

**E-Konstituen: Inovasi Aplikasi Digital Berbasis *Digital Operating System* Untuk Meningkatkan Peran Generasi Muda di Era Demokrasi Digital**

**\*Alam Anugrah Ramadhan, I Putu Arya Aditia Utama, Jovialba Arkan**

\*Universitas Jenderal Soedirman; alamanugrah58@gmail.com

*Received: October 7, 2021; In Revised: January 22, 2022; Accepted: March 15, 2022*

**Abstract**

This study seeks to observe the importance of democracy in the digital era in realizing the Golden Indonesia 2045. The rapid development of technology and information has caused the world to enter the digital era so that all activities of human life begin to transition to the digital realm. Indonesia as one of the countries with large internet users has also transitioned into the digital era. All sectors of Indonesian people's lives have collaborated with digital media, although in some sectors, such as the political sector, especially in the democratic contestation, collaboration still needs to be improved. As a democratic country, the Indonesian people, especially the younger generation, need a wider space to be able to participate directly, but the space that should be created through digital media is still lacking to accommodate public participation, especially the younger generation in democracy. By using descriptive qualitative research methods and supported by primary and secondary data from questionnaires, books, journals, as well as various valid data from the internet, this study shows the need for digital applications to accommodate the community, especially the younger generation in democracy. Even though social media already exists, social media is still less effective and exclusive for carrying out democratic activities so that the participation of the younger generation and the contestation of democracy in the digital era is threatened to decline. Therefore, through the E-Constituent digital application, these problems can be overcome in order to realize Indonesia Gold 2045.

**Keywords:** Democracy, Industry Revolution, Innovation, Digital Operating System

**Pendahuluan**

Pesatnya perkembangan zaman telah membawa dunia terus memasuki era baru. Dunia sudah melewati berbagai fase perubahan yang secara dinamis berkembang di masyarakat, mulai dari revolusi industri 1.0, revolusi industri 2.0, revolusi industri 3.0, sampai pada akhirnya memasuki era revolusi industri 4.0 (Hamdan, 2018). Pada era kontemporer saat ini, era revolusi industri 4.0 lebih dikenal sebagai era digital yang merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya (Hidayat, 2018). Begitu juga dengan pemahaman mengenai era revolusi industri 4.0 yang merupakan sebuah upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dengan dunia nyata, di mana semua kegiatan atau aktivitas manusia berjalan dengan internet sebagai penopang utama (Harahap, 2019). Hal ini dibuktikan dengan besarnya pengguna internet di dunia karena berdasarkan survei *We Are Social* mencatat bahwa pengguna internet di seluruh dunia terus meningkat setiap tahunnya dan pada Januari 2021, angkanya mencapai 4,2 miliar atau tumbuh 13,2% dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya (Kemp, 2021). Artinya, digitalisasi telah membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan masyarakat sehingga hampir seluruh aktivitas kehidupan masyarakat mulai bertransisi ke dalam ranah digital, seperti pada aspek ekonomi, pendidikan, kesehatan, politik, sosial, dan budaya (Firdaus *et al*, 2021).

Kehadiran era digital di tengah-tengah masyarakat dapat diibaratkan sebagai pedang bermata dua karena dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif bagi masyarakat, tergantung dari cara menyikapinya (Suweta, 2019). Besarnya pengaruh dari era digital terhadap keberlangsungan suatu negara mengakibatkan semua negara harus dapat beradaptasi dan bertransisi terhadap era digital agar dapat mengambil manfaat dari adanya era baru ini. Ada banyak contoh negara yang telah berhasil beradaptasi dengan era digital sehingga mampu mengambil alih panggung dunia, seperti negara China, Amerika Serikat, India, Jepang, dan negara maju lainnya (Shandy, 2020). Semua negara ini berhasil bertransisi dengan baik dan seluruh aktivitas masyarakatnya hampir sebagian besar telah beralih ke ranah digital, mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, sosial, budaya, bahkan politik. Meskipun tidak semua sektor secara sepenuhnya beralih ke ranah digital, tetapi setidaknya negara-negara ini telah berhasil mengkolaborasikan sistem digital dengan aktivitas sehari-harinya.

Masifnya digitalisasi dengan penyebaran yang begitu cepat tidak hanya mempengaruhi aktivitas kehidupan dari masyarakat, tetapi juga menciptakan perubahan karakteristik dari masyarakat. Pada era digital, karakteristik masyarakat jauh berbeda dengan karakteristik sebelum masuknya era digital (Levin & Mamlok, 2021). Melalui era digital, karakteristik masyarakat cenderung lebih senang akan kebebasan karena digitalisasi telah menciptakan keterbukaan dan kemudahan dalam mengakses informasi apapun. Kedua, masyarakat juga cenderung senang dalam mengekspresikan diri, baik itu melalui penyampaian aspirasi, membagikan foto maupun video mereka ke dalam platform digital karena era digital telah mewadahi sekaligus memfasilitasi masyarakat dalam mengekspresikan dirinya. Terakhir, masyarakat di era digital juga memiliki perilaku *collective action* karena interaksi secara online lebih mudah untuk menghubungkan mereka satu sama lain (Tereseviciene, 2018).

