

Digitalisasi Dalam Mempengaruhi Partisipasi Politik: Studi Kasus pada Petisi Online “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!”

Dwini Rahmadina Nisahati¹

¹Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

dwini.rahmadina@ui.ac.id

Diterima 28 Januari 2021 / Disetujui 1 Juli 2021

ABSTRACT

After the government announced that there will be two corona virus vaccination schemes; government program vaccination and self-vaccination, the public gave a disapproving reaction by raising an online petition on the Change.org website asking the government to make vaccines free for all Indonesians. Within five days, there were more than 7500 virtual signatures supporting the policy from the initial target of 2500 signatures. As a result, the government decided to make vaccines free for all Indonesians. By using literature review research method, this qualitative paper came to conclusion that the online petition entitled "Free Covid-19 Vaccine For All Indonesian People!" on the Change.org site is follows Direct Democracy digital democracy where the goal is equality to make free vaccines for all Indonesian people without any political actors acting as intermediaries. Political participation carried out by the public through digital media has proven not to tarnish democratic values at all, in fact, it actually strengthens them when carried out with applicable norms.

Keywords: Digital Democracy; Direct Democracy; Online Petition; Political Participation

ABSTRAK

Setelah pemerintah mengumumkan skema pelaksanaan vaksinasi corona virus terbagi dua, yaitu vaksinasi program pemerintah dan vaksinasi mandiri, publik memberikan reaksi tidak setuju dengan menggalang petisi *online* di situs Change.org yang meminta pemerintah untuk menggratiskan vaksin untuk seluruh masyarakat Indonesia. Dalam kurun waktu lima hari, terdapat lebih dari 7500 tanda tangan virtual yang mendukung kebijakan tersebut dari target awal sebanyak 2500 tanda tangan. Hasilnya, pemerintah memutuskan untuk menggratiskan vaksin untuk seluruh masyarakat Indonesia. Dengan analisa menggunakan metode penelitian kualitatif kajian pustaka, petisi online berjudul “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” di situs Change.org merupakan bentuk demokrasi digital Direct Democracy di mana tujuannya merupakan kesetaraan, yaitu membuat vaksin gratis untuk seluruh masyarakat Indonesia, dan peran pembuat petisi yang menjadi representasi masyarakat tanpa adanya aktor politik yang menjadi perantara. Partisipasi politik yang dilakukan oleh publik melalui media digital terbukti tidak mencoreng nilai-nilai demokrasi sama sekali, justru malah memperkuatnya saat dilakukan dengan norma-norma yang berlaku.

Kata kunci : Demokrasi Digital; Demokrasi langsung; Partisipasi Politik; Petisi *Online*

PENDAHULUAN

Digitalisasi di era modern telah memberikan banyak kesempatan kepada masyarakat untuk berpartisipasi di dalam ruang sosial dan politik. Publik menggunakan internet dengan tingkat intensitas yang tinggi, sehingga penggunaannya dapat menjadi media untuk mempengaruhi jalannya sistem politik (Boulianne, 2009). Media sosial memiliki banyak dampak positif dalam memfasilitasi akses edukasi mengenai ruang sosial dan politik yang lebih terjangkau sehingga publik dapat mengetahui apa yang sedang terjadi (Gil de Zúñiga et al., 2010). Di Indonesia, masyarakat mulai ikut berpartisipasi dalam kegiatan politik yang beragam dalam ruang digital. Media sosial merupakan media dengan persistensi tertinggi dalam partisipasi dan aktivisme politik (Ida et al., 2020). Tidak sedikit dari mereka yang mendukung gerakan-gerakan tertentu untuk mengubah status quo. Banyak alasan mengapa publik mau berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan politik. Mereka menganggap bahwa ini lah salah satu cara mereka dalam membuat perubahan yang signifikan. Semakin banyak orang yang terlibat dalam kegiatan politik, akan ada semakin banyak orang yang memahami situasi politik di negara mereka, sehingga mereka dapat memberi kritik terhadap jalannya pemerintahan. Dengan demikian, publik dapat menemukan jalan keluar untuk berbagai permasalahan dengan terlibat dalam kegiatan demokrasi.

