

FREELANCE PLATFORM SEBAGAI PENGELOLAH TUAN TANAH: STRUKTUR TEKNO-FEODALISME DALAM EKONOMI PLATFORM ILUSTRATOR

Muhammad Faizal Akhyani¹

¹Program Studi Magister Antropologi, FIB, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

*Korespondensi: mohammadfaizalakhyan@mail.ugm.ac.id

Citation (APA):

Akhyani, F. (2025). Freelance Platform Sebagai Pengelolah Tuan Tanah: Struktur Tekno-Feodalisme dalam Ekonomi Platform Ilustrator. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(2), 549–561.
<https://doi.org/10.33506/jn.v11i2.5025>

Email Autors:

mohammadfaizalakhyan@mail.ugm.ac.id

Submitted: 03 November, 2025

Accepted: 06 Desember, 2025

Published: 31 Desember, 2025

Copyright © 2025 Muhammad Faizal Akhyani

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



ABSTRAK

Di platform seperti Fiverr dan Upwork, relasi antara pekerja, klien, dan perusahaan tersusun dalam pola baru yang menyerupai feodalisme: platform bertindak sebagai pengelolah tuan tanah digital yang memungut rente dari setiap interaksi, sementara algoritma menggantikan peran mandor dalam mengatur ritme produksi. Melalui pendekatan etnografi fenomenologis terhadap ilustrator di Indonesia, pengalaman kerja terekam sebagai pergelatan antara kebebasan dan kontrol. Rating, ulasan, dan kecepatan respons menjadi indikator yang menentukan visibilitas sekaligus membentuk kesadaran emosional pekerja. Kecemasan, strategi komunikasi, dan manajemen diri tumbuh sebagai respons terhadap kuasa algoritma yang terus mengawasi. Fleksibilitas yang kerap dijanjikan platform berubah menjadi mekanisme disiplin baru yang menundukkan kreativitas di bawah logika data. Dalam ruang digital inilah kerja *immaterial* berkelindan dengan kekuasaan teknico-feodal: ketika kreativitas, emosi, dan pengalaman hidup terjerat dalam struktur rente yang tak lagi berbentuk tanah, melainkan jaringan dan algoritma.

Kata kunci: Tekno-feodalisme; Freelance Platform; Ilustrator; Algoritma; Kerja *Immaterial*

ABSTRACT

On platforms such as Fiverr and Upwork, the relationship between workers, clients, and companies is organized into a new structure that resembles feudalism: the platform acts as a digital landlord extracting rent from every interaction, while the algorithm replaces the overseer in regulating the rhythm of production. Through a phenomenological ethnographic approach to illustrators in Indonesia, work experiences are recorded as a constant negotiation between freedom and control. Ratings, reviews, and response speed become indicators that determine visibility while simultaneously shaping the workers' emotional consciousness. Anxiety, communication strategies, and self-management emerge as responses to the algorithmic power that continuously monitors them. The flexibility often promised by the platform transforms into a new disciplinary mechanism that subdues creativity under the logic of data. Within this digital space, immaterial labor intertwines with techno-feudal power, where creativity, emotion, and lived experience are ensnared within a rent structure no longer grounded in land, but in networks and algorithms.

Keywords: Techno-feudalism; Freelance Platform; Illustrator; Algorithm; Immigrant Work

PENDAHULUAN

Freelancer merupakan bentuk kerja yang lahir melalui proses panjang dan mengalami perkembangan pesat dalam ekonomi abad ke-21. Sebagai bagian dari kategori *self-employment*, *freelancer* bekerja tanpa kontrak jangka panjang dan hanya terlibat dalam proyek atau jenis pekerjaan tertentu (Baitenizov et al., 2018). Peningkatan jumlah *freelancer* mulai terlihat sejak terjadinya pergeseran sistem produksi dari fordisme ke toyotisme (Srnicek, 2023). Perkembangan ekonomi berbasis platform kemudian semakin mempercepat pertumbuhan jumlah *freelancer* di berbagai bidang. Dua platform utama yang menjadi wadah bagi para *freelancer* untuk memperoleh penghasilan adalah Fiverr dan Upwork. Kedua platform tersebut mempertemukan *freelancer* dengan klien (pencari jasa), dan kini memiliki jutaan

pengguna dari berbagai negara. Salah satu bidang yang paling menonjol di kedua platform tersebut adalah pekerjaan di sektor kreatif, khususnya illustrator (Seseorang yang membuat ilustrasi).

Hal yang perlu diperhatikan selanjutnya adalah sejauh mana ilustrator yang bekerja sebagai *freelancer* di platform digital benar-benar dapat menerapkan konsep *self-employment* dengan fleksibilitas yang dikontrol oleh pekerja sendiri. Keberadaan *self-employment* dalam kerja lepas tidak serta-merta menjamin hilangnya praktik eksplorasi terhadap pekerja. Bentuk eksplorasi ini tidak lagi hadir melalui relasi kelas antara pemilik modal dan pekerja, melainkan termanifestasi dalam bentuk data. Data tersebut berupa penilaian dan ulasan dari klien, serta indikator lain seperti kecepatan ilustrator dalam merespons klien yang turut diukur oleh pihak platform melalui data. Seluruh data ini kemudian mempengaruhi pencapaian level ilustrator; semakin tinggi level yang diperoleh, semakin besar pula peluang ilustrator untuk lebih diunggulkan oleh algoritma dalam memperoleh klien begitu pula sebaliknya. Ilustrator yang mencari penghasilan melalui platform *freelance* tidak sepenuhnya dapat mengontrol kondisi kerjanya sendiri. Berbeda dengan pekerja kantoran yang memiliki kontrol kerja lebih jelas dan tampak, kontrol dalam kerja di platform *freelance* justru berlangsung secara terselubung melalui mekanisme data. Di sinilah data berperan sebagai bentuk feudalisme baru yang dimiliki oleh pihak platform untuk mengontrol para freelancer di dalam ekosistemnya.

