

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Budaya organisasi adalah suatu sistem nilai yang diperoleh yang dikembangkan oleh organisasi dan pola kebiasaan dan juga falsafah dari dasar pendiriannya, yang terbentuk menjadi aturan yang digunakan sebagai pedoman dalam berfikir dan bertindak dalam mencapai tujuan organisasi. Budaya yang tumbuh menjadi kuat mampu memacu organisasi kearah perkembangan yang jauh lebih baik. Budaya organisasi juga mampu memperngaruhi profesionalisme kerja, karena mampu menciptakan interaksi antar sesama anggota organisasi dan pola perilaku bagi anggota organisasi untuk memberikan kemampuan terbaiknya dalam memanfaatkan kesempatan yang diberikan oleh organisasinya.

Nilai- nilai yang di anut bersama dalam organisasi membuat anggota organisasi merasa nyaman bekerja, memiliki komitmen, dan kesetiaan serta membuat anggota berusaha lebih keras, meningkatkan profesionalisme kerja pegawai, dan mempertahankan keunggulan kompetitif. Budaya organisasi ini merupakan strategi penting yang efektif bagi organisasi dalam mendorong profesionalisme.

Dalam rangka mewujudkan budaya organisasi yang cocok diterapkan pada sebuah organisasi, maka diperlukan adanya dukungan dan partisipasi dari semua anggota yang ada dalam lingkup organisasi tersebut.

Organisasi merupakan sebuah elemen yang amat diperlukan di dalam kehidupan setiap manusia. Organisasi membantu melaksanakan hal-hal atau kegiatan yang tidak dapat dilaksanakan dengan baik oleh seorang individu. (Wardi 2003:2) menyatakan bahwa eksistensi organisasi yaitu organisasi-organisasi biasanya dibentuk guna mencapai suatu tujuan tertentu, yaitu tujuan tersebut hanya dapat dicapai dengan baik apabila dilakukan secara kolektif. Pada hakikatnya organisasi merupakan tempat yang dapat dijadikan sebagai sebuah usaha untuk dapat membentuk watak-watak calon pemimpin.

Organisasi ini hendaklah dijadikan tujuan para pemuda khususnya mahasiswa untuk dijadikan sebuah wadah yang dapat mengembangkan kemampuan diri di luar pendidikan formal. Alangkah lebih baiknya bila para mahasiswa ikut serta dalam kegiatan yang diadakan oleh organisasi guna melatih kemampuan para mahasiswa sejak dini, karena mahasiswa merupakan calon penerus kehidupan yang akan datang. Sehingga diharapkan para mahasiswa dapat memperoleh pengalaman yang sebanyak-banyaknya di lingkungan organisasi.

Budaya politik kampus dilakukan dan diperoleh dari sebuah pemikiran mahasiswa yang ingin tahu tentang perkembangan politik yang terjadi. Oleh karena itu mahasiswa sebagai agen perubahan (*Agen of Change*) yang mampu memberikan sebuah perubahan dan berperan sebagai pioneer dalam proses penentuan sebuah kebijakan dan sekaligus mampu mengontrol sebuah perjalanan sistem politik yang sesuai dengan konstitusi yang berlaku. Dengan begitu peran manusia dalam berpolitik sangat diperlukan demi tercapainya demokrasi dan reformasi dalam membangun sebuah negara yang adil, aman, dan tentram.

Mahasiswa selaku generasi kepemimpinan negara masa depan, merupakan aset penting paling berharga bagi sebuah negara. Hebatnya golongan mahasiswa akan menjanjikan hebatnya kepemimpinan yang akan datang. Begitu juga di Indonesia, sejarah pergerakan manusia bukanlah suatu hal yang baru.

Voting yaitu salah satu metode untuk mengambil keputusan penting dalam kehidupan manusia. Voting digunakan mulai dari tingkat masyarakat terkecil, yaitu keluarga, sampai dengan sebuah negara. Voting digunakan untuk menghimpun aspirasi dari seluruh elemen masyarakat, dan kemudian menemukan jalan keluar yang dianggap paling baik untuk menyelesaikan permasalahan. Kondisi geografis Indonesia yang sangat luas menjadi problem tersendiri terkait pemilihan umum dalam distribusi surat suara dan semua yang terkait dengan pelaksanaan pesta demokrasi. Dengan adanya pertimbangan lain bahwa kemajuan teknologi serta ketersediaan internet bisa menjadi alasan utama untuk tidak lagi menunda pelaksanaan pesta demokrasi secara online. Oleh karena itu, elektronik voting atau E-voting sangat dimungkinkan untuk dilaksanakan.

E-Voting adalah suatu metode pemungutan suara dan perhitungan suara dalam pemilihan umum dengan menggunakan perangkat elektronik. E-voting merupakan teknologi yang relative baru untuk mendukung pelaksanaan pesta demokrasi, pelaksanaan voting konvensional, sering terjadi kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh human error, atau disebabkan karena sistem pendukung pelaksanaan voting yang tidak berjalan dengan baik, kesalahan-kesalahan tersebut di antara lain, kesalahan dalam proses pendaftaran pemilih, pemilih salah dalam memberi tanda pilihannya, lamanya proses pengumpulan kartu suara, lamanya

proses perhitungan suara, permasalahan tersebut yang membuat keabsahan hasil voting diragukan serta memicu munculnya konflik antara golongan masyarakat yang memiliki perbedaan kepentingan.

