

## Dari Kuasa Kapitalisme Tradisional Menuju Kendali Kapitalisme Digital: Studi Kasus Desainer Grafis *Online* Otodidak di Dusun Kaliabu

Petrus Gogor Bangsa<sup>\*1,2</sup>, Wening Udasmoro<sup>2</sup>, Ratna Noviani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

\*Corresponding Author: [petrus.gogor.bangsa@mail.ugm.ac.id](mailto:petrus.gogor.bangsa@mail.ugm.ac.id)

### ABSTRACT

*This study examines how self-taught online graphic designers in Kaliabu Village, Salaman District, Magelang Regency, Central Java, navigate the challenges and dependencies arising from digital platforms, particularly 99designs. Using a case study and in-depth interviews, the research reveals that, while digital technology appears to open new opportunities and empower individuals, it often reinforces control and exploitation within the digital economy. Most Kaliabu designers, lacking formal technical or creative education, leverage 99designs to access the global market, relying on self-developed skills to compete. Despite utilizing their informal capital, they are constrained by the platform's stringent rules. Although 99designs offers broad economic access, it imposes terms that limit designers' autonomy and innovation. Dependence on the platform forces designers to constantly adapt to its policies and face intense competition. The crowdsourcing system of 99designs, where projects are awarded through open competitions, exacerbates these dynamics, pushing designers to compete for every job. In the digital capitalist context, their informal capital often fails to overcome the platform's control and exploitation. This study highlights that while Kaliabu's self-taught designers can compete globally, they must navigate the balance between the freedom and control offered by digital technology. Digital technology enables participation in the digital industry but also presents challenges of control and exploitation that need addressing.*

**Keywords:** *digital capitalism; self-taught online graphic designers; informal skills; economic dependency; gig economy*

---

### PENDAHULUAN

Selama beberapa tahun terakhir, kemunculan internet dan teknologi digital telah merevolusi metode kita dalam bekerja, berinteraksi, dan menjalankan usaha (Castells, 2001:67; Fuchs, Arslan, & Allmer, 2024: 140). Di industri desain grafis, teknologi ini tidak hanya memperkenalkan alat-alat baru untuk berinovasi, tetapi juga membuka peluang untuk pendekatan komersial dan sistem ekonomi yang baru (Fuchs, 2014:261; Roos, Kostakis, & Giotitsas, 2016:48-49). Desainer grafis *online* otodidak, terutama mereka yang bekerja secara mandiri, berada dalam posisi yang unik sebagai jembatan antara dunia kreatif dan kekuatan pasar digital yang luas (Tapscott & Williams, 2006; Fuchs & Sandoval, 2014:487; Chen, 2014:648). Jika kita lihat transformasi ini dengan cermat teknologi digital, alih-alih semata-mata membawa kebebasan dan peluang

baru, justru seringkali memperkuat struktur kontrol dan eksploitasi yang sudah ada (Staab & Nachtwey, 2016:260).

Desa Kaliabu di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah merupakan contoh menarik bagaimana komunitas lokal memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Sebelum kedatangan internet di desa mereka, sebagian besar penduduk Kaliabu bekerja di sektor informal, seperti pertanian, perdagangan kecil, dan pekerjaan serabutan. Beberapa pekerjaan dilakukan di luar desanya atau bahkan di luar kota (urbanisasi). Masuknya teknologi internet ke desa mereka membawa perubahan signifikan, yang kemudian membuka akses ke dunia luar dan memberi kesempatan bagi penduduk untuk terlibat dalam ekonomi digital. Banyak dari mereka yang sebelumnya bekerja di sektor informal kini telah beralih menjadi desainer grafis *online* otodidak melalui platform *crowdsourcing* seperti 99designs dan kembali ke desanya. Konsep ekonomi platform dipromosikan oleh pihak yang liberal sebagai model kerja yang menawarkan fleksibilitas, kebebasan, otonomi, pendapatan tinggi, dan sifat kewirausahaan, sehingga memungkinkan individu untuk mengelola bisnis mereka sendiri (Demir, 2024:86).

Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi aspek ekonomi tetapi juga sosial dan kultural. Dalam masyarakat kapitalis, ekonomi memainkan peran khusus karena semua bidang masyarakat dikondisikan, dibentuk, dipengaruhi, dan dibatasi oleh logika akumulasi dan oleh hubungan kelas (Fuchs, 2024:153). Desainer grafis *online* otodidak di Kaliabu kini dapat menawarkan jasa mereka kepada klien di seluruh dunia, memperluas jangkauan pasar yang sebelumnya tidak mungkin dijangkau. Mereka memanfaatkan internet untuk belajar desain grafis secara mandiri, mengembangkan keterampilan mereka melalui pengalaman langsung dan tutorial *online*. Meskipun mereka tidak memiliki latar belakang teknis atau pendidikan formal dalam desain, mereka mampu bersaing dalam pasar yang sangat kompetitif dengan modal kultural yang mereka kembangkan sendiri. Saat tempat kerja tidak lagi terbatas pada satu lokasi, ini membuka peluang untuk mempertimbangkan dampak globalisasi terhadap pekerja, di mana kelompok sosial dan individu yang berbeda memiliki posisi yang sangat berbeda terkait aliran dan interkoneksi tersebut. (Graham & Anwar, 2019:4).

Transisi dari sektor informal ke ekonomi digital melalui platform seperti 99designs bukan tanpa tantangan. Platform ini memberikan akses luas ke peluang ekonomi tetapi juga menetapkan syarat dan kondisi yang ketat, yang dapat membatasi otonomi dan inovasi desainer. Desainer grafis otodidak harus secara konstan beradaptasi dengan kebijakan platform digital dan berkompetisi dalam persaingan yang intens. Sistem *crowdsourcing* yang digunakan oleh 99designs, di mana proyek diberikan

melalui kompetisi terbuka, seringkali memperkuat dinamika ini, dengan desainer harus bersaing untuk setiap kesempatan kerja. Meskipun posisi mereka lebih baik dibandingkan dengan kehidupan sebelumnya, mereka tetap tidak mampu mencapai standar hidup yang wajar (Fung, He, dan Chen, 2024:299).

Dalam kapitalisme digital, teknologi digital memang menjanjikan inklusi dengan membuka pintu bagi berbagai pihak untuk terlibat dalam industri digital. Namun, ini juga datang dengan tantangan seperti kontrol dan eksploitasi yang dapat mempengaruhi kebebasan (Robinson, *et.al*, 2020:12). Desainer grafis otodidak di Kaliabu, misalnya, seringkali menemukan diri mereka terjebak dalam ambiguitas antara kebebasan yang disajikan teknologi digital dan kontrol ketat dari platform digital yang mereka gunakan. Untuk memahami fenomena ini lebih dalam, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana komunitas di Kaliabu berinteraksi dengan teknologi digital, mengelola modal non-formal mereka, dan bagaimana mereka mengatasi tantangan yang timbul dari ketergantungan pada platform digital. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah teknologi digital benar-benar memberdayakan mereka atau hanya mengalihkan mereka dari satu bentuk dominasi ke dominasi baru yang sama eksploitatifnya.

### **Crowdsourcing Dalam Konteks Ekonomi Berbagi**

*Crowdsourcing* adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Jeff Howe dalam artikel majalah Wired pada tahun 2006. *Crowdsourcing* mengacu pada praktik mengambil tugas yang biasanya dilakukan oleh karyawan atau kontraktor dan menawarkannya kepada sekelompok besar orang secara terbuka, biasanya melalui platform internet (Howe, 2006; Boes *et.al*, 2017:3-4). Model ini memungkinkan individu dari berbagai latar belakang untuk berpartisipasi dalam proyek atau pekerjaan tanpa perlu berada dalam hubungan kerja tradisional. Buku Howe, "*Crowdsourcing: How the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*" (2008), menggambarkan bagaimana *crowdsourcing* telah menjadi mekanisme utama dalam ekonomi digital, menghubungkan penyedia jasa dengan konsumen di seluruh dunia, dan memungkinkan siapa saja dengan akses internet untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi global.

Dalam konteks ekonomi berbagi atau *sharing economy*, *crowdsourcing* menjadi komponen penting yang mengubah cara kita berinteraksi dengan pasar dan bagaimana nilai ekonomi dihasilkan (Papadimitropoulos, 2018:838). Manuel Castells (2001) dalam *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* menjelaskan bahwa internet telah mengubah lanskap industri dengan memungkinkan karya-karya untuk diakses dan dipamerkan secara luas secara *online*. Castells menekankan bahwa transformasi ini bukan hanya hasil dari kemajuan

teknologi tetapi juga mencerminkan perubahan mendasar dalam struktur ekonomi global, di mana produktivitas dan daya saing ekonomi sekarang bergantung pada kemampuan untuk mengelola dan menerapkan informasi secara efisien.

Bagaimana kapitalisme digital memanfaatkan teknologi untuk menciptakan kondisi kerja baru yang seringkali eksploitatif diuraikan oleh Christian Fuchs (2014) dalam *Digital Labour and Karl Marx*. Dalam model *crowdsourcing*, pekerja seringkali dilihat sebagai komoditas yang dapat dimanfaatkan secara fleksibel dan murah oleh platform digital. Fuchs menyoroti bahwa meskipun *crowdsourcing* memberikan akses ke peluang ekonomi baru, ia juga memperkenalkan dinamika eksploitasi di mana pekerja harus terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan permintaan pasar yang cepat berubah, sementara mereka terikat oleh ketentuan yang ditetapkan oleh platform (Fuchs & Sandoval, 2014:487). Nick Srnicek dalam bukunya *Platform Capitalism* menambahkan bahwa platform digital seperti 99designs menggunakan model bisnis yang mengandalkan *crowdsourcing* untuk mengumpulkan tenaga kerja global yang fleksibel dan murah. Srnicek menjelaskan bahwa platform ini menciptakan struktur di mana pekerja individu harus bersaing satu sama lain di pasar yang sangat kompetitif, seringkali tanpa jaminan stabilitas atau keamanan kerja (Srnicek, 2017:34-37).