Karakteristik yang dimiliki oleh masyarakat di era digital telah menunjukkan bahwa masyarakat memerlukan ruang publik yang lebih luas untuk dapat menyampaikan aspirasinya. Ada berbagai fenomena digital yang telah membuktikan perubahan karakteristik masyarakat sehingga memerlukan ruang publik yang lebih luas di era digital, salah satunya gerakan *Black Lives Matter* yang merupakan gerakan anti rasial di Amerika Serikat, tetapi telah bertransformasi menjadi gerakan global. Transformasi gerakan *Black Lives Matter* menjadi gerakan global disebabkan oleh karakteristik masyarakat yang memiliki keresahan yang sama dan mudah terhubung satu sama lain (Shahin *et al*, 2021). Selain itu, keterhubungan masyarakat dengan masyarakat lainnya disebabkan oleh adanya ruang publik yang mewadahi masyarakat untuk berinteraksi sehingga seluruh negara di dunia harus beradaptasi dan bertransisi menuju ke era digital agar tetap bisa bertahan dan bersaing dengan negara lainnya.

Indonesia adalah salah satu negara yang juga menghadapi dan memasuki era digital. Saat ini, Indonesia tergolong sebagai negara dengan pengguna internet yang besar dengan menyentuh angka 196,7 juta di tahun 2020. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan pada tahun 2018 lalu. Angka ini tergolong sangat besar karena persentase pengguna internet sudah menjangkau hampir 70 persen dari jumlah total penduduk Indonesia. Bahkan dengan jumlah yang besar ini membawa Indonesia sebagai negara ketiga pengguna internet terbanyak di Asia setelah Tiongkok dan India (Kusnandar, 2021). Jumlah pengguna internet yang besar tidak lantas memberikan kebermanfaatannya bagi Indonesia, tetapi ada berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh Indonesia dalam mengendalikan jumlah pengguna yang besar karena apabila hal ini tidak diberdayakan maka akan memberikan dampak negatif bagi bangsa Indonesia itu sendiri.

Saat ini, Indonesia sudah mulai beradaptasi dan bertransisi menuju ke era digital. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang melakukan aktivitasnya dengan memanfaatkan media digital. Ditambah dengan adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan media digital

semakin menjadi penopang utama masyarakat Indonesia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Hampir seluruh sektor kehidupan masyarakat sudah memanfaatkan media digital, mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan juga politik. Pertama, melalui sektor ekonomi, masyarakat Indonesia sudah mulai memanfaatkan ekonomi digital untuk menjalankan aktivitas perekonomiannya, seperti banyaknya UMKM yang membuka lapak dagang di dunia digital atau hanya menggunakan media digital untuk mempromosikan produknya (Idat, 2019). Kedua, sektor pendidikan di Indonesia adalah sektor yang paling dominan memanfaatkan media digital karena selama pandemi COVID-19, sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan metode pertemuan virtual sehingga memanfaatkan aplikasi digital, seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, dan lain sebagainya dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Ketiga, sektor kesehatan Indonesia juga banyak memanfaatkan media digital misalnya untuk menyebarkan informasi kesehatan mengenai COVID-19 maupun dalam menyediakan layanan pengaduan bagi masyarakat. Keempat, pada sektor politik media digital telah dimanfaatkan untuk melakukan manuver politik, seperti kampanye, memperkenalkan kebijakan publik, maupun diplomasi. Media digital dalam dunia politik sudah digunakan sebagai senjata dalam menarik perhatian masyarakat. Apalagi Indonesia sebagai negara demokrasi yang menjunjung tinggi kebebasan dalam berpendapat sehingga peran media digital dalam sektor politik sangat vital.

Pemanfaatan media digital oleh masyarakat Indonesia harus dilakukan dengan maksimal. Selain untuk menghadapi era digital, Indonesia juga memiliki aksi ambisius, yaitu Indonesia Emas 2045 dengan visi untuk mewujudkan Indonesia yang berdaulat, maju, adil, dan makmur. Untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 maka terdapat empat pilar penting yang harus diwujudkan terlebih dahulu, yaitu pembangunan manusia serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembangunan ekonomi berkelanjutan, pemerataan pembangunan, serta pemantapan ketahanan nasional dan tata kelola pemerintah (Bappenas, 2021). Semua pilar tersebut akan terwujud apabila masyarakat Indonesia khususnya generasi muda penerus bangsa mampu memanfaatkan media digital dengan sebaik mungkin dalam mendukung berbagai sektor kehidupan karena kedepannya generasi mudalah yang akan menjadi pemimpin sekaligus menjadi aktor penting dalam perwujudan Indonesia Emas 2045. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital pada era digitalisasi harus dilaksanakan dengan maksimal dalam rangka mewujudkan Indonesia Emas 2045.

