



# MASYARAKAT INDONESIA

## MAJALAH ILMU-ILMU SOSIAL INDONESIA

VOLUME 44

NOMOR 1, JUNI 2018

### DAFTAR ISI

E-NETWORK SOCIETY: KOMUNALITAS WARGA DALAM KONTEKS SMART CITY <b>Ahmad Fuadillah Sam</b> .....	1
MEREBUT KEMBALI KEINDONESIAAN: AKTIVISME DARING-LURING OLEH EKSIL INDONESIA DI BELANDA <b>Ibnu Nadzir</b> .....	15
HOAKS SERBUAN TKA DARI TIONGKOK: KEPANIKAN MORAL DAN BUDAYA KETAKUTAN <b>Triyono Lukmantoro</b> .....	31
KOMODIFIKASI KEHIDUPAN PRIBADI DAN DEMOKRASI SEMU DALAM BUDAYA DIGITAL <b>Nina Widyawati</b> .....	47
JURNALISME RADIO PADA ERA DIGITAL: TRANSFORMASI DAN TANTANGAN <b>Dian Tri Hapsari</b> .....	61
TEKNOLOGI DIGITAL DAN KETIMPANGAN EKONOMI DI INDONESIA <b>Ahmad Helmy Fuady</b> .....	75
BEYOND PROSUMPTION: PRAKTIK PROSUMSI PENULIS KONTEN DALAM PLATFORM NEWS AGGREGATOR UC NEWS <b>Maruti Asmaul Husna, Subagio, dan Budi Irawanto</b> .....	89
KONSTRUKSI FEMININITAS DAN PROBLEMATIKA EKSPRESI RUANG PUBLIK VIRTUAL <b>Widjajanti M Santoso</b> .....	105
RINGKASAN DISERTASI ADAT RECOGNITION IN MERAUKE INTEGRATED FOOD AND ENERGY ESTATE IN PAPUA, INDONESIA <b>Rosita Dewi</b> .....	121
TINJAUAN BUKU ISLAMISME DAN POLITIK KEWARGAAN DI INDONESIA <b>Fachri Aidulsyah</b> .....	137



# MASYARAKAT INDONESIA

## MAJALAH ILMU-ILMU SOSIAL INDONESIA

VOLUME 44

NOMOR 1, ..... 2018

### DAFTAR ISI

E-NETWORK SOCIETY: KOMUNALITAS WARGA DALAM KONTEKS SMART CITY <b>Ahmad Fuadillah Sam</b> .....	1
MEREBUT KEMBALI KEINDONESIAAN: AKTIVISME DARING-LURING OLEH EKSIL INDONESIA DI BELANDA <b>Ibnu Nadzir</b> .....	15
HOAKS SERBUAN TKA DARI TIONGKOK: KEPANIKAN MORAL DAN BUDAYA KETAKUTAN <b>Triyono Lukmantoro</b> .....	31
KOMODIFIKASI KEHIDUPAN PRIBADI DAN DEMOKRASI SEMU DALAM BUDAYA DIGITAL <b>Nina Widyawati</b> .....	47
JURNALISME RADIO PADA ERA DIGITAL: TRANSFORMASI DAN TANTANGAN <b>Dian Tri Hapsari</b> .....	61
TEKNOLOGI DIGITAL DAN KETIMPANGAN EKONOMI DI INDONESIA <b>Ahmad Helmy Fuady</b> .....	75
BEYOND PROSUMPTION: PRAKTIK PROSUMSI PENULIS KONTEN DALAM PLATFORM NEWS AGGREGATOR UC NEWS <b>Maruti Asmaul Husna*) Subagio dan Budi Irawanto**)</b> .....	89
KONSTRUKSI FEMININITAS DAN PROBLEMATIKA EKSPRESI RUANG PUBLIK VIRTUAL <b>Widjajanti M Santoso</b> .....	105
RINGKASAN DISERTASI ADAT RECOGNITION IN MERAUKE INTEGRATED FOOD AND ENERGY ESTATE IN PAPUA, INDONESIA <b>Rosita Dewi</b> .....	121
TINJAUAN BUKU ISLAMISME DAN POLITIK KEWARGAAN DI INDONESIA <b>Fachri Aidulsyah</b> .....	137





# MASYARAKAT INDONESIA

## MAJALAH ILMU-ILMU SOSIAL INDONESIA

VOLUME 41

NOMOR 1, SEPTEMBER 2016

---

**DDC: 302.3****Ahmad Fuadillah Sam****E-NETWORK SOCIETY: KOMUNALITAS WARGA DALAM KONTEKS SMART CITY****ABSTRAK**

*Smart city merupakan produk dari masyarakat informasional, yakni ketika masyarakat menjadikan informasi sebagai bentuk utama dalam menjalin relasi. Dalam konteks ini, smart city menjadi infrastruktur yang mendukung masyarakat jaringan. Artikel ini bertujuan menggambarkan implikasi smart city terhadap lahirnya komunalitas di kota. Studi ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan untuk mendapat data terkait komunalisme warga pada lokus Jakarta Smart City. Studi-studi sebelumnya menghadirkan perdebatan teoretis terkait peran dan implikasi smart city dalam kepercayaan warga terhadap pemerintah melalui fasilitas teknologi. Artikel ini menawarkan optimisme smart city sebagai manifestasi bekerjanya masyarakat jaringan dalam bentuk hadirnya komunalitas melalui komunitas virtual. Studi ini menunjukkan bagaimana kebijakan smart city yang difasilitasi negara memberikan ruang bagi informasi yang diproduksi warga sehingga mampu membangun komunalitas di kalangan warga kota. Komunalitas di kota, nyatanya dapat terbangun melalui mekanisme masyarakat jaringan yang disediakan oleh infrastruktur pemerintah dalam bentuk smart city.*

**Kata kunci:** *Network Society, Smart City, Virtual Community, City Communalities, Jakarta Smart City*

---

**DDC: 305.8****Ibnu Nadzir****MEREBUT KEMBALI KEINDONESIAAN: AKTIVISME DARING-LURING OLEH EKSIL INDONESIA DI BELANDA****ABSTRAK**

Artikel ini mengeksplorasi keterlibatan daring dan luring dari eksil Indonesia di Belanda. Dengan melihat praktik penggunaan internet mereka, artikel ini menegaskan argumen yang menyatakan pentingnya melihat praktik budaya dan sosial di kedua arena tersebut sebagai satu kesatuan. Untuk menguraikan argumen tersebut, artikel ini menganalisis dua kasus penting yang menunjukkan keterlibatan daring dan luring eksil Indonesia, yaitu berbagai kegiatan IPT 1965 dan diskusi forum. Untuk menangkap praktik sosial dan budaya yang dilakukan di wilayah luring maupun daring, penelitian ini juga dilakukan dalam dua wilayah tersebut secara bersamaan. Penelitian ini sendiri diawali dari dua pertanyaan penting, pertama, bagaimana eksil Indonesia menggunakan keterlibatan daring dan luring untuk memobilisasi perjuangan mereka? Kedua, bagaimana keterlibatan daring dan luring mereka memengaruhi keberadaan mereka sebagai komunitas yang tersingkirkan? Artikel ini berargumen bahwa keterlibatan eksil Indonesia dalam ruang daring dan luring dilakukan dengan sangat cair. Implikasinya, peristiwa dan berbagai praktik yang dilakukan dalam kedua ruang tersebut saling memengaruhi satu sama lain. Lebih lanjut, artikel ini meminjam kerangka analisis Jackson (2013) mengenai kegiatan bercerita untuk melihat bahwa keterlibatan daring dan luring telah memungkinkan eksil Indonesia untuk merebut kembali perasaan menjadi Indonesia.

**Kata Kunci:** *daring, luring, keindonesiaan, eksil, internet*

---

**DDC: 302.2**

**Triyono Lukmantoro**

## **HOAKS SERBUAN TKA DARI TIONGKOK: KEPANIKAN MORAL DAN BUDAYA KETAKUTAN**

### **ABSTRAK**

*Pada akhir Desember 2016, muncul hoaks yang menyatakan bahwa ada sekitar sepuluh juta, bahkan dua puluh juta, Tenaga Kerja Asing (TKA) ilegal dari Tiongkok yang menyerbu Indonesia. Meskipun kabar bohong itu telah dibantah keras dan dianggap sebagai fitnah oleh pemerintah, kenyataannya, hoaks itu telanjur merebak. Salah satu situs yang memproduksi hoaks ini adalah Postmetro. Artikel ini merupakan kajian tekstual terhadap berbagai judul hoaks yang ditampilkan oleh Postmetro. Hasil studi ini menunjukkan bahwa berbagai hoaks itu tidak lebih merupakan praktik-praktik “jurnalisme Frankenstein,” yakni sekadar mengambil berita dan memoles bagian judulnya supaya sedemikian provokatif dari sumber-sumber pemberitaan media lain. TKA ilegal dari Tiongkok dideskripsikan sebagai pihak asing yang memperburuk kehidupan buruh nasional. Hal ini menunjukkan bahwa TKA ilegal dari Tiongkok itu diposisikan sebagai sosok yang menimbulkan kepanikan moral. Selain itu, mereka juga digambarkan sebagai setan rakyat yang memang pantas untuk dilaknat dan diusir dari Indonesia karena telah menciptakan ketakutan dan berwatak patologis.*

**Kata kunci:** *hoaks, tenaga kerja asing dari Tiongkok, kepanikan moral, budaya ketakutan*

---

**DDC: 302.2**

**Nina Widyawati**

## **KOMODIFIKASI KEHIDUPAN PRIBADI DAN DEMOKRASI SEMU DALAM BUDAYA DIGITAL<sup>1</sup>**

### **ABSTRAK**

*Digital adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memengaruhi perubahan struktur masyarakat dari mass ke mass-self. Pesan media digital umumnya tersegmentasi dan menunjukkan pergeseran budaya dari budaya massa ke custom. Teknologi digital melahirkan berbagai platform media sosial yang memfasilitasi individu untuk memproduksi konten sehingga lahirnya masyarakat sebagai produsen sekaligus konsumen (prosumer). Perkembangan ini diasumsikan melahirkan masyarakat yang egaliter. Oleh sebab itu, media digital dilihat sebagai ruang publik yang netral. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perilaku prosumsi dalam praktik keseharian generasi internet, yaitu generasi Y dan Z serta implikasinya terhadap interaksi sosial. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui focus group discussion (FGD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua informan merupakan prosumer. Produksi dilakukan melalui ekspose kehidupan sehari-hari. Informan merupakan audience aktif terkait human interest, tetapi sedikit pasif dalam konsumsi informasi sosial politik karena informasi diperoleh dari portal berita dan komunitas. Melalui teknologi digital, subjek penelitian mampu meningkatkan produktivitas karena dapat mengerjakan lebih dari satu kegiatan secara bersamaan, yaitu kuliah sambil bekerja. Namun, media digital belum sepenuhnya egaliter dan demokratis karena komunitas virtual bisa menghambat kebebasan berekspresi.*

**Kata kunci:** *budaya digital, prosumsi, komodifikasi, demokrasi semu*

---

<sup>1</sup> Data penelitian ini diambil dari FGD dalam rangka pengumpulan data penelitian “Media Baru dan Perubahan Masyarakat Pasca Orde Baru, Politik Sirkulasi Budaya Populer dan Media Baru Pasca Orde Baru” yang belum pernah dipublikasikan.

