yang merupakan data penelitian ini.

Penelitian ini juga akan mencari tahu tentang dampak dari demokrasi digital yang menjadi salah satu implikasi dari perhelatan pilkada di tengah pandemi covid-19, sehingga pendekatan fenomenologis akan diarahkan pada fenomena penggunaan sosial media atau internet yang menjadi ruang publik virtual di mana interaksi masyarakat yang dituangkan dalam bentuk komunikasi nonverbal menjadi bahan analisis dalam penelitian ini.

KERANGKA TEORI/KONSEP

Demokrasi Digital

Demokrasi digital dapat didefinisikan sebagai praktik demokrasi yang menggunakan media digital dalam komunikasi politik baik online maupun offline. Perbedaan online-offline harus disematkan karena kegiatan politik tidak hanya terjadi di Internet tetapi juga secara pertemuan fisik di mana media digital seluler digunakan sebagai alat bantuan. Analisis lebih dekat tentang demokrasi digital dalam 25 tahun terakhir mengungkapkan bahwa sebenarnya pandangan demokrasi yang sangat berbeda berada pada preferensi dalam penggunaan aplikasi tertentu dari media digital (van Dijk, 1996, 2006). Ide model demokrasi umumnya menekankan pada pandangan yang mendukung kontribusi individu dalam gaya teledemokrasi yang jauh lebih bebas, yang menekankan pada diskusi atau debat dan pembangunan komunitas demi tercapainya inklusi sosial. Enam pandangan demokrasi dapat dibedakan dalam dua dimensi (lihat van Dijk, 2000). Pertama dimensi mengacu pada tujuan utama demokrasi: pembuatan opini versus pengambilan keputusan. Yang kedua berfokus pada sarana: representatif versus demokrasi langsung.

Enam pandangan demokrasi dengan jenis aplikasi media digital favoritnya dalam komunikasi politik sekarang akan dijelaskan dalam urutan dua kelas yang sebenarnya membentuk dimensi ketiga dari pandangan demokrasi. Dia penting untuk mengakui bahwa enam pandangan adalah tipe ideal. Pada kenyataannya dilihat dari demokrasi seringkali merupakan kombinasi dari jenis-jenis ini.

a) Pandangan yang berpusat pada pemerintah

Pandangan Barat klasik tentang demokrasi adalah demokrasi legalis: apa yang disebut pandangan prosedural demokrasi, tentang konstitusi dan undang-undang lainnya dan aturan sebagai dasar demokrasi. Tiga prinsip dasar tersebut adalah: pemisahan kekuasaan (kekuasaan legislatif dan eksekutif, yudikatif); sebuah sistem *checks and balances* antara pemerintah, administrasi publik, dan peradilan; dan representasi. Pengambilan keputusan dan representasi adalah tujuan dan sarana demokrasi. Dalam pandangan ini, kurangnya informasi dikumpulkan dan didistribusikan oleh negara adalah masalah yang paling penting untuk diselesaikan dengan bantuan media digital. Negara dapat bekerja dengan lebih efektif dengan mengutamakan teknologi informasi dan komunikasi. Media digital harus digunakan untuk kampanye, pencarian dan pengumpulan informasi antar dan oleh warga.

Konsepsi demokrasi yang kedua disebut demokrasi kompetitif. Demokrasi ini didukung di negara-negara yang menganut sistem presidensial. Menurut pandangan ini, partai dan pemimpin bersaing untuk mendapat dukungan pemilih. Pandangan demokrasi yang agak elitis ini menekankan representasi dan pengambilan keputusan yang efisien oleh para pemimpin. Media digital adalah media pertama dan utama yang digunakan untuk penyebaran informasi dan kampanye pemilu.

b) Pandangan yang berpusat pada warga

Empat pandangan lain tentang demokrasi memiliki orientasi strategis yang sama sekali berbeda. Mereka tidak berpusat pada pemerintah melainkan masyarakat sipil. Pendukung pandangan ini bertujuan untuk sosialisasi politik. Hal ini menyiratkan peran yang lebih menonjol bagi organisasi sosial dan individu warga negara. Asumsinya adalah bahwa jaringan komputer seperti Internet akan memungkinkan mereka untuk memiliki pengaruh pada politik melalui pembuatan opini, dan bahkan untuk memotong politik institusional atau menggantinya dengan hubungan politik antar mereka sendiri. Selagi dua pandangan pertama, yang bermaksud untuk memperkuat politik institusional yang didukung oleh politisi dan administrator, pandangan alternatif ini dipertahankan oleh banyak organisasi sosial dan warga negara, terutama oleh orang-orang yang memiliki motivasi politik dan relatif berpendidikan tinggi.

Adapun pandangan yang paling radikal adalah demokrasi plebisit. Berdasarkan pandangan ini, keputusan politik harus dibuat melalui referendum atau plebisit. Ini menyiratkan preferensi untuk demokrasi langsung daripada demokrasi perwakilan. Pendukung pandangan ini melihat pada peluang yang ditawarkan oleh jaringan komputer untuk mengadakan jajak pendapat dan referendum elektronik dan untuk melakukan diskusi online. Beberapa menggunakan pandangan ini untuk menyadari atau secara eksplisit membela populisme dalam politik. Orang-orang politik

dengan isu-isu tunggal sangat cocok untuk plebisit dan bentuk demokrasi langsung dalam memilih pemimpin dan mengadakan referendum (Reedy dan Wells, 2009).

