



## DESAIN INOVASI KEBIJAKAN PUBLIK PEMERINTAHAN DAERAH DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBALISASI

Nasrizal<sup>1</sup>, F. Yasmeardi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen Program Studi Administrasi Negara, STIA LPPN PADANG

E-mail: [n4srizal@yahoo.co.id](mailto:n4srizal@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [yasmeardi17@yahoo.com](mailto:yasmeardi17@yahoo.com)<sup>2</sup>

Submit: 13 April 2020, Revisi: 23 April 2020 Approve: 30 April 2020

### Abstract

Studi ini mengasumsikan bahwa desain kebijakan publik pemerintahan daerah yang inovatif tidak akan menjadi pengungkit inovasi kebijakan publik. Desain kebijakan publik pemerintahan daerah yang inovatif hanya menggambarkan kebijakan yang menguntungkan bagi kelompok tertentu saja. Kegagalan konsep ini membawa ide untuk mengubah asumsi, yaitu dengan mengubah desain kebijakan publik pemerintahan daerah yang inovatif ke desain inovasi kebijakan publik Pemerintahan Daerah. Jadi, bagaimana merancang inovasi kebijakan publik, bukan bagaimana merancang kebijakan publik yang inovatif. Dalam tulisan ini mencoba menjelaskan mengenai peran desain inovasi kebijakan publik bagi pemerintahan daerah di era globalisasi.

**Keywords:** Desain, Inovasi Kebijakan Publik

### PENDAHULUAN

Desain Inovasi Kebijakan Publik adalah kunci bagi lahirnya kebijakan publik yang inovatif. Tanpa adanya desain inovasi kebijakan, *governance* masuk ke kondisi yang labil dan tidak efektif, kehilangan kapasitas pemerintahannya, dan menjadi target kritikisme dan kegagalan. Oleh karena itu, menuntut adanya desain inovasi kontinyu dalam proses kebijakan dan administrasi, struktur dan sistem nilai. Inovasi dalam teknologi, pengembangan sumberdaya, sistem komunikasi, organisasi dan manajemen, pelatihan dan pengembangan, penelitian dan sebagai induk dari area lain yang penting bagi kejelasan *governance* dan administrasi.

Desain Inovasi kebijakan dalam *governance* dianggap penting bagi adaptasi dan penyesuaian lingkungan yang berubah cepat dalam dunia yang sedang mengalami globalisasi. Ini jelas penting bagi pembentukan dan peningkatan kapasitas pemerintahan dan bagi *sound governance*. Kegagalan mendesain inovasi berarti kegagalan dalam beradaptasi, membangun kapasitas, dan melakukan pemerintahan yang efektif. Inovasi dalam proses dan struktur administratif dianggap penting bagi organisasi dan manajemen sistem *governance*, dan bagi implementasi kebijakan inovatif yang efektif.

Tanpa sistem administratif atau manajerial yang inovatif dan adaptif, desain inovasi kebijakan bisa gagal; desain inovasi kebijakan tidak akan berarti apa-apa tanpa adanya organisasi dan kapasitas untuk mengimplementasikannya; dan tanpa implementasi atau administrasi yang jelas, tidak ada *sound governance*. Karena itu,

desain inovasi kebijakan adalah kunci dari tata pemerintahan yang kokoh ( sound governance), khususnya di jaman globalisasi dan perubahan yang cepat. Desain Inovasi kebijakan dan administratif berisi beragam inovasi manajerial, institusional, organisasi, budaya dan teknologi untuk tujuan adaptasi dan sebagai ide kreatif dan baru yang merubah proses dan struktur governance. Ini mempermudah pembentukan dan peningkatan kapasitas manajerial, administratif dan governance, bukan hanya dalam menjaga kinerja tinggi tapi juga proses antisipasi, guna menghadapi tantangan jaman globalisasi.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### ***Dari Government ke Governance***

Pergeseran paradigma pemerintahan dari paradigma *government* ke *governance*, menggeser lokus dari yang serba pemerintah ke para pemangku kepentingan (*stakeholders*) di dalam tata kelola pemerintahan. Konsekuensinya, pemerintah bergeser peran lebih fokus ke fungsi fasilitator dan regulator daripada sebagai provider dan pelaksana program dan kegiatan. Karena itu, pemerintahan yang efektif salah satunya ditunjukkan oleh dikeluarkannya berbagai kebijakan publik yang inovatif yang mampu akselerasi peran para *stakeholder* lainnya, yakni sektor privat, para pelaku usaha dan *civil society organization* di dalam pengelolaan urusanurusan publik.