Publik termotivasi untuk berpartisipasi dalam ruang politik karena mereka sering menjadi target dalam mobilisasi partai politik atau kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan sendiri. Mereka memilih untuk berpartisipasi secara politik lewat lingkungan sosial atau memiliki pengalaman sendiri yang membuatnya ingin berpartisipasi. Terdapat dua faktor alam aktivisme politik, yaitu: 1) partisipasi publik dan 2) rasa efikasi politik (De Vreese, 2007). Dua faktor ini dapat memotivasi dan mempengaruhi publik untuk memutuskan apakah mereka ingin berpartisipasi atau tidak.

Pada 11 Desember 2020 lalu, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengumumkan kepada media bahwa nantinya akan ada dua skema vaksinasi COVID-19, yaitu vaksinasi dari program pemerintah dan vaksinasi mandiri. Dalam program vaksinasi program pemerintah, pemerintah memprioritaskan tenaga kesehatan, tenaga pelayanan publik esensial, dan kelompok rentan. Sementara untuk skema mandiri, pemerintah menysasar pelaku ekonomi,

peserta Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Kesehatan, non-BPJS dan kelompok masyarakat umum (Azizah, 2020). Berdasarkan data Kementerian Kesehatan yang didapat pada 12 Januari 2021 hingga pukul 12.00 WIB, kasus positif COVID-19 bertambah 10.047 pasien menjadi total kasus 846.765 orang dengan angka kematian bertambah 302 menjadi total kasus 24.465 orang, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan kasus COVID-19 aktif tertinggi di Asia Tenggara. Melihat kasus COVID-19 yang tidak terlihat membaik, pelaksanaan vaksinasi memang sangat perlu dilakukan sebelum kasus kematian kembali mencetak rekor lebih tinggi lagi (Asmara, 2021).

Walaupun begitu, reaksi masyarakat tentang skema vaksin yang diumumkan oleh pemerintah menunjukkan reaksi yang negatif karena terdapat rencana di mana masyarakat diminta membayar untuk divaksinasi. Jika vaksin berbayar, akan ada ketimpangan di mana kelas menengah hingga kelas atas dapat mengakses vaksin dengan mudah, sementara kelompok kelas bawah menunggu bantuan vaksin pemerintah. Hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan juga menunjukkan sebanyak 64,8% partisipan bersedia divaksinasi jika vaksin gratis, sedangkan 27,6% partisipan meragukan rencana vaksinasi pemerintah dan sebanyak 7,6% menolak untuk divaksinasi. Hasil survey yang melibatkan 11.000 partisipan ini juga menunjukkan bahwa 35% dari mereka bersedia membayar, 38% tidak mau membayar, dan sisanya masih ragu (Yulisman, 2020). Tidak lama dari berita mengenai skema vaksinasi COVID-19, masyarakat menggalang petisi *online* di situs [change.org](https://www.change.org) meminta pemerintah menggratiskan vaksin COVID-19 bagi seluruh masyarakat (Bestari, 2021). Petisi *online* memfasilitasi ruang bagi masyarakat untuk berpartisipasi dalam menciptakan perubahan. Tidak hanya menyampaikan protes atau kritik terhadap kinerja pemerintah, masyarakat juga dapat berpartisipasi dalam isu penting lainnya (Hamid, 2015).

