Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1707 – 1714

RESEARCH ARTICLE

Penerapan Prinsip Etika dalam Proses Desain terhadap Tanggung Jawab Sosial Desainer di Era Digital

Arief Sulistiyono
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif, Universitas Muhammadiyah Tangerang,, Indonesia

ariefsulistiyono@umt.ac.id

Kata Kunci:
Etika Desain, Desain Digital, Tanggung Jawab Sosial, Privasi Data, Transparansi, Keadilan Algoritmik, Inklusivitas, Tata Kelola Digital

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan prinsip etika dalam proses desain digital serta tanggung jawab sosial desainer di era digital yang ditandai oleh perkembangan teknologi yang pesat. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis terhadap berbagai publikasi akademik yang membahas etika desain, privasi data, transparansi, keadilan algoritmik, inklusivitas, dan tata kelola teknologi digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa privasi, transparansi, keadilan, dan keberlanjutan sosial merupakan prinsip etika utama yang harus diintegrasikan dalam setiap tahap proses desain. Desainer tidak lagi hanya berperan sebagai pencipta solusi estetis dan fungsional, tetapi juga sebagai agen sosial yang bertanggung jawab terhadap dampak produk digital bagi individu dan masyarakat. Penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai tantangan, seperti tekanan komersial, kompleksitas ekosistem digital, kesenjangan literasi etika, serta potensi penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kerangka etika desain yang terintegrasi melalui pendidikan, standar profesional, tata kelola yang transparan, dan kolaborasi multidisiplin guna mewujudkan praktik desain digital yang bertanggung jawab, inklusif, dan berkelanjutan.

Key Word:
Etika Desain, Desain Digital, Tanggung Jawab Social, Privasi Data, Transparansi, Keadilan Algoritmik, Inklusivitas, Tata Kelola Digital

Abstract

This research aims to examine the application of ethical principles in the digital design process as well as the social responsibility of designers in the digital era, which is marked by rapid technological developments. The method used is a systematic literature review of various academic publications that discuss design ethics, data privacy, transparency, algorithmic justice, inclusivity, and digital technology governance. The results of the study show that privacy, transparency, fairness, and social sustainability are key ethical principles that must be integrated in every stage of the design process. Designers no longer only play the role of creators of aesthetic and functional solutions, but also as social agents responsible for the impact of digital products on individuals and society. The study also identified various challenges, such as commercial pressures, the complexity of the digital ecosystem, the gap in ethical literacy, and the potential for misuse of technology. Therefore, an integrated design ethics framework through education, professional standards, transparent governance, and multidisciplinary collaboration is needed to realize responsible, inclusive, and sustainable digital design practices.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir secara mendasar mengubah cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan mengonsumsi informasi. Dalam konteks ini, desainer (desainer grafis, desainer antarmuka pengguna, desainer pengalaman pengguna, desainer sistem digital, dll.) memainkan peran yang semakin strategis dan berpengaruh dalam membentuk sistem digital yang digunakan oleh miliaran orang di seluruh dunia (Majithia et al., 2026). Namun, dengan meningkatnya ruang lingkup dan dampak produk desain digital, pertanyaan mendasar muncul tentang tanggung jawab etis desainer kepada pengguna dan masyarakat pada umumnya.

Desainer merupakan pelaku sosial dalam era digital yang memiliki tanggung jawab sosial multidimensi. Pertama adalah dimensi privasi dan perlindungan data, di mana desainer sistem digital sering terlibat dalam keputusan arsitektur yang menentukan berapa banyak data pengguna.

Etika desain adalah cabang dari etika terapan yang berhubungan dengan nilai-nilai moral yang harus memandu praktik desain dan keputusan yang dibuat desainer dalam proses kreatif mereka. Etika dalam desain dalam konteks digital mengacu pada pertimbangan tentang bagaimana produk digital dirancang untuk melayani kepentingan pengguna dan masyarakat dengan cara yang adil, transparan, dan bertanggung jawab.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Ide ini telah berkembang seiring dengan meningkatnya kompleksitas ekosistem digital dan dampak sosialnya (Chandrasekhar & Rosnay, 2025).

Prinsip-prinsip etika dalam desain digital sering kali mencakup beberapa dimensi utama. Pertama adalah prinsip beneficence (do good), yang mengharuskan desainer untuk merancang produk yang memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Yang kedua adalah prinsip non-maleficence (do no harm), yang menyerukan desainer untuk mengantisipasi dan mengurangi potensi dampak negatif dari produk mereka. Ketiga adalah prinsip otonomi, menghormati hak pengguna untuk membuat pilihan berdasarkan informasi yang bebas dari manipulasi. Keempat adalah prinsip keadilan, yang menjamin bahwa manfaat dan risiko produk desain didistribusikan secara merata di antara semua pengguna (Almagharbeh et al., 2025).