Pandangan alternatif lain adalah demokrasi pluralis. Dalam pandangan ini, bentuk-bentuk pendapat yang beragam di dalam dan di antara organisasi masyarakat sangat ditekankan. Demokrasi bukanlah keinginan mayoritas tetapi keinginan yang terus berubah berdasarkan koalisi minoritas. Nilai terpentingnya adalah pluralisme dalam kehidupan sosial dan diskusi politik di media. Ini adalah kombinasi demokrasi langsung dan perwakilan, karena perwakilan tidak hanya dilakukan oleh politisi tetapi juga oleh organisasi masyarakat. Media digital menawarkan banyak peluang pada pluralisme dalam debat publik, di antaranya diskusi online. Apa yang disebut demokrasi deliberatif juga termasuk dalam pandangan ini. Ini menekankan wacana dalam debat bebas dan terbuka.

Pandangan kelima yang dibahas di sini adalah demokrasi partisipatif. Pendukungnya mempromosikan sosialisasi politik, mendorong kewarganegaraan aktif. Penekanannya terletak pada pembentukan opini seluas mungkin tentang urusan politik dan pada kombinasi tertentu dari demokrasi langsung dan perwakilan. Instrumennya yang paling penting adalah debat publik, pendidikan publik dan partisipasi warga negara secara umum. Jika media digital ingin memainkan peran positif dalam memungkinkan instrumen ini, akses untuk semua orang menjadi sangat penting.

Pandangan terakhir tentang demokrasi telah muncul sebagai model yang dominan di kalangan pelopor komunitas internet. Pandangan libertarian dekat dengan pandangan pluralis dan plebisitaris dalam beberapa hal, sebagai peluang untuk pembangunan komunitas (virtual), polling online, dan debat yang direncanakan. Hal ini memberikan kontribusi baik untuk pengambilan pendapat dan pengambilan keputusan. Khusus untuk libertarianisme penekanan pada politik otonom oleh warga negara mereka sendiri terasosiasi menggunakan kemampuan komunikasi horizontal jaringan komputer (internet) yang mampu melewati politik kelembagaan.

Polarisasi dan Kesenjangan Digital

Meski demikian demokrasi digital sangat mengubah struktur sosial yang dalam konteks politik berimplikasi pada kesenjangan digital termasuk peningkatan ketidaksetaraan dan polarisasi politik antara pemenang dan yang kalah, antara digital native dengan para buta teknologi dan tentunya antara mereka yang sangat timpang dalam hal perolehan akses informasi. Lingkungan yang terpolarisasi mengubah cara warga membuat keputusan, misalnya dengan mengurangi dampak informasi substantif. Meskipun internet bukanlah akar penyebab polarisasi, namun ia mampu

memperparah situasi tersebut dengan dibukanya peluang bagi mereka yang secara capital memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi informasi.

Polarisasi telah lama menjadi perhatian para ilmuwan politik dan pakar opini. Istilahnya digunakan hampir di seluruh bentuk pers untuk mengekspresikan perbedaan dalam opini publik. Namun polarisasi adalah konsep multi-segi yang dapat merujuk secara bersamaan ke 'keadaan' dan 'proses' (DiMaggio, Evans, & Bryson, 1996). Hal ini paling sering diterapkan pada polarisasi politik atau ideologis, yang pertama adalah proses di mana suatu populasi terbagi menjadi dua kelompok yang secara kontras berbeda dengan pandangan tentang isu-isu politik (Isenberg, 1986), dan yang terakhir ukuran jarak ideologis antara mereka.

Di luar definisi tradisional ini, bagaimanapun, polarisasi mungkin juga menyinggung divisi lain di dalamnya masyarakat, seperti dalam polarisasi sosial dan afektif. Polarisasi sosial, misalnya, menggambarkan segregasi masyarakat menjadi kelompok-kelompok yang terpisah tergantung pada faktor ekonomi dan budaya seperti ketimpangan pendapatan, ras, agama, atau perbedaan akses ke pekerjaan dan teknologi. Polarisasi berbasis pengaruh, pada sisi lain, diinformasikan oleh literatur psikologis sosial tentang dinamika kelompok dan menjelaskan melebarinya kesenjangan emosional, kurangnya kepercayaan dan tumbuhnya permusuhan antara partisan (Iyengar, Sood, & Lekkes, 2012). Menurut pandangan ini, keanggotaan partai juga merupakan suatu bentuk identitas kelompok yang serupa dengan kelas sosial yang membentuk perilaku dan penilaian individu terhadap kelompoknya (dalam hal ini, anggota keluarga politik mereka sendiri) dan kelompok luar tertentu (misalnya oposisi politik). Tipe polarisasi ini telah terbukti meningkat selama dekade terakhir di sejumlah negara demokrasi Barat.

Selain polarisasi, demokrasi digital juga berhadapan dengan problem aksesibilitas teknologi. Faktor fisik dan kemampuan fungsional seseorang (calon pemilih) juga dapat merusak atau menghambat adopsi teknologi digital. Semua pengguna dari berbagai kelompok ekonomi, pendidikan, dan usia sering mengalami kesulitan menavigasi perangkat dan konten digital. Seringkali, warga tidak memiliki keterampilan untuk mengoperasikan perangkat dan aplikasi baru yang hadir dengan persyaratan dan kondisi yang rumit. Seperti halnya para pemilih dari golongan tua yang dihadapkan dengan masalah teknologi dan informasi yang lebih relevan dengan usianya serta resolusi video yang berkualitas tinggi, sementara pemilih pemula atau yang lebih muda berjuang untuk mendapatkan informasi lewat platform yang mampu menyajikan konten secara lebih efisien.

Demokrasi di era digital sangat sering menghadapi tantangan ini. Dibandingkan dengan daerah perkotaan, politisi di daerah pelosok sebagian besar masih mengabaikan potensi internet untuk

memobilisasi pemilih dan terhubung dengan basis demokrasi melalui media sosial. Celaknya institusi penjaga demokrasi sering gagal mengatasi kelemahan sistem dan menyederhanakan kompleksitas teknologi. Hal tersebut diperparah lewat munculnya para aktor populis kerap melakukan click-bait untuk menarik perhatian publik dengan pesan-pesan yang dipertanyakan dan konten berkualitas rendah, sedangkan para pemilih tradisional yang berjuang untuk mendapatkan informasi yang berguna bagi kepentingan public kerap tertipu lewat metode ini. Sementara jurnalisme yang berkualitas sedang berjuang dengan masalah hak cipta dan monetisasi konten. Maka dari itu, untuk memerangi kesenjangan digital, pembuat kebijakan harus mendukung aksesibilitas teknologi modern dan mendorong adopsi inklusif di seluruh masyarakat.