Dalam kurun waktu lima hari, petisi tersebut telah ditandatangani oleh lebih dari 7500 pendukung, melampaui target awal yaitu 2500 target. Dan di hari yang sama pula, pemerintah mengumumkan bahwa pemberian vaksin akan gratis bagi seluruh masyarakat Indonesia (Ahdira, 2020). Ini adalah kegiatan demokrasi digital yang sesuai dengan perspektif Hague & Loader (1999). Demokrasi digital dalam konteks ini merujuk pada konsep payung yang meliputi segala bentuk diskusi dalam ruang politik dan demokrasi pada platform yang berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) atau teknologi informasi dan komunikasi (Hague & Loader, 1999). Tulisan ini akan membahas bagaimana digitalisasi mempengaruhi partisipasi politik publik dengan mengangkat studi kasus pada petisi *online* “Gratisan Vaksin

Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!”. Rumusan permasalahan pada makalah ini adalah bagaimana digitalisasi mempengaruhi partisipasi politik publik dalam petisi *online* “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” Tujuan penelitian pada makalah ini adalah untuk memahami bagaimana digitalisasi mempengaruhi partisipasi politik publik dalam petisi *online* “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!”

Demokrasi Digital

Tiga dimensi demokrasi digital oleh Tsagarousianou merujuk pada: 1) demokrasi digital memudahkan akses dan pertukaran informasi politik oleh pemerintah, administrasi publik, perwakilan rakyat, organisasi politik dan masyarakat, termasuk masyarakat itu sendiri, 2) demokrasi digital memfasilitasi diskusi dan debat publik dan munculnya komunitas politik masyarakat, dan 3) demokrasi digital meningkatkan partisipasi publik dalam pengambilan keputusan (Tsagarousianou, 1999).

1. Information Provision

Information provision merujuk pada ketersediaan informasi mengenai hubungan publik dan kebijakan publik yang diumumkan dan diakses oleh publik dan pembuat kebijakan. *Information provision* juga merujuk pada kegiatan mencari, mengumpulkan, berbagi, dan membuat informasi politik.

2. Deliberation

Deliberation adalah ruang publik yang memfasilitasi dialog antara publik, masyarakat, dan pihak lain. *Deliberation* mempengaruhi bagaimana publik menyuarakan pendapat, menuntut, berdebat, bernegosiasi, dan lainnya dalam partisipasi politik.

3. Participation in decision making

Sebagai salah satu elemen dalam partisipasi politik, *decision making* berkaitan dengan tindakan kolektif dalam pembuatan kebijakan. Tindakan kolektif itu sendiri dilihat dari dua dimensi, yaitu: 1) partisipasi yang terwakili dan terinstitusionalisasi dan partisipasi mandiri. Dimensi kedua memiliki potensi tertinggi dalam tindakan kolektif, karena model interaksi yang terdapat di internet memfasilitasi publik dalam menginisiasi partisipasi yang mandiri dan otonom (Tsagarousianou, 1999).

Dalam perspektif yang berkaitan, dalam konteks demokrasi digital, partisipasi politik yang ideal harus meliputi dua dimensi, yaitu: 1) pengumpulan informasi politik melalui media

online, dan diskusi publik pada forum-forum *online* (Min, 2010). Ruang digital harus mampu mengakomodasi perbedaan dan desentralisasi. Diskusi publik dalam ruang siber harus terbuka, menghargai perbedaan, dan menghormati nilai-nilai kolektivitas (Hacker & Van Dijk, 2000).

Teori Demokrasi Digital

Pada dasarnya, demokrasi digital memiliki satu tujuan, yaitu menyesuaikan institusi pemerintahan lokal dengan perkembangan teknologi untuk membuatnya lebih demokratis (Gibson et al., 2004). Program-program demokrasi digital dibuat dengan pemikiran untuk menghubungkan nilai-nilai demokrasi dengan perubahan teknologi. Untuk itu, perlu ada klasifikasi jenis demokrasi digital yang dimaksud, di antaranya:

1. Direct Democracy

Direct democracy menganggap setiap individu merupakan pengambil keputusan yang memiliki otonomi masing-masing. Representasi dapat digantikan oleh warga negara siber yang independen yang bertindak sebagai penanggung jawab dalam ruang demokrasi tanpa aktor politik bertindak sebagai perantara atau pembimbing (Ilshammar, 1997).