Dalam struktur teknofeodalisme, posisi tuan tanah utama ditempati oleh pemilik infrastruktur digital berbasis *cloud*, yakni Google Cloud dan Amazon Web Services (Varoufakis, 2023). Keduanya berfungsi sebagai penyedia utama layanan data dan komputasi global. Keberadaan berbagai platform digital kontemporer tidak terlepas dari ketergantungan struktural terhadap infrastruktur yang disewakan oleh Google dan Amazon. Pada struktur teknofeodalisme, platform seperti Fiverr dan Upwork, menggunakan istilah saya, pengelolah tanah digital. Karena mereka lah yang membuat sistem sehingga data dapat diekstraksikan. Pengelolah tanah ini memiliki mandor yang mengawasi para pekerja yang bekerja di tanah digital ini yaitu algoritma. Pungutan rente dalam sistem ini tidak hanya berupa potongan pembayaran dari pekerja digital dan klien, tetapi juga mencakup rente data, yakni nilai yang dihasilkan dari setiap aktivitas, interaksi, dan preferensi yang terekam oleh sistem. Dalam konteks ini, Varoufakis (2023) membedakan dua kategori utama, yaitu *cloud-proles* dan *cloud-serfs*. Namun, pada praktiknya, baik ilustrator maupun klien secara bersamaan berperan sebagai *cloud-proles* dan *cloud-serfs*: mereka bekerja dan bertransaksi di dalam "tanah digital," sambil pada saat yang sama menjadi sumber data dan objek ekstraksi bagi platform.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mode ketimpangan kerja yang terjadi pada platform. Pertama ada jurnal yang dilakukan oleh Rebecca Schein (2021) yang berjudul *From free time to idle time: Time, work-discipline, and the gig economy*. Pada jurnal ini menganalisis bahwa waktu bebas berubah menjadi waktu "*idle*", waktu dimana para *driver* menunggu pesanan, dan ini merupakan di bawah kontrol perusahaan sehingga waktu *idle* ini membuat para *driver* menunggu tanpa mendapatkan kompensasi. Jadi para *driver* tidak mendapatkan *free time* sepenuhnya dan ini merupakan bentuk eksplorasi waktu dalam ekonomi gig yang memperlemah kedaulatan pekerja. Lalu berikutnya ada jurnal yang dibuat oleh Guilherme Nunes Pires (2021) yang berjudul *Uberization of labor and Marx's Capital*. Pada jurnal ini membahas mengenai ciri utama ekonomi gig adalah pendapatan dihasilkan dari jumlah tugas yang dikerjakan dengan tanpa kontrak dan hak-hak dasar buruh. Pires (2021) mengaitkan ini dengan Marx

dan berargumentasi bahwa ubernisasi ini merupakan pola lama kapitalisme dengan menciptakan teknologi baru yang bertujuan untuk mereduksi ongkos buruh dan peningkatan penghisapan nilai lebih. Lalu yang terakhir ada Penny Royal (2018) yang berjudul *Creative Employment in a Gig Economy*. Pada jurnal ini menjelaskan perubahan dan tantangan yang dihadapi oleh seniman saat ini. Saat ini bidang seni dan desain lebih banyak melibatkan kerja *freelance* dan kemampuan seniman untuk mempromosikan diri sendiri melalui portofolio. Penulis berargumentasi bahwa fleksibilitas yang dihadapi seniman menjadi kebutuhan sekaligus tantangan dalam menghadapi era ekonomi gig.

Berdasarkan telaah terhadap tiga jurnal sebelumnya, belum ada penelitian yang secara spesifik membahas data sebagai bentuk kontrol atau kuasa terhadap pekerja di platform. Schein (2021) memang telah menyinggung bagaimana Uber mengontrol pekerjanya melalui sistem *rating* bagi pengemudi di setiap kota, serta memberikan sanksi kepada pengemudi yang tidak mencapai target. Hal ini merupakan bentuk gamification yang digunakan Uber untuk mempengaruhi aspek psikologis pekerja agar terus bekerja. Namun, kondisi di platform *freelance* berbeda dengan Uber karena relasi antara pekerja dan pencari jasa tidak berlangsung dalam satu lokasi atau ruang fisik yang sama. Selain itu, penelitian Schein (2021) masih kurang spesifik dalam menjabarkan fakta empiris serta belum menyoroti data sebagai agensi utama dalam praktik eksplorasi terhadap pekerja. Dan penelitian dari Penny Royal (2018) hanya menjelaskan secara afirmatif fleksibilitas yang terjadi sebagai freelancer.

Tulisan ini berupaya membedah konsep fleksibilitas kerja yang seolah-olah berada dalam kendali ilustrator di platform *freelance*. Pada kenyataannya, fleksibilitas tersebut bersifat semu karena data menjadi medium bagi pihak platform untuk mengontrol pekerja. Namun, data ini tidak sepenuhnya berada dalam kendali platform. Data berupa rating, ulasan, dan indikator lain pada dasarnya merupakan hasil penilaian klien terhadap freelancer. Relasi yang terbentuk melalui mekanisme ini bersifat kompleks, sehingga data juga memiliki agensi tersendiri yang tidak sepenuhnya dapat diatur oleh pihak platform. Penelitian ini berusaha melihat bagaimana data dapat yang dikendalikan oleh algoritma menjadi mode eksplorasi yang terjadi kepada ilustrator dalam mencari penghasilan di platform *freelance* seperti Fiverr dan Upwork. Dan juga penelitian ini berkontribusi memperluas konsep teknok-fodalisme dengan menunjukkan bahwa algoritma tidak hanya mengontrol relasi ekonomi, tetapi juga mempengaruhi kondisi emosional dan psikologis pekerja kreatif

