

Desain Sebagai Upaya Meningkatkan Keterlibatan Masyarakat Bandung Terhadap Proses Demokrasi melalui Produk Digital

Hayfa Virginia, Nadya Filiadira, Chiara Hasan, Adinda Tabina ¹, Ade Engkus Kusnadi ²

¹ Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

² Institut Teknologi Bandung

adinda.tabina@gmail.com

Abstrak

Sejak Reformasi 1998, Indonesia terus menghadapi tantangan demokrasi. Demokrasi deliberatif, yang menekankan partisipasi aktif masyarakat dalam pengambilan keputusan melalui dialog rasional, semakin diperbincangkan. Meski demokrasi telah berkembang, penerapan demokrasi deliberatif di Indonesia masih terbatas. Salah satu tantangan terbesar adalah ketidaksetaraan akses informasi dan pendidikan politik. Berdasarkan studi Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, tingkat literasi politik di Indonesia rendah, dan hanya sebagian kecil masyarakat yang memiliki akses cukup untuk berpartisipasi dalam diskusi deliberatif. Ketimpangan ini mengakibatkan partisipasi yang tidak merata dalam proses pengambilan keputusan politik. Untuk mengatasi ini, kami melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan literasi politik menggunakan pendekatan desain inovatif, memanfaatkan desain sebagai alat komunikasi dan pembelajaran yang mudah dipahami oleh semua kalangan masyarakat Bandung. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam diskusi publik, memperkuat dialog rasional, dan meningkatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip demokrasi deliberatif. Dengan partisipasi yang lebih luas, demokrasi Indonesia, terutama di Kota Bandung, dapat menjadi lebih inklusif, transparan, dan akuntabel, memperkuat stabilitas sosial dan legitimasi kebijakan yang berkelanjutan.

Kata kunci: Demokrasi deliberatif, Keputusan politik, Partisipasi demokrasi, Produk digital.

Abstract

Since the 1998 Reformation, Indonesia has continued to face democratic challenges. Deliberative democracy, which emphasizes active public participation in decision-making through rational dialogue, is increasingly being oftenly discussed. Although democracy has developed, the implementation of deliberative democracy in Indonesia is still limited. One of the biggest challenges is the inequality of access to information and political education. Based on a study by the Central Statistics Agency (BPS) in 2020, the level of political literacy in Indonesia is low, and only a small portion of the population has sufficient access to participate in such discussions. This inequality results in unequal participation in the political decision-making process. To address this, we conducted research with the aim of increasing political literacy using an innovative design approach, utilizing design as a communication and learning tool that is easily understood by every Bandung community. This

approach is expected to encourage active public participation in public discussions, strengthen rational dialogue, and increase understanding of the principles of deliberative democracy. With broader participation, Indonesian democracy, especially in Bandung City, can become more inclusive, transparent, and accountable, strengthening social stability and sustainable policy legitimacy.

Keywords: Deliberative democracy, Political decision-making, Democratic participation, Digital Product.

1. Pendahuluan

Sejarah demokrasi di Indonesia sudah sangat panjang. Usaha mewujudkan negara demokratis sudah dilakukan pada dua era pemerintahan; orde lama dan orde baru. Pada era orde lama, model demokrasi terpimpin dilaksanakan. Model ini menekankan pada konsolidasi kekuasaan di tangan Presiden Soekarno, dengan sedikit ruang untuk oposisi dan mengurangi peran partai politik. Sedangkan pada era orde baru, Indonesia menggunakan demokrasi Pancasila mengedepankan prinsip musyawarah untuk mufakat, mengutamakan stabilitas dan pembangunan, namun tetap dalam kerangka politik yang terkontrol [1]. Namun sistem demokrasi yang ditawarkan oleh dua rezim tersebut malah memunculkan pemerintahan yang otoriter, yang membelenggu kebebasan politik warganya. Namun, setelah terjadinya reformasi, pelaksanaan demokrasi berubah. Salah satunya adalah kemunculan demokrasi deliberatif. Demokrasi deliberatif merupakan partisipasi aktif masyarakat dalam menetapkan keputusan politik. Partisipasi masyarakat merupakan inti demokrasi. Karena sejatinya, demokrasi berarti harus melibatkan warga negara secara aktif dalam proses pembuatan kebijakan pemerintah yang akan mempengaruhi hidup mereka [2].

