

BAB II

KERANGKA KONSEP

Dalam membuat skripsi berbasis karya, penulis tentunya telah melakukan berbagai riset dari beberapa referensi karya terdahulu. Dengan melakukan riset, penulis dapat membandingkan karya sebelumnya dengan karya penulis yang akan dibuat. Tak hanya itu, penulis dapat mencari celah maupun kesenjangan dari tinjauan karya terdahulu.

2.1 Karya Terdahulu

2.1.1 Rekayasa Gamifikasi Ojol : Memaksa Mitra Bekerja Lebih Lama & Giat, Bikin Sengsara Level Terendah, dan Memecah Solidaritas

Karya pertama yang menjadi referensi penulis yakni artikel *longform* dengan tema eksploitasi ojek *online* oleh Project Multatuli berjudul “Rekayasa Gamifikasi Ojol:Memaksa Mitra Bekerja Lebih Lama & Giat, Bikin Sengsara Level Terendah, dan Memecah Solidaritas”. Artikel tersebut diterbitkan pada tanggal 2 Agustus 2023 di Project Multatuli dan ditulis oleh jurnalis bernama Anwar Mustaqim. Secara garis besar, *longform* bertema eksploitasi ojek *online* tersebut menceritakan tentang adanya sistem pelevelan pada ojek *online* yang membuat para pengemudi ojol ‘terpecah’ dan saling adu domba. Sistem pelevelan atau gamifikasi dianggap merusak perekonomian bagi para pengemudi karena pendapatan mereka mengalami penurunan drastis dibanding sebelumnya saat aplikator belum menerapkan sistem ini di tahun 2019. Gamifikasi yang dimaksud pada konteks ojek *online* adalah sistem level yang mirip seperti sebuah tantangan pada *game* yang harus dipecahkan oleh para pengemudi, bagi mereka yang berhasil menarik banyak pelanggan, akan terus naik peringkatnya. Gojek memiliki tiga macam level yakni level *basic*, level *silver*, level *gold*, dan *platinum*. Hal ini bisa diibaratkan seperti sebuah

perlombaan ketika keberhasilan menarik pelanggan hanya terjadi di beberapa lokasi tertentu. Gamifikasi turut menghasilkan persaingan di antara para pengemudi, yang pada gilirannya membuat mereka merasa terpisah dari satu sama lain. Pengemudi yang berhasil mendapatkan banyak pesanan akan meraih kemenangan, sementara pengemudi yang gagal mendapat pesanan akan kalah dalam persaingan. Bagi para pengemudi yang berada di tingkat dasar, peluang untuk mendapatkan pelanggan lebih rendah. Level di tingkat *basic* kalah bersaing dengan level *silver*, *gold*, hingga *platinum*.

Karya buatan Project Multatuli tersebut memakai konsep *storytelling*, dikemas dengan gaya bercerita dan terdapat kutipan di dalamnya untuk memperkaya tulisan. Pemilihan narasumber dalam karya ini relevan dengan isu yang diangkat, beberapa diantaranya yakni dua pengemudi ojek *online* dari perusahaan Gojek yakni Eko, Rifky, dan Sekretaris Jenderal Paguyuban Gojek Driver Yogyakarta (Pagodja),

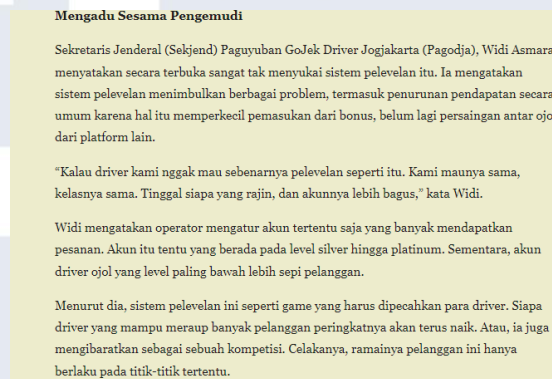


Gambar 2.1 Tangkapan layar Project Multatuli.

Sumber : Project Multatuli, 2023

Widi Asmara. Narasumber lain untuk memperkuat ilmu pendalaman terkait isu yang dibahas yakni peneliti Institut Pemerintahan dan Urusan Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Gadjah Mada, Arif Novianto. Karya ini diawali dengan menceritakan keadaan seorang pengemudi ojek *online* bernama Eko yang belum juga mendapatkan *orderan* meskipun ia telah mengaktifkan aplikasi sejak pagi hari. Cerita

berlanjut hingga mengambil *point of view* sistem pelevelan yang membuat ojol merasa pendapatannya menurun drastis dari narasumber kedua yakni Rifky, Sekretaris Paguyuban Gojek, hingga pada paragraph terakhir ditutup dengan pendapat ahli.



