

## DINAMIKA *SHARING ECONOMY*: APROPRIASI KARYA DESAIN GRAFIS MELALUI *CROWDSOURCING*

Petrus Gogor Bangsa<sup>1</sup>, Wening Udasmoro<sup>2</sup>, Ratna Noviani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada  
Jl. Teknik Utara, Pogung, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55284  
Telp 0811-250-8687

email: petrus.gogor.bangsa@mail.ugm.ac.id<sup>1</sup>, udasmoro@ugm.ac.id<sup>2</sup>, ratna.noviani@ugm.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji bagaimana praktik *crowdsourcing* dalam kontes desain grafis di platform digital memunculkan bentuk baru dari eksploitasi di era kapitalisme digital. Penelitian ini berfokus pada dua kelompok utama: komunitas desainer grafis online otodidak di desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, dan para desainer grafis online akademis di Yogyakarta. Dengan menggunakan teori Christian Fuchs mengenai tenaga kerja digital (*digital labour*), penelitian ini menggambarkan bagaimana desainer terlibat dalam kontes desain tanpa adanya jaminan kompensasi, yang pada akhirnya menciptakan nilai lebih (*surplus value*) yang dieksploitasi oleh kapitalis digital. Melalui studi kasus dan wawancara mendalam dengan desainer dari kedua kelompok, penelitian ini mengungkapkan bahwa digitalisasi kerja memberikan keuntungan ganda bagi pemilik platform digital. Mereka dapat memanfaatkan tenaga kerja gratis yang disumbangkan oleh desainer, serta mendapatkan keuntungan dari apropriasi data dan karya yang dihasilkan desainer tanpa kompensasi yang layak. Dalam proses ini, apropriasi terjadi ketika karya-karya yang tidak memenangkan kontes dan data pribadi desainer digunakan oleh pihak ketiga tanpa sepengetahuan atau izin mereka, menjadikan desainer sebagai subjek eksploitasi yang tidak hanya merugikan secara finansial tetapi juga dalam aspek data pribadi mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa praktik-praktik *crowdsourcing* dalam industri desain grafis digital perlu ditinjau kembali.

**Kata Kunci:** apropriasi, crowdsourcing, eksploitasi, desain grafis, kapitalisme digital, pekerjaan spekulatif.

### Abstract

*This study examines how crowdsourcing practices in graphic design contests on digital platforms give rise to new forms of exploitation in the era of digital capitalism. The research focuses on two main groups: the community of self-taught online graphic designers in Kaliabu village, Salaman Sub-district, Magelang Regency, Central Java, and the academic online graphic designers in Yogyakarta. Using Christian Fuchs' theory of digital labour, this study illustrates how designers engage in design contests without any guarantee of compensation, ultimately creating surplus value exploited by digital capitalists. Through case studies and in-depth interviews with designers from both groups, the research reveals that the digitalization of work provides dual benefits to digital platform owners. They can exploit the unpaid labor contributed by designers and profit from the appropriation of data and works produced by designers without fair compensation. In this process, appropriation occurs when the designs that do not win contests and personal data of designers are used by third parties without their knowledge or consent, making designers subjects of exploitation that is detrimental not only financially but also in terms of their personal data. This study indicates that the crowdsourcing practices in the digital graphic design industry need to be re-evaluated.*

**Keywords:** appropriation, crowdsourcing, digital capitalism, exploitation, graphic design, speculative work.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam industri desain grafis. Platform digital seperti 99designs, Fiverr, dan Upwork menyediakan ruang bagi desainer grafis untuk mengakses peluang kerja dari berbagai belahan dunia. Namun, di balik kemudahan akses ini, terdapat praktik-praktik yang menimbulkan pertanyaan tentang keadilan dan apropriasi nilai lebih dari kerja digital (Fuchs *et.al.*, 2024:141; Krotz, 2024: 208).

Para desainer grafis yang bekerja di platform-platform ini seringkali harus mengikuti kontes desain dengan harapan karya mereka akan dipilih dan mereka akan mendapatkan bayaran. Kenyataannya, hanya sebagian kecil dari desainer yang berhasil memenangkan kontes tersebut, sementara mayoritas dari mereka menghabiskan banyak waktu dan usaha tanpa mendapatkan kompensasi yang layak (Fuchs, 2024a:471). Fenomena ini dikenal sebagai pekerjaan spekulatif, di mana desainer bekerja tanpa jaminan pembayaran, hanya dengan harapan mendapatkan bayaran di kemudian hari jika karya mereka terpilih (Dujarier, 2023:112-113; Fuchs, 2020:10).