Masyarakat Indonesia telah memanfaatkan media digital dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari, tetapi pada beberapa sektor masih perlu mendapatkan perhatian untuk dimaksimalkan, salah satunya pada sektor politik. Indonesia sebagai negara demokrasi tentunya memberikan wadah seluas-luasnya bagi masyarakat untuk menyampaikan aspirasinya. Apalagi saat ini Indonesia sudah memasuki era digital, penyampaian aspirasi berupa opini, kritik, saran, maupun argumen dapat dilakukan dengan bebas dan seluas-luasnya melalui media digital, namun masyarakat Indonesia belum mendapatkan wadah yang tepat agar aspirasinya dapat sampai secara efektif kepada perwakilannya di lembaga pemerintahan. Padahal, masyarakat Indonesia khususnya generasi mudanya memiliki partisipasi yang cukup aktif dalam menyuarakan aspirasinya. Meskipun saat ini sudah ada media sosial, tetapi media sosial masih terlalu umum dalam penyampaian aspirasi sehingga seringkali aspirasi tidak didengar oleh pemerintah atau begitu juga sebaliknya, kebijakan yang dirancang oleh pemerintah tidak sampai dengan baik di masyarakat.

Permasalahan ini harus mendapatkan perhatian yang serius karena seringkali menimbulkan konflik antara masyarakat dengan pihak pemerintah. Apalagi dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045, sektor demokrasi yang substantif dalam pemantapan ketahanan nasional dan tata kelola pemerintahan menjadi sektor yang juga harus direalisasikan sehingga marwah demokrasi di era digital harus tetap dijaga. Selain itu, demokrasi tidak cukup

hanya dijaga, tetapi juga harus ditingkatkan dengan memperbanyak keterlibatan masyarakat khususnya anak muda untuk berpartisipasi dalam demokrasi.

Menurut Hans Kelsen, demokrasi merupakan pemerintahan oleh rakyat yang kekuasaannya dijalankan oleh wakil-wakil rakyat (Muwahidin, 2017). Negara berdasarkan prinsip demokrasi memerlukan rakyat yang bersepakat mengenai makna demokrasi, memahami cara kerja demokrasi dan kegunaannya dalam kehidupan. Demokrasi yang kuat bersumber pada kehendak rakyat dan bertujuan untuk mencapai kemaslahatan bersama. Oleh karena itu, demokrasi harus berkaitan dengan persoalan perwakilan kehendak rakyat. Artinya, demokrasi mengharuskan pertanggungjawaban secara moral kepada para pemilihnya, bukan terhadap partai politik. Demokrasi juga berarti tersedianya prinsip kebebasan beragama, berpendapat, dan berserikat (Yunitasari, Sugiyanto & Swastika, 2017).

Dalam konsep negara hukum demokratis, demokrasi diatur dan dibatasi oleh aturan hukum, sedangkan hukum itu sendiri ditentukan melalui cara-cara demokratis berdasarkan konstitusi. Konstitusi itu mengandung prinsip-prinsip hubungan dan batas-batas kekuasaan antara pemerintahan dengan hak-hak rakyat (Bactiar, 2016). Dengan demikian, aturan dasar penyelenggaraan negara harus disandarkan kembali secara konsisten pada konstitusi negara. Semua aturan hukum yang dibuat melalui mekanisme demokrasi tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam UUD 1945, konstitusi tersebut menjadi pedoman negara dan masyarakat Indonesia. Bagi negara, konstitusi adalah kontrak sosial antara pemerintah dan rakyat yang telah memberikan mandatnya untuk mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara, sedangkan bagi masyarakat, konstitusi menjadi pedoman dalam bertindak dan bertingkah laku dalam setiap aktivitas berbangsa dan bernegara.