---

**DDC: 302.2**

**Dian Tri Hapsari**

## **JURNALISME RADIO PADA ERA DIGITAL: TRANSFORMASI DAN TANTANGAN**

### **ABSTRAK**

*Di Indonesia sepanjang tahun 2015, sejumlah media cetak memutuskan tutup dan beralih ke digital. Di tengah meningkatnya pertumbuhan pengguna Internet, bagaimana masa depan jurnalisme radio yang juga terbilang sebagai media tradisional seperti media cetak? Dalam artikel ini, penulis memfokuskan pada bagaimana radio sebagai media tradisional bertransformasi menjadi media baru di era digital. Garis besar tulisan ini membahas transformasi radio sebagai media baru dari sisi model aksesnya yang menggunakan Internet dan bagaimana perubahan regulasi siaran radio memengaruhi proses demokrasi di Indonesia. Artikel ini berpendapat bahwa dengan adanya perubahan tersebut, radio bukan saja beradaptasi dengan tuntutan teknologi baru, namun juga bertransformasi dalam menghadapi tantangan perubahan teknologi dan akses penggunaannya. Pascareformasi telah memberikan tanda zaman dalam perubahan jurnalisme radio. Kesadaran peran informasi radio diikuti oleh pertumbuhan jumlah informasi radio yang dinilai sebagai perubahan ekspresi masyarakat Indonesia yang lebih demokratis. Namun, perkembangan akses radio juga memunculkan gejala spiral of silence tentang relasi wacana mayoritas yang harus menjadi perhatian radio sebagai media alternatif pada era digital. Perimbangan suara yang terisolir dalam argumen teori spiral of silence menjadi tantangan radio pada era digital ini. Tulisan ini berdasarkan penelitian kualitatif yang mengkaji opini publik pada radio sebagai media digital interaktif dengan menggunakan teori spiral of silence.*

**Kata Kunci:** Radio, teknologi, media baru, jurnalisme, media tradisional, Opini Publik, Spiral of Silence.

---

**DDC: 390.9**

**Ahmad Helmy Fuady**

## **TEKNOLOGI DIGITAL DAN KETIMPANGAN EKONOMI DI INDONESIA**

### **ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu cepat melalui revolusi digital telah menimbulkan optimisme kemajuan ekonomi. Namun, perkembangan teknologi tersebut juga memunculkan kekhawatiran akan semakin tingginya tingkat ketimpangan ekonomi karena sifat teknologi yang bias modal dan keterampilan. Selain itu, otomatisasi yang muncul akibat perkembangan teknologi dianggap akan menggerus permintaan atas tenaga kerja. Tulisan ini bertujuan menganalisis hubungan antara kemajuan TIK dan ketimpangan ekonomi di Indonesia. Data yang ada menunjukkan bahwa pembangunan TIK di Indonesia masih relatif rendah dibanding negara-negara tetangganya. Pembangunan TIK antarwilayah juga masih sangat timpang. Analisis dalam tulisan ini menunjukkan pembangunan TIK lebih menguntungkan tenaga kerja terampil dan kelompok berpendapatan tinggi dibanding tenaga kerja kasar dan kelompok berpendapatan rendah.*

**Kata Kunci:** teknologi digital, ketimpangan, disrupsi, indeks pembangunan TIK

---

**DDC: 302.2**

**Maruti Asmaul Husna\*) Subagio dan Budi Irawanto\*\*)**

## **BEYOND PROSUMPTION: PRAKTIK PROSUMSI PENULIS KONTEN DALAM PLATFORM NEWS AGGREGATOR UC NEWS<sup>2</sup>**

### **ABSTRAK**

*Kemunculan teknologi Web 2.0 memungkinkan para pengguna internet tidak lagi terbatas menjadi konsumen yang mampu membaca, menjelajah, dan mengonsumsi konten internet saja. Lebih dari itu, kini pengguna dapat terlibat aktif menjadi konsumen sekaligus produsen (prosumer). Salah satu platform digital yang menjadi tren dalam satu dekade terakhir adalah news aggregator. Penelitian ini membahas aktivitas produksi-konsumsi (prosumsi) tulisan-tulisan sebagai bagian dari digital labor (pekerja digital) oleh para penulis konten di aplikasi UC News,*

---

<sup>2</sup> Tulisan ini merupakan bagian dari tesis yang disusun oleh Maruti Asmaul Husna Subagio (2018) dengan judul "Prosumsi Penulis Konten dalam Platform News Aggregator (Fenomena Digital Labor Penulis Konten dalam Aplikasi UC News) pada Program Studi Kajian Budaya dan Media Sekolah Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

salah satu news aggregator terbesar di Indonesia. Tujuan penelitian ini ialah menganalisis praktik-praktik prosumsi yang dilakukan oleh penulis konten UC News dikaitkan dengan posisinya sebagai pekerja digital. Metodologi yang digunakan adalah etnografi virtual untuk memperoleh gambaran tentang kebudayaan digital yang termediasi internet. Data didapatkan dari jawaban pertanyaan terbuka kepada enam orang informan yang dipilih berdasarkan variasi tingkat keaktifan dan lama keterlibatan menjadi penulis konten UC News. Selain itu, data sekunder penulis dapatkan dari konten-konten tulisan yang dihasilkan para informan di media UC News. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para penulis konten melakukan praktik prosumsi dengan cara yang beragam, mulai dari mencari sendiri informasi tulisan (*witness journalism*) hingga mengolah informasi yang ada di media maupun literatur untuk dibuat tulisan baru. Peneliti juga menemukan bahwa bentuk kapitalisme era prosumer tidak sebatas memengaruhi penulis konten melakukan aktivitas produksi dan konsumsi saja, namun juga meluas pada distribusi dan marketisasi oleh para user sendiri.

**Kata kunci:** penulis konten, news aggregator, prosumsi, Web 2.0

---

**DDC: 305.4**

**Widjajanti M Santoso<sup>3</sup>**

## **KONSTRUKSI FEMININITAS DAN PROBLEMATIKA EKSPRESI RUANG PUBLIK VIRTUAL**

### **ABSTRAK**

Konstruksi femininitas menunjukkan perubahan sosial yang dapat dilihat dari konstruksi perempuan sebagai anak revolusi pada masa Orla dan “ibuisme” pada masa Orba. Namun, pada masa Orde Reformasi, terjadi situasi paradoks, yaitu perempuan kembali perlu berjuang untuk representasinya. Tulisan ini mengangkat masalah konstruksi gender yang ada pada saat ini, dengan tujuan membuka mata masyarakat tentang adanya ragam konstruksi gender dan melihat kelompok sosial yang menggalang pemaknaan tersebut. Masyarakat perlu mengetahui adanya upaya-upaya kelompok yang mempertanyakan konstruksi gender yang diwarnai oleh kepentingan dari kelompok tersebut. Ekspresi femininitas di ruang publik merupakan gambaran pandangan yang beredar di masyarakat tentang perempuan, seperti yang muncul dalam ruang publik di media sosial, yakni di aplikasi pesan singkat Whatsapp. Konstruksi sosial tentang perempuan yang awalnya dilakukan oleh negara, sekarang berada di tangan kelompok sosial di masyarakat yang menggunakan dalih keagamaan, misalnya yang dilakukan oleh HTI. Pemaknaan “baru” terhadap partisipasi perempuan terjadi di ruang publik virtual yang memiliki potensi mengganggu pemaknaan yang sudah berjalan di masyarakat. Pemaknaan ini menunjukkan kontestasi antara pemaknaan yang dikembangkan gerakan perempuan dengan pemaknaan yang dilakukan kelompok HTI. Dalam proses ini, konstruksi heteronormativitas menguat sehingga peran perempuan terdorong kembali ke ruang domestik dan menghasilkan gambaran ambigu tentang peran perempuan di ruang publik, termasuk di ruang publik virtual.

**Kata Kunci:** femininitas, ruang publik virtual, masalah perempuan

---

**Rosita Dewi**

### **RINGKASAN DISERTASI**

## **ADAT RECOGNITION IN MERAUKE INTEGRATED FOOD AND ENERGY ESTATE IN PAPUA, INDONESIA**

*Summary of Dissertation, Adat Recognition in Merauke Integrated Food and Energy Estate in Papua, Indonesia, Graduate School of Asian and African Areas Studies, Kyoto University, Japan, xx+305pp.*

### **ABSTRAK**

Pemerintah Indonesia memberikan otonomi khusus (otsus) untuk Papua sebagai solusi menang-menang (*win-win solution*) upaya penyelesaian konflik di Papua. Otsus tersebut memberikan jaminan rekognisi bagi Papua secara legal. Meskipun demikian, orang Papua tidak puas dengan rekognisi tersebut karena adanya celah yang sangat luas antara pelaksanaan rekognisi dalam pandangan pemerintah dengan bentuk rekognisi yang diharapkan oleh orang Papua. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemerintah melakukan “pembajakan” terhadap pelaksanaan rekognisi Papua sehingga terjadi korupsi terhadap rekognisi (*corrupted recognition*) melalui pembentukan Lembaga

<sup>3</sup> Artikel ini perbaikan dari naskah yang dipresentasikan pada Pre Conference ICWG 2018, kerjasama antara IPSK LIPI dengan AIWA dan KPPPA yang mendukung isu kepemimpinan Perempuan di Asia.

Masyarakat Adat (LMA) dan pemetaan partisipatif. Hal ini terlihat jelas dalam pengembangan proyek Merauke Integrated Food and Energy Estate (MIFEE) di Papua . Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografis yang mencakup pengamatan terlibat, wawancara, dan studi pustaka.

**Kata kunci:** *rekognisi, adat, MIFEE, otonomi khusus, Papua, lembaga masyarakat adat, pemetaan partisipatif*

---

**Fachri Aidulsyah**

## **TINJAUAN BUKU**

### **ISLAMISME DAN POLITIK KEWARGAAN DI INDONESIA**

*Judul Buku: Eric Hiariej And Kristian Stokke (Eds.). 2017. Politics Of Citizenship In Indonesia. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor In Cooperation With Polgov Fisipol Ugm Dan University Of Oslo, Viii + 394 Pages; 16 X 24 Cm, Isbn: 978-602-433-507-6*







# MASYARAKAT INDONESIA

## MAJALAH ILMU-ILMU SOSIAL INDONESIA

VOLUME 44

NOMOR 1, ..... 2018

---

**DDC: 302.3****Ahmad Fuadillah Sam****E-NETWORK SOCIETY: CITIZENS COMMUNALITY IN SMART CITY CONTEXT****ABSTRACT**

Smart city is an informational society's product through which the society considers that information as a main form to build relations. In this context, smart city becomes an infrastructure that supports network society to work. This article aims to describe smart city's implication towards the emergence of communality in the city. This study used a qualitative method, through in-dept interviews with related stakeholders to exploring relevant and important data and information about citizens' communalism produced by Jakarta Smart City Program. Recent studies show theoretical debates about roles and implications of smart city on citizen's trust towards the government mediated by the technology. This article offers an optimism views concerning smart city as the way the network society manifests through a form of communalities within virtual community. This study shows the ways smart city regulation facilitated by state provides a space for information production by citizens hence communalism built in citizens context. City Communalism, in fact could be build within network society mechanism brought by government infrastructure within smart city form.

**Keywords:** *Network Society, Smart City, Virtual Community, City Communalism, Jakarta Smart City*

---

**DDC: 305.8****Ibnu Nadzir****RECLAIMING INDONESIAN-NESS: ONLINE AND OFFLINE ENGAGEMENT OF INDONESIAN EXILES IN NETHERLANDS****ABSTRACT**

*This article explores online-offline engagements of Indonesian exiles in Netherlands. By looking into their internet practices, this article affirms the notion that it is essential for Internet research to comprehend social and cultural practices engaged in both space as an entanglement. To elaborate the argument, this article analyzed two important cases where the online-offline engagements are performed by Indonesian exiles, which are IPT 1965 events and Diskusi Forum (forum discussion). Since the social and cultural practices were performed online and offline, this research is also conducted in both spaces simultaneously. The research itself was initiated from two main questions, first, how do Indonesian exiles employed online-offline engagement to mobilize their cause? Second, how do their online-offline engagement affect their existence as a displaced community? The article then argues that the engagement enacted by Indonesian exiles is performed fluidly in online-offline spaces. In consequence, events and practices in both arenas are influential to one another. Moreover, borrowing the framework of Jackson (2013) on storytelling, this article shows that the online-offline engagements has enabled Indonesian exiles to reclaim the sense of being Indonesian.*

**Keywords:** *online, offline, Indonesian-ness, exiles, Internet*

---

**DDC: 302.2**

**Triyono Lukmantoro**

## **THE HOAXES OF ILLEGAL FOREIGN WORKERS FROM CHINA: MORAL PANICS AND CULTURE OF FEAR**

### **ABSTRACT**

At the end of December 2016, several hoaxes emerged stating that there were about ten million, even twenty million, illegal foreign workers from China who were invading Indonesia. Although the hoaxes have been strongly denied and regarded as slander by the government, in fact, the hoaxes were already spreading. One of the sites that produce these hoaxes is *Postmetro*. This article is a textual review of various hoax titles displayed by *Postmetro*. The results of this study show that the various hoaxes are no more than the practices of “Frankenstein journalism,” which is simply taking news and polishing the title to be so provocative from other media sources. The illegal foreign workers from China are described as the foreigner who exacerbates the life of national laborers. This shows that illegal foreign workers from China were positioned as a figure that caused moral panics. In addition, they are also described as demons of the people (folk devils) who deserve to be cursed and expelled from Indonesia for creating fear and pathological character.

*Keywords: hoax, illegal foreign workers from China, moral panics, culture of fear*

---

**DDC: 302.2**

**Nina Widyawati**

## **COMMODIFICATION OF PRIVACY AND PSEUDO-DEMOCRACY IN DIGITAL CULTURE**

### **ABSTRACT**

Digital is the development of information and communications technology, that changes the social structure, from mass to mass-self. Segmented digital media messages have shifted the culture, from mass culture to custom. Digital technology delivers social media platforms that facilitate individuals in producing content. Now individuals are a producers as well as consumers (prosumer), and assumed in contributing toward egalitarian society, as a neutral public space. The aim of this research are analyzes the behavior of prosumption in the daily practice of internet generation that is Y and Z generation and its implication to social interaction. The subject of research is a student of Communication Studies Program, Atma Jaya University Yogyakarta. The approach used is qualitative, and data collection is through focus group discussion (FGD). The results showed that all informants were prosumer. They are producing by everyday life exposition. On the one hand, informants are active audience in consuming the human interest information, on the other hand, they are passive audience in consumption social and political information. Many of them obtain information from the news portal and community. Digital technology increases productivity because individuals are able to do more than one activity simultaneously such as a student and workers. Unfortunately, digital media has not been egalitarian and democratic sphere, as the effect the virtual communities may decrease the freedom of expression.