Belakangan ini, terutama pada masa pemilu, partisipasi politik *online* di Indonesia meningkat pesat. Sesuatu dapat kita klasifikasikan sebagai partisipasi politik jika dilakukan secara bertanggung jawab dalam memberi informasi dan menghasilkan dampak ke masyarakat, contohnya meningkatkan kesadaran politik. Namun, partisipasi politik di media sosial dinilai kurang efektif. Dari ratusan komunitas Facebook, hanya sedikit yang berminat dengan isu atau pergerakan politik [3]. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pola partisipasi politik masyarakat melalui media sosial dan aplikasi diskusi sebagai media deliberatif [4].

Penelitian berkaitan yang sudah dilakukan di Indonesia adalah mengenai desain politik, salah satunya jurnal dengan judul "Konstruksi sistem dan desain pemilukada yang didasarkan kedaulatan rakyat dan penyerapan aspirasi yang terbuka serta demokratis" yang membahas sistem desain pemilu yang dapat menampung aspirasi masyarakat, penelitian ini membahas lebih lanjut mengenai sistem pemilukada dan cara pengoptimalan pelaksanaan pemilukada. Selain itu, juga terdapat jurnal dengan judul "Desain integrasi pendidikan karakter masyarakat sejak dulu melalui pelaksanaan demokrasi dalam kehidupan sehari-hari" yang membahas pelaksanaan demokrasi melalui pendidikan karakter masyarakat seperti dalam lingkup sekolah berupa pramuka dan organisasi. Dapat dipahami saat ini belum ada jurnal yang membahas mengenai revitalisasi dan pengajaran politik masyarakat indonesia melalui dorongan desain digital yang mencakup khalayak luas. Saat ini Indonesia dapat melaksanakan

demokrasi tanpa mengerti atau memiliki kecerdasan politik, sehingga saat masyarakat turun ke dunia politik banyak yang kurang mengerti cara politik kerja ataupun berita-berita seputar politik yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat.

Penelitian ini akan mengkaji keterlibatan masyarakat dalam diskusi politik, kampanye digital, dan pengambilan keputusan partisipatif secara rasional. Selain itu, penelitian bertujuan mengevaluasi kualitas diskusi publik, terutama dari segi keterbukaan, inklusivitas, dan kualitas argumen. Penelitian ini juga akan menilai dampak diskusi terhadap kesadaran politik masyarakat serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan literasi digital dan politik, memperkuat regulasi, dan menciptakan ruang diskusi yang sehat dan konstruktif. Manfaat meneliti partisipasi politik deliberatif masyarakat melalui media sosial dan aplikasi diskusi sangat penting untuk memperkuat demokrasi dan partisipasi politik. Penelitian ini membantu memahami pola partisipasi politik masyarakat di platform digital, meningkatkan kualitas diskusi publik, serta mendorong literasi digital dan politik. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan untuk memperkuat regulasi yang mendukung partisipasi politik yang sehat, mengurangi penyebaran hoaks, dan menciptakan ruang diskusi yang lebih konstruktif. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih aktif dalam proses demokrasi dan memperbaiki kualitas interaksi politik online.

2. Metodologi

Penelitian akan dilakukan di wilayah Bandung. Di sini, kami menggunakan pendekatan desain inovatif, spesifiknya metode *design thinking*, yaitu prosedur desain yang dilakukan dengan berempati pada pengguna dan bagaimana mereka menghadapi masalah dengan memandang konteks dan budaya. Berikut tahapan yang akan dilakukan dengan metode penelitian ini:

1. *Empathize*: Memahami kebutuhan pengguna. Kami meneliti permasalahan yang dialami oleh masyarakat Bandung terhadap partisipasi politik masyarakat melalui wawancara kepada beberapa mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung untuk mengetahui pandangan mereka sebagai masyarakat dan sebagai pelaku desain.
2. *Define*: Mengolah data dan mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang dialami pengguna.
3. *Ideate*: Mencari beberapa alternatif solusi untuk kemudian dikembangkan menjadi sebuah prototipe.
4. *Prototype*: Mengembangkan solusi potensial menjadi prototipe berupa rancangan *interface* sebuah produk digital.
5. *Evaluate*: Menguji prototipe melalui evaluasi.