Dalam khazanah ilmu sosial dikenal istilah *inovasi*, *diskoveri*, dan *invesi*. Ketiganya sama-sama menyangkut penemuan tetapi memiliki makna yang berlainan. Inovasi berasal dari kata *innovation* atau perubahan baru. Sedangkan diskoveri mempunyai makna penemuan sesuatu yang sesuatu tetapi sesuatu itu telah ada sebelumnya walaupun belum banyak diketahui publik. Dan invensi adalah penemuan yang benar-benar baru sebagai hasil kreasi manusia.

Namun, pemerintahan yang efektif pun akan sangat ditentukan oleh mutu sumberdaya aparatur politisi dan birokrasi yang handal di dalam mengelola pemerintahan berbasis *governance*. Perubahan *mindset* para politisi dan birokrat, serta *stakeholders* lainnya sangatlah menentukan di dalam mewujudkan tatakelola pemerintahan yang baik. Tanpa inovasi kebijakan publik, sulit diwujudkan pemerintahan yang efektif.

Demikian pula kaitannya dengan otonomi daerah. Artinya, tanpa adanya inovasi kebijakan publik di tingkat daerah maka tujuan dan bahkan misi otonomi menjadi patut dipertanyakan kembali. Masalahnya tidak semua Pemda siap bahkan pusat pun tak siap dengan skema perubahan besar-besaran dan mendasar karenanya yang perlu *redesign* konsep NKRI yang disentrasisasikan seperti apa implementasinya?

Esensi otonomi daerah sesungguhnya untuk memberikan ruang gerak yang leluasa kepada daerah untuk menentukan nasibnya sendiri, dengan fokus tujuan menyejahterakan masyarakat dan mendekatkan pelayanan publik. Oleh karena itulah dibutuhkan kebijakan publik yang inovatif, baik di tingkat nasional maupun di tingkat daerah, guna menembus kemelut dan kebekuan yang selama ini terjadi. Konsentrasi inovasi kebijakan publik menjadi keharusan ketika kebijakan “manual” yang hanya untuk menggugurkan sebuah kewajiban pemerintah, telah melahirkan berbagai kekecewaan bahkan kecemasan di tengah-tengah publik, khususnya yang menyangkut kepentingan hajat hidup orang banyak.

Dari segi konsep otonomi bermakna kemandirian (*zelfstandigheid*), tetapi bukan kemerdekaan (*onafhankelijkheid*). Dalam kemandirian itu terdapat dua aspek: pemberian tugas dan kewenangan untuk menyelesaikan suatu urusan yang diserahkan kepada daerah; dan pemberian kepercayaan dan wewenang untuk memikirkan dan menetapkan sendiri cara-cara penyelesaian tugas tersebut (Ateng Syafrudin, 1983:23).

Dalam bahasa lain, otonomi dapat diartikan sebagai kesempatan untuk menggunakan prakarsa sendiri atas segala macam nilai yang dikuasai untuk mengurus kepentingan umum, dimana kebebasan yang terbatas atau kemandirian itu, merupakan wujud pemberian kesempatan yang harus dipertanggungjawabkan (E. Koswara, 2002: 55).

Atau, otonomi daerah, tidak saja berarti melaksanakan demokrasi, tetapi mendorong berkembangnya *auto-activiteit*. *Auto-activiteit* artinya bertindak sendiri, melaksanakan sendiri apa yang dianggap penting bagi lingkungan sendiri. Dengan berkembangnya *auto-activiteit* tercapailah apa yang dimaksud demokrasi, yaitu pemerintahan yang dilaksanakan oleh rakyat, untuk rakyat. Rakyat tidak saja menentukan nasibnya sendiri, melainkan juga dan terutama memperbaiki nasibnya sendiri (Moch. Hatta, 1957:71).

## Desain

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan pengertian yang amat beragam. Istilah 'Arch', 'Techne', 'Kunst', 'Kagunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dsb, merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum

bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Diawal perkembangan istilah 'desain' tersebut masih berbaur dengan 'seni' dan 'kria'. Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru 'desain' memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Di Indonesia, hingga tahun 1970, masih terdapat 'kebauran' antara istilah 'desain', 'seni terapan' dan 'kerajinan'.

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan pengertian yang amat beragam. Istilah 'Arch', 'Techne', 'Kunst', 'Kagunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dsb, merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum

bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Diawal perkembangan istilah 'desain' tersebut masih berbaur dengan 'seni' dan 'kria'. Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru 'desain' memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Di Indonesia, hingga tahun 1970, masih terdapat 'kebauran' antara istilah 'desain', 'seni terapan' dan 'kerajinan'.

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan pengertian yang amat beragam. Istilah 'Arch', 'Techne', 'Kunst', 'Kagunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dsb, merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum

bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Diawal perkembangan istilah 'desain' tersebut masih berbaur dengan 'seni' dan 'kria'.

Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru 'desain' memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Di Indonesia, hingga tahun 1970, masih terdapat 'kebauran' antara istilah 'desain', 'seni terapan' dan 'kerajinan'.

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan pengertian yang amat beragam. Istilah 'Arch', 'Techne', 'Kunst', 'Kagunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dsb, merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Diawal perkembangan istilah 'desain' tersebut masih berbaaur dengan 'seni' dan 'kria'. Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru 'desain' memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Di Indonesia, hingga tahun 1970, masih terdapat 'kebauran' antara istilah 'desain', 'seni terapan' dan 'kerajinan' (Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya (2000: 166) .

Pengertian-pengertian desain yang rasionalistis mengalami puncaknya pada tahun 60-an, sebagaimana terungkap pada pelbagai pengertian yang diutarakan sebagai berikut :

- Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher,1965),
- Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling obyektif (Alexander, 1963)  
atau
- Desain adalah tindakan dan insiatif untuk merubah karya manusia (Jones,1970).

Menurut Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya (2000: 166, 170-171) Pengertian-pengertian desain yang rasionalistis mengalami puncaknya pada tahun 60-an, sebagaimana terungkap pada pelbagai pengertian yang diutarakan sebagai berikut :

Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher,1965),  
Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling obyektif (Alexander, 1963) atau  
Desain adalah tindakan dan insiatif untuk merubah karya manusia (Jones,1970).

Inspirasi kebudayaan global dan era perekonomian terbuka pada tahun 90-an, membuat dunia dilanda "demam" kompetisi disemua sektor, termasuk desain. Pengertian desainpun mengalami pergeseran-pergeseran dan fokus kepada demam kompetisi tersebut, seperti :

Desain dapat dikatakan sebagai suatu seni yang tumbuh dalam kebudayaan kontemporer.(Rachel Cooper, 1994)

Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada pelbagai kegiatan industri dan bisnis (Bruce Nussbaum, 1997).

Desain adalah suatu kegiatan yang memberi makna dunia usaha ke arah strategi kompetisi (Lou Lenzi,1997).

Desain adalah suatu tindakan yang memberi jaminan inovasi produk dimasa depan (Ideo,1997).

Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi (ICSID,1999).

## **Inovasi**

Inovasi sebagai suatu proses digambarkan sebagai proses yang siklus dan berlangsung terus menerus, meliputi fase kesadaran, penghargaan, adopsi, difusi dan implementasi (Damanpour dkk dalam Brazeal, D.V. dan Herbert, T.T. 1997). De Jong & Den Hartog (2003) merinci lebih mendalam proses inovasi dalam 4 tahap sebagai berikut:

a. **Melihat kesempatan** bagi karyawan untuk mengidentifikasi kesempatan-kesempatan. Kesempatan dapat berawal dari ketidakkongruenan dan diskontinuitas yang terjadi karena adanya ketidaksesuaian dengan pola yang diharapkan misalnya timbulnya masalah pada pola kerja yang sudah berlangsung, adanya kebutuhan konsumen yang belum terpenuhi, atau adanya indikasi *trends* yang sedang berubah.

### **b. Mengeluarkan ide.**

Dalam fase ini, karyawan mengeluarkan konsep baru dengan tujuan menambah peningkatan. Hal ini meliputi mengeluarkan ide sesuatu yang baru atau memperbaharui pelayanan, pertemuan dengan klien dan teknologi pendukung. Kunci dalam mengeluarkan ide adalah mengombinasikan dan mereorganisasikan informasi dan konsep yang telah ada sebelumnya untuk memecahkan masalah dan atau meningkatkan kinerja. Proses inovasi biasanya diawali dengan adanya kesenjangan kinerja yaitu ketidaksesuaian antara kinerja aktual dengan kinerja potensial.

### **c. Implementasi.**

Dalam fase ini, ide ditransformasi terhadap hasil yang konkret. Pada tahapan ini sering juga disebut tahapan konvergen. Untuk mengembangkan ide dan mengimplementasikan ide, karyawan harus memiliki perilaku yang mengacu pada hasil. Perilaku Inovasi Konvergen meliputi usaha menjadi juara dan bekerja keras. Seorang yang berperilaku juara mengeluarkan seluruh usahanya pada ide kreatif. Usaha menjadi juara meliputi membujuk dan mempengaruhi karyawan dan juga menekan dan bernegosiasi. Untuk mengimplementasikan inovasi sering dibutuhkan koalisi, mendapatkan kekuatan dengan menjual ide kepada rekan yang berpotensi.

d. **Aplikasi.** Dalam fase ini meliputi perilaku karyawan yang ditujukan untuk membangun, menguji, dan memasarkan pelayanan baru. Hal ini berkaitan dengan membuat inovasi dalam bentuk proses kerja yang baru ataupun dalam proses rutin yang biasa dilakukan.