Demokrasi Indonesia dijamin dalam ketentuan Pasal 28E ayat (3) UUD 1945 yang berbunyi “Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat.”, kemudian menurut UU Nomor 9 tahun 1998 tentang kemerdekaan menyampaikan pendapat di muka umum pada ketentuan Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “Kemerdekaan menyampaikan pendapat pikiran dengan lisan, tulisan dan sebagainya secara bebas dan bertanggungjawab sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku”. Hak atas kebebasan berpendapat yang tercantum dalam UUD 1945 dan UU Nomor 9 Tahun 1998 tersebut menegaskan bahwa kebebasan berpendapat merupakan hak dasar dalam hidup yang dijamin dan dilindungi oleh negara, namun belakangan ini kebebasan berpendapat justru cenderung mengalami penyempitan ruang publik baik itu lisan maupun tulisan, seperti penghapusan mural oleh aparat, perburuan pelaku dokumentasi, penangkapan pembuat konten, penangkapan terkait UU ITE, penangkapan orang yang mengkritik kebijakan PPKM, hingga penangkapan sejumlah orang yang membentangkan poster untuk menyampaikan keinginannya kepada presiden. Kondisi tersebut tentu sangat memprihatinkan mengingat Visi Indonesia Emas 2045, maka dari itu perlu adanya platform khusus untuk menjaring aspirasi masyarakat agar kebebasan berpendapat terjamin dan meningkatkan kepercayaan publik terhadap pemerintah.

Habermas memisahkan konsep ruang publik menjadi dua kategori, yakni ruang publik politik dan ruang publik sastra. Kedua konsep ruang publik tersebut menunjukkan dua hal. Pertama, ruang publik menjadi ruang terbuka bagi semua orang. Publik juga tidak lagi dipahami sebagai status aristokrat yang dipegang oleh penguasa (pemerintah). Setiap orang memiliki hak yang sama untuk menyatakan pendapatnya di ruang publik. Pada saat yang sama, ruang publik ini juga menunjukkan perubahan status masyarakat, di mana setiap orang, dari mana pun mereka berasal, mereka tetap memiliki hak yang sama di ruang publik. Dahulu hanya kaum borjuis atau pengusaha yang mendapat tempat di ruang publik, namun dengan berkembangnya zaman, masyarakat biasa pun memiliki akses yang sama. Di sinilah ruang publik menjadi ruang inklusif di mana setiap orang diperlakukan setara. Kedua, dalam upaya

menyalurkan aspirasi di ruang publik, masyarakat dahulu menggunakan pengelolaan informasi secara sederhana untuk menyampaikan aspirasinya. Namun, seiring berkembangnya waktu pengelolaan sederhana ini berubah menjadi lebih profesional dan modern. Manajemen informasi mulai mengenal jadwal publikasi, format media cetak serta mulai mengarah pada bentuk *newsletter*, dan publikasi media digital (Supriadi, 2017).

Dalam upaya mewujudkan Indonesia Emas 2045, tentunya sektor demokrasi perlu adanya suatu wadah untuk menampung aspirasi masyarakat yang lebih praktis dan adaptif. Salah satunya melalui E-Konstituen yang merupakan inovasi aplikasi digital berbasis *digital operating systems* (DOS). Melalui aplikasi ini, nantinya masyarakat khususnya generasi muda akan difasilitasi untuk menyampaikan aspirasi secara langsung kepada perwakilannya di pemerintah baik lembaga legislatif maupun eksekutif. Selain itu, aplikasi ini juga memfasilitasi para pejabat pemerintah untuk mensosialisasikan kebijakannya kepada masyarakat melalui fitur-fitur yang tersedia sehingga hal tersebut dapat menjadi jawaban atas permasalahan pemanfaatan media digital dalam sektor politik untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045.

Dikutip dari *website* (TRACC, 2021) *Digital Operating System* adalah teknologi baru yang menggunakan pendekatan sistem produksi untuk menyelaraskan prinsip peningkatan yang lebih sederhana dan berkelanjutan dengan manufaktur cerdas. Fokusnya adalah pada peningkatan operasi sehari-hari dan efisiensi organisasi melalui analitik canggih dan kemampuan digital yang ditingkatkan. Penggunaan *Digital Operating System* ini bertujuan untuk memudahkan *user* dalam memanfaatkan aplikasi E-Konstituen secara praktis, efisien dan *real time* dimanapun mereka berada.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saud, Ida, Abbas, Asfaq & Ahmad pada tahun 2020, mereka menemukan fakta bahwa generasi muda Indonesia tertarik untuk berpartisipasi dalam bidang politik, partisipasi mereka telah meningkatkan efikasi politik, dan dengan demikian perpecahan politik dapat menjadi perhatian. Selain itu, ditemukan fakta bahwa variabel sosiodemografi mempengaruhi individu untuk memilih partai atau kandidat tertentu. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa generasi muda adalah indikator utama perubahan dalam masyarakat, dan Indonesia memiliki jumlah generasi muda yang sangat banyak. Hal ini tentu menjadi kesempatan emas bagi pemerintah untuk melibatkan generasi muda untuk mendukung Visi Indonesia Emas 2045.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Juditha & Darmawan, 2018), mereka menyampaikan bahwa seratus persen responden merupakan generasi milenial yang menggunakan internet. Telepon seluler dan laptop merupakan media yang paling banyak digunakan responden saat terhubung internet. Rata-rata mereka menggunakannya lebih dari 5 jam per hari. Tujuan dari penggunaan internet kebanyakan untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Penggunaan media digital dari hasil penelitian tersebut terdiri dari tiga hal yaitu perangkat digital, media digital dan konten digital. Mereka menyimpulkan bahwa telepon seluler adalah perangkat yang paling banyak digunakan oleh generasi milenial.