Pierre Bourdieu (1986:241-245) memberikan kerangka untuk memahami bagaimana modal kultural memainkan peran dalam kesuksesan individu dalam ekonomi berbagi. Desainer grafis otodidak di Kaliabu, meskipun tidak memiliki modal kultural formal seperti pendidikan atau pelatihan khusus, mampu memanfaatkan modal kultural informal mereka - seperti keterampilan praktis dan kreativitas - untuk bersaing di pasar digital. Bourdieu menunjukkan bahwa modal kultural ini, meskipun berbeda dari modal ekonomi, dapat menjadi sumber daya yang penting dalam menghadapi tantangan dan dinamika dalam ekonomi berbagi. Alec Ross dalam *The Industries of the Future* menekankan bahwa modal kultural informal seperti kreativitas dan keterampilan teknis menjadi semakin penting dalam ekonomi digital yang cepat berkembang. Ross menunjukkan bahwa kemampuan untuk berinovasi dan beradaptasi dengan cepat adalah kunci untuk sukses dalam pasar global yang didominasi oleh teknologi dan informasi (Ross, 2016:142-143).

Anthony Giddens (2012) dalam *The Consequences of Modernity* mengemukakan bahwa dalam masyarakat modern yang dipengaruhi oleh teknologi digital, individu seringkali harus menghadapi ambiguitas antara kebebasan dan regulasi. Dalam konteks *crowdsourcing*, desainer grafis otodidak mungkin merasa memiliki kebebasan untuk mengelola pekerjaan mereka sendiri, tetapi mereka tetap berada di bawah kendali platform yang menetapkan syarat-syarat operasi mereka. Giddens menyoroti

bahwa teknologi digital menciptakan ilusi kebebasan yang seringkali tidak sesuai dengan realitas ketergantungan dan kontrol yang mereka alami. Arun Sundararajan (2016:47-48) dalam *The Sharing Economy* menambahkan bahwa platform digital menciptakan kondisi di mana pekerja dapat menikmati fleksibilitas dan otonomi, tetapi ini seringkali diimbangi oleh ketergantungan yang mendalam pada algoritma dan kebijakan platform. Sundararajan menjelaskan bahwa pekerja di ekonomi berbagi harus terus menghadapi antara peluang yang diberikan oleh platform dan kendali yang mereka terapkan.

*Crowdsourcing* sebagai bagian dari ekonomi berbagi menawarkan peluang luas bagi individu untuk terlibat dalam pasar global. Namun, ia juga membawa tantangan berupa kontrol yang diperkenalkan oleh platform digital. Desainer grafis otodidak di Kaliabu, yang beroperasi melalui 99designs, menemukan diri mereka di tengah-tengah dinamika ini. Mereka harus terus menghadapi antara memanfaatkan peluang yang disediakan oleh *crowdsourcing* dan mengelola kontrol yang diberlakukan oleh platform digital yang mereka andalkan. Pengalaman mereka menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat membuka akses ke peluang ekonomi baru, ia juga membawa bentuk kontrol baru yang mempengaruhi otonomi dan dinamika kerja mereka.

### **Platform *Crowdsourcing* 99designs**

*Creative crowdsourcing marketplace platform* merupakan salah satu wujud dari platform *crowdsourcing* yang berfokus pada industri kreatif, terutama desain grafis. Terdapat tiga jenis platform semacam ini: (1) *freelance platform*; (2) *online portfolio-showcasing platform*; dan (3) *microstock platform*.

99designs adalah platform kreatif global yang menghubungkan desainer grafis dengan klien secara daring. Meski layanan utamanya tergolong dalam jenis platform *freelance*, 99designs juga menyediakan fasilitas untuk menampilkan karya (portofolio), menjual desain siap pakai (*microstock*), serta layanan langsung antara klien dan desainer (*1 on 1*). Platform ini didirikan oleh Matt Mickiewicz dan Mark Harbottle di Melbourne, Australia, dan menawarkan berbagai kategori layanan desain yang mencakup beberapa subkategori. Salah satu layanan yang paling diminati adalah pembuatan logo dan identitas perusahaan. Pada tahun 2016, platform ini telah mengumpulkan lebih dari 1 juta desainer dari 192 negara dengan lebih dari 90 keahlian, menjadikannya salah satu platform *crowdsourcing* terbesar di dunia. Hingga saat itu, 99designs telah menyelenggarakan lebih dari 400 ribu kontes desain dengan nilai lebih dari 100 juta dolar AS.

Sebagai platform *crowdsourcing* yang mempertemukan klien dengan desainer, 99designs menawarkan dua pilihan: menjadi klien yang mencari desainer atau

bergabung sebagai desainer. Platform ini menjanjikan beberapa keuntungan bagi para desainer: (1) kesempatan untuk bekerja pada proyek yang diinginkan kapan saja dan dari mana saja dengan klien yang terpercaya di seluruh dunia, (2) pengembangan kemampuan kreatif melalui kompetisi dengan desainer lain, dan (3) keyakinan bahwa platform ini adalah tempat yang tepat untuk bekerja.

Janji yang ditawarkan platform digital tersebut, menurut Gill (2011: 249-262), adalah salah satu ciri khas pekerja di industri digital, di mana mereka menyukai pekerjaannya dan terlibat secara emosional. Kebebasan untuk memilih pekerjaan dan waktu pelaksanaannya seringkali mendorong mereka bekerja melebihi jam kerja reguler, mengaburkan batas antara ruang dan waktu kerja. Suasana kerja yang santai dan menyenangkan menambah motivasi mereka, menciptakan apa yang disebut sebagai etos kerja yang menyenangkan (*playful ethos*).

Platform *crowdsourcing* seperti 99designs memperkenalkan hubungan kerja yang baru dalam ekonomi berbasis platform *online*, melibatkan tiga pihak: pemilik platform, pekerja, dan klien (Juliawan, 2022:61). Platform ini menjanjikan beberapa keuntungan bagi klien, antara lain: (1) akses ke banyak desainer dengan lebih dari 1 juta desainer dari 192 negara, (2) jaminan kualitas desainer yang dikategorikan dalam tiga tingkatan (*entry level*, *mid level*, dan *top level*) yang telah diseleksi oleh platform, dan (3) fleksibilitas harga sesuai dengan anggaran, mulai dari 299 dolar AS untuk level Bronze hingga 1,299 dolar AS untuk level Platinum. Kelebihan ini membuat platform seperti 99designs menjadi lebih kompetitif dibandingkan bekerja dengan agensi desain profesional, terutama dalam hal biaya yang lebih rendah, proses kerja yang lebih sederhana, dan pilihan desainer yang lebih fleksibel. Seperti yang diungkapkan van Dijck (2018:1), janji platform adalah menyediakan layanan yang dipersonalisasi dan berkontribusi terhadap inovasi serta pertumbuhan ekonomi, sekaligus menghindari hambatan regulasi dan biaya yang tidak perlu.

Platform 99designs mengambil keuntungan dari dua pihak: (1) memotong *fee* dari desainer sebesar 5% untuk desainer *top level*, 10% untuk *mid level*, dan 15% untuk *entry level*, serta (2) mengharuskan klien membayar deposit terlebih dahulu sebelum proyek desain dimulai.

Selain itu, diduga bahwa platform ini memperoleh keuntungan tambahan yang tidak tercantum secara eksplisit, seperti: (1) desain yang tidak terpilih mungkin dapat dijual kepada pihak ketiga tanpa sepengetahuan desainer, (2) data pribadi desainer mungkin dijual kepada pihak ketiga, sesuai dengan poin 11 dalam syarat dan ketentuan 99designs, yang menyatakan bahwa data yang diserahkan oleh desainer bisa digunakan oleh pihak ketiga, dan platform tidak bertanggung jawab atas hal ini, serta (3) pajak penjualan yang dikenakan kepada klien tidak jelas akan dibayarkan

kepada negara mana, mengingat platform digital tidak terikat oleh lokasi geografis tertentu.

### Desainer Grafis *Online* Otodidak Dusun Kaliabu

Desainer grafis *online* otodidak yang menjadi fokus penelitian ini merupakan bagian dari komunitas Rewo-Rewo di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Salah satu tokoh penting di komunitas ini adalah AB, yang lahir pada tahun 1970. Desa Kaliabu sendiri terletak sekitar 23 kilometer di barat daya Magelang, dan berjarak 75 kilometer dari Yogyakarta, serta hanya 17 kilometer dari Candi Borobudur. Mayoritas penduduk Kaliabu bekerja di sektor informal, seperti buruh, tukang, dan petani. Namun, banyak pemuda di desa ini yang menganggur atau putus sekolah. Sebagian dari mereka terlibat dalam aktivitas malam hari yang mengganggu keamanan desa, seperti mabuk-mabukan, pencurian, dan tindakan kriminal lainnya (AB, wawancara, 5 September 2020).