Gambar 2.2 Subjudul pada *Longform* Karya Project Multatuli.

Sumber : Project Multatuli, 2023

Kelebihan pada karya yang dibuat oleh Project Multatuli ada pada *angle* topik yang dibahas terkait sistem pelevelan ojol di mana media arus utama masih sedikit yang membahas mengenai sistem pelevelan (gamifikasi) yang terjadi pada pengemudi ojol. Artikel ini juga mengandung *news value impact*, yang artinya berdampak atau berpengaruh, semakin banyak masyarakat yang terkena dampak sebuah peristiwa, semakin besar juga dampak sebuah berita (Romli, 2018).

Namun, yang menjadi kekurangan pada karya dari Project Multatuli ini adalah tidak adanya infografis, video, maupun bentuk audio visual lain yang membuat masyarakat tertarik membaca artikel sampai habis. Belum lagi, untuk para pembaca yang cenderung bosan dengan format artikel berita panjang. Di dalam artikel tersebut hanya menampilkan teks dan foto sehingga ketiadaan interaktif antara penulis dan pembaca. Hal ini yang menjadi celah bagi penulis untuk mengelaborasi karya *longform* agar memiliki interaktivitas dengan pembaca.

2.1.2 Mengulik Kekerasan Pada Anabul

Karya kedua yang penulis pilih merupakan artikel *longform* karya Ariella Dwiputri Kinari. Karya tersebut merupakan hasil skripsi tugas akhir dari alumni mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang dipublikasi pada tahun 2023. Secara garis besar, *longform* tersebut mengulas tentang kekerasan terhadap anabul (anak bulu). Artikel ini diawali dengan tersedianya tampilan audio, sehingga penulis menekan tombol *play* sebelum membaca paragraf awal agar dapat mengetahui konteksnya. Dalam audio tersebut dijelaskan bahwa banyaknya hewan peliharaan yang mengalami kekerasan, baik tindakan cedera fisik, cedera mental, dan juga tindakan pengabaian dari pemilik hewan peliharaan.



Gambar 2.3 Tampilan Interaktif Adanya Tombol Play Audio sebelum Cerita Dimulai

Sumber : Kacamata Manusia Webapp

Kelebihan karya tersebut adalah tersedianya empat subjudul pembahasan dalam *longform* tersebut, yang pertama merupakan subjudul “Rendahnya Edukasi dan Kesadaran Masyarakat”, subjudul kedua yakni “Meningkatnya Kejahatan di Lingkungan Masyarakat”, subjudul ketiga yakni “Hadirnya Shelter dan Faktanya,” dan subjudul keempat yakni “Pandangan Hukum dan Solusi yang Dilakukan” sebagai penutup dari artikel *longform* tersebut. Dengan adanya subjudul ini dapat memudahkan dalam membantu mengorganisir serta memperkaya pengalaman membaca.

Tak hanya itu, apabila dilihat dari segi tampilan *website*, karya tersebut cukup interaktif karena pembaca dapat menekan tombol *play* untuk mendengarkan audio yang tersedia pada artikel berbasis *website* tersebut, serta tersedianya tombol *hyperlink* untuk menuju video yang diunggah di Youtube. Hal yang membuat karya tersebut menarik karena menampilkan banyak foto-foto hewan yang terdampak pada kekerasan sehingga penulis dapat merasakan kondisi pada hewan tersebut. Pilihan narasumber yang dihadirkan dalam artikel tersebut relevan dengan topik yang dibahas. Beberapa narasumber yang terdapat pada longform tersebut yakni Dokter Hewan Zulfikar Basrul Gandong, Advokat dan Pendiri Yayasan Perlindungan Hukum Satwa Indonesia “Animals Don’t Speak Human” (Fiolita Berandhini), Animal Communicator (Yuniart), Direktur Operasional Yayasan Natha Satwa Nusantara (Anisa Rahmat Kurnia), pemilik hewan berinisial SH, Psikolog Anak dan Keluarga (Rizqina), Pengawas Shelter GDSC, (Handi Yuliandi). Namun, kekurangan pada artikel bertajuk “Mengulik Kekerasan Pada Anabul” ini yakni pada segi penggunaan warna pada tampilan *website* yang cukup monoton lantaran memakai warna hitam dan putih.