*Keywords: digital culture, prosumption, commodification, pseudo-democracy*

---

**DDC: 302.2**

**Dian Tri Hapsari**

## **RADIO JOURNALISM IN DIGITAL ERA: TRANSFORMATION AND CHALLENGE**

### **ABSTRACT**

During the periode of 2015, in Indonesia, a number of print newspapers decided to stop publishing their printing media and switch to digital. This is also challenging for radio since it could be considered as traditional media such as the printing media. In this article, the authors explain how radio as a traditional mass-media is transformed into a new medium in the digital era. The outline of this paper discusses radio transformation as a new medium in terms of access model that uses the Internet and radio broadcast regulatory changes affect the democratic process in Indonesia. This article argues that throughout those changes, radio has not only adapted to the new technological demands while at the same time transform the media by facing the new technological challenger and access to their audience. However, despite the adaptability of radio towards the digital era, this new media era has brought up the seemingly silencing process of minority voice by the majority. This could be concurred through concept

of spiral of silence. This article is a qualitative research that pays attention to several processes of adaptation and transformation that radio has gone through since the era of Reformasi in Indonesia.

**Key Words:** *Radio, technology, new media, journalism, traditional media, public opinion, spiral of silence*

---

**DDC: 390.9**

**Ahmad Helmy Fuady**

## **DIGITAL TECHNOLOGY AND ECONOMIC INEQUALITY IN INDONESIA**

### **ABSTRACT**

The rapid development of information and communication technology (ICT) through the digital revolution has raised optimism for economic development. However, it has also raised concerns about the increasing level of inequality because of capital and skill-biased technology. Automation arising from technological developments is also considered to decrease demand for labor. This paper aims to analyze the relationship between ICT development and economic inequality in Indonesia. It shows that ICT development in Indonesia is relatively poor and behind its neighbouring countries. There is also interregional inequality of ICT development in this country. Analysis of this paper shows that ICT development give more benefit to skilled labor and those in highest income group than to unskilled labor and those in lower income groups.

**Keywords:** *digital technology, inequality, disruption, ICT development index*

---

**DDC: 302.2**

**Maruti Asmaul Husna\*) Subagio dan Budi Irawanto\*\*)**

## **BEYOND PROSUMPTION: PROSUMPTION PRACTICE OF CONTENT WRITERS IN NEWS AGGREGATOR PLATFORM UC NEWS**

### **ABSTRACT**

The emergence of Web 2.0 technology has made the internet users not only restricted by reading, browsing, and consuming the internet content. Nowadays the users can contribute actively as both consumer and producer at the same time (prosumer). One of the digital platforms that has become a trend in the present decade is news aggregator. This research will examine how the content writers in UC News, as one of the biggest news aggregator in Indonesia, do their production-consumption (prosumption) writing activity as a part of digital labor. The purpose of this research is to analyze the prosumption practices which are done by the UC News's content writers in relation to their position as digital labor. The methodology that is applied in this research is virtual ethnography to obtain the representation of digital culture mediated by the internet. The data are obtained from the answers of open-ended questions to 6 informants who are selected according to rate of activity in the platform, and the period of involvement as a content writer in UC News. In addition, the secondary data are collected from the writing contents which are produced by the informants. The findings of this research show that the content writers did their prosumption practices in a variety of ways, either through the information of writing (witness journalism), or through process the available information in the media as well as literatures that become the stuff of new writings. The researcher also found that the form of capitalism in prosumer era did not influence the content writers in doing production and consumption activity only but also distribution and marketization by the users.

**Keywords:** *content writers; news aggregator; prosumption; Web 2.0*

---

**DDC: 305.4**

**Widjajanti M Santoso<sup>1</sup>**

## **PROBLEMATIC OF FEMININITY CONSTRUCTION IN VIRTUAL PUBLIC SPHERE**

### **ABSTRACT**

Femininity construction is very apparent in Indonesia's women's movement. It can discernible in the definition of women by the state, across in three political orders (Orla, Orba and Orde reformasi). In Orla woman is the daughter of revolution, in Orba is the "Ibuisme" and in Orde Reformasi, there are paradox; women have to fight back for her representation. The article shows the problematic of femininity construction, in order for society to

---

<sup>1</sup> Artikel ini perbaikan dari naskah yang dipresentasikan pada Pre Conference ICWG 2018, kerjasama antara IPSK LIPI dengan AIWA dan KPPPA yang mendukung isu kepemimpinan Perempuan di Asia.

understand the meaning making process. The expression of femininity captured in the social media such as the WA Group. Formerly state played a significant role, which eventually decreased according to the position of power in the state, now there are other, such as by the HTI. The growing 'new' definition of women's participation by the HTI, happening in virtual public sphere, contests definition of gender and position of women in society. This situation is in the same condition, where the heteronormativity is stronger. The virtual public sphere shows a new challenging scope of women's movement that need to be reconsidered thoroughly.

**Key words:** *femininity, virtual public sphere, women's problem.*

---

**Rosita Dewi**

## **RINGKASAN DISERTASI**

### **REKOGNISI ADAT DALAM PENGEMBANGAN MERAUKE INTEGRATED FOOD AND ENERGY ESTATE DI PAPUA, INDONESIA**

*Summary of Dissertation, Adat Recognition in Merauke Integrated Food and Energy Estate in Papua, Indonesia, Graduate School of Asian and African Areas Studies, Kyoto University, Japan, xx+305pp.*

#### **ABSTRACT**

*The Indonesia government issued the special autonomy law for Papua for granting legal recognition of the Papuan to reduce conflict in Papua. This recognition was not, however, a satisfactory answer for the Papuans; there is a wide gap between the adat (customary) recognition by the Indonesian state and the recognition expected by the Papuans. I argued that the Indonesian government applies the corrupted recognition by hijacking adat recognition in Papua. This is clearly shown in the issue of adat lands in the Merauke district, where the Merauke Integrated Food and Energy Estate (MIFEE) project was developed. This research shows the form of corrupted recognition in Papua by the existence of Customary Community Council (new LMA) and participatory mapping in MIFEE. This research uses qualitative approach with ethnographic method consisted of participant observations, interviews, and literature studies.*

**Keywords:** *recognition, adat, MIFEE, special autonomy law, Papua, customary community council, LMA, participatory mapping*

---

**Fachri Aidulsyah**

## **TINJAUAN BUKU**

### **ISLAMISM AND THE POLITICS OF CITIZENSHIP IN INDONESIA**

*Judul Buku: Eric Hiarij And Kristian Stokke (Eds.). 2017. Politics Of Citizenship In Indonesia. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor In Cooperation With Polgov Fisipol Ugm Dan University Of Oslo, Viii + 394 Pages; 16 X 24 Cm, Isbn: 978-602-433-507-6*

## **BEYOND PROSUMPTION: PRAKTIK PROSUMSI PENULIS KONTEN DALAM PLATFORM NEWS AGGREGATOR UC NEWS<sup>1</sup>**

**Maruti Asmaul Husna\*) Subagio dan Budi Irawanto\*\*)**

\*)*Prodi Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada*  
*Email: marutiahs@gmail.com*

\*\*) *Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada*  
*Email: budiirawanto@yahoo.com*

### **ABSTRACT**

The emergence of Web 2.0 technology has made the internet users not only restricted by reading, browsing, and consuming the internet content. Nowadays the users can contribute actively as both consumer and producer at the same time (prosumer). One of the digital platforms that has become a trend in the present decade is news aggregator. This research will examine how the content writers in UC News, as one of the biggest news aggregator in Indonesia, do their production-consumption (prosumption) writing activity as a part of digital labor. The purpose of this research is to analyze the prosumption practices which are done by the UC News's content writers in relation to their position as digital labor. The methodology that is applied in this research is virtual ethnography to obtain the representation of digital culture mediated by the internet. The data are obtained from the answers of open-ended questions to 6 informants who are selected according to rate of activity in the platform, and the period of involvement as a content writer in UC News. In addition, the secondary data are collected from the writing contents which are produced by the informants. The findings of this research show that the content writers did their prosumption practices in a variety of ways, either through the information of writing (witness journalism), or through process the available information in the media as well as literatures that become the stuff of new writings. The researcher also found that the form of capitalism in prosumer era did not influence the content writers in doing production and consumption activity only but also distribution and marketization by the users.

**Keywords:** *content writers; news aggregator; prosumption; Web 2.0*

### **ABSTRAK**

*Kemunculan teknologi Web 2.0 memungkinkan para pengguna internet tidak lagi terbatas menjadi konsumen yang mampu membaca, menjelajah, dan mengonsumsi konten internet saja. Lebih dari itu, kini pengguna dapat terlibat aktif menjadi konsumen sekaligus produsen (prosumer). Salah satu platform digital yang menjadi tren dalam satu dekade terakhir adalah news aggregator. Penelitian ini membahas aktivitas produksi-konsumsi (prosumsi) tulisan-tulisan sebagai bagian dari digital labor (pekerja digital) oleh para penulis konten di aplikasi UC News, salah satu news aggregator terbesar di Indonesia. Tujuan penelitian ini ialah menganalisis praktik-praktik prosumsi yang dilakukan oleh penulis konten UC News dikaitkan dengan posisinya sebagai pekerja digital. Metodologi yang digunakan adalah etnografi virtual untuk memperoleh gambaran tentang kebudayaan digital yang termediasi internet. Data didapatkan dari jawaban pertanyaan terbuka kepada enam orang informan yang dipilih berdasarkan variasi tingkat keaktifan dan lama keterlibatan menjadi penulis konten UC News. Selain itu, data sekunder penulis dapatkan dari konten-konten tulisan yang dihasilkan para informan di media UC News. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para penulis konten melakukan praktik prosumsi dengan cara yang beragam, mulai dari mencari sendiri informasi tulisan (witness journalism) hingga mengolah informasi yang ada di media maupun literatur untuk dibuat tulisan baru. Peneliti juga menemukan bahwa bentuk kapitalisme era prosumer tidak sebatas memengaruhi penulis konten melakukan aktivitas produksi dan konsumsi saja, namun juga meluas pada distribusi dan marketisasi oleh para user sendiri.*

**Kata kunci:** *penulis konten, news aggregator, prosumsi, Web 2.0*

---

<sup>1</sup> Tulisan ini merupakan bagian dari tesis yang disusun oleh Maruti Asmaul Husna Subagio (2018) dengan judul "Prosumsi Penulis Konten dalam Platform News Aggregator (Fenomena Digital Labor Penulis Konten dalam Aplikasi UC News) pada Program Studi Kajian Budaya dan Media Sekolah Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

## PENDAHULUAN

Dalam dua dekade terakhir, internet menjadi sumber penting bagi masyarakat untuk memperoleh informasi. Adanya peralihan teknologi internet dari Web 1.0 menjadi Web 2.0 mengubah banyak hal, termasuk cara khalayak menggunakan dan memanfaatkan media. Sebagaimana dituliskan Ritzer (2011) dalam *The McDonaldization of Society* 6, Web 1.0 memberikan pengalaman konsumen yang terbatas pada membaca, menjelajah internet, dan mengonsumsi konten *online*, sementara Web 2.0 meningkatkan kemampuannya dengan memungkinkan khalayak ikut menulis dan memproduksi konten. Keterlibatan khalayak tidak lagi hanya sebatas menjadi konsumen, namun juga produsen yang dikenal dengan istilah prosumer. Tulisan ini adalah upaya kritis terhadap praktik-praktik produksi-konsumsi (prosumsi) yang dilakukan oleh masyarakat pengguna internet era Web 2.0, khususnya yang dilakukan oleh para penulis konten dalam platform *news aggregator* UC News yang menjadi objek penelitian ini.

Menurut Ritzer dan Jurgenson (2010), kehadiran Web 2.0 tidak sekadar mengubah wajah media *online* dan pola kerja di dalamnya, tetapi juga menciptakan bentuk kapitalisme baru secara signifikan, yakni kapitalisme prosumer. Jika dahulu bentuk kapitalisme terpisah sebagai kapitalisme produksi dan kapitalisme konsumsi, dengan kaburnya batas antara produksi dan konsumsi, keduanya tak lagi bisa dipisahkan. Di dalam kapitalisme prosumer, kontrol dan eksploitasi memiliki karakter berbeda dengan bentuk kapitalisme yang lain. Manipulasi dan eksploitasi yang terjadi di dalamnya tidak tampak dengan jelas, namun berjalan dengan lebih canggih. Di dalam kapitalisme prosumer, terdapat tren pekerja yang tidak dibayar atau bekerja dengan bayaran rendah. Hal ini terutama banyak dialami oleh pekerja digital. Sebelum masuk pada pembahasan praktik prosumsi dan kaitannya dengan kapitalisme prosumer, peneliti akan memaparkan secara singkat mengenai konteks historis *platform* digital di Indonesia.

Titik tolak kemunculan media digital di Indonesia dirasakan secara besar-besaran sejak 1998, tepatnya setelah terjadi transisi demokrasi.

