



ANAK MUDA DAN *GO-RIDE* (KAJIAN GAYA HIDUP DIGITAL PENGGUNA JASA TRANSPORTASI OJEK DARING DI KOTA SEMARANG)

Siti Nuripah, Gunawan, Totok Rochana[✉]

Jurusan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2023

Direvisi: Februari 2023

Diterima: Maret 2023

Keywords:

Digital lifestyle, *Go-Ride*,
Young people

Abstrak

Hadirnya *Go-Ride* memberikan bentuk pelayanan jasa transportasi yang baru bagi masyarakat termasuk bagi kalangan anak muda. Anak muda memiliki cara baru yang diperantarai perangkat digital dalam mengakses kebutuhan pada jasa transportasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan Teori Gaya Hidup dan Konsep Gaya Hidup dari David Chaney. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hadirnya *Go-Ride* memberikan cara pandang baru anak muda terhadap keberadaan Ojek di masa Sekarang. *Go-Ride* dipandang sebagai moda transportasi yang efisien, murah, lancar, aman dan kekinian. Memenuhi kebutuhan transportasi dengan *Go-Ride* menunjukkan praktik dan sikap yang menggambarkan *Go-Ride* menjadi bagian kecil yang mewarnai gaya hidup digital yang dijalankan anak muda penggunanya. Namun dampak sosialnya adalah hilangnya perilaku tawar-menawar pada anak muda dan hilangnya rasa ketergantungan pada hubungan teman maupun keluarga.

Abstract

The existing of Go-Ride gives a new form of transport online service for society, including among young people. They have new way which is connected by digital devices in accessing needs on transport service. This research uses a qualitative research method. It uses Lifestyle and the Concept of Lifestyle Theory by David Chaney. The result of the research shows that the existing of Go-Ride gives among young people new perspective through the existing of Ojek nowadays. Go-Ride is seen as an efficient, cheap, expeditious, safe and up-to-date transportation means. Fulfilling the need of transportation with Go-Ride shows practice and attitude in describing Go-Ride as a small part of digital lifestyle which is done by among young people, its user. But the social effect is less of young people bargaining behaviour and the less of dependency on friendship and family relationship.

©2023 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: unnessosant@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut data statistic diperkirakan pengguna jasa transportasi (darat, laut dan udara) di seluruh Indonesia yang masuk dalam kategori sering dan aktif menggunakan jasa ini berjumlah sekitar empat puluh lima juta orang perharinya (Setijowarno dkk, 2005:27). Data tersebut menunjukkan betapa besarnya kebutuhan masyarakat pada sector jasa transportasi. Salah satu moda transportasi yang sering kita jumpai adalah angkutan kota atau yang lebih dikenal dengan sebutan angkot. Namun Ketika berbicara mengenai angkot, seringkali moda transportasi ini dikaitkan dengan kemacetan. Perilaku sopir angkot di jalanan yang berhenti di sembarang tempat untuk menaikkan atau menurunkan penumpang menjadi penyebab kemacetan dan tersendatnya arus lalu lintas di jalan. Meskipun disisi lainnya sopir angkot tersebut berhenti di pinggir jalan untuk mencari dan menunggu penumpang atau istilah lainnya adalah *ngetem*, tanpa mengindahkan bahwa jalan tersebut bukan tempat yang seharusnya untuk mangkal.

Pelayanan ketika menggunakan angkot pun masih jauh dari rasa nyaman. Perilaku sopir yang mengemudi ugal-ugalan demi mengejar penumpang dan setoran seringkali justru membahayakan penggunanya. Kondisi angkot yang sudah penuh dengan penumpang pun kadang dipaksakan untuk menaikkan penumpang lebih banyak lagi. Alhasil penumpang sampai ada yang berdiri di pinggir pintu masuk angkot. Dari segi sikap, sopir angkot terkesan masa bodoh, hal ini tercermin contohnya ketika sopir angkot merokok di saat berkendara, padahal sopir tersebut sedang membawa penumpang.

Permasalahan rasa kurang nyaman terhadap layanan dari moda transportasi umum tidak hanya dialami ketika menggunakan angkot, menggunakan transportasi sejenis ojek pun juga memiliki persoalan dan kendala bagi penggunanya. Menggunakan ojek sering kali menjadi alternatif bagi masyarakat dalam urusan transportasi. Namun, tarif yang ditetapkan untuk penumpang oleh tukang ojek, terkesan tidak memiliki standarisasi tarif yang jelas.

Besaran tarif yang dikenakan untuk penumpang sering kali di tentukan sendiri oleh si tukang ojek. Meskipun dengan berbagai pertimbangannya dan dapat dilakukan tawar menawar, tukang ojek tetap memegang kendali sehingga menimbulkan celah monopoli dalam penentuan tarif.

