Digital Harm sebagai Mekanisme *Digital Dispossession* dalam Kapitalisme Platform

Mei Suciati[1]*, Hidayatullah Rabbani[2]
[1]*The Institute for Economic and Social Research, Education and Information (LP3ES), Indonesia*
[2]*Research Center for Society and Culture-BRIN, DKI Jakarta, Indonesia*

ABSTRAK

Perkembangan ekonomi digital umumnya dipahami sebagai proses yang memperluas efisiensi, inklusi, dan kebebasan melalui platform digital. Namun, perkembangan ini berlangsung bersamaan dengan meningkatnya *digital harm*, seperti polarisasi, disinformasi, *rage bait*, ketergantungan algoritmik, eksploitasi data, hingga kerentanan pekerja platform. Sebagian besar kajian memandang fenomena ini sebagai konsekuensi yang tidak diinginkan atau kegagalan tata kelola platform. Artikel ini berangkat dari pertanyaan, mengapa *digital harm* justru terus diproduksi dalam ekosistem yang secara teknologis mampu menguranginya? Melalui pendekatan ekonomi politik kritis, artikel ini mengintegrasikan literatur *digital harm*, *platform capitalism*, *surveillance capitalism*, dan *accumulation by dispossession* untuk menjelaskan keterkaitan kerugian digital dengan akumulasi kapital. Artikel ini berargumen bahwa *digital harm* bukanlah sekadar dampak negatif teknologi, melainkan kondisi struktural yang memungkinkan *digital dispossession*. Platform mempertahankan perhatian pengguna melalui kurasi algoritmik, personalisasi, dan stimulasi emosional untuk mendorong keterlibatan berulang. Perhatian tersebut menghasilkan data perilaku yang diolah menjadi model prediktif dan dimonetisasi melalui model bisnis platform. Dengan demikian, *dispossession* terjadi melalui hilangnya kendali pengguna atas perhatian, waktu, aktivitas digital, afeksi, dan relasi sosial. Argumen ini dibuktikan melalui empat kasus di Indonesia (*gig economy*, *creator economy*, pinjaman *online*, dan perjudian *online*) yang menunjukkan mekanisme *dispossession* serupa. Memahami *digital harm* memerlukan pergeseran dari fokus pada perilaku individual menuju analisis mekanisme akumulasi dalam kapitalisme platform.

ABSTRACT

Digital economy development is commonly understood as enhancing efficiency, inclusion, and freedom through digital platforms. However, it coincides with rising digital harms, such as polarization, disinformation, rage bait, algorithmic dependency, data exploitation, and labor precarity. While scholarship often treats these as unintended consequences or governance failures, this article asks, why is digital harm systematically produced within ecosystems capable of mitigating it? Using critical political economy, this article integrates literature on digital harm, platform capitalism, surveillance capitalism, and accumulation by dispossession to explain the mechanisms linking digital harm to capital accumulation. It argues that digital harm is a structural condition enabling digital dispossession, rather than a mere negative externality. Platforms sustain user attention through algorithmic curation, personalization, and emotional stimulation to drive engagement. This generates behavioral data, processed into predictive models and monetized via platform business models. Consequently, dispossession extends beyond data extraction to include the loss of users' control over their attention, time, activities, affect, and social relations. This argument is

KONTAK
meisuciati01@gmail.com

KATA KUNCI
Digital disposition, Digital harm, Platform capitalism

substantiated through four Indonesian cases: the gig economy, creator economy, online lending, and online gambling, showing that despite different economic activities, all operate through similar mechanisms of dispossession. Ultimately, understanding digital harm requires shifting focus from individual behavior toward analyzing accumulation mechanisms within platform capitalism.

PENDAHULUAN

Dalam satu dekade terakhir, Indonesia menjadi salah satu episentrum pertumbuhan ekonomi digital di Asia Tenggara. Perkembangan infrastruktur internet, meningkatnya penetrasi telepon pintar, serta ekspansi berbagai platform digital telah mengubah secara mendasar cara masyarakat bekerja, berkomunikasi, bertransaksi, dan mengakses layanan publik. Laporan e-Conomy SEA 2024 menunjukkan bahwa nilai ekonomi digital Indonesia telah mencapai sekitar US$90 miliar pada 2024 dan diproyeksikan terus meningkat hingga melampaui US$200 miliar pada 2030 (Google, Temasek, & Bain & Company, 2024). Pada saat yang sama, Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa tingkat penetrasi internet Indonesia telah mencapai 79,5% dari total populasi atau lebih dari 221 juta pengguna internet pada 2024 (APJII, 2024). Angka tersebut menunjukkan bahwa ruang digital tidak lagi menjadi pelengkap kehidupan sosial, tetapi telah berkembang menjadi infrastruktur utama bagi aktivitas ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

Transformasi tersebut membawa narasi optimis mengenai masa depan digital Indonesia. Pemerintah mempromosikan transformasi digital sebagai strategi memperluas inklusi keuangan, meningkatkan produktivitas, mendorong inovasi, dan membuka kesempatan kerja baru. Platform digital menawarkan berbagai kemudahan yang sebelumnya sulit dibayangkan. Masyarakat dapat memesan transportasi dalam hitungan detik, memperoleh pinjaman tanpa harus mendatangi kantor bank, menjual produk melalui marketplace, atau memperoleh penghasilan dengan memproduksi konten di media sosial. Dalam narasi ini, digitalisasi diposisikan sebagai teknologi yang memperluas pilihan individu dan meningkatkan efisiensi aktivitas ekonomi (van Dijck *et al.*, 2018).

Namun, perkembangan tersebut juga memperlihatkan gejala yang tampak paradoksal. Di tengah pertumbuhan ekonomi digital yang sangat pesat, berbagai bentuk kerentanan digital justru berkembang dengan intensitas yang semakin tinggi. Di sektor *gig economy*, fleksibilitas kerja yang dijanjikan platform berjalan berdampingan dengan meningkatnya ketidakpastian pendapatan, perubahan insentif secara sepihak, dan ketergantungan pekerja terhadap keputusan algoritmik. Sepanjang beberapa tahun terakhir, aksi protes pengemudi transportasi daring terhadap perubahan tarif dan skema insentif berulang kali terjadi di berbagai kota di Indonesia, memperlihatkan bahwa hubungan kerja berbasis platform tidak selalu identik dengan otonomi yang dijanjikan.

Fenomena serupa juga terlihat dalam ekonomi kreator digital. Pertumbuhan pengguna media sosial yang sangat besar (Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna TikTok, YouTube, dan Instagram terbesar di dunia) melahirkan peluang ekonomi baru bagi jutaan kreator konten. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan di ruang digital sering disertai tekanan untuk terus memproduksi konten, mempertahankan visibilitas, mengikuti perubahan algoritma, dan menjaga keterlibatan audiens secara berkelanjutan. Dalam banyak kasus, kreativitas berubah menjadi kerja yang tidak pernah benar-benar berhenti karena nilai ekonomi kreator sangat bergantung pada perhatian pengguna dan logika distribusi platform (Abidin, 2018; Cotter, 2019).

Paradoks yang sama muncul pada sektor layanan keuangan digital. Hingga April 2025, total pembiayaan pinjaman daring legal mencapai lebih dari Rp80 triliun dengan puluhan juta rekening peminjam aktif (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Di satu sisi, layanan tersebut memperluas akses masyarakat terhadap pembiayaan. Di sisi lain, OJK terus menerima ribuan pengaduan terkait praktik penagihan, penyalahgunaan data pribadi, dan keberadaan pinjaman *online* ilegal yang mengeksploitasi kerentanan ekonomi masyarakat. Dalam konteks ini, perluasan inklusi keuangan berjalan berdampingan dengan meningkatnya praktik pengawasan digital, profiling, dan ketergantungan utang.

Fenomena perjudian *online* memperlihatkan paradoks yang bahkan lebih mencolok. Meskipun pemerintah secara intensif melakukan pemblokiran situs dan penindakan hukum, nilai transaksi perjudian *online* di Indonesia terus meningkat. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) memperkirakan nilai transaksi perjudian *online* pada 2024 mencapai sekitar Rp359 triliun, sementara jumlah pemain diperkirakan mencapai jutaan orang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi yang seharusnya memperkuat pengawasan justru berjalan bersamaan dengan meluasnya praktik yang menghasilkan kerugian finansial, psikologis, dan sosial bagi masyarakat.