Sebagaimana disampaikan Hill dan Sen (2000), *e-mail lists*, ICQ *chatgroups*, dan *blogs* adalah media-media yang krusial digunakan pada masa-masa reformasi di penghujung 1990-an itu (dalam Tapsell, 2017, 17). Masuknya produk-produk telepon genggam murah dari Tiongkok pada awal 2000-an dan masuknya Blackberry, memungkinkan masyarakat Indonesia mengakses bentuk media partisipatoris, dimulai dari komunikasi pesan singkat atau *short message system* (SMS) dan selanjutnya melalui aplikasi-aplikasi media sosial. Penting untuk menekankan pandangan Hill dan Sen bahwa penggunaan internet adalah “aksi simbolis dari perlawanan dan sumber penting dari informasi selundupan.” Saat itu, banyak aktivis yang melihat internet sebagai teknologi baru yang ampuh untuk menyalurkan emansipasi warga.

Namun, menurut Tapsell, era digital di Indonesia secara gencar baru dimulai pada 2004. Sejak 2004, media sosial memulai perkembangannya di Indonesia, terutama yang berbasis di Amerika Serikat, contohnya YouTube (2005), Facebook (2006), Twitter (2008), dan Path (2010). Tahun 2004 juga bertepatan dengan pertama kalinya pemilihan presiden secara langsung dan demokratis oleh seluruh rakyat Indonesia, kemudian menghasilkan nama Susilo Bambang Yudhoyono sebagai presiden selama dua periode. Platform media partisipatoris semakin menguat selama masa jabatannya (Tapsell, 2017, 18).

Perkembangan teknologi pada dasarnya memberikan kontribusi bagi keberagaman media. Hingga kini, platform media digital jenisnya semakin beragam. Nasrullah membaginya menjadi 11 jenis media digital, yakni situs (*web site*), *e-mail*, forum di internet (*bulletin boards*), *blog*, Wiki, aplikasi pesan, internet “*broadcasting*,” *peer-to-*, the RSS, MUDs, dan media sosial (Nasrullah, 2013, 30–44). Straubhaar dan LaRose (dalam Nasrullah, 2013, 16) mencatat bahwa ada perubahan terminologi menyangkut media. Perubahan tersebut berkaitan dengan perkembangan teknologi, cakupan area, produksi massal (*mass production*), distribusi massal (*mass distribution*), hingga efek yang berbeda dengan yang ada di media massa. Peralihan teknologi internet Web 1.0 ke Web 2.0 semakin menegaskan perubahan itu. Audiens tidak lagi diposisikan sebagai konsumen yang pasif, namun konsumen sekaligus

produsen (prosumer) aktif. Teknologi Web 2.0 mensyaratkan partisipasi penggunaannya untuk keberlangsungan media. Contoh yang jelas terlihat pada *Facebook* dan *YouTube*. Pengguna kedua platform tersebut dibiarkan memproduksi konten berupa profil dan status sesuai keinginan mereka, sembari mengonsumsi konten-konten yang dibuat pengguna lain. Hal ini berarti di dalam *Web 2.0* terdapat ledakan dramatis prosumsi (Ritzer, 2010, 19).

Hal itu senada dengan pendapat Jan van Dijk (dalam Nasrullah, 2013, 20) yang mengatakan bahwa pada era media interaktif, khalayak dimungkinkan untuk melakukan umpan balik langsung dan bahkan ada transformasi dari batasan antara khalayak dan produsen informasi; khalayak pada era media interaktif bisa menjadi konsumen dan saat itu juga menjadi produsen dari informasi. Oleh karena itu, membicarakan media interaktif di internet atau media siber tidak sekadar membahas persoalan perangkat, melainkan juga melibatkan aspek-aspek para penggunaannya (Nasrullah, 2013, 21). Tanpa khalayak yang terlibat aktif dalam platform media baru, media tak akan berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

Platform digital yang mengajak dan membutuhkan keterlibatan masyarakat kini semakin populer dan bervariasi, salah satunya adalah *news aggregator*. *News aggregator* adalah situs atau *software* yang mengumpulkan dan menggabungkan berita dari sumber-sumber lain. Rouse (dalam Saputra, 2016) menguraikan agregator sebagai “*an individual or organization that gathers web content (and/or sometimes applications) from different online sources for reuse or resale.*” Definisi tersebut menitikberatkan pada pengumpulan konten dari situs-situs yang menyediakan teknologi *web services* sehingga pengguna dapat mengakses beragam *website* dalam waktu yang lebih cepat (Saputra, 2016).

Beberapa *news aggregator* memilih platform aplikasi yang konten-kontennya hanya dapat diakses secara lengkap dengan diunduh melalui *smartphone*. Beberapa contoh aplikasi *news aggregator* yang berkembang di Indonesia adalah aplikasi BaBe (Baca Berita), UC News, Baca, dan Kurio. Media alternatif baru dalam membaca

berita tersebut mengumpulkan dan menyajikan berita dari situs-situs berita arus utama. Selain itu, sebagian *news aggregator* juga menyajikan konten-konten (tulisan, video, gambar) yang didapat dari masyarakat biasa yang tertarik menjadi kontributor konten. Nantinya, berita dari media-media lain dan tulisan-tulisan dari kontributor warga tersebut akan muncul di halaman *headline* atau pun halaman rubrik dengan sistem algoritma tertentu pada aplikasi pengguna.

Masyarakat yang ingin menjadi kontributor konten pun dijanjikan sejumlah *reward* materi berupa uang, yang dihitung dengan cara berbeda antara masing-masing platform. UC News, distributor konten UCWeb dari Alibaba Group, menghitung *reward* untuk setiap tulisan berdasarkan poin indeks kontributor. Poin ini dihitung melalui penilaian tertentu, seperti kualitas konten, pengaruh pada pembaca, interaksi, profesionalitas, dan keaktifan. Sementara itu, Baca menghitung berdasarkan *revenue sharing* iklan yang masuk untuk setiap konten. Hal ini berbeda dengan BaBe, misalnya, yang menerapkan harga tetap untuk setiap konten yang dihasilkan. Adanya *reward* dalam bentuk uang ini turut menjadi pemicu utama semakin populernya pekerjaan penulis konten di masyarakat.

Dilansir dari Liputan 6.com (“Alasan Penulis,” 2017), UC News menyatakan bahwa konsumsi konten *online* di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 61% pada 2016 dibandingkan dengan tahun sebelumnya. UC News juga melaporkan bahwa konsumsi konten UC We-Media oleh para penulis, blogger, influencers, atau penulis independen lainnya meningkat enam kali lipat pada Desember 2016 dibandingkan dengan enam bulan sebelumnya.

Tren meningkatnya partisipasi masyarakat sebagai pengisi konten dalam platform *online* tersebut ditunjang dengan kemajuan teknologi, akses internet, dan ketersediaan variasi platform yang mendukung masyarakat untuk menorehkan pikiran mereka menjadi tulisan digital. Selain itu, keuntungan berupa materi atau penghasilan yang akan didapatkan para pengisi konten, juga menyebabkan peningkatan partisipasi masyarakat. Di samping itu, waktu kerja yang fleksibel dan dapat dikerjakan di mana saja,



dapat mengasah kreativitas serta wawasan adalah kelebihan tersendiri bagi orang yang memilih bekerja sebagai penulis konten atau *freelancer*. Ditambah lagi, motif *personal branding* semakin mengukuhkan ketertarikan para penulis konten yang mampu memperoleh panggung popularitas melalui media yang diisi olehnya.

Kemudian muncul pertanyaan apakah khalayak benar-benar mendapat keuntungan sesuai yang dijanjikan pihak media tersebut. Apakah pekerjaan sebagai penulis konten mendatangkan keuntungan sesuai ekspektasi? Ataukah sebaliknya, tidak semua penulis konten sukses dalam menjalani pekerjaannya meski sudah berupaya keras? Ritzer menerangkan bahwa eksploitasi muncul dengan lebih ambigu dalam kasus *Web 2.0* (Ritzer 2010, 26). Organisasi (seringnya berupa perusahaan) menjadi pemilik sebagian besar sumber daya pada *Web 2.0*, misalnya Amazon, Wikipedia, dan *Facebook*. Produsen konten memang para pengguna, namun keuntungan—atau setidaknya potensi keuntungan—masih dipegang oleh pihak perusahaan. Mereka memberi para pengguna hanya sebagian kecil dari sumber daya produktif.

Bagaimana praktik yang terjadi pada penulis konten UC News? Seperti apa andil mereka dalam aktivitas prosumsi konten-konten di UC News? Satu hal yang menarik adalah sebagian penulis konten merupakan warga biasa yang tidak memiliki bekal ilmu jurnalisme. Hal ini berbeda dengan situs berita *mainstream* yang mengelola berita dari wartawan profesional. Oleh karena itu, proses produksi tulisan-tulisan yang dihasilkan oleh penulis konten adalah suatu hal yang menarik untuk diteliti. Tidak bisa dipungkiri bahwa penulis konten bukan hanya berperan sebagai produsen, namun juga sekaligus sebagai konsumen yang menggunakan informasi dari sumber-sumber media lain untuk diolah menjadi tulisan baru. Jadi, praktik produksi dan konsumsi (prosumsi) adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kajian terhadap penulis konten di platform digital.

Penelitian ini mengeksplorasi dan menganalisis fenomena pekerjaan pengisi konten dalam platform *news aggregator* UC News. Peneliti melihat adanya praktik prosumsi yang signifikan dalam pekerjaan penulis konten tersebut. Hal ini sejalan dengan Ritzer dan Jurgenson (2010) yang

mengatakan bahwa ledakan penggunaan konten *online* saat ini adalah cerminan dari prosumsi yang semakin meningkat. Tren ini kemudian memunculkan bentuk kapitalisme baru, yakni kapitalisme era prosumer. Dalam kapitalisme prosumer, kontrol dan eksploitasi dilakukan dengan karakter berbeda dengan bentuk kapitalisme lainnya (kapitalisme produksi atau kapitalisme konsumsi). Namun, kapitalisme prosumer tidak hanya menampakkan kegiatan prosumsi dan konsumsi yang dilakukan sekaligus oleh para “pekerja.” Lebih dari itu, sistem kapitalisme prosumer menuntut pula para pelaku atau pekerjanya dalam aktivitas distribusi dan marketisasi. Dengan kecanggihan teknologi yang tidak henti berkembang, sifat hegemoni dalam kapitalisme prosumer berlangsung semakin manipulatif.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode etnografi virtual yang dilakukan kepada enam objek penelitian, yakni penulis konten di UC News. Keenam informan tersebut dipilih dengan variasi tingkat keaktifan menulis konten dan lama keterlibatan menjadi penulis konten UC News. Etnografi virtual diharapkan dapat memperkaya temuan-temuan penelitian karena tak bisa dipungkiri bahwa penelitian ini sangat berkaitan dengan kebudayaan digital atau *cyberculture* yang terjadi di ruang maya. Etnografi virtual dapat mengungkapkan data penelitian yang tidak bisa ditemukan melalui observasi partisipatif dan wawancara *offline*.

Merujuk argumen Hine (dalam Wibowo, 2015, 8) dalam melakukan etnografi yang termediasi internet, internet dilihat sebagai budaya di mana para pengguna memanfaatkan internet untuk keuntungan mereka. Namun, perlu dilakukan dua pendekatan dalam melakukan etnografi ini. *Pertama*, melihat internet sebagai sebuah produk budaya (teknologi yang secara kontekstual diproduksi oleh individu tertentu untuk pemenuhan tujuan dan prioritas tertentu). Selain itu, perlu juga melihat bagaimana teknologi dibentuk, dipasarkan, diajarkan, dan dipergunakan. *Kedua*, internet dilihat sebagai artefak budaya. Hal ini berkebalikan dengan pendekatan yang pertama, yakni melihat teknologi apa yang diproduksi, dan bagaimana produk tersebut secara kultural diproduksi. Oleh karena itu, kombinasi kedua pendekatan tersebut diperlukan.

Pada tahap pengambilan data, peneliti menyebarkan daftar pertanyaan terbuka berisi 35 pertanyaan kepada masing-masing informan. Selanjutnya, informasi tersebut digunakan sebagai data awal yang berlanjut pada wawancara lebih mendalam dengan para informan melalui media *WhatsApp*. Dalam penelitian ini, peneliti tidak sekadar mengamati pola praktik penulis konten dalam melakukan prosumsi pada platform *UC News*, namun peneliti juga ikut membuat akun di *UC News* dan memproduksi beberapa tulisan. Tujuannya agar peneliti memiliki pengalaman yang sama dengan informan dan dapat mengikuti aktivitas para informan melalui akun mereka. Data sekunder peneliti dapat dari konten-konten tulisan yang dihasilkan para informan di *UC News* serta dokumen-dokumen terkait panduan dan peraturan kebijakan yang ditampilkan *UC News* dalam *dashboard* akun bagi kontributornya.