Menurut teori nilai lebih yang dikemukakan oleh Karl Marx, nilai lebih adalah nilai yang dihasilkan oleh pekerja melebihi nilai yang dibutuhkan untuk mereproduksi tenaga kerjanya. Dalam konteks digital, kapitalis digital mengambil nilai lebih dari waktu dan usaha yang dihabiskan oleh para desainer grafis tanpa memberikan kompensasi yang adil (Suseno, 2016). Selain itu, platform digital juga mengumpulkan data dari aktivitas pengguna dan menjadikannya komoditas yang dijual kepada pengiklan, menciptakan model bisnis di mana kerja pengguna diubah menjadi komoditas data yang sangat berharga (Fuchs, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji praktik apropriasi nilai lebih dalam pekerjaan desain grafis digital, dengan fokus pada kerja spekulatif dan eksploitasi yang dialami oleh desainer di platform *crowdsourcing*. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: mengidentifikasi dan memahami pengalaman desainer grafis yang berpartisipasi dalam kontes desain di platform digital; menganalisis bagaimana kapitalis digital mengeksploitasi kerja gratis desainer grafis melalui model *crowdsourcing*; dan mengeksplorasi praktik apropriasi data dan privasi yang dilakukan oleh platform digital terhadap para penggunanya (Carlos, 2024:98). Hill (2021:2) menekankan bahwa dalam kapitalisme platform, platform digital mengatur pengalaman penggunanya dalam kerangka agensi digital yang tertib, yang kemudian memungkinkan kapital untuk mengalir sementara moralitas terabaikan.

Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam literatur yang ada dengan menggabungkan analisis teori nilai lebih Marx dengan konteks digitalisasi dan

kapitalisme platform (Boyer, 2022:2). Sebelumnya, penelitian tentang desain grafis dan platform digital lebih banyak berfokus pada aspek teknis dan estetika dari desain, sementara aspek ekonomi dan sosial dari pekerjaan desain grafis dalam konteks digital seringkali terabaikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang dinamika kekuasaan dan eksploitasi dalam ekonomi digital, serta menggarisbawahi pentingnya regulasi yang lebih ketat untuk melindungi hak-hak desainer grafis di era digital (Schneider, 2022:19).

Penelitian ini menggunakan temuan empiris dengan teori nilai lebih Marx, yang menyatakan bahwa kapitalis digital mengambil nilai lebih dari kerja yang tidak dibayar oleh pekerja digital (Azhar, 2021:167). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan kerangka kerja Fuchs (2014) tentang eksploitasi digital dan apropriasi data, yang menyoroti bagaimana platform digital mengubah aktivitas pengguna menjadi komoditas data yang dijual kepada pengiklan. Dengan menggabungkan dua teori ini, penelitian ini berusaha untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang praktik apropriasi nilai lebih dalam pekerjaan desain grafis digital (Negri, 2024:459).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi bagaimana praktik *crowdsourcing* dalam kontes desain grafis di platform digital menciptakan bentuk baru dari eksploitasi di era kapitalisme digital. Fokus utama penelitian ini adalah pada komunitas desainer grafis online otodidak di desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, dan para desainer grafis online akademis di Yogyakarta. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman subjektif dan konteks sosial yang membentuk interaksi para desainer dengan platform digital.

Proses pengumpulan data dimulai dengan wawancara mendalam yang dilakukan dengan desainer dari kedua komunitas tersebut. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pengalaman dan perspektif para desainer mengenai partisipasi mereka dalam kontes desain di platform digital. Desainer dari desa Kaliabu, yang sebagian besar belajar desain secara mandiri, memberikan wawasan tentang tantangan unik yang mereka hadapi dalam industri yang kompetitif ini. Mereka berbagi cerita tentang bagaimana mereka berpartisipasi dalam banyak kontes tanpa jaminan kemenangan atau kompensasi, dan bagaimana mereka mengatasi keterbatasan akses ke pendidikan formal dalam desain grafis.

Sementara itu, para desainer grafis akademis di Yogyakarta, dengan latar belakang pendidikan formal mereka, menawarkan pandangan yang berbeda. Mereka seringkali memiliki akses ke lebih banyak sumber daya dan jaringan profesional, namun tetap menghadapi tantangan dalam memperoleh pengakuan dan kompensasi yang layak melalui platform *crowdsourcing*. Wawancara ini difokuskan pada motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kontes, pandangan mereka tentang keadilan dalam sistem ini, dan persepsi mereka tentang bagaimana karya dan data mereka digunakan oleh platform digital.

Selain wawancara, analisis literatur juga menjadi komponen kunci dalam penelitian ini. Literatur yang dianalisis mencakup referensi yang membahas kapitalisme digital dan tenaga kerja digital (*digital labour*), dan praktik *crowdsourcing*. Karya-karya utama seperti "*Digital Labour and Karl Marx*" oleh Christian Fuchs dan "*Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*" oleh Jeff Howe digunakan sebagai landasan teoritis untuk memahami bagaimana konsep-konsep ini berlaku dalam konteks desain grafis digital. Analisis literatur ini membantu untuk membingkai temuan empiris dalam konteks teori yang lebih luas, menyediakan landasan untuk memahami bagaimana praktik *crowdsourcing* berfungsi dalam struktur kapitalisme digital.

Dengan menggabungkan wawasan empiris dari desainer dengan analisis teoritis yang mendalam, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih kaya tentang praktik *crowdsourcing* dalam industri desain grafis digital. Ini juga menyoroti kebutuhan mendesak untuk regulasi yang lebih baik dan pendekatan alternatif yang dapat melindungi desainer dari eksploitasi ekonomi dan data dalam ekosistem digital yang berkembang pesat ini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana apropriasi sebagai bentuk dari eksploitasi terjadi pada komunitas desainer grafis online otodidak di Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, dan desainer grafis online akademis di Yogyakarta (Fuchs, 2024a:473). Kedua komunitas ini terlibat dalam praktik *crowdsourcing* di platform digital, yang seringkali menghasilkan eksploitasi melalui penggunaan karya dan data mereka tanpa kompensasi yang memadai (Dujarier, 2023:112; Fuchs, 2020:69).

