

BERMAINLAH DALAM PERMAINAN, TAPI JANGAN MAIN-MAIN

BASIS

neabus fakta

HERU PRAKOSA

Santa Maria La Blanca:
Pesan Kebijaksanaan
dan Pembebasan

"Nyepeida" patung karya
TINA WAHYUNINGSIH
Koleksi Ormah Petroek

DIKA SRI PANDANARI

Dukun Suku Tengger
dan Mediasi
Dua Dunia

ODEMUS BEI WITONO

Kebangkitan
Konfusianisme
pada Era Hu Jintao

MASMUNI MAHATMA

Radikalisme
Digital: Tantangan
Moderasi Beragama

Rp35.000,00

DUA BULANAN, NOMOR 01-02, TAHUN KE-73, 2024

JURNALISME SERIBU MATA

BASIS

menembus fakta

SIUPP No. 213/SK/MENPEN/SIUPP/D.1/1986.

Jo Ditjen PPG

Nomor 32/Ditjen/PPG/K/1996, 27 Maret 1996

Pencrta

Yayasan BP Basis

Anggota SPS ISSN: 0005-6138

Penasihat

Franz Magnis-Suseno

Pemimpin Umum

Sindhunata

Pemimpin Redaksi

A. Seryo Wibowo

Wakil Pemimpin Redaksi

A. Sudiarja

Dewan Redaksi

B. Hari Juliwati

Heru Prakosa

A. Bagus Laksana

Redaktur Pelaksana

C. Bayu Risanto

Redaktur

Dian Vira Filyati

Francisca Purnawijayanti

Redaktur Artistik

Hari Budiono

Sekretaris Redaksi

Anang Pramariyanto

Promosi/Blat

Slamet Riyadi, A. Yulianto

Wily Putranta

Administrasi/ Distribusi

Maria Dwijayanti

Dokumentasi

Francisca Triburyanti

Kecayaan

Ani Ratna Sari

Widarti

Alamat

Jl Pringgokusuman No. 35, Yogyakarta

Telepon: 081225225423, Faks: (0274) 546811

Survei administrasi/distribusi:

basis.adisi@gmail.com

Survei redaksi: majalahbasis@gmail.com

Rekening:

BCA No. 1263333300 a.n. Yay Basis.

BRI No. 0029-01-000113-56-8 a.n. Sindhunata

BNI No. 1952000512 a.n. Bpk Sindhunata

TANDA TANDA ZAMAN / Heru Prakosa

Santa Maria La Blanca:

Pesan Kebijaksanaan & Pembahasan ... 2

KACABENGGALA / A. Sudiarja

Pemilu 2024: "Bermain dengan", "Main-main dengan",

atau "Mempermainkan" Rakyat? ... 6

SOSIAL / Dika Sri Pandanari

Dukun Suku Tengger dan

Mediasi Dua Dunia ... 23

SOSIAL / Odemus Bei Witono

Kebangkitan Konfusianisme pada Era

Hu Jintao (2002 - 2012) ... 30

BUKU / Yulia Lockito

Kejahilan Djokolono ... 36

KESENIAN / Sindhunata

Herman: *Master of Lawasan* ... 40

PENDIDIKAN / Cicilia Damayanti

Era Teknologi: Tantangan dan Solusi Etis

Dunia Pendidikan ... 49

PUISI / Rahmi Rahmayati

Sebuah Taman ... 59

PUISI / Sunardi K. S.

Malam Kehidupan ... 60

CERPEN / Ahmadul Faqih Mahfudz

Surat dari Jakarta ... 62

PEMILU 2024: “Bermain dengan”, “Main-main dengan”, atau “Mempermainkan” Rakyat?

A. SUDIARJA



“Bermainlah
dalam permainan,
tetapi janganlah main-main!

Mainlah dengan
sungguh-sungguh,
tetapi permainan
jangan dipersungguh.
Kesungguhan permainan
terletak dalam

ketidak-sungguhannya,
sehingga permainan
yang dipersungguh,
tidaklah sungguh lagi.
Mainlah dengan eros,
tetapi janganlah mau
dipermainkan eros.
Mainlah dengan agon,
tetapi jangan mau
dipermainkan agon.

Barang siapa
mempermainkan permainan,
akan menjadi permainan
permainan.

Bermainlah untuk bahagia,
tetapi janganlah
mempermainkan bahagia.”

(Karya Lengkap Driyarkara, 2006: 254)



Foto: F. Purnawijayanti | Performance art di Bentara Budaya Yogyakarta dalam rangka pembukaan Pameran Seni Rupa dan Ilustrasi buku Ratu Adil pada 25 Januari 2024.

Politik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai bagian dari kebudayaan, secara umum bisa dikatakan mempunyai sifat "permainan". Hal itu diyakini oleh Johan Huizinga, penulis buku *Homo Ludens* (1944). Siapa yang bermain di situ? Jikalau kita melihat negara sebagai arena politik, maka ada dua pemain, pihak pertama yakni pemerintah-penguasa dan pihak kedua masyarakat-rakyat yang dikuasai. Inilah permainan yang berlangsung sepanjang sejarah bangsa. Corak "permainan" ini sudah tampak jelas sejak awal proses pembentukan pemerintahan, termasuk pemilihan umum (pemilu) presiden dan wakil presiden di Indonesia di antara tiga pemain koalisi yang masing-masing mengajukan calonnya sekarang ini.

Dalam kehidupan berbangsa, kekuasaan elite-pemerintah yang bersengkabut dengan kebebasan masyarakat-rakyat yang dikuasai, ditengahi oleh keadilan yang menjadi semacam katalisator penyeimbang. Artinya, kekuasaan pemerintah sebanding atau seimbang dengan intensi masyarakat, yang merelakan kebebasannya untuk memperoleh kesejahteraan yang dijanjikan, agar bisa dikatakan "adil". Pemerintah bergerak dan hanya bisa berkuasa sejauh masyarakat memberikan kebebasannya, sebagaimana ditetapkan dalam konstitusi, perundangan, dan hukum-hukum negara. Jika melebihi yang ditetapkan, artinya pemerintah melanggar keadilan dan mengganggu keseimbangan dalam kehidupan bernegara. Sementara itu, "permainan" dalam pilpres juga bisa dianggap adil sejauh pihak-pihak yang bersaing menaati secara konsekuen dan konsisten peraturan yang ditetapkan hukum dan perundangan dalam proses pemilu yang berlaku untuk semua. Pelanggaran harus diberi sanksi, dan pelanggaran serius bisa didiskualifikasi karena merusak "permainan" sehingga menjadi bukan "permainan" lagi.

Sebagai "permainan", pemilu yang diselenggarakan lima tahun sekali ini seharusnya menyenangkan, menggembirakan, *having fun*, dan meriah. Maka, orang menyebutnya pesta demokrasi. Demokrasi merupakan "permainan" politik yang paling baik, paling nyaman dirasakan hingga saat ini, dibandingkan dengan "permainan" politik lainnya. Jikalau seluruh syarat dipenuhi dan peraturan ditaati, maka proses pemilu demokratis akan menghasilkan pemerintah yang sah, dan bisa

diharapkan akan berjalan dengan baik pula. Akan tetapi, jikalau syarat tidak dipenuhi dan peraturan tidak ditaati, pemerintah yang terbentuk olehnya bisa dianggap cacat, dan pasti berpengaruh pada perjalanan pemerintahan. Demokrasi, dengan demikian, dianggap menjanjikan keadilan-keseimbangan-kesetaraan bagi pihak-pihak yang bermain. Inilah "permainan" yang dijalankan banyak negara modern sekarang.