E-Voting merupakan salah satu solusi untuk permasalahan tersebut. Sistem dengan kemudahan akses dan rendahnya biaya dan juga dapat menjaga data dari manipulasi pihak yang berkepentingan tertentu. Diharapkan juga perhitungan suara hasil voting dapat lebih cepat selesai sehingga segera dapat diketahui hasilnya dengan penggunaan sistem E-Voting agar kesalahan-kesalahan yang sering terjadi bisa berkurang.

Dengan begitu dengan adanya E-Voting memiliki dampak positif seperti pemilihan menjadi mudah, bisa dilakukan perhitungan dengan cepat, efektif dan efisien namun ada juga dengan dampak negative dari pemira E-voting ini yaitu karena berbasis sebuah sistem atau web ditakutkan adanya peretasan sistem yang tidak diketahui untuk menambahkan atau mengurangi hasil. jadi dampak negative dan positive dari kegiatan E-Voting pemira ini lebih unggul dampak positifnya dibandingkan dengan dampak negative.

Budaya organisasi pada kegiatan permira ini diadakan oleh salah satu organisasi kampus yaitu KPUM (Komite Pemilihan Umum Mahasiswa) dimana di lingkungan fisip unpas ini memiliki beberapa partai. Diantaranya yaitu :

1. Partai passport
2. Partai jendela kesatuan
3. Partai jong pasundan
4. Partai kompas

5. Partai parma
6. Partai dirsip
7. Partai pinus

Gambar 1. 1 Partai Di Lingkungan Fisip Unpas



Ke tujuh partai tersebut memiliki budaya pada setiap kegiatan pemira tersebut. Dimana kegiatan perwira ini dipegang KPUM. KPUM yang mengendalikan pemilihan pemira tersebut.

KPUM Fisip Unpas atau Komite Pemilihan Umum Mahasiswa merupakan lembaga ad hoc di lingkungan Fisip Unpas yang berwenang untuk menyelenggarakan rangkaian kegiatan pemira atau disebut juga dengan Pemilihan Umum raya Mahasiswa (PEMIRA) yang meliputi pemilihan Presiden Mahasiswa (Presma), Badan Eksekutif Organisasi Di Lingkungan Fisip Unpas, dan Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM).

Organisasi KPUM ini memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

Visi :

- KPUM adalah lembaga taktis yang menyelenggarakan PEMIRA FISIP UNPAS yang mandiri, non-partisipan, tidak memihak, transparan, dan militan berdasarkan asas-asas PEMIRA dengan melibatkan Partisipasi Mahasiswa Fisip Unpas sehingga hasilnya di percara.
- Membangun mahasiswa Fisip Unpas agar berpartisipasi aktif dalam hal politik.

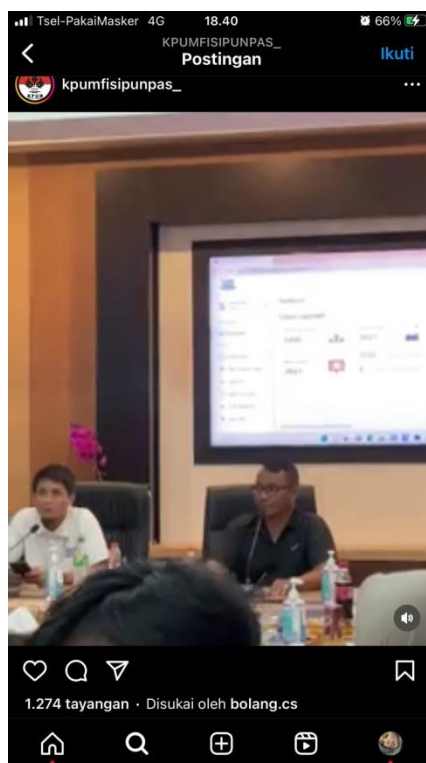
Misi :

- Menyenggarakan PEMIRA untuk memilih Anggota DPM, Presiden dan Wakil Presiden BEM, dan Gubernur HMJ.
- Memfasilitasi Mahasiswa FISIP UNPAS untuk berpartisipasi aktif dalam Pemira yang dilaksanakan aktif dalam PEMIRA yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, adil, akuntabel, dan edukatif.
- Melayani dan memperlakukan setiap peserta Pemira secara adil dan setara, serta menegakkan peraturan PEMIRA secara konsisten sesuai dengan peraturan peraturan yang berlaku.
- Melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap penyelenggaran PEMIRA untuk peningkatan kualitas Pemira berikutnya.

Gambar 1.2 Kegiatan E-voting Pemira Di lingkungan Fisip Unpas



Gambar 1.3 Pelaksanaan Kegiatan E-voting Pemira



Setiap partai memiliki budaya organisasi tersebut ketika akan diakannya perwira, dimana ketujuh partai tersebut saling memiliki visi misi yang kuat untuk mendapatkan pemungutan suara yang banyak dan di pilih oleh mahasiswa.