Sesuai dengan tahapan pertama, berikut pertanyaan-pertanyaan yang akan kami berikan kepada narasumber kami:

1. Bagaimana antusiasme masyarakat Bandung dalam meningkatkan demokrasi?

2. Apa tantangan yang dihadapi oleh masyarakat Bandung saat menggunakan produk digital berbasis aplikasi dalam segi desain?
3. Bagaimana persepsi masyarakat Bandung terhadap penggunaan produk digital dalam proses demokrasi dan seberapa besar pengaruh desain terhadap tingkat partisipasi mereka?
4. Apa saja hal yang diperlukan dalam membangun sebuah produk digital menjadi efektif dalam penggunaannya sebagai bentuk partisipasi demokrasi?

3. Diskusi

1. *Empathize*

Table 1. Hasil wawancara dengan empat orang mahasiswa FSRD ITB.

Nama	Antusiasme	Tantangan	Pengaruh	Hal yang diperlukan
Kania	Lingkungan kampus sangat menyuarakan demokrasi. Banyak teman-teman Kania yang mengikuti aksi demo, hingga ke Jakarta. Bentuknya variatif selain demo, ada yang membuat forum, dan lainnya.	Aplikasi UI/UX sudah baik, tetapi banyak yang terhalang. Untuk anak muda tidak masalah, tetapi untuk kalangan tua kurang cocok, karena dianggap terlalu ramai.	Sebagai generasi muda, hal tersebut sangat berpengaruh. Anak muda lebih cenderung menyukai hal yang enak dipandang. Menurut Kania, bisa dibuat lebih <i>engaging</i> dan <i>inviting</i> . Bikin semacam dorongan bahwa "Anak muda harus ikut." Grafis sangat penting untuk diimplementasikan.	Bagian berita bisa menjadi segmen pada aplikasi digital untuk membuat masyarakat menjadi lebih <i>up-to-date</i> dengan berita terkini secara berkala.
Azza	Mereka cukup <i>update</i> terhadap perkembangan masalah politik di Indonesia. Perihal masalah pemilu, antusiasmenya	Terkadang desain terlalu ramai, misalnya Shopee. Pemilihan warna terlalu banyak, desain yang beda <i>style</i> sehingga kurang konsisten,	Pengaruh cukup besar, Azza lebih memilih untuk mendownload aplikasi dengan fitur yang simpel. Desain untuk demokrasi sendiri	Lihat target pasar dahulu, misalnya anak muda. Maka, desain dan promosinya harus kekinian. Selain itu, promosi ditingkatkan dengan banyak menyebutkan program tersebut. Undang

	<p>tinggi. Teman-teman sekitar Azza pun peduli.</p>	<p>dan beberapa teks pada fitur terlalu kecil.</p>	<p>juga dapat mengubah tingkat partisipasi seseorang. Kalau dilihat dari majalah Tempo, desain mereka kontroversial, tetapi seru dan dapat diinterpretasi oleh masing-masing pembaca.</p>	<p>tokoh-tokoh terkenal agar bisa <i>relate</i>. Intinya buat orang FOMO.</p>
Afina	<p>Sebentar lagi akan terjadi bonus demografi di tahun 2045, Fina melihat bahwa banyak masyarakat yang mulai aktif dan berpikiran terbuka terhadap masalah masalah demokrasi. Selain itu, menurut Fina masyarakat Bandung memiliki sifat FOMO yang bisa berdampak positif terhadap tingkat antusiasme berdemokrasi.</p>	<p>Kadang interface terlalu ramai. UI/UX diarahkan untuk membuat pengguna mengeluarkan lebih banyak uang, misalnya biaya asuransi yang tercentang secara otomatis.</p>	<p>Pasti berpengaruh karena semua sudah beralih pada daring dan masyarakat yang FOMO. Misal aplikasi tersebut menjadi populer, pasti orang akan memberi tahu teman dan keluarganya dan semakin banyak orang yang melihat aplikasi tersebut.</p>	<p>Fitur rangkuman perbandingan, misalnya perbandingan calon-calon presiden sebelum pemilu seperti visi misi dan latar belakangnya. Karena kendala asal memilih yang terjadi di masyarakat disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat itu sendiri.</p>