2. Interactive Democracy

Interactive democracy merujuk pada sekelompok masyarakat yang memiliki atau meyakini isu yang berbeda berdiskusi, berdebat, dan bermusyawarah. Jenis demokrasi dalam ruang digital ini lebih menitikberatkan pada debat publik sebagai salah satu sarana politik. Partisipasi dinilai tidak hanya sebagai cara untuk menempatkan kekuasaan pada seseorang tetapi juga untuk mengedukasi dan memberikan kesempatan untuk menyuarakan pendapat. Ketika masyarakat berdiskusi tentang isu-isu sosial, *interactive democracy* membutuhkan respek, keyakinan, toleransi, dan keterbukaan sebagai komoditas utama (Friedland, 1996).

3. Indirect Democracy

Dalam *indirect democracy*, hanya aktor-aktor politik yang berpartisipasi dalam proses politik. Hal ini karena jenis demokrasi ini menilai warga negara biasa tidak tertarik dan/atau tidak memiliki kualifikasi untuk berpartisipasi. Para elit harus memiliki ruang untuk memanuver dan menjalankan program politik mereka.

Ketiga jenis demokrasi digital tersebut dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Jenis Demokrasi Digital

	<i>Direct Democracy</i>	<i>Interactive Democracy</i>	<i>Indirect Democracy</i>
Tujuan	Kesetaraan	Otonomi	Kebebasan Individual
Prinsip Legitimasi	Mayoritas	Debat publik	Akuntabilitas
Peran Masyarakat	Pengambil keputusan	Pembentuk opini	Pemilih
Mandat terpilih	Terbatas	Interactive	Terbuka
Peran ICT	Pengambilan keputusan	Diskusi	Informasi

Partisipasi Politik Online dan Kontribusi Media Sosial

Perkembangan teknologi digital (Web 2.0) telah mengubah dinamika politik (Ash et al., 2018; Spencer, 2017) akibat penggunaan situs jejaring sosial (SNS) dalam skala besar. Karenanya, SNS telah diakui sebagai teknik pengubah sosial yang secara efektif dapat digunakan untuk berpartisipasi dalam ruang politik dan sosial (Feenstra & Casero-Ripollés, 2014). Terdapat banyak argumen yang dibangun tentang media sosial dan debat politik (Theocharis, 2015). Partisipasi reguler baik dalam media sosial, *offline*, atau *online* dapat mendesak pemerintah atau pejabat publik untuk mengambil tindakan (Verba et al., 1995).

Theocharis (2015) berargumen bahwa partisipasi politik di era digital harus beradaptasi dengan keterjangkauan platform digital seperti situs jejaring sosial. Penggunaan media sosial dan partisipasi politik meliputi aktivitas berbagi konten kepada sesama pengguna media sosial, yang dapat mempengaruhi pengetahuan politik, perilaku politik, dan memotivasi partisipasi politik online (Bode, 2017).

Petisi Online

Salah satu partisipasi politik di era digital yang populer adalah petisi *online*. Seiring waktu, terjadi kemerosotan angka terhadap penggunaan petisi *offline* dan ada peningkatan pada

penggunaan petisi *online* (Sheppard, 2015). Petisi telah lama dikenal sebagai simbol pergerakan sosial yang mengedepankan suara terbanyak dan besarnya dukungan masyarakat untuk membuat suatu perubahan (Della Porta & Diani, 2006). Petisi *online* telah terbukti menjadi alat efektif untuk mewujudkan perubahan pada lingkungan masyarakat dan pemerintahan. Salah satu faktor yang membuat petisi *online* efektif adalah berkurangnya biaya partisipasi, persebaran, dan pengaturan (Briassoulis, 2012; Margetts et al., 2013). Selain itu, petisi *online* juga tidak menaruh batas berapa banyak maksimal pendukung yang boleh menandatangani petisi.