Proses pemilu yang demokratis, untuk pembentukan pemerintahan yang demokratis, telah lama menggantikan proses pewarisan kekuasaan dalam pembentukan pemerintahan autarki ataupun absolutisme pada masa lalu yang dijalankan dalam monarki; yakni penguasa raja, kaisar, ataupun elite-bangsawan, yang pemerintahannya tidak dipilih oleh rakyat. Dewasa ini pemerintahan seperti itu tidak bisa diterima lagi. Kalaupun masih ada raja atau penguasa monarki, pasti sistem pemerintahannya disesuaikan dengan memasukkan unsur persetujuan rakyat melalui pemilu.

Tentu saja masih banyak soal yang perlu dijelaskan dalam rumusan sesingkat di atas. Pertama, bentuk pemerintahan yang disebut demokrasi sendiri mempunyai model beragam, masing-masing dengan tekanan kepentingan tertentu – kiranya terkait dengan corak masyarakat dan ideal keadilan-keseimbangan-kesetaraan yang mereka bayangkan – sebagaimana dikenal dalam sejarah perkembangan politik di Eropa. Ada demokrasi liberal, sosial-demokrasi, juga demokrasi Kristen, untuk sekadar menyebutkan yang paling dikenal.

Akan tetapi, rakyat (*people*) juga merupakan konsep yang kabur karena bentuk pemerintahan pada masa lalu sebetulnya juga belum mengenal istilah rakyat yang dibayangkan (bisa) ikut "bermain" dalam pembentukan pemerintahan. Apakah rakyat – yang ikut bermain di arena politik – saat itu sudah ada? Maka, istilah politik pun masih sangat terbuka untuk berbagai kemungkinan pemerintahan. Raja, kaisar, atau para bangsawan yang memerintah pada masa lalu dipercaya menerima mandat dari atas, baik yang bersifat ilahiah ataupun yang bertautan dengan pewarisan-lanjut kakak-nenek moyang mereka (dinasti). Kenyataan ini diterima begitu saja tanpa legitimasi. Sementara itu, masyarakat-rakyat, orang kebanyakan yang diperintah, yang hidup di wilayah itu masih menerima begitu saja kekuasaan raja atau penguasa karena merasa sekadar *nurut* hidup, diperintah, dan taat pada hukum

yang sudah ditetapkan oleh penguasa. Dalam arti luas, ada dikotomi antara pemerintah dan rakyat. Rakyat bisa saja dipermainkan oleh penguasa yang membuat peraturan dan pengaturan sendiri untuk pemerintahannya. Akan tetapi, apakah penguasa waktu itu sudah bisa dikatakan “mempermainkan” rakyat yang belum bisa disebut rakyat?... Barangkali belum bisa dikatakan demikian juga.

Demokrasi – “Permainan bersama rakyat”?

Marilah lebih dahulu kita bicarakan demokrasi. Pada tahun 1863, untuk singkatnya, Abraham Lincoln, Presiden Amerika Serikat pada masa itu, merumuskan demokrasi sebagai pemerintahan dari rakyat, untuk rakyat, dan oleh rakyat. Suatu rumusan yang sederhana, padat, meski belum terlalu jelas dalam pelaksanaannya. Menurut Herry-Priyono, pemerintahan “untuk rakyat” dan “dari rakyat” masih bisa dipahami maksudnya dan dijalankan, tetapi yang menjadi persoalan adalah pemerintahan “oleh rakyat”. Bagaimana mungkin ini bisa dijalankan (Herry-Priyono, 2022: 116)?

Dalam konteks ini, rumusan tersebut mau menjelaskan bahwa dewasa ini raja, kaisar, atau bangsawan siapa pun yang tidak dipilih rakyat, tidak bisa memerintah lagi dan harus digantikan “oleh rakyat”. Persoalannya, siapakah “rakyat” yang dimaksudkan? Karena, berbeda dengan “dari rakyat” dan “untuk rakyat” yang bisa dibayangkan secara keseluruhan (*englobe*), pemerintahan “oleh rakyat” harus merujuk person, pribadi tertentu, yang hanya boleh satu, atau harus dikuantifikasi jumlahnya secara konkret sehingga terukur dan bisa dimintai pertanggungjawaban. Itu artinya, mereka mendapat mandat dari rakyat untuk mewakili mereka. Jadi, pemerintahan “oleh rakyat” hanya bisa diwakili, mau tak mau. Dalam hal inilah berbagai persoalan bisa terjadi.

Secara singkat dapat ditengarai beberapa bentuk pemerintahan demokrasi pada berbagai zaman, di mana diperlihatkan hubungan penguasa dan yang dikuasai sebagai “permainan” dengan yang corak beragam.

Pada zaman Yunani kuno abad 5 SM, untuk mengelola *polis*, berkembang demokrasi langsung berdasarkan kesetaraan warga dalam partisipasi pemerintahan. Kesetaraan ini penting untuk menjamin kebebasan dalam melawan kesewenang-wenangan (Urbinati, 2014: 75). Akan tetapi, yang dimaksud dengan warga

“

Pada zaman Yunani kuno abad 5 SM, untuk mengelola *polis*, berkembang demokrasi langsung berdasarkan kesetaraan warga dalam partisipasi pemerintahan. Kesetaraan ini penting untuk menjamin kebebasan dalam melawan kesewenang-wenangan

negara waktu itu bukanlah rakyat seperti kita pahami sekarang, melainkan terbatas hanya lelaki dewasa, kepala rumah tangga, yang dianggap mempunyai hak sama. Budak, perempuan, dan anak-anak, tidak diperhitungkan. Pemerintahan berdasarkan pemilihan langsung, meliputi wilayah yang masih amat terbatas (kecil), dan jumlah warga yang sedikit. Istilah *polis* merujuk kota (Athena) di mana politik berlangsung. Jadi, semacam negara kota.

Sampai sebelum Roma mengembangkan bentuk kekaisaran pada abad 44 SM, sudah berkembang pemerintahan yang disebut Republik (*res-publica*: hal-hal umum, perkara publik), mirip di Yunani (Athena), tetapi sudah dengan kelengkapan. Selain senat dan majelis, ada magistrat pelaksana pemerintahan. Kepentingan pengaturan negara secara internal ini dipicu oleh tantangan musuh dari luar, negara lain. Praktik pemerintahan demokratis yang mirip Roma sebelum kekaisaran ini berkembang di kota-kota Italia Utara pada Abad Pertengahan, secara berurutan muncul Pisa (1085), Milano, Genoa, Arezzo (ca. 1100), Bologna, Padua, Siena (ca. 1140). Firenze dan Venezia lebih kemudian juga mengembangkan kesenian Renaisans. Waktu itu, komune-komune yang kuat mengangkat dewan konsul sebagai hakim, kemudian diubah menjadi dewan pemerintah yang dipimpin oleh seorang *podesta* yang mempunyai kekuasaan tertinggi eksekutif dan yudikatif.

Sejak Revolusi Prancis (1789), berkembang demokrasi revolusioner yang mencerminkan keinginan warga untuk membentuk bangsa melalui apa yang dikenal sebagai "kehendak umum" (*volonté generale*). Maka, pemerintahannya boleh dikata merupakan perwujudan kehendak umum tersebut di dalam sebuah negara. Gagasan ini dikembangkan oleh Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) dalam filsafatnya.