PEMBAHASAN

Pilkada Jembrana di Tengah Pandemi Covid-19

Dalam menggiring para pemilih pemula, KPU Jembrana mengaktifkan kegiatan Rumah Pintar Pemilu (RPP) menjelang Pemilihan serentak tahun 2020. Kabupaten Jembrana akan melaksanakan Pemilihan Bupati dan Wakil Bupati tahun 2020 secara serentak bersama 6 Kabupaten/ Kota di Bali se Bali. Mengingat situasi sedang pandemi, maka KPU Jembrana menyoar kepada calon-calon pemilih yang masuk dalam kategori melek digital (digital native) yakni siswa-siswi di SMA/SMK/MA. KPU kabupaten Jembrana melaksanakan kegiatan pendidikan pemilih dengan melakukan fasilitasi audiensi terhadap siswa siswi SLTA di wilayah Kabupaten Jembrana. Kegiatan ini selain menghadirkan para siswa SLTA juga melakukan audiensi / kunjungan ke sekolah-sekolah untuk mempromosikan pilkada termasuk juga melaksanakan kegiatan sosialisasi jelang Pilkada Jembrana 2020.

Untuk kegiatan ini KPU Jembrana mengawalinya dengan mengundang siswa siswi SMAN 1 Negara dan SMA Ngurah Rai Negara di ruang RPP Purana kantor KPU Kabupaten Jembrana. Dengan kegiatan pendidikan pemilih RPP diharapkan semua masyarakat Jembrana khususnya para pemilih pemula akan mendapatkan informasi yang utuh mengenai pemilu, demokrasi termasuk informasi Pemilihan Bupati dan wakil Bupati Jembrana tahun 2020.

Sayangnya sosialisasi ini tidak secara serius ditindaklanjuti hingga merambah ke mata pelajaran tertentu yang bisa dijadikan sebagai media tambahan untuk sosialisasi terkait pilkada seperti yang pernah dilakukan di beberapa kota atau kabupaten lain di Bali seperti Kabupaten Buleleng yang sosialisasinya juga menyoar ke guru-guru mata pelajaran ilmu sosial seperti PPKN, Sosiologi dan Sejarah. Terdapat beberapa catatan dalam proses pelaksanaan pilkada yang sangat bertumpu pada sosialisasi digital. Beberapa catatan itu, selain terkait aturan atau batasan kampanye di medsos, juga pentingnya sosialisasi dari awal berkaitan dengan pencoblosan. Batasan atau aturan

penindaklanjutan hoax di medsos, menurutnya dilandasi dari seringnya laporan ke Bawaslu berawal dari unggahan (postingan) di medsos.

Saat ini, dunia maya melalui media sosial ini perlu batasan, agar tidak menjurus hoax. Sebab selama pilkada lalu, menurut peserta rapat evaluasi itu, kampanye di medsos justru sangat kencang dan cenderung tanpa batasan. Selain itu, yang menjadi catatan juga adalah terkait tata cara pencoblosan di TPS. Sehingga tidak sampai terjadi kejadian ada warga bisa mencoblos dua kali di TPS berbeda.

Di sinilah problem dari sosialisasi lewat perangkat digital di mana sasaran sosialisasinya tidak berlangsung secara massif mengingat budaya digital sangatlah bersifat segmented. Tidak semua orang punya akses terhadap perangkat digital. Tidak banyak orang berminat untuk mendapatkan sosialisasi secara digital. Untungnya kondisi ini cepat ditanggapi oleh KPU Jembrana. Menurut KPU bahwa sosialisasi bukan terletak pada platform yang digunakan, namun konten dari platform yang digunakan. Sekalipun sosialisasi *face to face* sanggup menjangkau langsung para calon pemilih, namun jika hal konten yang disajikan tidak menarik maka juga akan ditinggalkan.

Tidak berhenti di situ, *cyberdemocracy* dikatakan lahir, hadir dan tumbuh sehat serta kuat di sebuah situs, manakala situs tersebut, sebagai bagian dari lingkungan internet, menyediakan atau benar-benar menjadi ruang publik (*public sphere*). Oleh karena itu, tidak semua ekspresi di ruang virtual itu dikatakan *cyberdemocracy*, selama situs tersebut tanpa kehadiran ruang publik. Di sini ruang publik menjadi *keyword* apakah hadir atau tidak hadirnya *cyberdemocracy* di internet. Hal itu sebenarnya hampir sama di ruang *offline*, di mana demokrasi politik dikatakan lahir dan hadir secara sehat dan kuat ketika demokrasi itu dibangun dari dan di dalam ruang publik.

Ruang publik (*Offentlichkeit*) itu, misalnya, adalah ruang publik yang pernah dibayangkan Jurgen Habermas (2010), sebagaimana telah diungkapkan pada bab dua, yakni, sebagai ruang di mana setiap warga bisa mengakses dan setiap masalah bisa dikomunikasikan tanpa kendala, bukan ruang di mana segalanya jadi boleh. Selain itu, adalah ruang di mana kepentingan setiap pihak yang saling bertegangan dapat dikelola dengan cara dan media yang bisa diterima masing-masing pihak. Dengan kata lain, di ruang ini diisyaratkan pentingnya proses deliberasi yang menekankan pada perdebatan rasional, pertukaran posisi subjek dan bertujuan menciptakan konsensus.