Ozza	Ozza kurang tahu seberapa antusias warga Bandung mengenai demokrasi atau tidak. Namun, jika dilihat dari orang-orang sekitarnya yang membahas tentang isu politik yang terjadi beberapa bulan lalu, menurutnya masyarakat sudah cukup antusias dengan permasalahan demokrasi.	Desain tidak memiliki hierarki tulisan yang dapat mengakomodasi semua umur sehingga sering berpotensi mengurangi minat literasi. Aplikasi yang sulit untuk dimengerti akan menyebabkan orang awam untuk bingung. Meningkatkan aplikasi untuk dapat digunakan oleh orang yang tidak mengerti apapun.	Untuk mencapai efisiensi penggunaan produk digital, balik lagi ke point kedua, mungkin tergantung dari seberapa nyaman desain aplikasi tersebut dapat berpengaruh ke masyarakat. Desain aplikasi yang mudah untuk penggunanya, mungkin bisa meningkatkan partisipasi masyarakat, sebaliknya, jika desainnya membuat <i>user</i> bingung, bisa jadi ga ber- <i>effect</i> apapun.	Desain yang mudah dipahami dapat mengoptimalkan partisipasi demokrasi.

2. Define

Dari jawaban-jawaban narasumber di atas, dapat kami simpulkan bahwa:

1. Masyarakat Bandung, terutama kalangan mahasiswa, sudah terlihat antusias dalam berpartisipasi mengenai masalah demokrasi. Dilihat dari diskusi, forum, bahkan keikutsertaan dalam demonstrasi.

2. Tantangan yang dihadapi berupa *interface* yang ramai, terlalu banyak iklan, sulit dibaca, dan mengarahkan pengguna untuk mengeluarkan lebih banyak uang secara otomatis.
3. Produk digital dinilai berpengaruh pada tingkat partisipasi demokrasi, khususnya anak muda. Desain dapat dibuat menarik dan menimbulkan diskusi seperti pada sampul majalah Tempo. Kemudian, perasaan FOMO dan penasaran dapat digunakan sebagai dorongan untuk berinteraksi dengan konten-konten sosial-politik.
4. Beberapa hal yang diperlukan pada produk digital tersebut adalah promosi yang sesuai dengan target pasar, desain yang mudah dipahami, segmen berita yang diperbarui secara berkala, dan komparasi tokoh politik.

Kemudian, kami menggunakan metode 5W+1H untuk mengidentifikasi produk yang akan dibuat.

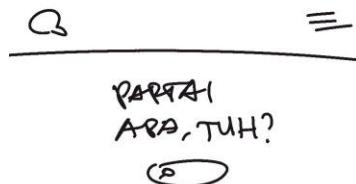
- *What:* Produk digital berupa aplikasi
- *Who:* Masyarakat Bandung
- *Why:* Meningkatkan keterlibatan demokrasi
- *Where:* Bandung, daring
- *When:* Terutama mendekati masa pemilihan
- *How:* Membuat ruang diskusi dan memberi informasi-informasi seputar sosial-politik.

3. ***Ideate***

Berikut hasil sketsa *interface* produk digital kami.