Keempat fenomena tersebut memperlihatkan pola yang sama. Semakin berkembang ekonomi digital, semakin banyak pula bentuk *digital harm* yang muncul dalam ruang digital Indonesia. *Harm* tersebut tidak hanya berupa kerugian individual seperti pelecehan daring, penyalahgunaan data, atau kecanduan platform, tetapi juga berbentuk kerentanan kerja, tekanan psikologis, pengawasan digital, polarisasi informasi, hingga ketergantungan yang diproduksi melalui desain platform. Pertanyaan yang kemudian muncul bukan lagi apakah digitalisasi membawa manfaat atau kerugian, melainkan mengapa berbagai bentuk *digital harm* justru terus diproduksi dalam ekosistem digital yang secara teknologi memiliki kemampuan untuk mengurangi atau bahkan mencegahnya.

Sebagian besar literatur menjelaskan *digital harm* sebagai konsekuensi dari perilaku pengguna, lemahnya moderasi konten, rendahnya literasi digital, atau penyalahgunaan teknologi (Cover *et al*., 2026). Penjelasan tersebut penting, tetapi belum sepenuhnya menjawab mengapa berbagai bentuk *harm* terus muncul secara sistematis pada platform yang memiliki sumber daya teknologi sangat besar. Dengan kata lain, persoalan utamanya bukan hanya mengapa *digital harm* terjadi, melainkan mengapa ia terus direproduksi.

Artikel ini berangkat dari pertanyaan tersebut. Berbeda dari kajian yang menempatkan *digital harm* sebagai dampak negatif teknologi, tulisan ini memandang bahwa berbagai bentuk *harm* perlu dipahami dalam kaitannya dengan logika ekonomi politik yang menopang kapitalisme platform. Melalui dialog antara literatur mengenai *digital harm*, *platform capitalism*, dan *accumulation by dispossession*, artikel ini berargumen bahwa *digital harms* dalam kapitalisme digital tidak dapat dipahami semata sebagai dampak negatif teknologi, melainkan sebagai mekanisme yang memungkinkan proses *accumulation by dispossession* melalui ekstraksi perhatian, data, dan aktivitas sosial pengguna.

METODE

Melalui pendekatan ekonomi politik kritis, artikel ini mengintegrasikan literatur mengenai *digital harm*, *platform capitalism* (Srnicek, 2017), *surveillance capitalism* (Zuboff, 2019), dan *accumulation by dispossession* (Harvey, 2003) untuk menjelaskan mekanisme yang menghubungkan kerugian digital dengan akumulasi kapital. Artikel ini berargumen bahwa *digital harm* tidak semata-mata merupakan dampak negatif teknologi, melainkan kondisi struktural yang memungkinkan berlangsungnya *digital dispossession*. Argumen tersebut dibuktikan melalui empat kasus di Indonesia (*gig economy*, *creator economy*, pinjaman *online*, dan perjudian *online*) yang memperlihatkan bahwa meskipun objek ekonominya berbeda, seluruhnya bekerja melalui mekanisme *dispossession* yang serupa. Artikel ini menunjukkan bahwa memahami digital harm memerlukan pergeseran dari pendekatan yang berfokus pada perilaku individual menuju analisis mengenai mekanisme akumulasi dalam kapitalisme platform.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Korban Individual Menuju Kerusakan Ekologi Digital

Sebagian besar penelitian awal mengenai *digital harm* berangkat dari asumsi bahwa kerugian digital terjadi melalui hubungan langsung antara pelaku dan korban. Perspektif ini memandang ruang digital sebagai tempat terjadinya tindakan yang merugikan individu tertentu sehingga fokus analisis diarahkan pada bentuk-bentuk kekerasan yang dapat diidentifikasi secara jelas beserta dampaknya terhadap korban. Dalam kerangka tersebut, *cyberbullying*, *online harassment*, dan *hate speech* menjadi contoh utama interpersonal *harm*. Ketiga bentuk kerugian ini memiliki karakteristik yang relatif serupa, yaitu terdapat pelaku yang melakukan tindakan merugikan, terdapat korban yang menerima dampak langsung, dan terdapat konsekuensi psikologis maupun sosial yang dapat diamati. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* berhubungan dengan meningkatnya kecemasan, depresi, penurunan kepercayaan diri, bahkan kecenderungan bunuh diri pada kelompok remaja (Fuchs, 2021). Demikian pula *online harassment* dan *hate speech* yang tidak hanya merugikan individu, tetapi juga memperkuat diskriminasi terhadap kelompok berdasarkan identitas agama, etnis, gender, atau orientasi seksual.

Pendekatan interpersonal memberikan kontribusi penting karena menunjukkan bahwa ruang digital bukanlah ruang yang netral. Namun, perkembangan platform digital memperlihatkan munculnya berbagai persoalan yang sulit dijelaskan hanya melalui hubungan antara pelaku dan korban. Polarisasi politik, misinformasi, teori konspirasi, *echo chamber*, hingga praktik *rage bait* tidak selalu memiliki korban tunggal yang dapat diidentifikasi secara langsung. Dampaknya justru dirasakan pada kualitas ruang digital secara keseluruhan. Atas dasar itulah Cover *et al.* (2026) mengembangkan konsep *ecological harm*. Berbeda dengan *interpersonal harm* yang berpusat pada individu, *ecological harm* merujuk pada kerusakan yang terjadi terhadap ekologi digital sebagai ruang sosial tempat informasi diproduksi, disirkulasikan, dan diperdebatkan. Dalam perspektif ini, persoalan utama bukan lagi siapa yang menjadi korban, tetapi bagaimana lingkungan digital mengalami degradasi sehingga semakin sulit menjalankan fungsi sosialnya sebagai ruang komunikasi publik.

Fenomena polarisasi politik memberikan ilustrasi yang jelas. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sistem rekomendasi platform cenderung memperkuat preferensi pengguna dengan menyajikan konten yang sejalan dengan keyakinan mereka. Akibatnya, pengguna semakin jarang berhadapan dengan pandangan yang berbeda dan lebih mudah terjebak dalam *echo chamber* yang memperdalam fragmentasi sosial (Sunstein, 2018). Kerusakan yang muncul bukan hanya pada individu tertentu, tetapi pada kualitas deliberasi publik secara keseluruhan. Dalam konteks ekonomi platform, berkembang pula praktik *rage bait*, yaitu produksi konten yang secara sengaja dirancang untuk memancing kemarahan, konflik, dan keterlibatan emosional pengguna. Konten semacam ini cenderung menghasilkan komentar, perdebatan, dan pembagian ulang (*sharing*) yang jauh lebih tinggi dibandingkan konten informatif yang netral. Dengan demikian, kemarahan berubah dari sekadar respons psikologis menjadi sumber keterlibatan (*engagement*) yang memiliki nilai ekonomi bagi platform.

Bentuk lain dari *ecological harm* adalah *involuntary attention capture*. Cover *et a*l. (2026) menunjukkan bahwa perhatian pengguna tidak dapat dipahami semata sebagai pilihan individual. Sistem notifikasi, *infinite scrolling*, personalisasi algoritmik, serta rekomendasi konten dirancang untuk mempertahankan keterhubungan pengguna selama mungkin. Dalam situasi seperti ini, perhatian tidak lagi sekadar diarahkan oleh kehendak pengguna, tetapi juga dibentuk oleh arsitektur teknologi yang dirancang untuk mempertahankan intensitas penggunaan platform.

Kapitalisme *Platform* dan Transformasi *Dispossession*

Salah satu karakteristik paling mendasar dari kapitalisme adalah kecenderungannya untuk terus mencari sumber-sumber akumulasi baru. Sepanjang sejarahnya, kapitalisme tidak hanya berkembang melalui produksi barang dan jasa, tetapi juga melalui perluasan wilayah yang dapat diubah menjadi sumber keuntungan. Ketika suatu sumber akumulasi mulai mengalami keterbatasan, kapitalisme akan bergerak mencari objek, ruang, dan relasi sosial baru yang dapat dimasukkan ke dalam logika pasar.