Gambar 2.4 Tampilan *Website* menggunakan Warna Hitam dan Putih.

Sumber : Kacamata Manusia Webapp

Kekurangan selanjutnya yakni tidak adanya data dalam bentuk infografis yang dapat memperkaya isi tulisan. Hal tersebut dapat menjadi celah bagi penulis untuk mengelaborasi karya *longform* agar dapat menambah

elemen-elemen seperti infografis dan tampilan *website* yang memiliki warna selain hitam dan putih.

2.1.3 Ilusi Sejahtera Ojek Daring Metropolitan

Referensi ketiga yang penulis pilih sebagai karya terdahulu merupakan karya hasil kolaborasi Koran Tempo dengan lembaga riset Institute for Demographic and Poverty Studies (IDEAS). Karya ini dimuat di *website* Tempo dalam bentuk *e-newspaper* pada tanggal 9 Agustus 2023. Secara garis besar, karya tersebut membahas tentang kualitas pekerjaan ojek daring di ibu kota serta memberikan perspektif bahwa para pekerja ojek *online* cenderung dieksploitasi oleh aplikator. Karya hasil kerja sama antara Tempo dan IDEAS disajikan dalam bentuk narasi beserta data dari hasil survei dalam format infografis. Survei non probabilitas dengan teknik *purposive sampling* terhadap 225 pengemudi ojek daring di 10 titik simpul transportasi di Jabodetabek yang dilakukan pada April-Mei 2023.

Survei dilakukan guna menilai kualitas pekerjaan ojek daring dengan menggunakan lima kriteria utama dari kerja layak (*decent work*), yaitu pendapatan yang layak (*fair pay*), lingkungan kerja yang aman (*fair condition*), perjanjian kerja yang adil (*fair contract*), pengelolaan kerja yang partisipatif (*fair management*) dan keterwakilan yang memadai (*fair representation*). Lima kriteria tersebut menjadi subjudul pada karya. Pada paragraf awal dibuka dengan narasi seputar layanan mobilitas on demand (*ride hailing*) yang mampu menciptakan lapangan kerja baru dan dapat memajukan pertumbuhan ekonomi Indonesia. Dilanjut dengan paragraf - paragraf berikutnya bahwa ternyata para pekerja ekonomi *gig* (pekerja informal) nyatanya tidak diberikan pemberian hak dan perlindungan kerja yang memadai.



Gambar 2.5 Survei IDEAS.

Sumber : Institute for Demographic and Poverty Studies, 2023.

Kelebihan pada karya tersebut ada pada pembahasannya yang mendalam, dan menggunakan hasil survei sehingga penulis dapat membaca dan menyimpulkan data.

Ilusi Sejahtera Ojek Daring Metropolitan

Layanan mobilitas *on-demand* berbasis *platform* digital (*ride-hailing*) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat terutama di daerah perkotaan. Sejak kemunculannya pada 2010-an, pasar *ride-hailing* dengan cepat membesar di Indonesia, terutama layanan pemesanan makanan-minuman, kurir paket logistik dan transportasi *on-demand* berbasis sepeda motor (ojek daring). Dengan ketiadaan data resmi dari perusahaan aplikator, jumlah pengemudi ojek daring kini diperkirakan mencapai 4 juta orang di seluruh Indonesia, dengan seperempat diantaranya berlokasi di Jabodetabek. Jika estimasi dari asosiasi ojek daring ini sah, penyerapan tenaga kerja sebagai ojek daring ini sangat signifikan, setara dengan 50 persen jumlah pengangguran terbuka.



Yusuf Wibisono
Direktur IDEAS



Dwi Raihan

Namun terlenas dari nonularitas dan keceatan pertumbuhan

Gambar 2.6 Halaman Utama Survei IDEAS.

Sumber : Institute for Demographic and Poverty Studies, 2023

Namun, kekurangan pada karya hasil kolaborasi Tempo dengan lembaga riset IDEAS yakni tidak adanya kutipan yang dapat memperkaya tulisan. Baik itu kutipan dari hasil wawancara bersama pengemudi ojol, maupun ahli yang relevan dengan isu yang dibahas. Hal tersebut dapat menjadi celah bagi penulis untuk selalu mempertimbangkan kutipan dari narasumber dalam sebuah artikel panjang.