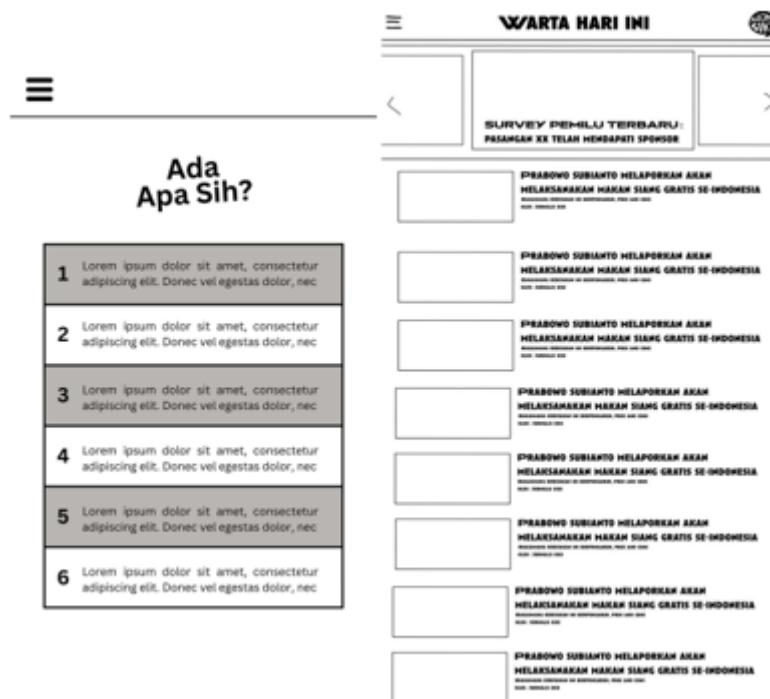
Gambar 1 . Sketsa halaman Bincang, Yuk!



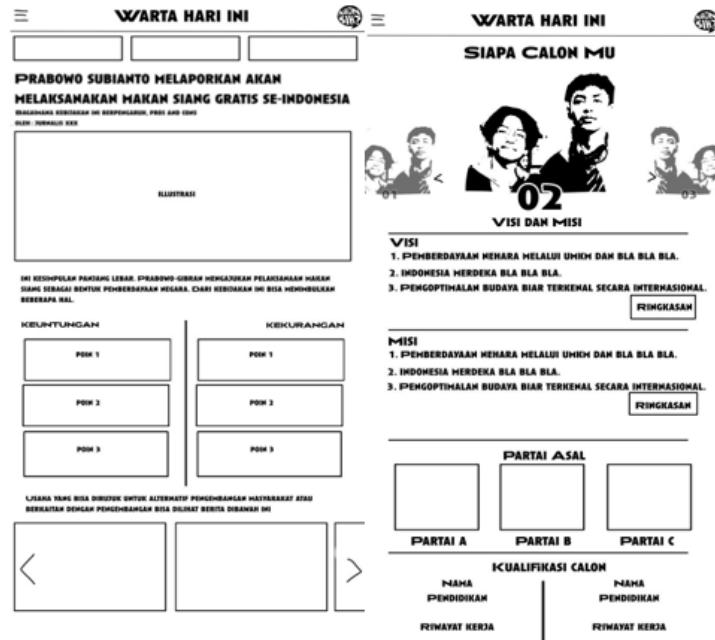
Gambar 2 . Sketsa halaman Partai.



Gambar 3 . Sketsa halaman Berita.



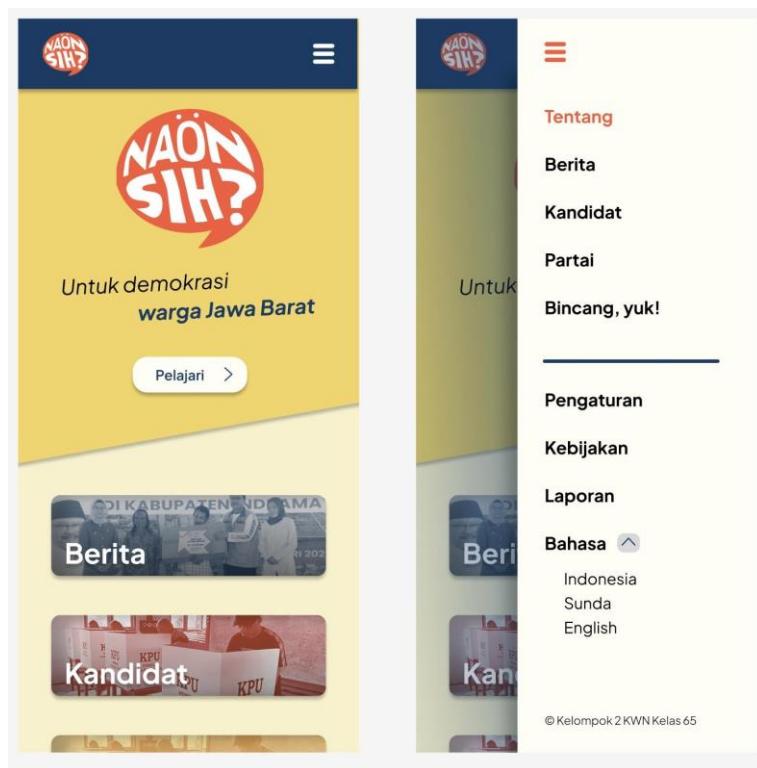
Gambar 3 . Sketsa tampilan berita.