METODE

Desain penelitian ini menggunakan kerangka etnografi fenomenologis sebagai dasar untuk memahami pengalaman subjektif ilustrator dalam konteks kerja di platform digital. Kesadaran emosional dipahami bukan sebagai sesuatu yang terpisah dari dunia, melainkan sebagai hasil dari relasi yang terbentuk melalui intensionalitas, yaitu keterarahan kesadaran pada sesuatu (Ram, 2015). Berdasarkan kerangka tersebut, pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui wawancara mendalam guna menangkap pengalaman dan refleksi ilustrator terhadap sistem kerja algoritma. Wawancara dilakukan melalui dua cara, yakni secara langsung dan daring. Wawancara langsung bertujuan agar dapat mengamati secara mendalam kehidupan ilustrator dalam menghadapi algoritma platform yang ada di Yogyakarta. Untuk menggali beragam pengalaman ilustrator di Indonesia, wawancara daring dilakukan dengan informan yang berasal dari berbagai daerah di luar dari Yogyakarta. Informan penelitian ini berjumlah 7 orang, 2

orang dilakukan wawancara secara langsung dan sisanya secara daring. Nama informan Peneliti samarkan yang bertujuan untuk melindungi identitas personal informan. Hasil wawancara pun mendapat persetujuan untuk diolah dan digunakan untuk keperluan penelitian penulis. Hasil wawancara dengan informan sangat membantu dalam menganalisis lebih jauh mengenai implikasi teknokratisisme dalam bentuk data ke pengaruh psikologis. Analisis teoritik yang digunakan untuk membedah fenomena menggunakan konsep teknokratisisme dari Yanis Varoufakis (2023) untuk menjelaskan feudalisme yang terjadi di *freelance* platform lalu untuk menjelaskan fenomena ilustrator dalam menghadapi feudalisme ini menggunakan analisis teori kerja *immaterial* dari Maurizio Lazzarato (1996).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika berbicara mengenai dunia digital, khususnya platform, saya merujuk pada pandangan Yanis Varoufakis (2023) yang menyatakan bahwa dinamika yang terjadi di dalam infrastruktur digital merupakan bentuk feudalisme baru. Feodalisme ini muncul karena platform seperti Fiverr dan Upwork berperan sebagai penyedia "lahan" tempat dua pihak melakukan transaksi. Dalam struktur tersebut, platform tidak hanya berfungsi sebagai medium perantara, tetapi juga sebagai "pengelolah tuan tanah digital" yang menguasai dan mengatur para pekerja agar patuh terhadap sistem yang mereka ciptakan. Mekanisme pengawasan terhadap para pekerja dijalankan melalui data yang dikelola dan dimanipulasi oleh algoritma.

Mekanisme Kontrol: Dari Data ke Algoritma

Ilustrator yang mencari penghasilan di platform berada pada ambang batas antara kebebasan dan keterikatan terhadap kontrol sistem yang diterapkan oleh platform. Baik Upwork maupun Fiverr memiliki mekanisme tertentu untuk memastikan para pekerja tetap berada dalam kerangka kebijakan yang mereka tetapkan. Salah satu mekanisme utama yang digunakan adalah sistem *rating*, yang berfungsi sebagai alat pengawasan sekaligus pengendali terhadap perilaku dan kinerja pekerja di dalam platform.

Rating merupakan bentuk penilaian yang diberikan oleh klien kepada ilustrator setelah pekerjaan selesai. Nilai *rating* ini sangat berpengaruh terhadap visibilitas kerja ilustrator di dalam sistem algoritma. Semakin tinggi *rating* yang diperoleh, semakin besar pula kemungkinan algoritma menempatkan ilustrator tersebut pada posisi teratas dalam hasil pencarian, sehingga peluang mendapatkan klien baru menjadi lebih besar. Bentuk kontrol berikutnya adalah *response rate*. *Response rate* merupakan persentase yang menunjukkan kecepatan ilustrator dalam merespons pesan dari klien. Semakin cepat seorang ilustrator membalas pesan yang masuk, semakin tinggi nilai *response rate* yang ia dapatkan. Akumulasi *rating* dan tingkat *response rate* dari pekerja menjadi indikator yang mempengaruhi reputasi akun serta peluang ilustrator untuk direkomendasikan oleh sistem platform.

Bukan hanya kedua aspek tersebut yang mengatur kerja ilustrator. Terdapat pula beberapa aspek lain seperti jumlah pendapatan yang harus dicapai dalam kurun waktu tertentu, skor keberhasilan proyek, serta kepatuhan terhadap aturan yang ditetapkan oleh platform. Seluruh aspek ini terintegrasi dan mempengaruhi sistem *leveling* yang berlaku di dalam platform. Baik Fiverr maupun Upwork sama-sama menerapkan sistem *leveling* untuk menentukan posisi dan status pekerja. Semakin tinggi *level* yang dicapai seorang ilustrator, semakin besar pula keuntungan yang diperoleh, termasuk kemudahan algoritma dalam menampilkan profil mereka di hasil pencarian. Meskipun kedua platform tersebut menawarkan bentuk

keuntungan yang berbeda di setiap tingkatan level, perbedaan tersebut hanya tampak pada aspek permukaannya. Secara mendasar, mekanisme kontrol dan hierarki algoritma yang bekerja di baliknya tetap sama.

Pada Upwork, terdapat empat kategori level: *Rising Talent*, *Top Rated*, *Top Rated Plus*, dan *Expert-Vetted Talent*. Setiap level menawarkan keuntungan berbeda yang didasarkan pada performa dan konsistensi kerja.