Salah satu situs petisi *online* yang populer di platform digital adalah Change.org. Dikutip dari halaman resminya, situs ini memiliki 114 juta pengguna dan ribuan petisi dalam kategori yang beragam mulai dari hak asasi perempuan hingga pemerataan ekonomi. Setiap petisi dibarengi dengan surat yang ditujukan kepada target dari petisi tersebut. Pengguna dapat menandatangani petisi secara virtual hanya dengan satu klik. Jumlah tanda tangan juga ditampilkan pada halaman petisi. Petisi akan dikatakan berhasil jika jumlah tanda tangan sudah melampaui target yang telah ditentukan oleh pembuat petisi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Menurut (Prastowo, 2012), kajian pustaka memiliki tiga pengertian yang berbeda, yaitu:

1. Kajian pustaka merujuk pada seluruh bahan bacaan yang pernah dibaca dan dianalisis baik yang telah dipublikasi atau sebagai koleksi pribadi.
2. Kajian pustaka berkaitan dengan landasan teori, yaitu teori-teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian.
3. Kajian pustaka adalah bahan-bahan yang secara khusus berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Masyarakat Indonesia ramai-ramai menandatangani petisi online berjudul “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” di situs Change.org yang ditujukan langsung kepada Presiden Joko Widodo. Petisi yang dibuat pada 11 Desember 2020 ini meminta pemerintah menggratiskan vaksin COVID-19 bagi seluruh masyarakat. Petisi ini dibuat oleh seorang warga negara Indonesia yang merupakan seorang pakar sosiologi bencana

dan guru besar di Universitas Teknologi Nanyang. Penggalang petisi meminta dukungan dari seluruh lapisan masyarakat agar isu ini semakin didengar dan diperhatikan oleh pemerintah. Petisi tersebut berisi empat permintaan yang dialamatkan untuk Presiden Joko Widodo, di antaranya:

1. Membubarkan program vaksin mandiri yang dikelola oleh Menteri BUMN.
2. Memberikan vaksin COVID-19 secara gratis ke seluruh warga Indonesia tanpa terkecuali.
3. Membentuk satuan tugas nasional vaksinasi COVID-19 di bawah presiden yang terdiri dari pakar medis, pakar kesehatan publik, pakar ilmu sosial, dan pakar ilmu ekonomi yang merencanakan dan mengawasi program vaksinasi COVID-19 secara merata, transparan, dan adil.
4. Memperbaiki sistem data dan informasi penanganan COVID-19 secara nasional sebagai basis dalam pelaksanaan vaksinasi untuk semua warga Indonesia.

Kemudian, ia juga menambahkan di bawah halaman petisi bahwa petisi tersebut akan diteruskan ke Komisi IX DPR RI untuk meminta pemerintah menggratiskan vaksin Covid-19. Ia lanjut mengatakan, semakin banyak dukungan yang diberikan untuk petisi ini, maka peluang petisi ini didengar dan diperhatikan juga semakin besar.

Selain itu, hal lain yang dilakukan oleh inisiator saat menggalang petisi adalah membagikan cerita personal, menjabarkan dampak-dampak yang dihasilkan akibat pandemi, dan menjelaskan apa saja yang sudah dilakukan oleh pemerintah selama ini. Penggalang petisi memberikan kritik terhadap pemerintah tentang cara mereka mengendalikan pandemi. Ia juga menulis bahwa pandemi telah memakan korban ribuan jiwa, jutaan kehilangan pekerjaan, dan ekonomi mengalami resesi. Ia juga membandingkan keadaan Indonesia dengan negara lain yang telah berhasil mengendalikan pandemi.

Dari hasil analisis, petisi online berjudul “Gratiskan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” di situs Change.org merupakan contoh demokrasi digital *Direct Democracy* di mana tujuannya merupakan kesetaraan, yaitu membuat vaksin gratis untuk seluruh masyarakat Indonesia, dan peran pembuat petisi yang menjadi representasi masyarakat tanpa adanya aktor politik yang menjadi perantara. Selain itu peran ICT di sini, yaitu situs Change.org merupakan medium bagi masyarakat untuk menandatangani petisi. Kombinasi digitalisasi dan politik memang telah lama diasosiasikan dengan konsep *Direct Democracy*, di

mana teknologi dilihat sebagai katalis untuk kegiatan demokrasi seperti bertukar pendapat, terlibat dalam diskusi, dan mobilisasi opini.