Seiring dengan urbanisasi sebagian tenaga kerja produktif, pemerintah meluncurkan beberapa program untuk menarik kembali generasi muda ke desanya. Salah satunya adalah program internet masuk desa, yang pada tahun 2005 mulai terhubung ke Kecamatan Salaman. Kehadiran internet bertujuan memperluas wawasan masyarakat desa tentang dunia luar dan meminimalisir kesenjangan digital (Bachrein, 2010; Wahyono, 2011; Praditya, 2014). Namun, pada awalnya, banyak pemuda menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak produktif, seperti bermain *game online* dan mengakses media sosial hingga situs pornografi, hal ini terjadi hingga sekitar tahun 2009 (AB, wawancara, 5 September 2020).

Perubahan signifikan terjadi setelah mereka mulai tertarik pada desain grafis *online*, yang memperbaiki kondisi ekonomi mereka. Pada tahun 2010, seorang penjaga warung internet di Kaliabu memperkenalkan AB pada platform *freelance* 99designs.com, di mana ia mengikuti kontes desain logo. Penjaga warnet tersebut juga mengajarkan AB menggunakan komputer untuk desain grafis, menawarkan alternatif produktif dari aktivitas *online* yang tidak bermanfaat. Setelah beberapa kali mencoba, AB akhirnya memenangkan hadiah sebesar 400 dolar AS, jumlah yang sangat besar dibandingkan penghasilan sebelumnya sebagai sopir bus.

Kemenangan ini menginspirasi banyak warga desa untuk belajar desain grafis dari AB, yang dengan antusias mengajari mereka cara mengikuti kontes logo secara otodidak. Mereka menggunakan Google Translate untuk berkomunikasi dengan klien asing. Komunitas ini kemudian dikenal oleh media sebagai "desainer kampung." Interaksi antara teknologi dan inovasi sosial ini membawa perubahan besar dalam kehidupan dan cara produksi masyarakat desa (Manzini, 2010). Seiring waktu, semakin banyak pemuda Kaliabu yang mengikuti kontes logo, dengan lebih dari 2.000

orang terlibat. Hal ini menjadikan Salaman sebagai basis terbesar desainer logo di Indonesia, terutama di platform 99designs. Bahkan manajemen 99design pernah menyempatkan berkunjung ke Kaliabu untuk memberikan apresiasi.

### **Daya Tarik 99designs Bagi Desainer Grafis *Online* Kaliabu**

Desainer grafis otodidak di Kaliabu memilih 99designs sebagai platform utama mereka karena beberapa alasan yang kuat. Pertama, platform ini memberikan mereka akses langsung ke pasar global, yang jauh lebih luas daripada peluang yang tersedia di tingkat lokal. Sebelum menggunakan 99designs, para desainer bergantung pada pekerjaan informal di desa yang tidak stabil dan terbatas. Dengan bergabung di 99designs, mereka dapat menjangkau klien internasional yang membutuhkan jasa desain, membuka peluang ekonomi yang sebelumnya sulit dijangkau.

Selain itu, platform ini menawarkan peluang ekonomi yang jauh lebih besar. Hadiah dari kontes desain yang disediakan oleh 99designs memberikan motivasi finansial yang signifikan bagi para desainer, terutama bagi mereka yang sebelumnya bekerja dengan upah rendah atau tidak menentu. Melalui kontes yang diselenggarakan di platform ini, para desainer dapat memperoleh pendapatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pekerjaan di sektor informal yang mereka jalani sebelumnya.

Fleksibilitas dan otonomi juga menjadi daya tarik utama. Meskipun ada kontrol dari platform, para desainer merasa mereka memiliki kebebasan untuk mengatur waktu kerja mereka sendiri dan memilih proyek yang sesuai dengan minat mereka. Ini berbeda dengan pekerjaan tradisional di sektor informal yang menuntut mereka mengikuti jadwal ketat dan bergantung pada majikan lokal.

Kemudahan penggunaan platform menjadi faktor lain yang penting. 99designs menyediakan antarmuka yang sederhana, bahkan untuk desainer otodidak tanpa pendidikan formal. Hal ini memudahkan mereka mempelajari cara kerja platform dan segera mulai menghasilkan uang. Pengalaman ini juga mendorong para desainer untuk terus mengasah keterampilan mereka karena mereka bersaing dengan desainer dari seluruh dunia. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka, tetapi juga mengembangkan mereka menjadi profesional yang lebih baik.

Tak kalah penting adalah pengaruh sosial dan komunitas. Banyak desainer di Kaliabu, terutama setelah melihat kesuksesan AB, mulai menggunakan 99designs setelah mendapat rekomendasi dari rekan-rekan mereka. Faktor sosial ini menciptakan gelombang minat dalam komunitas, yang semakin memperkuat ketertarikan untuk bergabung di platform tersebut.

Secara keseluruhan, kombinasi antara akses ke pasar global, peluang ekonomi yang lebih baik, fleksibilitas, kemudahan penggunaan, serta dukungan komunitas

membuat 99designs menjadi pilihan yang logis dan menarik bagi desainer grafis di Kaliabu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi pengalaman desainer grafis *online* otodidak di Desa Kaliabu. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam dinamika kompleks dan konteks sosial komunitas ini, terutama dalam transisi mereka dari ekonomi informal tradisional menuju partisipasi dalam ekonomi digital melalui platform seperti 99designs. Studi kasus ini berfokus pada bagaimana teknologi digital telah mengubah struktur ekonomi lokal di Kaliabu, membuka akses ke pasar global bagi desainer grafis yang sebelumnya bekerja dalam sektor informal. Dengan munculnya internet, banyak penduduk desa yang sebelumnya terlibat dalam pekerjaan informal dan sektor pertanian mulai melihat peluang baru dalam industri desain grafis *online*. Mereka memanfaatkan 99designs untuk menjual jasa mereka secara internasional, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan taraf hidup dan keluar dari batasan-batasan ekonomi konvensional.

Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan sejumlah orang dalam komunitas desainer grafis otodidak di Kaliabu yang aktif menggunakan platform 99designs dengan rentang waktu antara tahun 2019 - 2020. Wawancara ini dirancang untuk mengungkap bagaimana mereka mengembangkan keterampilan desain grafis secara mandiri, bagaimana mereka menghadapi tantangan bekerja melalui platform digital, dan bagaimana mereka memanfaatkan modal kultural yang dimiliki untuk bersaing di pasar global. Selain wawancara, observasi partisipatif juga dilakukan untuk menangkap konteks sosial dan dinamika sehari-hari dalam komunitas ini. Aktivitas informan tersebut banyak dikomunikasikan dan didiskusikan melalui media sosial, maka selain melakukan observasi secara langsung peneliti juga akan melakukan observasi terlibat pada akun media sosial informan tersebut. Untuk itu peneliti meminta untuk dimasukkan ke dalam grup akun media sosial mereka. Observasi ini memberikan wawasan tambahan tentang cara kerja dan interaksi antara desainer, serta bagaimana mereka berbagi pengetahuan dan mendukung satu sama lain dalam komunitas mereka. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik. Proses ini melibatkan identifikasi dan pengelompokan pola-pola utama dalam data yang dikumpulkan. Tema-tema yang muncul dari analisis ini membantu menjelaskan bagaimana desainer grafis di Kaliabu memanfaatkan keterampilan yang dikembangkan secara mandiri untuk bersaing di pasar global dan bagaimana mereka mengelola ketergantungan pada platform digital seperti 99designs. Tema-tema ini juga mengungkapkan peran penting solidaritas dan

kerjasama dalam komunitas lokal mereka, yang membantu mereka untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh kapitalisme digital.

Desainer grafis otodidak di Kaliabu menunjukkan kemampuan adaptasi yang signifikan dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang disediakan oleh kapitalisme digital. Teknologi digital membuka akses ke peluang baru, namun juga menciptakan dinamika kontrol dan ketergantungan yang membutuhkan strategi adaptasi yang bijaksana. Kondisi ini menggarisbawahi pentingnya modal kultural informal dan dukungan komunitas dalam mendukung keberhasilan desainer dalam lingkungan ekonomi yang dinamis dan terus berubah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan besar yang dialami oleh komunitas desainer grafis *online* otodidak di Desa Kaliabu saat mereka beralih dari sektor informal ke ekosistem kapitalisme digital melalui platform 99designs. Sebelum teknologi digital masuk ke desa tersebut, sebagian besar penduduk setempat bekerja di sektor informal seperti pertanian dan pekerjaan serabutan, yang seringkali tidak stabil dan berupah rendah. Dengan masuknya internet ke desa Kaliabu, mereka menemukan peluang baru dalam industri desain grafis *online*. Melalui platform seperti 99designs, mereka dapat mengakses pasar global dan menjual jasa mereka tanpa harus meninggalkan desa. Transformasi ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan taraf hidup dan keluar dari keterbatasan ekonomi lokal.

Meskipun teknologi digital menawarkan peluang ekonomi yang lebih luas, ia juga membawa tantangan baru berupa kontrol dan ketergantungan yang ditetapkan oleh platform digital. Desainer grafis di Kaliabu harus beradaptasi dengan kebijakan dan persaingan ketat di 99designs, yang dapat membatasi otonomi dan kreativitas mereka. Selain itu, perubahan ini juga mempengaruhi dinamika sosial di desa, di mana banyak penduduk sekarang bekerja secara *online*. Solidaritas dan kerjasama tetap menjadi aspek penting dalam komunitas mereka, membantu mereka mengatasi tantangan dalam ekosistem digital yang kompleks (Nerbel & Kreutzer, 2023:12).