## **NEWS AGGREGATOR DAN APLIKASI UC NEWS**

Sejak dimulainya era *Web 2.0*, konten-konten yang ada di internet terpusat pada pengguna-pengguna (*audiences*) internet itu sendiri. Arus informasi bergerak sangat cepat dalam jumlah yang begitu massif. Dalam satu dekade terakhir, kita telah melihat banyaknya situs-situs jejaring sosial, berbagai platform blog, serta situs-situs untuk saling berbagi foto dan video. Dengan banyaknya informasi tersebut, di satu sisi kita diuntungkan karena banyaknya pilihan yang tersedia. Di sisi lain, banyaknya informasi tersebut memunculkan kebingungan saking banyaknya pilihan. Kehadiran agregator menjadi penting pada era masifnya informasi saat ini dengan fungsinya untuk mengumpulkan data, mengolahnya, dan menyajikannya bagi netizen. Jika tanpa agregator, pembaca atau *audience* internet akan mengalami kesulitan mengatur informasi yang diinginkan. Seperti diungkapkan oleh Nugraha (2010) dalam *teknojurnal.com*, agregator menjadi komponen yang esensial untuk orang-orang yang menggunakan internet sebagai pusat informasi mereka dan membantu mengoptimalkan waktu serta efisiensi dalam menyerap konten-konten yang ada di internet.

*Content aggregator* dan *news aggregator* membuat pelayanan yang disajikan internet menjadi lebih terpersonalisasi bagi setiap penggunaannya. Hal ini berkaitan pula dengan analisis industri media yang disampaikan oleh Prof. Clayton M. Christensen,<sup>2</sup> Profesor Administrasi Bisnis dari Universitas Harvard (Haryanto, 2017). Dia menyebutkan bahwa salah satu dari tiga faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam kondisi media saat ini adalah selalu memikirkan kepentingan audience. Ada dua jenis *content aggregator*, yaitu yang hanya mengumpulkan materi dari berbagai sumber untuk situs web mereka dan yang mengumpulkan dan mendistribusikan konten yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan mereka (Prilani, 2017).

Banyak perdebatan yang muncul di antara para pelaku industri media terkait *news aggregator*. Menurut Alejandro (2010), kompetitor nyata media tradisional ialah *news aggregators*. Senada dengan pernyataan itu, CEO sekaligus pemimpin redaksi *gossipnews.com*, Agustinus Edy Kristianto, mengemukakan sebuah persoalan yang menurutnya kurang mendapat perhatian para pengelola media, yakni *content aggregator* (Margianto & Syaefullah, 2012). Menurut Kristianto, *content aggregator* adalah situs yang mengepul aneka informasi dari berbagai situs lain. Situs ini tidak memproduksi, melainkan hanya mengumpulkan. Secara teknis, praktik pengepulan ini dapat dilakukan secara otomatis melalui sistem *Really Simple Syndication* (RSS) dan sejenisnya. Letak persoalannya ialah ketika situs pengepul itu kemudian mendulang bisnis dari sesuatu yang tidak diproduksinya sendiri.

Dalam skala global, beragam *news aggregator* telah lama bermunculan. Yang paling banyak dikenal adalah *Google News* dan *Yahoo*. *Google News*, misalnya, mengumpulkan artikel-artikel dari *homepage*-nya dan membuatnya mampu dibaca dengan fungsi pencarian. Halaman pengepul itu lantas menghasilkan iklan bagi *Yahoo* dan *Google*. Contoh lainnya adalah *huffingtonpost*.

<sup>2</sup> Majalah *Nieman Reports* dalam edisi Musim Gugur (Fall) 2012, dengan judul besar “Be The Disruptor,” mengangkat laporan utama berupa wawancara dengan Prof. Christensen. Wawancara dilakukan oleh wartawan David Skok, seorang *Nieman fellow* yang juga wartawan *globalnews.ca* asal Kanada.

com dan *thedailybeast.com*, yang menawarkan agregasi dari reportase original dan komentar-komentar. Dalam sebuah kesempatan, bos media, Rupert Murdoch, pernah menyinggung soal ini. Menurutnya, *Google* seharusnya membayar setiap berita yang dicomot dari sejumlah media milik bos *starnews* itu (Margianto & Syaefullah, 2012, 46)

Di Indonesia, beberapa contoh aplikasi *news aggregator* yang berkembang adalah *UC News*, *BaBe* (Baca Berita), *Baca*, *Kurio*, *Flipboard*, *Feedly*, dan *Newsloop*. Seperti dilansir dari *Sindonews.com*, tujuan pembentukan platform *news aggregator* ialah menyederhanakan pencarian berita dan informasi (dalam Lesmana, 2016). Beberapa *news aggregator* menyediakan fasilitas berupa aplikasi yang dapat diunduh dalam *smartphone*. Pengguna yang mengunduh aplikasi tersebut disuguhkan konten berita dan informasi yang sebagiannya muncul sebagai notifikasi pada layar *smartphone*. Melalui sistem algoritma tertentu, *news aggregator* menampilkan tema-tema konten yang disukai pengguna dan menyaring konten yang tidak menarik bagi mereka.

Sebagaimana dituliskan Kevin Skaggs (2012), pelayanan *news aggregator* bersifat lebih personal dengan adanya kompetisi sistem algoritma dan kurasi editor yang muncul dalam *smartphone* setiap orang secara berbeda-beda. Pengguna dapat mengakses banyak konten, baik berupa tulisan, berita, video, atau *podcasts* dari banyak sumber hanya dengan membuka sebuah platform. Mesin algoritma yang bekerja dan atau rekomendasi editor membuat konten-konten yang muncul adalah yang sesuai dengan kecenderungan masing-masing pengguna, lewat statistik yang terekam dari hasil penjelajahan mereka di internet.

*News aggregator* berbeda dengan media tradisional jika ditinjau dari sistem produksi konten. Jika media tradisional masih mengandalkan wartawan—dengan pembekalan ilmu jurnalistik, kode etik, dan beragam aturan tentangnya—untuk memperoleh berita, *news aggregator* tidak melakukan hal itu. *News aggregator* ialah sebuah *platform* berupa situs atau *software* yang mengumpulkan konten-konten berita dari sumber-sumber media lain. Beberapa

*news aggregator* melibatkan masyarakat biasa yang cenderung tidak menempuh pembekalan pengetahuan jurnalistik sebagai kontributornya. Tulisan-tulisan yang diproduksi oleh para penulis konten dalam platform *news aggregator* hampir seluruhnya bukan tergolong karya jurnalistik, melainkan sangat beragam, misalnya tulisan opini dan pengalaman pribadi yang menarik. Namun, sebagian tulisan menyerupai produk jurnalistik karena penulisnya melakukan praktik peliputan.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2017,<sup>3</sup> terdapat 143,26 juta pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk sebesar 262 juta orang. Dalam persentase, penetrasi pengguna internet di Indonesia tersebut berjumlah 54,68%. Dari sisi kepemilikan perangkat untuk akses internet, sebanyak 25,72% menggunakan perangkat komputer/laptop. Sementara itu, hampir dua kali lipat lainnya, yakni 50,08%, memiliki perangkat *mobile* berupa *smartphone/tablet*. Layanan yang paling sering diakses berturut-turut dalam tiga besar adalah *chatting* (89,35%), *social media* (87,13%), dan *search engine* (74,84%). Alasan utama pengguna mengakses internet dalam bidang edukasi ialah untuk membaca artikel, yakni sebesar 55,30%. Angka statistik ini turut mendukung semakin tingginya pengguna *news aggregator* di Indonesia.

Penelitian ini menjelaskan praktik prosumsi yang terjadi pada para penulis konten di salah satu platform *news aggregator*, yakni *UC News*. *UC News* merupakan lini bisnis *news aggregator* dari *UC Browser* (Perdana, 2016). Pemain asal Tiongkok tersebut sebelumnya sudah terkenal dengan aplikasi browser-nya yang konon sudah memiliki pengguna aktif bulanan di seluruh dunia mencapai 420 juta orang. Dalam hal permodalan, *UC News* mendapat investasi 30 juta US\$ (sekitar Rp400 miliar) dari induk perusahaan mereka *UC Web* (Pratama, 2017). Jumlah tersebut masih lebih tinggi dibanding kompetitor *news aggregator* lain yang juga populer di Indonesia, yakni *Baca*. *Baca* mengumumkan investasi sebesar 10 juta US\$ (sekitar Rp130 miliar) untuk mengembangkan *platform* menulis yang mereka miliki, yakni *Nulis*.

<sup>3</sup> Data diunduh dari situs APJII (2017).

UC News memiliki keunggulan lain dari sisi banyaknya pengunduh. Dari data yang dirangkum App Annie (2017), dalam publikasi yang diterbitkan pada Januari 2018 tentang peringkat tertinggi aplikasi *mobile* paling banyak diunduh di Indonesia, UC News menduduki urutan kesepuluh. UC News menjadi satu-satunya aplikasi berbentuk *news aggregator* murni—dalam daftar yang sama ada aplikasi *Line* yang juga memiliki platform *news aggregator*, tetapi fungsi utama *Line* adalah aplikasi *chatting* dan telepon—dalam peringkat sepuluh besar tersebut. Sementara itu, aplikasi pendahulunya yang masih berada dalam satu induk perusahaan Alibaba Group, *UC Browser*, berada pada peringkat keempat.

### PRODUKSI-KONSUMSI (PROSUMSI)

Konsep prosumsi pertama kali dikenalkan oleh Alvin Toffler dalam bukunya *The Third Wave* tahun 1980 (Ritzer & Jurgenson, 2010). Sejak masa pra-industri, prosumsi telah dimulai. Toffler menyebutnya sebagai gelombang pertama (*first wave*). Masyarakat agrikultur saat itu mengonsumsi apa yang mereka produksi. Mereka bukanlah produsen ataupun konsumen seperti dalam pengertian kita sekarang karena itu mereka dapat dijuluki “prosumer” (Toffler, 1980,

266). Kemudian, pada tahap gelombang kedua (*second wave*), revolusi industri membuat adanya pemisahan kedua fungsi itu dan melahirkan apa yang sekarang kita sebut sebagai produsen dan konsumen. Pemisahan itu membuat penyebaran yang sangat cepat pada pasar atau jaringan nilai tukar. Pada gelombang kedua, masyarakat memproduksi untuk mendapat nilai tukar dan tidak cukup sekadar dipakai saja. (Toffler, 1980, 266–267).

Hari ini kita melihat gelombang kedua mengalami masa krisis. Semakin lama penguasaan yang progresif antara batas produsen dan konsumen semakin terlihat. Terjadi kenaikan yang signifikan pada prosumer yang dijalankan pada pola-pola pasar dalam kehidupan kita. Contoh prosumsi dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari adalah mengisi bahan bakar sendiri di pom bensin, munculnya teknologi perbankan elektronik, atau *self-service* di supermarket. Budaya konsumen pasif telah berubah menjadi prosumer aktif. Akibatnya, perusahaan terkaya dan terbesar dunia pun—untuk alasan teknologi dan ekonomi—melakukan akselerasi peningkatan prosumer (Toffler, 1980, 267–270).

Dalam artikel *Production, Consumption, Prosumption; The Nature of Capitalism in The*



Sumber: App Annie (Januari 2018)

**Gambar 1.** UC News berada dalam peringkat ke-10 sebagai aplikasi *mobile* paling banyak diunduh di Indonesia

*Age of The Digital 'Prosumer,'* Ritzer & Jurgenson (2010) mengatakan bahwa prosumsi terdiri dari dua hal, yaitu produksi dan konsumsi, serta hanya berfokus pada salah satu di antara keduanya. Dengan terjadinya ledakan pada penggunaan konten *online* saat ini, dapat disimpulkan bahwa prosumsi semakin meningkat. Dalam kapitalisme prosumer, kontrol dan eksploitasi dilakukan dengan karakter berbeda dibandingkan dengan kapitalisme bentuk lain (kapitalisme produksi atau kapitalisme konsumsi). Tren tersebut memunculkan kapitalisme prosumer baru (Ritzer & Jurgenson, 2010).

Secara lebih konkrit, Ritzer (2011) dalam *McDonaldization of Society 6*, memaparkan bahwa pembaruan teknologi internet *Web 1.0* menjadi *Web 2.0*. *Web 1.0* (misalnya, AOL, Yahoo) lebih bersifat sebagai *provider* daripada *user-generated*. Pengalaman yang diberikan *Web 1.0* pada pengguna internet terbatas pada membaca, menjelajah internet (*browsing*), dan mengonsumsi konten *online*. Sementara itu, *Web 2.0* meningkatkan kemampuannya secara signifikan dalam prosumsi sehingga pengguna internet dapat menulis dan memproduksi konten. Dapat dikatakan bahwa *Web 2.0* merupakan bentuk krusial dalam pengembangan *means of prosumption*. Pada kasus *Web 2.0*, pengguna memproduksi apa yang mereka konsumsi (Ritzer, 2011, 234).

Perkembangan teknologi baru memberikan paradigma yang baru pula terhadap bentuk-bentuk ekonomi. Teknologi informasi, jika dipandang sebagai mesin, memberikan kemudahan dalam transformasi informasi itu sendiri menjadi produk (komoditas) dari sebuah proses produksi “*the products of new information technology industries are information producing devices or information processing itself*” (Castells, 1996, 67). Informasi menjadi komoditas yang diperebutkan, baik oleh pekerja, pemilik perusahaan, maupun melibatkan negara (Nasrullah, 2012, 194).