Demokrasi modern yang berkembang sejak abad 19 ditandai dengan universalisasi hak pilih, kesetaraan hak, dan modus perwakilan melalui pemilihan umum yang dilakukan oleh seluruh warga negara yang cukup umur. Jangkauan partisipasinya jauh lebih luas daripada pemahaman warga negara pada zaman Yunani (bdk. Herry-Priyono, 2022: 108-114).

Dari perkembangan ini, beberapa unsur mendapat penekanan yang konsisten dan menjadi sentral sebagai syarat pemerintahan demokrasi sekarang. Pertama, unsur kesetaraan (*equality*) di antara warga bebas sudah diakui sejak zaman Yunani, yang kemudian semakin



lepas dari kelas-kelas dan kasta (kebangsawanan) tetap, yang dulu membedakan derajat dan kedudukan masyarakat. Meski harus diakui sekarang muncul perbedaan dan perbedaan lain, yang diperoleh bukan dari warisan atau keturunan, melainkan dari dinamika sosial dalam kehidupan bersama. Kedua,



Foto: F Purnawijayanti | Bajidor Barsundi di Bentara Budaya Yogyakarta dalam rangka pembukaan Pameran Seni Rupa dan Ilustrasi buku Ratu Adil pada 25 Januari 2024.

unsur persetujuan pihak yang diperintah (*consent of the governed*), dengan syarat jaminan keadilan atas hukum-hukum yang diberlakukan. Semula persetujuan semacam ini diandaikan begitu saja. Gagasan yang berasal dari "kontrak sosial" Thomas Hobbes ini mendasari terbentuknya konstitusi dalam negara-negara

modern. Ketiga, unsur persetujuan yang semula bersifat langsung dalam wilayah sempit, seperti sudah dijalankan dalam demokrasi Yunani, menjadi persetujuan melalui perwakilan (*representation*) untuk wilayah yang luas dalam model parlementer, seperti dijalankan oleh banyak negara sekarang ini. Keempat,

“

Pemerintah disebut demokratis, bukan hanya karena dibentuk melalui pemilu yang langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (luber-jurdil) dari banyak partai, tetapi dan terutama juga karena menjamin kebebasan berpendapat dari berbagai partai yang menjadi kontrol pemerintahan.

unsur pengangkatan perwakilan ini dijalankan berdasarkan pemilihan (*election*), bukan lotre seperti pada zaman Yunani (bdk. Herry-Priyono, 2022: 114).

Keempat unsur sentral tersebut, yaitu kesetaraan, persetujuan, pemilihan umum, dan perwakilan rakyat, mendasari bentuk pemerintahan demokratis konstitusional yang berkembang dalam demokrasi representatif dewasa ini. Keempatnya memperlihatkan standar proses dan pembentukan pemerintahan. Wakil-wakil rakyat yang terpilih, yang menduduki jabatan-jabatan pemerintahan, menetapkan konstitusi yang mengatur negara untuk menjamin keadilan.

Dalam sejarah politik, berkembang pembagian pemerintahan dalam tiga kekuasaan, yaitu legislatif, yudikatif, dan eksekutif, yang terpisah satu sama lain agar terjadi keseimbangan dan keadilan. Keadilan dalam hal ini menjadi katalisator yang diperjuangkan, terutama oleh pihak rakyat yang memilih mereka, agar tetap terjamin keseimbangan antara praktik kekuasaan pemerintah dan jaminan kebebasan-kesejahteraan, sebagai imbalan atas kerelaan mereka untuk diatur. Dengan demikian, kekuasaan tidak menjadi semena-mena. Dan hanya dengan demikian, kekuasaan mendapatkan legitimasinya, dan demokrasi menjadi "permainan" yang menarik.

Dalam rumusan Urbinati, seorang pemikir politik Italia yang sudah lama tinggal di Amerika, pemerintahan demokratis meliputi dua sistem kekuasaan, yang dia sebut sistem diarki (*diarchic system*), meliputi kehendak (*will*), yakni hak dan prosedur memilih dan lembaga yang mengatur pembentukan putusan-putusan resmi, dan opini, yakni wilayah di luar lembaga ini, di mana pandangan-pandangan politis dilontarkan. Keduanya saling memengaruhi tanpa bercampur. Pemerintah disebut demokratis, bukan hanya karena dibentuk melalui pemilu yang langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (luber-jurdil) dari banyak partai, tetapi dan terutama juga karena menjamin kebebasan berpendapat dari berbagai partai yang menjadi kontrol pemerintahan. Jadi, ada dua tuntutan dalam demokrasi representatif, yaitu kehendak dan opini, yang merupakan dua kekuasaan yang berbeda, meski harus terus-menerus berkomunikasi (Urbinati, 2014: 2). Pemerintah (lembaga kekuasaan resmi) yang merasa sudah beres urusannya setelah pemilu yang demokratis, tentu salah besar dalam hal ini. Karena jalan pemerintahannya pun masih harus terus di-kontrol melalui opini masyarakat.

Akan tetapi, seperti adagium yang terkenal dari Lord Acton bahwa kekuasaan itu cenderung membusuk (*power tends to corrupt and absolute power corrupts absolutely*), elite penguasa pun cenderung ingin melestarikan kekuasaannya, dan dengan berbagai cara mencoba melanggar batas kepantasan yang sudah ditetapkan oleh konstitusi. Di sinilah pemerintah sering tersandung. Apakah demokrasi dapat bertahan sebagai "permainan" yang nyaman, mengingat kekuasaan pemerintah cenderung membusuk dan melanggar keadilan? Hal ini harus menjadi peringatan bagi mereka yang sedang menduduki kekuasaan, sebab semakin besar kekuasaan mereka, bahaya pembusukan juga semakin besar.

Pembagian kekuasaan dalam beberapa kelembagaan – legislatif-yudikatif-eksekutif – seharusnya berfungsi untuk saling mengontrol satu sama lain, tetapi kecenderungan mereka justru saling memanfaatkan, sehingga demokrasi dengan segera akan menjadi oligarki. Oleh karena itu, perhatian Urbinati terutama pada peran opini yang, baginya, bukan saja menyangkut soal kebebasan berbicara, mengemukakan pendapat, tetapi bagaimana kuasa opini ini juga efektif dalam mengontrol kekuasaan pemerintahan. Hal ini lebih lagi perlu mendapatkan perhatian, mengingat perkembangan media sosial yang semakin pesat. Pembicaraan publik semakin mudah dikuasai oleh industri-industri media yang besar suaranya, mengatasi suara-suara kritis individual, pribadi.

Karena itu, perkembangan internet dan media sosial, yang menghubungkan orang per orang dan agen-agen pembuat informasi, perlu dikontrol dengan ketat dan diatur dengan regulasi yang transparan. Tetapi, pemerintah biasanya lemah di bidang ini, atau malah memanfaatkannya. Dengan demikian, kemungkinan pembusukan kuasa semakin tak mudah untuk diatasi. Demokrasi yang seharusnya merupakan "permainan" yang nyaman, menjadi "main-main" dengan rakyat. Hal ini lebih terasa lagi dalam perkembangan politik yang belakangan disebut populisme.

Populisme – "Permainan atas nama rakyat"?