Dalam sebuah penelitian tentang kesiapan etis untuk AI dalam keperawatan, masalah etika utama adalah otonomi pasien, persetujuan yang diinformasikan, perlindungan data, bias, dan akuntabilitas klinis yang tidak jelas (Almagharbeh et al., 2025). Temuan ini secara langsung relevan dengan etika desain digital, karena sistem AI dan desainer antarmuka digital menghadapi tantangan serupa dalam memastikan bahwa produk mereka menghormati otonomi pengguna dan bebas dari bias berbahaya.

Desainer harus mampu mengemban tanggung jawab sosial di era digital yang tidak hanya sebatas pemenuhan standar teknis dan estetika. Desainer sekarang diajarkan untuk berpikir secara holistik tentang dampak sosial, lingkungan, dan etika dari pekerjaan mereka. Gagasan tersebut konsisten dengan konsep Corporate Social Responsibility (CSR) yang telah lama menjadi konsep yang terkenal di dunia bisnis namun telah diterapkan dalam konteks praktik desain profesional (Yuan et al., 2026).

Penelitian menunjukkan bahwa keselarasan etis, kontinuitas relasional, dan keaslian simbolis adalah dasar pengembangan keberlanjutan merek dan kepercayaan publik Yuan (2026) dalam konteks kemitraan universitas-industri di era digital. Prinsip-prinsip ini dapat ditransposisi ke konteks desain digital: desainer yang membangun kepercayaan pengguna perlu memastikan bahwa nilai-nilai yang dikomunikasikan melalui desain selaras dengan praktik aktual yang diterapkan dalam produk. Ruang antara pernyataan etis dan praktik aktual dapat membahayakan kepercayaan pengguna dan legitimasi sosial (Yuan et al., 2026) desainer.

Desainer juga memiliki tanggung jawab sosial dalam dimensi aksesibilitas dan inklusivitas digital. (Chandrasekhar & Rosnay, 2025). Menyatakan bahwa ekosistem data terbuka yang berkelanjutan membutuhkan perhatian pada kondisi di mana data diproduksi, disebarluaskan dan digunakan, dan oleh siapa. Analogi ini juga berlaku dalam desain digital: untuk merancang produk yang berkelanjutan secara sosial, keragaman pengguna harus diperhitungkan, termasuk mereka yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi, literasi digital rendah atau kebutuhan khusus lainnya. Pemerintah dan peneliti desain harus mendukung pengembangan dan penyebaran alat yang dapat diakses oleh pengguna non-teknis dan pengguna dalam pengaturan yang miskin sumber daya.

Perlindungan privasi pengguna bisa dibilang salah satu masalah etika terpenting dalam desain digital kontemporer. Perancang sistem digital terutama terkait aplikasi berbasis AI dan pengumpulan data pengguna bertanggung jawab langsung untuk menentukan berapa banyak data yang dikumpulkan dan bagaimana data tersebut dikelola (Yener et al., 2025). Penelitian tentang aplikasi chatbot kesehatan berbasis AI menemukan bahwa 50% dari aplikasi yang diperiksa tidak menunjukkan kebijakan privasi pada saat pendaftaran dan hanya dua yang menawarkan opsi untuk menonaktifkan berbagi data pada tahap ini (Yener et al., 2025).

Temuan ini menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara prinsip-prinsip etika privasi yang harus diterapkan dalam desain dan praktik aktual di lapangan. Sebagian besar kebijakan privasi aplikasi gagal menyebutkan langkah-langkah perlindungan data, dan pengguna memiliki kontrol yang sangat sedikit atas data pribadi mereka (Yener et al., 2025). Dari sudut pandang etika desain, kondisi ini merupakan kegagalan desainer untuk secara konsisten memasukkan prinsip privacy by design dalam proses pengembangan produk digital.

Lebih lanjut, kurangnya transparansi dalam sistem AI yang tertanam dalam produk desain digital menimbulkan kekhawatiran serius terkait akuntabilitas. Sistem AI sering kali dapat bertindak sebagai "kotak hitam" di mana output dihasilkan tanpa alasan yang dapat dilacak dengan jelas. Hal ini mengarah pada pertanyaan tentang transparansi dan akuntabilitas profesional, ketika sistem memengaruhi hasil yang dialami oleh pengguna (Karakas et al., 2025). Desainer yang mengintegrasikan komponen AI ke dalam produk mereka perlu memperhatikan implikasi etis dari opasitas algoritmik ini.

Transparansi adalah prinsip etika yang penting dalam desain informasi digital. Pengukuran yang buruk dan ketidakjelasan lingkungan informasi internet dapat memiliki konsekuensi serius bagi masyarakat, termasuk penyebaran informasi yang salah dan manipulasi opini publik (Shapiro, 2024). Desainer yang terlibat dalam desain platform informasi digital memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa desain mereka memberikan akses ke informasi yang akurat dan tidak menyesatkan bagi pengguna.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Penelitian tentang instrumentasi lingkungan informasi online menyoroti bahwa investasi strategis dalam infrastruktur pengukuran yang dapat diskalakan dapat membuka kemampuan penelitian transformatif dan memungkinkan pendekatan berbasis bukti untuk pembuatan kebijakan yang dapat meningkatkan cara kita mengatur ruang online (Shapiro, 2024)Pelajaran bagi desainer adalah bahwa mereka perlu merancang sistem yang mendukung akuntabilitas dan pengukuran dampak, daripada hanya mengoptimalkan metrik keterlibatan pengguna jangka pendek yang mungkin bertentangan dengan kepentingan jangka panjang masyarakat.