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Keterangan	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Judul karya	<p>Rekayasa Gamifikasi Ojol : Memaksa Mitra Bekerja Lebih Lama & Giat, Bikin Sengsara Level Terendah, dan Memecah Solidaritas</p> <p>Link</p>	<p>Mengulik Kekerasan Pada Anabul</p> <p>Link</p>	<p>Ilusi Sejahtera Ojek Daring Metropolitan</p> <p>Link</p>
Isi karya	<p>Sistem pelevelan pada ojek <i>online</i> yang membuat para pengemudi “terpecah” dan saling adu domba. Sistem pelevelan atau gamifikasi dianggap merusak perekonomian bagi para pengemudi karena pendapatan para pengemudi mengalami penurunan drastis dibanding sebelumnya saat</p>	<p>Mengulas tentang kekerasan terhadap anak bulu (anabul) oleh pemilik hewan pemeliharaan dan bagaimana solusi yang harus dilakukan terhadap maraknya kekerasan tersebut.</p>	<p>Membahas tentang kualitas pekerjaan ojek daring di Ibu kota serta memberikan perspektif bahwa para pekerja ojek <i>online</i> cenderung dieksploitasi oleh aplikator. Karya hasil kerjasama antara Tempo dan IDEAS disajikan dalam bentuk narasi beserta data dari hasil survei dalam format infografis</p>

	aplikator belum menerapkan sistem ini.		
Relevansi	Topik besar yang diangkat memiliki kesamaan, mengandung <i>news value impact</i> dan <i>human interest</i> .	Kesamaan skripsi berbasiskarya yakni menggunakan medium <i>longform</i> berbasis <i>website</i>	Topik besar yang diangkat memiliki kesamaan, yakni tentang eksploitasi <i>ojek online</i> di Jabodetabek.
Gap	Artikel tersebut hanya menampilkan teks dan foto sehingga ketiadaan interaktif antara penulis dan pembaca, hal ini yang menjadi celah bagi penulis untuk mengelaborasi karya <i>longform</i> agar memiliki interaktivitas dengan pembaca.	Segi penggunaan warna pada tampilan <i>website</i> yang cukup monoton lantaran memakai warna hitam dan putih. Kekurangan selanjutnya yakni tidak adanya data dalam bentuk infografis yang dapat memperkaya isi tulisan.	Tidak adanya kutipan yang dapat memperkaya tulisan. Baik itu kutipan dari hasil wawancara bersama pengemudi ojol, maupun ahli yang relevan dengan isu yang dibahas. Hal tersebut dapat menjadi celah bagi penulis untuk selalu mempertimbangkan kutipan dari narasumber dalam sebuah artikel.

2.1 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Longform Journalism*

Longform journalism adalah bentuk jurnalisme yang menyediakan informasi secara mendalam dengan bentuk artikel panjang dan bersifat naratif, dengan tujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang subjek yang dibahas (Yanti & Susanto, 2020). Penulisan *longform journalism* seringkali memiliki narasi yang lebih panjang dan komprehensif dibanding artikel berita pada umumnya yang setiap hari diunggah di media *online* (Yanti & Susanto, 2020). Menurut Lassila (2014), terdapat perbedaan signifikan penulisan berita *longform* dengan berita pada umumnya, salah satu perbedaan yang paling menonjol adalah penggunaan unsur-unsur multimedia yang tersedia pada artikel *longform*. Dalam jurnalisme digital, *longform* terdiri dari penggunaan berbagai bentuk multimedia seperti gambar, audio, video, grafik, peta, dan lain-lain (Lassila, 2014). *Longform* memiliki ‘masa simpan’ yang lebih lama dibandingkan berita standar artikel, artikel tersebut terus relevan dan berharga untuk pembaca selama periode waktu yang lebih lama dibandingkan dengan berita standar atau artikel berita lainnya. (Smith et al., 2015). Artikel *longform* terbagi menjadi empat kategori yaitu pendek yang berisi <5.000 karakter, sedang 5.000-10.000 karakter, panjang 10.000-20.000 karakter, dan sangat panjang > 20.000 karakter (Smith et al., 2015).

Contoh dari *longform journalism* adalah liputan investigasi dan liputan *indepth* (mendalam), keduanya kadang kala hadir sebagai fitur cerita di surat kabar dan majalah. *Longform journalism* tidak diproduksi dalam waktu sehari, semalam, atau bahkan dalam waktu yang sangat singkat (Smith et al., 2015). Artikel tersebut tidak terikat pada jenis konten atau pedoman menulis melainkan terfokus pada pemahaman dan kualitas

secara mendalam mengenai topik yang dibahas (Smith et al., 2015). Pada 2012 silam, salah satu wartawan Amerika, John Branch menciptakan tulisan *longform journalism* berjudul "Snow-Fall: The Avalanche at Tunnel Creek," yang diterbitkan oleh The New York Times di situs web New York Times (Yanti & Susanto, 2020). Artikel tersebut menarik perhatian baik ilmuwan maupun praktisi jurnalisme. Artikel itu menampilkan karakteristik khas jurnalisme *multimedia longform*, yang menambah dimensi yang lebih mendalam ke dalam cara cerita disampaikan kepada pembaca.