Populisme sebetulnya gejala yang sudah lama berlangsung dalam sejarah politik. Namun, seperti halnya demokrasi, ia mengalami perubahan dan perkembangan. Mengikuti pemahaman Kamus *Oxford English Dictionary*, sebagaimana dikutip oleh Urbi-

nati, pemerintahan populis menganut politik yang merepresentasikan keinginan dan kepentingan rakyat biasa "yang merasa kepedulian mereka diabaikan oleh para elit yang berkuasa" (Urbinati, 2019: 5). Dan, seperti permainan dalam demokrasi, ada dua pemain yang bisa ditetapkan di sini: rakyat biasa dan elite politik yang sudah mapan. Tampaknya istilah populisme lebih menginsinuisikan gerakan dari rakyat bawah, tetapi bisa saja diawali oleh provokasi seorang pemimpin yang kemudian memanfaatkannya.

Dalam perkembangan mutakhir, menurut Urbinati, populisme merupakan gerakan yang tidak puas dengan bentuk pemerintahan demokrasi representatif atau perwakilan, karena para wakil rakyat tidak dipilih secara sungguh-sungguh. Krisis demokrasi di Eropa, misalnya, terjadi ketika masyarakat apatis dengan politik. Mereka beranggapan, politik adalah urusan mereka yang mempunyai keahlian untuk itu. Dalam pemilu, jumlah peserta yang ikut semakin merosot sehingga tidak mencerminkan partisipasi aktif dari rakyat. Jadi, bagaimana keterwakilan representatif bisa sungguh-sungguh mencerminkan kehendak rakyat? Oleh karena itu, cara keterwakilan ini perlu diubah, diperbarui, melalui gerakan kerakyatan semesta yang menghasilkan mayoritas mutlak. Dengan cara ini mereka beranggapan, pemerintah bukan hanya cerminan, melainkan sungguh-sungguh perwujudan dari kehendak rakyat. Gerakan ini meyakini peran kehendak rakyat yang akan menentukan sosok pemimpin yang karismatik. Bagi mereka, kata Urbinati, cukup kalau seorang pemimpin yang mereka pilih menjadi kepala negara yang mempunyai hubungan langsung dan menyatu dengan rakyat.

Akan tetapi, siapakah "rakyat" ini, dan siapakah "pemimpin" yang mereka pilih? Bagaimana terjadinya hubungan ini, siapa yang berinisiatif? Dari pihak elite pemimpin, bisa saja ia berinisiatif membangun popularitas dengan menyerang partai-partai utama (Kiri ataupun Kanan). Ketika berhasil membangun pengaruh dan mencapai kekuasaan, ia mengidentikkan diri dengan rakyat dan membuat retorika melawan kekuasaan yang sudah mapan untuk melakukan pembaruan. Hubungan langsung dengan rakyat sangat penting untuk tujuan ini, maka mereka sering tampil di media untuk memperlihatkan intensi ini.

Urbinati memberi contoh Hugo Chavez dari Venezuela, Silvio Berlusconi dari Italia, dan Donald Trump

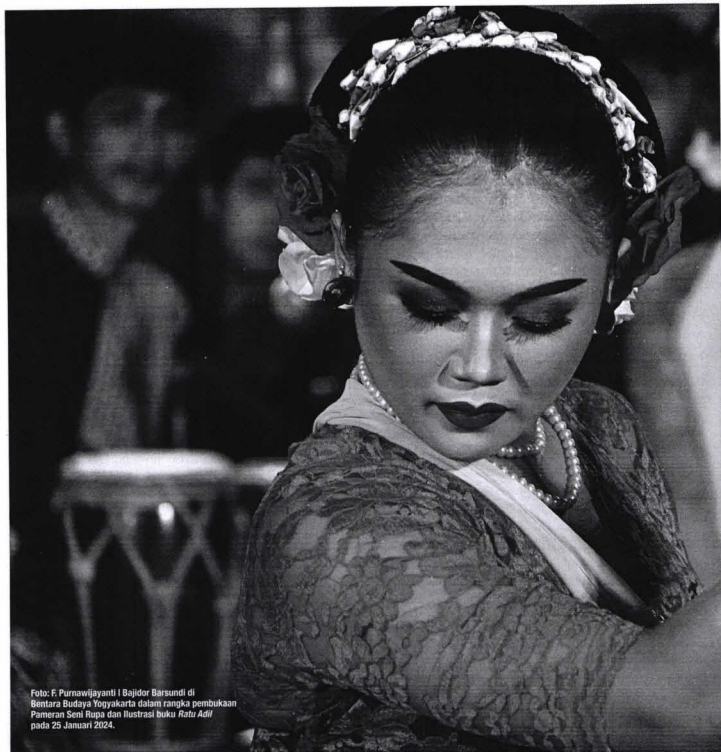


Foto: F. Purnawijayanti | Bajidor Barsundi di Bentara Budaya Yogyakarta dalam rangka pembukaan Pameran Seni Rupa dan Ilustrasi buku *Ratu Adil* pada 25 Januari 2024.

dari Amerika Serikat. Mereka membebaskan diri dari kelas-kelas sosial ataupun ideologi tradisional, menganggap diri mengatasi perpecahan Kiri-Kanan (khususnya di Eropa) dan mendasarkan dukungan pada persetujuan umum, masyarakat yang mau menerima

mereka. Para elite populis menganggap diri dipilih oleh rakyat "yang benar" dan mewakili mereka, karena itu merasa berhak memegang kekuasaan. Dengan cara demikian, populisme ingin mengubah bentuk de-



mokrasi parlementer dengan bentuk baru yang lebih representatif (Urbinati, 2019: 6).

Dari satu segi tampaknya populisme dekat dengan gagasan Rousseau dalam mewujudkan kehendak umum dan kesatuan pemimpin dengan rakyat. Tetapi keduanya

berbeda karena populisme yang mau menggantikan demokrasi representatif ini mendaku bersifat dinamis, ikut bermain dalam demokrasi, memperebutkan kekuasaan, dan tidak hanya diandaikan begitu saja (bdk. Urbinati, 2006: 24). Sementara bagi Rousseau, politik telah membuat hati manusia busuk sehingga muncullah nafsu kuasa, konflik, dan persaingan, maka dari itu dia mengajak manusia kembali ke alam. Politik merupakan kegiatan jahat yang harus dihindari. Dalam arti ini, Rousseau seperti mau kembali ke pandangan Aristoteles yang meyakini manusia pada aslinya adalah makhluk sosial yang baik (*zoon politicon*), tetapi rusak karena politik yang mencari kekuasaan. Sementara Aristoteles beranggapan bahwa politik dan hidup sosial itu sama dan memuat moral di dalamnya, Rousseau sepertinya memisahkannya dan menolak politik, yang dianggapnya sebagai rekayasa manusia busuk, dari hidup sosial alami yang baik. Dan seperti Plato, Rousseau beranggapan bahwa pemerintahan yang baik akan menghasilkan masyarakat baik, sedang pemerintahan yang buruk akan merusak masyarakat. Tetapi manusia bukanlah sekedar tanah liat yang bisa diatur semauanya oleh pemerintah atau pemimpin. Dia mempunyai kebebasan, dan karena itu ia seharusnya mampu berkehendak mengubah keadaan masyarakat (Waltz, 2001: 5-6).

