

# Kertas Kerja Rumah Aspirasi #2

## Menemukan (Kembali) Sistem Representasi

Tim Prosodi  
2015-10-01  
revisi: 2015-11-21

### 1. TENTANG KEKHAWATIRAN

Sebagian besar atau bahkan semua dari kita, Anda dan saya yang sedang membaca artikel ini, terbiasa dengan pemikiran-pemikiran abstrak, komprehensif, imparsial, transendental, ideologis, saintifik, teknokratis, dan seterusnya. Sekarang mari rehat sejenak. Mari bereksperimen pikiran. Atau kalau Anda punya waktu lebih, mari bereksperimen betulan. Mari berkhayal, kita sedang mendatangi pasar atau mal terdekat.

Mari kita tanya sebarang orang, “Apakah Anda khawatir ketika ternyata bangsa kita belum bisa apa-apa di penghujung 2050an, sementara bangsa lain sudah bisa mengirim misi berawak ke Mars?” Dari 100 orang yang Anda tanya, berapa yang menjawab, “Ya!”? Saya pegang di bawah 5.

Kalau kita ganti pertanyaannya, “Apakah Anda khawatir kalau besok supir angkot mogok?” Dari 100 orang yang Anda tanya, berapa yang menjawab, “Ya!”? Saya pegang di atas 50.

Sampai titik ini, bila Anda masih ragu dengan tebakan saya, silakan berhenti membaca tulisan ini. Atau kalau tidak, silakan luangkan waktu untuk melihat survei lucu-lucuan berikut ini:

WHAT'S WORRYING YOU? THE TOP 30 THINGS KEEPING US UP AT NIGHT		
1. Work	11. Eating too much	21. Terrorism
2. Financial worries	12. Dental problems	22. The Economy
3. Being late	13. Being liked	23. Pension plan
4. A relative or friend's bad health	14. Pet's health	24. What to wear at work
5. Bad health	15. Missing experiences	25. Being single
6. Relationships	16. Growing old alone	26. Partner having an affair
7. Missing a plane/train/bus	17. Children staying healthy	27. Drinking too much
8. Not waking up for alarm	18. Remember everything you need to do	28. Getting a mortgage
9. Appearance	19. Parents ageing	29. Children getting a good education
10. Family safety	20. Being a victim of crime	30. Hair loss

Sumber: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3201639/Worrying-takes-five-YEARS-lives-Work-financial-problems-late-list-biggest-concerns.html>

Anda masih terus membaca? Serius, nih?

Oke. Saya lanjut.

## 2. TENTANG KEPUTUSAN KOLEKTIF

Pertama-tama, saya mau memakai beberapa definisi dari dokumen sebelumnya, Kertas Kerja RumahAspirasi#1, 2015-09-24. Di situ ada klasifikasi peserta gerakan sbb.:

- **publik**: rakyat jelata, masyarakat, awam
- **partisipan**: publik yg masuk gerakan
- **administrator**: pengurus gerakan
- **simpatisan**: partisipan yang bertindak sebagai administrator, sampai infrastruktur dasar gerakan terbentuk

Berdasarkan *karakterisasi individual* publik, ada kekhawatiran-kekhawatiran dalam keseharian. Biarpun sesepul kebotakan, ini masalah yang nyata bagi sebagian dari kita.

Saya memakai istilah kekhawatiran/*anxiety/angst* hanya sebagai titik tolak saja karena pada dasarnya, karakterisasi sedemikian bisa didekati dari berbagai sudut pandang: manusia sebagai mesin emosi, sebagai mesin pengolah informasi, dst. Saya sederhanakan saja semuanya dengan kekhawatiran demi singkatnya penjelasan. Bila ada keberatan, mohon kesabaran.

Oh, ya. Mohon dicatat juga, bahwa saya memakai kata 'gerakan' di sini, bukan 'partai', 'ormas', 'sindikat' dan sejenisnya. Kita bahas lagi soal ini nanti di kelanjutan tulisan ini.

Adalah sifat alamiah manusia untuk meminimalkan kekhawatiran, dan manusia akan mengekspresikannya dalam perilaku/*behavior*, yang pada dasarnya fisis. Jika khawatir kelaparan, maka bekerja. Jika khawatir kelaparan tapi tidak ada pekerjaan, maka mengemis, mencuri, dst.

Langsung atau tidak, minimalisasi kekhawatiran akan berpengaruh ke individu lain. Menyenangkan satu orang bisa/tidak menyengsarakan yang lain. Mau tidak mau, harus ada keputusan kolektif untuk mengoptimalkan penghindaran kekhawatiran.

Ketika hubungan satu orang dengan lainnya sudah sedemikian besarnya sampai di taraf satu negara atau bangsa, muncullah demokrasi perwakilan, sistem kepartaian dan berbagai protokolnya. Cara pandang yang menganggap munculnya demokrasi perwakilan sebagai sebuah keniscayaan sudah masuk arus utama sejak Jaman Pencerahan (atau jaman Roma Republik kalau Anda ingin menariknya ke sana, *but I digress.*) Mari kita sebut cara pandang ini *perspektif klasik*. Dalam perspektif ini, administrator analog dengan pengurus partai, partisipan adalah anggota partai.

Yang terjadi dalam perspektif klasik, partisipan memilih administrator secara berkala, dan memberikan kekuasan/legitimasi/otoritas ke administrator untuk membuat keputusan kolektif atas nama partisipan. "Anda pilih saya, jadi saya akan urus Anda."

Sayangnya, yang sungguhan terjadi adalah, "Anda pilih saya, jadi saya akan urus Anda dengan cara-cara yang saya anggap cocok."