Ketika akan menggunakan ojek, penumpang biasanya harus keluar rumah dan pergi ke pangkalan ojek, atau setidaknya memiliki kontak dari tukang ojek untuk memesan jasanya agar penumpang bisa mengakses ojek tanpa harus ke pangkalan. Tentunya hal ini menjadi kendala tersendiri bagi pengguna transportasi baik ojek, atau angkot dan sejenisnya, yang dapat menyebabkan ketidakefisienan dalam mengakses serta menggunakan moda transportasi umum. Merasakan pelayanan yang kurang maksimal dari moda transportasi publik karena adanya berbagai kendala tentunya dapat berimbas pada rasa tidak puas menggunakan jasa transportasi. Kendala-kendala tersebut pun bisa menjadi penghambat bagi terwujudnya transportasi publik yang efisien dan handal.

Dewasa ini, muncul moda transportasi daring sebagai salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh masyarakat. Transportasi daring (dalam jaringan) merupakan transportasi yang berbasis sistem aplikasi, dimana para pengguna jasa transportasi dapat mengaksesnya melalui media perangkat digital untuk memesan. Cukup menggunakan smarphone yang disertai aplikasi tertentu seperti Gojek, Grab atau Uber dan serta koneksi internet, maka transportasi daring sudah dapat diakses. Permasalahan pertransportasian seperti akses pada jasa transportasi yang masih sulit dan banyak kendala serta masalah terkait kebutuhan mobilitas yang lain yang belum dapat teratasi, mendorong bagi hadirnya transportasi daring. Transportasi daring mencoba untuk menjawab dan menjadi solusi bagi permasalahan pada bidang transportasi tersebut dengan menghadirkan bentuk pelayanan baru transportasi yang diakses lewat sistem daring. Hal ini juga sekaligus menjadi wujud dari

perkembangan teknologi dan reaksi atas kelemahan penyedia jasa transportasi publik.

Di Kota Semarang, masyarakat dapat menjumpai transportasi daring yang salah satunya dikenal dengan nama Gojek. Gojek memiliki beberapa layanan yang dapat dimanfaatkan penggunaannya, salah satu diantaranya adalah layanan ojek daring yang disebut *Go-Ride*. Ojek sendiri bukan merupakan hal yang baru mengingat keberadaannya sudah lama dikenal di masyarakat. Namun berbeda dengan ojek sebelumnya atau ojek pangkalan, *Go-Ride* tersebut memiliki bentuk pelayanan yakni diakses melalui aplikasi di perangkat digital *smartphone*.

Go-Ride sebagai salah satu layanan jasa yang menunjang kebutuhan transportasi, menawarkan kemudahan bagi penggunaannya dalam pemesanan jasa ojek melalui aplikasi. Pengguna transportasi ojek yang sebelumnya harus menempuh jarak fisik dengan keluar rumah, pergi ke pangkalan mencari tukang ojek untuk menggunakan jasanya, kemudian dengan *Go-Ride* hal tersebut tidak perlu dilakukan. Melalui layanan *Go-Ride* di aplikasi Gojek, maka pengguna jasa ojek hanya perlu memesan dan *driver* atau pengemudi *Go-Ride* akan datang menjemput, sehingga akses pada moda transportasi jauh lebih mudah.

Kemunculan *Go-Ride* di tengah masyarakat sendiri tidak bisa terlepas dari teknologi yang berkembang di masa sekarang. Dampak signifikan sebagai akibat perkembangan teknologi pun secara nyata dapat dilihat di berbagai lini kehidupan. Pada sektor transportasi misalnya, kemunculan transportasi daring seperti salah satunya adalah *Go-Ride*, menjadi contoh dari elemen yang tersentuh oleh perkembangan teknologi digital. Lewat perkembangan teknologi, hadirnya transportasi daring seperti *Go-Ride* telah menyuguhkan bentuk pelayanan transportasi ojek yang berbeda. Teknologi menjadi penyokong bagi transportasi daring yang dampaknya, masyarakat memiliki cara baru dalam memesan jasa transportasi.

Teknologi digital telah banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari di

berbagai aktivitas. Seperti yang sudah diketahui, penciptaan perangkat digital sendiri tentu tidak lain bertujuan untuk membantu manusia dalam menjalankan kehidupan dan mempermudah manusia dalam berbagai aktivitas. Hal-hal seperti kegiatan belanja, transaksi hingga akses pada transportasi menjadi lebih mudah karena diakomodasi lewat perangkat digital, sehingga tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Tidak jarang keterlibatan teknologi perangkat digital pada berbagai aktivitas menjadikan perangkat digital sangat dekat dengan kehidupan masyarakat. Keberadaannya pun turut menjadi bagian dari gaya hidup yang dipilih.