Proses inovasi (<http://infomgt.bi.no/euram/material/p-luno.doc>), terdiri atas:

- a. mengeluarkan ide yaitu meliputi pembentukan rancangan teknis dan desain.
- b. resolusi masalah yaitu meliputi mengambil keputusan dan memecah ide ke dalam komponen yang lebih kecil, menentukan prioritas untuk tiap komponen atau elemen, membagi alternatif masalah, dan menilai desain alternatif menggunakan kriteria yang telah dipaparkan

dalam tahap pertama fase yang menciptakan penemuan dalam proses inovasi adalah adopsi dan implementasi

Proses inovasi (<http://faculty.babson.edu/gordon/manuscript/ECIS05.doc>) adalah sebagai berikut:

a. **Inisiasi** yaitu kegiatan yang mencakup keputusan dalam organisasi untuk mengadopsi inovasi

b. **pengembangan** yaitu kegiatan yang meliputi desain dan pengembangan produk dan perencanaan proses inovasi dalam fase inovasijadi fase ini meliputi mengeluarkan ide dan pemecahan masalah

c. **implementasi** yaitu kegiatan ini meliputi penerapan desain inovasi yang telah dibuat sebelumnya dalam fase pengembangan

Adair (1996) mengatakan ada 3 fase dalam proses inovasi sebagai berikut:

a. *Generating ideas*. Keterlibatan individu dan tim dalam menghasilkan ide untuk memperbaiki produk, proses dan layanan yang ada dan menciptakan sesuatu yang baru.

b. *Harvesting ideas*. Melibatkan sekumpulan orang untuk mengumpulkan dan mengevaluasi ide-ide.

c. *Developing and implementing these ideas*. Mengembangkan ide-ide yang telah terkumpul dan selanjutnya mengimplementasikan ide tersebut.

Inovasi terjadi dalam setiap fase dalam bisnis, yang merupakan bagian esensial dari strategi bisnis. Namun demikian, inovasi bukan sekedar kreativitas individu (Adair, 1996). Stein & Woodman (Brazeal & Herbert,1997) mengatakan bahwa inovasi adalah implementasi yang berhasil dari ide-ide kreatif. Inovasi merupakan proses berfikir mengenai ide yang baru dalam rangka memuaskan pelanggan (Adair, 1996). Oleh karenanya, inovasi yang efektif harus melibatkan tiga dimensi yang saling tumpang tindih yaitu individu – tim – organisasi. Persoalannya organisasi tidak mempunyai ide yang baru, demikian juga dengan tim, tetapi yang mempunyai ide yang baru adalah individu. Oleh karenanya inovasi membutuhkan tim (Adair, 1996).

Budaya atau kepribadian kelompok memainkan peran penting dalam inovasi. Beberapa budaya mendukung inovasi tetapi yang lain tidak. Ketika individu seorang yang kreatif dan membangun sebuah tim dengan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif, kurang optimal jika lingkungan organisasi kurang menghargai pendapat ide-ide baru (Adair, 1996).

Organisasi inovatif dikatakan Bryd & Brown (2003) sebagaimana yang dikutip oleh Afri Fadiila Helmi (2006: 1-5) adalah sebagai berikut:

a. Adanya dorongan bagi para anggotanya untuk bekerja secara mandiri.

b. Memberikan penghargaan kepada para anggota yang memiliki arahan tersendiri (inner directed) dan mengembangkan ide-ide mereka.

c. Menilai keunikan dan bakat tiap contributor.

d. Menampilkan ketangguhan ketika menghadapi hambatan.

e. Mengetahui bagaimana cara berkembang di lingkungan yang ambigu/ tidak menentu.

f. Menciptakan lingkungan yang setiap orang yang berada di dalamnya dihargai dan dinilai karena menjadi dirinya sendiri.

g. Memperkenalkan perilaku penerimaan yang baik.

## **Kebijakan Publik**

Kebijakan publik adalah apa yang dipilih oleh pemerintah untuk dikerjakan atau tidak dikerjakan (Thomas R. Dye, 1995: 1 dalam Agustino, 2006: 41).