Begitu pula penelitian yang akan berfokus pada aktivitas para penulis konten dalam platform *news aggregator* ini. Sebagian besar penulis konten merupakan warga biasa yang tidak memiliki bekal ilmu jurnalisme. Hal ini berbeda dengan situs berita *mainstream* yang mengelola berita dari wartawan profesional.

Warga biasa menggunakan informasi yang telah media sediakan sebagai komoditasnya. Para penulis konten UC *News* adalah konsumen aktif konten-konten media, sembari bekerja sebagai kontributor untuk media tersebut. Bagaimana proses produksi tulisan-tulisan yang dihasilkan oleh penulis konten tersebut adalah hal yang menarik untuk diteliti. Tidak bisa dipungkiri bahwa penulis konten juga sekaligus konsumen yang menggunakan informasi dari sumber-sumber media lain untuk diolah menjadi tulisan baru.

## DIGITAL LABOR

Internet merupakan ekstraksi dari nilai-nilai keberlanjutan, pekerjaan yang dapat diperbarui, dan pekerja intensif yang ekstrem. Memproduksi *website* yang bagus saja tidak cukup, *website* tersebut harus terus diperbarui demi menjaga ketertarikan pengunjung dan menghindari kekunoan. Lebih jauh, *website* juga membutuhkan peralatan terbaru (manusia dan mesinnya), yang didorong oleh pekerja kolektif, seperti *programmer*, desainer, dan pekerja lainnya. Hasil pekerjaan desainer dan *programmer* terlihat dari *website* yang sukses, dan itu merupakan hal yang menjaga konsumen tetap kembali (Terranova, 2000, 48).

Dalam perjalanan sejarah, pekerjaan kerap kali menemui batasan secara geografis. Para pekerja dan pekerjaan yang dilakukannya tidak terpisahkan, dan kehadiran para pekerja menjadi faktor yang terpenting dibandingkan faktor lain dalam produksi (Graham, Hjorth, & Lehdonvirta, 2017, 136). Namun, perkembangan penggunaan internet telah mengubah banyak hal. Klien, bos, pekerja, dan pengguna akhir produk dapat berlokasi di sudut-sudut berbeda penjuru planet (Graham dkk, 2017, 136).

Menurut Mark Graham dkk., kebangkitan *digital labor* menghasilkan dua tren. *Pertama*, pengangguran dan kondisi kekurangan pekerja menjadi masalah sosial dan ekonomi yang harus diperhatikan oleh para pembuat kebijakan. The International Labour Organisation (2014) mengestimasi antara 2014 hingga 2019 akan ada 213 juta pekerja pasar baru. *Kedua*, kebanyakan bagian dunia dikarakterisasikan dengan perubahan konektivitas yang teramat cepat. Bila 10 tahun lalu hanya kurang dari 15% umat manusia terkoneksi

dengan internet, hari ini lebih dari 40% dari populasi dunia telah terkoneksi dengan internet.

Lebih jauh, Graham dkk menyebutkan empat hal yang perlu diperhatikan terkait pekerja digital. Pertama, *bargaining power*. Unsur utama platform pekerjaan digital adalah berusaha meminimalisasi regulasi hubungan antara pekerja/karyawan dan pemberi kerja (Graham dkk., 2017, 140). Dalam hal ini, para pekerja diklasifikasikan sebagai kontraktor independen. Kedua, *economic exclusion*. Dalam pasar pekerja yang terbatas secara geografis, beberapa segmen populasi harus dikeluarkan dari pasar karena diskriminasi atau pemisahan jabatan. Sebagai contoh, pekerja dapat terdiskriminasi karena berbeda dari basis agama, etnisitas, kemampuan, atau terpisah ke dalam beberapa segmen pasar dalam basis gender dan etnisitas mereka. Platform *digital labor* dapat secara potensial mengubah dinamika ini ke dalam dua jalan, yakni (1) mempersilakan pekerja mengakses geografis pasar yang jauh di mana menjadi minim diskriminasi dan segregasi; (2) mempersilakan pekerja untuk mengakses pasar lokal melalui tudung anonimitas yang dimungkinkan oleh medium digital sehingga menutupi karakteristik yang dapat memunculkan diskriminasi. Ketiga, intermediasi. Karena interaksi langsung antara pekerja dan klien yang mereka fasilitasi, platform *digital labor* sering kali diekspektasikan memungkinkan pekerja mengelakkan beberapa perantara dan memperoleh akses langsung ke lebih banyak permintaan asing. Keempat, pengembangan keahlian dan kemampuan. Pekerjaan dalam platform digital sering kali diasosiasikan dengan disintermediasi dan hubungan potensial dengan *customer* secara lebih cepat, dan sering kali diekspektasikan menghasilkan peningkatan fungsi dan nilai tambah dalam rantai pelayanan.

## **PRAKTIK PROSUMSI PENULIS KONTEN UC NEWS**

UC News merupakan salah satu *news aggregator* yang berkembang di Indonesia sejak 2016. Dalam bentuk aplikasi *smartphone*, UC News menawarkan platform yang menyatukan penyedia konten tradisional dan *new media* dalam satu wadah. Setidaknya ada 16 kategori konten yang ditawarkan dalam platform UC News, misalnya *history*, hiburan, politik, ekonomi, gaya hidup,

humor, inspirasi, dan lain-lain. Melalui sistem algoritma tertentu dan kurasi editor, UC News melacak dan mencocokkan topik yang sedang hangat di Facebook dan Twitter, menentukan *trending topic* sebelum merekomendasikannya kepada pengguna, serta memungkinkan pengguna mengatur konten berlangganan dan memilih sendiri konten yang ingin dibaca.

Tidak seperti media tradisional, UC News bukanlah media yang memproduksi kontennya sendiri. Namun, sesuai fungsinya sebagai *news aggregator* atau penggabung berita, UC News merupakan wadah yang mengumpulkan konten dari sumber-sumber lain. Sumber-sumber yang digunakan adalah media *mainstream* dan kontribusi warga yang mendaftarkan diri menjadi *content writer/contributor* UC News. Penelitian ini secara spesifik meneliti praktik prosumsi yang dilakukan oleh kontributor UC News dari kalangan warga biasa. Mereka melakukan aktivitas tersebut melalui hubungan timbal-balik dengan pihak UC News. Dalam hubungan timbal balik ini, kontributor tidak sekadar menyetorkan konten, tetapi juga mendapatkan keuntungan. Keuntungan yang dijanjikan sejak awal oleh pihak UC News adalah *reward* finansial dan keuntungan tambahan yang berbeda diterima oleh setiap kontributor. Berikut profil singkat keenam informan.

Peneliti menemukan bahwa keenam informan merupakan warga biasa yang tidak memiliki latar belakang jurnalistik, tetapi terdapat kesamaan di antara mereka, yakni memiliki rekam jejak di bidang kepenulisan yang cukup kuat. Dari pola yang peneliti amati, setidaknya ada dua cara informan bergabung dengan UC News. *Pertama*, melalui undangan langsung dari pihak UC News. *Kedua*, tidak secara langsung, misalnya melalui informasi dari teman informan. Pihak UC News pada awal kemunculannya pada 2016 gencar mencari kontributor dari kalangan masyarakat untuk platform mereka. Namun, kalangan yang diundang pun riwayat kepenulisan mereka telah melalui pengamatan lebih dahulu, misalnya blogger, pegiat organisasi kepenulisan, atau mantan jurnalis. Dari sini terlihat adanya upaya UC News sedari awal untuk mencari kontributor yang mampu profesional dengan aktivitas menulis serta dapat bertahan lama.

**Tabel 1. Profil Informan Penulis Konten UC News**

No.	Nama Informan/Profesi	Jenis Kelamin	Bergabung Sejak	Kategori Tulisan	Jumlah Tulisan yang Diterbitkan
1.	Acep/ Jurnalis <i>Freelance</i>	Laki-laki	Agustus 2017	<i>Lifestyle (travel writing)</i>	875 artikel (per 14 April 2018)
2.	Eva/ Penulis, <i>Owner Penerbit Indie</i>	Perempuan	Oktober 2017	<i>Lifestyle (Fashion)</i>	600 artikel (per 10 April 2018)
3.	Ilham/ <i>Freelancer, blogger</i>	Laki-laki	April 2018	<i>Lifestyle(pariwisata)</i>	10 artikel (per 27 Mei 2018)
4.	Moddie/ Penulis, Editor	Laki-laki	30 Agustus 2017	Sosial dan Politik	21 artikel (per 14 April 2018)
5.	Riawani/ PNS	Perempuan	September 2017	Inspirasi	Di atas 1000 artikel (per 14 April 2018)
6.	Yeni/ Penulis, CEO Penerbitan	Perempuan	Desember 2016	<i>Lifestyle (fashion dan kesehatan)</i>	517 artikel (per 18 April 2018)

Sumber:

Dalam perjalanan sejarah, pekerjaan kerap kali menemui batasan secara geografis. Para pekerja dan pekerjaan yang dilakukannya tidak terpisahkan. Para pekerja menjadi yang terpenting kehadirannya dibandingkan semua faktor lain dalam produksi (Graham dkk., 2017, 136). Namun, perkembangan penggunaan internet telah mengubah banyak hal. Klien, bos, pekerja, dan pengguna akhir produk lokasinya bisa berbeda atau berjauhan (Graham, dkk, 2017, 136). Dengan kondisi ini, UC News pun menerapkan berbagai perangkat aturan bagi para kontributornya. Sebagai contoh, peraturan teknis penulisan konten, penambahan dan pengurangan poin yang berbanding lurus dengan keuntungan penghasilan, sistem penjagaan melalui grup-grup *WhatsApp* penulis konten, dan variasi kegiatan lain yang mengundang penulis konten untuk berpartisipasi.

Partisipasi para penulis konten, melalui aktivitas produksi-konsumsi, sesungguhnya saling berjaln dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Penulis konten tidak bisa memproduksi tulisan-tulisannya tanpa melakukan konsumsi dalam platform UC News. Kedua kegiatan ini sering kali dilakukan pada satu saat bersamaan. Mereka berpartisipasi dalam memproduksi apa yang dikonsumsi (Beer & Burrows, 2010). Fuchs (2013) menyatakan bahwa gagasan *digital labour* menandakan bahwa waktu yang dihabiskan di platform-platform *online* bukan sekadar konsumsi atau waktu luang, melainkan waktu produktif yang menghasilkan nilai ekonomi. Menurut argumen tersebut, aktivitas mengakses sebuah

situs atau aplikasi *online* pun sudah termasuk kegiatan produktif, dan tanpa disadari, para pengakses “dipekerjakan” dan menjadi *digital labour* karena mendatangkan profit bagi platform tersebut. Setiap waktu konsumsi yang diluahkan dalam bentuk akses internet juga merupakan waktu produktif.

Praktik konsumsi dan produksi yang tidak dapat dipisahkan tersebut semakin jelas terlihat ketika para penulis konten membuat akun. Pada tahapan tersebut, mereka melakukan **konsumsi** akses pada platform UC We-media sekaligus **memproduksi** data pribadi mereka menjadi *database* bagi pihak UC. Berdasarkan hasil wawancara, para penulis konten melakukan hal tersebut dengan senang hati karena mereka tidak hanya menghasilkan konten, namun juga mendapat penghasilan tambahan dari UC News.

Praktik produksi yang dilakukan para penulis konten UC News semakin menonjol dalam setiap aktivitas yang menghasilkan konten dalam platform UC News, baik berupa konten tulisan panjang/artikel, maupun komentar dan status pada akun media sosial UC News mereka sendiri. Namun, pada saat yang sama, para penulis konten ini pun melakukan konsumsi akses dengan intensitas yang lebih tinggi. Komentar dan status yang ditorehkan penulis konten juga menjadi pertimbangan penting karena aktivitas tersebut ikut berpengaruh dalam sistem penilaian UC News, yakni sistem poin indeks. Poin indeks berbanding lurus dengan keuntungan platform atau *reward* yang didapat kontributor.

Perhitungan poin indeks dipengaruhi oleh lima dimensi, yaitu kualitas, tingkat pengaruh, tingkat interaktif, profesionalitas, dan tingkat keaktifan. Kiriman para kontributor yang berupa komentar dan status akan memengaruhi penilaian tingkat pengaruh dan tingkat interaktif.

Menarik untuk ditelisik lebih jauh bahwa para penulis konten menulis tema-tema sesuai dengan kategori yang telah dipilih saat mendaftar akun. Jika sering melenceng dari kategori, poin indeks akan turun, dan poin indeks ini berbanding lurus dengan pendapatan. Hal ini hampir sama seperti sistem pembagian *desk* kepada para wartawan dalam media tradisional yang tujuannya adalah tuntutan profesionalitas pekerja dalam setiap bidang. Kebanyakan penulis konten mengolah informasi dari sumber-sumber yang dapat diperoleh dari internet maupun buku-buku atau jurnal untuk dikembangkan menjadi tulisan baru. Jadi, sesungguhnya seorang penulis konten dapat bekerja dan menghasilkan sebanyak apa pun tulisan hanya dengan duduk di depan *laptop*.