Penelitian menunjukkan bahwa dalam rekayasa sosial digital, scammers mengeksploitasi kepercayaan epistemik dan keahlian naratif untuk mengeksploitasi komitmen etis akademisi dan profesional (Lazarus, 2025). Perancang antarmuka komunikasi digital harus mempertimbangkan cara-cara di mana desain mereka dapat dieksploitasi untuk tujuan manipulatif, dan mengambil langkah-langkah untuk secara proaktif meminimalkan potensi penyalahgunaan itu."

Keadilan algoritmik adalah dimensi etis yang semakin penting dalam desain sistem digital berbasis AI. Data yang memengaruhi kinerja model AI secara negatif dan kumpulan data evaluasi yang belum teruji dapat menyebabkan positif palsu atau perkiraan akurat model yang berlebihan (Majithia et al., 2026). Perancang sistem AI perlu menyadari bahwa bias dalam data pelatihan akan tercermin dalam output sistem dan dapat membahayakan beberapa kelompok di masyarakat.

Prinsip-prinsip CARE (Collective Benefit, Authority to Control, Responsibility, and Ethics) yang dikembangkan untuk menemani prinsip-prinsip FAIR dalam ekosistem data terbuka memberikan kerangka kerja yang relevan untuk memahami dimensi etis dalam desain inklusif. (Chandrasekhar & Rosnay, 2025). Prinsip-prinsip ini menekankan bahwa sistem digital harus dirancang untuk memberikan manfaat kolektif, menghormati otoritas pengguna atas data mereka, dan didasarkan pada tanggung jawab dan etika yang kuat. Ketika diterapkan dalam proses desain, prinsip-prinsip ini dapat membantu desainer menciptakan produk yang lebih adil dan inklusif.

"Governance etika dalam desain digital butuh rules yang clear dan komprehensif. Di ranah AI, kerangka kerja tata kelola baru seperti Undang-Undang AI UE dan ISO 42001 memberikan panduan tentang bagaimana sistem AI harus dirancang dan diterapkan secara bertanggung jawab (Hartung, 2025). Desainer yang memanfaatkan teknologi AI perlu memiliki regulasi dan kebijakan literasi yang cukup untuk memastikan produk mereka sesuai dengan kerangka tata kelola yang ada.

Penelitian tentang kesiapan kelembagaan untuk AI mengidentifikasi hambatan kelembagaan seperti infrastruktur digital yang tidak memadai, literasi AI yang tidak memadai, dan pengawasan peraturan yang terfragmentasi (Almagharbeh et al., 2025). Kondisi serupa ada dalam pendidikan dan praktik desain, di mana kurangnya bimbingan etis yang terdefinisi dengan baik dan pelatihan yang tepat dapat menghambat desainer untuk menerapkan prinsip-prinsip etika secara konsisten di seluruh pekerjaan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur yang sistematis, menyintesis temuan dari berbagai studi terbaru tentang etika desain, tanggung jawab sosial desainer, dan implikasi etis dari teknologi digital. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan pengetahuan dari sejumlah disiplin ilmu yang relevan, seperti desain, etika terapan, ilmu komputer dan ilmu sosial untuk mengembangkan pemahaman holistik tentang topik yang diselidiki.

Pencarian literatur dilakukan pada database akademik utama, Web of Science (WoS), Scopus, dan Google Scholar menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan. Kata kunci yang digunakan meliputi: "etika desain", "desainer tanggung jawab sosial", "etika desain digital", "etika UX", "desain etika AI", "privasi berdasarkan desain", "desain inklusif", "keadilan algoritmik", "transparansi dalam desain", dan kombinasi kata kunci tersebut. Pencarian terbatas pada publikasi dari periode 2020–2025 untuk memastikan relevansi dan ketepatan waktu literatur yang ditinjau.

Pemilihan literatur berlangsung dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah identifikasi awal berdasarkan judul dan abstrak. Tahap kedua adalah membaca teks lengkap untuk kelayakan. Tahap ketiga adalah ekstraksi data dan sintesis temuan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik, di mana tema-tema utama diidentifikasi dan disusun sesuai dengan relevansinya terhadap pertanyaan penelitian.

Kerangka analisis yang diadopsi dalam penelitian ini didasarkan pada empat dimensi inti etika desain digital, yaitu: (1) privasi dan perlindungan data; (2) transparansi dan kejujuran; (3) keadilan dan inklusivitas; (4) akuntabilitas dan tata kelola. Kerangka ini dibangun berdasarkan sintesis berbagai literatur yang telah dibahas dan disesuaikan dengan konteks praktik desain di era digital.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tinjauan literatur, empat prinsip etika utama telah diidentifikasi untuk tertanam dalam proses desain digital. Prinsip-prinsip ini tidak saling eksklusif; sebaliknya, mereka saling berhubungan dan saling memperkuat dalam mengembangkan praktik desain yang bertanggung jawab secara sosial.