Carl Friedrich (1963:79,) memaparkan bahwa kebijakan merupakan serangkaian tindakan atau kegiatan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok, atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dimana terdapat hambatan-hambatan (kesulitan-kesulitan) dan kemungkinan-kemungkinan (kesempatan-kesempatan) dimana kebijakan tersebut diusulkan agar berguna dalam mengatasinya untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

Selanjutnya Friedrich menambahkan bahwa kebijakan berhubungan dengan penyelesaian beberapa maksud atau tujuan. Meskipun maksud atau tujuan dari kegiatan pemerintah tidak selalu mudah untuk dilihat, tetapi ide bahwa kebijakan melibatkan perilaku yang mempunyai maksud, merupakan bagian penting dari definisi kebijakan. Bagaimanapun juga kebijakan harus menunjukkan apa yang sesungguhnya dikerjakan dari apa yang diusulkan dalam beberapa kegiatan pada suatu masalah (Leo Agustino, 2006: 41).

Merumuskan suatu proses kebijakan bukanlah suatu proses yang sederhana dan mudah. Hal ini disebabkan karena terdapat banyak faktor atau kekuatan-kekuatan yang berpengaruh terhadap proses pembuatan kebijakan tersebut. Setiap pembuat keputusan memandang setiap masalah politik berbeda dengan pembuatan keputusan yang lain. Belum tentu suatu masalah yang dianggap oleh masyarakat perlu dipecahkan oleh pembuat kebijakan dapat menjadi isu politik yang dapat masuk dalam agenda pemerintah yang kemudian diproses dalam suatu kebijakan.

Luankali (2007:5) menyebut proses pembuatan kebijakan publik meliputi: 1) Pembuatan kebijakan sebagai proses politik. Teori kebijakan publik menjelaskan bahwa pembuatan kebijaksanaan publik tidak dipahami secara sempit yaitu pada proses konversi saja, melainkan merupakan suatu seri aktivitas yang meliputi rangkaian aktivitas; 2) Pembuatan kebijakan sebagai tahapan atau seri aktivitas. Proses pembuatan kebijakan publik sebagai seri aktivitas meliputi beberapa tahapan seperti: a) Penyusunan agenda (perumusan masalah); b) Formulasi kebijakan (ramalan); c) Adopsi kebijakan (rekomendasi); d) Implementasi kebijakan – proses *output* (pemantauan); e) Penilaian kebijakan – proses *outcome* (evaluasi).

Sedangkan ciri-ciri penting dari masalah kebijakan menurut Luankali (2007:8) adalah: 1) Saling ketergantungan, artinya suatu masalah kebijakan mempunyai keterkaitan dengan masalah kebijakan di bidang lainnya. Jadi masalah kebijakan bersifat *causality*; 2) Subyektivitas, artinya masalah kebijakan timbul dalam suatu lingkungan tertentu yang berupa situasi masalah; 3) Sifat buatan dari masalah, artinya masalah kebijakan merupakan produk dari penilaian subyektif manusia, dari definisi yang sah dari kondisi sosial yang obyektif, dan karenanya harus diubah secara sosial melalui suatu *policy* (kebijakan); 4) Dinamika, artinya masalah kebijakan senantiasa berubah, sejalan dengan perubahan situasi dan kondisi. Masalah kebijakan dapat bermula dari munculnya isu-isu kebijakan.

Dengan demikian isu kebijakan dapat dibedakan atas empat isu yaitu: 1) Isu-isu utama (*major issues*), terdapat pada tingkat pemerintahan tertinggi. Isu utama biasanya menyangkut visi dan misi pemerintah yang hendak dilaksanakan; 2) Isu-isu sekunder (*secondary issues*) adalah isu yang teletak pada tingkat instansi pelaksana program-program pemerintah; 3) Isu-isu fungsional (*functional issues*) adalah isu yang muncul pada tingkat pelaksana program dan proyek; 4) Isuisu

minor (*minor issues*) adalah isu yang ditemukan paling sering pada pelaksana proyek yang spesifik (isu SDM dan lain sebagainya).

Kemudian, menurut Luankali (2007:6) ada tahapan kebijakan yang harus dilakukan, diantaranya: 1) Tahap penyusunan agenda dan perumusan masalah, terdiri dari a) Penyusunan agenda (*agenda setting*). Dalam rangka penyusunan agenda perumusan kebijakan perlu dilakukan perumusan masalah yang menyangkut: Menemukan asumsi yang tersembunyi; Mendiagnosis penyebabnya; Menentukan tujuan yang dapat dicapai; Memadukan input yang berbeda; Merancang peluang lahirnya kebijakan baru. Penyusunan agenda kebijakan dapat dilakukan oleh beberapa pihak yakni pihak eksekutif (instansi yang terkait dengan masalah), pihak legislatif (melalui komisi-komisi atau fraksi-fraksi) dan dari pihak swasta untuk kepentingannya. b) Metode perumusan masalah dalam tahap penyusunan agenda. Masalah kebijakan adalah kebutuhan, nilai-nilai, kesempatan-kesempatan yang tidak terealisasi tetapi dapat dicapai melalui tindakan publik. Perumusan masalah merupakan fase yang paling penting, dimana para analis kebijakan menelaah berbagai formulasi masalah yang saling berbeda, dari para pelaku kebijakan. Perumusan masalah merupakan suatu petunjuk pokok, untuk melakukan pemecahan selanjutnya. Sedangkan model perumusan kebijakan yang berorientasi pada tujuan adalah: 1) Menetapkan tujuan untuk jangka waktu tertentu; 2) Menyediakan sumber daya yang dibutuhkan; manusia, sistem, anggaran, waktu; 3) Menyusun sebuah kebijakan yang mendukung sumber daya yang ada.