Proses tersebut menjadi perhatian utama David Harvey (2003) melalui konsep *accumulation by dispossession*. Konsep ini merupakan pengembangan atas gagasan Karl Marx mengenai *primitive accumulation*, yaitu proses historis yang memungkinkan lahirnya kapitalisme melalui pemisahan masyarakat dari sumber sumber penghidupan yang sebelumnya mereka kuasai. Jika Marx melihat primitive accumulation sebagai tahap awal perkembangan kapitalisme, Harvey berargumen bahwa proses serupa terus berlangsung hingga saat ini dalam bentuk-bentuk yang berbeda.

Bagi Harvey, kapitalisme tidak hanya menciptakan keuntungan melalui produksi nilai baru, tetapi juga melalui pengambilalihan sumber daya yang sebelumnya berada di luar sirkuit pasar. Proses tersebut dapat berlangsung melalui privatisasi, komodifikasi, deregulasi, finansialisasi, maupun berbagai bentuk pengalihan kontrol dari masyarakat kepada aktor-aktor pemilik modal (Harvey, 2003). Contoh historis yang paling sering digunakan untuk menjelaskan mekanisme ini adalah enclosure di Inggris. Antara abad ke-16 hingga ke-19, tanah-tanah komunal (*commons*) yang sebelumnya dapat digunakan bersama oleh masyarakat secara bertahap diprivatisasi dan diubah menjadi properti pribadi. Akibatnya, masyarakat kehilangan akses terhadap sumber penghidupan yang selama ini mereka gunakan dan dipaksa memasuki pasar tenaga kerja sebagai buruh upahan (Polanyi, 2001).

Yang penting dicatat, makna *enclosure* tidak berhenti pada persoalan tanah. Yang dirampas bukan sekadar ruang fisik, melainkan hak masyarakat untuk mengakses dan mengendalikan sumber daya yang sebelumnya bersifat kolektif. Dengan kata lain, *enclosure* merupakan proses transformasi ketika sesuatu yang sebelumnya berada di luar pasar diubah menjadi objek akumulasi kapital.

Dari *Digital Harm* ke *Digital Dispossession*

Salah satu paradoks paling menarik dalam perkembangan ekonomi digital kontemporer adalah bahwa berbagai bentuk *digital harm* terus muncul, bahkan ketika kapasitas teknologi untuk mendeteksi dan mengendalikannya berkembang semakin canggih. Perusahaan-perusahaan platform global menginvestasikan sumber daya yang sangat besar untuk mengembangkan sistem moderasi konten berbasis kecerdasan buatan *(artificial intelligence),* memperkuat mekanisme pelaporan pengguna, serta membangun kebijakan komunitas yang semakin rinci. Meta, misalnya, secara berkala melaporkan penghapusan jutaan konten yang dikategorikan sebagai ujaran kebencian, kekerasan, spam, maupun informasi menyesatkan melalui kombinasi sistem otomatis dan peninjauan manusia (Meta, 2024). TikTok, YouTube, dan X (sebelumnya Twitter) juga mengembangkan berbagai teknologi serupa untuk meningkatkan keamanan ruang digital.

Indonesia pun menunjukkan kecenderungan yang sama. Pemerintah terus memperluas regulasi ruang digital melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), kebijakan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), pembentukan Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online, serta berbagai program literasi digital

nasional yang melibatkan kementerian, lembaga, dan organisasi masyarakat. Pada tingkat kebijakan, ruang digital tampak semakin diatur; pada tingkat teknologi, kemampuan mendeteksi konten bermasalah juga semakin maju.

Namun, berbagai indikator menunjukkan bahwa digital harm tidak mengalami penurunan yang sebanding dengan peningkatan kapasitas tersebut. Sebaliknya, berbagai bentuk kerugian digital justru terus berkembang dalam skala dan intensitas yang lebih besar. Polarisasi politik di media sosial semakin mengeras, terutama sejak Pemilu 2019 dan kembali mengemuka pada Pemilu 2024. Berbagai studi memperlihatkan bahwa disinformasi, manipulasi visual berbasis kecerdasan buatan, serta penyebaran ujaran kebencian tetap menjadi bagian penting dari ekologi informasi digital Indonesia (Lim, 2017; Mafindo, 2024). Pada saat yang sama, praktik *rage bait*, yaitu produksi konten yang sengaja dirancang untuk memancing kemarahan dan konflik demi meningkatkan interaksi pengguna, semakin mudah ditemukan di berbagai platform media sosial.

Paradoks serupa juga terlihat pada ekonomi platform. Di sektor *gig economy*, digitalisasi memang membuka peluang kerja bagi jutaan orang, tetapi fleksibilitas yang dijanjikan sering kali berjalan berdampingan dengan ketidakpastian pendapatan, intensifikasi kerja, dan pengawasan algoritmik (Woodcock & Graham, 2020). Dalam ekonomi kreator *(creator economy),* media sosial menyediakan kesempatan baru untuk memperoleh penghasilan melalui produksi konten. Namun, semakin banyak penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan tersebut sering dibayar dengan tekanan untuk terus tampil, menjaga visibilitas, mengikuti perubahan algoritma, dan mempertahankan keterlibatan audiens yang berujung pada kelelahan emosional (*burnout*) dan kecemasan digital (Abidin, 2018; Cotter, 2019).

Fenomena yang sama tampak pada berkembangnya pinjaman daring dan perjudian *online* di Indonesia. Layanan pinjaman digital menawarkan akses keuangan yang cepat dan mudah, tetapi dalam praktiknya sering disertai pengumpulan data pribadi yang sangat intensif, praktik profiling, hingga tekanan penagihan yang memanfaatkan relasi sosial peminjam (United Nations Conference on Trade and Development, 2021; Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Sementara itu, perjudian *online* berkembang menjadi salah satu persoalan sosial paling serius dalam beberapa tahun terakhir. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa nilai transaksi perjudian *online* mencapai ratusan triliun rupiah setiap tahun dengan jutaan pemain yang tersebar di berbagai kelompok usia dan tingkat pendapatan (PPATK, 2024). Platform perjudian digital tidak hanya mengeksploitasi uang pengguna, tetapi juga memanfaatkan desain antarmuka, sistem hadiah variabel, dan personalisasi promosi yang mendorong keterlibatan berulang serta memperpanjang waktu penggunaan (Schüll, 2012).

Berbagai contoh tersebut memperlihatkan pola yang sama. Kemajuan teknologi tidak secara otomatis diikuti oleh berkurangnya *digital harm*. Sebaliknya, kerugian digital terus direproduksi dalam berbagai bentuk, mulai dari konflik dan polarisasi di media sosial, tekanan psikologis dalam ekonomi kreator, ketidakpastian kerja pada pekerja platform, hingga ketergantungan finansial dalam pinjaman daring dan perjudian *online*. Yang menarik, hampir seluruh bentuk harm tersebut memiliki satu karakteristik yang sama yaitu semuanya menghasilkan keterlibatan (*engagement*) pengguna yang tinggi. Konflik memicu komentar; kemarahan mendorong penyebaran ulang konten; kecemasan membuat pengguna terus memeriksa informasi; sementara ketergantungan terhadap aplikasi memperpanjang waktu penggunaan platform.

Indonesia sebagai Laboratorium Kapitalisme Platform

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan ekonomi digital di Indonesia berlangsung sangat cepat dan menjangkau hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Aktivitas bekerja, berbelanja, mengakses layanan keuangan, mencari hiburan, hingga membangun relasi sosial semakin dimediasi oleh platform digital. Laporan e-Conomy SEA 2024 menunjukkan bahwa nilai ekonomi digital Indonesia telah mencapai sekitar US$90 miliar pada tahun 2024, menjadikannya ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara (Google, Temasek, & Bain & Company, 2024). Pada saat yang sama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa tingkat penetrasi internet Indonesia telah mencapai 79,5% atau sekitar 221 juta pengguna, sementara sebagian besar aktivitas daring masyarakat terkonsentrasi pada penggunaan media sosial, aplikasi berbasis platform, dan layanan digital sehari-hari (APJII, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa platform digital tidak lagi menjadi pelengkap aktivitas ekonomi dan sosial, melainkan telah berkembang menjadi infrastruktur utama kehidupan sehari-hari.