Disinggung mengenai penerapan proses saat pemungutan suara Pilkada Jembrana, dia menilai, sudah berjalan cukup baik. Berdasar data hasil survei Satgas Penanganan Covid-19 Bali, tingkat kedisiplinan pemilih maupun petugas dalam melaksanakan protokol kesehatan (proses) saat pemungutan suara Pilkada di 6 Kabupaten/Kota se-Bali, mencapai rata-rata di atas 99 persen.

I Gusti Made Arya Suta Wirawan, I Wayan Mudana, Lola Utama Sitompul,
Irwan Nur, R. Ahmad Ginanjar Purnawibawa

Diantaranya untuk tingkat kedisiplinan pemilih memakai masker mencapai 100 persen. Pemilih patuh menjaga jarak mencapai 98,6 persen. Pemilih patuh mencuci tangan mencapai 99,3 persen. Dan petugas mematuhi prokes mencapai 99,2 persen. Data tersebut berasal Satgas Pengamanan Covid-19 Bali dan menurut I Ketut Gede Tangkas Sudiantara hal tersebut berdasarkan hasil survei saat Pilkada di Jembrana.

Satu hal yang menarik dari pelaksanaan pilkada pada tahun 2020 di Jembrana adalah meningkatnya tingkat partisipasi masyarakat yang menggunakan hak pilih yakni mencapai 78,19 persen. Tingkat partisipasi ini naik 15,69 persen dibandingkan tingkat partisipasi saat Pilkada Jembrana 2015 yakni 62,5 persen. Berdasarkan hasil wawancara dengan Komisioner Divisi Sosialisasi, Pendidikan Pemilih, Parmas dan Sumber Daya Manusia (SDM) KPU Jembrana Made Widiastara, bahwa Parmas (partisipasi masyarakat) di Pilkada ini, ada peningkatan cukup signifikan. Mencapai 78,19 persen. Melampaui target 77,5 persen parmas tingkat nasional di Pilkada serentak 2020. Menurut Widiastara, ada beberapa hal yang menjadi faktor meningkatnya Parmas di Pilkada Jembrana ini. Salah satunya, menyangkut persaingan antar calon yang kompetitif dan ada keinginan besar dari masyarakat untuk mengalami perubahan. Dalam sosialisasinya KPUD juga gencar mengajak sejumlah stakeholder, termasuk media massa dan komunitas penggiat demokrasi untuk meningkatkan partisipasi masyarakat. Metode sosialisasi mengedepankan pada momentum kegiatan masyarakat seperti saat valentine dan hari-hari besar keagamaan agar apa yang disosialisasikan lebih mudah melekat di benak para calon pemilih.

Corak pemilih pada pilkada 2020 pada dasarnya mengalami banyak perubahan terutama ketika banyak perantau yang pulang ke kabupaten ini. Hal ini juga menjadi perhatian khusus KPUD sehingga banyak sosialisasi dilakukan di beberapa lapak atau tenda-tenda jualan yang baru bermunculan di tengah pandemic yang diasumsikan merupakan lokasi tempat para perantau banyak melakukan aktivitas.

Konflik Politik di Ruang Digital

Salah satu kosekuensi dari terlaksananya demokrasi secara digital adalah munculnya konflik sosial yang tersaji secara digital. Ia bermanifes menjadi sesuatu yang tidak terelakkan ketika proses sosialisasi dan kampanye bergerak tanpa batas ruang dan waktu. Banyak perwujudan citraan yang tidak tergambarkan sebelumnya dan setiap orang memiliki derajat yang sama tanpa dan bermain dengan norma yang mereka bentuk sendiri. Demokrasi digital yang hadir kali ini tidak seperti demokrasi pada tahun-tahun sebelumnya yang berfokus pada ruang layar kaca di mana seluruh rangkaianannya terjadwal dan sangat sulit diintervensi oleh berbagai pihak. Demokrasi layar kaca sejatinya masih bersifat konvensional sekalipun ia menjangkau banyak orang.

Namun ada dua hal yang menjadi perhatian pada demokrasi digital saat ini. Pertama, personalisasi masyarakat dari kedua pasangan calon menjadi semakin bervariasi di mana setiap pendukung tiap-tiap pasangan mampu menuangkan kehendak atas citraan dari calon yang diusung. Politik citra ini sangat disukai oleh pemilih pemula yang memasuki dunia politik tidak melewati politik secara langsung di lapangan. Di sini muncul perang citraan (*image war*) yang tersaji di sosial media. Kedua, politik menjadi sesuatu yang benar-benar menjangkau para calon pemilih. Para pemilih menentukan sendiri narasi yang ingin mereka diskusikan selama proses kampanye. Mereka bisa berargumen dengan mengungkap isu yang dekat dengan realitas mereka sehari-hari. Tidak seperti saat debat calon di televisi yang terkadang tidak mereka mengerti karena isu yang disampaikan tidak mereka mengerti dan tidak mewakili dari problem yang sebenarnya.

Ketiga, *direct communication*, di mana kini para calon pemilih bisa secara langsung berkomunikasi dua puluh empat jam dengan para calon (dan perwakilan remsinya) yang sudah mendaftarkan akun kampanye sosial mediana kepada Bawaslu lewat Model BC4-KWK, di mana akun Paslon 1 mendaftarkan tiga akun (Instagram, facebook dan youtube), sementara Paslon 2 hanya dua akun (Instagram dan Facebook). Sekalipun mereka tidak berkomunikasi langsung dengan para calon, namun dengan hadirnya portal resmi di masing-masing platform digital, sudah menandakan bahwa ada komunikasi yang secara nyata merupakan bagian dari para calon itu sendiri. Secara psikososial, masyarakat lebih menitikberatkan pada kanal penyampaiannya ketimbang jawaban dari para pasangan calon. Karena dengan demikian, mereka sudah merasa lega bisa menumpahkan aspirasi di jalur yang tidak terlalu birokratis dan dapat ditanggapi oleh banyak orang.