Kebijakan publik dibutuhkan, setidaknya karena: 1) Kebijakan public adalah regulasi; 2) Regulasi adalah aturan yang dibuat penyelenggara negara yakni pemerintah; 3) Jadi, kebijakan publik dibutuhkan untuk mengatur atau mengelola kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dalam segala aspek kehidupan hajat hidup orang banyak; 4) Kebijakan publik adalah salah satu alat atau perangkat yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah atas nama kepentingan publik.

Proses kebijakan publik, paling tidak meliputi: 1) Perumusan masalah; 2) Peramalan; 3) Rekomendasi; 4) Pemantauan; 5) Evaluasi (William N. Dunn, 2000: 26-28).

Kebijakan publik yang inovatif senantiasa harus: 1) Berbasis kepada kepentingan publik; 2) Perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan, serta evaluasinya melibatkan partisipasi publik; 3) Perumusannya senantiasa bergerak secara dinamis sesuai dengan perkembangan aspirasi publik.

**Tabel 1. Pergeseran Paradigma dalam Kebijakan Publik**

Aspek	Government	Governance
Proses Perumusan	Kebijakan Pemerintah	<input type="checkbox"/> Pemerintah <input type="checkbox"/> <i>Stakeholder</i> <input type="checkbox"/> Analisis Kebijakan <input type="checkbox"/> <i>Independent Think Thank</i>
Penetapan Kebijakan	Pemerintah	Pemerintah
Analisis Kebijakan	<input type="checkbox"/> Pemerintah	<input type="checkbox"/> Stakeholder

	<input type="checkbox"/> <i>Public contractor</i> <input type="checkbox"/> <i>Government Think</i> <i>Thank</i>	<input type="checkbox"/> <i>Analisis Kebijakan</i> <input type="checkbox"/> <i>Independent Think</i> <i>Thank</i>
--	---	---

Sumber: Suharto, 2005: 13

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *library research* atau studi kepustakaan. Penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengungkapkan fakta dan memberikan gambaran dasar penelitian dari objek yang diteliti.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pentingnya Desain Inovasi Kebijakan Publik

Dari hal ini, kita belajar bahwa saatnya bagi kita sekarang untuk bangkit dan menempatkan bahwa kemampuan desain inovasi kebijakan berkelanjutan merupakan mesin pertumbuhan negara dan bisnis. Banyak dari kita yang meremehkan kemampuan desain inovasi kebijakan dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam kehidupan bernegara dan bisnis. Hal ini terlihat dari beberapa kebijakan pemerintah yang mengundang masuk investasi asing dalam bentuk *Foreign Direct Investment (FDI)* yang sebatas proses manufakturing saja, bukan dalam hal desain dan inovasi yang bertumpu pada kekayaan intelektual dan pengetahuan lokal. Padahal dari sisi kemampuan, bangsa kita cukup mampu untuk melakukannya. Apakah ini menjadi cerminan bahwa pemerintah mendidik rakyatnya hanya sebatas “tukang jahit saja” bukan menjadi desainer atau arsitek inovasinya?

Peter Drucker (1999) mengatakan perusahaan mencapai keunggulan bersaingnya melalui tindakan inovasi. Kata-kata ini harusnya menjadi pemicu bagi Negara dalam hal ini pemerintah untuk semakin memberdayakan pemerintahan daerah untuk maju dan mencapai tingkat keunggulan. Tindakan ini merupakan kompetensi inti yang harus dimiliki. Dari hasil riset terbukti bahwa dalam inovasi produk, porsi desain memegang peranan yang paling besar pada biaya dan sekitar 70%-80% dari biaya tersebut ditentukan pada tahap desain (Bo Ju dkk. 2009; Blanchard 1978; Cooper & Slagmulder 1997).

