

Hegemoni Pejudi Dalam Pilkada Di Indonesia

Agus Machfud Fauzi
Sosiologi, Universitas Negeri Surabaya

agusmfauzi@unesa.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to investigate the problem of election of regional head which is bewitched by gambling in Indonesia, by taking sampling in DKI Jakarta. Pilkada is an election in local local government scope to elect regional leaders. The principle of democracy is injured by the behavior of gamblers and voters by controlling some of the elections in gambling games. The phenomenon of gambling in Pilkada is seen since the first Pilkada implementation in 2005 and it is still ongoing until 2017. Gambling colored in the elections, usually the candidate desired by the owner of the capital won the contestation Pilkada because he got a place in the gamblers gambling, but only this time the implementation of elections in big cities won by candidates who do not want the owners of capital.

Keywords: *gambling, pilkada, kontestasi, conglomerate, democracy*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengupas permasalahan pemilihan kepala daerah yang disemarakkan perjudian di Indonesia, dengan mengambil sampling di DKI Jakarta. Pilkada pada dasarnya merupakan pemilihan umum dalam lingkup lokal pemerintah daerah. Azas demokrasi tercederai oleh perilaku para pejudi dan pebotoh dengan mengendalikan sebagian Pilkada pada permainan perjudian. Fenomena perjudian dalam Pilkada terlihat semenjak pelaksanaan Pilkada pertama kali yaitu tahun 2005 dan ia masih berlangsung sampai 2017. Perjudian mewarnai dalam Pilkada, biasanya calon yang dikehendaki pemilik modal memenangkan kontestasi Pilkada sebab dia mendapat tempat di kelangan para pejudi, tetapi temuan pada pelaksanaan Pilkada di kota besar dimenangkan oleh calon yang tidak dikehendaki pemilik modal.

Kata Kunci: *perjudian, Pilkada, kontestasi, konglomerat, demokrasi*

Pendahuluan

Masyarakat Indonesia adalah manusia yang sadar tentang pentingnya Pemilu sebagai sarana menghadirkan kesejahteraan dan kemakmuran bagi kehidupan

berbangsa dan bernegara. Kesadaran ini diperlihatkan respon mereka terhadap pelaksanaan Pemilu semenjak Pemilu pertama kali pada tahun 1955. Antusiasme masyarakat tergambar dengan hasil

Pemilu yang 28 partai politik memperoleh suara yang terkonversi ke kursi sebagai kepercayaan publik, dan 34 partai/daftar nama yang mendapatkan jumlah kursi anggota konstituante.

Pada pemerintahan Orde Baru, masyarakat tetap merespon terhadap pelaksanaan Pemilu, yang pada awal masih bisamenyampaikan aspirasi dengan banyak pilihan, yaitu selanjutnya dikerucutkan menjadi 10 partai politik yang terlibat dalam Pemilu, sedangkan pada perjalanan panjang ada pengerucutan lagi menjadi dua partai politik dan golongan karya, masyarakat masih terlibat aktif menjadi pemilih yang menyampaikan aspirasinya, meskipun sebagian dari mereka merasa ada keterpaksaan, bahkan sebagian acuh tak acuh untuk menggunakan hak pilihnya. Publik menerima hasil Pemilu, indikasinya para wakil rakyat (DPR) dilantik dan selanjutnya memilih Presiden dengan menggunakan lembaga MPR Majelis Permusyawaratan Rakyat sebagai lembaga tertinggi negara.

Reformasi 1998 memberi angin segar iklim demokrasi di Indonesia, masyarakat lebih antusias menggunakan hak pilihnya, sehingga pelaksanaan Pemilu mulai tahun 1999, 2004, 2009 dan 2014 semakin tinggi angka partisipasi pemilih, hal ini disebabkan masyarakat merasa diberi kesempatan memilih para wakil rakyat dan pemimpinnya sesuai dengan aspirasi mereka dengan hadirnya berbagai partai politik yang beragam visi misi dan programnya.