Salah satu konflik digital yang cukup ramai diperbincangkan di media sosial selama pelaksanaan pilkada Jembrana 2020 adalah tersebarnya unggahan di media sosial yang menyatakan para kelihan dinas maupun kepala lingkungan di Jembrana akan menerima motor dan sejumlah uang untuk memenangkan salah satu pasangan calon (paslon) Bupati dan Wakil Bupati Jembrana. Para kepala kewilayahan ini keberatan terhadap postingan yang dianggap hoax dan menyudutkan tersebut.

Tabel 1 Akun Media Sosial Pasangan Calon Kembang Hartawan-Ketut Sugiasa

Jenis Aplikasi Media Sosial	Nama Akun Media Sosial	Nama Admin/ Akun Pengelola Media Sosial
Facebook	Kembang Hartawan-Ketut Sugiasa	I Putu Angga Kusuma Mahardika, S.Ds
Instagram	kembangsugiasaofficial	
Youtube	kembangsugiasaofficial	

Sumber: KPU Jembrana, 2020

Para kelihan dinas dan kepala lingkungan di Jembrana akhirnya angkat bicara terkait dengan postingan yang tersebar luas di media sosial yang menyatakan para kepala kewilayahan di desa/kelurahan ini akan mendapatkan hadiah motor dan uang jutaan rupiah apabila Paslon nomor urut 1 paket Bangsa (Kembang Hartawan dan I Ketut Sugiasa) menang Pilkada Jembrana 2020. Mereka membantah isu yang telah tersebar luas di kalangan warganet di tengah situasi politik menjelang Pilkada Jembrana tersebut.

Tabel 2 Akun Media Sosial Pasangan Calon Kembang Hartawan-Ketut Sugiasa

Jenis Aplikasi Media Sosial	Nama Akun Media Sosial	Nama Admin/ Akun Pengelola Media Sosial
Facebook	Pilihan Tepat –Tamba Ipat	I Gede Wijaya
Instagram	@pilih tambaipat	

Sumber: KPU Jembrana, 2020

Paguyuban Kelian Dinas dan Kepala Lingkungan se-Jembrana pun mengeluarkan pernyataan sikap. Dalam pernyataan sikap yang ditandatangani Ketua Paguyuban Kaling, I Ketut Parwata bersama Ketua Paguyuban Kelihan Dinas, I Gusti Kade Arnaya dan sekretarisnya tersebut menyatakan para Kelihan dinas dan Kaling tidak pernah melakukan hal yang dituduhkan oleh akun sebuah akun *bodong* (palsu) yang ditengarai dimiliki oleh seseorang yang akrab disapa Gung Kres sebagai pihak yang selama ini kritis terhadap kebijakan petahana. Postingan yang ramai dibagikan tersebut dinilai bersifat fitnah dan memberikan informasi palsu, hoax dan menyesatkan. Dalam kesaksiannya para Kelihan Dinas menghimbau masyarakat Jembrana jangan terkecoh dan sampai mempercayai yang dinformasikan oleh. Pihaknya meminta pemilik akun tersebut membuktikan tuduhanannya dan berharap bisa memberanikan diri mengungkapkan identitasnya dihadapan publik.

Pihaknya menekankan bahwa informasi pada akun tersebut tidak benar dan tuduhan tersebut sangat bersifat fitnah dan provokatif serta menjatuhkan. Mereka menyangkan hal tersebut karena terjadi di situasi di mana para kepala lingkungan sedang aktif dan berusaha keras melayani masyarakat terlebih disaat pandemi covid-19, namun justru disebarkan informasi bohong yang menciderai nama baik dan kinerja kami di masyarakat. Mereka mengklaim tidak pernah menerima uang untuk memenangkan salah satu paslon, terlebih janji politik yang tidak realistis. Mereka juga menegaskan jika ditemukan adanya bukti maka bersedia dilaporkan ke Bawaslu. Pihaknya pun menyatakan akan menempuh jalur hukum terhadap pemilik akun tersebut yang dinilai telah memberikan informasi palsu (hoax) kepada netizen.

Kasus ini adalah yang paling mencuat selama pelaksanaan Pilkada. Meski tidak sampai ke eskalasi konflik yang lebih besar namun sejumlah pihak mengkhawatirkan bahwa kasus ini mampu melemahkan kepercayaan masyarakat terhadap kepala lingkungan sebagai aparat pemerintah yang

bersentuhan langsung dengan masyarakat. Situasi ini juga dapat diperburuk apabila terdapat masalah di dalam distribusi bantuan sosial penanganan Covid-19. Bagi mereka yang merasa tidak mendapatkan keadilan, maka kasus ini bisa dimaknai oleh mereka sebagai sesuatu yang nyata terjadi. Maka dari itu, hoax ini pada dasarnya mampu memberikan framing yang kekuatannya didukung oleh kasus berbeda namun dilakukan oleh oknum yang sama.

Kasus yang merebak di dunia maya tentu mencederai kepercayaan publik yang mengharapkan adanya transparansi di tengah keterbatasan akses untuk mendapatkan informasi. Terlebih Pilkada tahun 2020 bagi masyarakat Jembrana adalah penentuan menuju perubahan revolusioner. Ada beberapa kecenderungan bahwa hingga tahun 2019 sudah banyak bertebaran di sosial media bahwa mereka jenuh dengan berbagai delegemitasi politik yang dilakukan oleh incumbent sehingga menuntut adanya perubahan sehingga menyiasati agar tidak adanya keberlanjutan dari calon yang berasal dari garis *incumbent*.