Hal ini membuktikan betapa desain menjadi penggerak dan kontributor dalam menyumbang arus kas perusahaan dan negara. Pada intinya akan memberikan *multiplier effect* terhadap investasi, akan menjalar ke perekonomian negara dan memberikan pertumbuhan ekonomi yang kuat dari sisi nilai tambah yang diperoleh dari desain produk dan jasa yang dibuat dan ditawarkan.

Belajar dari negara-negara maju dimana kekuatan produk-produk kebijakan mereka terletak pada desainnya. Mereka berfokus pada pengalaman masa lalu dimana banyak terjadi kerusakan lingkungan dan semakin tingginya upah pekerja sektor riil yang semakin lama semakin membebani perusahaan-perusahaan dan negara. Tetapi ada hal yang tidak ditinggalkan oleh pemerintahan lokal dari negara maju tersebut yaitu pusat-pusat inovasi dan desain.

Jika produk kebijakan baru akan diluncurkan, jauh-jauh hari tim pengembangan produk kebijakan dari pemerintahan lokal sudah melakukan survei sesuai dengan karakteristik konsumen dimana mereka akan meluncurkan produk kebijakan tersebut. Orang-orang lokal yang bertindak sebagai *stackholder* hanya dilibatkan dalam inti proyek tersebut dimana inovasi

dasar dan desain dasar dari produk tersebut tetap dipegang oleh para prinsipalnya (elit-elit pemerintahan). Banyak dari kita tidak menyadarinya bahwa desain yang seperti ini mencirikan budaya lokal kawasan sebenarnya didesain oleh pihak principal/elit. Sesuatu yang ironis, membuat kita terlena dan tidak menyadarinya. Padahal porsi desain dari produk itu sendiri baik itu komponen inti dan pendukungnya dikerjakan oleh pihak principal/elit dan memberikan porsi yang cukup besar dalam keseluruhan produk kebijakan. Seperti kita hanya mendapat "tulang" saja dan bukannya "daging".

## **Penutup**

Seiring dengan meningkatnya pemikiran kritis publik maka publik kemudian sering menemukan indikasi yang menunjukkan bahwa proses pembuatan kebijakan publik tidak inovatif, terutama terjadi karena orientasi kepentingan yang berbeda antara kepentingan pemerintah dengan kepentingan publik.

Diakui atau tidak, ternyata telah terjadi disharmoni komunikasi antara pemerintah dengan publik, yang kemudian disusul oleh terjadinya kesenjangan orientasi antara pemerintah dengan publik, terutama menyangkut merumuskan kepentingannya masing-masing. Boleh jadi hal ini disebabkan oleh perilaku aparat pemerintah yang kurang memiliki kesadaran di tingkat pelaksanaan tugas, sehingga apa yang dipahaminya tentang tugas pelayanan publik di tingkat konsepsi dan regulasi menjadi tidak sesuai dengan tindakan aparat pemerintahan di lapangan. Padahal, persoalan pelayanan publik tidak otomatis selesai setelah aparat pemerintahan memaknai fungsi dan tanggung jawabnya sebagaimana diamanatkan dalam tataran konsepsi atau regulasi, melainkan butuh implementasi yang selaras dengan kebutuhan publik.

Di satu sisi, pemerintah berorientasi kepada bagaimana "membelanjakan" anggaran supaya terserap dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga seringkali lalai terhadap konsentrasi program yang bersentuhan langsung dengan kepentingan publik. Sedangkan di sisi lain, publik lebih berorientasi kepada merasakan kenyataan keseharian yang dihadapinya, artinya lebih bersifat praktis, tidak dalam kerangka konsepsi atau strategi. Apabila kesenjangan orientasi seperti ini tetap berlanjut dan dibiarkan maka sudah barang tentu sinergitas antara publik dengan pemerintah akan semakin merenggang, dan tentu saja realitas seperti itu amat tidak sehat dan tidak menguntungkan bagi perjalanan dan perkembangan negara ini. Oleh karena itulah pemerintah harus membuka "mata" dan "hati"-nya agar tidak terjebak kepada persoalan rutinitas konsepsi atau strategi. Harus ada upaya terobosan yang dilakukan oleh pemerintah untuk mendeteksi aspirasi publik secara lebih cermat dan akurat. Sekurangnya harus ada *second opinion* ketika pemerintah menerima sejumlah aspirasi dari saluran resmi. Terutama harus tumbuh kesadaran dari pemerintah bahwa saluran aspirasi resmi yang selama ini bertugas menjangkau aspirasi publik, ternyata kurang efektif sebab selalu menggunakan ukuran normatik dan formalistik, alias bekerja secara tidak membumi, tidak langsung bersandar kepada denyut kepentingan public yang sesungguhnya.