Prinsip etika yang paling sering disebutkan dalam literatur tentang desain digital yang bertanggung jawab adalah privasi pengguna. Studi tentang aplikasi chatbot kesehatan berbasis AI mengungkapkan bahwa praktik privasi saat ini jauh dari memadai: setengah dari aplikasi yang diperiksa tidak menyajikan kebijakan privasi saat pendaftaran, dan sebagian besar kebijakan privasi tidak membahas langkah-langkah perlindungan data yang konkret (Yener et al., 2025). Temuan ini menunjukkan kegagalan sistemik untuk menanamkan privasi berdasarkan prinsip desain ke dalam proses pengembangan produk digital.

Dari sudut pandang etika desain, kondisi ini menunjukkan bahwa banyak desainer masih menganggap privasi sebagai pertimbangan sekunder atau sebagai kewajiban hukum saja, bukan nilai etika inti. Namun, desainer adalah pemain kunci dalam membentuk arsitektur privasi produk digital, mulai dari keputusan tentang data apa yang dikumpulkan, bagaimana data tersebut disimpan dan diproses, hingga bagaimana pengguna diberikan kendali atas data mereka (Yener et al., 2025). Kekhawatiran mengenai privasi data pengguna dalam aplikasi chatbot AI, yang sangat bergantung pada kumpulan data besar, berasal dari berbagai faktor, termasuk penyalahgunaan data, kurangnya transparansi, dan kontrol pengguna yang tidak memadai (Yener et al., 2025).

Implikasi Praktis dari Temuan Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa desainer harus mengadopsi pendekatan privasi proaktif berdasarkan desain, yaitu privasi harus dipertimbangkan sejak awal proses desain, bukan sebagai renungan. Pendekatan ini mencakup prinsip minimalisasi data (hanya mengumpulkan data yang benar-benar dibutuhkan), transparansi tentang penggunaan data, dan kontrol pengguna yang bermakna atas data mereka.

Transparansi adalah prinsip etika yang menjadi semakin penting karena integrasi AI menjadi lebih umum dalam produk desain digital. Sistem AI seringkali merupakan "kotak hitam" yang menghasilkan output tanpa alasan yang dapat dilacak secara transparan, menimbulkan pertanyaan tentang transparansi dan akuntabilitas profesional (Karakas et al., 2025). Dalam konteks desain, kurangnya transparansi ini dapat muncul dalam berbagai cara, mulai dari algoritme rekomendasi yang tidak dapat dijelaskan hingga sistem pengambilan keputusan otomatis yang tidak dapat diaudit.

Penelitian tentang kesiapan etis untuk AI dalam konteks profesional menunjukkan bahwa masalah etika utama adalah akuntabilitas yang tidak jelas dan kurangnya transparansi dalam proses pengambilan keputusan berbasis AI (Almagharbeh et al., 2025). Desainer yang memasukkan komponen AI ke dalam produk mereka memiliki tugas untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat dijelaskan dan diaudit sehingga pengguna dan pemangku kepentingan lainnya dapat memahami bagaimana keputusan dibuat dan siapa yang bertanggung jawab atas konsekuensinya (Hartung, 2025).

Dalam konteks yang lebih luas, transparansi dalam desain informasi digital juga berhubungan dengan bagaimana lingkungan informasi daring dirancang dan dikelola. Investasi strategis dalam infrastruktur pengukuran yang terukur dapat membuka kemampuan penelitian transformatif dan memfasilitasi pendekatan berbasis bukti untuk pembuatan kebijakan (Shapiro, 2024). Perancang informasi platform memiliki tanggung jawab untuk merancang sistem yang memungkinkan akuntabilitas dan pengukuran dampak, bukan hanya untuk mengoptimalkan metrik keterlibatan yang dapat bertentangan dengan kepentingan publik.

Keadilan dan inklusivitas adalah dimensi etika yang semakin mendapat perhatian dalam wacana desain digital. Data berkualitas buruk dapat meningkatkan biaya dan masalah tersembunyi untuk model AI, sedangkan data bias berdampak negatif pada kinerja model AI (Majithia et al., 2026). Bias dalam data pelatihan sistem AI dapat menghasilkan produk yang secara sistematis merugikan beberapa kelompok, seperti perempuan, etnis minoritas atau penyandang disabilitas, dalam konteks desain.