Gambar I. Level identifikasi pencapaian *freelancer*

Benefits



Rising Talent

If you're awarded the Rising Talent badge, we'll display it on your profile, proposals, and Project Catalog projects. You'll also get the following benefits:

- A one-time bonus of 30 free Connects
- Ability to offer [consultations](#) to share expertise with clients

Benefits



Top Rated

When you're Top Rated, we put a dedicated badge on your freelancer, agency, or agency members' profile, your proposals, and your projects on Project Catalog. This badge lets clients know you have a track record of great work and may increase your chances of being invited to interview. You also get these additional benefits:

- Our [Job Digest](#) email to make it easier for you to find jobs that are a great match
- Faster payments on hourly contracts
- Ability to offer [consultations](#) to share expertise with clients

Benefits



Top Rated Plus

As a Top Rated freelancer or agency, you'll have a dedicated badge on your profile and proposals. It will display on your profile and on your projects on Project Catalog™. You'll also get the following additional perks:

- Our [Job Digest](#) email to make it easier for you to find jobs that are a great match
- [Faster payments](#) on hourly contracts
- Ability to offer [consultations](#) to share expertise with clients
- Priority customer support

Benefits of becoming Expert-Vetted



Expert-Vetted

When you earn Expert-Vetted status, you'll get to enjoy the following benefits:

- Get an Expert-Vetted talent badge that's visible to Enterprise and Business Plus clients
- Show up in expert-level talent client searches, and be invited first to privately-posted projects
- Have access to a Talent Manager who can provide tips on optimizing your profile for clients you want and projects that earn
- Gain priority access to opportunities with Business Plus and Enterprise clients, including Fortune 500 companies
- Have the ability to offer [consultations](#) to share expertise with clients

Sumber: Tangkapan Layar upwork.com (diakses pada 2 November 2025)

Untuk mencapai level tertentu, ilustrator harus memenuhi sejumlah kriteria, misalnya *Job Success Score* (JSS) minimal 90%, jumlah proyek yang diselesaikan, serta target pendapatan dalam jangka waktu tertentu.

Gambar II. Syarat ilustrator mendapat level Top Rated pada Upwork

Freelancers
<ul style="list-style-type: none">A current Job Success Score of 90% or higherFirst project on Upwork was more than 90 days agoMaintained Rising Talent status or a Job Success Score of at least 90% for at least 13 of the last 16 weeksA 100% complete profile (90% for those who brought their profiles over from Elance)12-month earnings of at least \$1,000Up-to-date availability (if unavailable now, set a date estimate)An account in good standing with no recent account holdsActivity on the platform (proposal, accepted invitation, or earnings) in the past 90 days

Sumber: Tangkapan Layar upwork.com (diakses pada 2 November 2025)

Sistem serupa diterapkan di Fiverr, yang menerapkan sistem *leveling* serupa pada platformnya. Pada platform Fiverr hanya ada 3 level yang dapat diraih oleh ilustrator yaitu *Level 1*, *Level 2* dan yang paling atas adalah *Top Rated*. Dan berikut persyaratan yang harus diraih oleh seorang ilustrator pada kenaikan *level* yang ada pada platform Fiverr.

Gambar III. Tingkatan level seller pada Fiverr

Level criteria							
Newcomers to Fiverr embark on their journey as "new". From this starting point, new freelancers' hard work can propel them to Level 1 and beyond.							
Level	Success Score	Rating	Response Rate	Orders	Unique Clients	Earnings	Additional Evaluation
Level 1	5+	4.4+	80%	5	3	\$400	No
Level 2	7+	4.6+	90%	20	10	\$2,000	No
Top Rated	9+	4.7+	90%	40	20	\$10,000	Yes

Sumber: Tangkapan Layar Fiverr.com (diakses pada 2 November 2025)

Persyaratan yang harus diraih pun memiliki kriteria yang harus dipenuhi mulai dari menjaga *rating*, kecepatan seorang ilustrator dalam menjawab pesan dari klien “*response rate*”, jumlah pesanan dan pendapatan yang masuk.

Data yang terekam melalui *rating* dan *response rate* bukan hanya menjadi tolak ukur objektif berupa performa kerja seorang ilustrator tapi juga mempengaruhi kondisi emosional bagi seorang ilustrator. *Rating*

dan *response rate* merupakan indikator yang ditampilkan pada profil pekerja sekaligus berfungsi sebagai akumulasi penilaian yang menentukan pencapaian level seorang ilustrator di dalam platform. Bukan hanya untuk faktor *leveling* namun dua hal ini juga seakan akan menjadi citra profesionalisme ilustrator pada platform.

Namun sayang dalam praktiknya, sistem *rating* mencerminkan ketimpangan relasi kuasa antara klien dan ilustrator. Platform lebih banyak memberikan perlindungan kepada klien sebagai konsumen, sehingga ketika terjadi kesalahan atau sengketa, ilustrator sering kali berada pada posisi yang dirugikan. Contohnya adalah kasus yang dialami oleh Mas MK. Ia pernah mendapatkan klien dari Pakistan yang meminta ilustrasi alfabet A–Z dengan bentuk hewan. klien tersebut menginginkan hasil gambar berukuran 4x6 cm. Mas MK sebenarnya sudah mengedukasi klien agar mengikuti standar resolusi karyanya, yaitu ukuran A4 dengan resolusi 300 dpi untuk kebutuhan cetak. Namun, klien tetap bersikeras meminta ukuran 4x6 cm. Karena untuk menjaga profesionalitas terhadap permintaan klien, akhirnya Mas MK memberikan file sesuai permintaan klien. Setelah *file* dikirim, pembayaran selesai dan proyek pun dianggap beres. Tiga hari kemudian, klien kembali menghubunginya dalam kondisi marah-marah dan meminta *file* dengan resolusi lebih tinggi. Mas MK bersedia, tetapi ia meminta tambahan bayaran karena sebelumnya sudah menjelaskan melalui *chat* negosiasi mengenai standar resolusinya. klien akhirnya membayar tambahan tersebut, tetapi kemudian memberikan rating bintang satu. Mas MK sempat mengajukan komplain ke pihak Fiverr, namun keputusan tetap berpihak kepada klien.