## **Apa Yang Sebaiknya Pemerintah Lakukan?**

Berkaca dari kondisi di atas di satu sisi dan penekanan bahwa desain inovasi kebijakan publik di sisi yang lain, memberikan arah yang sebenarnya sudah lama ada tetapi kita tidak menyadarinya atau malah kita terlena dibuatnya. Desain inovasi kebijakan publik sangat penting dalam memberikan pencerahan bagi pemerintah. Tanpanya seperti publik hanya menjadi

tempat buangan produk-produk kebijakan pemerintahan daerah, pemerintah pusat dan dunia internasional dalam hal desain dan inovasi kebijakan publik. Publik sepertinya dibuat untuk terus-menerus menjadi yang mengkonsumsi produk kebijakan tersebut tanpa pernah terlibat dalam inti produk tersebut yaitu desain dan inovasinya.

Mencermati hal ini beberapa rekomendasi perlu diberikan kepada pemerintah selaku pihak yang mengelola pemerintahan Negara dan menjadi otoritas tertinggi kebijakan seperti:

a) Memberikan akses seluas-luasnya dan memfasilitasi pemerintahan daerah membangun daerahnya berbasiskan desain dan inovasi lokal untuk maju dan berkembang. Ini dapat menumbuhkan egalitarian daerah. Pemerintah seharusnya tidak ragu untuk mempromosikan kekuatan desain lokal dan bukan sekedar jargon kosong belaka. Dimulai dari menggunakan desain lokal dalam hal kebijakan yang digunakan oleh pemerintah sendiri.

b) Memberi award/penghargaan jika pemerintahan daerah mampu menunjukkan bahwa produk kebijakannya benar-benar karya sendiri, memberi nilai tambah, dan tidak sekedar ekspor kebijakan saja. Kebijakan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri yang pada akhirnya berakumulasi pada kreasi produk kebijakan yang dihasilkan.

c) Mendorong dan memberdayakan pemerintahan daerah untuk bermitra secara serius dengan pusat-pusat inovasi dalam hal ini lembaga riset, institusi pendidikan, dan pusat-pusat inovasi lokal yang lain. Selama ini, kemitraan sering hanya menjadi konsumsi politik yang tidak jelas implementasinya. Hanya sekedar wacana di seminar-seminar dan entah kapan terwujud. Kemitraan akan menumbuhkan budaya inovasi yang semakin intens dan kompetitif antar lembaga. Pemerintah harus berani untuk menggerakkan kebijakan ini sampai pada tahap implementasi yang harus jelas, terukur, dan tepat sasaran. Inovasi adalah inti dari vitalitas administrasi. Desain inovasi kebijakan publik akan menggerakkan pertumbuhan negara, menciptakan investasi baru dan pekerjaan, memberikan pegawai tujuan-tujuan yang baru, merevitalisasi organisasi dan negara, dan meningkatkan kehidupan warga negara melalui produk kebijakan publik yang hebat.

## Daftar Pustaka

- Adair, J. 1996. *Effective Innovation. How to Stay Ahead of the Competition*. London: Pan Books.
- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2000, *Pengantar Tinjauan Desain*, Bandung: ITB
- De Jong, J & Hartog, D D. 2003. *Leadership as a determinant of innovative behaviour*. A Conceptual framework. <http://www.eim.net/pdf-ez/H200303.pdf>. 27 Oktober 2016
- Drucker, Peter F, 1999, *Management: tasks, responsibilities, practices*, Gulf Professional Publishing
- Dunn, William N., 2000, *Pengantar Analisis Kebijakan Publik*, Cetakan Kedua, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- E. Koswara, 2002, *Otonomi Daerah, Untuk Demokrasi dan Kemandirian Rakyat*, Jakarta: PT Candi Cipta Paramuda.
- Friedrick, Carl J., 1963, *Man and His Government*, New York: McGraw Hill.
- Hatta, Moch., 1957, *Autonomie en Auto-activiteit*, Indonesia Raya.
- Leo, Agustino, 2006, *Politik dan Kebijakan Publik*, Bandung: AIPI Bandung.
- Luankali, Perbadus, 2007, *Analisis Kebijakan dalam Proses Pengambilan Keputusan*, IPDN Depdagri.
- Suharto, Edi, 2005, *Analisis Kebijakan Publik*, Bandung: Alfabeta.

Nasrizal & F.Yasmeardi

Syafruddin, Ateng, 1983, *Pasang Surut Otonomi Daerah*, Bandung: Bina Cipta.

<http://infomgt.bi.no/euram/material/p-luno.doc>. Diakses 27 Oktober 2016.

<http://faculty.babson.edu/gordon/manuscript/ECIS05.doc>. Diakses 27 Oktober 2016