Rupanya ada dua soal dalam demokrasi representatif yang perlu dijelaskan agar bisa menjawab persoalan pemerintahan "oleh rakyat" (secara langsung) sebagai bagian dari demokrasi, yang juga menjadi kepedulian populisme. Karena seluruh rakyat mustahil menjalankan pemerintahan, maka memang diperlukan perwakilan dengan pengangkatan wakil-wakil rakyat. Akan tetapi, persoalan yang pertama adalah bagaimana cara memilih dan menentukan perwakilan ini, supaya sejalan dengan pengertian "dipilih oleh rakyat". Negara-negara modern melakukannya dengan pemilu multipartai. Tetapi, dengan cara ini jarang bisa didapatkan mayoritas mutlak karena diperlukan koalisi dari berbagai partai. Sementara populisme mengusahakan mayoritas mutlak dengan melakukan polarisasi sampai memperoleh kemenangan, dan ketika menang, menyamakan begitu saja mayoritas dengan rakyat yang benar.

Persoalan yang kedua adalah bagaimana pemerintah yang terbentuk bisa memenuhi harapan rakyat. Lagi-lagi rakyat menjadi persoalan. Kalau yang dimaksudkan adalah seluruh warga negara, bagaimana mungkin

pemerintahan yang terbentuk akan dapat memuaskan harapan seluruh rakyat ini? Harapan macam apa yang bisa diwujudkan? Kiranya bukan kesejahteraan dalam wujud materiel, melainkan struktural dan menyangkut hal yang fundamental. Oleh karena itu, Urbinati memberi tekanan pada kerja sama antara kehendak dan opini sebagai indikator keberhasilan demokrasi representatif. Artinya, keputusan-keputusan yang diambil pemerintah sebagai lembaga yang mengatur pembentukan putusan-putusan resmi, yang merupakan kehendak rakyat, harus diuji dan sejalan dengan opini, yaitu pandangan-pandangan politis yang dilontarkan masyarakat di luar lembaga resmi tersebut. Jikalau tidak ada kesesuaian, artinya demokrasi tidak terlaksana.

Populisme dengan mengerucutkan pemilu multi-partai menjadi pilihan model plebisit yang hanya memberi dua peluang, menciptakan dikotomi dengan mendaku mayoritas sebagai yang "benar" dan minoritas sebagai yang "salah". Akan tetapi "kebenaran" pilihan semacam ini pun, setelah mayoritas berhasil dibentuk, dalam jangka panjang belum tentu menghasilkan pemerintah yang memuaskan. Sebabnya adalah orang-orang yang dipilih sebagai wakil rakyat oleh kelompok populis yang beruntung mendapatkan kekuasaan, akan terobsesi untuk mempertahankan kedudukannya. Maka yang terjadi adalah penyelewengan-penyelewengan kekuasaan, entah itu pada wakil di legislatif, eksekutif, ataupun yudikatif, sebagaimana yang kita ketahui juga terjadi di negara kita ini. Lebih-lebih ketika ketiga representasi ini bukannya saling mengontrol, melainkan justru saling bekerja sama. Maka, demokrasi representatif, bagaimanapun cara pemilihannya, cenderung menciptakan oligarki, di mana kekuasaan pada akhirnya ada di tangan beberapa elite pemerintahan.

Dengan demikian ada empat kecenderungan populisme yang dapat dirumuskan. Pertama, populisme mempertahankan dualisme dan menolak pluralitas partai, membangun antagonisme tanpa kompromi yang konon mengatasi kecenderungan Kiri dan Kanan. Tetapi, dengan demikian, dengan mudah ia akan membenarkan diri dan mendiskreditkan semua kelompok lain. Dualisme yang dibangun akan mengatasnamakan rakyat biasa, melawan kaum mapan dan (meski hanya satu bagian masyarakat) mengusahakan kesatuan semesta, serta menuntut legitimasi kekuasaan.

“

Sebabnya adalah orang-orang yang dipilih sebagai wakil rakyat oleh kelompok populis, yang beruntung mendapatkan kekuasaan, akan terobsesi untuk mempertahankan kedudukannya. Maka yang terjadi adalah penyelewengan-penyelewengan kekuasaan, entah itu pada wakil di legislatif, eksekutif, ataupun yudikatif, sebagaimana yang kita ketahui juga terjadi di negara kita ini.

Kedua, populisme memang ikut kompetisi pemilu untuk memperoleh kekuasaan atas nama demokrasi. Akan tetapi, dengan menggunakan pemilihan secara plebisit, mereka menentukan mayoritas yang bermuara pada dualisme moral "baik" (mayoritas) dan "buruk" (minoritas). Setelah berhasil menetapkan diri sebagai mayoritas yang baik, populisme menolak pretensi imparsial sehingga bisa melegitimasi diri sebagai pemenang dan menetapkan konstitusi.

Ketiga, populisme beranggapan representasi bukanlah hasil pemilu dari partisan, melainkan inkarnasi dari semua dakuhan dalam seorang pemimpin. Dialah suara rakyat yang sejati. Hubungan langsung ini menjadikan audiens sebagai sumber legitimasi yang mendiskreditkan setiap campur tangan partai maupun institusi. Demikianlah pemimpin memperkuat dakuhan *anti-establishment* melalui kekuasaannya.

Keempat, populisme mengartikan demokrasi sebagai mayoritas radikal sehingga pemimpin bisa senewang-newang dan mempunyai keterbukaan, seperti demokrasi, yang meneguhkan kekuasaan sebagian dari populasi yang bicara melalui pemimpinnya. Populisme mempraktikkan faksionalisme yang membuat politik bukan lagi "permainan", melainkan "perang". Tidak ada pesaing, yang ada lawan atau kawan (Urbinati, 2019: 191-192).

Dengan demikian populisme lebih dari sekadar gerakan kontestasi ataupun mobilisasi, melainkan gerakan melawan keamanan politik yang ada, dengan mengatasnamakan mayoritas yang mau memerintah dengan ambisi, tanpa ada yang mengontrol, melestarikan kekuasaannya sejauh mungkin tanpa mempersoalkan kebebasan politik ataupun menghancurkan musuh-musuh. Populisme membanggakan kekuasaannya dengan mengecilorikan oposisi dan kaum minoritas, dan merendahkan mereka seraya membuat propaganda yang membesar-besarkan terus-menerus kebebasan pandangan mayoritas.

Maka, demokrasi model populis ini, bagi Urbinati, justru jauh dari memenuhi syarat demokrasi karena, seperti sudah disebutkan di atas, demokrasi perlu memenuhi norma diarki (dua kekuasaan), yakni kehendak dan opini. Populisme menolak kritik dan perbedaan pandangan-pandangan yang beragam, menafikan sama sekali peran opini. Dalam populisme ada kecenderungan untuk mendesak, menekan, opini umum, dengan semangat yang disebut Urbinati plebisitarian, yang

mungkin bisa diartikan sebagai kerakyatan yang dikotomis, yang membenarkan diri dan menyalahkan pihak lain yang tidak sepaham dengan dirinya, sehingga mengakibatkan perpecahan masyarakat. Padahal, menurut Urbinati, mereka ini sering kurang kritis dan tidak mudah diajak berdiskusi. Maka, ada bahaya populisme menjadi bentuk pemerintahan autarki, atau berisiko bubar ketika pemimpin tidak diterima lagi. Ataukah menunggu munculnya populisme baru? Suatu absurditas!