Pembahasan

Berikut hasil analisis bagaimana digitalisasi mempengaruhi partisipasi politik. Pertama, digitalisasi dalam partisipasi politik mendukung rasa saling memahami dan toleransi melalui pertukaran ide dan opini. Walaupun diskusi politik di Indonesia masih banyak melalui ruang *offline* dibandingkan dengan *online*, hadirnya ruang digital berperan sebagai kanal baru untuk bertukar ide dan opini politik. Persebaran pesan yang tidak berdasarkan fakta atau pengalaman pribadi dapat dianggap sebagai pertukaran ide tetapi tidak serta merta berujung pada diskusi terhadap isu yang tengah terjadi (Gibson et al., 2004). Musyawarah *online* umumnya melibatkan aktor-aktor tertentu dengan mendorong komunitas-komunitas terlepas dari jarak fisik antara anggotanya. Seperti yang terjadi pada kasus petisi *online* tersebut. Terdapat aktor yang berperan sebagai penggalang petisi. Kemudian, ia meminta dukungan dari seluruh masyarakat Indonesia untuk mendukung pemerintah dalam mengubah kebijakan program vaksin COVID-19.

Kedua, digitalisasi partisipasi politik meliputi setiap individu tanpa diskriminasi dalam setiap kegiatan demokrasi. Digitalisasi memungkinkan setiap individu berpartisipasi dalam proses demokrasi dengan menyediakan kanal atau sarana baru yang dapat memfasilitasi keterlibatan seluruh pihak. Dalam prinsipnya, Internet berperan sebagai penyedia arena “bermain” yang mampu mengurangi batasan-batasan tradisional yang sering dijumpai dalam ruang *offline* baik ketika masyarakat berperan sebagai pemilih, aktivis, advokat, atau kandidat politik. Seperti yang dilakukan oleh Change.org, situs yang digunakan untuk penggalangan petisi. Situs ini memiliki 114 juta pengguna dan ribuan petisi dalam kategori yang beragam mulai dari hak asasi perempuan hingga pemerataan ekonomi. Media berita baik lokal, nasional, maupun internasional kerap membahas isu-isu penting dan menghubungkannya dengan petisi change.org lebih dari 250 kali sehari di dunia (Isaacson, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa media turut serta dalam mendukung gerakan demokratis dengan memberitakan petisi yang berisi isu-isu penting mengingat hal tersebut juga akan menghasilkan banyak engagement. Di media sosial, petisi online juga dibagikan oleh netizen mulai dari Facebook, Twitter, blog, YouTube, Instagram hingga ke media yang lebih bersifat privat seperti WhatsApp dan *e-mail*. Internet tidak memandang bulu siapa saja yang dapat menandatangani petisi *online* dan tidak memaksa seseorang untuk ikut terlibat. Alih-alih, adanya kegiatan demokrasi di dalam ruang

digital justru dapat mengundang kelompok masyarakat yang sebelumnya bersifat tidak acuh terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Anduiza et al., 2013; Hall, 2012) termasuk karena adanya diskriminasi di kehidupan nyata.

Ketiga, digitalisasi dalam partisipasi politik dapat menguatkan pluralisme dan diversitas. Internet telah memungkinkan setiap penggunanya untuk menyebarkan sebanyak mungkin informasi politik, termasuk disinformasi. Walaupun dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan disinformasi atau bahkan memanipulasi, Internet juga berkontribusi dalam menyediakan sarana dan informasi yang mampu memberdayakan masyarakat yang dapat berpikir secara kritis tentang konten yang mereka akses. Saat petisi tersebut dibuat, banyak kelompok masyarakat yang berbondong-bondong menandatangani secara virtual, terlepas dari *political leaning* mereka. Sejak digalang mulai satu bulan yang lalu, petisi “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” telah ditandatangani oleh 11.403 pendukung dari target sebanyak 2500 pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa terlepas dari *filter bubbles* mereka (Pariser, 2012), perbedaan yang terdapat di masyarakat tidak menjadi soal ketika terdapat isu yang menjadi kepentingan bersama, yaitu vaksin gratis untuk seluruh masyarakat.