#### 3.1 Komunitas Desainer Grafis Online Otodidak di Kaliabu

Komunitas desainer grafis online otodidak di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, terdiri dari individu-individu yang secara mandiri belajar desain grafis. Desa ini terletak di dataran tinggi sekitar 23 kilometer barat daya dari kota Magelang dan 17 kilometer barat dari Candi Borobudur. Masyarakat desa Kaliabu sebagian besar bergelut di sektor informal, dan banyak pemuda desa yang menganggur atau putus sekolah terlibat dalam aktivitas yang mengganggu keamanan desa.

Perubahan signifikan mulai terjadi pada tahun 2010 ketika internet masuk ke desa ini melalui program pemerintah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi informasi. Para pemuda desa mulai beralih dari profesi di sektor informal dan aktivitas yang kurang produktif ke profesi di bidang desain grafis setelah diperkenalkan pada kontes desain logo di platform seperti 99designs.com oleh AB (pria, wawancara, 2021), seorang mantan sopir bus yang saat menjadi pelopor dalam komunitas ini berusia 40 tahun. AB, yang sebelumnya sering menghabiskan waktu di warung internet untuk kegiatan tidak produktif, menemukan bahwa mengikuti kontes desain logo dapat menjadi sumber penghasilan yang signifikan. Setelah beberapa kali mencoba, ia akhirnya memenangkan

hadiah besar pertama sebesar 400 US dollar, yang jauh lebih besar dari penghasilannya sebagai sopir bus. Kesuksesan AB menarik perhatian pemuda desa lainnya. Mereka belajar desain grafis secara otodidak dan mulai aktif berpartisipasi dalam kontes desain di platform digital. AB sendiri mengajari mereka cara menggunakan perangkat lunak desain dan mengajarkan strategi untuk memenangkan kontes. Mereka memanfaatkan internet dan Google Translate untuk berkomunikasi dengan klien internasional dan mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri. Pengembangan teknologi merupakan hasil sinergi dari berbagai kepentingan yang terkonsolidasi, dengan tujuan akhir untuk mencapai sasaran spesifik yang memberikan manfaat bagi para pemangku kepentingan utama dan investor. (Mahomedy, 2020:77).

Seiring waktu, jumlah warga yang terlibat dalam kontes desain meningkat pesat. Hingga kini, sekitar 2.000 orang dari Kecamatan Salaman menjadi desainer aktif di platform 99designs, menjadikan daerah ini sebagai basis terbesar desainer logo di Indonesia untuk platform *crowdsourcing* tersebut. Popularitas komunitas ini juga pernah menarik perhatian manajemen 99designs, yang mengadakan pertemuan tahunan di Indonesia untuk memberikan apresiasi kepada desainer mereka. Salah satu desainer dari Magelang bahkan terpilih untuk merancang ulang logo platform 99designs. Komunitas desainer grafis di Kaliabu telah menunjukkan bahwa dengan akses ke teknologi digital dan internet, bahkan desa kecil dan terpencil dapat menjadi pusat inovasi dan aktivitas ekonomi yang signifikan. Namun, keberlanjutan kesuksesan ini memerlukan kesadaran dan adaptasi terhadap perubahan di pasar digital, serta upaya untuk memanfaatkan pendapatan mereka secara lebih produktif (Prodnik, 2023:54).

Dalam konteks ini, apropriasi terjadi ketika karya-karya mereka yang tidak memenangkan kontes tetap dimanfaatkan oleh platform atau pihak ketiga tanpa izin atau kompensasi. Misalnya, meskipun karya mereka tidak dipilih sebagai pemenang, tidak ada jaminan bahwa karya tersebut tidak akan digunakan secara ilegal oleh pihak lain. Ini menempatkan desainer dalam posisi yang sangat rentan, di mana mereka telah menginvestasikan waktu dan keterampilan mereka tanpa memperoleh imbalan yang sesuai. Sebagai contoh konkret, EN (wawancara November 2014 dan September 2015), seorang desainer otodidak, harus melakukan submit karya lebih dari seratus kali sebelum akhirnya mendapatkan kemenangan pertamanya. Proses panjang ini menyoroti ketidakpastian dan risiko yang dihadapi oleh para desainer dalam sistem *crowdsourcing*. Tidak ada jaminan bahwa karya mereka yang tidak menang tidak akan digunakan oleh pihak lain tanpa izin. Hal ini menunjukkan bagaimana pemilik platform mendapatkan keuntungan ganda: pertama, dari kontribusi karya yang tidak dibayar, dan kedua, dari potensi penggunaan karya tersebut tanpa memberikan kompensasi yang layak kepada desainer. Pergeseran lanskap industri kreatif yang ditandai oleh dominasi platform digital dan eksploitasi karya desain grafis tanpa bayaran telah merusak tatanan tradisional antara pekerjaan formal dan informal, memaksa kita untuk membangun kembali definisi tentang siapa yang berhak atas hasil karya mereka dan siapa yang sekadar menjadi alat bagi keuntungan platform (Steinberg *et.al.*, 2024:6).