Sedangkan media sosial dan grup obrolan *online* adalah media digital yang juga paling dominan digunakan. Sementara untuk konten digital yang paling sering diakses adalah film, pesan teks dan video digital. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa generasi milenial menganggap bahwa topik politik sebagai topik yang biasa saja. Meski demikian, responden mengakui tetap mengikuti berita-berita politik yang kebanyakan diakses dari media *online* dan televisi. Partisipasi politik dari generasi milenial Indonesia masih cenderung rendah. Namun, dukungan dan partisipasi politik generasi milenial dapat meningkat apabila pemerintah mampu memberikan sosialisasi atau informasi/berita tentang kampanye untuk mendukung kebijakan-kebijakan yang positif. Mengingat mayoritas generasi ini adalah pengguna media digital, sosialisasi tersebut bisa dalam bentuk film, pesan teks yang menarik serta video digital di media

sosial maupun media online lainnya.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain: (1) Untuk memaksimalkan pemanfaatan media digital di sektor politik masyarakat Indonesia khususnya pada bidang demokrasi melalui inovasi aplikasi digital E-Konstituen berbasis *digital operating system* (DOS), (2) Untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat khususnya generasi muda Indonesia dalam kontestasi demokrasi dengan melalui aplikasi digital E-Konstituen untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045, dan (3) Untuk memberikan wadah khusus dalam menyampaikan aspirasi baik oleh masyarakat maupun pemerintah dalam rangka meningkatkan demokrasi di Indonesia.

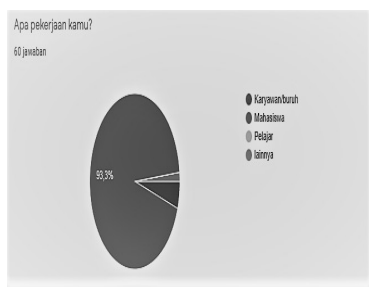
### Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa metode dalam penyusunan bahan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Participation Action Research* (PAR) dengan melibatkan semua pihak yang relevan dalam meneliti secara aktif. Penelitian kali ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer sebagai data utama yang diperoleh dari hasil kuesioner dan data sekunder yang diperoleh dari bahan kepustakaan yang mendukung data primer. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dengan jenis pertanyaan berganda dan jawaban panjang. Teknik pemilihan sampel data menggunakan jenis *sample random* yang mana koresponden tidak dilimitasi dalam kategori tertentu, kemudian hasil data diolah sedemikian rupa untuk mencapai hasil penelitian yang diharapkan. Dari data yang telah dihasilkan kemudian dianalisis menggunakan model kualitatif deskriptif yang mana hasil dari data penelitian dijelaskan melalui interpretasi peneliti.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang akan dipaparkan pada sub bab ini adalah hasil penelitian yang berasal dari data utama atau data primer. Metode data primer yang digunakan adalah dengan membuat kuesioner. Kuesioner yang telah disebar memiliki data populasi sebanyak 60 koresponden. Pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan *random sampling*. Ditemukan dalam kuesioner yang berjudul “Survei Efektivitas Penyampaian Aspirasi di Media Sosial” dengan link [s.id/SurveiEfektifitasPenyampaianAspirasidiMediaSosial](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPU6B-UVzkdvYL7Gpc5x74JfjX8qchffOPu-0KLwHpc2Q7KQ/viewform) atau <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPU6B-UVzkdvYL7Gpc5x74JfjX8qchffOPu-0KLwHpc2Q7KQ/viewform> yang melibatkan 60 koresponden ditemukan hasil sebagai berikut:

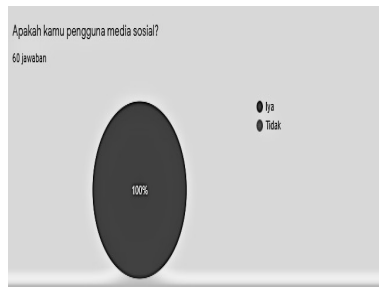
Gambar 1:  
Pekerjaan Koresponden



Gambar 2:  
Usia Koresponden



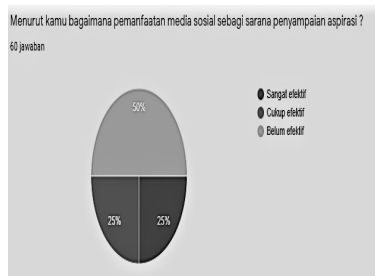
Gambar 3:  
Pengguna Media Sosial



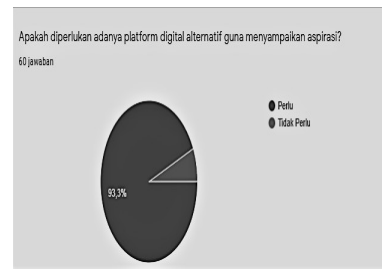
Gambar 4:  
Berita Politik



Gambar 5:  
Efektifitas Media Sosial



Gambar 6:  
Urgensitas Platform Alternatif



Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2021

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan seperti pada gambar di atas, diketahui bahwa, **Gambar 1:** Pekerjaan koresponden yang mengisi kuesioner mayoritas adalah seorang mahasiswa dengan prosentase 93,3%, karyawan/buruh dengan persentase 5% dan yang mengisi lainnya sebesar 1,7%. **Gambar 2:** Ditemukan bahwa usia koresponden yang mengisi kuesioner tersebut berusia di antara 15-25 tahun. Usia tersebut menunjukkan bahwa para koresponden adalah generasi muda yang akan menjadi pelaksana dari visi Indonesia Emas 2045 yang diinisiasikan oleh pemerintah. **Gambar 3:** Ditemukan dalam data hasil jawaban kuesioner tersebut bahwa 100% koresponden menggunakan media sosial. Hal ini ditanyakan agar terjadi relasi yang konkret antara maksud dari pengadaaan kuesioner dengan koresponden yang nantinya akan menjawab. **Gambar 4:** Dari gambar di atas dapat diketahui bahwasanya sebanyak 35% koresponden mengikuti perkembangan berita politik, 48,3% menjawab mungkin mengikuti perkembangan berita politik dan selebihnya 16,7% menjawab tidak mengikuti perkembangan berita politik. **Gambar 5:** Dapat ditemui dalam hasil data yang telah di proses sebanyak 55 koresponden dari 60 total keseluruhan menjawab sebagai berikut: 1. Sebanyak 32 koresponden menjawab bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyampaian aspirasi belum efektif terlaksana; 2. Sebanyak 4 koresponden menjawab bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyampaian aspirasi sudah cukup efektif; 3. Sebanyak 19 koresponden menjawab bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyampaian aspirasi sudah efektif, dan; 4. Sebanyak 5 koresponden memilih untuk tidak menjawab. Dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada koresponden bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media sosial sebagai sarana penyampaian aspirasi yang selama ini sering dilakukan. **Gambar 6:** Pada gambar di atas diketahui bahwa 93,3% koresponden menjawab diperlukan adanya suatu *platform* digital alternatif dan sebanyak 6,7% koresponden menjawab tidak perlu adanya platform digital alternatif lainnya.

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak dari generasi muda yang menggunakan media sosial mengikuti perkembangan politik di Indonesia dengan alasan adanya minat terhadap hal tersebut. Kemudian dapat diketahui juga bahwa pemanfaatan media sosial yang mereka gunakan selama ini untuk menyampaikan aspirasi ternyata belum sepenuhnya efektif. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari lemahnya interaksi, keamanan, penerimaan aspirasi, dan lainnya. Lebih lanjut dibutuhkan adanya *platform* digital alternatif yang dapat meminimalisir faktor-faktor yang menyebabkan ketidakefektifan penyampaian aspirasi di media sosial. *Platform* digital yang diharapkan oleh koresponden berupa *platform* yang dapat menyediakan adanya interaksi antara penyampai aspirasi dengan penerima aspirasi, memiliki ruang lingkup yang jelas, platform berbasis *website* atau aplikasi dan mudah digunakan.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa media sosial kurang efektif dalam mewedahi aspirasi dari masyarakat khususnya generasi muda. Selain itu, ketidakefektifan ini menyebabkan menurunnya ketertarikan generasi muda berpartisipasi dalam kontestasi demokrasi sehingga kondisi ini mengancam eksistensi demokrasi di era digital. Dengan demikian, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan bahwa generasi muda memerlukan sebuah aplikasi khusus untuk mewedahinya dalam berdemokrasi, baik untuk menyampaikan aspirasi maupun berinteraksi dengan pejabat pemerintah. Melalui E-Konstituen, permasalahan mengenai kurangnya aplikasi digital dalam mewedahi generasi muda untuk berdemokrasi akan dapat diatasi. Sesuai dengan namanya, E-Konstituen adalah aplikasi digital yang mempertemukan masyarakat dengan pemerintah dalam ranah digital. Aplikasi ini akan memberikan ruang seluas-luasnya untuk masyarakat dalam berdemokrasi dan tidak hanya kepada masyarakat, tetapi aplikasi ini juga akan memberikan ruang untuk pemerintah berinteraksi dengan masyarakat baik dalam mendiskusikan maupun memperkenalkan sebuah kebijakan. Selanjutnya, aplikasi E-Konstituen akan berbasis *digital operating system* (DOS) yang merupakan sebuah sistem untuk mengoperasikan aplikasi maupun teknologi sehingga dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Artinya, melalui *digital operating system* (DOS), aplikasi E-Konstituen akan berisi berbagai fitur dalam menunjang pengoperasiannya. Berikut ini adalah fitur-fitur yang akan terdapat pada aplikasi E-Konstituen:

### 1. *login/sign in*

Fitur pertama yang akan terdapat pada aplikasi E-Konstituen adalah fitur *login/sign in*. Pengguna akan menggunakan fitur ini untuk memasuki aplikasi dan mengoperasikan fitur-fitur lainnya yang terdapat pada E-Konstituen. Untuk memasuki aplikasi atau *login*, pengguna akan menggunakan *Email/Username* serta *password* yang sudah didaftarkan. Apabila pengguna belum melakukan pendaftaran maka sistem secara otomatis tidak akan mengizinkan pengguna untuk memasuki aplikasi sehingga pengguna akan diarahkan untuk melakukan pendaftaran atau *sign in* terlebih dahulu. Pada fitur *sign in*, pengguna akan melengkapi data-data yang diperlukan untuk membuat akun, seperti nama lengkap, tempat, tanggal lahir, domisili, NIK (Nomor Induk Kependudukan), *Email*, dan *Password*. Apabila semua kebutuhan data telah dilengkapi maka pengguna bisa langsung men-*submit* dan akun telah siap digunakan untuk memasuki aplikasi E-Konstituen.

### 2. Tampilan Awal

Fitur berikutnya yang akan terdapat pada aplikasi E-Konstituen setelah berhasil untuk melakukan *login* adalah tampilan awal. Melalui tampilan awal ini, akan terdapat beberapa ikon, seperti ikon profil, notifikasi, rating, dan juga pilihan untuk memasuki menu legislatif maupun eksekutif. Semua ikon yang terdapat pada tampilan awal ini adalah sebuah fitur dasar sebelum memasuki fitur utama dari aplikasi E-Konstituen.



### 3. Menu Utama

Fitur utama aplikasi E-Konstituen terdapat pada menu utama. Setelah melewati tahapan *login*, memilih menu legislatif atau eksekutif, maka selanjutnya pengguna akan memasuki menu utama dari aplikasi E-Konstituen. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa menu utama ketika memilih legislatif maupun eksekutif memiliki fitur yang sama karena yang membedakan hanya pada pejabat pemerintah yang dituju oleh pengguna. Fitur-fitur yang akan terdapat pada menu utama adalah layanan aduan, *group discussion*, *call conference*, dan *political news*. Semua fitur tersebut memiliki perannya masing-masing dalam mewadahi pengguna untuk berdemokrasi.

Kebaruan dalam *platform* E-Konstituen ini adalah adanya 4 fitur unggulan yakni layanan aduan, *group discussion*, *call conference*, dan *political news* yang memfasilitasi pengguna untuk bisa lebih dekat dengan pejabat pemerintah, selain itu aplikasi ini juga menyediakan fitur *rating* yang dapat digunakan untuk memberikan penilaian kepada para pejabat. Aplikasi ini juga terintegrasi secara nasional sehingga cakupannya lebih luas dan diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan peran generasi muda dalam bidang politik. Pengembang juga diperlukan dalam penerapan aplikasi E-Konstituen yang mana dalam hal ini pengembang nantinya yang akan merancang aplikasi tersebut agar bisa digunakan oleh masyarakat secara umum.

Target dari aplikasi E-Konstituen yang besar membutuhkan pengembang yang memiliki legitimasi untuk bisa mengakomodir kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan aplikasi E-Konstituen. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa pengoperasian aplikasi ini menggunakan data kependudukan dan data pejabat eksekutif dan legislatif. Oleh karena kebutuhan data yang bersifat pribadi itu nantinya akan dimasukkan kedalam pengoperasian aplikasi E-Konstituen maka diperlukan pengembang yang memiliki kewenangan untuk itu. Dalam hal ini Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) bisa menjadi pengembang utama yang bekerja sama dengan Komisi Pemilihan Umum (KPU) sebagai lembaga yang menyediakan data pejabat publik. Perlu diketahui bahwa kesuksesan pengoperasian aplikasi E-Konstituen sebagai langkah baru dalam berdemokrasi di Indonesia tidak hanya melibatkan lembaga negara melainkan juga peran aktif masyarakat sebagai pemain utama dalam aplikasi ini. Bagaimana nantinya aplikasi ini dapat disosialisasikan kepada masyarakat luas untuk digunakan sebagai bentuk penyampaian aspirasi digital.

### Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media sosial selama ini sebagai sarana penyampaian aspirasi belum sepenuhnya efektif terlaksana. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya interaksi antara pejabat publik dengan masyarakat, kurangnya ruang privatisasi dan keamanan dalam menyampaikan aspirasi. Kurang efektifnya media sosial sebagai sarana penyampaian aspirasi selama ini dapat mempengaruhi perkembangan demokrasi digital saat ini guna mencapai visi Indonesia Emas 2045. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan E-Konstituen sebagai platform digital alternatif untuk menyampaikan aspirasi masyarakat dengan berbagai fitur unggulan seperti ruang diskusi, portal berita politik, *call conference*, dan layanan aduan. E-Konstituen ini bertujuan untuk meningkatkan peranan masyarakat khususnya generasi muda agar lebih peduli dan tertarik terhadap hubungan politik antara masyarakat dengan pejabat publik untuk mencapai suatu kebijakan politik yang tepat guna.

**Referensi**

- Bactiar. (2016). Esensi paham konsep konstitualisme dalam konteks penyelenggaraan sistem ketetaneeraan. *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, 6 (1), 122-138.
- Bappenas. (2021). *Indonesia 2045 Berdaulat, Maju, Adil, dan Makmur*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari [https://www.bappenas.go.id/files/Visi%20Indonesia%202045/Ringkasan%20Eksekutif%20Visi%20Indonesia%202045\\_Final.pdf](https://www.bappenas.go.id/files/Visi%20Indonesia%202045/Ringkasan%20Eksekutif%20Visi%20Indonesia%202045_Final.pdf)
- Bayu, D. J. (2020). *Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>
- Budiana & Warta. (2019). Strategi pemikiran politik ke arah penegasan dan penguatan sistem pemerintahan presidensial di indonesia. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 16 (4), 448-457.
- Firdaus, Dita, & Roziqin. (2021). Transformasi birokrasi digital di masa pandemi covid-19 untuk mewujudkan digitalisasi pemerintahan indonesia. *Jurnal Studi Pemerintahan*, 4 (2), 226-239.
- Hamdan. (2018). Industri 4.0: Pengaruh revolusi industri pada kewirausahaan demi kemandirian ekonomi. *Jurnal Nusamba*, 3 (2), 1-8.
- Harahap, N. (2019). Mahasiswa dan revolusi industri 4.0. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Manajemen*, 6 (1), 38.
- Hidayat, M. A. (2018). *Homo digitalis: manusia dan teknologi di era digital*. Trunojoyo: Elmatera.
- Idat, D. (2019). Memanfaatkan era ekonomi digital untuk memperkuat ketahanan nasional. *Journal Archives*, 7 (2), 5-11.
- Juditha, C., Darmawan, J. (2018). Penggunaan media digital dan partisipasi politik generasi milenial. *Jurnal Penelitian dan Opini Publik*, 22 (2), 94-108.
- Kemp, S. (2021). *Digital 2021: The Latest Insights Into The 'State of Digital'*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Kusnandar, V. B. (2021). *Pengguna Internet Indonesia Peringkat Ke-3 Terbanyak di Asia*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>.
- Levin & Mamlok. (2021). Culture and Society in the Digital Age. *Information*, 12 (68), 1-13.
- Muwahidin, M. A. (2017). Urgensi Demokrasi Dalam Upaya Pembentukan Negara Ideal Menurut Muhammad Syahrur. *Jurnal UIN SU*, 3 (2), 400-434.
- Shandy, K. (2020). *China dan AS Masih Menjadi Raja Ekonomi Digital Global*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://ekbis.sindonews.com/read/139924/34/china-dan-as-masih-menjadi-raja-ekonomi-digital-global-1597997303>
- Saud, M., Ida, R., Abbas, A., Asfaq, A., & Ahmad, A, R. (2020). Media sosial dan digitalisasi partisipasi politik pada generasi muda: perspektif indonesia. *Society*, 8 (1), 83-93.
- Setiawan, W. (2017). Era digital dan tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*.

- Shahin, Nakahara, & Sanchez. (2021). Black Lives Matter goes global: Connective action meets cultural hybridity in Brazil, India, and Japan. *New Media & Society*.
- Supriadi, Y. (2017). Relasi ruang publik dan pers menurut habermas. *Jurnal Unpad: Kajian Jurnalisme*, 1 (1), 1-20.
- Suweta, I. M. (2019). Perguruan tinggi menyikapi pembudayaan revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1 (1), 13-15.
- TRACC. (2021). *Digital Operating Systems, Designing The Future World Of Work With Next-Generation Production Systems*. Diakses pada 21 Desember 2021, dari <https://traccsolution.com/digital-operating-systems/>
- Tereseviciene, M., Tamoliune, G., Naujokaitiene, J., Pranckute, D., Lithuania. (2018). Characteristics of digital and network society: emerging places and spaces of learning. *Proceedings of the European Distance and E-Learning Network 2018 Annual Conference*.