Namun, ekspansi ekonomi digital tersebut diikuti oleh munculnya berbagai persoalan yang sekilas tampak tidak saling berhubungan. Pengemudi transportasi daring menghadapi ketidakpastian pendapatan akibat perubahan algoritma dan skema insentif. Kreator konten menghadapi tekanan untuk terus memproduksi konten agar tetap memperoleh visibilitas di tengah perubahan algoritma platform. Di sektor layanan keuangan digital, peningkatan akses terhadap pinjaman daring diiringi oleh maraknya penyalahgunaan data pribadi, praktik

penagihan yang eksploitatif, serta pertumbuhan pinjaman *online* ilegal. Sementara itu, perjudian *online* berkembang menjadi salah satu persoalan sosial terbesar dalam ruang digital Indonesia dengan nilai transaksi yang mencapai ratusan triliun rupiah dan melibatkan jutaan akun pengguna, sebagaimana dilaporkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK, 2024).

Dalam pembahasan akademik maupun kebijakan publik, berbagai persoalan tersebut umumnya ditempatkan dalam kategori yang berbeda-beda. Kerentanan pekerja platform diperlakukan sebagai isu hubungan industrial, tekanan terhadap kreator digital dipahami sebagai persoalan kesehatan mental atau ekonomi kreatif, penyalahgunaan data pada pinjaman *online* dikategorikan sebagai persoalan perlindungan konsumen dan tata kelola keuangan digital, sedangkan perjudian *online* diposisikan sebagai bentuk kejahatan siber. Cara membaca yang terfragmentasi tersebut membuat masing-masing persoalan tampak berdiri sendiri sehingga hubungan struktural di antaranya menjadi kurang terlihat.

Bagian ini menawarkan pembacaan yang berbeda. Keempat fenomena tersebut memang beroperasi melalui model bisnis yang berlainan dan menghasilkan bentuk digital harm yang berbeda pula. Akan tetapi, apabila dibaca melalui mekanisme yang telah dibangun pada bab sebelumnya, semuanya memperlihatkan logika ekonomi politik yang serupa. Dalam setiap kasus, platform berupaya mempertahankan perhatian pengguna, mengorganisasi aktivitas digital secara berkelanjutan, mengekstraksi data perilaku yang dihasilkan dari aktivitas tersebut, kemudian mengubahnya menjadi sumber akumulasi nilai. Dengan demikian, digital harm tidak hadir semata-mata sebagai konsekuensi yang mengikuti perkembangan ekonomi digital, tetapi menjadi bagian dari kondisi yang memungkinkan proses akumulasi kapital terus berlangsung.

Indonesia, dalam konteks ini, bukan sekadar lokasi penerapan teori mengenai kapitalisme platform. Beragam perkembangan ekonomi digital di Indonesia justru menyediakan laboratorium empiris yang memungkinkan kita mengamati bagaimana mekanisme *digital dispossession* bekerja dalam praktik. Meskipun objek yang diekstraksi berbeda, mulai dari tenaga kerja, perhatian, data pribadi, hingga relasi sosial, keempat kasus yang dibahas pada bagian berikut menunjukkan pola yang sama yaitu bagaimana aktivitas sosial pengguna secara bertahap dikonversi menjadi sumber daya ekonomi yang dapat dimonetisasi oleh platform. Dengan menelusuri mekanisme tersebut, bab ini menunjukkan bahwa ragam persoalan digital yang selama ini dipahami secara terpisah sesungguhnya merupakan manifestasi dari logika akumulasi yang sama dalam kapitalisme platform kontemporer.

Gig Economy: Fleksibilitas yang Menghasilkan Ketergantungan

Perkembangan *gig economy* merupakan salah satu manifestasi paling nyata dari transformasi kapitalisme platform di Indonesia. Dalam satu dekade terakhir, platform seperti Gojek, Grab, Maxim, ShopeeFood, dan berbagai layanan berbasis aplikasi telah mengubah cara masyarakat mengakses transportasi, pengiriman barang, hingga layanan sehari-hari. Pertumbuhan tersebut hampir selalu disertai narasi yang sama, yaitu teknologi digital menghadirkan pekerjaan yang lebih fleksibel, lebih inklusif, dan memberi kesempatan bagi siapa pun untuk memperoleh penghasilan tanpa terikat hubungan kerja formal. Melalui aplikasi digital, pekerja diposisikan sebagai "mitra" yang bebas menentukan kapan bekerja, berapa lama bekerja, dan seberapa besar pendapatan yang ingin diperoleh. Narasi inilah yang menjadi fondasi legitimasi ekonomi platform di berbagai negara, termasuk Indonesia (Woodcock & Graham, 2020).

Namun, perkembangan empiris menunjukkan paradoks yang berbeda. Di tengah ekspansi pesat platform digital, berbagai penelitian justru menemukan bahwa fleksibilitas tersebut berjalan berdampingan dengan meningkatnya ketidakpastian kerja. Pekerja memang memiliki keleluasaan menentukan waktu kerja, tetapi pada saat yang sama mereka semakin bergantung pada keputusan algoritmik yang tidak transparan mengenai distribusi pesanan, tarif, bonus, insentif, hingga evaluasi performa. Dengan demikian, kebebasan formal yang dijanjikan platform sering kali bertransformasi menjadi ketergantungan terhadap sistem digital yang sepenuhnya berada di luar kendali pekerja.

Paradoks tersebut terlihat jelas dalam perkembangan ekonomi digital Indonesia. Nilai ekonomi digital Indonesia diperkirakan mencapai sekitar US$90 miliar pada 2024 dan diproyeksikan terus meningkat dalam beberapa tahun mendatang, dengan sektor transportasi daring dan layanan pengantaran menjadi salah satu pilar utama pertumbuhannya (Google, Temasek, & Bain & Company, 2024). Di sisi lain, jutaan pekerja menggantungkan pendapatannya pada platform digital. Data menunjukkan bahwa sektor transportasi berbasis aplikasi dan layanan pengantaran telah menjadi salah satu penyerap tenaga kerja terbesar dalam ekonomi digital Indonesia. Akan tetapi, perluasan kesempatan kerja tersebut tidak selalu diikuti oleh peningkatan keamanan kerja maupun perlindungan sosial. Laporan International Labour Organization (ILO) mengenai World Employment and Social Outlook 2021 menunjukkan bahwa pekerja platform di berbagai negara menghadapi pola kerentanan yang relatif serupa. Pendapatan sangat dipengaruhi oleh perubahan algoritma, sistem insentif, dan mekanisme

evaluasi yang sepenuhnya ditentukan perusahaan platform. Pekerja memiliki keleluasaan memilih waktu bekerja, tetapi tidak memiliki kendali atas aturan digital yang menentukan peluang memperoleh pekerjaan maupun besaran penghasilan (ILO, 2021). Dengan kata lain, fleksibilitas berlangsung dalam ruang yang batas-batasnya telah ditentukan oleh platform.

Temuan serupa juga muncul dalam berbagai penelitian mengenai transportasi daring. Rosenblat (2018), melalui studinya mengenai Uber, menunjukkan bahwa algoritma tidak hanya berfungsi mencocokkan pengemudi dengan penumpang, tetapi juga mengarahkan perilaku pekerja melalui sistem insentif, peringkat (*rating*), notifikasi, hingga berbagai bentuk *nudging digital*. Sun *et al.* (2023) bahkan menunjukkan bahwa fleksibilitas dalam ekonomi platform cenderung berkembang menjadi *sticky labour*, yaitu kondisi ketika pekerja secara formal bebas keluar dari platform, tetapi secara praktis terus terdorong untuk memperpanjang jam kerja demi mempertahankan tingkat pendapatan tertentu. Ketergantungan tersebut tidak dibangun melalui hubungan kerja yang bersifat koersif, melainkan melalui kombinasi insentif ekonomi dan pengelolaan algoritmik.