Srniczek (2016:36-38) mengemukakan bahwa fenomena ini adalah bagian dari tren umum dalam kapitalisme digital, di mana sebagian besar pekerjaan yang dilakukan tidak

dibayar. Perusahaan-perusahaan digital secara sistematis memanfaatkan waktu dan tenaga kerja dari individu seperti desainer grafis, yang menjadi tenaga kerja gratis bagi mereka. Srnicek menekankan bahwa ekstraksi nilai dari tenaga kerja yang tidak dibayar oleh kapitalis digital adalah hal yang lazim dalam ekonomi kontemporer. Kerja gratis ini menjadi sumber utama keuntungan bagi platform digital karena mereka menciptakan sistem di mana banyak pekerja terlibat dalam aktivitas produktif tanpa kompensasi langsung, yang pada gilirannya sangat menguntungkan pemilik platform. Fuchs (2014:93-98) menekankan bahwa dalam kapitalisme digital, apropriasi tidak hanya terjadi pada tingkat komoditas yang terlihat seperti produk fisik, tetapi juga pada tingkat data dan karya digital yang diciptakan oleh pengguna. Fuchs berargumen bahwa aktivitas pengguna di platform ini menciptakan data yang menjadi komoditas ekonomi bagi kapitalis digital. Data ini kemudian dijual kepada pengiklan atau digunakan untuk menargetkan pengguna dengan iklan yang relevan, tanpa memberikan kompensasi yang layak atas waktu dan usaha mereka. Ini menunjukkan bagaimana kapitalisme digital mengeksploitasi tidak hanya tenaga kerja fisik tetapi juga tenaga kerja digital yang tidak terlihat (Nasution & Ghani, 2019:35).

Mengenai *crowdsourcing*, Badan Ekonomi Kreatif dan asosiasi desainer profesional di Indonesia, seperti ADGI (Asosiasi Desainer Grafis Indonesia) dan AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia), menyoroti praktik pekerjaan spekulatif yang sering terjadi di industri desain. Mereka menekankan bahwa pekerjaan spekulatif, di mana desainer bekerja tanpa kepastian pembayaran, sangat merugikan dan mengurangi martabat profesi desain. Dalam konteks ini, desainer berisiko tinggi atas apropriasi karya mereka, di mana karya yang tidak diterima atau tidak dipilih dalam *pitching* atau kontes tetap dapat digunakan oleh klien atau pihak ketiga tanpa kompensasi (Pasaribu, 2020:83-84).

### 3.2 Apropriasi dalam Konteks Desainer Grafis Akademis

Komunitas desainer grafis online akademis di Yogyakarta adalah mereka yang sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang seni dan desain, terutama dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kampus ini merupakan pusat pendidikan seni rupa dan desain yang berperan penting dalam perkembangan desainer grafis di Indonesia. Pada periode akhir 1990-an, teknologi digital dan internet mulai merambah ke dunia desain grafis, mengubah cara desainer bekerja dan berkarya. Para mahasiswa dan lulusan DKV di ISI Yogyakarta mulai memanfaatkan teknologi komputer dan internet untuk menciptakan karya-karya yang lebih kompleks dan dinamis, seperti animasi, *motion graphics*, dan media interaktif lainnya. Melalui perantaraan teknologi ini setiap orang bisa melakukannya dengan mudah, murah, dan cepat (Naudé, 2022:1).

Dengan kemajuan teknologi, para desainer akademis ini memiliki akses yang lebih luas untuk menyebarkan karya mereka. Awalnya, mereka menggunakan *e-magazine* dan situs komunitas untuk mengunggah karya mereka dan berbagi dengan audiens global. Seiring perkembangan teknologi web dan munculnya platform digital serta media sosial, seperti Behance dan Instagram, para desainer grafis akademis ini mulai menggunakan

media ini untuk memamerkan portofolio mereka dan menjangkau klien secara global. Kemampuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan visibilitas dan menarik perhatian klien dari luar negeri (Duan, 2023:1).

Namun, meskipun memiliki latar belakang pendidikan dan akses ke teknologi canggih, desainer grafis akademis ini juga menghadapi tantangan yang signifikan dalam dunia digital. Mereka harus bersaing dalam pasar yang sangat kompetitif dan menghadapi risiko apropriasi karya mereka oleh pihak ketiga tanpa izin atau kompensasi. Meskipun mereka lebih cenderung memiliki jaringan profesional yang lebih luas dan reputasi yang lebih baik dibandingkan dengan desainer otodidak, mereka tetap rentan terhadap bentuk-bentuk eksploitasi yang ada di platform *crowdsourcing*.

Secara keseluruhan, komunitas desainer grafis akademis di Yogyakarta menunjukkan bagaimana pendidikan formal dan teknologi digital dapat memberdayakan individu untuk berkarya dan bersaing di pasar global. Mereka memanfaatkan sumber daya dan keterampilan yang mereka peroleh melalui pendidikan untuk menghasilkan karya yang inovatif dan menarik, sambil menghadapi tantangan yang datang dengan cepatnya perubahan teknologi dan dinamika pasar digital.