Di Indonesia, perkembangan demokrasi representatif juga senantiasa ditantang oleh dua hal di atas. Di satu pihak adanya penyelewengan dari elite politik yang memegang kekuasaan, berbentuk korupsi, penyalahgunaan kuasa, pemelintiran hukum yang merusak keadilan, dan sebagainya. Di lain pihak kecenderungan populisme yang melibatkan rakyat banyak untuk mengatasi persoalan dengan menggantikan proses demokrasi, yang berakhir dengan otoritarianisme, atau jatuhnya pemerintahan secara drastis, sehingga menimbulkan populisme yang baru. Dengan demikian, populisme membodoh-bodohi rakyat dan tidak memberikan pendidikan politis.

Dengan kadar berbeda, dan konteks historis yang berbeda pula, gejala populisme saya rasa ada dalam beberapa "permainan" politik dalam gagasan integralisme (Soepomo), demokrasi terpimpin (Soekarno), demokrasi Pancasila (Soeharto), dan yang belakangan ini populisme dalam pemilu presiden dan wakil presiden (Joko Widodo). Integralisme yang diusulkan Soepomo pada awal kemerdekaan dalam rangka mengusulkan bentuk negara, boleh dikata dekat dengan ide Rousseau yang menyatakan kesatuan erat antara rakyat dan penguasa, dan mewujudkan kehendak umum untuk membangun negara. Hal itu bisa dimaklumi ketika bangsa Indonesia masih getol dalam pembentukan bangsa yang mau membebaskan diri dari penjajahan. Untuk komunitas kecil, desa misalnya, integralisme yang spontan memang bisa terjadi. Namun untuk negara besar dengan berbagai budaya, bentuk ini sulit dijalankan. Dalam gagasan ini, kebebasan individu bisa dikalahkan demi memenuhi kehendak umum yang lebih mendasar. Maka, usulan ini tidak diterima, dan Indonesia memeluk bentuk kesatuan republik.

Dalam bentuk pemerintahan yang disebut demokrasi terpimpin, Soekarno, dengan Dekrit 5 Juli 1959, memberlakukan kembali UUD 45 dan sistem presidensial,

meski persetujuannya tidak mencapai kuorum anggota Konstituante. Pengambilan keputusan yang bersifat plebisit ini karena Konstituante yang sudah terbentuk tidak berhasil menetapkan UUD baru, sementara UUDS tidak berlaku lagi dengan dibubarkannya RIS. Sementara itu, sistem parlementer juga tidak jalan karena kabinet jatuh bangun oleh persaingan partai-partai. Secara ideologis Soekarno merumuskan Nasakom sebagai tiga kaki dalam mencari keseimbangan antara unsur Agama, Nasionalis, dan Komunis, yang ada di Indonesia waktu itu. Namun, stabilitas yang diupayakan rupanya hancur oleh kontestasi politik yang mengakibatkan terjadinya peristiwa berdarah tahun 1965/1966 dan mengakhiri pemerintahannya.

Setelah kehancuran populisme Soekarno, ideal tiga kaki ideologis untuk mencari keseimbangan kekuatan politik digantikan oleh Soeharto dalam Orde Baru, dengan menyederhanakan partai-partai politik menjadi tiga kekuatan partisan, yakni Golongan Karya yang merupakan kekuatan mayoritas (nonpartai) dan dijadikan partai pemerintah, unsur agama (Islam) dalam Partai Persatuan Pembangunan, dan unsur Nasionalis (lainnya) dalam Partai Demokrasi Indonesia. Dengan format ini, Partai Golkar selalu memenangkan pemilu yang "luber" sebagai mayoritas, dan bisa menetapkan Soeharto sebagai presiden selama 32 tahun (1966-1998).

Dengan cara-cara demikian itu, secara historis demokrasi Indonesia masih bernuansa populis dan nuansa "bermain" yang seharusnya menggembirakan, namun selanjutnya malah cenderung menjadi "permainan" yang sering berakhir dengan "main-main" yang berdarah.

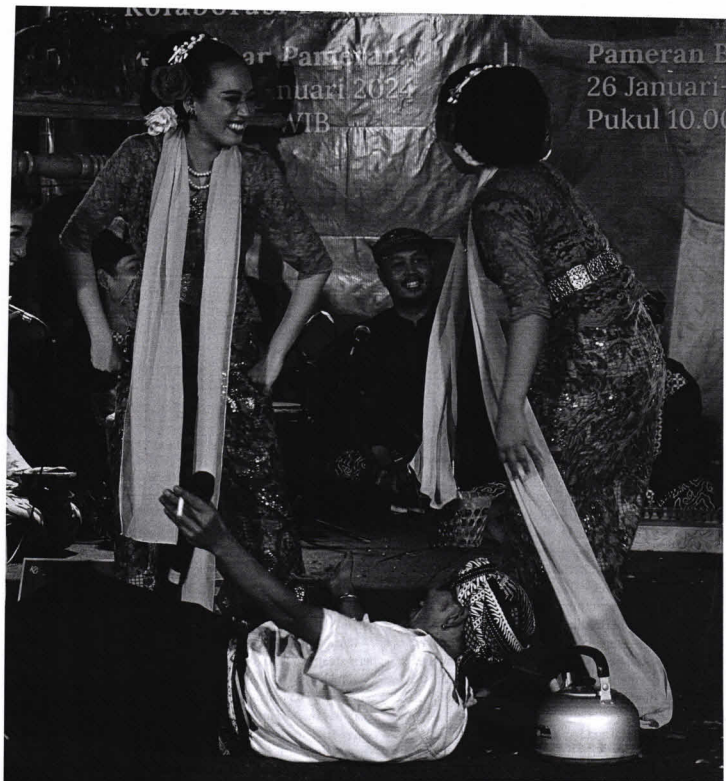
"Permainan" atau "Main-main" dalam Politik?

Dalam buku *Homo Ludens* (1944), Johan Huizinga, seorang pemikir Belanda, berpendapat bahwa "permainan" bukanlah bagian dari kebudayaan, melainkan justru merupakan pola kebudayaan itu sendiri. Boleh dikata, kebudayaan berkembang melalui permainan. Dan setiap kegiatan "bermain" mempunyai beberapa corak yang dapat ditengarai, antara lain: (i) kebebasan – dijalankan dengan rasa bebas yang bisa dikontraskan dengan tugas atau pekerjaan yang membebani; (ii) bukan kegiatan yang biasa, keluar dari suasana biasa yang sungguh-sungguh, menjadi kegiatan yang "seolah-olah", "keisengan" – sering direndahkan sebagai



Foto: F. Purnawijayanti | Bajidor Barsundini bersama Ampun Sutrisno di Bentara Bgdjaya Yogyakarta dalam rangka pembukaan Pameran Seni Rupa dan Ilustrasi buku *Ratu Adil* pada 25 Januari 2024.

"hanya main-main". Namun, justru karena perbedaan atau keterpisahan dari hidup biasa yang serius inilah, "permainan" mempunyai tempat khusus dalam kehidupan. Karena itu, (iii) sifatnya juga tertutup, terbatas



dalam waktu dan arena (tempat) tertentu, dengan awal dan akhir, dibedakan dan tidak meliputi seluruh kehidupan, sehingga bisa juga diulang-ulang dan menjadi pola, kebiasaan (Huizinga, 1990: 11-14).

Kita bisa membayangkan "permainan" konkret dalam teater, drama, sepak bola, badminton, catur, permainan kartu, permainan anak-anak, atau berbagai gim yang dimainkan pada gawai. Tetapi permainan,

menurut Huizinga, juga bisa meluas ke kehidupan lain dalam pergaulan sosial, perkembangan ilmu, teknologi, perdagangan, politik seperti pemilu saat ini, dan sebagainya.