Rentetan sejarah Pemilu tersebut, sebagian diwarnai dengan makelar politik dan perjudian oleh para pemain politik dan penikmat perjudian murni. Sebagian masyarakat melaksanakan Pemilu sebagai pesta demokrasi secara alami untuk menghadirkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat, yaitu dengan memilih para

wakil rakyat dan pemimpinnya, tetapi sebagian yang tidak bertanggungjawab terhadap proses demokrasi, mereka memanfaatkan untuk perjudian.

Praktek perjudian berbeda dengan makelar politik, sebab makelar politik bertujuan menggesek atau menggosok agar seseorang mau sebagai calon presiden, atau calon pemimpin lainnya. Para makelar politik dengan menemui yang menjadi target dengan ratusan jurus maut dan retorika yang membuat menggembung, misalkan dia bilang ke yang menjadi target untuk bersedia sebagai menjadi calon presiden dengan ditawarkan negara menjadi semakin makmur.

Praktek perjudian, berbeda dibanding dengan tindakan makar dan subversif. Orde Baru pernah memakai istilah makar dan subversif untuk label terhadap kelompok yang tidak segaris dengan kebijakan pemerintahan, keduanya menjadi kata yang ampuh untuk mematikan setiap orang yang akan menyampaikan aspirasi berbeda dengan negara dan lawan politiknya. Akhirnya banyak orang menjauhi label makar supaya tidak disebut subversif.

Perjudian dan Pemilu

Perjudian di dalam kehidupan sehari-hari dilarang oleh Negara. Judi merupakan tindak pidana yang mengancam sendi-sendi kehidupan sosial kehidupan bernegara, dan perlu dipahami bahwa setiap anggota masyarakat tidak dapat melepaskan diri dari ikatan peraturan yang dihadirkan oleh Negara. Ini menunjukkan pentingnya Negara terlibat dalam pengawalan perjudian dibanding dengan sub ordinatnya, misalnya organisasi kemasyarakatan dan organisasi politik. Tindak pidana perjudian menjadi salah satu program negara melalui aparat kepolisian untuk diberantas, sehingga para pelaku perjudian sering ditangkap oleh

polisi, selanjutnya diproses di pengadilan dan dijatuhi hukuman setimpal dengan kadar perjudian yang dilakukan.

Pemungutan suara tidak menjamin bahwa kandidat akan menang, atau jika seroang calon memperoleh kemenangan, belum tentu mereka akan memenuhi janji-janji kampanyenya. Dalam hal ini pemungutan suara menjadi spekulasi yang lebih dekat dalam konsepsi perjudian. Harga yang dibayarkan adalah saham dalam proses di mana hasilnya bisa melihat calon menang atau kalah, maka dalam masyarakat berpartai politik tidak perlu kaget ketika melihat perilaku spekulasi pemilu, bahkan terang-terangan melakukan perjudian demi kemenangan seorang calon.

Regulasi pemilu melarang seseorang untuk melakukan politik uang (*money politic*), tetapi tidak mudah untuk menangkap dan memproses pada pidana pemilu bagi si pelaku. Perjudian merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh praktisi politik untuk memperoleh kemenangan, yaitu salah satu terjemahan politik uang yang terjadi.

Pengawasan penting oleh negara pada pelaksanaan Pemilu termasuk Pilkada, yang akhir-akhir ini sering menjadi alat bagi para pejudi untuk bermain judi, agar dibantu oleh semua kelompok pro demokrasi. Masyarakat secara umum juga perlu terlibat sehingga tidak menyuburkan perjudian dalam Pemilu. Sebagian masyarakat terjebak dan dijebak oleh para pejudi, yaitu secara tidak sadar mereka telah melakukan perjudian, atau menjadi obyek perjudian demi pemenangan seorang calon yang dibawa oleh pejudi.