Kejadian ini sangat mempengaruhi emosional Mas MK. Pada saat diberi rating satu oleh klien, Mas MK sempat ngedrop secara psikologis hingga tidak mau membuka aplikasi selama seminggu.

“Dapet rating ★ 1 sempet ngedrop. Trus ga mau buka aplikasi sampe kurleb 1 minggu waktu itu” (Kutipan wawancara dengan Mas MK).

Informan lain juga mengalami hal serupa. Mba FA, yang saat itu masih berstatus mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual, mencari penghasilan melalui Fiverr. Sejak awal membuka *gigs*, ia sudah mencantumkan *terms of service* (TOS) berupa ketentuan penggerjaan gambar selama satu bulan setelah pesanan masuk, karena kesibukan kuliah membuatnya membutuhkan waktu lebih lama. Mba FA berasumsi bahwa setiap klien yang memesan sudah menyetujui TOS tersebut. Namun, salah satu klien tetap memberinya rating 4. Hal ini membuat Mba FA kesal, sebab ia merasa sudah menghasilkan karya berkualitas sesuai TOS yang berlaku.

“kesel ama clientnya. Soalnya udah di ToS, itu w kerjain sesuai deadline yg diberiin dan pokoknya sebelum order itu harus udah setuju mungkin baru sebulan jadi. Ya w asumsinya udah mengerti lah ya, kadang ada aja yg ngasih rating gitu bukan karna gambarnya jelek atau gimana tapi progresnya lama wkwk” (Kutipan wawancara dengan Mba FA).

Meskipun hanya mendapat rating 4, bagi Mba FA hal itu sangat berpengaruh terhadap algoritma. Sedikit saja penurunan rating dapat berdampak pada posisi dalam pencarian. Kondisi tersebut juga mempengaruhi psikologis Mba FA.

"tapi lebih ngefek psikologis sih keknya ke fiverr itu sistem ratingnya, setidaknya saat itu, bisa ngefek bakal di rekomen di search/front page atau ngga." (Kutipan wawancara dengan Mba FA).

Lalu ada Mas DI yang pernah mendapatkan *rating* tidak sempurna akibat kesalahpahaman dengan klien. Pada awal membuka akun Fiverr, saat itu ia belum memiliki banyak pesanan. Seorang klien yang sebelumnya pernah menggunakan jasanya kembali menghubungi untuk memesan ilustrasi. Karena sudah pernah bekerja sama dengan klien tersebut, Mas DI menerima pesanan itu tanpa banyak pertimbangan. Namun, klien kali ini meminta delapan ilustrasi yang harus diselesaikan hanya dalam dua hari. Mas DI berusaha menjelaskan bahwa permintaan tersebut tidak realistik, tetapi tetap berupaya menyelesaikan pekerjaan sesuai kemampuan. Akibat keterlambatan dalam pengiriman hasil gambar, klien sempat merasa kecewa. Meskipun akhirnya klien dapat menerima hasil ilustrasinya, ia tetap memberikan rating yang tidak sempurna.

"iyaa betul mas, jadi kalo kita dapet rating yang kurang memuaskan itu bikin psikologis agak terguncang" (Kutipan wawancara dengan Mas DI).

Kejadian serupa juga dialami oleh Mba MR. Ia pernah mendapat rating di bawah lima dan mengakui bahwa kesalahan berasal darinya. Saat itu, ia sedang sakit dan lupa memberi kabar kepada klien bahwa pengerjaan akan mundur dari jadwal yang disepakati. Meskipun pengiriman hasil terlambat, setelah Mba MR menjelaskan kondisinya, klien tetap merasa puas dengan kualitas karyanya. Namun saat memberikan rating, klien memberikan rating di bawah lima. Pemberian rating di bawah lima ini mempengaruhi emosional Mba MR hingga dia kepikiran.

"haaa iyaa ini bikin kepikiran, abisnya pernah dia bilangnya suka sama hasilnya tapi ternyata ngasih rating 3/4 jadi bingung salah dimana wqwqwq" (Kutipan wawancara dengan Mba MR)

Terlihat dari pengakuan beberapa ilustrator bahwa *rating* sangat mempengaruhi emosional sekaligus berdampak pada psikologis mereka. Berikut tabel kategorisasi hasil wawancara.

Tabel I. Dampak emosional data bagi ilustrator

Informan	Temuan	Analisis
Mas MK	Rating satu menyebabkan penurunan kondisi emosional	Rating rendah membuat ilustrator tidak ingin membuka aplikasi selama seminggu
Mba FA	Rating tidak sempurna menimbulkan rasa kesal karena berdampak pada performa akun	Meskipun pekerjaan sudah sesuai TOS, penilaian klien tetap berpengaruh pada posisi akun di algoritma. Kondisi ini membuat ilustrator merasa kesal dengan pemberian rating dari klien.
Mas DI	Rating tidak sempurna mempengaruhi kondisi psikologis meskipun klien menerima hasil kerja	Walaupun pekerjaan akhirnya diterima, penilaian klien tetap berdampak pada kondisi mental ilustrator. Rating menjadi faktor utama yang mempengaruhi perasaan ilustrator terhadap hasil kerjanya
Mba MR	Rating di bawah lima membuat ilustrator merasa bingung dan kepikiran	Perbedaan antara pujiannya dan nilai rating membuat ilustrator mempertanyakan kesalahan dirinya sendiri, meskipun kualitas kerja dianggap memuaskan

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Terlihat dari kategorisasi data wawancara, data dalam bentuk *rating* mempengaruhi emosional hingga psikologis ilustrator. Tidak semua ilustrator pernah mendapatkan rating jelek pada temuan ini namun setiap kerja yang mereka lakukan merupakan berada di bawah bayang-bayang data yang akan dianalisis pada subbab berikutnya.