Prinsip-prinsip CARE (Manfaat Kolektif, Otoritas untuk Kontrol, Tanggung Jawab dan Etika) yang dikembangkan sebagai pendamping prinsip-prinsip FAIR memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami dimensi kesetaraan (Chandrasekhar & Rosnay, 2025)(Shapiro, 2024). Desain inklusif. Prinsip Manfaat Kolektif menekankan bahwa desain sistem digital harus bermanfaat bagi seluruh komunitas, tidak hanya segmen pengguna tertentu. Prinsip Otoritas untuk Kontrol menekankan perlunya pengguna untuk memiliki kontrol yang berarti atas data dan pengalaman digital mereka.

Salah satu aspek etika yang sering diabaikan dalam wacana desain digital, yang cenderung berfokus pada inovasi dan pertumbuhan jangka pendek, adalah keberlanjutan sosial. Namun, penelitian menunjukkan bahwa desain berkelanjutan secara sosial perlu mempertimbangkan dampak jangka panjang produk digital

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

terhadap masyarakat, termasuk dampak pada kesehatan mental, kohesi sosial, dan distribusi kekuasaan (Shapiro, 2024).

Penelitian tentang efek lingkungan dari informasi internet terhadap kesehatan mental menunjukkan bahwa orang-orang dengan tantangan kesehatan mental yang sudah ada sebelumnya terpengaruh secara negatif dengan memasuki dunia online (Shapiro, 2024). Temuan ini memiliki implikasi langsung bagi desainer platform digital: desainer memiliki tanggung jawab untuk mempertimbangkan dampak produk mereka terhadap kesehatan mental pengguna, terutama kelompok rentan.

Penelitian dalam konteks kemitraan universitas-industri menunjukkan bahwa keberlanjutan merek dibangun melalui penyelarasan etis, memastikan koherensi antara nilai-nilai pendidikan dan perusahaan (Yuan et al., 2026). Prinsip ini dapat ditransposisikan ke ruang lingkup desain: desainer yang berkomitmen pada keberlanjutan sosial harus memastikan bahwa nilai-nilai etika yang mereka dukung secara konsisten tercermin dalam semua aspek proses desain dan produk yang keluar darinya.

Salah satu tantangan terpenting dalam menerapkan etika desain di era digital adalah kompleksitas ekosistem digital dengan banyak aktor dengan peran dan tanggung jawab yang beragam. Desain produk digital berarti bekerja dengan pengembang perangkat lunak, manajer produk, analis data, dan pemangku kepentingan bisnis, yang semuanya memiliki prioritas dan perspektif yang berbeda. Fragmentasi tanggung jawab dapat menyebabkan pertimbangan etis 'jatuh di antara celah' dan tidak ditangani secara memadai oleh siapa pun.

Penelitian tentang kesiapan etika kelembagaan untuk AI menunjukkan bahwa hambatan kelembagaan termasuk infrastruktur digital yang terbatas, literasi AI yang tidak memadai di kalangan profesional, dan pengawasan peraturan yang terfragmentasi (Almagharbeh et al., 2025). Kondisi yang mirip dengan yang ada di bidang desain digital adalah tidak adanya pedoman etika yang jelas, pelatihan yang tidak memadai, dan struktur tata kelola yang lemah yang mencegah desainer menerapkan prinsip-prinsip etika secara konsisten.

Tantangan utama dalam penerapan etika desain adalah tekanan komersial. Desainer sering bekerja dalam lingkungan yang sangat berfokus pada metrik bisnis jangka pendek seperti tingkat keterlibatan pengguna dan konversi, yang mungkin bertentangan dengan kepentingan jangka panjang pengguna dan masyarakat. Pola gelap, praktik desain yang sengaja memanipulasi pengguna untuk mengambil tindakan yang tidak akan mereka lakukan, adalah bentuk ekstrem dari konflik antara kepentingan bisnis dan etika desain.

Penelitian kemitraan universitas-industri menunjukkan bahwa keberlanjutan dan kepercayaan dibangun di atas keaslian simbolis, yang menawarkan "bukti praktik" – jejak tindakan dan output konkret yang dapat diverifikasi secara publik dan memungkinkan audiens untuk menilai klaim keberlanjutan di luar (Yuan et al., 2026) retorika. Prinsip ini penting bagi desainer: komitmen etis yang tulus harus diekspresikan dalam keputusan desain yang konkret dan dapat diverifikasi, bukan hanya pernyataan nilai yang tidak didukung oleh praktik kehidupan nyata.

Surplus literasi etika menjadi tantangan mendasar dalam penerapan etika desain. Namun, banyak desainer tidak memiliki pelatihan formal dalam etika terapan, yang membuat mereka tidak siap untuk mengenali dan mengatasi dilema etika yang muncul dalam pekerjaan mereka. (Karakas et al., 2025) Studi tentang persepsi siswa tentang psikologi terhadap AI mengungkapkan bahwa sementara mereka mengakui potensi AI untuk mendukung efisiensi, mereka juga mengungkapkan keprihatinan tentang hilangnya empati, privasi data, bias algoritmik, dan devaluasi keterampilan inti. Kekhawatiran yang sama kemungkinan besar dimiliki oleh mahasiswa dan praktisi desain, tetapi mereka tidak ditangani secara memadai dalam kurikulum pendidikan desain.

