

Pemilu di dunia maya

Di tahun 2004 ini Indonesia akan kembali mengadakan Pemilihan Umum (Pemilu). Seperti di negara-negara lain, ajang ini selalu diikuti dengan berbagai kesibukan dalam mempersiapkan kelancaran seluruh prosesnya. Pemilu juga selalu diikuti oleh kecemasan dan ketakutan masyarakat akan kondisi keamanan negara. Biasanya saat Pemilu merupakan saat-saat rawan karena semua partai yang berpartisipasi berlomba-lomba merebut pendukung dengan menggunakan berbagai cara. Kondisi rawan ini terus berlangsung walaupun proses pengambilan suara telah selesai. Ini karena proses pemilu masih harus dilanjutkan lagi dengan tahap penghitungan jumlah suara yang masuk untuk menentukan partai pemenang. Proses penghitungan yang masih dilakukan secara manual ini tentu saja membutuhkan waktu tidak sedikit. Walaupun didukung oleh banyak orang yang tergabung dalam panitia pelaksana, tetap saja prosesnya memakan waktu. Belum lagi kalau terjadi kesalahan-kesalahan dalam perhitungan! Semua proses perhitungan mungkin harus diulang dari awal! Proses manual ini ternyata masih dijalankan juga oleh negara-negara besar seperti Amerika Serikat. Kelemahan-kelemahan proses ini akhirnya mendorong para pemikir untuk menemukan alternatif proses pemilihan umum dan penghitungan suara yang lebih sederhana dan cepat tetapi tetap akurat. Teknik pengambilan suara menggunakan elektronik (*E-Voting*) merupakan jawaban yang cukup menjanjikan.

Metode Pemilu di dunia maya ini sebenarnya bukan hal yang baru. Kita sudah sering menemukan berbagai bentuk *polling* di dunia maya. Kita sendiri sudah mengetahui betapa cepatnya proses perhitungan suara yang bisa dilakukan jika kita menggunakan bantuan elektronik ini. Pada saat kita memasukkan suara atau pilihan kita pun kita bisa langsung mengetahui total suara yang sudah masuk. Hasil perhitungan ini pun dijamin sangat akurat karena dilakukan menggunakan program komputer. Betapa banyak waktu yang bisa dihemat saat kita memanfaatkan jaringan internet ini! Di mana pun lokasi kita, kita bisa dengan mudah memasukkan pilihan kita. Ada beberapa alternatif *E-Voting* yang sedang dikembangkan, bahkan sudah mulai dicoba, oleh beberapa negara maju.

Alternatif pertama adalah pemilihan melalui internet menggunakan proses yang mirip *polling* yang sudah sering kita temui selama ini. Alternatif lainnya adalah penggunaan mesin elektronik yang mirip dengan Anjungan Tunai Mandiri (*Automatic Teller Machine*) tempat kita mengambil uang tunai dan melakukan berbagai transaksi perbankan. Ada juga yang mencoba alternatif penggunaan mesin komputer dengan layar sensitif *touch-screen* yang menggunakan teknologi kristal cair (*Liquid Crystal Display*).

Alternatif pemilihan menggunakan jaringan internet sangat banyak mengundang ketertarikan karena melibatkan proses yang sangat praktis dalam hal perhitungan jumlah suara yang masuk. Semua bisa diprogram dengan komputer. Dengan pesatnya kemajuan teknologi internet ini kita bisa memberikan suara kita walaupun kita sedang berada di luar negeri. Kita bisa memasukkan pilihan kita pada pagi hari, siang hari, sore hari, bahkan malam hari. Semua terserah kita! Kita bisa mengikuti pemilu saat kita sedang sarapan, atau saat kita sedang santai di rumah. Sistem ini sangat nyaman bagi dunia yang sangat sibuk ini. Kita sering tidak punya waktu atau malas untuk pergi ke pos-pos pemilu untuk memberikan suara. Dengan *internet-voting* kita hanya perlu menyalakan komputer atau laptop atau PDA (*Personal Digital Assistant*) atau telepon selular kita untuk mendapatkan sambungan internet. Setelah tersambung, kita hanya perlu membaca pilihan-pilihan yang ada, kemudian langsung memasukkan pilihan kita dengan satu klik saja. Saat itu juga pilihan kita otomatis masuk dalam perhitungan total suara. Sistem yang sedang dikembangkan bahkan meliputi juga pengecekan ulang yang bisa dilakukan si pemilih. Sesudah suaranya masuk dalam perhitungan, si pemilih bisa mengecek kembali dengan cara mengakses rangkuman rahasia yang berisi informasi pilihannya beserta tanggal dan waktu masuknya pilihan tersebut. Rangkuman ini hanya bisa diakses oleh si pemilih menggunakan nomor identitas yang diberikan saat memasukkan pilihannya. Jadi kita bisa terus memonitor pilihan kita sehingga kita bisa mengetahui bahwa pilihan kita tidak diubah-ubah oleh pihak-pihak lain. Ini merupakan salah satu metode perlindungan keamanan yang sedang dikembangkan. Metode ini digunakan untuk menghindari kecurangan-kecurangan yang mungkin dilakukan oleh anggota panitia pelaksana.