Pandemi membuat masyarakat justru semakin menunggu kampanye secara tatap muka. Masyarakat menyadari bahwa apa yang mereka lihat di sosmed bukanlah sesuatu yang selalu sama dengan realita. Mereka sangat membatasi diri tentang postingan politik. Terlebih banyak di antara masyarakat yang khawatir apabila konflik di dunia maya akan berpindah ke dunia nyata. Banyak di antara anggota masyarakat yang memiliki sanak saudara sebagai tim sukses para paslon. Permasalahannya adalah ketika mereka berada dalam kubu yang berseberangan. Terkadang konflik yang semula muncul di akun paslon berpindah ke akun masing-masing pribadi.

Arahan Bawaslu dan KPU untuk hanya fokus pada sosialisasi terkait teknis dan etika kampanye juga membuat masyarakat semakin berhati-hati terhadap materi kampanye para paslon. Bahkan beberapa anggota masyarakat menyatakan bahwa image para paslon yang sudah rusak di dunia nyata tidak akan bisa diperbaiki di dunia maya sekalipun mereka mengubah citra dirinya di dunia maya. Dalam ruang lingkup pilkada di Kabupaten, realitas yang muncul di lapangan sangat mudah diverifikasi oleh masyarakat. Terlebih kondisi pandemic yang membuat masyarakat jauh lebih mementingkan mencari uang untuk menambah penghasilan ketimbang tergerus dalam arus konflik di sosial media.

Sebelumnya konflik digital sudah coba dikontrol oleh masyarakat itu sendiri lewat berbagai komunitas. Dalam konteks digital demokrasi perlu kiranya suatu kekuatan civil society yang mendukung transparansi, akuntabilitas dan etika berdemokrasi secara digital. Dalam konteks pilkada Jembrana gerakan yang turun langsung untuk menenpatkan diri sebagai *watchdog* ialah Serikat Media Siber Indonesia (SMSI). SMSI kembali melakukan kontrol secara hibrid dengan Penyelenggara Pemilu (KPU) Kabupaten Jembrana yang menekankan adanya gerakan edukasi

untuk mencegah dan menumpas hoax dan provokasi. SMSI juga menekankan agar media-media terutama media online tidak memberikan berita yang memunculkan provokasi dan meningkatkan eskalasi konflik untuk mendapatkan profit. Program itu dicetuskan oleh SMSI dalam mendukung Pilkada Serentak yang bermartabat. Ketua SMSI Provinsi Bali Emanuel Dewata Oja menjelaskan eksistensi media online dengan merujuk Peraturan Dewan Pers No 3 Tahun 2019, yang mengatur tentang persyaratan pendirian media online. Di mana SMSI meminta agar masyarakat tidak mudah percaya pada media-media online yang tidak jelas kredibilitasnya dan kerap digunakan oleh pihak tertentu untuk melakukan fitnah dan black campaign sehingga menyudutkan paslon lainnya dan bahkan mampu menimbulkan konflik besar di dunia nyata. Masyarakat juga harus waspada dengan berita online yang menggunakan nama-nama yang universal namun sejatinya adalah bentukan timses dari para paslon.

Dalam situasi pandemi masyarakat sangat mudah terguncang mental dan psikisnya. Sangat diupayakan agar media dan tim kampanye tidak menambah beban masyarakat dengan pemberitaan hoax dan kampanye hitam. KPUD dan Bawaslu juga menghimbau agar tidak ada pemberitaan yang mencampur adukkan politik dengan penanganan masa pandemic. Begitupula dengan para paslon untuk memberikan briefing kepada tim suksesnya agar memberikan iming-iming bantuan sosial alih-alih mengurangi beban masyarakat justru menambah harapan palsu. Terkhusus paslon nomor urut satu yang saat itu masih menjabat sebagai *incumbent* dianggap memiliki peluang besar untuk menyelipkan materi kampanye dengan apa yang ia lakukan sebagai seorang wakil dari *incumbent*. Sekalipun Bawaslu tidak menemukan adanya penyimpangan yang dilakukan oleh paslon nomor urut satu, namun sikap apriori masyarakat tentang hal tersebut (kampanye dalam bantuan sosial) tetap tak terhindarkan.

Primordialisasi Demokrasi Digital

Masyarakat sejatinya menunggu materi kampanye yang berkaitan tentang pengentasan masalah ekonomi akibat pandemi. Materi ini sebenarnya bisa menjadi penegas bagi masyarakat untuk memilih salah satu paslon. Paslon dengan nomor urut pertama dianggap memiliki kans untuk memperbanyak materi soal pandemic mengingat yang bersangkutan hadir dari jalur incumbent yang sedari awal memiliki program dan perangkat untuk mengatasi masalah pandemic. Dengan kata lain, masyarakat lebih menginginkan materi kampanye yang bersifat mikro yang dampaknya langsung ke individu dan bukan program-program bersistem yang dikhawatirkan akan banyak penyimpangan seperti ketidakmerataan distribusi bantuan.

Dengan tidak terkontrolnya ruang-ruang digital menyebabkan masyarakat jenuh dan meninggalkan platform tersebut sebagai sumber informasi pilkada. Masyarakat enggan untuk memilih hanya karena ia harus memilih. Konflik-konflik di ruang digital menjadikan masyarakat

semakin memahami bahwa partisipasi mereka harus dilandasi pada informasi atau pengetahuan yang realistis yang sayangnya hal tersebut juga bisa mengalami distorsi di dunia nyata. Alhasil, pilkada di tingkat kabupaten terkhususnya di Jembrana, maka masyarakat (terutama di wilayah pelosok) lebih menekankan pada pilihan berdasarkan suara klan (*dadia*). Masyarakat tidak lagi memilih berdasarkan sentiment partai atau wilayah. Menjadi catatan bahwa kekalahan paslon nomor urut satu pada dasarnya hasil akumulasi kekalahan partainya di tahun sebelumnya pada saat pemilihan gubernur berlangsung di wilayah Kabupaten Jembrana.