Pada pemberitaan GATRA diinformasikan berbagai permainan para pejudi dan botoh dalam Pilkada di beberapa tempat. Pilkada di Sragen 9 Desember 2015 ditengarai ada 20 botoh bermain

dengan dana miliaran rupiah sebab tingkat persaingan ketat. Ada yang mengatakan bahwa bahwa peredaran informasi tentang pejudi dan botoh yang berani dengan besar uang sebagai gertakan untuk mendongkrak elektabilitas. Pelaku judi lapangan didatangkan secara sistematis dan disebar ke warung-warung untuk menebarkan efek psikologis bahwa sang calon unggul dalam bursa taruhan, operasi yang menantang tersebut bisa berlaku efektif, karena banyak warga belum *well-educated*. Perlu waktu untuk menghadirkan pemilih yang berpendidikan baik.

Perilaku yang tidak perlu dicontoh bahwa Bos pejudi ada yang berani bertaruh terhadap angka selisih suara (*ngepur*) dengan nilai taruhan bervariasi. Untuk pilkada biasanya bernilai Rp 50 juta ke atas, bahkan ada orang yang mempertaruhkan seisi rumahnya. Selain itu ada pejudi yang harga taruhannya puluhan juta, ratusan juta, bahkan milyar. Kalau pendukung seorang calon tidak menjawab tantangan dari taruhan lawan, masyarakat akan memilih yang menang (dalam bursa taruhan), sehingga ia harus dilayani untuk menyelamatkan suara konstituen.

Bentuk permainan perjudian lainnya yang fantastis misalkan jika pebotoh menggelar operasi politik uang demi mendongkrak suara jagoannya, contohnya bertaruh Rp 1 milyar, maka jika memperoleh kemenangan, sang pebotoh mendapat Rp 2 milyar. Supaya mendapat kemenangan maka ia siap berinvestasi Rp 500 juta lagi ditebar sebagai politik uang pada pemilih. Hal ini yang mencederai proses demokrasi di lapangan.

Perilaku dan praktek pebotoh pilkada sangat terbuka, ia tidak semata-mata hobi, tetapi bisa juga sebagai upaya tim pemenangan untuk mempengaruhi pemilih. Dinisi penegak hukum sewajarnya memandangnya ia bukan bagian tindak

pidana murni, tetapi lebih mengedepan pidana politik. Pengawas Pemilu perlu memproses dengan pasal dari UU 8/2015 atau bisa memakai pasal 303 KUHP tentang perjudian, dengan cara menindaklanjuti ke aparat penegak hukum lainnya, misalnya kepolisian.

Fenomena di Rembang, Jawa Tengah, para pebotoh berkeliaran menjelang pilkada. Pejudi Kepala Desa naik kelas menjadi terlibat aktif dalam level Pilkada. Jejak bandar judi dalam pilkada berlangsung berkembang sesuai dengan kondisi tantangan pada lokasi setempat, yaitu embrio botoh berasal dari perjudian pemilihan kepala desa (Pilkades). Pelaksanaan pilkada langsung sejak 2005 dan makin transaksionalnya perilaku pemilih terhadap politik uang membuat kiprah botoh semakin berkembang, sehingga tidak bisa para pebotoh disalahkan sendiri, begitu juga tidak pantas menyalahkan pemilih sebagai pemancing tumbuh kembangnya perjudian.

Fenomena yang berkembang bahwa operasi politik uang semakin gencar dan pemilih semakin berharap untuk diberi materi. Calon mempunyai tim survei untuk menjajaki kecenderungan pemilih, yaitu tim pengawal kemenangan, meskipun pada dasar kegiatannya bukan untuk melakukan politik uang. Mereka bisa menggalang orang-orang terlatih dalam persaingan pemilihan. Perbedaan yang mencolok antara praktisi dan akademisi bahwa jika survei akademik menggunakan data sampling, survei tim botoh menghitung angka nyata pemilih, yang kemungkinan akurasi lebih tinggi sebab tidak hanya *sampling*.

Pebotoh yang level tinggi, model bertarungnya bukan dengan sesama pejudi saja, melainkan dengan calon kepala daerah secara langsung. Botoh menyerahkan dana kepada calon yang setelah dia melakukan

survei yaitu yang memiliki peluang menang terkuat atau kepada calon yang sementara kalah tipis, tetapi bisa didongkrak menjadi pemenang. Kalkulasi sang botoh yaitu bila calon itu benar-benar menang, botoh dapat uang dari calon atau timnya dengan besaran dua kali lipat, namun jika calon kalah, uang tadi tidak dikembalikan sebab dianggap kalah dalam perjudian.