Di Indonesia, tren *longform journalism* diadopsi oleh beberapa media *online* ternama seperti Kompas, Tirto.id, dan CNN Indonesia. Salah satu contohnya adalah Visual Interaktif Kompas (VIK). Media ini membawa konsep jurnalisme multimedia *longform* ke dalam berita dan liputan mereka. Visual Interaktif Kompas menggabungkan teks mendalam dengan elemen multimedia, seperti foto, grafik, dan video, untuk menyajikan cerita-cerita yang mendalam dan menarik perhatian pembaca.

Pada *longform journalism* juga sangat terkait dengan pendekatan gaya bercerita (*storytelling*). Untuk menyajikan sebuah cerita secara naratif yang baik, Hart (2011) mengembangkan konsep "narrative arc", sebuah kerangka kerja yang mencakup unsur-unsur penting yang perlu dihadirkan dalam sebuah cerita, Elemen-elemen ini mencakup,

- a. Eksposisi (*exposition*), bagian ini merupakan bagian pertama suatu cerita atau cerita yang memperkenalkan latar belakang, tokoh, dan situasi awal. Pada bagian ini, penulis biasanya memberikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca untuk memahami konteks cerita, seperti latar waktu dan tempat, hubungan antar tokoh, serta konflik dan permasalahan utama yang dihadapi.

- b. Aksi meningkat (*rising action*), bagian yang membantu membangun ketegangan dan konflik dalam sebuah cerita, mengembangkan pertumbuhan karakter, dan membawa cerita ke klimaks. Tanpa plot yang kuat dan membangkitkan semangat, cerita penulis akan terasa monoton dan kurang menarik bagi pembaca.
- c. Pembalikan situasi (*crisis*), dikenal sebagai “pembalikan”, adalah fase di mana intensitas cerita meningkat dan aksi mencapai klimaksnya. Saat menulis nonfiksi, plot biasanya mengikuti urutan kronologis. Namun, penulis sering kali menyertakan kilas balik selama tahap krisis untuk memberikan informasi latar belakang yang diperlukan pembaca.
- d. Klimaks (*climax*), melibatkan serangkaian peristiwa yang menandai berakhirnya atau berakhirnya suatu fase krisis, sebagai klimaks sebuah cerita. Dalam sebuah cerita berdasarkan fakta, klimaks biasanya mencerminkan puncak konflik para tokoh yang terlibat.
- e. Aksi menurun (*falling action*), tahap akhir sebuah cerita, menandai penurunan intensitas di mana unsur-unsur dramatis dan konflik dalam cerita akhirnya mereda.

2.2.2 Indepth Reporting

Indepth reporting adalah laporan mendalam yang disajikan dalam narasi yang panjang dan lebar (Laksono, 2010). *Indepth reporting* memetakan masalah dan hanya berfokus untuk mencari cerita di balik sebuah peristiwa, bukan mencari pembuktian dalam kasus yang sedang ditelusuri (Tempo Institute, 2022). Karakteristik *indepth reporting* lebih menjelaskan terhadap dua elemen dari 5 W + 1 H (*what, who, when,*

where, why, how) yakni bagaimana (*how*) dan mengapa (*why*) daripada pertanyaan apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dan di mana (*where*).

Laporan mendalam mengedepankan kedalaman penggalian bahan untuk menjawab pertanyaan dari sudut pandang yang diambil (Laksono, 2010). Tujuan dilakukannya laporan mendalam untuk memberi pengetahuan dan pemahaman, berbeda dengan liputan investigasi yang memiliki tujuan untuk membeberkan dan meluruskan persoalan dengan bergerak maju ke pertanyaan seperti bagaimana bisa, sampai sejauh apa, dan siapa saja (Laksono, 2010).

Pelaporan mendalam terbagi dalam tiga kategori, yakni pelaporan investigatif, isu, dan pelaporan mendalam umum. Ketiga jenis cerita tersebut memerlukan penelitian dan penulisan yang mendalam. (Lynch, 2013). Menurut Wahyu Dhyatmika (dalam Rahayu, 2018) pada liputan mendalam, jurnalis hanya menjelaskan topik secara rinci yang diangkat untuk menjadi berita dan memberikan latar belakang permasalahan, dengan tujuan supaya pembaca tidak hanya sekadar tahu apa yang terjadi, tapi juga bagaimana kasus tersebut bisa terjadi.