Lalu aspek penunjang lain yang harus dijaga oleh ilustrator adalah *response rate*. Ketika ditanya mengenai *response rate*, para ilustrator menjawab dengan berusaha untuk menjawab pesan yang masuk dari klien secepat mungkin. Bahkan sampai menyalakan notifikasi untuk aplikasi Fiverr agar pesan yang masuk dari klien langsung bisa dijawab.

“langsung cek, langsung balas.” (Kutipan wawancara dengan Mba FA).

“Fast response sih akunya. Kebiasaan jadi Customer Service, jadi gercep.” (Kutipan wawancara dengan Mas MK).

“saya biasanya pake pesan otomatis tapi tetep saya balas ASAP biar tidak mengurangi *response rate*” (Kutipan wawancara dengan Mas DI).

Lalu ada kekhawatiran yang terjadi ketika telat menjawab pesan dari klien karena dikarenakan notifikasi dari *handphone* yang tidak muncul. Kejadian ini terjadi oleh Mba FA. Ketika telat menjawab pesan dari klien dia langsung minta maaf ke klien.

“karna faktor notif tuh ga masuk ya biasanya, itu w langsung respon + minta maap baru baca” (Kutipan wawancara dengan Mba FA)

Terkait *response rate*, aspek ini pada dasarnya masih dapat dikendalikan sepenuhnya oleh ilustrator. Namun, terdapat sejumlah faktor diluar kendali ilustrator, misalnya keterlambatan atau tidak munculnya notifikasi dari aplikasi Fiverr. Setiap penilaian dari klien, baik dalam bentuk angka maupun komentar, dan juga indikator *response rate* menjadi sumber tekanan psikologis yang mendorong ilustrator untuk terus mempertahankan citra profesionalnya di hadapan algoritma. Ketika rating menurun atau *response rate* menurun, muncul rasa cemas dan takut kehilangan visibilitas, yang berarti berkurangnya peluang mendapatkan proyek.

Kinerja ilustrator di dalam platform direkam dalam bentuk data yang kemudian diolah oleh algoritma. Data hasil rekaman tersebut berpengaruh besar terhadap kondisi emosional para ilustrator, karena menentukan sejauh mana visibilitas dan keberlanjutan kerja mereka di dalam platform. Dalam konteks ini, algoritma berperan sebagai “mandor” bagi sang pengelolah tuan tanah digital, yakni pemilik platform, yang mengatur sekaligus mengendalikan ritme kerja para ilustrator. Algoritma bekerja secara otonom, berada di luar kendali manusia, dan menjalankan fungsi pengawasan terhadap seluruh aktivitas pekerja. Ilustrator yang tidak memenuhi kriteria atau standar sistem dapat secara otomatis dikeluarkan oleh algoritma, yang terus-menerus mengawasi setiap tindakan mereka (Varoufakis, 2023). Dengan demikian, kendali dan kontrol terhadap ilustrator sepenuhnya berada di bawah pengawasan algoritma dan tidak sepenuhnya bebas dari suatu pengawasan. Lalu untuk menghadapi algoritma ini agar bisa bersaing dan mendapatkan

peningkatan level, seorang ilustrator memiliki strategi dan manajemen kerja sendiri. Ini merupakan bentuk kerja *immaterial*.

Strategi dan Manajemen Diri: *Self-Valorization* dalam Bayang-Bayang Algoritma

Dalam sistem feodalisme klasik, para petani mengelola dan menggunakan sendiri alat produksinya untuk mengolah tanah yang dikuasai oleh pengelolah tuan tanah. Hal serupa juga terjadi pada ilustrator di platform digital. Platform menyediakan “lahan” bagi ilustrator untuk bekerja, sementara mereka mengatur sendiri proses produksinya dengan menggunakan perangkat dan sistem kerja yang dimiliki secara mandiri. Namun, kebebasan tersebut tetap berada di bawah pengaruh dan kendali algoritma. Manajemen kerja yang dilakukan oleh ilustrator, mulai dari seleksi klien hingga kesepakatan revisi, bertujuan untuk meminimalkan kemungkinan menerima *rating* buruk dari klien.

Kesepakatan kerja di platform terjadi ketika ilustrator dan klien menyetujui proses kerja yang akan berlangsung. Namun, tidak semua calon klien diterima begitu saja; ilustrator mempertimbangkan kesesuaian gaya gambar (*style*), harga, waktu pengerajan, serta tingkat kesulitannya. Jika kesepakatan telah terjadi tetapi ilustrator gagal menjaga performa selama proses berlangsung, mereka berisiko menerima *rating* buruk dari klien.

Gaya ilustrasi menjadi faktor utama dalam pengambilan keputusan. Ilustrator seperti Mas CR dan Mas RR menegaskan pentingnya menjaga konsistensi gaya sebagai identitas visual dan strategi mempertahankan nilai pasar. Mereka cenderung menolak pesanan yang terlalu jauh dari karakter visual yang mereka kuasai. Namun, ilustrator lain seperti Mas MK dan Mas DI lebih fleksibel. Mereka menerima permintaan di luar gaya yang biasa mereka gunakan, dengan catatan diberikan waktu untuk mempelajari gaya baru yang diminta klien. Sikap ini mencerminkan upaya kompromi antara idealisme artistik dan tuntutan ekonomi di dalam platform.