Politik uang merupakan hal yang paling banyak dilakukan oleh para penbotoh. Ia berfikir strategis taktis kemenangan yaitu harus mengeluarkan dana lagi dengan politik uang. Para calon kepala daerah diuntungkan karena dapat dukungan tambahan dari tim kemenangan meskipun caranya tidak mendidik. Para calon bekerjasama dengan botoh dan timnya biasanya dengan penugasan untuk menggarap daerah yang dukungannya masih rendah atau masih basis lawan.

Untuk memperbesar keuntungan, botoh juga menggelar perjudian secara horizontal sesama pejudi. Ia terkadang menggerakkan para pejudi murni kelas desa atau kecamatan untuk menggalang pertaruhan di berbagai medan. Saat calon menang, banyak yang tidak bisa membayar botoh secara *cash*, yang selanjutnya berkembang kompensasi lain, berupa jatah pengerjaan proyek Pemda jika mendapatkan kemenangan.

Botoh bermain amat kecil jika peluang kemenangan kecil juga, misalnya jika hanya diikuti dua pasangan yang berhadapan dengan calon petahana, padahal sang petahana dikalkulasi masih sangat kuat. Bupati petahana ditaksir masih unggul jauh dibanding mantan Wabupnya yang juga mencalonkan diri. Begitu juga ini berlaku bagi daerah yang lebih dua pasangan calon tetapi petahana diprediksi masih unggul. Seandainya ada potensi kejutan, sang botoh berani bermain dan dengan politik uang akan kuat.

Model perjudi Pilkada yang tidak bertransaksi langsung dengan calon, tetapi distimulasi dan dimanfaatkan tim pemenang calon. Hal ini terjadi di Tangerang Selatan (Tangsel) Banten pada Pilkada 2010. Dalam pilkada ulang atas perintah MK, di kawasan yang masih rural, perjudi pilkada bertebaran, sebagian mereka adalah preman kampung yang berani mengeluarkan politik uang agar taruhannya menang. Caranya mereka diarahkan, dipancing emosi persaingannya, lalu didorong menjagokan calon sesuai dengan arahan tim pemenangan.

Praktek perjudian dalam Pilkada berpotensi besar terjadi di wilayah pinggiran, karena tingkat intelektualitas penduduknya berbeda dari wilayah perkotaan yang terpelajar. Mereka relatif masih mudah untuk dipermainkan para perjudi dan pebotoh yang mengandalkan penawaran materi kepada masyarakat pemilih.

Model perjudi Pilkada di Karawang, Jawa Barat, bukan bagian tim pemenangan calon. Ia bergerak sendiri sebagai hobi dan untuk meraih keuntungan. Ia juga menyebar amplop ke warga agar memilih jagonya demi memenangkan taruhan. Aksi ini secara tidak langsung menguntungkan calon. Pembagiannya menjelang H-3 atau H-2 pemungutan suara. Modusnya yaitu menaruh dana kepada orang terpercaya dengan taruhannya masih puluhan juta. Ia juga mengalokasikan dana untuk bagi-bagi kepada pemilih secara diam-diam agar mencoblos kandidat yang ia jagokan.

Tukang judi kalah dalam perjudian sudah biasa, tidak menjadi pikiran sebab sebagai hobi, seandainya dipikirin terus bisa menjadikan sakit. aksi perjudi menguntungkan kandidat, atau seorang calon terbantu kalau ada judi. Saat pilkades, perjudi berani memberi Rp 500.000 hingga Rp. 1000.000 per orang, hal ini karena

wilayah desa lebih kecil, yang dibagi sedikit. Untuk pemilihan legilatif, bupati atau presiden, dana politik per orang Rp 30.000 meskipun tidak ada jaminan, orang yang dia kasih uang akan otomatis memilih.