Indepth reporting turut berperan penting dalam mengungkap beberapa kasus yang merugikan kepentingan publik (Rahayu, 2018). Namun, menurut Ferguson & Patten (dalam Rahayu, 2018) liputan mendalam bukan sengaja dilakukan untuk membongkar suatu kasus, melainkan menjelaskan permasalahan yang terjadi dengan menyuguhkan cerita lengkap (*complete stories*). Jurnalis tidak ada upaya untuk membuat dugaan bahwa terdapat kejahatan yang ditutup-tutupi atau telah terjadi kejahatan secara diam - diam (Santana, 2009).

Indepth reporting dapat dibuat oleh siapa saja dan untuk kepentingan apapun, laporan mendalam mengedepankan upaya untuk menggali bahan dan informasi secara komprehensif guna menjawab

pertanyaan dari sudut pandang topik yang diangkat. Maka dari itu, sudut pandang atau *angle*, memiliki dampak signifikan terhadap proses dan teknik pengumpulan data di lapangan agar hasil laporan tidak menjadi terlalu luas, tetapi tetap efektif. Seorang jurnalis harus dapat berfokus pada sudut pandang yang telah mereka tentukan sebelumnya.

2.2.3 Jurnalisme multimedia

Jurnalisme multimedia merupakan perkembangan terbaru dalam jurnalisme *online* yang memanfaatkan teknologi digital dan internet, memungkinkan jurnalis untuk mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu platform *online* (Hasfi, 2014). Sedangkan definisi multimedia merupakan alat komunikasi yang mengintegrasikan beragam konten seperti teks, audio, gambar, animasi, atau video ke dalam satu presentasi interaktif. Bardoel dan Deuze menyatakan bahwa multimedia mencakup teks atau tulisan, video, gambar, animasi, atau infografis (dalam Sambo & Yusuf, 2017).

Mark Deuze mengatakan bahwa multimedia menjadi salah satu upaya untuk jurnalis agar dapat menyuguhkan berita melalui berbagai format, seperti teks, audio, video, foto, dan animasi (dalam Kinari, 2023). Dengan menggunakan konsep multimedia, audiens merasa dapat diberi kesempatan untuk memberikan timbal balik lantaran multimedia dalam jurnalisme ini dimaknai sebagai proses penggunaan dari prinsip interaktivitas (Adzkiya, 2015).

2.2.4 Mobile First Design

Konsep *mobile first design* merupakan desain pembuatan situs yang terfokus pada layar kecil (Alnawaj'ha & Abutaha, 2018). Teknik ini membuat tampilan situs web menjadi lebih minimalis, ringan, dan ramah pengguna untuk perangkat dengan layar yang lebih kecil, sehingga pengguna tetap nyaman meskipun mengakses *platform* melalui ponsel

(Baturay & Britane, 2013). Konsep *mobile first design* termasuk ke dalam *responsive web design*, yakni teknik yang memberikan tampilan terbaik untuk para pengguna saat hendak mengakses *website* melalui tablet, *laptop*, *smartphone* (Baturay & Britane, 2013). *Responsive web design* terbagi menjadi dua, yakni *mobile first design* dan *desktop web design*, yang membedakan antara keduanya adalah *desktop first design* merupakan pendekatan di mana pengembangan dan perancangan situs web dimulai dengan fokus pada pengalaman pengguna pada perangkat *desktop*. Situs web dirancang dan dikembangkan untuk layar besar terlebih dahulu, kemudian diadaptasi atau dioptimalkan untuk tampilan pada perangkat seluler atau layar yang lebih kecil.

Berdasarkan data dari We Are Social tahun 2019, sebanyak 91% orang Indonesia lebih memilih menggunakan handphone dibandingkan laptop atau komputer yang hanya digunakan oleh 22% populasi, dengan total penduduk saat itu sebanyak 268,2 juta. Pada tahun 2024, penggunaan handphone masih menduduki peringkat tertinggi dengan 96,2%, sementara penggunaan laptop atau komputer meningkat menjadi 84,1%, dengan total populasi mencapai 278,7 juta orang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan internet melalui perangkat seperti laptop, desktop, atau tablet di Indonesia tetap lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan melalui ponsel. Oleh karena itu, penulis membuat *longform* dengan konsep *mobile first design* sesuai dengan tingkat penggunaan ponsel yang paling tinggi.