Desainer grafis akademis di Yogyakarta, meskipun memiliki akses ke pendidikan formal dan lebih banyak sumber daya, juga tidak terlepas dari apropriasi di platform *crowdsourcing*. Mereka sering mengunggah karya mereka ke platform digital sebagai bagian dari portofolio atau kontes dengan harapan menarik perhatian klien dan mendapatkan proyek. Meskipun mereka mungkin memiliki lebih banyak pengakuan profesional dan akses ke pasar yang lebih luas, mereka tetap terjebak dalam sistem yang sama di mana karya mereka dapat digunakan tanpa izin atau kompensasi yang memadai (Marčeta, 2021:70).

Apropriasi dalam konteks ini terjadi ketika karya-karya yang diunggah ke platform, baik sebagai entri kontes atau bagian dari portofolio, digunakan oleh pihak ketiga atau platform sendiri tanpa pemberitahuan atau pembayaran kepada desainer. Hal ini menempatkan desainer dalam situasi di mana mereka secara terus-menerus harus menyerahkan hak atas karya mereka untuk mendapatkan peluang pekerjaan, yang seringkali tidak terwujud dalam bentuk kompensasi yang layak (Narayan, 2022:4).

David Harvey (2007:165-170) menjelaskan bahwa neoliberalisme seringkali menciptakan kondisi di mana tenaga kerja diperlakukan sebagai komoditas yang dapat dieksploitasi tanpa jaminan kompensasi yang adil. Ini sangat relevan bagi desainer grafis yang terlibat dalam *crowdsourcing*, di mana mereka seringkali bekerja dalam kondisi yang sangat tidak stabil dan tidak aman, dengan sedikit atau tanpa jaminan bahwa usaha mereka akan dihargai secara memadai. Arun Sundararajan (2016:27-35) mengemukakan bahwa meskipun ekonomi berbagi memungkinkan individu untuk mengakses pasar yang lebih luas dan menawarkan peluang ekonomi baru, model ini juga menciptakan bentuk-bentuk kerja baru yang seringkali tidak diatur dengan baik (de Rivera, 2020:726). Ini meninggalkan pekerja tanpa perlindungan yang memadai,

membuat mereka rentan terhadap apropriasi karya mereka oleh pihak ketiga tanpa kompensasi yang layak. Dalam konteks desain grafis, ini berarti desainer harus menghadapi ketidakpastian yang tinggi dalam penghasilan dan kurangnya kontrol atas penggunaan karya mereka setelah diunggah ke platform digital.

Dalam ekonomi digital, model kerja seringkali tidak memiliki kejelasan yang memadai terkait status hukum dan hubungan kerja. Hal ini menciptakan situasi yang serupa dengan ekonomi informal, di mana para pekerja seringkali tidak memiliki akses ke jaminan sosial atau perlindungan yang cukup atas hak-hak mereka. Desainer grafis yang terlibat dalam sistem *crowdsourcing* seringkali berada dalam kondisi kerja yang sangat tidak stabil, dengan perlindungan yang minim atau bahkan tidak ada terhadap penggunaan karya mereka oleh pihak ketiga. (Juliawan et al., 2020, hal. 7-12).

Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) dan Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA) dalam buku *Proyek Desain* mengkritik keras praktik pekerjaan spekulatif yang lazim dalam industri desain. Mereka berargumen bahwa desainer seringkali terpaksa mengikuti kontes atau pitching gratis, yang pada dasarnya adalah bentuk eksploitasi di mana desainer memberikan ide dan konsep mereka tanpa kepastian kompensasi. Ini menempatkan desainer dalam posisi rentan terhadap apropriasi karya mereka oleh klien yang mungkin menggunakan ide-ide tersebut tanpa memberikan imbalan yang pantas (Pasaribu, 2020:86-87).

Apropriasi dalam konteks desain grafis online, baik bagi desainer otodidak maupun akademis, menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk regulasi yang lebih baik dan pendekatan yang lebih adil dalam ekonomi digital. Ini penting untuk memastikan bahwa desainer grafis dapat bekerja dalam lingkungan yang adil dan transparan, yang memberikan penghargaan dan perlindungan yang layak atas kontribusi mereka. Tanpa regulasi yang memadai, desainer grafis terus-menerus beresiko dieksploitasi dan mengalami kerugian finansial serta kehilangan kontrol atas karya mereka (Krotz, 2024:228).

### 3.3 Implikasi Ekonomi dan Sosial

Apropriasi dalam konteks *crowdsourcing* memiliki dampak yang luas dan mendalam bagi desainer grafis, baik secara finansial maupun sosial. Selain kerugian langsung yang dihadapi para desainer ketika karya mereka digunakan tanpa kompensasi, mereka juga ditempatkan dalam posisi yang sangat rentan terhadap eksploitasi data dan karya oleh pihak ketiga (Demir, 2024:86).

Franz Magnis-Suseno (2016:117-121) menekankan bahwa eksploitasi adalah inti dari kapitalisme. Dalam sistem ini, pekerja tidak hanya kehilangan kendali atas hasil kerja mereka, tetapi juga dipaksa untuk menyerahkan sebagian dari nilai yang mereka ciptakan kepada pemilik modal. Ini sangat sesuai dengan pengalaman para desainer grafis yang melihat karya mereka dimanfaatkan tanpa kompensasi yang adil. Magnis-Suseno menjelaskan bahwa dalam kapitalisme, nilai yang diciptakan oleh tenaga kerja

diambil oleh kapitalis melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui pemanfaatan karya atau produk tanpa memberikan imbalan yang setara kepada pencipta aslinya.