Sekalipun sebagian masyarakat sudah mengetahui penggunaan platform digital, namun tidak semua memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara mengetahui sebuah pemberitaan itu benar atau keliru. Dalam konteks masyarakat Bali (khususnya Jembrana), para pengguna media sosial yang cenderung mengandalkan peran sesama keluarga baik keluarga inti maupun keluarga klan (*dadia*) atau masyarakat *banjar* (dusun) sebagai verifikator sebuah berita. Selama ini mereka hanya menerima berita yang berisikan langsung dengan program desa seperti kampanye tatap muka dan tata cara pemilihan. Namun yang menjadi menarik adalah ketika banyak anggota masyarakat yang memilih berdasarkan suara (*dadia*) nya. Bisa dipastikan saat kampanye para paslon mendatangi *dadia* atau trah yang memiliki hajatan baik itu upacara perkawinan, kematian dan upacara keagamaan lainnya. Lewat peristiwa itulah para anggota keluarga klan memposting beberapa kegiatan yang dikunjungi oleh para paslon di media sosial *dadianya*. Perlu diketahui bersama, masyarakat Bali memiliki kohesifitas yang kuat di antara sesama anggota kelompok *dadia* dan juga *sorob* (golongan) atau kasta.

Ini yang peneliti sebut sebagai primordialisasi demokrasi digital. Nilai dan hirarki sosial yang terdapat pada *dadia* atau *sorob* juga bekerja di sosial media. Postingan para tetua, yang mencerminkan sikap dan pilihannya sedikit banyak akan mempengaruhi pilihan anggota di bawahnya dan bahkan sudah teridentifikasi siapa-siapa saja yang tidak setuju dengan pilihan para tetua. Di sinilah kemudian biasanya muncul sedikit banyak konflik. Dan konflik itu semakin terlihat dari siapa saja yang berkomentar dan memberikan like pada postingan para tetua *dadia*. Menarik untuk disimak bahwa Jembrana adalah salah satu Kabupaten setelah Karangasem yang mana suara PDI-Perjuangan tidak mampu tampil sebagai yang dominan. Hal ini menimbulkan asumsi bahwa ke depan trah atau narasi Soekarnoisme yang diusung oleh PDI-Perjuangan sudah mulai tidak bekerja di Kabupaten ini. Seusai pilkada banyak masyarakat yang lebih memilih diam dalam mengomentari hasil pilkada. Hal ini ditengarai pada dasarnya Kabupaten Jembrana masih merupakan basis PDI-P namun dibalik itu para kader dan masyarakat tidak sepenuhnya bekerja berdasarkan arahan partai. Beberapa di antara mereka memilih berdasarkan profil individu para paslon.

Hal yang sama juga terjadi pada masyarakat non Hindu di Kabupaten Jembrana. Desa Loloan yang merupakan desa dengan penganut muslim terbesar di Jembrana juga mengikuti semangat primordial yang disematkan pada akun-akun para tokoh atau sesepuh di sana. Begitupula mereka mengikuti partai dominan seperti PPP yang secara tegas mendukung paslon nomor dua yang bukan dari garis petahana. Seperti halnya tahun sebelumnya di mana calon gubernur dari PDI-Perjuangan juga kalah di desa ini dan sentiment anti PDI-P juga sangat massif bekerja di dunia maya.

Cyberdemocracy pada dasarnya berpotensi memberikan akses negatif yang wajib dikelola. Di satu sisi ia mampu memberikan ruang bagi masyarakat (calon pemilih) untuk melakukan rasionalisasi atas pilihannya berdasarkan realitas atau simulakra yang dihadirkan di ruang digital. Harus ada gerakan-gerakan *civil society* sebagai penjaga agar kedua ranah baik nyata maupun digital sama-sama secara *hybrid* memberikan segala jenis informasi yang sangat dibutuhkan pemilih. Dalam konteks Pilkada Jembrana, satu-satunya momen digital yang mereka perhatikan adalah hasil dari debat calon yang ditampilkan lewat televisi yang tayangan ulangnya bisa mereka saksikan lewat media sosial. Meski demikian, masyarakat tetap berhati-hati di dalam menyimak komentar dan kritik yang disampaikan netizen lain yang tidak memiliki kepentingan partisipatoris di dalam pilkada ini. Di sini kita lihat bahwa ranah digital tetap saja menjadi bagian integral dari dua komponen yang mampu mengkonstruksi pikiran para calon pemilih. Pilkada di era pandemi harus mampu bergerak melampaui kesenjangan online/offline dan menghindari jebakan utopianisme digital, yang secara artifisial memisahkan "virtual" dari "nyata," memungkinkan kita untuk merefleksikan lebih baik tentang bagaimana teknologi komunikasi, lebih dari sebelumnya, menjangkau keduanya.

SIMPULAN

Tantangan di dalam melaksanakan pilkada di saat pandemi tidak hanya terletak pada upaya meningkatkan jumlah partisipasi pemilih namun juga manajemen sebuah konflik yang diakibatkan dari adanya transformasi kampanye dari offline ke online. Transformasi tersebut tentunya akan berpengaruh pada legitimasi hasil pemilu di mana pemimpin terpilih harus merupakan sosok yang muncul akibat proses pemenangan yang ideal baik secara online maupun offline.

Di sini pelaksanaan Pilkada Kabupaten Jembrana pada dasarnya tidak bisa lepas dari dinamika konflik di dunia nyata yang akhirnya terdigitalisasi. Masyarakat Jembrana tengah berhadapan dengan proses politik yang jauh lebih dinamis ketimbang di dunia nyata sehingga peluang terjadinya distorsi (konflik) menjadi lebih besar, di mana ia tidak hanya menasar ke individu namun juga ke institusi baik dinas maupun adat. Terlebih konflik yang ada kini juga hadir secara tersirat (simbolik) sehingga muncul kekhawatiran dan kewaspadaan dari masyarakat akan eskalasi

konflik yang lebih besar mengingat tidak semua masyarakat memiliki literasi dan akses teknologi informasi yang memadai.