Ciri lain yang positif dari permainan adalah diciptakannya tata tertib sendiri dengan peraturan dan pengaturannya yang sedemikian terbatas sehingga penyimpangan atau pelanggaran akan menyebabkan permainan kehilangan sifat dasarnya dan menjadi tidak berharga. Dengan menaati peraturan, permainan menjadi *fair* (adil), teratur, disiplin, tertib, dan memberikan makna, penyegaran, kegembiraan, *gayeng*. Maka, pilpres kita disebut juga pesta demokrasi karena diharapkan memberikan hasil yang menggembirakan. Tetapi, di lain pihak, peraturan dan tata tertib dalam permainan membuatnya menjadi serius dan bersungguh-sungguh, tidak main-main dan bukan asal main. Kegembiraan prospektif dihantui dengan ketakutan pada kegagalan, setidaknya bagi beberapa peserta yang penakut, sehingga permainan mempunyai sisi paradoksial juga.

Huizinga juga menyebutkan sifat ketegangan, karena ada ketidakpastian dalam permainan (Huizinga, 1990: 16): ada semangat perjuangan, keinginan untuk berhasil, menang, dengan usaha yang keras dan serius di satu pihak, tetapi di lain pihak ada ketakutan karena peluang kalah, kegagalan yang di luar kuasanya. Inilah corak *agonal* dalam permainan yang dikatakan oleh Driyarkara. Pihak yang takut kalah akan mempermainkan *agon* sehingga tidak mau bekerja keras, tidak mau berjuang secara *fair* – seperti siswa yang menyontek dalam ujian. Pelanggar aturan (kecurangan), menurut Huizinga, masih bisa diampuni, meski mungkin perlu diberi sanksi hukuman. Akan tetapi, melawan (menolak) aturan yang sudah ada atau membuat aturan baru adalah merusak permainan dan membuat permainan kehilangan ilusinya. Dengan itu ia bisa dianggap “mempermainkan” permainan, tidak bermain serius. Dengan kata lain, ia tidak mau bermain. Sebetulnya ia keluar dari arena permainan dan mengancam eksistensi permainan itu sendiri. Oleh karena itu, ia harus dihancurkan (Huizinga, 1990: 15). Perusak permainan boleh dikata merupakan pemain yang (bukan pemain lagi sebetulnya, karena) takut dengan ketidakpastian dan mencari jaminan kemenangan, tetapi langkah yang diambil malah menghancurkan (pesona) permainan itu sendiri.

Dalam rumusan singkat, Huizinga menulis, “... Suatu perbuatan bebas, yang – walaupun disadari sebagai “tidak sungguh-sungguh” dan di luar kehidupan yang biasa – dapat menyita seluruh perhatian pemain; yang tidak berkaitan langsung dengan kepentingan materiel atau kegunaan, yang berlangsung dalam ruang dan waktu yang ditentukan secara khusus, yang dilakukan secara tertib menurut aturan-aturan tertentu, dan yang melahirkan ikatan-ikatan kebersamaan yang suka menyelimuti diri dengan kerahasiaan atau melalui penyamaran menonjolkan diri sebagai lain dari dunia biasa.” (Huizinga, 1990: 19)

Dari rumusan ini masih perlu diterangkan corak tidak adanya pamrih langsung dari kegiatan permainan, sebab kemenangan dalam permainan atau kontestasi memang tidak bersifat materiel. Meski dimungkinkan hadiah dari kemenangan itu berupa barang materiel, tetapi barang itu sendiri tentu saja bukan hasil langsung dari permainan, sebagaimana misalnya kegiatan produksi. Selain itu, terjadi ikatan kebersamaan yang dilahirkan dari pengelompokan orang-orang yang bermain bersama, yang kurang lebih sudah saling tahu peraturan permainannya; mereka seperti tim-tim, kesatuan, kelompok permainan yang kurang lebih terpisah dari kelompok orang pada umumnya. Corak-corak ini bisa diberlakukan dalam berbagai bentuk permainan. Dalam hal politik dan pemilu, kesatuan yang mengikat adalah “kenegaraan”, kebangsaan yang sama. Ada dua aspek dasar di mana permainan memperlihatkan diri: [1] Permainan sebagai “perlombaan yang *memperebutkan* sesuatu”, dan [2] “pertunjukan *tentang* sesuatu”. Dalam hal pilpres, kita melihat aspek pertama, yakni dalam hal *memperebutkan* kedudukan presiden.

Bagaimana peristiwa pilpres dilihat dari perspektif permainan ini? Bukankah pilpres sebagai pesta demokrasi memang memberikan kegembiraan, di samping ketegangan? Bukankah peristiwa ini bisa dieksklusikan dari peristiwa harian, lepas dari kegiatan atau pekerjaan sehari-hari, mengambil waktu dan arena yang khusus – masa kampanye, hari pencoblosan, serta peraturan-peraturan khusus – yang membuat pemain terlibat dengan kesungguhan? Lebih lanjut, tidakkah kita juga bisa mengidentifikasi pelanggaran-pelanggaran maupun perusakan “permainan” pilpres ini, jika ada? Bagaimana hal itu ditangani, seperti wasit menangani kecurangan dalam permainan? Adakah wasit yang ne-

tral dalam pilpres kita, yang berani memberi sanksi bagi pelanggaran? Pilpres memang seharusnya tidak menghasilkan kemenangan dan kekalahan materiel. Kemenangan dan kekalahan yang adil-*fair* seharusnya tidak memecah, melainkan membentuk kekuatan dalam pengelompokan sebagai satu bangsa. Persaingan boleh, tetapi permusuhan dihindari.

Hingga abad ke-18, Huizinga menjelaskan, unsur *ludik* (permainan) dalam kebudayaan masih amat subur, di mana terjadi spontanitas, kreativitas, dan *fun*, sebagai improvisasi dalam kehidupan. Berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin serius menentukan kepastian-kepastian dalam kehidupan, hingga unsur permainan surut; atau "permainan" yang dimainkan menjadi palsu, tidak orisinal. Orang semakin sulit membedakan antara permainan dan bukan permainan dalam fenomena-fenomena peradaban. Keseriusan ilmu tidak seharusnya menghalangi kepentingan permainan, tetapi justru memerlukan permainan untuk mengimbangnya.

Di bidang politik, Huizinga mengamati bagaimana politik di Eropa pada masa itu masih tebal dimensi "permainan"-nya. Di Inggris, misalnya, perdebatan dalam majelis rendah benar-benar memenuhi norma-norma suatu permainan. Mereka bisa berdebat panjang untuk saling mengalahkan, tanpa melupakan kepentingan negara "yang selama perdebatan-perdebatan itu tetap mereka perjuangkan dengan sepenuh hati. Suasana dan tata krama kehidupan parlementer selalu benar-benar sportif... Suatu semangat perkawanan memungkinkan lawan-lawan yang paling sengit sekalipun untuk segera - setelah perdebatan berakhir - kembali bergurau satu sama lain dalam suasana ramah..." Huizinga memberi contoh humor Lord Hugh Cecil yang dalam Majelis Tinggi terang-terangan menyatakan tidak menghendaki kehadiran uskup-uskup dalam majelis itu, tetapi setelah itu ia mengobrol santai dengan Uskup Agung dari Canterbury (Huizinga, 1990: 287).