Sistem e-voting ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan meningkatkan keamanan dalam mengatasi masalah dan tantangan yang terkait dengan pemira konvensional. Walaupun begitu sistem e-voting ini masih memerlukan sistem keamanan yang kuat karena pada sistem digital terdapat banyak celah keamanan yang bisa digunakan untuk merusak suatu sistem.

Lembaga mahasiswa yaitu sarana terbaik untuk pembelajaran organisasi dan kepemimpinan di lingkungan internal kampus sekaligus untuk menciptakan rantai intelektual, budaya kritis terhadap segala sesuatu dan kepekaan sosial mahasiswa. Jangan menjadi lembaga mahasiswa bermental event organizer dan pengemis yang selalu bergantung pada birokrasi kampus apalagi korporat kapitalis yang selalu menindas rakyat kecil.

Penyebab masih adanya mahasiswa yang tidak menggunakan hak suaranya adalah gejala apatisme dan krisis kepercayaan terhadap lembaga kemahasiswaan karena tidak terasanya pengaruh positif dengan adanya kelembagaan tersebut, disisi lain kurangnya sosialisasi dan pemahaman panitia penyelenggara pemilihan terhadap mahasiswa akan pentingnya partisipasi dalam pemilihan ketua umum DPM dan Bem Fisip Unpas.

Dibentuknya komisi pemilihan umum (KPUM) yang membintangi pemilihan umum raya (PEMIRA) sangat strategis untuk meningkatkan kesadaran

pentingnya berpartisipasi dalam pemilihan ketua BEM FISIP UNPAS maupun ketua DPM FISIP UNPAS.

Selain itu, PEMIRA juga dapat menjadi sebuah gerbang awal arah politik kampus kedepannya, karena dengan adanya PEMIRA kita bisa menentukan siapa yang akan memimpin mahasiswa FISIP UNPAS khususnya untuk satu tahun kedepan.

Maka berdasarkan suatu fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dalam suatu tulisan berbentuk skripsi dengan **judul “ Budaya Komunikasi Organisasi KPUM Pada Kegiatan Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas”**

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam konteks penelitian maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada “ Budaya Komunikasi Organisasi Kpum Pada Kegiatan Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas”

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dimaksudkan untuk memberikan arahan kepada peneliti dalam mengungkapkan tentang gejala atau fenomena dalam beberapa tema masalah yang bersangkutan dengan judul. Berdasarkan konteks dan fokus penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, maka peneliti menarik beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana teknis Budaya Komunikasi Organisasi Kpum Pada kegiatan E-Voting Pemira Di Lingkunagn Fisip Unpas?
2. Bagaimana konsep Budaya Komunikasi Organisasi kpum Pada Kegiatan E-Voting pemira Di Lingkungan Fisip unpas?
3. Bagaimana peran manusia dalam budaya komunikasi organisasi Kpum Pada KegiatanE-Voting Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui dan menelaah lebih jauh mengenai bagaimana Budaya Komunikasi Organisasi KPUM Pada kegiatan Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan penelitian, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir strata-1, program studi ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung. Sementara, untuk tujuan dari penelitian ini didasarkan pada pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan diatas, yaitu :

1. Untuk mengetahui teknis Budaya Komunikasi Organisasi Kpum Pada kegiatan E-Voting Pemira Di Lingkunagn Fisip Unpas
2. Untuk mengetahui konsep Budaya Komunikasi Organisasi Kpum Pada kegiatan E-Voting Pemira Di Lingkunagn Fisip Unpas
3. Untuk mengetahui bagaimana peran manusia dalam Budaya Komunikasi Organisasi Kpum Pada kegiatan E-Voting Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi deskriptif, di mana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti tetapi bagi pembaca lainnya. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini, sebagai berikut :

1.3.2.1. Kegunaan Teoritis

Ilmu komunikasi merupakan bagian dari ilmu sosial dimana banyak permasalahan dalam komunikasi itu mempengaruhi kehidupan sosial seseorang bahkan orang banyak. Penelitian ini akan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi pengembangan ilmu yang betkaitan dengan peran budaya organisasi kemahasiswaan. Dan juga sebagai bahan referensi bagi peneliti yang tertarik membahas Budaya Komunikasi Organisasi Pada kegiatan Pemira. Penelitian ini juga diharapkan dapat di jadikan *literature* yang memberikan referensi , khususnya ilmu komunikasi.

1.3.2.2. Kegunaan Praktis

1. secara praktis, hasil penelitian ini peneliti mengharapkan dapat menjelaskan mengenai Budaya Komunikasi Organisasi KPUM Pada kegiatan Pemira Di Lingkungan Fisip Unpas
2. Diharapkan mahasiswa Fisip unpas dapat lebih menyadari untuk mengikuti sebuah lembaga kepolitikan di kampus . dengan begitu tentu akan lebih banyak memberikan pengalaman ketika kita sudah terjun ke dunia pekerjaan.