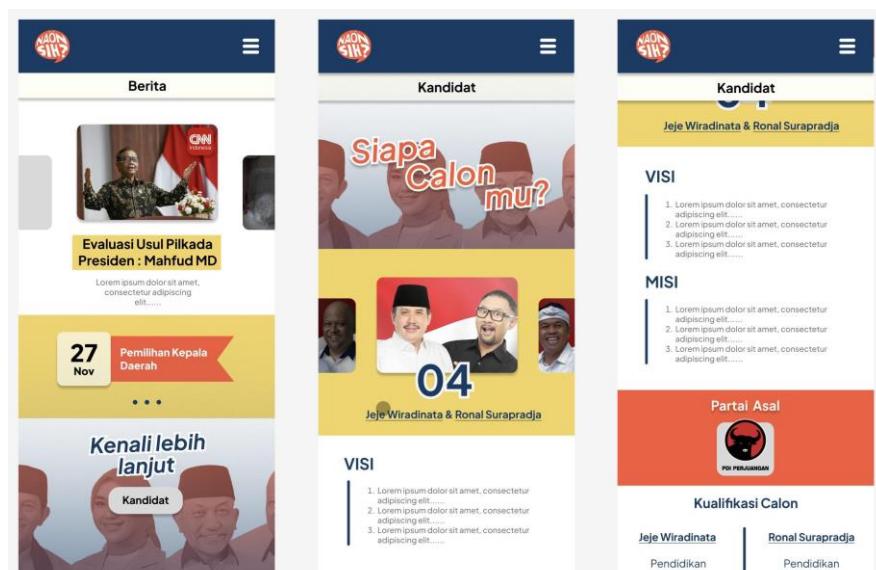
Gambar 3 . Tampilan halaman Bincang, Yuk! dan Partai.

4. Prototype

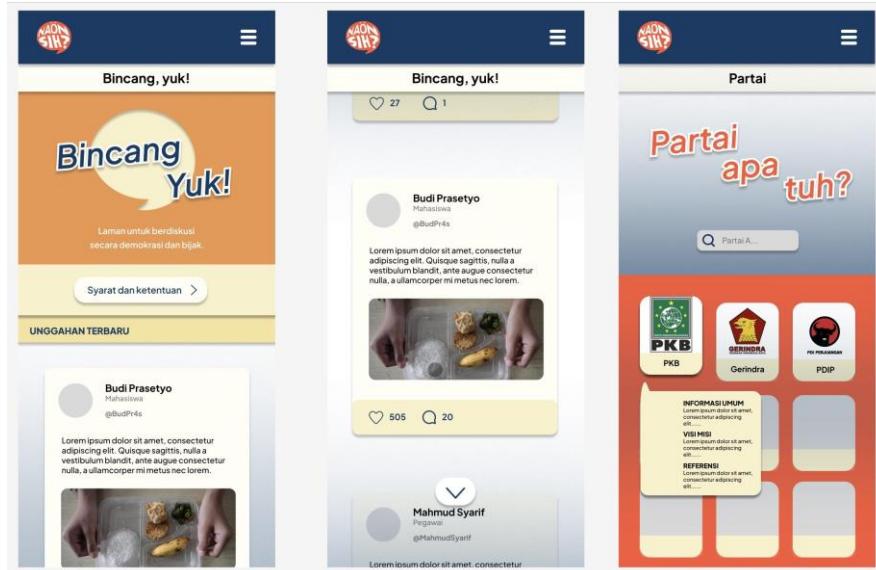
Pengembangan sketsa menjadi prototipe berupa rancangan *interface* sebuah produk digital.