Praktik tersebut menunjukkan adanya komodifikasi informasi yang dilakukan oleh para pekerja, dalam hal ini penulis konten. Sebagaimana diungkapkan Castells, teknologi informasi seperti mesin yang memberikan kemudahan terhadap transformasi informasi itu sendiri menjadi produk (komoditas) dari sebuah proses produksi “*the products of new information technology industries are information producing devices or information processing itself*” (Castells, 1996, 67). Informasi menjadi komoditas yang diperebutkan oleh banyak pihak, termasuk pekerja dan pemilik perusahaan. Dalam praktik ini, tak jarang aturan *copyright* menjadi sangat kabur karena setiap konten media lain (tulisan, foto, dan video) dapat disalin tempel dengan mudah.

Namun, praktik produksi para penulis konten tak hanya itu. Sebagian penulis konten yang menjadi informan dalam penelitian ini juga melakukan praktik *witness journalism* dengan melaporkan langsung apa yang mereka alami. Jenis tulisan yang dapat diterima pada platform UC News memang tidak sebatas berita (*news*). Penulis warga bahkan disarankan menampilkan opini dalam setiap tulisan. Salah satu informan,

Acep, bahkan sempat mendedikasikan waktunya untuk menjadi *travel journalist* dengan berkeliling Indonesia. Acep menuturkan, dengan uang yang didapatnya dari UC News, ia mampu singgah ke beberapa kota di Indonesia. Selanjutnya, catatan dari perjalanan itu ia bagikan lagi dalam akun UC News miliknya. Ditunjang dengan kemampuan fotografi dan pemandangan indah yang didapat selama *travelling*, akunya berhasil mendapat sambutan meriah. Pengalaman berbeda dialami oleh informan Riawani yang mengisi kategori Inspirasi. Riawani menuturkan, tulisannya untuk rubrik tersebut dihasilkan melalui kronologi, yakni pengalaman sebuah peristiwa, perenungan hikmah atas peristiwa tersebut, kemudian pengolahan menjadi tulisan.

Dalam proses produksi, para penulis konten tidak sepenuhnya bebas dan fleksibel menghasilkan tema-tema tulisan. Untuk mendapat *page views* yang tinggi, penulis konten disarankan mengikuti tema-tema rekomendasi yang diperbarui setiap pekan. Tema-tema rekomendasi itu muncul dalam *dashboard* pemilik akun. Di sini peneliti melihat bentuk kontrol perusahaan terhadap pekerja tetap berlaku melalui mediasi internet. Rekomendasi tema ditentukan oleh platform berdasarkan hal yang sedang menjadi tren di masyarakat sebagaimana terlihat di media sosial. Sesungguhnya, tujuan utama dari setiap konten yang dihasilkan *news aggregator* adalah mengejar *traffic*. Perusahaan *news aggregator* pun mengontrol para kontributornya untuk tetap menulis sesuai jalur yang akan menguntungkan *traffic*. Hampir semua proses ekonomi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat modern terintegrasi dengan internet karena setiap manusia kini berlomba-lomba dalam kecepatan dan kepraktisan (Terranova, 2000, 47) Lebih lanjut, menurut Terranova, pekerjaan kalangan *knowledge worker* pun meluas pada berbagai jenis *digital labor* yang membutuhkan keahlian untuk menjalankan bisnis yang termediasikan melalui internet.

## MELAMPAUI PRODUKSI DAN KONSUMSI

Dalam fenomena *web culture* yang mengedepankan aspek partisipatoris konsumen, prosumsi



adalah hal yang tidak bisa dihindarkan. Begitu pula yang terjadi pada penulis konten *UC News*, antara produksi-konsumsi saling berkelindan. Pemilik *news aggregator* mendesain agar aktivitas yang biasanya dilakukan oleh pekerja dapat diambil alih konsumen sendiri. Namun, peneliti menemukan kekhasan dalam konsep *user-generated content* yang diterapkan oleh *UC News* melalui program *UC We-Media* ini. Kekhasan tersebut adalah bahwa *UC News* tidak hanya mensyaratkan kegiatan produksi dan konsumsi para kontributornya, tetapi juga aktivitas distribusi dan marketisasi.

Pada beberapa abad terakhir ini, sistem ekonomi dunia didominasi oleh kapitalisme. Pada tahun-tahun awal kemunculannya, kapitalisme didominasi oleh produksi, terutama dengan dibangunnya pabrik-pabrik. Bertahun-tahun setelahnya, fokus kapitalisme tergantikan oleh konsumsi, misalnya hadirnya *mall* perbelanjaan. Premis yang dibangun oleh Ritzer, ekonomi kapitalis (bahkan sebelum atau ekonomi non-kapitalis) selalu didominasi oleh prosumsi. Seiring kemajuan teknologi, khususnya dengan kemunculan *Web 2.0* dan generasi setelahnya, muncul terminologi kapitalisme prosumer (Ritzer & Jurgenson, 2010, 14).

Sementara itu, Tapscott dan William melihat bahwa prosumer merupakan bagian dari model '*wikinomic*<sup>4</sup>' baru di mana bisnis memosisikan konsumen untuk bekerja (Ritzer & Jurgenson, 2010, 17). Situs *web* telah memungkinkan para pengguna amatir mengakses alat komunikasi kelas dunia dan pasar dunia. Fenomena tersebut agaknya cukup menjelaskan apa yang terjadi pada para penulis konten sebagai bagian dari pekerja digital. Sebagian besar penulis konten *UC News* merupakan pengguna amatir yang bekerja dari jarak jauh sehingga atasan dan pekerja tidak pernah bertemu sebagaimana dalam kantor tradisional.

Namun, hal itu tidak menjadi penghambat mereka memproduksi konten setiap harinya, bahkan ada yang memilih pekerjaan ini sebagai

pekerjaan utama. Dari apa yang peneliti temukan, praktik pekerjaan para penulis konten tidak berhenti pada prosumsi saja, melainkan juga praktik distribusi dan marketisasi secara produktif. Hal ini dapat dipandang sebagai kekhasan yang terjadi pada penulis konten *UC News*. Distribusi dan marketisasi ini dilakukan oleh penulis konten dengan cara membagikan tautan tulisan mereka ke berbagai media sosial selain *UC News*. Mereka dengan sukarela dan senang hati melakukan hal tersebut dengan tujuan meningkatkan *page view* yang tentu berdampak pula pada *traffic* dan monetisasi iklan tulisan mereka.

*User-generated content* merupakan strategi untuk menghasilkan *traffic* sebanyak mungkin untuk akhirnya mendapatkan keuntungan dari pengiklan berdasarkan aktivitas yang terjadi di ruang siber (Turner, 2010, 129). Dengan sistem poin indeks yang diterapkan *UC News*, terdapat lima dimensi penilaian yang dipersyaratkan bagi para kontributor, dua di antaranya dimensi pengaruh dan tingkat interaktif. Keduanya secara tidak langsung menuntut penulis konten untuk membagikan tautan tulisan mereka seluas-luasnya demi menaikkan kedua poin tersebut. Berikut ini panduan untuk menaikkan kedua poin indeks yang terdapat dalam *dashboard UC News*.

#### **Untuk Pengaruh:**

1. Menarik pengguna untuk membaca konten Anda.
2. Mengurus para pengikut Anda, tingkatkan kesetiaan mereka.
3. Jangan menerbitkan konten yang dapat membuat pembaca kecewa.
4. Secara aktif dan berkala menerbitkan konten berkualitas.
5. Konten berkualitas tinggi akan menarik pembaca untuk klik dan membaca.

#### **Untuk Interaktif:**

1. Berikan lebih banyak topik untuk menarik perhatian dan diskusi dari pembaca.
2. Secara aktif membalas komentar dan berkomunikasi dengan pembaca.

Sebanyak lima dari enam informan yang diwawancarai mengungkapkan bahwa mereka aktif menyebarkan tautan tulisan-tulisan dari *UC News*. Kelima informan mengaku selalu membagi tautan tulisan mereka ke media lain yang dapat menggaet lebih banyak pembaca, tetapi dalam

<sup>4</sup> *Wikinomic* adalah istilah yang dicetuskan Don Tapscott dan Anthony Williams pada 2006 untuk menggambarkan upaya kolaborasi yang lebih murah dan mudah melalui internet. Upaya ini dimungkinkan karena situs *web* membuat pengguna amatir memperoleh akses terhadap alat komunikasi kelas dunia dan pasar dunia.

intensitas yang berbeda. Moddie, contohnya, hanya menyebarkan tautan tulisannya di UC *News* ke akun *Twitter* dan beberapa *WhatsApp* group miliknya. Informan lain, Eva, sangat aktif menyebarkan tautan tulisannya ke berbagai akun media sosialnya, yakni *Facebook*, *Line*, *Google Plus*, *WA story*, dan tujuh *WhatsApp* group yang dia ikuti.

Bagi perusahaan platform *online*, konten memiliki nilai jual yang ditawarkan kepada dua pihak, yakni pembaca dan pengiklan. Aktivitas distribusi konten yang dilakukan para penulis konten tersebut, selain dapat menaikkan poin indeks dan pendapatan mereka sendiri, sudah tentu pula mendatangkan keuntungan yang besar bagi platform UC *News*. UC *News* sebagai platform menciptakan sistem kolaborasi. Sistem tersebut menjadi strategi bagi marketisasi platform mereka secara masif dan cuma-cuma.

Perusahaan media maupun platform *online* telah mempertimbangkan bagaimana khalayak memandang media. Konsumen lama dalam media tradisional akan cenderung diam, lain halnya dengan konsumen baru yang lebih mudah terkoneksi satu sama lain (Jenkins, 2006). Jejaring antarplatform adalah tambang yang sangat luas yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan keuntungan sebesar-besarnya. Platform *online* dewasa ini pun hampir seluruhnya didesain dengan model media sosial untuk menjangkau seluas-luasnya partisipasi para prosumer aktif.

## ANTARA FLEKSIBILITAS DAN EKSPLOITASI

Dalam melakukan pekerjaan sebagai prosumer, para penulis konten mendapatkan fleksibilitas. Fleksibilitas inilah yang menjadi salah satu alasan para penulis konten bersedia bergabung menjadi kontributor platform *online*, termasuk UC *News*. Kemudahan kerja dan berbagai keuntungan lain yang mereka dapatkan dari aktivitas menulis di UC *News*, menjadi alasan lain para penulis konten ini bertahan dalam pekerjaannya. Namun, keuntungan finansial yang dihasilkan tidak begitu besar. Informan dengan intensitas menulis satu tulisan setiap hari menghasilkan sekitar 100–200 US\$ setiap bulan, atau Rp1.400.000–Rp2.800.000 setelah mengumpulkan puluhan ribu *follower* UC

*News* dan setelah melampaui minimal empat bulan aktif menulis di UC *News*.<sup>5</sup> Pada satu hingga tiga bulan pertama, semua informan mengatakan aktivitas menulis mereka belum menghasilkan pendapatan sedikit pun.

Dalam sistem kerja tradisional, pengalaman para penulis konten mirip dengan sistem kerja magang di perusahaan, yakni para pekerja pemula bekerja tanpa dibayar. Mereka dengan sukarela melakukan hal tersebut demi mendapat batu pijakan dalam perusahaan yang bersangkutan. Para penulis konten pun mengalami hal tersebut. Praktik yang terjadi adalah sebagian besar penulis konten yang bertahan dimasukkan ke grup *WhatsApp* bersama sejumlah penulis konten lainnya oleh pihak manajemen UC *News* yang juga memasukkan perwakilannya ke grup tersebut. Melalui grup tersebut, pertanyaan-pertanyaan teknis penulis konten dalam menghasilkan karya dapat terjawab. Selain itu, sering kali terjadi praktik transfer pengetahuan saat para penulis senior, yang sudah merasakan pendapatan dari kontribusinya di UC *News*, membagikan pengalaman kepada para penulis pemula dan terinspirasi karenanya.

Hesmondhalgh (2010) mengatakan bahwa banyak usaha dilakukan para pekerja kreatif untuk mendapatkan batu pijakan di dunia industri budaya. Menurut Casilli (2017), pekerja digital adalah rangkaian kesatuan dari tanpa bayaran, bayaran rendah, dan bayaran mengesankan yang didapat dari pekerjaan manusia. Isu yang perlu dimunculkan dalam budaya konsumsi partisipatoris ini, menurut Thrift dalam sebuah publikasi pada 2005, adalah *knowing capitalism* atau mengetahui kapitalisme (Beer & Burrows, 2010, 9). Informasi yang diproduksi oleh konsumsi partisipatoris menghasilkan bentuk transaksi data sehingga perusahaan dapat “memanen” dan “menambang” data yang tersedia tersebut.