Tentang ekonomi digital Badan Ekonomi Kreatif menggarisbawahi bahwa desainer seringkali dihadapkan pada ketidakjelasan dalam hal kepemilikan karya mereka. Dalam ekonomi digital, seringkali tidak ada peraturan yang jelas mengenai hak atas karya yang diunggah ke platform *crowdsourcing*. Hal ini membuka peluang bagi pemilik platform untuk memanfaatkan karya tersebut tanpa memberikan hak yang layak kepada pencipta aslinya. Ketiadaan mekanisme yang jelas untuk melindungi hak-hak desainer dalam sistem *crowdsourcing* memperburuk situasi mereka dalam hal keamanan ekonomi dan kepastian kerja. Banyak desainer yang akhirnya harus menerima kenyataan bahwa karya mereka dapat diambil dan digunakan tanpa sepengetahuan atau persetujuan mereka, yang membuat mereka berada dalam posisi yang sangat tidak aman (Pasaribu, 2020:83-85). Platform digital ibarat sebuah pemerintahan. Pandangan ini sejalan dengan konsep 'negara-perusahaan' yang dikemukakan Stern, di mana kapitalis digital memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk hukum dan sosial (Törnberg, 2023:1).

Menurut Fuchs (2014:93-98) dalam kapitalisme digital, apropriasi tidak hanya terbatas pada produk fisik tetapi juga pada data dan karya digital yang diciptakan oleh pengguna. Fuchs menekankan bahwa aktivitas pengguna di platform digital menghasilkan data yang menjadi komoditas ekonomi bagi kapitalis digital. Data ini dijual kepada pengiklan atau digunakan untuk menargetkan pengguna dengan iklan yang relevan, tanpa memberikan kompensasi kepada pengguna atas waktu dan usaha mereka. Ini menunjukkan bagaimana kapitalisme digital mengeksploitasi tenaga kerja digital yang tidak terlihat, dan bagaimana pengguna kehilangan kendali atas data dan karya mereka sendiri.

Meskipun model ekonomi berbagi menawarkan peluang ekonomi baru dan memungkinkan individu untuk mengakses pasar yang lebih luas, model ini juga menciptakan bentuk-bentuk kerja baru yang seringkali tidak diatur dengan baik (Liang et.al, 2022:9). Ini meninggalkan pekerja tanpa perlindungan yang memadai dan membuat mereka rentan terhadap apropriasi karya mereka oleh pihak ketiga tanpa kompensasi yang layak. Dalam konteks desain grafis, ini berarti bahwa desainer harus menghadapi ketidakpastian yang tinggi dalam penghasilan dan kurangnya kontrol atas penggunaan karya mereka setelah diunggah ke platform digital (Sundararajan, 2016: 27-35).

Model kerja dalam ekonomi digital seringkali kabur dalam hal status hukum dan relasi kerja. Ini menciptakan situasi yang mirip dengan ekonomi informal, di mana pekerja tidak memiliki jaminan sosial atau perlindungan hak-hak pekerja yang memadai. Desainer grafis yang terlibat dalam *crowdsourcing* seringkali bekerja dalam kondisi yang sangat tidak pasti, dengan sedikit atau tanpa perlindungan yang layak terhadap penggunaan karya mereka oleh pihak ketiga. Kondisi ini semakin memperparah kerentanan mereka, karena mereka harus terus-menerus bersaing dalam pasar yang tidak menjamin keamanan dan keadilan ekonomi (Juliawan et al., 2020, hal. 7-12).

Lebih lanjut, David Harvey (2007:165-170) menguraikan bagaimana neoliberalisme menciptakan kondisi di mana tenaga kerja diperlakukan sebagai komoditas yang dapat dieksploitasi tanpa jaminan kompensasi yang adil. Dalam sistem ini, desainer grafis, baik otodidak maupun akademis, seringkali bekerja dalam kondisi yang sangat tidak stabil dan tidak aman. Mereka terus-menerus harus mengejar peluang kerja yang mungkin tidak pernah memberikan kompensasi yang memadai untuk usaha dan waktu mereka. Dalam neoliberalisme, eksploitasi tenaga kerja tidak hanya mencakup pengambilan nilai surplus tetapi juga melibatkan ketidakamanan dan ketidakpastian yang tinggi bagi pekerja (Witthof, 2020:116).

Apropriasi dalam konteks *crowdsourcing* di industri desain grafis digital menunjukkan kebutuhan mendesak untuk regulasi yang lebih baik dan perlindungan yang memadai bagi para desainer. Tanpa regulasi yang efektif, desainer grafis terus-menerus beresiko dieksploitasi dan mengalami kerugian finansial serta kehilangan kontrol atas karya dan data mereka. Perlindungan yang lebih baik diperlukan untuk memastikan bahwa desainer dapat bekerja dalam lingkungan yang adil dan transparan, yang memberikan penghargaan dan perlindungan yang layak atas kontribusi mereka dalam ekosistem digital (Krotz, 2024:229).