Keempat, digitalisasi dalam partisipasi politik dapat menjembatani masyarakat dengan pemerintah. Akses pelayanan untuk masyarakat menjadi lebih mudah dan pemerintah menjadi lebih responsif, reaktif, dan proaktif terhadap suara rakyat. Pada 16 Desember 2020, selang lima hari sejak petisi dibuat, Presiden Joko Widodo mengumumkan kebijakan baru, yaitu bahwa pemberian vaksin akan gratis bagi seluruh masyarakat Indonesia (Ahdira, 2020). Melalui video Youtube Sekretariat Kepresidenan, Jokowi mengatakan keputusan ini diambil setelah menerima banyak masukan masyarakat dan melakukan kalkulasi uang mengenai keuangan negara. Selanjutnya ia segera memberikan arahan kepada jajarannya untuk mengalokasikan anggaran vaksinasi COVID-19. Kejadian ini menjadi hambatan harapan bagi partisipasi politik masyarakat dan bagaimana ruang digital menjembatani hubungan antara masyarakat di Indonesia dengan pemerintah. Digitalisasi terbukti semakin memudahkan masyarakat dalam menyuarakan pendapatnya dan dengan demikian meningkatkan kinerja pemerintah dan juga komunikasi mereka dengan publik (Roemmele, 2017).

SIMPULAN

Petisi online berjudul “Gratisan Vaksin Covid-19 Untuk Semua Rakyat Indonesia!” di situs Change.org merupakan contoh demokrasi digital *Direct Democracy* di mana tujuannya

merupakan kesetaraan, yaitu membuat vaksin gratis untuk seluruh masyarakat Indonesia, dan peran pembuat petisi yang menjadi representasi masyarakat tanpa adanya aktor politik yang menjadi perantara. Selain itu peran ICT di sini, yaitu situs Change.org merupakan medium bagi masyarakat untuk menandatangani petisi. Selain itu, dalam kasus ini, digitalisasi mampu mempengaruhi partisipasi politik dengan hasil analisis: 1) digitalisasi dalam partisipasi politik mendukung rasa saling memahami dan toleransi melalui pertukaran ide dan opini, 2) digitalisasi dalam partisipasi politik merangkul setiap individu tanpa diskriminasi dalam setiap kegiatan demokrasi, 3) digitalisasi dalam partisipasi politik dapat menguatkan pluralisme dan diversitas, dan 4) digitalisasi dalam partisipasi politik dapat menjembatani masyarakat dengan pemerintah. Walaupun digitalisasi dapat mengubah banyak aspek dalam partisipasi politik masyarakat, masih banyak tugas yang harus dilakukan negara untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi namun tetap menguatkan nilai-nilai demokrasi. Seperti yang Roemmele (2017) ungkapkan, bahwa digitalisasi dalam partisipasi politik tidak menjadikan keadaan menjadi lebih atau kurang demokratis, dibutuhkan usaha dan kerja sama yang lebih kuat antara pemerintah dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdira, A. (2020, December 16). *Jokowi Umumkan Vaksin Covid-19 Gratis, Mulai Lakukan Vaksinasi Tahun 2021*. <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-011118720/jokowi-umumkan-vaksin-covid-19-gratis-mulai-lakukan-vaksinasi-tahun-2021?page=all>
- Anduiza, E., Cristancho, C., & Sabucedo, J. M. (2013). Mobilization through online social networks: the political protest of the Indignados in Spain. *Information, Communication & Society*, 17(6), 750–764.
- Ash, J., Kitchin, R., & Leszczynski, A. (2018). Digital turn, digital geographies? *Progress in Human Geography*, 42(1), 25–43.
- Bestari, N. . (2021). *Pak Jokowi, Warganet Bikin Petisi Desak Vaksin Digratiskan*. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20201214080743-37-208811/pak-jokowi-warganet-bikin-petisi-desak-vaksin-digratiskan>
- Bode, L. (2017). Closing the gap: gender parity in political engagement on social media. *Information Communication and Society*, 20(4), 587–603.