Dalam praktik kerja tradisional, para pekerja magang harus memasukkan berkas yang menunjukkan kapabilitasnya (ijazah dan berbagai sertifikat) atau mengikuti tes tertentu. Tidak demikian halnya dengan praktik pekerja digital. Praktik pekerja digital tidak mensyaratkan apa-apa, kecuali kemampuan menggunakan internet

<sup>5</sup> Pengamatan peneliti terhadap para informan.

dan modal berupa alamat *e-mail* untuk membuat akun. Hal inilah yang menjadi salah satu keunggulan kapitalisme prosumer. Sistem kapitalisme mampu menyerap peluang tenaga kerja gratis dari prosumer dalam *Web 2.0*. Kapitalisme mampu mengeksploitasi konsumen dan bahkan dapat menghasilkan profit yang lebih besar daripada mengeksploitasi pekerja yang dibayar (Fuchs, 2010; Ritzer & Jurgenson, 2010). Namun, apakah para penulis konten pantas disebut tereksploitasi? Telah diketahui bahwa mereka melakukan pekerjaannya dengan perasaan senang dan tanpa paksaan. Peneliti pun menanyakan mengenai layak atau tidaknya imbalan yang didapat oleh para penulis selama mereka bergabung di *UC News*, berikut komentar mereka:

Untuk bonus-bonus sekarang makin sedikit, dibilang layak sepertinya dari pandangan saya yang merasakan betapa sulitnya capai target *view*, sudah tidak layak. Saya juga ditawari nulis iklan kerjasama sudah empat kali nulis, tawarannya lumayan, tapi dari awal sampai sekarang belum ada *fee* turun. *Overall* aku masih puas menulis di *UC*, walaupun pendapatan naik turun (Acep<sup>6</sup>).

Lumayan. Lebih terampil menulis cepat. Keterampilan menulis meningkat tajam. Belajar nulis yang dibayar ya di *UC* (Eva<sup>7</sup>).

Kalo aku sih enggak [layak], ya. Tapi beberapa penulis di *UC* ada lho yang merasakan keuntungan. Mereka kemarin bisa sampai 1000 dollar (Moddie<sup>8</sup>).

Saya belum menekuni *UC* secara total... Masih *side job*. Sejauh ini puas. Sistem pembayaran lancar (Yeni<sup>9</sup>).

Komentar-komentar tersebut menunjukkan keragaman pendapat mengenai kelayakan imbalan yang penulis konten dapatkan dari *UC News*—meski sebagian besar mengatakan puas. Ukuran eksploitasi juga perlu dikaji dari

definisi eksploitasi itu sendiri. Hesmondhalgh berargumen bahwa istilah eksploitasi dapat digunakan untuk mengekspresikan keengganan saat seseorang memanfaatkan orang lain untuk kepentingannya pribadi (Hesmondhalgh 2010, 274). Namun, bila untuk digunakan dalam penelitian, agaknya harus dilakukan pendekatan analitis yang lebih tepat. Dalam publikasinya yang lebih mutakhir, Hesmondhalgh (2015) menerangkan pemahamannya tentang eksploitasi. Gagasannya tentang eksploitasi memiliki dua pokok persoalan. *Pertama*, pemahaman atas ketidakadilan keuntungan. *Kedua*, pemahaman atas kesengsaraan yang dihasilkan darinya. Hesmondhalgh lebih fokus pada persoalan kedua dibanding yang pertama. Tradisi Marxian menawarkan masukan berharga bagi basis sistematis eksploitasi, juga perlu digabungkan dengan gagasan yang lebih biasa dari apa yang benar-benar terjadi pada kehidupan manusia.

Kembali pada persoalan para penulis konten, jika dilihat dari sisi profit, aktivitas yang dilakukan mereka membawa keuntungan bagi pemilik media atau pihak *UC News*. Bukan hanya sebatas melakukan produksi dan konsumsi atas konten, para penulis konten pun dibuat gencar mendistribusikan tautan konten mereka, didukung dengan teknologi jaringan antarplatform digital yang sangat luas. Hal itu menjadi bentuk marketisasi yang tidak memakan biaya dari pihak perusahaan, dan secara tidak sadar, prosumer tereksploitasi untuk keuntungan perusahaan.

Pada satu sisi, tujuan banyak perusahaan *Web 2.0* adalah menciptakan dan meningkatkan kualitas situs mereka. Pada sisi lain, prosumer sangat menyukai aktivitasnya dan tidak merasa dimanipulasi pihak kapitalis (Ritzer & Jurgenson, 2010, 25). Menurut Tapscott dan William, berdasarkan analisis Wikinomics, mengatakan bahwa para prosumer tereksploitasi adalah hal yang berlebihan (Ritzer & Jurgenson, 2010, 26). Namun, benarkah demikian? Eksploitasi pada kasus *Web 2.0* semakin ambigu. Pengguna adalah juga produsen, namun keuntungan, atau setidaknya potensi untuk keuntungan, masih menjadi milik korporasi.

<sup>6</sup> Wawancara dengan informan Acep melalui *Whatsapp* pada 10 Juni 2018.

<sup>7</sup> Wawancara dengan informan Eva melalui *Whatsapp* pada 4 Juli 2018.

<sup>8</sup> Wawancara dengan informan Moddie melalui *Whatsapp* pada 9 Juni 2018.

<sup>9</sup> Wawancara dengan informan Yeni melalui *Whatsapp* pada 6 Juni 2018.

## PENUTUP

Perkembangan internet memberikan kontribusi bagi keberagaman media dan perluasan partisipasi khalayak. Peralihan teknologi internet *Web 1.0* ke *Web 2.0* semakin menegaskan perubahan itu. Pada era *Web 2.0*, khalayak bukan lagi hanya konsumen pasif, namun mereka adalah prosumer yang aktif. Platform digital yang mengajak dan membutuhkan keterlibatan masyarakat di dalamnya kini semakin populer dan bervariasi, salah satunya *news aggregator*. *News aggregator* adalah situs atau *software* yang mengumpulkan dan menggabungkan berita-berita dari sumber-sumber lain. Tulisan ini mengkaji praktik produksi-konsumsi (prosumsi) yang dilakukan oleh khalayak dalam *news aggregator UC News*, yakni para penulis konten.

Berkaitan dengan posisi para penulis konten yang termasuk *digital labor*, aktivitas prosumsi yang mereka lakukan berkaitan erat dengan kapitalisme baru era prosumer. Peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi isu besar dalam praktik prosumsi para penulis konten. Pertama, konsumsi pada platform *online* mensyaratkan partisipasi dan produksi pada saat yang bersamaan sebab waktu yang dihabiskan di platform *online* bukan sekadar konsumsi atau waktu luang, melainkan waktu produktif. Kedua, prosumsi yang terjadi pada penulis konten *UC News* tidak hanya menggerakkan aktivitas produksi dan konsumsi saja, tetapi meluas pada distribusi dan marketisasi. Ketiga, kontrol perusahaan terhadap para penulis konten sepintas seperti tidak tampak, namun tetap ada dan berjalan lebih natural dengan adanya relasi antarsesama penulis konten dalam sebuah grup Whatsapp. Keempat, eksploitasi dan manipulasi yang terjadi kepada para penulis konten tidak berjalan dengan sederhana.

Kontrol yang dilakukan oleh perusahaan terhadap para kontributor tidak tampak secara nyata, namun sebenarnya tetap ada dan berjalan dengan sifat yang lebih alamiah. Tentang adanya intervensi dari pihak *UC News*, para penulis konten tampak menerima dengan senang hati dan tanpa komplain. *News aggregator* adalah platform berbasis *user-generated content* yang tidak dapat berjalan tanpa adanya partisipasi khalayaknya. Jadi, strategi menarik partisipasi adalah hal utama yang mesti dipikirkan perusahaan. Kontrol yang bersifat menekan tidak akan dilakukan karena

tidak perlu dan justru bisa menurunkan produktivitas konten. Para kontributor pun merasakan fleksibilitas yang cukup tinggi dan mereka bersedia menoleransi rendahnya bayaran, bahkan tanpa bayaran dari apa yang mereka kerjakan.

Para pengguna *Web 2.0* dan setiap prosumer aktif harus memiliki kesadaran dan bersikap kritis terhadap apa yang mereka lakukan di dunia *online*. Setiap waktu yang dihabiskan di platform *online* bukan sekadar konsumsi atau waktu luang, melainkan waktu produktif yang bernilai ekonomi bagi pihak-pihak tertentu. Teknologi digital akan semakin berkembang, *Web 3.0* dan seterusnya kelak akan berbeda dengan sistem kapitalisme dan praktik prosumsi yang terjadi saat ini. Begitu pula bentuk eksploitasi di dalamnya mungkin akan semakin tidak sederhana.

## PUSTAKA ACUAN

- Alasan penulis konten digital akan jadi profesi yang menjanjikan. (2017, Januari 20). *Liputan 6.com*. Diakses pada 12 Oktober 2017 dari <http://news.liputan6.com/read/2832866/alasan-penulis-konten-digital-akan-jadi-profesi-yang-menjanjikan>
- Alejandro, J. (2010). *Journ alism in the age of social media*. Reuters Institute Fellowship Paper: University of Oxford.
- APJII. (tanpa tahun). Hasil survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2017. Diakses pada 28 Juni 2018 dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>.
- Beer, D., & Burrows, R. (2010). Consumption, prosumption and participatory web cultures. *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 3–12. London: Sage.
- Castells, M. (1996). *The information age: economy, society & culture, vol. 1: the rise of the network society*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Fuchs, C. (2013). Digital prosumption labour on social media in the context of the capitalist regime of time. *Sage Journals*, 23(1), 97–123. Diakses pada 7 April 2018 dari <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0961463X13502117>
- Graham, M., Hjorth I., & Lehdonvirta V. (2017). Digital labour and development: impacts of global digital labour platforms and the gig economy on worker livelihoods. *Sage Journals* no berapa?

- Haryanto, I. (2017, November 16). Kolaborasi, solusi menghadapi disrupsi industri media. *Katadata*. Diakses pada 7 Juli 2018 dari <https://katadata.co.id/opini/2017/11/16/kolaborasi-solusi-menghadapi-disrupsi-industri-media>
- Hesmondhalgh, D. (2010). User-generated content, free labour and the cultural industries. *Ephemera*, 10(3/4), 267–284.
- Hesmondhalgh, D., & Baker, S. (2011). A very complicated version of freedom: conditions and experiences of creative labour in three cultural industries. *Poetics: Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts*, 38 (1), 4–20.
- Hesmondhalgh, D. (2015). *Exploitation and media labor: The Routledge companion to labor and media*. Routledge. Diakses pada? dari <https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203404119.ch3>
- Hill, D.T., & Sen, K. (2000). *Media, culture and politics in Indonesia*. Melbourne: Oxford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Lesmana, D. (2016, Desember 23). Baca news aggregator memudahkan pembaca mencari informasi. *Sindonews.com*. Diakses pada 5 Juli 2018 dari <https://autotekno.sindonews.com/read/1165370/133/baca-news-aggregator-mudahkan-pembaca-mencari-informasi-1482498733>
- Margianto, J. H., & Syaefullah, A. (2012). *Media online: antara pembaca, laba, dan etika*. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen (AJI) Indonesia.
- Nasrullah, R. (2012). Kontestasi pemanfaatan media jurnalisme warga antara industri media dan khalayak. *Disertasi*. Program Studi Kajian Budaya dan Media Universitas Gadjah Mada.
- Nasrullah, R. (2013). *Cyber media*. Yogyakarta: Idea Press.
- Nugraha, F. (2010, Juli 21). Kenapa agregator diperlukan di era web 2.0?. *Teknojurnal*. Diakses pada 4 Juli 2018 dari <https://teknojurnal.com/kenapa-agregator-diperlukan-di-era-web-2-0/>
- Perdana, J. (2016, Agustus 31). UC Browser ekspansi bisnis ke ranah distributor berita. *Marketeers*. Diakses pada 15 November 2017 dari <http://marketeers.com/uc-browser-ekspansi-bisnis-ke-ranah-distributor-berita/>
- Pratama, A. H. (2017, Februari 24). Alasan di balik kian maraknya agregator berita yang membuat platform menulis. *Techinasia*. Diakses pada 5 Juli 2018 dari <https://id.techinasia.com/alasan-di-balik-pembuatan-platform-menulis-oleh-para-agregator-berita>
- Prilani. (2017). Content aggregator: problem etis jurnalisme online di Indonesia. *Nomosleca*, 3 (1), 515–525.
- Ritzer, G., & Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption; the nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer.’ *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13–36. USA: Sage.
- Ritzer, G. (2011). The DeMcDonaldization of society. Dalam *The McDonaldization of Society* 6 (pp. 215–239). USA: Pine Forge Press.
- Saputra, D. F. (2016). Agregator sebagai alat pengembangan koleksi perpustakaan berbasis website. *Pustakaloka*, 8 (2), 201–210.
- Skaggs, K. (2012, Juli 17). What’s new in news aggregation? *The Guardian*. Diakses pada 25 Mei 2018 dari <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2012/jul/17/what-is-new-news-aggregation>
- Tapsell, R. (2017). *Media power in Indonesia*. London: Rowman and Littlefield International.
- Terranova, T. (2000). Free labor: producing culture for the digital economy. *Social Text*, 63 (18), 33–58. Duke University Press.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. USA: Bantam Books.
- Turner, G. (2010). *Ordinary people and the media: the demotic turn*. London: Sage.
- Wibowo, T.O. (2015). Studi prosumption e-book dalam bingkai sirkuit budaya (fenomena e-book gratis dalam situs membacacepat.com). *Tesis*. Program Studi Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada.

**STT**  
**NO.1052/SK/DITJEN/PPG/STT/1986**

ISSN 977-0125-9989-1-9



LIPI Press