Dalam konteks Indonesia, berbagai penelitian juga menemukan kecenderungan serupa. Perubahan skema bonus, prioritas pesanan, tarif perjalanan, maupun sistem insentif dapat dilakukan secara sepihak melalui pembaruan algoritma aplikasi tanpa proses negosiasi dengan pekerja. Karena mekanisme penentuan pesanan tidak pernah sepenuhnya transparan, pekerja akhirnya berusaha menyesuaikan perilaku mereka dengan logika algoritma: menerima lebih banyak pesanan, menghindari pembatalan, mempertahankan tingkat penerimaan (*acceptance rate*), menjaga penilaian pelanggan, serta memperpanjang jam kerja agar tetap memperoleh akses terhadap bonus dan peluang pendapatan. Ketidakpastian tersebut menciptakan apa yang oleh berbagai peneliti disebut sebagai *algorithmic dependency*, yakni ketergantungan pekerja terhadap sistem digital yang menentukan akses mereka terhadap pekerjaan (Rosenblat, 2018; ILO, 2021). Namun, dari perspektif artikel ini, persoalan utama bukan semata-mata terletak pada eksploitasi tenaga kerja atau ketimpangan hubungan industrial. Yang lebih penting adalah memahami bagaimana mekanisme ekonomi platform bekerja melalui proses ekstraksi yang berlangsung bersamaan dengan aktivitas kerja itu sendiri.

Setiap perjalanan yang dilakukan pengemudi tidak hanya menghasilkan layanan transportasi. Perjalanan tersebut juga menghasilkan informasi mengenai lokasi, waktu tempuh, pola mobilitas, kepadatan lalu lintas, preferensi pelanggan, durasi tunggu, tingkat pembatalan, hingga respons pengguna terhadap berbagai kondisi perjalanan. Data tersebut kemudian diproses untuk memperbaiki sistem navigasi, mengoptimalkan distribusi pengemudi, memperkirakan permintaan (*demand forecasting*), menentukan tarif dinamis (*dynamic pricing*), mengembangkan sistem rekomendasi, dan meningkatkan efisiensi operasional platform. Dengan kata lain, aktivitas kerja secara simultan merupakan aktivitas produksi data. Di sinilah mekanisme *dispossession* yang dibangun pada bagian 4 menjadi tampak secara empiris. Platform tidak hanya memperoleh nilai dari komisi atas setiap transaksi. Nilai ekonomi juga dihasilkan melalui akumulasi data perilaku yang terus bertambah seiring meningkatnya aktivitas pekerja. Semakin lama pekerja bertahan di dalam platform, semakin kaya pula basis data yang dimiliki perusahaan untuk menyempurnakan algoritma, memperkuat prediksi permintaan, dan meningkatkan efisiensi bisnis. Aktivitas pekerja dengan demikian menghasilkan dua bentuk nilai sekaligus: nilai ekonomi langsung melalui jasa transportasi dan nilai ekonomi tidak langsung melalui produksi data yang terus memperkuat daya saing platform.

Digital harm dalam konteks ini muncul dalam bentuk yang berbeda dari eksploitasi kerja konvensional. *Harm* tidak hanya berupa rendahnya pendapatan atau panjangnya jam kerja, tetapi juga berupa ketidakpastian algoritmik, hilangnya transparansi pengambilan keputusan, tekanan untuk terus tersedia (*always available*), serta meningkatnya ketergantungan terhadap sistem yang tidak dapat diawasi maupun dinegosiasikan oleh pekerja. *Harm* tersebut membuat pekerja terus berpartisipasi dalam ekosistem platform sekaligus terus menghasilkan data yang menjadi sumber utama akumulasi kapital digital.

Dengan demikian, *dispossession* dalam *gig economy* tidak berlangsung melalui pengambilalihan alat produksi sebagaimana dalam kapitalisme industrial klasik. *Dispossession* berlangsung melalui hilangnya kontrol pekerja atas tiga sumber daya yang mereka hasilkan sendiri: waktu kerja, data perilaku, dan mekanisme pengambilan keputusan yang mengatur peluang memperoleh pendapatan. Di bawah kapitalisme platform, pekerja tidak hanya menjual tenaga kerja, tetapi juga secara terus-menerus memproduksi data yang memperkuat kemampuan platform mengorganisasi dan mengekstraksi nilai ekonomi dari aktivitas mereka. Rangkaian proses ekstraksi dan ketergantungan algoritmik ini diilustrasikan secara skematis pada Gambar 1



Gambar 1. Bagan Alir Mekanisme *Gig Economy* dalam Kapitalisme Platform
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2026

Creator Economy: Ketika Kreativitas Menjadi Mesin Ekstraksi Perhatian

Perkembangan *creator economy* menjadi salah satu simbol paling menonjol dari transformasi ekonomi digital di Indonesia. Berbeda dengan gig economy yang bertumpu pada penyediaan jasa, ekonomi kreator dibangun di atas produksi konten digital yang dipublikasikan melalui platform seperti YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, dan berbagai layanan media sosial lainnya. Platform-platform tersebut menawarkan peluang baru bagi individu untuk memperoleh penghasilan melalui monetisasi konten, kerja sama dengan merek (*brand endorsement*), siaran langsung (*live streaming*), penjualan produk digital, maupun berbagai bentuk ekonomi kreatif berbasis platform. Dalam narasi resmi industri digital, *creator economy* dipromosikan sebagai ruang yang demokratis karena memungkinkan siapa pun menjadi produsen konten sekaligus memperoleh manfaat ekonomi dari kreativitas mereka.

Narasi tersebut berkontribusi pada pertumbuhan pesat ekonomi kreator di Indonesia. Laporan Google, Temasek, dan Bain & Company (2024) menunjukkan bahwa konsumsi konten digital menjadi salah satu penggerak utama pertumbuhan ekonomi digital Indonesia yang nilainya diperkirakan mencapai sekitar US$90 miliar pada 2024. Indonesia juga merupakan salah satu negara dengan pengguna media sosial terbesar di dunia. Menurut laporan Digital 2024 (Kemp, 2024), terdapat sekitar 139 juta pengguna TikTok berusia di atas 18 tahun, lebih dari 139 juta pengguna Instagram, serta sekitar 143 juta pengguna YouTube, menjadikan Indonesia salah satu pasar terpenting bagi ekonomi perhatian (*attention economy*). Besarnya jumlah pengguna tersebut mendorong lahirnya jutaan kreator konten yang bersaing memperoleh perhatian publik sebagai prasyarat utama monetisasi.

Namun, perkembangan tersebut juga memperlihatkan paradoks. Di satu sisi, semakin banyak individu memasuki *creator economy* dengan harapan memperoleh kebebasan ekonomi melalui kreativitas digital. Di sisi lain, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan ekonomi kreator justru semakin bergantung pada sistem algoritmik yang tidak transparan dan terus berubah. Kreator tidak hanya dituntut menghasilkan konten yang berkualitas, tetapi juga harus memahami logika distribusi algoritma, mempertahankan frekuensi unggahan,

mengikuti tren yang berubah dengan sangat cepat, serta menjaga tingkat keterlibatan (engagement) audiens agar tetap memperoleh visibilitas di dalam platform (Cotter, 2019).

Ketergantungan terhadap algoritma tersebut menghasilkan berbagai bentuk tekanan kerja yang semakin banyak didokumentasikan dalam literatur. Abidin (2018) menunjukkan bahwa pekerjaan kreator digital tidak berhenti pada proses produksi konten, tetapi juga mencakup pengelolaan identitas diri *(branding),* interaksi emosional dengan *audiens*, serta pemeliharaan kehadiran digital secara terus menerus. Berbagai survei internasional juga menemukan meningkatnya fenomena *creator burnout,* yaitu kondisi kelelahan fisik dan emosional akibat tuntutan untuk terus menghasilkan konten baru, mempertahankan jumlah pengikut, serta menyesuaikan diri dengan perubahan algoritma platform. Laporan Linktree (2022) menunjukkan bahwa lebih dari tiga perempat kreator mengaku mengalami burnout dalam aktivitas mereka sebagai kreator digital. Temuan serupa juga dilaporkan dalam berbagai survei industri kreator yang menunjukkan bahwa tekanan untuk terus relevan menjadi salah satu sumber utama kelelahan psikologis dalam *creator economy*.