2.2.5 Ekonomi gig (*gig economy*)

Ekonomi *gig* merupakan salah satu bentuk ekonomi ketika pekerja diberi upah berdasarkan layanan dan jumlah barang yang dikerjakan, bukan berdasarkan waktu kerja (Keban et al., 2021). De Stefano (2015) dalam (Keban et al., 2021), menyebutkan bahwa ekonomi *gig* merupakan bentuk dari para pekerja kontrak, pekerja lepas, atau pekerjaan sementara. Ekonomi *gig* tidak bersifat terikat dalam jangka panjang, sistem ekonomi

ini disebut dapat memberikan pekerjaanya fleksibilitas waktu dan tempat kerja, dan potensi penghasilan yang lebih besar karena pekerja dapat mengambil lebih dari satu proyek dan memilih pekerjaan sesuai dengan minat masing-masing individu. (Keban et al., 2021).

Sementara itu, pengertian *gig economy* menurut Heing & Bridey (2021) adalah individu yang bekerja dengan mengaitkan klien dan menyelesaikan tugas, dengan tujuan untuk mendapatkan upah. (Heing & Bridey, 2021). Dengan kata lain, *gig economy* dapat disebut sebagai pekerja lepas atau kontrak (Heing & Bridey, 2021).

Ekonomi *gig* telah menjadi lambang perubahan cara kerja, istilah ini merujuk pada peningkatan kontrak jangka pendek dibanding pekerjaan permanen (pekerja tetap) (Woodcock & Graham, 2020).

Banyak yang menganggap ekonomi *gig* memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi pekerja, pemberi kerja, dan pelanggan, dibandingkan dengan kontrak kerja tradisional yang lebih kaku (Woodcock & Graham, 2020). Pemberi kerja dapat menentukan kapan dan bagaimana mereka ingin mempekerjakan para pekerja. Beberapa *platform* telah menggantikan jenis pekerjaan yang sudah ada, seperti taksi konvensional yang digantikan oleh Uber (Woodcock & Graham, 2020).

Namun, di sisi lain ekonomi *gig* memiliki 'sisi gelap'< fakta-fakta yang muncul menunjukkan berbagai dampak negatif bagi pekerja: upah rendah, ketidakpastian, kondisi kerja yang berat dan berisiko, kontrak yang tidak adil, dan kurangnya perlindungan kerja (Wood et al., 2019 dalam Woodcock & Graham, 2020).

2.2.6 Ekonomi Berbagi (*Sharing Economy*)

Laurell & Sandström (2017) menyatakan *sharing economy* sebagai *platform* berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi yang memfasilitasi

pertukaran. Dapat dikatakan bahwa *platform* digital dianggap sebagai landasan utama *sharing economy* (Laurell & Sandström, 2017).

Ekonomi berbagi menurut Hamari et al., (2015) adalah aktivitas untuk mendapatkan, memberikan, atau memperoleh akses terhadap barang dan jasa antara individu, melalui koordinasi menggunakan layanan daring berbasis komunitas, yang menjadi opsi menarik bagi konsumen. Pada perspektif historis, sistem ekonomi berbagi pada umumnya dijalankan di suatu komunitas tertentu yang tidak melibatkan seseorang di luar jaringan sosial atau kelompok mereka (Keban et al., 2021).

Contohnya yakni pada sistem pertanian komunal di zaman kuno di mana lahan pertanian dibagikan dan hasil panen didistribusikan secara adil di antara anggota masyarakat. Namun, kini dengan hadirnya berbagai *platform* digital, ekonomi berbagi telah berubah karena menjadi memungkinkan untuk "berbagi dengan orang asing" atau individu yang sebelumnya tidak dikenal, berkat peran pihak ketiga (Keban et al., 2021).

Pihak produsen dan pihak konsumen melakukan kegiatan secara lebih efisien melalui pihak tengah atau pihak ketiga yakni sang pemilik *platform* (Keban et al., 2021). Dengan kehadiran teknologi, perkembangan model sistem ekonomi tersebut dapat memudahkan setiap orang saling berbagi, contohnya seperti berbagi rumah dalam bisnis AirBnB ataupun RedDoorz, berbagi kendaraan dalam model bisnis transportasi seperti Gojek, Grab, Maxim, hingga berbagi makanan dari juru masak asing seperti layanan *platform* antar makanan seperti layanan Shopeefood, Gofood, hingga Grabfood.