### Peralihan dari Kapitalisme Konvensional ke Digital

Desa Kaliabu menawarkan contoh yang menarik tentang bagaimana teknologi digital dapat mengubah dinamika ekonomi lokal dan struktur sosial. Sebelum masuknya internet, ekonomi desa ini sebagian besar bergantung pada sektor informal, seperti pertanian, perdagangan kecil, dan pekerjaan serabutan. Pekerjaan ini seringkali tidak stabil dan berupah rendah, dengan sedikit peluang untuk mobilitas ekonomi atau peningkatan taraf hidup (Castells, 2001:33-35). Struktur ekonomi ini mencerminkan karakteristik kapitalisme konvensional yang cenderung statis dan terfokus pada

produksi dan perdagangan dalam skala lokal. Dengan hadirnya internet, dinamika ini mulai berubah. Penduduk desa mulai melihat internet sebagai pintu menuju peluang baru yang sebelumnya tidak dapat diakses. Khususnya, desainer grafis *online* otodidak di Kaliabu mulai memanfaatkan platform digital seperti 99designs untuk menjual keterampilan mereka ke pasar global (Correa & Pavez, 2016:250). Proses belajar desain grafis secara otodidak menjadi lebih mudah dengan akses ke sumberdaya *online* dan komunitas digital yang mendukung (Castells, 2001:45-47). Ini adalah contoh nyata bagaimana teknologi digital dapat membuka akses ke pendidikan dan pelatihan yang sebelumnya mungkin tidak tersedia. Pemahaman masyarakat tentang perubahan dalam *sharing economy* penting dan membawa harapan baru (Mühlbach & Arora, 2020:1).

Platform seperti 99designs memainkan peran penting dalam peralihan ini. Mereka memungkinkan desainer grafis otodidak untuk bersaing dalam kompetisi desain internasional dan mendapatkan proyek dari klien di seluruh dunia. Sebagai hasilnya, desainer di Kaliabu tidak lagi terikat oleh batasan ekonomi lokal tetapi dapat berpartisipasi dalam ekonomi global yang didukung oleh teknologi digital. Transisi ini mencerminkan pergeseran dari model ekonomi yang terisolasi dan berorientasi lokal menuju keterlibatan aktif dalam pasar global (Zamorano *et.al.*, 2021:1). Walaupun teknologi digital memungkinkan kebebasan bekerja dari berbagai lokasi dan membuka akses ke pasar global, teknologi ini juga membawa jenis ketergantungan dan pengawasan yang baru (Srnicek, 2017:34-37). Dalam kapitalisme konvensional, ketergantungan mungkin muncul dari hubungan langsung antara pekerja dan majikan atau pasar lokal. Di sisi lain, dalam kapitalisme digital, desainer grafis di Kaliabu harus menghadapi kompleksitas aturan dan kebijakan yang ditetapkan oleh platform seperti 99designs (Rosenblat, 2018:68). Platform ini menetapkan standar kualitas, menetapkan komisi, dan menentukan bagaimana desainer dapat berinteraksi dengan klien mereka (Fuchs, 2014:100-103).

Kontrol yang dilakukan oleh platform digital seringkali tidak terlihat tetapi memiliki dampak yang signifikan. Desainer grafis harus terus menyesuaikan diri dengan algoritma platform dan kebijakan yang berubah, yang dapat mempengaruhi visibilitas mereka di pasar dan kemampuan mereka untuk mendapatkan proyek (Fuchs, 2014:100). Mereka juga harus bersaing dengan desainer dari seluruh dunia, yang menciptakan lingkungan kerja yang sangat kompetitif dan tidak selalu stabil (Giddens, 2012:20-22). Meskipun mereka memiliki kebebasan untuk memilih proyek dan menetapkan harga, mereka tetap berada di bawah kendali platform yang memfasilitasi interaksi antara mereka dan klien. Peralihan dari kapitalisme konvensional ke digital di Kaliabu menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat membuka peluang baru, ia juga memperkenalkan tantangan baru.

Ketergantungan pada platform digital dapat menciptakan bentuk baru dari eksploitasi, di mana desainer grafis harus bekerja dalam kerangka yang ditentukan oleh platform. Namun, komunitas di Kaliabu menunjukkan kemampuan yang luar biasa untuk beradaptasi dan menemukan cara untuk berhasil dalam ekosistem digital ini. Mereka memanfaatkan modal kultural informal - seperti kreativitas dan kemampuan beradaptasi - untuk mengatasi tantangan ini dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital (Bourdieu, 1986:241-245; Mishra & Tripathi, 2020:1).

Transformasi dari kapitalisme konvensional ke digital di Kaliabu tidak hanya mengubah cara penduduk desa bekerja tetapi juga mempengaruhi struktur sosial dan dinamika komunitas mereka. Meskipun menghadapi tantangan baru dalam bentuk ketergantungan pada platform digital, desainer grafis otodidak di Kaliabu telah menemukan cara untuk berinovasi dan bekerja sama untuk mengatasi hambatan tersebut. Mereka menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat memperkenalkan bentuk baru dari kontrol dan eksploitasi, ia juga dapat menjadi alat yang kuat untuk pemberdayaan ekonomi dan sosial dalam komunitas lokal (Juliawan et al., 2020:34-38; Kenney & Zysman, 2020:58).

### **Kebebasan Semu dan Kontrol Platform Digital**

Desainer grafis otodidak di Desa Kaliabu menghadapi dinamika yang kompleks ketika bekerja melalui platform digital seperti 99designs. Pada pandangan pertama, mereka tampaknya memiliki kebebasan untuk memilih proyek, menetapkan harga, dan mengelola pekerjaan mereka secara mandiri. Di balik ilusi kebebasan ini, terdapat kendali yang ketat yang diberlakukan oleh platform. Syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh 99designs seringkali membatasi ruang gerak desainer dalam menjalankan pekerjaan mereka (Fuchs, 2014:105-108). Seperti yang dijelaskan oleh Fuchs (2014:105), dalam kapitalisme digital, pekerja seringkali menghadapi bentuk kontrol yang sama ketatnya dengan kapitalisme konvensional. Platform ini, dengan algoritma dan kebijakannya, mengatur hampir setiap aspek interaksi antara desainer dan klien, dari kualitas karya hingga cara komunikasi (Zuboff, 2019:158).

Platform 99designs menyediakan akses ke pasar global, memungkinkan desainer dari Kaliabu untuk bekerja dengan klien internasional dan berpartisipasi dalam kompetisi desain dari seluruh dunia. Akses ini memberikan mereka kesempatan untuk meningkatkan pendapatan dan taraf hidup. Platform 99designs juga menetapkan aturan kualitas yang ketat, struktur komisi yang signifikan, dan kebijakan operasi yang harus dipatuhi oleh semua pengguna (Castells, 2001:45-47). Misalnya, aturan kualitas dan kebijakan yang diterapkan platform seringkali menentukan bagaimana

dan kapan desainer dapat menampilkan karyanya kepada klien, yang dapat mempengaruhi visibilitas mereka di pasar (Kenney & Zysman, 2020:60-61).

Christian Fuchs (2014:105) menyoroti bahwa dalam kapitalisme digital, pekerja seringkali dihadapkan pada bentuk-bentuk kontrol yang baru namun tak kalah ketat dibandingkan dengan kapitalisme konvensional. Meskipun platform seperti 99designs menawarkan kebebasan untuk bekerja dari mana saja dan kapan saja, mereka juga memberlakukan kontrol yang signifikan melalui algoritma dan kebijakan yang mengatur visibilitas, akses proyek, dan komisi. Ini menciptakan situasi di mana desainer harus berjuang untuk menyeimbangkan antara kebebasan yang mereka nikmati dan kendali yang mereka alami dari platform (Giddens, 2012:20-22; Scholz, 2017:78).

Desainer di Kaliabu menemukan bahwa meskipun mereka tidak lagi berada di bawah hierarki yang kaku seperti dalam ekonomi konvensional, mereka tetap terikat oleh dinamika pasar yang dikendalikan oleh platform digital. Mereka harus terus beradaptasi dengan persyaratan platform yang berubah-ubah dan bersaing dengan ribuan desainer lainnya dari seluruh dunia (Juliawan et al., 2020:34-38). Desainer di Kaliabu seringkali harus menyesuaikan strategi mereka untuk mengelola hubungan dengan platform dan tetap relevan dalam pasar yang sangat kompetitif (Ross, 2016:142-143).

Anthony Giddens (2012:20) dalam *The Consequences of Modernity* berpendapat bahwa modernitas seringkali diwarnai oleh ambiguitas antara kebebasan dan kontrol. Ini sangat relevan dalam konteks kapitalisme digital, di mana desainer grafis di Kaliabu merasa memiliki kebebasan untuk mengelola pekerjaan mereka sendiri, tetapi tetap berada di bawah kendali platform digital yang menentukan banyak aspek dari operasi mereka. Desainer ini harus mengikuti aturan yang ditetapkan oleh 99designs, seperti persyaratan kualitas dan prosedur pengiriman karya, yang seringkali menentukan apakah mereka akan mendapatkan proyek atau tidak (Kenney & Zysman, 2020:62-63).