Siswa sangat mendukung perlunya pelatihan yang terstruktur, etis, dan kritis dalam kurikulum untuk mengembangkan kompetensi dan kepercayaan diri dalam menggunakan alat AI (Karakas et al., 2025). Rekomendasi ini juga berlaku untuk pendidikan desain: pendidikan etika yang komprehensif perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum desain yang tidak hanya mencakup prinsip-prinsip etika abstrak, tetapi juga penerapan praktis dalam konteks desain digital.

Era digital juga menghadirkan tantangan baru seperti manipulasi dan penyalahgunaan produk desain untuk tujuan berbahaya. Studi tentang serangan rekayasa sosial terhadap akademisi mengungkapkan bagaimana penipu mengeksploitasi kepercayaan epistemik dan keahlian naratif. Mereka menggunakan bahasa akademis, merujuk pada karya yang diterbitkan, dan membangun narasi yang bermuatan emosional untuk mendapatkan kepercayaan dan keterlibatan etis (Lazarus, 2025). Desainer yang merancang antarmuka komunikasi digital harus memikirkan bagaimana desain mereka dapat dieksploitasi untuk tujuan manipulatif seperti itu.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Gagasan umpan sarjana dan pementasan dokumen yang diperkenalkan dalam penelitian, di mana artefak realistis disematkan untuk mensimulasikan masuk akal dan menekan (Lazarus, 2025), memiliki implikasi langsung bagi desainer antarmuka digital. Desainer perlu bertanggung jawab untuk membuat sistem yang membantu pengguna mengenali konten palsu atau dimanipulasi, dan tidak hanya membuat antarmuka yang cantik.

Berdasarkan sintesis temuan tinjauan pustaka, penelitian ini menyajikan kerangka etika desain terintegrasi untuk era digital. Kerangka kerja ini terdiri dari empat lapisan yang saling terkait:

Tingkat 1: Nilai Etika Dasar. Lapisan ini mencakup nilai-nilai etika dasar yang harus mendasari setiap keputusan desain: privasi, transparansi, keadilan, dan keberlanjutan. Nilai-nilai ini tidak sebatas prinsip abstrak, melainkan harus diterjemahkan ke dalam kriteria desain yang konkret dan dapat diukur.

Lapisan 2: Proses Desain Etika. Lapisan ini mencakup praktik desain yang menangani masalah etika di seluruh proses desain, mulai dari penelitian pengguna hingga pengujian dan peluncuran produk. Ini termasuk penggunaan metode desain partisipatif, pengguna dari latar belakang yang berbeda, penilaian efek etis, dan audit etika rutin (Almagharbeh et al., 2025). 3. Tata Kelola dan Akuntabilitas. Lapisan ini terdiri dari struktur tata kelola yang memberikan akuntabilitas etis di dalam organisasi desain. Ini termasuk kebijakan etika yang jelas, mekanisme pelaporan pelanggaran etika, dan kepemimpinan yang berkomitmen pada nilai-nilai etika (Almagharbeh et al., 2025). Implementasi dalam lingkungan yang berinvestasi dalam kepemimpinan inklusif, pendidikan berkelanjutan, dan tata kelola yang transparan menunjukkan keselarasan etis yang lebih besar. Lapisan 4. Ekosistem Etis yang Lebih Luas Lapisan ini mencakup konteks peraturan, sosial, dan budaya yang lebih luas di mana desain digital terjadi. Ini termasuk kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku, interaksi dengan komunitas pengguna, dan partisipasi dalam perumusan standar etika untuk industri.

Temuan studi literatur ini sangat penting untuk pendidikan desain. Desain kurikulum harus direformasi untuk mencakup pendidikan etika digital yang komprehensif dan relevan secara kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat mendukung perlunya pelatihan yang terstruktur, etis dan kritis dalam kurikulum untuk membangun kompetensi dan kepercayaan diri (Karakas et al., 2025). Ini, dalam konteks desain, berarti bahwa program pendidikan desain harus mencakup kursus tentang etika desain yang membahas masalah kontemporer seperti privasi data, bias algoritmik, aksesibilitas, dan dampak sosial dari teknologi digital.

Selain itu, pendidikan desain perlu membangun literasi data dan AI di kalangan mahasiswa desain. Desainer yang bekerja dengan sistem AI perlu memahami bagaimana data berkualitas buruk dapat meningkatkan biaya dan menciptakan masalah tersembunyi untuk model AI (Majithia et al., 2026) Dan bagaimana bias dalam data dapat berdampak negatif pada pengguna. Pemahaman ini merupakan prasyarat untuk kemampuan membuat keputusan desain etis dalam konteks sistem berbasis AI.

Profesi desain membutuhkan standar etika profesi yang lebih kuat dan lebih lengkap untuk era digital. Standar ini harus mencakup pedoman khusus tentang bagaimana menghadapi dilema etika umum dalam praktik desain digital dan mekanisme akuntabilitas untuk memastikan bahwa standar ini diikuti. Lebih luas lagi, kerangka kerja tata kelola seperti Undang-Undang AI UE dan ISO 42001 memberikan preseden yang berguna untuk pengembangan standar etika dalam desain digital (Hartung, 2025).