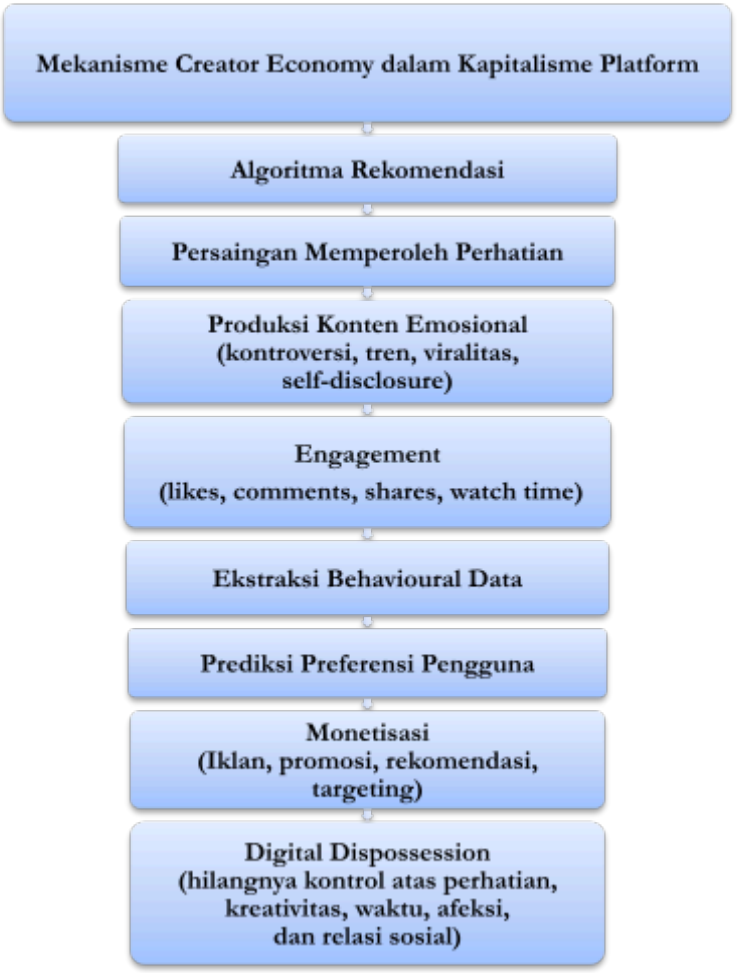
Dari perspektif artikel ini, *burnout* bukan sekadar persoalan kesehatan mental individu. *Burnout* merupakan gejala yang memperlihatkan bagaimana logika platform mengorganisasi perhatian sebagai sumber daya ekonomi. Berbeda dengan ekonomi industri yang bertumpu pada produksi barang, ekonomi kreator bergantung pada kemampuan mempertahankan perhatian audiens selama mungkin. Perhatian menjadi prasyarat bagi seluruh proses monetisasi karena tanpa perhatian tidak akan ada interaksi, tidak ada data perilaku, dan tidak ada nilai ekonomi yang dapat diekstraksi.

Mekanisme tersebut bekerja melalui sistem rekomendasi algoritma yang secara terus-menerus mengkurasi konten berdasarkan prediksi mengenai apa yang paling mungkin mempertahankan perhatian pengguna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa konten yang membangkitkan emosi kuat seperti kemarahan, kejutan, kontroversi, ketakutan, atau humor ekstrem cenderung memperoleh tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan konten yang bersifat informatif atau netral (Brady *et al.*, 2021; Vosoughi *et al.*, 2018). Akibatnya, kreator secara perlahan terdorong memproduksi konten yang sesuai dengan preferensi algoritma, bukan semata-mata dengan preferensi kreatif mereka sendiri.

Dalam kondisi tersebut, perhatian menjadi komoditas utama. Semakin tinggi perhatian yang berhasil dipertahankan, semakin besar jumlah interaksi yang dihasilkan melalui *likes*, komentar, *shares*, waktu menonton (*watch time*), serta aktivitas pengguna lainnya. Seluruh aktivitas tersebut kemudian direkam sebagai data perilaku (*behavioural* data) yang digunakan platform untuk menyempurnakan sistem rekomendasi, meningkatkan akurasi prediksi preferensi pengguna, serta memperbesar efektivitas iklan digital. Dengan demikian, kreativitas kreator tidak hanya menghasilkan konten, tetapi juga menghasilkan data yang menjadi fondasi utama model bisnis platform digital. Di sinilah mekanisme *digital dispossession* menjadi terlihat secara lebih jelas. Platform tidak secara langsung mengambil alih karya kreator, tetapi mengorganisasi lingkungan digital sedemikian rupa sehingga kreativitas, perhatian audiens, dan relasi sosial antara kreator dengan pengikutnya terus menghasilkan data yang dapat dimonetisasi. Kreator memang memperoleh sebagian pendapatan melalui program monetisasi. Namun, nilai ekonomi terbesar justru dihasilkan dari kemampuan platform mengonversi perhatian kolektif menjadi aset data yang dapat diperdagangkan melalui sistem periklanan digital dan berbagai layanan berbasis prediksi perilaku.

Digital harm dalam *creator economy* karena itu tidak dapat dipahami hanya sebagai *burnout* atau tekanan psikologis. *Harm* tersebut merupakan konsekuensi dari struktur ekonomi yang mengharuskan kreator mempertahankan perhatian secara terus-menerus agar tetap terlihat oleh algoritma. Semakin tinggi ketergantungan terhadap visibilitas platform, semakin besar pula aktivitas digital yang dihasilkan. Aktivitas tersebut memperkaya basis data platform, memperbaiki kemampuan prediksi algoritmik, dan pada akhirnya meningkatkan kapasitas platform dalam mengakumulasi keuntungan ekonomi.

Dengan demikian, *dispossession* dalam *creator economy* berlangsung melalui hilangnya kontrol kreator atas perhatian, waktu, kreativitas, dan hubungan mereka dengan audiens. Kreativitas yang semula dipandang sebagai ekspresi individual secara bertahap diintegrasikan ke dalam mekanisme ekonomi platform yang mengubah perhatian menjadi data, data menjadi prediksi, dan prediksi menjadi keuntungan. Di bawah kapitalisme platform, kreator tidak hanya memproduksi konten, tetapi juga secara terus-menerus memproduksi kondisi yang memungkinkan platform mempertahankan dan mengekstraksi perhatian publik sebagai sumber utama akumulasi kapital. Mekanisme konversi perhatian menjadi aset data perilaku dalam ekonomi kreator disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Alir Mekanisme *Creator Economy* dalam Kapitalisme Platform.
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2026.

Pinjaman *Online*: Inklusi Keuangan yang Bertransformasi Menjadi Ekstraksi Data

Perkembangan layanan pinjaman daring (*online lending* atau *fintech peer-to-peer lending*) merupakan salah satu contoh paling jelas mengenai bagaimana digitalisasi dipromosikan sebagai instrumen perluasan inklusi keuangan. Melalui aplikasi digital, masyarakat dapat mengakses pinjaman dalam hitungan menit tanpa prosedur yang panjang sebagaimana lembaga keuangan konvensional. Bagi kelompok yang sebelumnya tidak memiliki akses terhadap layanan perbankan formal, pinjaman *online* menawarkan solusi yang cepat, mudah, dan berbasis teknologi. Dalam berbagai dokumen kebijakan, digitalisasi sektor keuangan bahkan diposisikan sebagai instrumen penting untuk memperluas akses pembiayaan bagi masyarakat yang belum terlayani (*unbanked*) maupun pelaku usaha mikro dan kecil.

Narasi tersebut berkontribusi pada pertumbuhan yang sangat pesat industri *financial technology* di Indonesia. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa nilai penyaluran pinjaman melalui layanan *peer-to-peer lending* terus meningkat dari tahun ke tahun, menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar fintech terbesar di Asia Tenggara. Pertumbuhan tersebut mencerminkan meningkatnya penerimaan masyarakat terhadap layanan keuangan digital sekaligus menunjukkan semakin pentingnya data digital sebagai infrastruktur utama dalam proses pemberian kredit.