Gambar 1 . Tampilan halaman utama dan



Gambar 2 . Tampilan halaman Berita dan Kandidat



Gambar 3 . Tampilan halaman Bincang, Yuk! dan Partai.

5. Evaluate

Desain ini memiliki tampilan yang menarik, terstruktur dengan rapi, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, sehingga memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna. Fungsionalitasnya sangat baik, terutama pada bagian berita yang diambil dari mitra terpercaya, menjamin kualitas dan keandalan informasi yang disajikan. Aplikasi ini juga informatif dan komprehensif, serta dilengkapi dengan fitur bahasa Sunda yang sangat mencerminkan budaya Jawa Barat. Kemudian, aplikasi ini menyatukan berbagai informasi terkait pemilu, sehingga pengguna tidak perlu mengakses banyak situs untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Hal ini menjadikannya sangat relevan dalam upaya mencerdaskan masyarakat mengenai pilihan politik mereka dan situasi politik terkini.

Meskipun demikian, terdapat kekurangan dalam pengumpulan informasi terpusat, mengingat tantangan yang ada di Indonesia terkait dengan sumber informasi yang sering kali bias. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk memastikan kredibilitas dan objektivitas sumber informasi politik yang digunakan.

4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, kami dapat menemukan solusi untuk mencerdaskan ilmu politik masyarakat melalui desain dan juga menghasilkan keluaran berupa prototipe aplikasi. Dari hasil wawancara dengan narasumber, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Bandung, khususnya mahasiswa, memiliki antusiasme yang tinggi terhadap partisipasi dalam isu demokrasi, terbukti dengan keterlibatan mereka dalam diskusi, forum, dan demonstrasi. Namun, beberapa tantangan terkait produk digital adalah desain *interface* yang terlalu ramai, banyak iklan, sulit dibaca, dan cenderung mendorong pengeluaran uang pengguna. Produk digital, seperti aplikasi, berpotensi meningkatkan partisipasi demokrasi, terutama di kalangan anak muda. Hal ini dapat dicapai dengan desain yang menarik, memicu diskusi, serta menimbulkan rasa penasaran. Produk digital ini perlu memiliki fitur seperti berita yang terupdate, perbandingan antar tokoh politik, promosi yang tepat sasaran, dan desain yang mudah dipahami. Berdasarkan metode 5W+1H, kami merancang aplikasi yang bertujuan untuk menyediakan ruang diskusi dan informasi sosial-politik yang relevan, terutama menjelang masa pemilihan. Kami juga mengedepankan tampilan yang menarik dan interaktif pada prototipe ini. Evaluasi prototipe lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas aplikasi dalam mendorong keterlibatan masyarakat dalam proses demokrasi.

5. Referensi

- [1] Wijaya, A. (2014). Demokrasi dalam Sejarah Ketatanegaraan Republik Indonesia. *Al-Daulah: Jurnal Hukum Perundingan Islam*, 4(1), 137-158. <https://doi.org/10.15642/ad.2014.4.01>
- [2] Nelly, S. (2024). Partisipasi Masyarakat dalam Proses Pembuatan Kebijakan Publik. *Jurnal Sociopolitico*, 6(1), 86-94. <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v6i1.119>
- [3] Lim, Merlyna. (2012). The League of Thirteen: Media Concentration in Indonesia. Participatory Media Lab Arizona State University Tempe & The Ford Foundation.
- [4] Fung A et al. (2010). JL: The place of self-interest and the role of power in deliberative democracy. *J Polit Philos* 2010, 18:64-100 <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9760.2009.00344.x>.