Selain itu, beban kerja juga menjadi faktor penting. Ilustrator seperti Mas TG menolak tawaran proyek besar dari studio karena bekerja secara individu tanpa tim pendukung. Faktor harga pun turut berpengaruh: sebagian ilustrator menegosiasikan nilai agar sesuai dengan kualitas yang ditawarkan, sementara lainnya menerima harga lebih rendah demi menjaga arus pemasukan ketika pesanan sedang sepi.

Setelah kesepakatan tercapai, proses produksi umumnya melalui dua tahap: sketsa dan finalisasi. Tahap sketsa menjadi bagian tersulit karena ilustrator harus menerjemahkan keinginan klien ke dalam bentuk visual, sering kali terkendala perbedaan bahasa dan interpretasi. Untuk mengurangi revisi, beberapa ilustrator menggunakan strategi tersendiri, seperti membuat sketsa awal yang sederhana atau memberikan beberapa alternatif bagi klien. Pada tahap finalisasi, ilustrator harus mengatur waktu agar sesuai dengan tenggat. Beberapa, seperti Mas MK, sengaja menyerahkan hasil akhir mendekati batas waktu untuk mengurangi kemungkinan revisi tambahan. Revisi sendiri sering menjadi sumber konflik; meskipun sudah ada batasan yang disepakati, klien kerap meminta perubahan di luar perjanjian. Karena itu, ilustrator menerapkan strategi negosiasi agar proyek tetap selesai dengan baik dan memperoleh rating tinggi dari klien. Berikut bentuk *self-valorization* yang dilakukan oleh ilustrator.

Tabel II. *Self-valorization* ilustrator dalam menghadapi algoritma platform

Informan	Jenis <i>self-valorization</i>	Analisis
Mas CR	Menjaga konsistensi gaya ilustrasi dan menolak pesanan di luar karakter visual	Strategi ini digunakan untuk mempertahankan identitas visual dan mengurangi risiko ketidakpuasan klien. Konsistensi gaya membantu menjaga kualitas kerja sekaligus meminimalkan kemungkinan <i>rating</i> buruk
Mas RR	Fokus pada satu gaya ilustrasi sebagai identitas dan nilai pasar	Dengan membatasi jenis pesanan, ilustrator dapat mengontrol beban kerja dan ekspektasi klien. Gaya menjadi alat untuk mengamankan posisi di pasar platform
Mas MK	Fleksibel menerima gaya baru dengan syarat waktu tambahan; mengatur waktu pengiriman mendekati deadline	Fleksibilitas ini menunjukkan upaya menyeimbangkan kebutuhan ekonomi dan risiko kerja. Pengaturan waktu pengiriman digunakan sebagai strategi untuk mengurangi revisi berlebihan dan konflik
Mas DI	Menerima permintaan di luar gaya utama dengan proses belajar mandiri	Strategi ini mencerminkan adaptasi terhadap tuntutan pasar.
Mas TG	Menolak proyek besar karena bekerja secara individu tanpa tim	Penolakan proyek menjadi bentuk pengendalian diri terhadap beban kerja. Strategi ini digunakan untuk menjaga kualitas dan mencegah kegagalan memenuhi tenggat waktu
Beberapa ilustrator (umum)	Menyeleksi klien berdasarkan harga, waktu pengerjaan, dan tingkat kesulitan	Seleksi klien dilakukan untuk meminimalkan risiko konflik dan rating buruk. Ilustrator berperan sebagai pengelola kerja mereka sendiri dalam kondisi tanpa perlindungan struktural dari platform
Beberapa ilustrator (umum)	Strategi pengelolaan revisi: sketsa sederhana, memberi alternatif visual, dan negosiasi revisi	Strategi ini digunakan untuk menghindari kesalahpahaman dengan klien dan membatasi revisi di luar kesepakatan. Revisi dipandang sebagai titik rawan konflik yang dapat mempengaruhi rating

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Kerja yang dilakukan oleh para ilustrator di platform merupakan bentuk kerja *immaterial*. *Immartial labour* menekankan subjek yang aktif bagi pekerja yang menghasilkan konten yang bersifat kultural seperti mendefinisikan dan menetapkan standar kultural, selera, norma konsumen hingga mempengaruhi opini publik dan juga mengatur sistem produksi sendiri (Lazzarato, 1996). Berbeda dengan konsep kerja yang dikemukakan oleh Braverman (1974), di mana kapitalisme memisahkan pekerja intelektual dan pekerja manual sebagai akibat dari sistem manajemen Taylorisme, dalam kerja *immaterial* pemisahan tersebut tidak terjadi. Seorang ilustrator, misalnya, harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan calon klien, menghasilkan ide kreatif, sekaligus mengeksekusi ide tersebut secara mandiri. Seluruh proses dari konseptualisasi hingga produksi dilakukan sendiri oleh ilustrator. Pada kasus di atas ilustrator harus dapat menerjemahkan keinginan klien, negosiasi harga, mengeksekusi secara mandiri, dan mengatur kerja agar sesuai dengan durasi yang diinginkan klien. Ini merupakan bentuk manajemen kerja mandiri tanpa ada pemisahan ide dan eksekusi yang disebut sebagai *self-valorization* (Lazzarato, 1996). Bentuk kerja seperti inilah yang lazim dialami oleh para pekerja gig yang mencari penghasilan melalui platform penyedia jasa. Narasi tentang kebebasan dan *self-entrepreneurship* yang diajukan oleh pihak platform pada dasarnya hanyalah ilusi, karena para pekerja tidak sepenuhnya bebas dari belenggu pengelolah tuan tanah digital dan kontrol yang dijalankan melalui algoritma.