Meskipun modal kultural dapat memberikan keunggulan kompetitif, tidak selalu cukup untuk melawan kendali yang diberlakukan oleh struktur dominan. Desainer grafis di Kaliabu, meskipun memiliki keterampilan dan kreativitas yang dikembangkan secara mandiri, seringkali menemukan diri mereka terikat oleh aturan dan ekspektasi platform. Modal kultural yang mereka miliki membantu mereka untuk bersaing, tetapi mereka tetap harus beroperasi dalam batasan-batasan yang ditetapkan oleh 99designs (Bourdieu, 1986:241-245; Tapscott & Williams, 2006:88-90).

Dalam praktiknya, desainer di Kaliabu harus terus menyesuaikan strategi mereka untuk mengelola hubungan dengan platform dan tetap relevan dalam pasar yang

sangat kompetitif. Mereka harus memahami dan menghadapi algoritma platform yang menentukan visibilitas mereka di antara klien potensial, menyesuaikan harga mereka sesuai dengan pasar global, dan memastikan bahwa karya mereka memenuhi standar kualitas yang tinggi (Castells, 2001:45-47; Anderson, 2008:210-212). Semua ini harus dilakukan sambil menghadapi tantangan ketidakpastian yang terus-menerus dan persaingan dari desainer lain di seluruh dunia (Kenney & Zysman, 2020:64).

Desainer grafis di Kaliabu seringkali menghadapi dilema bahwa meskipun teknologi digital membuka peluang baru, ia juga membawa bentuk baru dari kendali dan ketergantungan (Mowery & Simcoe, 2002:1378-1380). Mereka perlu secara cermat mengelola modal kultural mereka agar tetap mampu bersaing, sambil menyesuaikan diri dengan tuntutan yang diberlakukan oleh platform digital. Hal ini memungkinkan desainer grafis otodidak di Kaliabu untuk mengelola ambiguitas dan menemukan cara untuk tetap berdaya dalam ekosistem kapitalisme digital yang penuh tantangan.

### **Modal Kultural dan Kerjasama Komunitas**

Desainer grafis otodidak di Desa Kaliabu sangat bergantung pada modal kultural yang mereka kembangkan sendiri - seperti kreativitas, keterampilan teknis yang diperoleh secara mandiri, dan kemampuan beradaptasi - untuk menghadapi tantangan dalam ekonomi digital. Tanpa latar belakang pendidikan formal dalam desain, mereka mengandalkan kemampuan belajar otodidak dan inovasi untuk bersaing di pasar global melalui platform seperti 99designs. Kreativitas mereka yang berkembang secara organik, serta ketangguhan dalam menghadapi perubahan cepat di pasar digital, menjadi aset yang sangat berharga dalam konteks ini, seperti disebutkan oleh Bourdieu (1986:241-245; Fowler, 2020:440) tentang modal kultural.

Pentingnya modal kultural sebagai bentuk kekayaan yang dapat memberikan keunggulan kompetitif dalam berbagai konteks sosial dan ekonomi. Meskipun desainer grafis di Kaliabu tidak memiliki modal kultural formal seperti gelar akademis atau pelatihan profesional, modal kultural informal yang mereka miliki memungkinkan mereka untuk tetap relevan dan kompetitif di pasar global. Bourdieu (1986:241; Pret *et.al.*, 2016:1006) menyebutkan bahwa kemampuan untuk mengembangkan keterampilan secara mandiri adalah bukti kekuatan modal kultural informal dalam ekonomi digital, hal ini tampak pada kemampuan para desainer grafis otodidak tersebut.

Solidaritas dan kerjasama yang tinggi di antara desainer grafis di Kaliabu juga memainkan peran penting dalam keberhasilan mereka. Tidak seperti dalam banyak skenario kapitalisme digital di mana eksploitasi berjenjang sering terjadi, komunitas desainer grafis di Kaliabu menunjukkan tingkat kerjasama yang luar biasa. Mereka saling membantu, berbagi pengetahuan, dan bekerja sama untuk mengatasi

tantangan yang ditimbulkan oleh platform digital. Misalnya, mereka sering mengadakan sesi diskusi informal di mana mereka berbagi strategi tentang cara memenangkan proyek, teknik desain baru, atau cara mengelola hubungan dengan klien internasional. Ini menciptakan lingkungan yang mendukung dan kolaboratif di mana mereka dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan mereka bersama (Pruneau *et.al.*, 2021:3; Costabile *et.al.*, 2022:1883).

Dalam praktiknya, kolektif informal ini berfungsi sebagai sistem dukungan yang vital. Desainer grafis di Kaliabu bekerja sama untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Mereka membentuk jaringan solidaritas yang kuat, di mana pengetahuan dan pengalaman dibagikan secara terbuka. Hal ini sangat kontras dengan model eksploitasi berjenjang yang sering terlihat dalam struktur kapitalis lainnya, di mana pekerja yang lebih junior seringkali dieksploitasi oleh mereka yang lebih senior. Sebaliknya, di Kaliabu, desainer lebih senior seringkali berperan sebagai mentor, membantu rekan-rekan mereka untuk berkembang dan sukses dalam pasar yang sangat kompetitif (Schneider, 2022:34).

Christian Fuchs (2014:103) menggambarkan bagaimana struktur digital seringkali memperkuat kontrol dan eksploitasi dalam hubungan kerja. Namun, di Kaliabu, meskipun para desainer harus beradaptasi dengan aturan ketat yang ditetapkan oleh platform seperti 99designs, mereka berhasil menciptakan ruang untuk solidaritas dan kolaborasi yang membantu mereka mengatasi tantangan ini. Mereka menemukan cara untuk mengelola ketergantungan pada platform digital dan menggunakan modal kultural mereka untuk memanfaatkan peluang yang ada. Kerjasama komunitas di Kaliabu juga mencerminkan pandangan Manuel Castells, yang menyatakan bahwa internet dapat memperluas peluang untuk partisipasi dan kolaborasi dalam konteks global. Castells berargumen bahwa teknologi digital dapat menjadi alat untuk pemberdayaan sosial dan ekonomi ketika digunakan untuk mendukung kolaborasi dan inovasi di tingkat komunitas (Castells, 2001:45; Garcia *et.al.*, 2017:665). Di Kaliabu, teknologi digital memungkinkan desainer grafis untuk terhubung dengan pasar global sambil tetap menjaga hubungan komunitas yang kuat dan mendukung.

Anthony Giddens (2012:22; Harracá, 2023:455; Törnberg & Uitermark, 2020:2) menyoroti bahwa modernitas seringkali diwarnai oleh ketegangan antara kebebasan dan kontrol. Di Kaliabu, meskipun desainer grafis menikmati kebebasan untuk bekerja secara mandiri dan mengakses pasar global, mereka juga harus menghadapi kendali yang diberlakukan oleh platform digital. Solidaritas komunitas mereka memberikan sarana untuk mengelola ketegangan ini dengan cara yang mendukung keberlanjutan dan keberhasilan jangka panjang (Kuhn & Galloway, 2019:189).

Dalam konteks kapitalisme digital, Shoshana Zuboff (2019:47) menguraikan konsep "kapitalisme pengawasan" (*surveillance capitalism*) di mana platform digital tidak hanya menyediakan akses tetapi juga mengendalikan interaksi ekonomi melalui pengumpulan data dan pengawasan perilaku pengguna. Di Kaliabu, desainer grafis harus beradaptasi dengan kontrol yang diterapkan oleh platform seperti 99designs, yang seringkali mengatur tidak hanya bagaimana mereka dapat menjual karya mereka, tetapi juga bagaimana mereka dapat berinteraksi dengan klien dan pasar yang lebih luas. Platform digital memberlakukan regulasi dan pedoman yang wajib dipatuhi oleh para pekerja, mengakibatkan munculnya cara baru dalam hal ketergantungan dan pengawasan. Meskipun para pekerja memiliki kebebasan untuk mengakses pasar global, mereka tetap berada di bawah kendali algoritma dan kebijakan platform yang terus berubah (Van Dijck *et al.*, 2018:79). Meskipun platform digital menyediakan akses ke peluang ekonomi yang lebih luas, namun juga menerapkan kendali yang signifikan melalui algoritma dan kebijakan mereka. Ini berarti bahwa pekerja harus terus beradaptasi dengan persyaratan yang berubah dan kadang-kadang tidak transparan dari platform (Van Dijck *et al.*, 2018:52). Sundararajan (2016:47-48) menambahkan bahwa dalam ekonomi berbasis platform, para pekerja seringkali menikmati kebebasan dalam bentuk otonomi dan fleksibilitas, tetapi ini juga hadir dengan wujud berupa ketidakpastian dan ketergantungan pada platform yang mengatur pasar mereka. Di Kaliabu, desainer grafis harus terus menghadapi situasi ini, mencari cara untuk tetap kompetitif sambil beroperasi dalam batasan-batasan yang ditetapkan oleh platform seperti 99designs.

Desainer grafis otodidak di Kaliabu memanfaatkan modal kultural informal mereka dan kerjasama komunitas untuk bertahan dan berkembang dalam ekonomi digital. Meskipun menghadapi kontrol ketat dari platform digital, mereka mampu menciptakan ruang untuk solidaritas dan kolaborasi yang membantu mereka mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital (Gerbaudo, 2017:479). Pengalaman mereka menunjukkan bahwa modal kultural informal dan kerjasama komunitas dapat menjadi sumber daya yang sangat berharga dalam menghadapi dinamika ekonomi digital yang kompleks dan seringkali eksploitatif. Bahwa industri digital memang telah membuka lapangan kerja bagi banyak orang dan para pelaku industri digital dalam skala kecil pun terbukti mampu menyerap tenaga kerja (Juliawan *et al.*, 2020:34).