Namun di balik narasi inklusi keuangan tersebut muncul paradoks yang berbeda. Semakin mudah masyarakat memperoleh akses terhadap pinjaman digital, semakin besar pula ketergantungan mereka terhadap sistem evaluasi yang dibangun melalui pengumpulan dan analisis data pribadi. Dalam model bisnis pinjaman *online*, keputusan pemberian kredit tidak hanya didasarkan pada kemampuan finansial peminjam sebagaimana praktik perbankan konvensional, tetapi juga pada berbagai jejak digital yang dihasilkan pengguna. Dengan demikian, akses terhadap kredit semakin bergantung pada kemampuan platform mengumpulkan, mengolah, dan menginterpretasikan data perilaku peminjam. Perubahan tersebut menjadikan data sebagai aset utama dalam industri fintech. Sebelum

pinjaman diberikan, aplikasi digital umumnya meminta akses terhadap berbagai informasi pribadi pengguna, mulai dari identitas, nomor telepon, lokasi, perangkat yang digunakan, hingga riwayat transaksi digital. Pada praktik pinjaman ilegal, pengumpulan data bahkan dapat meluas hingga daftar kontak, galeri foto, maupun berbagai informasi pribadi lainnya yang sebenarnya tidak memiliki hubungan langsung dengan analisis kelayakan kredit. Data tersebut tidak hanya digunakan untuk mengevaluasi risiko pembayaran, tetapi juga membangun profil perilaku *(behavioural profiling)* yang semakin rinci mengenai setiap pengguna.

Mekanisme tersebut menjadi semakin problematis ketika dikaitkan dengan praktik pinjaman *online* ilegal. Sepanjang tahun 2024, OJK melalui Satuan Tugas Pemberantasan Aktivitas Keuangan Ilegal (Satgas PASTI) menerima 15.162 pengaduan terkait pinjaman *online* ilegal dan menghentikan 2.930 entitas pinjaman *online* ilegal, di samping melakukan pemblokiran terhadap rekening serta nomor kontak yang digunakan oleh pelaku penagihan ilegal. Tingginya jumlah pengaduan menunjukkan bahwa persoalan utama pinjaman *online* tidak hanya berkaitan dengan bunga pinjaman, tetapi juga dengan penyalahgunaan data pribadi, intimidasi dalam proses penagihan, serta lemahnya kontrol pengguna terhadap informasi yang telah mereka serahkan kepada platform. Dari perspektif artikel ini, persoalan tersebut tidak dapat dipahami hanya sebagai kegagalan regulasi atau penyimpangan praktik pinjaman ilegal. Yang lebih penting adalah melihat bagaimana mekanisme ekonomi platform bekerja melalui proses ekstraksi data yang berlangsung sejak tahap awal hubungan antara pengguna dan platform. Berbeda dengan *creator economy* yang bergantung pada perhatian, pintu masuk utama dalam pinjaman *online* adalah kebutuhan masyarakat terhadap akses pembiayaan. Kebutuhan tersebut mendorong pengguna secara sukarela menyerahkan informasi pribadi yang kemudian menjadi fondasi bagi proses pemeringkatan risiko *(credit scoring)*, penyusunan profil perilaku, personalisasi penawaran kredit, hingga berbagai bentuk pengawasan digital yang berlangsung secara berkelanjutan.

Dengan demikian, hubungan antara pengguna dan platform tidak berhenti setelah pinjaman dicairkan. Setiap pembayaran, keterlambatan, pola transaksi, frekuensi penggunaan aplikasi, lokasi, hingga perubahan perilaku finansial terus direkam sebagai data baru yang memperkaya sistem prediksi platform. Data tersebut memungkinkan perusahaan memperkirakan probabilitas gagal bayar, menentukan batas kredit, menyusun strategi pemasaran yang lebih presisi, bahkan mengidentifikasi kelompok pengguna yang paling berpotensi menerima penawaran pinjaman berikutnya. Dalam pengertian ini, aktivitas finansial pengguna secara terus-menerus diubah menjadi sumber daya ekonomi yang memperkuat kapasitas prediktif platform. *Digital harm* dalam konteks pinjaman *online* karena itu tidak hanya muncul dalam bentuk tingginya bunga, intimidasi penagihan, atau penyalahgunaan data pribadi. *Harm* juga muncul melalui berkembangnya praktik *behavioural profiling*, pengawasan digital *(digital surveillance),* serta ketergantungan utang *(debt dependency)* yang membuat hubungan pengguna dengan platform berlangsung secara terus-menerus. Semakin lama hubungan tersebut dipertahankan, semakin besar pula volume data yang dapat diekstraksi dan semakin tinggi kemampuan platform mengembangkan model prediksi perilaku yang bernilai ekonomi. Alur transformasi akses keuangan menjadi pengawasan dan ekstraksi data pribadi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bagan Alir Mekanisme Pinjaman *Online* dalam Kapitalisme Platform.
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2026.

Perjudian *Online* (Judol): Ketika *Harm* Menjadi Mesin Akumulasi

Di antara berbagai bentuk ekonomi digital yang berkembang di Indonesia, perjudian *online* merupakan contoh yang paling memperlihatkan hubungan langsung antara *digital harm* dan proses *dispossession*. Berbeda dengan platform transportasi, media sosial, maupun layanan keuangan digital yang masih menawarkan manfaat tertentu bagi pengguna, model bisnis perjudian *online* hampir sepenuhnya bergantung pada kemampuan mempertahankan keterlibatan pemain selama mungkin. Semakin lama seseorang bertahan dalam permainan, semakin besar peluang terjadinya transaksi finansial, semakin banyak data perilaku yang dikumpulkan, dan semakin tinggi keuntungan yang dapat diperoleh penyelenggara. Dalam konteks ini, kerugian yang dialami pengguna bukanlah konsekuensi yang berada di luar model bisnis platform, melainkan bagian dari mekanisme yang menopang keberlangsungannya.

Meskipun pemerintah secara intensif melakukan pemblokiran situs, penutupan rekening, serta penindakan terhadap jaringan perjudian daring, aktivitas ekonomi yang dihasilkan sektor ini justru menunjukkan skala yang sangat besar. Laporan Tahunan PPATK mencatat bahwa sepanjang tahun 2024 nilai transaksi yang berkaitan dengan perjudian *online* mencapai sekitar Rp359,81 triliun. Pada saat yang sama, PPATK mengidentifikasi jutaan masyarakat Indonesia terlibat dalam aktivitas perjudian daring, termasuk kelompok masyarakat berpendapatan rendah yang mengalokasikan sebagian besar pendapatan hariannya untuk berjudi (PPATK, 2025; PPATK, 2024).

Literatur mengenai *machine gambling* menunjukkan bahwa platform perjudian modern dirancang berdasarkan prinsip *continuous engagement*. Schüll (2012) menjelaskan bahwa desain perjudian digital tidak bertumpu pada kemenangan pemain, melainkan pada kemampuan sistem mempertahankan pemain tetap berada di dalam

permainan (*the zone*). Melalui mekanisme *variable reward*, bonus berkala, *near miss*, personalisasi promosi, notifikasi, dan umpan balik instan, platform secara sistematis menciptakan siklus antisipasi, harapan, dan kegagalan yang mendorong pemain untuk terus kembali bermain. Dengan demikian, yang diproduksi bukan sekadar peluang memperoleh keuntungan, melainkan kondisi psikologis yang membuat perhatian pengguna terus melekat pada platform.

Dalam perspektif artikel ini, mekanisme tersebut memiliki implikasi yang lebih luas. *Variable reward* tidak hanya menghasilkan keterlibatan emosional, tetapi juga memperpanjang durasi interaksi digital. Setiap klik, setiap nominal taruhan, waktu bermain, frekuensi transaksi, pilihan permainan, hingga respons pemain terhadap kemenangan atau kekalahan direkam sebagai data perilaku. Semakin panjang interaksi tersebut berlangsung, semakin kaya pula profil perilaku yang dapat dibangun oleh penyelenggara platform. Data tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan rekomendasi permainan, menentukan promosi yang lebih personal, serta mengoptimalkan strategi retensi pemain. Dengan demikian, perhatian menjadi prasyarat bagi ekstraksi data, sementara data menjadi dasar bagi peningkatan keuntungan ekonomi.

Temuan empiris di Indonesia memperlihatkan bahwa mekanisme tersebut memiliki konsekuensi sosial yang jauh melampaui ruang digital. PPATK mengidentifikasi jutaan pemain judi *online* dengan profil yang didominasi kelompok berpendapatan rendah, pelajar, mahasiswa, hingga ibu rumah tangga. Bahkan sebagian besar pemain mengalokasikan proporsi yang signifikan dari pendapatan hariannya untuk berjudi, sehingga berdampak langsung terhadap ketahanan ekonomi rumah tangga. Di sisi lain, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Digital terus melakukan pemutusan akses terhadap jutaan konten dan situs perjudian daring serta memperketat pengawasan terhadap sistem pembayaran digital karena keterkaitan erat antara perjudian *online*, transaksi keuangan ilegal, dan pencucian uang.