Pengembangan standar etika desain profesional juga perlu mempertimbangkan dimensi keberlanjutan sosial. Menciptakan ekosistem data terbuka yang berkelanjutan melibatkan memperhatikan kondisi di mana data diproduksi, disebarluaskan, dan digunakan (Chandrasekhar & Rosnay, 2025). Analogi yang sama berlaku dalam desain: standar untuk etika desain berkelanjutan harus memperhitungkan tidak hanya dampak langsung dari produk desain pada pengguna, tetapi juga dampak jangka panjang yang ditimbulkannya terhadap ekosistem digital dan masyarakat pada umumnya.

Untuk menerapkan etika desain secara efektif, diperlukan kolaborasi multidisiplin dengan desainer, pengembang teknologi, pakar etika, peneliti sosial dan pemangku kepentingan masyarakat. Penelitian ilmiah tentang AI menggarisbawahi pentingnya komunikasi lintas disiplin untuk menerjemahkan wawasan yang dihasilkan oleh AI ke berbagai domain dan kelompok pemangku kepentingan (Hartung, 2025). Hal yang sama berlaku dalam desain etis: desainer perlu berkolaborasi dengan para ahli dari berbagai disiplin ilmu untuk memastikan bahwa pertimbangan etika yang relevan diidentifikasi dan ditangani dengan tepat.

Kolaborasi ini juga harus secara aktif melibatkan pengguna dalam proses desain. Prinsip Manfaat Kolektif kerangka kerja CARE menekankan bahwa sistem digital harus dirancang untuk memberi manfaat bagi masyarakat secara keseluruhan (Chandrasekhar & Rosnay, 2025). Ini berarti bahwa desainer harus mengadopsi pendekatan desain partisipatif yang melibatkan pengguna dari berbagai latar belakang, khususnya kelompok-kelompok yang sering kali terpinggirkan dalam proses desain konvensional.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Sintesis dari kajian literatur ini mengarah pada kesimpulan bahwa peran desainer di era digital sudah berkembang secara fundamental. Desainer tidak hanya pencipta estetika atau pemecah masalah teknis, tetapi juga agen etika sosial yang keputusannya berdampak besar pada kehidupan jutaan pengguna dan struktur masyarakat secara keseluruhan.

Dengan pengaruh yang lebih besar, datang tanggung jawab yang lebih besar. Desainer yang membangun AI ke dalam produk perlu memahami bahwa dengan kecepatan inovasi datang sejumlah tanggung jawab yang proporsional. Regulator, editor, dan peneliti perlu bekerja sama untuk membangun transparansi, jaring pengaman, dan akses yang adil sebelum alur kerja otonom menjadi default yang tidak dapat diubah (Hartung, 2025). Prinsip ini juga berlaku untuk desainer, mereka harus proaktif dalam mengidentifikasi dan mengatasi risiko etis sebelum produk diluncurkan, bukan reaktif setelah dampak negatif terjadi.

Pada saat yang sama, desainer tidak dapat memikul tanggung jawab etis ini sendirian. Diperlukan ekosistem yang memungkinkan, yang terdiri dari regulasi yang jelas, pendidikan yang memadai, budaya organisasi yang menghargai etika dan mekanisme akuntabilitas yang efektif. (Almagharbeh et al., 2025) Amati bahwa berinvestasi dalam kepemimpinan inklusif, pendidikan berkelanjutan, dan tata kelola yang transparan membuat lingkungan lebih selaras secara etis. Menciptakan ekosistem semacam itu adalah tanggung jawab bersama dari desainer, organisasi, regulator, dan masyarakat sipil.