### **Tantangan Ketergantungan pada Platform Digital**

Platform digital seperti 99designs telah membuka peluang besar bagi desainer grafis otodidak di Desa Kaliabu, memungkinkan mereka untuk menjual jasa mereka secara global dan meningkatkan taraf hidup mereka. Di balik peluang ini, ada

ketergantungan yang signifikan yang mempengaruhi otonomi dan dinamika kerja mereka. Ketergantungan ini menciptakan berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh desainer dalam upaya mereka untuk tetap relevan dan kompetitif dalam ekonomi digital (Castells, 2001:47-49). Ketergantungan pada platform seperti 99designs berarti desainer di Kaliabu harus mematuhi aturan dan kebijakan yang ditetapkan oleh platform tersebut. Aturan ini mencakup standar kualitas karya, sistem penetapan harga, dan struktur komisi yang dapat mempengaruhi pendapatan mereka. Misalnya, 99designs menerapkan komisi yang diambil dari setiap proyek yang diselesaikan, yang dapat menjadi beban signifikan bagi desainer yang bergantung pada setiap pendapatan yang mereka peroleh (Fuchs, 2014:105-107). Selain itu, perubahan algoritma atau kebijakan platform dapat mempengaruhi visibilitas desainer dan akses mereka ke proyek baru, menciptakan ketidakpastian yang terus-menerus dalam aliran pekerjaan mereka.

Christian Fuchs menyoroti bahwa dalam kapitalisme digital, ketergantungan pada teknologi dan platform dapat memperkuat struktur kontrol yang ada dan mengurangi otonomi pekerja. Meskipun platform digital seperti 99designs menawarkan kebebasan untuk bekerja dari mana saja dan kapan saja, mereka juga menetapkan batasan yang ketat melalui algoritma dan kebijakan yang mengatur akses ke proyek dan pendapatan. Ini menciptakan situasi di mana desainer harus terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan cepat dalam permintaan pasar dan kebijakan platform untuk tetap kompetitif (Fuchs, 2014:108). Shoshana Zuboff (2019:47) menjelaskan bahwa platform digital seringkali tidak hanya memberikan akses tetapi juga mengendalikan interaksi ekonomi melalui pengumpulan data dan pengawasan perilaku pengguna. Di Kaliabu, desainer grafis harus beradaptasi dengan kontrol yang diterapkan oleh platform seperti 99designs, yang seringkali mengatur tidak hanya bagaimana mereka dapat menjual karya mereka, tetapi juga bagaimana mereka dapat berinteraksi dengan klien dan pasar yang lebih luas. Kapitalisme pengawasan ini memperkenalkan bentuk kontrol baru yang lebih halus namun mendalam, mempengaruhi setiap aspek dari kehidupan dan pekerjaan digital (Zuboff, 2019:158). Platform digital menetapkan aturan dan standar yang harus diikuti oleh para pekerja, menciptakan bentuk baru dari ketergantungan dan kontrol. Meskipun para pekerja memiliki kebebasan untuk mengakses pasar global, mereka tetap berada di bawah kendali algoritma dan kebijakan platform yang terus berubah. Ini berarti bahwa pekerja harus terus beradaptasi dengan persyaratan yang berubah dan kadang-kadang tidak transparan dari platform (Van Dijck et al., 2018:79).

Desainer grafis di Kaliabu seringkali mendapati diri mereka harus beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan seringkali tidak terduga dalam aturan platform. Misalnya, perubahan dalam algoritma 99designs dapat mengubah cara karya mereka

terlihat oleh klien potensial, mempengaruhi peluang mereka untuk mendapatkan proyek. Hal ini menambah tekanan pada desainer untuk terus meningkatkan keterampilan mereka dan mencari cara untuk mempertahankan visibilitas mereka di platform (Castells, 2001:47-49). Mereka harus selalu siap untuk menyesuaikan strategi mereka sesuai dengan perubahan kebijakan dan persaingan yang ada. Dalam ekonomi berbasis platform, para pekerja seringkali menikmati kebebasan dalam bentuk otonomi dan fleksibilitas, tetapi ini seringkali datang dengan biaya berupa ketidakpastian dan ketergantungan pada platform yang mengatur pasar mereka (Sundararajan, 2016:47-48; Schor *et.al*, 2020:833).

Ketergantungan ini juga menciptakan dinamika di mana desainer harus bekerja lebih keras untuk mempertahankan relevansi mereka di pasar yang sangat dinamis dan kompetitif. Anthony Giddens menunjukkan bahwa modernitas seringkali ditandai oleh benturan antara kebebasan dan pengawasan. Desainer di Kaliabu mungkin merasa memiliki kebebasan untuk mengelola pekerjaan mereka sendiri, tetapi mereka tetap berada di bawah kendali platform yang menentukan banyak aspek dari operasi mereka. Giddens menekankan bahwa kendali ini seringkali datang dalam bentuk aturan dan ekspektasi yang sulit dihindari oleh pekerja (Giddens, 2012:22-24; Schor & Vallas, 2023:86). Desainer di Kaliabu harus terus menyesuaikan strategi harga mereka untuk tetap bersaing dengan desainer dari seluruh dunia. Mereka juga harus memenuhi standar kualitas tinggi yang ditetapkan oleh 99designs, yang seringkali memerlukan investasi waktu dan sumber daya yang signifikan. Selain itu, mereka harus terus mengembangkan keterampilan untuk mengikuti tren dan teknologi terbaru dalam desain grafis, yang dapat menjadi tantangan besar bagi mereka yang bekerja secara otodidak (Bourdieu, 1986:241-245).

Meskipun menghadapi tantangan yang kompleks dan seringkali eksploitatif ini, desainer grafis otodidak di Kaliabu berhasil memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Mereka menunjukkan kemampuan luar biasa untuk beradaptasi dengan perubahan cepat dalam lingkungan digital dan memanfaatkan modal kultural informal mereka untuk bersaing di pasar global. Solidaritas komunitas juga memainkan peran penting dalam mendukung mereka melalui dinamika ketergantungan ini (Juliawan *et al.*, 2020:38-42). Desainer seringkali bekerja sama, berbagi pengetahuan dan strategi untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Wawasan ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat pemberdayaan yang kuat, sambil juga memperkuat struktur kontrol dalam ekonomi global. Sementara platform digital memberikan akses ke peluang ekonomi baru, mereka juga membawa kendali yang dapat membatasi otonomi pekerja. Desainer grafis di Kaliabu harus terus menghadapi situasi ini, memanfaatkan solidaritas komunitas dan modal kultural informal mereka untuk bertahan dan

berkembang dalam ekonomi digital yang terus berubah dan penuh tantangan (Fuchs, 2014:105-109).

### **Aspek Transformatif dan Disruptif Platform *Crowdsourcing* dan Ekonomi Berbagi Berbasis Teknologi Informasi pada Masyarakat Lokal**

Platform *crowdsourcing* seperti 99designs telah membawa perubahan signifikan terhadap pola kerja masyarakat lokal, terutama di Desa Kaliabu. Sebelum era teknologi digital, mayoritas penduduk Kaliabu bergantung pada pekerjaan informal seperti buruh, tukang, dan petani, yang sering kali tidak stabil. Kehadiran internet dan platform digital membuka peluang baru bagi penduduk desa ini untuk beralih dari sektor informal ke ekonomi digital global. Desainer grafis otodidak, meskipun tidak memiliki pendidikan formal, mampu mengakses pasar global dan menggunakan keterampilan mereka untuk bersaing di dunia internasional. Transformasi ini tidak hanya meningkatkan taraf hidup mereka, tetapi juga membawa desa kecil seperti Kaliabu menjadi bagian dari ekosistem ekonomi global.

Namun, di balik transformasi ini, terdapat aspek disruptif yang perlu diperhatikan. Meskipun teknologi digital dan ekonomi berbagi berbasis Teknologi Informasi menawarkan peluang ekonomi yang besar, platform seperti 99designs juga menciptakan dinamika kontrol dan ketergantungan baru. Aturan ketat yang diberlakukan oleh platform membatasi otonomi para desainer. Mereka harus terus menyesuaikan diri dengan kebijakan platform, menghadapi persaingan global yang ketat, serta bergantung pada algoritma dan kebijakan platform yang sering kali tidak transparan. Sistem *crowdsourcing* kompetitif memaksa desainer untuk terus bersaing untuk setiap proyek, menciptakan lingkungan kerja yang sangat kompetitif dan tidak stabil.

Dalam ekonomi digital ini, kendali yang diterapkan oleh platform bersifat halus namun signifikan. Para pekerja mungkin merasa memiliki kebebasan untuk bekerja secara mandiri, tetapi pada kenyataannya, mereka berada di bawah kendali platform yang menentukan akses ke pekerjaan dan klien. Hal ini membatasi inovasi dan mempengaruhi pendapatan mereka. Ketergantungan pada platform digital sering kali mengarah pada eksploitasi baru, yang mirip dengan bentuk eksploitasi dalam kapitalisme tradisional.

Dengan demikian, meskipun platform *crowdsourcing* dan ekonomi berbagi berbasis Teknologi Informasi telah membuka peluang baru bagi masyarakat lokal, terutama di desa-desa terpencil, ia juga memperkenalkan tantangan yang memerlukan adaptasi terus-menerus. Dalam banyak hal, platform ini memperkuat struktur kontrol yang ada dalam kapitalisme digital, sehingga desainer harus berjuang untuk

menyeimbangkan antara peluang dan kendala yang ditimbulkan oleh ekonomi digital.