Kasus terparahnya adalah, "Anda pilih saya, jadi saya tahu lebih banyak dari Anda. Hormati anggota dewan yang terhormat! Toh Anda juga akan saya urus nanti."

Yang ideal terjadi seharusnya, "Anda pilih saya, jadi saya akan urus Anda, sesuai pertimbangan yang *masuk di akal*." Maka lahirlah *perspektif modern*.

Tunggu dulu. *Masuk di akal?* Apa lagi ini? Maka datanglah SISTEM.

### 3. TENTANG SISTEM

Dalam perspektif modern, SISTEM adalah seperangkat alat yang harus mampu menyediakan mekanisme pengambilan keputusan kolektif secara cepat, efektif, dan otoritatif. Cepat dalam hitungan detik atau maksimal menit. Efektif karena tanpa rapat pleno, jadwal acara, hingga pengeras suara, keputusan bisa diambil. Otoritatif karena setiap yang diputuskan harus dipatuhi.

#### 3.1 PENGAMBILAN KEPUTUSAN KOLEKTIF

Khusus untuk hal-hal yang bersifat politis, urutan pengambilan keputusan kolektif dalam sistem adalah sbb.:

1. Sebuah isu dilontarkan satu partisipan.
2. Isu tadi dibahas di sistem, oleh SEMUA partisipan, bukan segelintir administrator. Jika ada partisipan yang tidak tertarik untuk berpartisipasi, hak bersuaranya diabaikan. Jika ada partisipan yang tertarik tapi tidak bisa berpartisipasi, hak bersuaranya tetap diabaikan karena sistem tetap berjalan, waktu tidak berhenti meski ada yang berhalangan.
3. Jika terjadi jalan buntu, sistem menyediakan satu atau lebih cara untuk memecah kebuntuan secara mekanis.
4. Pembahasan menghasilkan keputusan kolektif yang otoritatif: setiap partisipan, berpartisipasi atau tidak, harus menghormatinya.
5. Keputusan kolektif diamanatkan ke administrator untuk disampaikan lewat protokol-protokol demokrasi perwakilan standard, yang sampai saat ini masih dalam perspektif klasik.

#### 3.2 KARAKTER SISTEM

Beberapa karakter sistem yang sejauh ini bisa saya identifikasi:

1. Semua lalu lintas informasi tercatat, termasuk revisi barang satu huruf. Ini untuk mencegah pernyataan, "Kapan saya pernah bilang begitu?"
2. Semua operasi mekanis dalam sistem harus *open source*, untuk mencegah dugaan, "Mesinnya sudah diakali, ini."
3. Sistem menyediakan mekanisme primitif untuk meminimalkan derau. Partisipan A di area X tidak perlu tahu menu sarapan partisipan B di area Y.
4. Sistem tidak eksklusif menangani isu-isu politik atau yang berhubungan dengan kepartaihan dalam perspektif klasik. Kekhawatiran manusia ada banyak. Mengisolasi dalam topik-topik tertentu akan memangkas ketertarikan publik dan pada akhirnya partisipan secara dramatis. Inilah mengapa saya memakai istilah 'gerakan' alih-alih 'partai'. Dari sudut pandang kehumasan: "*It's much more than just a party. It's a new way of life.*"

#### 3.3 PERAN ADMINISTRATOR

Peran administrator dalam sistem kurang lebih sbb.:

1. Administrator, terutama simpatisan (lihat definisi di atas), harus menjadi para pelopor debat publik yang konstruktif. Lebih mendasar lagi, para simpatisan harus merasa 'nyaman seperti di rumah sendiri' terlebih dulu sebelum mereka bisa mengajak publik yang lebih luas.

2. Ada dua jenis isu:
  - isu yg sifatnya demokratis: menentukan boleh/tidaknya perempuan naik motor mengangkang, batas usia boleh minum minuman beralkohol kelas A;
  - isu yang sifatnya meritokratis: menentukan apakah  $1 + 1 = 2$ , apakah  $e^{\pi} > \pi^e$
- Untuk isu meritokratis, ada administrator yang mengambil posisi sebagai spesialis, mis. kloning, *cryptocurrency*, mobil listrik, dll. Kalo terpaksa ada pemungutan suara, bobot suara mereka lebih banyak dibanding spesialis bidang lain atau partisipan biasa. Menentukan mana yang demokratis mana yang meritokratis tentu saja perdebatan yang tak kalah pelik. Ini bagian dari perdebatan dalam sistem, bukan sesuatu yang terdefinisikan sebelumnya.
3. Secanggih apapun perkembangan *computer science*, belum ada teknologi yang bisa memproses semua ekspresi linguistik manusia ke dalam sistem formal. Oleh karenanya, ada administrator yang bertugas menjadi moderator perdebatan-perdebatan.
4. Sebagian administrator adalah penghubung ke sistem demokrasi klasik, yakni, anggota dewan beserta jajarannya. Mereka bertanggung-jawab melaporkan aktivitasnya ke partisipan lewat sistem.

Sampai detik ini, sebagian kecil dari sistem sedang dalam taraf implementasi. Namun perlu dicatat, ada beberapa hal yang secara mekanis bisa dikendalikan oleh sistem, ada fenomena yang harus terus disupervisi manusia. Sistem bisa meminimalkan *spam* hingga *circlejerking*. Sistem tidak bisa menangkal percekongan tanpa nalar hingga *trolling*.

Sistem hanya menegakkan aturan-aturan sederhana. Bagaimana sistem bisa diisi dengan materi-materi yang 'masuk akal', sepenuhnya tertumpu di kultur penggunanya; kultur bertukar pikiran yang konstruktif, kultur berdebat yang baik.

Selamat berdebat. Mari bekerja.