- Boulianne, S. (2009). Does internet use affect engagement? A meta-analysis of research. *Political Communication*, 26(2), 193–211.
- Briassoulis, H. (2012). Online petitions: new tools of secondary analysis? *SAGE Secondary Data Analysis*, 191–204.
- De Vreese, C. . (2007). Digital renaissance: young consumer and citizen? *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 611(1), 207–216.
- Della Porta, D., & Diani, M. (2006). *Social Movements: An Introduction*. Blackwell.
- Feenstra, R. ., & Casero-Ripollés, A. (2014). Democracy in the digital communication environment: A typology proposal of political monitoring processes. *International Journal of Communication*, 8(1), 2448–2468.
- Friedland, L. . (1996). Electronic Democracy and the New Citizenship. *Media, Culture & Society*, 18(2), 4–16.
- Gibson, R. K., Rommele, A., & Ward, S. . (2004). *Electronic Democracy: Mobilisation, Organisation, and Participation via New ICTs*. Routledge.
- Gil de Zúñiga, H., Veenstra, A., Vraga, E., & Shah, D. (2010). Digital democracy: Reimagining pathways to political participation. *Journal of Information Technology and Politics*, 7(1), 36–51.
- Hacker, K. ., & Van Dijk, J. (2000). *Digital Democracy: Issues of Theory and Practice*. Sage.
- Hague, B. ., & Loader, B. . (1999). *Digital Democracy: Discourse and Decision Making in the Information Age*. Routledge.
- Hall, T. (2012). Electronic Voting. In N. Kersting (Ed.), *Electronic Democracy* (pp. 153–176). Verlag Barbara Budrich.
- Hamid, U. (2015). *Digital Nation Movement*. Bentang Pustaka.
- Ida, R., Saud, M., & Mashud, M. (2020). Persistence of social media on political activism and engagement among Indonesian & Pakistani youths. *Journal of Web-Based Communities, Inderscience Publisher*.
- Ilshamar, L. (1997). *Demokr@i. Det Elektroniska Folkstyrets Möjligheter och Problem*.

Fritzes.

Isaacson, W. (2014). *The innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution*. Simon & Schuster.

Margetts, H., John, P., Hale, S., & Reissfelder, S. (2013). Leadership without Leaders? Starters and Followers in Online Collective Action. *Political Studies*.

Min, S. . (2010). From the digital divide to the democratic divide: Internet skills, political interest, and the second-level digital divide in political internet use. *Journal of Information Technology & Politics*, 7(1), 22–35.

Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. Penguin Books.

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

Roemmele, A. (2017). *Political Participation in a Digital World*. Oxford University Press.

Sheppard, J. (2015). Online petitions in Australia: Information, opportunity and gender. *Australian Journal of Political Science*, 50(3), 480–495.

Spencer, D. (2017). Work in and beyond the Second Machine Age: the politics of production and digital technologies. *Work, Employment and Society*, 31(1), 142–152.

Theocharis, Y. (2015). The Conceptualization of Digitally Networked Participation. *Social Media + Society*, 2(1), 1–14.

Tsagarousianou, R. (1999). Electronic Democracy: Rhetoric and Reality. *Communications*, 14(2), 189–208.

Verba, S., Schlozman, K. L., & Brady, H. . (1995). *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press.

Yulisman, L. (2020, December 16). *Indonesia to offer free Covid-19 vaccines to all, President Joko to get it first*. <https://www.straitstimes.com/asia/se-asia/indonesia-to-offer-free-vaccines-to-all-president-joko-to-get-it-first>