### Transformasi Kuasa Ekonomi Tradisional ke Kendali Digital

Transformasi dari kuasa ekonomi tradisional ke kendali digital dalam artikel ini menggambarkan pergeseran dari model ekonomi lokal yang hierarkis menuju sistem yang lebih fleksibel namun tetap dikendalikan oleh platform digital. Sebelum munculnya teknologi digital dan platform seperti 99designs, sebagian besar penduduk Desa Kaliabu terikat pada ekonomi tradisional yang bergantung pada sektor informal seperti pertanian, buruh, dan tukang. Dalam sistem ini, kuasa ekonomi berada di tangan pemilik lahan atau majikan lokal, dan peluang kerja sangat ditentukan oleh keadaan ekonomi lokal. Ekonomi tradisional ini membatasi kesempatan bagi para pekerja, terutama di sektor informal, yang harus bergantung pada kekuatan ekonomi lokal yang tidak selalu stabil.

Namun, dengan kehadiran teknologi digital dan platform *crowdsourcing* seperti 99designs, desainer grafis otodidak di Kaliabu mendapatkan akses ke pasar global. Kuasa ekonomi yang sebelumnya terpusat pada lokalitas kini tergantikan oleh platform digital, yang memungkinkan desainer untuk terhubung dengan klien global dan mengakses peluang ekonomi yang lebih luas. Platform ini memberikan fleksibilitas kepada para desainer untuk memilih pekerjaan, menentukan jam kerja, dan mengelola proyek mereka sendiri. Meskipun terlihat memberikan kebebasan, kenyataannya, kendali yang diterapkan dalam ekonomi digital jauh lebih kompleks dan mendalam dibandingkan dengan ekonomi tradisional.

Kendali dalam ekonomi digital tidak hanya terbatas pada pilihan pekerjaan dan jam kerja. Platform digital seperti 99designs, dengan mekanisme yang halus namun signifikan, mengontrol berbagai aspek dari pekerjaan desainer grafis. Algoritma yang digunakan oleh platform, misalnya, menentukan visibilitas karya desainer. Meskipun desainer memiliki kebebasan untuk memilih proyek, kesempatan mereka untuk dipilih oleh klien sangat bergantung pada bagaimana karya mereka diurutkan oleh algoritma platform. Algoritma ini sering kali tidak transparan dan dapat berubah sewaktu-waktu, membuat desainer harus terus mengikuti aturan platform agar tetap relevan dan terlihat di pasar.

Selain itu, platform menetapkan standar kualitas yang ketat yang harus dipenuhi oleh para desainer. Jika karya mereka tidak sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, kemungkinan besar mereka tidak akan mendapatkan proyek. Hal ini mirip dengan kontrol yang dilakukan dalam sistem ekonomi tradisional, di mana pekerja harus mematuhi aturan-aturan tertentu untuk tetap dapat bekerja. Di tengah persaingan global yang sangat ketat, sistem *crowdsourcing* ini memaksa desainer untuk terus

bersaing dengan ribuan desainer lainnya dari seluruh dunia, membuat pendapatan mereka tidak selalu stabil dan pekerjaan tidak selalu terjamin.

Platform seperti 99designs juga mengambil komisi dari setiap proyek yang dimenangkan oleh desainer. Komisi ini tidak bisa dinegosiasikan, dan sering kali menjadi bentuk kontrol ekonomi yang signifikan, di mana desainer harus menerima bahwa pendapatan mereka akan dipotong untuk setiap transaksi. Selain itu, para desainer di Kaliabu sangat bergantung pada platform ini untuk mendapatkan pekerjaan dan pendapatan. Ketergantungan ini menciptakan risiko besar, terutama jika algoritma atau tren platform berubah, yang dapat secara drastis menurunkan visibilitas dan peluang mereka di pasar global.

Transformasi dari kuasa ekonomi tradisional ke kendali digital di Desa Kaliabu dengan jelas menunjukkan bahwa, meskipun teknologi digital memberikan fleksibilitas dalam hal memilih pekerjaan dan jam kerja, kontrol yang diterapkan oleh platform jauh lebih kompleks. Platform digital mengendalikan visibilitas, pendapatan, dan bahkan standar kualitas karya desainer, membuat mereka tetap terikat pada aturan dan kebijakan platform. Dengan demikian, meskipun ekonomi digital menawarkan lebih banyak kebebasan dibandingkan dengan sistem ekonomi tradisional, para desainer grafis tetap berada di bawah kendali yang signifikan, yang secara langsung memengaruhi otonomi dan stabilitas ekonomi mereka. Dalam kapitalisme digital, kuasa dan kontrol tidak hilang, tetapi berubah menjadi bentuk kendali yang lebih tersamar melalui algoritma, kebijakan, dan ketergantungan pada platform.

## KESIMPULAN

Peralihan dari kuasa tradisional ekonomi konvensional menuju kendali digital dalam konteks desainer grafis otodidak di Desa Kaliabu. Sebelum masuknya teknologi digital, banyak penduduk Kaliabu terikat pada sektor informal seperti pertanian dan pekerjaan serabutan, dengan peluang ekonomi yang terbatas dan ketidakstabilan finansial. Kedatangan internet dan akses ke platform seperti 99designs telah membuka pintu bagi mereka untuk menjadi bagian dari ekonomi digital global, memberikan mereka kesempatan untuk meningkatkan taraf hidup melalui desain grafis *online*.

Peralihan ini tidak hanya membawa peluang baru tetapi juga memperkenalkan bentuk kontrol dan ketergantungan yang berbeda namun signifikan. Meskipun teknologi digital memberikan ilusi kebebasan untuk memilih proyek dan mengelola pekerjaan mereka, kebebasan ini seringkali dibatasi oleh syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh platform seperti 99designs. Platform ini menetapkan aturan kualitas yang ketat, struktur komisi yang signifikan, dan kebijakan operasi yang harus

dipatuhi, yang pada akhirnya membatasi otonomi para desainer. Desainer di Kaliabu harus terus menyesuaikan diri dengan kebijakan platform yang terus berkembang dan menghadapi persaingan global yang sangat ketat.

Ketergantungan pada teknologi dan platform digital seringkali memperkuat struktur kontrol dalam kapitalisme digital, mengurangi otonomi pekerja dan memaksa mereka untuk terus berinovasi dalam menghadapi perubahan cepat dalam permintaan pasar dan kebijakan platform. Ini sangat relevan bagi desainer grafis di Kaliabu yang harus selalu beradaptasi dengan perubahan dalam algoritma dan kebijakan 99designs yang dapat mempengaruhi visibilitas mereka di antara klien potensial dan kemampuan mereka untuk mendapatkan proyek. Selain menghadapi tantangan secara individual, terungkap juga pentingnya solidaritas dan kerjasama dalam komunitas desainer di Kaliabu sebagai sebuah modal kolektif. Berbeda dengan banyak situasi dalam kapitalisme digital yang seringkali melibatkan eksploitasi berjenjang, desainer grafis di Kaliabu menunjukkan tingkat kerjasama yang tinggi. Mereka sering kali berbagi pengetahuan dan pengalaman, saling membantu untuk mengatasi tantangan yang timbul dari ketergantungan pada platform digital. Kolektif informal ini berperan sebagai sistem dukungan yang vital, memungkinkan para desainer untuk belajar dan berkembang bersama, serta menciptakan lingkungan yang mendukung dan kolaboratif dalam menghadapi tekanan pasar yang dinamis dan menuntut.

Modal kultural informal, seperti keterampilan teknis yang dikembangkan secara mandiri dan kreativitas, adalah aset penting bagi desainer grafis di Kaliabu. Modal kultural dapat memberikan keunggulan kompetitif, bahkan ketika tidak dalam bentuk formal. Desainer di Kaliabu memanfaatkan modal kultural ini untuk bersaing di pasar global, meskipun mereka menghadapi kontrol yang ketat dari platform digital. Modernitas sering memperlihatkan dinamika yang penuh ketegangan antara kebebasan dan kendali. Desainer grafis di Kaliabu, meskipun memiliki kebebasan untuk bekerja secara mandiri dan mengakses pasar global, tetap berada di bawah kendali yang signifikan dari platform seperti 99designs. Mereka harus terus menghadapi antara kebebasan yang tampak dan kendali yang sebenarnya, yang seringkali datang dari aturan dan kebijakan platform yang ketat.