Kerja *Immartial* di Bawah Kekuasaan Pengelolah Tuan Tanah Digital

Fiverr dan Upwork dapat dipandang sebagai pengelolah tuan tanah yang memiliki infrastruktur digital tempat pekerja dan klien melakukan transaksi. Sama halnya seperti tuan tanah yang memungut rente dari para petani, kedua platform ini juga mengambil rente berupa persentase dari setiap transaksi antara kedua belah pihak. Baik klien maupun ilustrator sama-sama dikenakan potongan biaya oleh platform. Klien harus membayar lebih karena dikenai pajak tambahan dari pihak platform, sementara ilustrator menerima penghasilan yang telah dikurangi potongan biaya layanan oleh platform.

Dalam sistem kerja di platform, ilustrator sebenarnya mengendalikan alat produksinya sendiri. Mereka memiliki perangkat dan sistem kerja yang dapat diatur secara mandiri, namun tetap berada di bawah pengaruh algoritma. Algoritma memiliki agensi yang menentukan visibilitas serta peluang ilustrator untuk memperoleh pekerjaan di dalam platform. Lebih jauh, algoritma ini juga mempengaruhi kondisi emosional ilustrator. Dengan demikian, meskipun ilustrator memiliki dan mengendalikan alat kerja serta mode produksinya sendiri, mereka tetap harus beradaptasi dengan logika algoritma agar dapat bertahan dalam arus sistem platform. Pengendalian alat produksi dan manajemen kerja mandiri dari seorang ilustrator merupakan suatu bentuk kerja *immaterial* di tanah infrastruktur feudalisme digital.

SIMPULAN

Meskipun ilustrator tampak memiliki kemandirian dalam mengendalikan alat produksi dan mengatur ritme kerjanya sendiri, otonomi tersebut bersifat semu karena tetap berada di bawah pengaruh algoritma yang mengatur visibilitas, akses terhadap pekerjaan, hingga kondisi emosional mereka. Oleh karena itu, kerja ilustrator di dalam platform dapat dipahami sebagai bentuk kerja *immaterial* yang menyatukan dimensi intelektual dan manual secara bersamaan, sekaligus menjadi bentuk *self-valorization* dalam menghadapi kontrol algoritma platform. Dengan demikian, feudalisme digital tidak hanya hadir melalui penguasaan ekonomi, tetapi juga melalui pengendalian emosi, data, dan pengalaman kerja itu sendiri.

Penelitian ini hanya berfokus pada struktur tekno-feodalisme dalam mendeterminasi kerangka kerja ilustrator. Ilustrator sebagai pekerja digital juga memiliki agensi untuk ‘memanfaatkan celah sistem’ yang ada di platform. Seperti melakukan transaksi di luar platform sehingga terlepas dari rente platform. Menarik dilakukan penelitian yang mengeksplorasi lebih jauh agensi individu dalam menghadapi kondisi struktur yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Baitenizov, D. T., Dubina, I. N., Campbell, D. F. J., Carayannis, E. G., & Azatbek, T. A. (2018). Freelance as a creative mode of self-employment in a new economy (a literature review). *Journal of the Knowledge Economy*, 10(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s13132-018-0574-5>
- Braverman, Harry. (1974). *Labor and Monopoly Capital The Degradation of Work in the Twentieth Century*. New York : Monthly Review Press.
- Fiverr. (2025). *Fiverr: Freelance services marketplace*. Retrieved November 2, 2025, from <https://www.fiverr.com>
- Fuchs, Christian. (2014). *Digital Labour and Karl Marx*. Routledge.

- Lazzarato, M. (1996) *Immaterial Labour*. In: Hardt, M. and Virno, P., Eds., *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, University of Minnesota Press, Minneapolis and London, 133-147.
- Marx, Karl. (1867). *Capital Volume 1*. Marxist.org.
- Pires, Guilherme Nunes. (2021). *Uberization of labor and Marx's Capital*. R. Katál., Florianópolis, v. 24, n. 1, p. 228-234, jan./abr. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-0259.2021.e74812>.
- Ram, Kalpana. (2015). *Moods and Method : Heidegger and Merleau-Ponty on Emotion and Understanding*. In Kalpana Ram & Christopher Houston (Ed.), *Phenomenology in Anthropology : A Sense of Perspective*. Indiana : Indiana University Press.
- Royal, Penny. (2018). Research Paper : *Creative Employment in a Gig Economy*. <https://www.pennyroyal.me/wp-content/uploads/2022/07/Creative-Employment-in-a-Gig-Economy-Research-Paper-P-Royal-20181106.pdf>. (diakses pada 21 Oktober 2025, 11:35)
- Schein, Rebecca. (2021). *From free time to idle time: Time, work-discipline, and the gig economy*. In Paul O'Connel & Umut Özsü (Ed.), *Research Handbook on Law and Marxism* (pp.400-420). Edward Elgar Publishing, Inc.
- Srnicek, Nick. (2017). *Platform Capitalism*. UK: Polity Press.
- Upwork. (2025). *Upwork: The world's work marketplace*. Retrieved November 2, 2025, from <https://www.upwork.com>
- Varoufakis, Yanis. (2023). *Techno-feudalism : What Killed Capitalism*. Vintage Publishing.

PROFIL SINGKAT

Lahir di Samarinda pada 22 Juli 2000, Muhammad Faizal Akhyani menempuh pendidikan sarjana di bidang Desain Komunikasi Visual di Telkom University, Bandung. Ketertarikannya isu-isu sosial yang ada di masyarakat membawanya melanjutkan studi magister Antropologi di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada. Saat ini, ia aktif mengelola komunitas riset *Samhita Social Research* serta berkarya sebagai desainer lepas di berbagai proyek kreatif yang menggabungkan perspektif antropologis dan estetika visual.