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti bahwa praktik *crowdsourcing* dalam industri desain grafis digital memiliki implikasi serius yang perlu ditinjau kembali. Para desainer grafis, baik yang otodidak maupun akademis, seringkali berada dalam posisi yang sangat rentan terhadap eksploitasi ekonomi dan apropriasi karya mereka. Dalam sistem ini, karya dan data yang dihasilkan oleh desainer tidak hanya digunakan untuk keuntungan platform digital tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh pihak ketiga tanpa izin atau kompensasi yang memadai.

Apropriasi dalam praktik *crowdsourcing* terjadi ketika karya-karya yang tidak terpilih atau tidak menang tetap dimanfaatkan oleh platform atau pihak lain. Ini menciptakan situasi di mana para desainer kehilangan kendali atas hasil kerja mereka dan tidak mendapatkan imbalan yang setara dengan usaha dan keterampilan yang mereka investasikan. Para desainer tidak hanya berkontribusi dengan karya mereka tetapi juga dengan data yang mereka hasilkan melalui aktivitas mereka di platform digital, yang seringkali dikomodifikasi dan digunakan oleh perusahaan untuk kepentingan komersial tanpa sepengetahuan atau persetujuan mereka. Kebutuhan akan regulasi yang lebih baik dan pendekatan alternatif yang dapat melindungi desainer dari bentuk-bentuk eksploitasi ini menjadi semakin mendesak. Regulasi yang efektif harus memastikan bahwa desainer grafis dapat bekerja dalam lingkungan yang adil dan transparan, yang menghargai dan melindungi kontribusi mereka dalam ekosistem digital. Ini termasuk perlindungan terhadap apropriasi karya dan data, serta jaminan kompensasi yang adil bagi semua desainer yang berpartisipasi dalam kontes desain di platform digital.

Pertama, peningkatan regulasi oleh pemangku kepentingan. Pemerintah dan badan pengatur perlu mengembangkan kebijakan yang jelas dan komprehensif untuk

mengatur hak-hak desainer dalam konteks digital. Ini mencakup perlindungan hak cipta yang kuat dan mekanisme yang memastikan desainer menerima kompensasi yang adil untuk karya mereka. Kebijakan ini harus dirancang untuk menghadapi tantangan unik yang dihadapi oleh desainer dalam ekosistem digital, di mana karya mereka seringkali dapat dengan mudah diakses dan digunakan tanpa izin. Selain itu, platform digital yang menyelenggarakan kontes desain harus meningkatkan transparansi dalam proses mereka. Penting bagi platform untuk memiliki kebijakan yang jelas dan terbuka tentang bagaimana karya-karya yang tidak menang akan digunakan. Desainer harus diberikan pilihan untuk melindungi karya mereka dari apropriasi tanpa izin, sehingga mereka dapat memiliki kontrol yang lebih besar atas hasil kerja mereka. Transparansi ini akan membantu membangun kepercayaan antara desainer dan platform, serta memastikan bahwa desainer merasa dihargai dan dilindungi.

Mengembangkan pendekatan alternatif dalam *crowdsourcing* juga esensial untuk menciptakan model yang lebih adil dan berkelanjutan. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan memperkenalkan sistem di mana desainer diberi bayaran untuk partisipasi mereka, bukan hanya untuk kemenangan. Ini akan mengakui usaha dan keterampilan yang mereka investasikan dalam setiap proyek, bukan hanya karya yang dipilih. Selain itu, model yang memberikan lebih banyak kontrol kepada desainer atas bagaimana karya mereka digunakan dapat membantu mencegah apropriasi tanpa izin dan memastikan bahwa desainer memiliki suara dalam cara karya mereka diperlakukan.

Edukasi dan peningkatan kesadaran juga memainkan peran penting dalam melindungi desainer dari eksploitasi. Desainer harus dididik tentang hak-hak mereka dan cara melindungi karya mereka dalam dunia digital. Kesadaran tentang risiko apropriasi dan langkah-langkah yang dapat diambil untuk melindungi hak-hak mereka sangat penting untuk mengurangi risiko eksploitasi. Program pendidikan dan kampanye kesadaran dapat membantu desainer memahami nilai karya mereka dan bagaimana mereka dapat melindungi diri dalam ekosistem digital yang seringkali kompleks dan tidak teratur. Dengan demikian, menciptakan ekosistem digital yang lebih adil dan melindungi desainer dari apropriasi dan eksploitasi adalah tanggung jawab bersama antara pembuat kebijakan, platform digital, dan komunitas desainer itu sendiri. Setiap pihak harus berperan aktif dalam memastikan bahwa desainer grafis dapat bekerja dalam lingkungan yang adil dan transparan, yang memberikan penghargaan dan perlindungan yang layak atas kontribusi mereka. Penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi oleh desainer dalam era digital dan menekankan pentingnya tindakan kolektif untuk mengatasi isu-isu ini demi kesejahteraan dan keberlanjutan industri desain grafis digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, S. 2021. The conditions of the global digital working class: The continuing relevance of Friedrich Engels to theorising platform labour. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol 19 No 1 (2021). DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v19i1.1217>