Teknologi digital telah secara signifikan mengubah struktur ekonomi lokal di Kaliabu dan telah membawa komunitas ini ke dalam kancah ekonomi global. Platform seperti 99designs membuka peluang baru dan memungkinkan individu untuk terlibat dalam ekonomi digital, namun sekaligus memperkenalkan tantangan berupa kontrol dan ketergantungan yang kompleks. Desainer grafis otodidak di Kaliabu, dengan mengandalkan modal kultural yang mereka kembangkan, harus terus berinovasi dan beradaptasi untuk tetap kompetitif. Solidaritas dalam komunitas dan kemampuan

untuk kolaborasi adalah kunci bagi mereka untuk mengatasi kendala yang ditimbulkan oleh dinamika kapitalisme digital. Transisi dari kapitalisme konvensional ke model digital tidak hanya membawa peluang tetapi juga tantangan, memaksa komunitas lokal untuk menghadapi dan mengatasi hambatan ini demi keberhasilan dan keberlanjutan dalam lingkungan ekonomi global yang terus berubah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. (2016). *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion.
- Bachrein, Saeful. (2010). Pendekatan Desa Membangun di Jawa Barat: Strategi dan Kebijakan Pembangunan Perdesaan, *Analisis Kebijakan Pertanian*. Vol. 8 No. 2, Juni 2010, hal. 133 - 149.
- Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. Dalam Richardson J., *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. Greenwood. (hal. 241-258).
- Boes, A., Kämpf, T., Langes, B., Lühr, T., & Zigler, A. (2017). Cloud & crowd: New challenges for labour in the digital society. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 15(1): 132-147. <https://doi.org/10.31269/triplec.v15i1.760>
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford University Press.
- Chen, Y. (2014). Production cultures and differentiations of digital labour. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 12(2): 648-667. <https://doi.org/10.31269/triplec.v12i2.547>
- Correa, T., Pavez, I. (2016). Digital inclusion in rural areas: A qualitative exploration of challenges faced by people from isolated communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 21, Issue 3, 1 May 2023, 247-263. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12154>
- Costabile, C., Iden, J., Bygstad, B. (2022). Building digital platform ecosystem through standardization: an institutional work approach. *Electronic Markets*, Volume 32, 1877-1889. <https://doi.org/10.1007/s12525-022-00552-0>
- Demir, I. (2024). Errand runners of digital platform capitalism: The errand economy as a contribution to the discussion on the gig economy. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 22(1): 86-103. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1438>

- Fowler, B., (2020). Pierre Bourdieu on social transformation, with particular reference to political and symbolic revolutions. *Theory and Society*, 49:439-463. <https://doi.org/10.1007/s11186-019-09375-z>
- Fuchs, C. (2014). *Digital Labour and Karl Marx*. Routledge.
- Fuchs, C. (2024). Critical theory foundation of digital capitalism: A critical political economy perspective. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society* 22(1): 148-196. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1454>
- Fuchs, C., & Sandoval, M. (2014). Digital workers of the world unite! A framework for critically theorising and analysing digital labour. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 12(2): 486-563. <https://doi.org/10.31269/triplec.v12i2.549>
- Fuchs, C., Arslan, S.C., & Allmer, T. (2024). Critical perspectives on digital capitalism: Theories and praxis. Introduction to the special issue. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 22(1): 140-147. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1501>
- Fung, A., He, W., & Chen, F. (2024). Involution, no Revolution: Technocapitalism and intern labour. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 22(1): 292-306. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1455>
- Garcia, J.F.C., Mesa, B.D., & Castro, D.R. (2017). The information process and labour process in the information age. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 15(2): 663-685. <https://doi.org/10.31269/triplec.v15i2.831>
- Gill, R. (2011). "Life is a Pitch": Managing the Self in New Media Work. *Managing Media Work*, Mark Deuze (ed.). London: Sage.
- Gerbaudo, P., (2017). From cyber-autonomism to cyber-populism: An ideological history of digital activism. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 15(2): 477-489. <https://doi.org/10.31269/triplec.v15i2.773>
- Giddens, A. (2012). *The Consequences of Modernity*. Stamford University Press.
- Graham, M., Hjorth, I., & Lehdonvirta, V. (2017). Digital labour and development: Impacts of global digital labour platforms and the gig economy on worker livelihoods. *Transfer: European Review of Labour and Research*, 23(2), 135-162. <https://doi.org/10.1177/1024258916687250>
- Graham, H., & Anwar, M.A. (2019). The global gig economy: Towards a planetary labour market? *First Monday*, 24(4). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i4.9913>

- Harracá, M., Castello, I., Gawer, A., (2023). How digital platforms organize immaturity: A sociosymbolic framework of platform power. *Business Ethics Quarterly*, Volume 33, Issue 3, July 2023. (440-472). <https://doi.org/10.1017/beq.2022.40>
- Howe, J. (2006). *Crowdsourcing: How the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*. Crown Business.
- Juliawan, H.B, et al. (2020). *Mendorong Industri Digital Bermartabat di Yogyakarta*.
- Juliawan, H.B. (2022). *Prospek Demokrasi di Era Kapitalisme Digital*. Dalam Basis, Nomor 01 - 02, Tahun ke-71, 2022, hal. 18 - 24.
- Kenney, M., & Zysman, J. (2020). The platform economy: Restructuring the space of capitalist accumulation. *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society*, 13(1), 55-76. <https://doi.org/10.1093/cjres/rsaa004>
- Kuhn, M.K, & Galloway, T.L. (2019). Expanding perspectives on gig work and gig workers. *Journal of Managerial Psychology*, Vol. 34 No. 4, 186-191. <https://doi.org/10.1108/JMP-05-2019-507>
- Manzini, E. (2020) Small, Local, Open, and Connected: Design for Social Innovation and Sustainability, *The Journal of Design Strategies - Change Design*, Vol. 4, No. 1, Spring 2020.
- Mishra, S., & Tripathi, A.R. (2020). Literature review on business prototypes for digital platform. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 9(23). <https://doi.org/10.1186/s13731-020-00126-4>
- Mowery, D. C., & Simcoe, T. (2002). The evolution of the Internet: From military experiment to general purpose technology. *Research Policy*, 31(8-9), 1369-1390. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(02\)00074-7](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00074-7)
- Mühlbach, S., & Arora, P. (2020). Behind the music: How labor changed for musicians through the subscription economy. *First Monday*, 25(4). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i4.10382>
- Nerbel, J.F., & Kreutzer, M., (2023). Digital platform ecosystem in flux: From proprietary digital platforms to wide-spanning ecosystem. *Electronic Markets* 33(6), 1-20. <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00625-8>
- Papadimitropoulos, E., (2018). Commons-based peer production in the work of Yochai Benkler. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 16(2): 835-856. <https://doi.org/10.31269/triplec.v16i2.1009>

- Praditya, D. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Tingkat Pemerintahan Desa, *Jurnal Penelitian Komunikasi* Vol. 17 No.2, Desember 2014, hal. 129 – 140.
- Pret., T., Shaw, E., Dodd, S.D. (2016). Painting full of picture: The conversation of economic, cultural, social and capital. *International Small Business Journal*, 34(8):1004-1027. DOI: 10.1177/0266242615595450
- Pruneau, D., Freiman, V., Léger, M.T., Dionne, L., Richard, V., & Laroche, A.M. (2021). Design thinking and collaborative digital platforms: Innovative tools for co-creating sustainability solutions. *Innovations and Traditions for Sustainable Development*. DOI: 10.1007/978-3-030-78825-4\_13
- Robinson, L., Schulz, J., Dunn, H.S., Casilli, A.A., Tubaro, P., Carvath, R., Chen, W., Wiest, J.B., Dodel, M., Stern, M.J., Ball, C., Huang, K.T., Blank, G., Ragnedda, M., Ono, H., Hogan, B., Mesch, G.S., Cotton, S.R., Kretchmer, S.B., Hale, T.M., Drabowicz, T., Yan, P., Wellman, B., Harper, M.G., Haase, A.Q., Khilnani, A. (2020). Digital inequalities 3.0: Emergent inequalities in the information age. *First Monday*, 25(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10844>
- Rosenblat, A. (2018). *Uberland: How Algorithms Are Rewriting the Rules of Work*. University of California Press.
- Ross, A. (2016). *The Industries of the Future*. Simon & Schuster.
- Roos, A., Kostakis, V., & Giotitsas, C. (2016). Introduction: The materiality of the immaterial: ICTs and the digital commons. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 14 (1): 48-50. <https://doi.org/10.31269/triplec.v14i1.746>
- Schneider, N. (2022). Governable stacks against digital colonialism. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society*, 20(1): 19-36. <https://doi.org/10.31269/triplec.v20i1.1281>
- Scholz, T. (2016). *Overworked and Underpaid: How Workers Are Disrupting the Digital Economy*. Polity Press.
- Schor, J.B., Charles, W.A., Cansoy, M., Ladegaard, I., Wengronowitz, R. (2020). Dependence and precarity in the platform economy. *Theory and Society*, 49:833-861. <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09408-y>
- Schor, J.B., Vallas, S.P. (2023). Labor and the platform. Dalam Heydari, B., Ergun, O., Chand, R.D., & Bart, Y. (eds.) (2023). *Reengineering the Sharing Economy*. Cambridge University Press.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.

- Staab, P., & Nachtwey, O. (2016). Market and labour control in digital capitalism. *Triple-C: Open Acces Journal for Global Sustainable Information Society* 14 (2) 457-474. <https://doi.org/10.31269/triplec.v14i2.755>
- Sundararajan, A. (2016). *The Sharing Economy: The End of Employment and the Rise of Crowd-Based Capitalism*. MIT Press.
- Tapscott, D., & Williams, A. D. (2006). *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. Penguin.
- Törnberg, P., & Uitermark, J. (2020). Complex control and the governmentally of digital platforms. *Frontiers in Sustainable Cities*, Volume 2 - 2020. <https://doi.org/10.3389/frsc.2020.00006>
- van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.
- Wahyono, S.B. (2011). Optimalisasi Program Desa Informasi Melalui Penguatan Kelembagaan, *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, Vol. 13, No. 2, Desember 2011. <https://www.imf.org/en/Topics/imf-and-covid19>.
- Zamorano, L.R.M., Sánchez, J.A.L., Cabalero, A.L.G., & Munoz, C.B. (2021). Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interest? *International Journal of Educational Technologi in Higher Education*, 18(15), 1-27.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.