KESIMPULAN

Studi ini telah mengidentifikasi dan membahas prinsip-prinsip etika utama yang akan dimasukkan ke dalam proses desain digital, serta tantangan dan peluang implementasinya. Studi ini memungkinkan kita untuk mencapai beberapa kesimpulan utama: Pertama: privasi, transparansi, keadilan, dan keberlanjutan sosial adalah empat prinsip etika dasar yang harus mendasari setiap keputusan desain digital. Studi menunjukkan bahwa praktik privasi dalam aplikasi digital jauh dari memadai (Yener et al., 2025). Sistem AI sering berjalan tanpa transparansi yang memadai (Karakas et al., 2025) dan bias data dapat menyebabkan produk yang merugikan beberapa kelompok (Majithia et al., 2026). Masing-masing dimensi etis ini secara langsung menjadi tanggung jawab desainer dalam pekerjaan mereka. Kedua, tanggung jawab sosial desainer di dunia digital lebih dari sekadar memenuhi standar teknis dan estetika. Desainer merupakan aktor sosial yang keputusan-keputusannya sangat memengaruhi kehidupan pengguna dan struktur masyarakat. (Munzer et al., 2026) Berpendapat bahwa komitmen etis yang jujur harus diwujudkan dalam keputusan desain yang spesifik dan dapat diverifikasi, bukan hanya nilai-nilai yang dinyatakan tanpa praktik aktual. Ketiga, tantangan dalam praktik etika desain antara lain kompleksitas ekosistem digital, tekanan komersial, kesenjangan literasi dalam etika, dan potensi penyalahgunaan etika. (Lazarus, 2025). Mengatasi tantangan ini membutuhkan pendekatan sistemik yang mencakup reformasi pendidikan desain, pengembangan standar profesional, dan penciptaan ekosistem tata kelola yang mendukung. Keempat, kerangka etika desain terintegrasi yang mencakup nilai-nilai etika mendasar, proses desain etis, tata kelola dan akuntabilitas, dan ekosistem etika yang lebih luas diperlukan untuk menginformasikan praktik desain yang bertanggung jawab di era digital. Kerangka kerja ini perlu didasarkan pada regulasi yang jelas, pendidikan yang tepat (Karakas, 2025) dan kolaborasi multidisiplin antara semua pemangku kepentingan (Chandrasekhar & Rosnay, 2025). Lima, implikasi praktis dari penelitian ini meliputi rekomendasi perubahan kurikulum dalam pendidikan desain, pengembangan standar profesional etika desain, dan penguatan mekanisme akuntabilitas dalam organisasi desain. Berinvestasi dalam infrastruktur etika ini merupakan syarat yang diperlukan bagi desain digital untuk berkontribusi positif terhadap kesejahteraan manusia dan keberlanjutan sosial. Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang harus diakui. Penelitian ini adalah tinjauan literatur dan terbatas pada kualitas dan ruang lingkup literatur yang tersedia dan mungkin tidak dapat menangkap keragaman praktik desain dalam konteks budaya dan geografis yang berbeda. Penelitian empiris lebih lanjut diperlukan untuk memvalidasi kerangka etika desain yang diusulkan dalam konteks praktik desain aktual, terutama dalam konteks Indonesia. Penelitian etika desain digital di masa depan harus fokus pada bagaimana menerjemahkan prinsip-prinsip etika ke dalam alat dan metode desain yang dapat ditindaklanjuti, bagaimana mendidik dan mendukung desainer untuk menjadi agen etika yang efektif, dan bagaimana melembagakan ekosistem tata kelola yang mendukung praktik desain etis di tingkat nasional dan internasional.

DAFTAR REFERENSI

Almagharbeh, W. T., Alharrasi, M., Rony, M. K. K., Ahmed, S. K., & Alrazeeni, D. M. (2025). Ethical and Institutional Readiness for Artificial Intelligence in Nursing: An Umbrella Review. *International Nursing Review, 72*(4). https://doi.org/10.1111/inr.70111

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Chandrasekhar, R., & Rosnay, M. D. de. (2025). Sustainable Open Data Ecosystems Through Data Quality, Governance, and Infrastructure: Unlocking Social, Political and Economic Value. *Open Research Europe*, *5*, 295. https://doi.org/10.12688/openreseurope.21212.1

Hartung, T. (2025). AI, Agentic Models and Lab Automation for Scientific Discovery — The Beginning of scAInce. *Frontiers in Artificial Intelligence*, *8*. https://doi.org/10.3389/frai.2025.16491

Karakas, G., du Plooy, D. R., & Chapman, A. (2025). "Enhance—Yes, Replace—No": Psychology Students' Perceptions of Artificial Intelligence in Psychological Practice and Education. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*. https://doi.org/10.1037/stl0000466

Lazarus, S. (2025). What Is Scholar-Baiting? When the Watcher Is Watched, and the Social Engineering Attacks on Scholars. *Journal of Contemporary Ethnography*, *55*(2), 164–200. https://doi.org/10.1177/08912416251395087

Majithia, N., Carey-Wilson, T., Simperl, E., & Shadbolt, N. (2026). An Actionable Framework for AI-ready Data. *Ai Magazine*, *47*(1). https://doi.org/10.1002/aaai.70054

Munzer, T., Parga-belinkie, J., Milkovich, L. M., Tomopoulos, S., Ajumobi, T., Cross, C., & Gerwin, R. (2026). Digital Ecosystems , Children , and Adolescents : Policy Statement. 157(2), 92–106.

Shapiro, J. N. (2024). Instrumenting the Online Information Environment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, *715*(1), 38–59. https://doi.org/10.1177/00027162251397820

Yener, R., Chen, G., Gumusel, E., & Bashir, M. (2025). Can I Trust This Chatbot? Assessing User Privacy in AI-Healthcare Chatbot Applications. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, *62*(1), 809–820. https://doi.org/10.1002/pra2.1299

Yuan, S., Fu, Y., Wei, H., & Zhou, H. (2026). University–Industry Partnerships in the Age of Digital Marketing: Constructing Sustainable Higher Education Brands. *European Journal of Education*, *61*(2). https://doi.org/10.1111/ejed.70521