Di sinilah peran pihak tengah atau pihak ketiga dari *platform* hadir untuk mengawasi bagaimana orang-orang yang sebelumnya tidak mengenali satu sama lain menjadi teratur sehingga dapat menjalankan aktivitas bisnis sesuai aturan yang telah mereka tetapkan melalui *rating*

Natitidan prosedur tertentu (Overgoor et al., 2011; Zervas et al., 2017; Schor, 2020).

Namun, pada realitanya ada perusahaan *platform gig* yang tidak menerapkan konsep “ekonomi berbagi” sebagaimana yang ditetapkan, perusahaan pemilik *platform* menguasai penuh secara sepihak, baik dalam proses pengaturan kerja maupun distribusi hasil ekonomi (Keban et al., 2021). Model ekonomi dari Grab, Gojek, dan perusahaan *platform* lainnya tidak menerapkan sistem “berbagi” pada konteks ekonomi berbagi, sehingga menyebut model bisnis tersebut sebagai “ekonomi berbagi” merupakan hal yang keliru, dan justru mengaburkan praktik ketidakadilan yang dialami oleh para pekerja dengan menggambarkan narasi kesetaraan dan manfaat bersama di balik konsep “berbagi” (Keban et al., 2021).

Nastiti (2021) dalam (Keban et al., 2021) menguji mengenai masalah payung hukum ekonomi *gig* pada sektor pelayanan antar penumpang (*ride hailing*). Nastiti (2021) menyoroti bahwa payung hukum yang mengatur mengenai pengemudi ojek *online* hanya mencakup legalisasi bisnis, belum mengatur tentang proses bisnis. Hal ini mengakibatkan kerentanan yang mudah dialami oleh para pengemudi ojek *online* lantaran ketiadaan kepastian orderan, tarif yang rendah, hingga ketiadaan perlindungan sosial.

2.2.7 Prekariat (*Precariat*)

Istilah 'prekariat' pertama kali digunakan oleh para sosiolog Perancis pada tahun 1980-an, untuk menggambarkan pekerja sementara atau musiman (Standing, 2011). Prekariat menurut Standing (2011) adalah kelompok pekerja yang mengalami kondisi kerentanan karena tidak adanya perjanjian kerja yang tetap, jam kerja yang fleksibel, kurangnya jaminan sosial yang memadai, dan ruang lingkup pekerjaan yang tidak memiliki kejelasan. Pernyataan perihal fleksibilitas kerja tersebut muncul

lantaran situasi ketenagakerjaan yang dipandang sebagai ketinggalan zaman dan tidak sesuai lagi dengan dinamika ekonomi global yang cepat, kompetitif, dan bebas. Fleksibilitas kerja dianggap sebagai solusi karena memfasilitasi persaingan yang lebih terbuka antara pekerja (Adhi et al., 2023). Fleksibilitas kerja memfasilitasi persaingan yang lebih terbuka di antara pekerja. Pekerja yang dianggap kurang produktif dan kesulitan menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi dengan cepat secara otomatis akan tergeser dan digantikan oleh pekerja lain, memberikan keleluasaan bagi perusahaan. (Islam, 2001 dalam Adhi et al., 2023).

Menurut Standing (2011) dalam (Yasih, 2016), terdapat beberapa karakteristik mengenai kelompok prekariat, ciri pertama dari prekariat adalah adanya pola hubungan produksi yang khas, dikarenakan terlibat dalam pekerjaan yang tidak menjamin keamanan. Mereka tidak memiliki ikatan kelas pekerja yang didasarkan pada kontrak sosial, di mana kesetiaan ditukar dengan keamanan kerja (Standing, 2011 dalam Yasih, 2016). Ciri kedua, prekariat mempunyai jenis relasi distribusi yang khas, kelompok prekariat tidak menerima uang tambahan berbasis hak untuk menambah penghasilan dari upah yang mereka dapat. Oleh karena itu, kelompok prekariat hanya mengandalkan upah tanpa ada subsidi tambahan seperti pensiun dan jaminan kesehatan (Standing 2011, dalam Yasih, 2016).

Prekariat terbentuk melalui proses yang disebut prekarisasi atau perentanan. Sumber utama perentanan adalah sistem kerja kontrak dan alih-daya, yang dipandang oleh Standing (2011), sebagai bagian dari proyek globalisasi neoliberal oleh penguasa dan pemodal. Dengan kedua sistem ini, nasib pekerja selalu rentan karena mereka bisa kehilangan pekerjaan mereka sewaktu-waktu sesuai keinginan majikan (dalam Polimpung, 2018).