Meski dilaksanakan secara *hybrid* namun masyarakat Jembrana lebih memilih untuk tatap muka langsung dengan calon pemimpin mereka sebagai upaya untuk menghindari kerancuan informasi yang selama ini mereka dapatkan di ranah digital. Masyarakat juga khawatir jika konflik yang ada akan mempengaruhi kekuatan sosial di tingkat klan (*dadia*).

DAFTAR PUSTAKA

- Asenbaum, H. 2018. Anonymity and Absence Democracy: as Presence in the Public Sphere. *American Political Science Review*, 112(3), 459-472. doi:10.1017/S0003055418000163.
- Athique, Adrian. 2013. *Digital Media and Society*, Publisher: Polity; 1st edition.
- Badrun, Ubedilah. (2018). Ketahanan Nasional Indonesia Bidang Politik Di Era Demokrasi Digital (Tantangan Tahun Politik 2018-2019 dan Antisipasinya). *Jurnal Kajian Lembanas* Edisi 33 Maret 2018, Hal 21-36.
- Bauman, Zygmunt. 1997. *Life in Fragments: Essays Postmodern Morality*. Cambridge: Blackwell.
- Bauman, Zigmunt. 2006. *Liquid of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Castells, Manuel. 2015. *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*, 2nd Edition, UK: Polity Press.
- Digital Demokrasi; Citarasa Baru Politik <http://m.rilis.id/Digital-Demokrasi-Citarasa-Baru-Politik.html>
- DiMaggio, P., Evans, J., & Bryson, B. 1996. *Have American's Social Attitudes Become More Polarized?* *American Journal of Sociology*, 102(3), 690-755.
- Fatah, Zainal dan Megasari Noer Fatanti. 2019. Mempolitisasi Ruang Virtual: Posisi Warga- Net dalam Praktik Demokrasi Digital di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial - Vol. 3 No. 1 Tahun 2019*, Hal 306-326.
- Hacker, Kenneth L., & Van Dijk, Jan A.G.M. 2001. *Digital Democracy: Issues of Theory and Practice*, Sage Publications Ltd.
- Hartley, J., 2010, *Communication, Cultural, & Media Studies: Konsep Kunci*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Harsono, Andreas. "Blok M". 2011 <http://www.andreasharsono.net/2011/07/blok-m.html> diakses 10 Desember 2020
- Hilman, Yusuf Adam, Khoirurrosyidin, dan Niken Lestarini. 2020. Peta Politik Pemilukada Kabupaten Ponorogo 2020 di Tengah Pandemi COVID-19. *POLITICON : Jurnal Ilmu Politik* Vol.2 No.2 ; Hal 129-148.
- Iyengar, S., Sood, G., & Lelkes, Y. 2012. *Affect, not ideology: A social identity perspective on polarization*. *Public Opinion Quarterly*, 76(3): 405-431.
- Prasetyo, Yanu Endar. 2016. *Demokrasi Digital*, Media Indonesia, 26 Oktober, 2016. <http://www.mediaindonesia.com/news/read/73975/demokrasi-digital/2016-10-26>
- Ramadhan, M. F., & Tri Hendra Wahyudi. 2016. Pembiaran Pada Potensi Konflik dan Kontestasi Semu Pemilukada Kota Blitar: Analisis Institusionalisme Pilihan Rasional. *Politik Indonesia (Indonesia Political Science Review)*, 136-153.
- Rizki, S. C., & Hilman, Y. A. 2020. Menakar Perbedaan Opini dalam Agenda Pelaksanaan Kontestasi Pilkada Serentak di Tengah COVID 19. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah*, 143 - 155.
- Kennedy, R., & Suhendarto, B. P. 2020. Diskursus Hukum: Alternatif Pola Pengisian Jabatan Kepala Daerah Masa Pandemi Covid-19. *Pembangunan Hukum Indonesia*, 188 - 204

I Gusti Made Arya Suta Wirawan, I Wayan Mudana, Lola Utama Sitompul,
Irwan Nur, R. Ahmad Ginanjar Purnawibawa

- La Rue, Frank. 2013. "Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression"
http://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/HRCouncil/RegularSession/Session23/A.HRC.23.40_EN.pdf diakses 18 September 2020
- Postill, John. 2014. The Year of Freedom Technologist, dimuat dalam Savage Minds
<http://savagem-inds.org/2014/07/09/the-year-of-the-freedom-technologist/#more-11429> diakses 5 Januari 2021
- Reedy, J. and Wells, Ch. 2009. *Information, the Internet and direct democracy*. In: A. Chadwick & PH. Howard (Eds.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, pp. 157-172. London and New York: Routledge.
- Van Dijk, J.A.G.M. 1996. *Models of Democracy Behind the Design and Use of ICT in Politics*. *The Public/ Javnost III* (1): 43-56.
- Van Dijk, Jan. 2000. *Models of Democracy and Concepts of Communication*. In K. Hacker and J. van Dijk (Eds.), *Digital Democracy. Issues of Theory and Practice*. London, Thousand Oaks CA, New Delhi: Sage.
- Van Dijk, Jan. 2006. *The Network Society, Social Aspects of New Media*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.
- Van Dijk, Jan A.G.M. 2010. *Participation in Policy Making. In: Study on the Social Impact of ICT*. Report for European Commission, Information Society and Media Directorate-General, pp. 30-70. Luxemburg: European Communities DOI. Available at: http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/eda/social_impact_of_ict.pdf
- Van Dijk, Jan A.G.M. 2013. *Digital Democracy: Vision & Reality*, IOS P.