Huizinga juga memuji parlemen di Amerika Serikat masa itu, yang meski dengan sistem dua partai, perbedaan politiknya hampir tak terlihat oleh orang luar. Di Prancis, dengan sistem banyak partai, peran permainan dalam percaturan politik tampak lebih rumit. Namun, praktik kepertaian yang hanya memperjuangkan kepentingan golongan atau individu, dianggap tidak sesuai dengan hakikat permainan yang serius.

Politik di Eropa dan Amerika Serikat, menurut Huizinga, pada masa lalu masih kental dengan suasana

permainan, sebagaimana tampak dalam ikatan kenegaraan yang kuat, persahabatan para wakil rakyat, meski berbeda orientasi partainya. Gejala kemerosotan aspek permainan dalam politik pada zaman sekarang kiranya bukan hanya masalah Eropa-Amerika Serikat, tetapi tampaknya merupakan kecenderungan global, dengan berkembangnya politik identitas, fanatisme kelompok yang tidak toleran, dan pelanggaran-pelanggaran aturan main seenaknya.

Politik masa kini yang kehilangan aspek permainan memperlihatkan banyak hal, antara lain berkurangnya minat bermain, kurang mau berpartisipasi dalam politik, kemerosotan dalam pengetahuan politik - menjadi sebab politik yang tak bermoral - mempermainkan politik dengan pelanggaran-pelanggaran yang direkayasa, kendornya ikatan kebersamaan sebagai pemain, persaingan emosional yang menjadi permusuhan, dan lain sebagainya. Akhirnya kesatuan bangsa dan negara dibahayakan.

Kesimpulan

Dengan menggunakan kaidah Driyarkara, "permainan" dalam setiap dinamika sosial (*KLD*: 249-254), kita bisa juga mengamati politik di Indonesia yang sedang berlangsung ini sebagai permainan. Permainan tentulah menyenangkan dan penuh perdamiaan, jikalau para pemain menjalankan permainan dengan *fair*, karena dalam permainan terdapat dua unsur penting, yaitu eros dan agon. Eros adalah cinta yang menyatukan, yang membuat permainan menarik, menyenangkan, dan di situlah para pemain tidak bermusuhan satu sama lain, meski melakukan perjuangan persaingan untuk saling mengalahkan. Dengan eros mereka menyadari bahwa lawan persaingan adalah partner. Perbedaan mereka bukan menjadikannya musuh, sebab tanpa perbedaan tidak mungkin ada permainan. Sementara agon adalah ketegangan, upaya untuk menundukkan, mengalahkan yang lain, dengan risiko kekalahan yang bisa saja menakutkan, tetapi tidak seharusnya menghancurkan. Karena dalam permainan memang harus ada yang kalah dan menang.

Akan tetapi, permainan bisa dinodai oleh kecurangan dengan pelanggaran peraturan, baik secara kasar maupun halus; permainan menjadi bukan permainan yang sesungguhnya, melainkan permusuhan, karena kemenangan dan kekalahan yang dihasilkan tidak *fair*, tidak adil, tidak mengikuti peraturan. "Permainan yang

dipersungguh, kehilangan nuansa permainannya..." Si pemain yang curang tidak lagi didorong oleh eros dan agon, tetapi dipertandingkan oleh kedua unsur itu, dan ditinggalkan oleh partner mainnya. Dalam permainan pemerintah yang lebih fatal, Paulo Freire pernah mengistilahkan politik sebagai permainan cinta dengan mayat (*necrophilia*) dari partner main. Tentu saja kita tidak berharap yang demikian ini. Oleh karena itu, pelanggaran serius dalam pemilu perlu segera ditangani.

Dari uraian di atas, dapat kita simpulkan suatu tesis bahwa demokrasi representatif dalam "permainan" politik akan selalu ditantang oleh nafsu kuasa dari para elite penguasa, dan cenderung menjadi oligarki yang mempermainkan rakyat. Meski mereka dalam prosesnya dipilih secara demokratis, namun, seperti kata Urbinati, karena kelemahan dalam kerja sama dan kesesuaian antara kehendak, yakni pertimbangan resmi, pengambilan keputusan yang sah dalam pemerintahan, dan opini, yakni suara, pandangan politis, kritik, usulan, dan sebagainya dari berbagai komunitas ataupun individu yang berasal dari luar lembaga resmi, menyebabkan kehidupan politik tidak lagi menjadi permainan serasi yang menjanjikan kenikmatan dan kesenangan, melainkan justru mencekam, penuh ancaman, dan tidak menyenangkan. Kecenderungan ini semakin besar dan mempersulit kehidupan demokrasi. Demokrasi yang dijalani sering terhambat oleh nafsu kuasa sehingga melanggar keadilan.

Namun, kesulitan dalam menjalankan "permainan" demokrasi ini, pembaruan populisme yang mengganggu proses pemilu multipartai dengan menyodorkan plebisit dan mempolarisasi pilihan kepemimpinan,

tidak akan memecahkan soal, karena justru dengan cara itu populisme meninggalkan moral politik dan mengubah permainan menjadi ajang permusuhan yang sulit dikontrol dan menghancurkan rakyat, bangsa, juga negara.

Bagaimana prospek pemilu kita sekarang ini, dengan isu-isu panas menyangkut pengangkatan capres/cawapres yang main-main dengan hukum dalam kriteria pencalonan, permainan bagi-bagi uang, pencopatan baliho pesaing, pemukulan kontestan lawan, penggunaan fasilitas negara, dan lain sebagainya? Apakah kita sedang "bermain dengan sungguh-sungguh", ataukah tidak sedang "mempersungguh permainan" sehingga kehilangan *fun* dan kegembiraan pesta demokrasi? Apakah ada eros dalam "permainan" yang menyenangkan, ataukah sedang "dipertandingkan" eros yang penuh nafsu? Apakah kontestan main dengan agon, penuh usaha dan ketegangan, tetapi tetap legawa dalam kekalahan? Atau sebaliknya, "dipertandingkan" agon karena takut kalah, lalu menggunakan cara-cara mencari kemenangan yang pasti?

Barang siapa "mempermainkan permainan", akan menjadi "permainan permainan" dan mengubah pertandingan menjadi permusuhan. Inilah sejumlah pertanyaan yang patut direfleksikan. Akan tetapi, apakah para pemain masih peduli dan mau berpikir mengenai hal ini? ●

Prof. Dr. A. Sudiarja,
dosen STF Driyarkara, Jakarta

Daftar Pustaka

- Herry-Priyono, B. (2022). *Kebebasan, Keadilan, dan Kekuasaan: Filsafat Politik and What It Is All About*. Jakarta: Kompas, Penerbit Buku.
- Huizinga, J. (1980². 1944). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge and Kegan Paul.
- Huizinga, Johan. (1990). *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. (a.b. Hasan Basari), Jakarta: LP3ES.
- Urbinati, Nadia. (2006). *Representative Democracy. Principles & Genealogy*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Urbinati, Nadia. (2014). *Democracy Disfigured. Opinion, Truth, and The People*. Cambridge, Massachusetts: The President and Fellows of Harvard College.
- Urbinati, Nadia. (2019). *Me The People, How Populism Transforms Democracy*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Waltz, Kenneth N. (2001). *Man State and War, a theoretical analysis*. New York: Columbia University Press.