Akan tetapi, program yang benar-benar aman dari ancaman para 'hacker' komputer masih harus terus dikembangkan dan disempurnakan. Masalah keamanan tetap menjadi hambatan utama *internet voting*. Selain itu metode ini banyak mendapatkan kritik dari berbagai pihak karena hanya menjangkau masyarakat yang memiliki akses internet saja. Masyarakat kecil dan yang tingkat pendidikannya masih rendah biasanya tidak mengerti dan tidak mampu mengakses dunia maya ini. Untuk itulah tingkat pendidikan harus terus dikembangkan supaya semakin merata dan menjangkau semua pihak.



Selama menunggu lebih meratanya penyebaran teknologi internet, kita bisa mencoba alternatif yang kedua yaitu penggunaan mesin semacam ATM (Gambar 1) untuk memasukkan suara. Pilihan-pilihan partai bisa dilihat di layar tampilan mesin yang dilengkapi lagi dengan tombol-tombol persis di sebelah daftar pilihan tersebut. Untuk memilih, kita harus memasukkan dulu kartu semacam kartu ATM yang sudah memiliki nomor urut pemilih (tanpa identitas pemilih untuk menjamin kerahasiaan). Kemudian kita hanya perlu menekan salah satu tombol yang sesuai dengan pilihan kita. Kita masih bisa mengubah pilihan jika kita secara tidak sengaja menekan tombol yang salah dengan cara membatalkan pilihan pertama, persis seperti membatalkan transaksi perbankan di mesin ATM. Tetapi pembatalan ini harus dilakukan sebelum kita mengakhiri prosesnya dengan cara mengeluarkan kembali kartunya. Setelah kita selesai memasukkan suara, kartu akan keluar kembali seperti proses di mesin ATM biasa.

Kartu tersebut sekarang sudah menyimpan informasi mengenai pilihan kita. Kartu tersebut dikumpulkan kembali ke panitia, dan panitia bisa melakukan proses perhitungan suara dengan cara memasukkan kartu tersebut ke mesin yang sudah diprogram khusus untuk membaca informasi yang tersimpan di dalamnya. Secara otomatis, jumlah suara yang masuk akan terus terlacak oleh komputer sehingga prosesnya bisa dilakukan sangat cepat dan praktis. Dengan metode ini, seluruh proses pemilu bisa diperpendek waktunya tanpa mengurangi keakuratan hasil perhitungan. Kerahasiaan pun tetap terjaga karena kartu-kartu tersebut tidak menyimpan informasi identitas pemilih, tetapi hanya nomor pendaftaran saja. Saat mendaftar, pemilih wajib menunjukkan kartu identitas warganegara untuk bisa mendapatkan nomor pendaftarannya. Penduduk yang sudah mendaftar tidak bisa mendaftar kembali karena sudah langsung dicoret datanya dalam komputer. Ini untuk menghindari terjadinya dua kali pemasukan suara oleh orang yang sama. Untuk menjangkau masyarakat tunanetra yang tidak bisa membaca pilihan partai di tampilan layar, mesin yang mirip ATM tadi bisa dilengkapi juga dengan speaker yang menjelaskan partai-partai peserta, sesuai urutan di daftar yang ditampilkan layar. Pemilih yang tunanetra bisa mendengar pilihan-pilihannya dan kemudian memasukkan suaranya dengan cara menekan tombol pertama, atau kedua, dan seterusnya, sesuai pilihan mereka.

Negara-negara lain seperti Belanda dan Brasil sudah menggunakan sistem ini, tetapi dengan teknik yang lebih dikembangkan lagi. Mereka menggunakan mesin yang memanfaatkan teknologi layar sensitif *touch screen*. Pada layar ditampilkan pilihan-pilihan tanpa dilengkapi tombol untuk ditekan. Kita hanya perlu menyentuh pilihan kita yang ditampilkan pada layar LCD yang sensitif ini. (*Yohanes Surya Ph.D.*).