Kasus perjudian *online* dengan demikian memperlihatkan bentuk paling eksplisit dari mekanisme yang telah dibangun dalam artikel ini. Platform tidak memperoleh keuntungan semata karena menyediakan layanan digital, tetapi karena berhasil mengorganisasi lingkungan digital sedemikian rupa sehingga perhatian pengguna terus dipertahankan. Perhatian tersebut menghasilkan interaksi yang berulang, interaksi menghasilkan data perilaku, data diolah menjadi instrumen prediksi, dan prediksi dimonetisasi melalui transaksi yang terus berlangsung. Dalam rangkaian inilah *dispossession* terjadi. Yang dirampas bukan hanya uang yang hilang akibat perjudian, melainkan juga perhatian, waktu, kapasitas mengambil keputusan, dan kontrol pengguna atas perilaku digital mereka sendiri. Tahapan bagaimana kerugian digital bertransformasi menjadi mesin akumulasi kapital pada perjudian daring dirangkum pada Gambar 4.



Gambar 4. Bagan Alir Mekanisme Digital Dispossession pada Perjudian *Online*.
Sumber: Diolah oleh Penulis, 2026.

KESIMPULAN

Empat kasus yang dibahas dalam konteks Indonesia memperlihatkan bahwa mekanisme *digital dispossesion* bekerja secara konsisten, meskipun melalui sektor ekonomi yang berbeda. Pada *gig economy*, *dispossession* berlangsung melalui penguasaan algoritmik atas ritme kerja, data operasional, dan fleksibilitas pekerja. Pada *creator economy*, perhatian, kreativitas, dan afeksi menjadi sumber daya yang terus dikomodifikasi untuk menghasilkan keterlibatan dan pendapatan platform. Dalam layanan pinjaman *online*, *dispossession* bekerja melalui ekstraksi data pribadi, profiling, dan pengawasan digital yang memperkuat ketergantungan finansial pengguna. Sementara itu,

perjudian *online* menunjukkan bentuk paling eksplisit dari mekanisme tersebut, ketika desain *platform* secara sistematis mempertahankan perhatian pemain agar interaksi, data perilaku, dan transaksi ekonomi terus berlangsung. Keempat kasus tersebut memperlihatkan bahwa meskipun objek ekonominya berbeda, mekanisme yang menopangnya tetap sama, yaitu platform memperoleh keuntungan dengan mempertahankan perhatian pengguna sebagai prasyarat bagi ekstraksi data dan akumulasi kapital. Temuan tersebut sekaligus menggeser fokus perdebatan mengenai tata kelola ruang digital. Persoalannya bukan terletak pada keterbatasan kebijakan yang berorientasi pada konten dan pengguna, melainkan pada perlunya memperluas perspektif tata kelola hingga mencakup model bisnis, desain algoritmik, mekanisme ekstraksi data dan perhatian, serta logika akumulasi kapital yang mendasari mekanisme kerja platform.

Artikel ini tentu memiliki sejumlah keterbatasan. Pembahasan difokuskan pada rekonstruksi mekanisme konseptual dan ilustrasi empiris dari beberapa sektor utama ekonomi digital di Indonesia sehingga belum menguji mekanisme tersebut melalui penelitian lapangan yang bersifat komparatif ataupun longitudinal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kerangka ini melalui studi empiris mengenai bagaimana desain algoritmik membentuk pola perhatian pengguna, bagaimana berbagai bentuk *ecological harm* diproduksi dalam platform yang berbeda, serta bagaimana variasi regulasi digital memengaruhi hubungan antara *digital harm* dan proses *digital dispossession*. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat menguji apakah mekanisme yang diusulkan dalam artikel ini bekerja secara serupa pada perkembangan kecerdasan buatan generatif (*generative artificial intelligence*), ekonomi data berbasis sensor, maupun infrastruktur digital yang semakin mengintegrasikan kehidupan sosial ke dalam logika platform. Pada akhirnya, artikel ini mengusulkan bahwa tantangan utama masyarakat digital bukan hanya bagaimana melindungi pengguna dari berbagai bentuk *digital harm*, tetapi juga bagaimana memahami bahwa berbagai bentuk *harm* tersebut beroperasi di dalam struktur ekonomi politik yang menjadikan perhatian, aktivitas, dan kehidupan sosial sebagai sumber utama akumulasi kapital. Selama model bisnis platform tetap bergantung pada ekstraksi data perilaku, digital harm akan terus muncul bukan sebagai penyimpangan dari sistem, melainkan sebagai kondisi yang memungkinkan *digital dispossession* berlangsung secara berkelanjutan. Dengan demikian, persoalan utama masyarakat digital bukanlah bahwa *platform* gagal menghilangkan *digital harm*, melainkan bahwa dalam kapitalisme platform, berbagai bentuk *digital harm* justru menjadi kondisi yang memungkinkan proses akumulasi terus berlangsung. Selama perhatian manusia tetap menjadi sumber utama produksi nilai, perjuangan atas ruang digital pada dasarnya adalah perjuangan atas kontrol terhadap perhatian, data, waktu, dan kehidupan sosial itu sendiri.

REFERENSI

Abidin, C. (2018). *Internet celebrity: Understanding fame online*. Emerald Publishing.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet dan perilaku pengguna internet Indonesia 2024*. APJII. https://apjii.or.id/

Brady, W. J., McLoughlin, K., Doan, T. N., & Crockett, M. J. (2021). How social learning amplifies moral outrage expression in online social networks. *Science Advances, 7*(33), eabe5641. https://doi.org/10.1126/sciadv.abe5641

Cotter, K. (2019). Playing the visibility game: How digital influencers and algorithms negotiate influence on Instagram. *New Media & Society, 21*(4), 895–913. https://doi.org/10.1177/1461444818815684

Cover, R., Henry, N., Felton, K., Nash, V., et al. (2026). *Digital harms: Consistency in definition, understanding and action.* Digital Ethnography Research Centre, RMIT University.

Fuchs, C. (2021). *Social media: A critical introduction (3rd ed.)*. Sage.

Google, Temasek, & Bain & Company. (2024). *e-Conomy SEA 2024: Profitable foundations, surging tides*. Google, Temasek, and Bain & Company. https://economysea.withgoogle.com/

Harvey, D. (2003). *The new imperialism*. Oxford University Press.

International Labour Organization. (2021). *World employment and social outlook 2021: The role of digital labour platforms in transforming the world of work*. ILO.

Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. DataReportal. https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia

Lim, M. (2017). Freedom to hate: Social media, algorithmic enclaves, and the rise of tribal nationalism in Indonesia. *Critical Asian Studies, 49*(3), 411–427. https://doi.org/10.1080/14672715.2017.1341188

Linktree. (2022). *2022 creator report: Everything you need to know about the creator economy*. Linktree.

Masyarakat Anti Fitnah Indonesia. (2024). *Pemetaan hoaks dan disinformasi Pemilu 2024*. Mafindo. https://www.mafindo.or.id/

Meta. (2024). *Community standards enforcement report: Second quarter 2024*. Meta Platforms, Inc. https://transparency.meta.com/

Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Statistik fintech lending Indonesia 2024*. OJK.
Polanyi, K. (2001). *The great transformation: The political and economic origins of our time (2nd Beacon Paperback ed.)*. Beacon Press.
Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). *Laporan hasil analisis transaksi perjudian online*. PPATK.
Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2025). *Laporan hasil analisis transaksi keuangan terindikasi tindak pidana perjudian online*. PPATK.
Rosenblat, A. (2018). *Uberland: How algorithms are rewriting the rules of work*. University of California Press.
Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Polity Press.
Sun, P., Chen, J. Y., & Rani, U. (2023). From flexible labour to 'sticky labour': A tracking study of workers in the food-delivery platform economy of China. *Work, Employment and Society, 37*(2), 412–431. https://doi.org/10.1177/09500170211021570
Sunstein, C. R. (2018). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
United Nations Conference on Trade and Development. (2021). *Digital economy report 2021: Cross-border data flows and development*. United Nations.
van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science, 359*(6380), 1146–1151. https://doi.org/10.1126/science.aap9559
Woodcock, J., & Graham, M. (2020). *The gig economy: A critical introduction*. Polity Press.
Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.