- Boyer, R. 2022. Platform capitalism: a socio-economic analysis. *Socio-Economic Review*. 20 (4): 1857–1879. DOI:10.1093/ser/mwaa055.
- Carlos, S.G. 2024. Datafeudalism: The Domination of Modern Societies by Big Tech Companies. *Philosophy and Technology*, Volume 37, Issue 3 September 2024. DOI 10.1007/s13347-024-00777-1
- Demir, I. 2024. Errand runners of digital platform capitalism: The errand economy as a contribution to the discussion on the gig economy. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, 22(1):86-103. <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1438>
- De Rivera, J. 2020. A guide to understanding and combatting digital capitalism. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, 18(2):725-743. <https://doi.org/10.31269/triplec.v18i2.1173>
- Duan, Y., 2023. Research on Wotobuy and Platform Capitalism. *Advances in Economics Management and Political Sciences* 51(1):1-5 DOI: 10.54254/2754-1169/51/20230598
- Dujarier, M.A. 2023. How Work as a Category of Thought Has Been Disrupted in Neoliberal Capitalist Societies. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol. 21 No. 2 (2023) pp. 107-121. DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v21i2.1449>
- Fuchs, C. 2014. *Digital Labour and Karl Marx*. New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_. 2020. Engels@200: Friedrich Engels and digital capitalism. How relevant are Engels's works 200 years after his birth? *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Volume 19, Issue 1, pp. 15 - 51. DOI 10.31269/triple c.v19i1.1228
- \_\_\_\_\_. 2024a. Appropriation of digital machines and appropriation of fixed capital as the real appropriation of social being: A comment on Toni Negri's article "The appropriation of fixed capital: A metaphor?". *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol. 22 No. 1 (2024) pp. 468-475, DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1512>
- Fuchs, C., Arslan, S.C., Allmer, T. 2024. Critical theory foundations of digital capitalism: A critical political economy perspective. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol 22 No 1 (2024). DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1454>
- Harvey, D. 2007. *A Brief History of Neoliberalism*. New York: Oxford University Press.
- Hill, D.W. 2021. Trajectories in platform capitalism. *Mobilities*, DOI: 10.1080/17450101.2021.1917970

- Howe, J. 2006. *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*. New York: Crown Business.
- Juliawan, H.B., Sinelir, H., Saraswati, I., Hasibuan, F.A., & Kurniawan, E. 2020. *Buruh Digital, Peluang Keuntungan dan Intaian Kerentanan*, Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Krotz, F. 2024. Digitalisation Today as the Capitalist Appropriation of People's Mental Labour. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol 22 No 1 (2024). DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1477>
- Liang, Y., Aroles, J., Brandl, B. 2022. Charting platform capitalism: Definitions, concepts and ideologies. *New Technology, Work and Employment*. 37 (2): 308–327. doi:10.1111/ntwe.12234.
- Mahomedy, A.C. 2020. Platform Capitalism – Boon or Bane to Society? *Journal of King Abdulaziz University-Islamic Economics*, Vol. 33 No. 1, pp: 71-82 (January 2020) DOI:10.4197/Islec. 33-1.5
- Marčeta, P. 2021. Platform capitalism – towards the neo-commodification of labour? *Elgar Online*, DOI: 10.4337/9781802205138.00011
- Narayan, D. 2022. Platform capitalism and cloud infrastructure: Theorizing a hyper-scalable computing regime. *Environment and Planning A* 54(2):0308518X2210940 DOI: 10.1177/0308518X221094028
- Nasution, P.P.P.A., Ghani, M.W. 2019. In the name of “like this”: The appropriation of artwork in digital age. *International Journal of Creative and Arts Studies*, Volume 6 Number 1, June 2019, p-ISSN 2339-191X, e-ISSN 2406-9760
- Naudé, W. 2022. Late industrialisation and global value chains under platform capitalism. *Journal of Industrial and Business Economics*, <https://doi.org/10.1007/s40812-022-00240-2>
- Negri, A. 2024. The Appropriation of Fixed Capital: A Metaphor? *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol. 22 No. 1 (2024) pp. 459-467, DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v22i1.1512>
- Pasaribu, Y.M. (Ed.). 2020. *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Prodnik, J.A. 2023. The Crisis of Legitimacy and the Appropriation of Resistance in Capitalism. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol. 21 No. 1 (2023) pp. 51-73, DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v21i1.1403>

- Schneider, N. 2022. Governable stacks against digital colonialism. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol 20 No 1 (2022) pp. 19-36. DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v20i1.1281>
- Srnicek, N. 2016. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Steinberg, M., Zhang, L., Mukherjee, R. 2024. Platform capitalisms and platform cultures. *International Journal of Cultural Studies*, January 2024. DOI: 10.1177/13678779231223544
- Sundararajan, A. 2016. *The Sharing Economy: The End of Employment and the Rise of Crowd-Based Capitalism*. Cambridge: MIT Press.
- Suseno, F.M. 2016. *Pemikiran Karl Marx: Dari Sosialisme Utopis ke Perselisihan Revisionisme*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Törnberg, P. 2023. How platforms govern: Social regulation in digital capitalism. *Big Data & Society*. 10 (1). DOI:10.1177/20539517231153808.
- Witheyford, N.D. 2020. Left Populism and Platform Capitalism. *Triple-C: Open Access Journal for Global Sustainable Information Society*, Vol 18 No. 1 (2020) pp. 116-131. DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v18i1.1130>