Momentum penyelenggaraan pilkada serentak dapat meminimalkan praktek perjudi. Selama ini, yang bertaruh di suatu provinsi, kabupaten atau kota bukan hanya perjudi lokal, melainkan juga dari daerah tetangga. Pilkada serentak menjadikan perhatian perjudi tidak terkonsentrasi hanya di satu tempat.

Teknis perjudian Pilkada misalkan dengan mengikuti pasar taruhan Rp 100.000, maka caranya uang taruhan diletakkan pada tangan pihak ketiga supaya tidak saling curiga terhadap keberadaan uang taruhan. Kemenangan perjudi jika didapatkan maka uangnya dipakai dengan semau pemenang, misalkan dipakai pesiar ke luar negeri atau berfoya-foya makan dan minum.

Pada Pilkada DKI Jakarta 2017 juga disinyalir para pemodal terlibat sebagai perjudi untuk memenangkan calon. DKI Jakarta merupakan provinsi yang paling strategis sebagai ibukota negara, semua orang dan lembaga partai politik tertarik untuk memperoleh kemenangan di DKI Jakarta. Kekuatan "Naga Sembilan" sebagai simbol para pemilik modal besar sering menghiasi pemberitaan dan perbincangan pelaksanaan demokrasi lokal tersebut.

Judi vs Demokrasi

Azas Pemilu adalah langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil (LUBER JURDIL), merupakan perkembangan azas pemilu selama Orde Baru yang sebatas LUBER saja. Perkembangan azas tersebut membawa efek positif terhadap pemilih untuk menggunakan hak pilihnya, sebab sebelum ada JURDIL, sebagian masyarakat

masih berpikir bahwa LUBER masih merupakan dramaturgi politik.

Pada dasarnya perjudian menjadi alat bersosialisasi seseorang terhadap masyarakat di lingkungannya. Perjudian memudahkan orang bertemu satu dengan lainnya, sehingga secara sosiologis ia menjadi alat efektif untuk mempertemukan praktisi pemilu dari satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Perjudian juga menjadi alat komunikasi bagi seseorang terhadap pemilih lainnya. Masyarakat Indonesia belum makmur sepenuhnya, sehingga sebagian masih melihat material dalam berkomunikasi. Ia menjadi pemecah kebekuan karena buntunya komunikasi antara satu dan lainnya, hanya kelompok agamawan yang tegas menolak perjudian dalam bentuk apapun.

Perjudian tidak mempunyai ideologi, dia hanya mengikuti perkembangan perpolitikan yang ada, sebaliknya ia juga bisa memutar balik pilihan pemilih terhadap pasangan calon, sehingga dia juga bisa menentukan kemenangan dan kekalahan seseorang. Hal ini dikarenakan pemilih di Indonesia sudah jarang ditemukan pemilih yang ideologis, apalagi ditopang partai politik di Indonesia hampir tidak ada yang menampilkan sebagai partai politik yang ideologis.

Semua agama melarang perjudian. Beberapa agama memahami ada dampak positif dari perjudian, tetapi dampak negatifnya lebih besar, sehingga agama melarang perjudian, termasuk dalam Pilkada. Diantara dampak positif yaitu ia bisa memotivasi seseorang untuk berspekulasi tinggi, hal ini membawa dampak semangat berjuang lebih serius untuk memenangkan spekulasi yang ada.

Efek positif instan sekala teknis yaitu perjudian membawa manfaat positif terhadap kemakmuran masyarakat, sebab

ada proses pemberian uang atau materi, misalnya politik uang yang didistribusikan oleh pasangan calon atau tim kepada para pemilih, hanya saja hal ini instan, tidak berjangka panjang, bahkan cenderung membodohi masyarakat untuk tidak tergerak pikirannya untuk mendapatkan materi dengan hasil keringatnya.

Dampak negatif lebih besar karena tidak setiap yang berspekulasi akan mendapatkan kemenangan. Yang memperoleh kemenangan lebih sedikit dibanding yang mendapatkan kekalahan, sehingga yang mendapatkan kesedihan lebih banyak. Yang paling dilarang adalah spekulasi dengan taruhannya, jika seseorang melakukan spekulasi sehat dengan mengawarkan program, visi dan misi calon tanpa mempengaruhi pemilih dengan uang dan materi lainnya maka hal ini sangat mendidik masyarakat berdemokrasi.

Hegemoni "Demokrasi"

Menurut Gramsci partai adalah alat bagi klas pekerja untuk menyatukan teori dan praktek. Teori muncul dari partai dan dalam rangka merespons problem yang dihadapi oleh massa terorganisir. Hegemoni menunjukkan sebuah kepemimpinan dari suatu negara untuk menjadi kekuatan hegemonik. Ia menunjukkan dominasi yang diklaim oleh negara, ia menunjukkan sebuah kepemimpinan dari suatu negara yang berhubungan dengan kepemimpinan.

Pejudi sangat menentukan kemenangan para calon dalam Pilkada. Ia sebagai pendukung pendekatan partai politik terhadap para pemilih. Meskipun pada awalnya partai politik bisa menjadi lembaga yang menghemoni masyarakat sebab dia menentukan segalanya dalam kontestasi kemenangan dan kekalahan pasangan calon. Semua kepemimpinan berawal dari hasil konstestasi Pemilu.

Partai politik menjadi tidak berarti jika dia dikendalikan oleh para pejudi dan pebotoh dalam pertarungan Pilkada. Keberadaan partai politik menjadi simbolik saja, sebab perannya diambil para pejudi dan pebotoh. Disini terjadi perpindahan hegemonik dari lembaga partai politik berpindah ke para pejudi pebotoh.

Pada negara berkembang, seperti Indonesia, bahwa para pejudi dan pebotoh berpengaruh besar terhadap hasil demokrasi. Apalagi dalam kontestasi Pilkada kemenangan dan kekalahan Pilkada tergantung pasar taruhan yang diciptakan dan dikendalikan para pejudi dan pebotoh, misalkan di mana para pejudi mempertaruhkan yang besar maka kemungkinan hasil pemilihan akan terjadi, hal ini biasanya lebih akurat daripada setiap jajak pendapat pra-pemilihan.

Pejudi dan pebotoh bisa menghegemoni sebuah daerah atau negara jika piranti demokrasi belum tertata rapi sebagaimana idealnya negara demokrasi. Masyarakat menjadi tumbal demokrasi sebab dia yang melaksanakan Pilkada dengan tujuan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat, tetapi pada prakteknya keberadaan Pilkada dikendalikan oleh pejudi dan pebotoh.

Hal ini membawa dampak pemerintahan daerah satu tahun paska Pilkada tidak menghadirkan kesejahteraan dan kemakmuran, tetapi pemenang akan tunduk pada perintah para pejudi dan pebotoh. Yang mendapat celaka adalah masyarakat lagi, yaitu mereka tidak bisa memperoleh tujuan demokrasi. Demokrasi hanya menjadi dramaturgi bagi negara untuk menghasilkan pemimpin, prakteknya yang menang pejudi dan botoh.

Daftar Pustaka

- Arief, N. P. 2009. *Antonio Gramsci Negara dan Hegemoni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi, S. 2012. *Sosiologi Politik*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Dulani, Bratton, and E. Masunungure. 2016. "Detecting manipulation in authoritarian elections: Survey-based methods in Zimbabwe," *Election Study*, Vol. 42, pp. 10-21.
- E.A, Putut. 2009. *Makelar Politik: Kumpulan Bola Liar*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Fauzi, A. M. 2016. *Revolusi, Makar dan Demokrasi*. Surabaya: UNESA University Press.
- Karni, Asrori S dan kawan-kawan. 2015. "Gerilya Bandar Judi Pilkada," *Majalah GATRA No 5, Tahun XXII*, Jakarta: Gatra.
- Newman, B. 2008. "The Merging of Public Relations and Political Marketing," *J. Polit. Mark.*, Vol. 1, No. 2-3, pp. 1-7.
- Stanyer, J. 2008. "Spinning on the Conference Circuit," *J. Polit. Mark.*, No. November, pp. 37-41.