Melalui dunia digital, masyarakat memiliki gaya hidup dimana beragam aktivitas seperti komunikasi, hiburan, transaksi, belanja dan lain sebagainya diperantarai oleh teknologi perangkat digital. Bahkan dalam urusan transportasi, kehadiran *Go-Ride* yang ditunjang oleh perkembangan teknologi, membuat masyarakat memiliki gaya hidup baru dalam urusan mobilitas. Masyarakat memiliki cara baru yang diperantarai perangkat digital dalam mengakses kebutuhan pada jasa transportasi khususnya ojek. Tentunya hal demikian menjadi menarik bagi banyak orang, termasuk bagi anak muda sebagai salah satu bagian dari masyarakat pengguna jasa transportasi. Terlebih kalangan anak muda juga merupakan kalangan pengguna perangkat digital ponsel pintar paling besar. Pada tahun 2015 saja persentasenya mencapai 61 persen menurut data *Smartphone User Persona Report (SUPR)* atau laporan persona pengguna *smartphone* Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik mengangkat penelitian mengenai gaya hidup digital anak muda pengguna jasa transportasi *Go-Ride* di Kota Semarang. Pemilihan kalangan anak muda dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik anak muda yang mudah menerima perubahan, yang mana pada penelitian ini kaitannya adalah munculnya layanan ojek berbasis aplikasi daring yakni *Go-Ride* menjadi fenomena perubahan sosial yang terjadi di masyarakat khususnya pada bidang transportasi.

Anak muda menjadi kalangan yang cepat menerima perubahan tersebut.

Penelitian ini digunakan untuk mencapai tujuan yaitu mengetahui pandangan anak muda terhadap *Go-Ride*, dampak sosial kehadiran *Go-Ride* dalam hubungan sosial anak muda dan keterkaitannya pada gaya hidup digital anak muda sebagai pengguna jasa transportasi *Go-Ride* di Kota Semarang.

Penelitian terkait gaya hidup digital sendiri telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah Penelitian Li dan Zhang (2002) yang difokuskan pada sikap dan perilaku konsumen dalam berbelanja daring. Hasil penelitian menunjukkan orang-orang memiliki gaya hidup yang cenderung lebih sering untuk membeli secara daring. Hal ini didasari karena rutin menggunakan internet dalam keseharian dan memiliki banyak waktu. Penggunaan internet tersebut memberikan pengetahuan tentang belanja daring dan membawa pada perilaku dan aktivitas belanja daring.

Harini (2012) mengemukakan bahwa perubahan profesi nelayan tradisional menjadi nelayan modern menyebabkan perubahan sosial termasuk pada aspek gaya hidup nelayan dalam urusan pekerjaannya. Profesi sebagai nelayan modern berdampak pada gaya hidup nelayan yang berubah dan meninggalkan gaya hidup lama. Nelayan merasa tidak tertarik dan sulit apabila harus kembali pada gaya hidup nelayan tradisional yang menjalani pekerjaan tanpa alat teknologi.

Javadi dkk (2012), penelitian ini membahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belanja daring konsumen. Perilaku belanja daring mengacu pada proses pembelian produk atau layanan via internet. Sikap konsumen yang berpikir bahwa belanja daring adalah hal menarik dan niat konsumen pada keberadaan belanja daring serta pendapat teman sebaya, secara positif menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku dalam berbelanja daring konsumen.

Sulistyaningtyas, Jaelani dan Waskita (2012) mengemukakan bahwa gaya hidup digital telah mengubah kebiasaan masyarakat dan mengondisikan masyarakat ke dalam pola-pola

hidup tertentu yang memunculkan kecenderungan baru di masyarakat. Hal ini sebagai dampak penciptaan teknologi digital yang bertujuan membantu pekerjaan supaya bisa dilakukan secara efisien, hemat waktu dan sumber daya, yang kemudian menciptakan perubahan kebiasaan, sikap, cara pandang, mental dan budaya masyarakat. Namun dalam perkembangannya, perangkat digital tidak hanya digunakan dalam fungsi teknis belaka, tetapi sebagai bagian gaya hidup, penanda status sosial, penanda komunitas, dan lain-lain yang sifatnya nonteknis.

Pratomo (2013) melakukan penelitian yang difokuskan pada gaya hidup komunitas pecinta budaya Jepang di kalangan mahasiswa Unnes. Hasil penelitian menunjukkan komunitas pecinta budaya Jepang terbentuk karena pengaruh media yang berperan besar dalam membentuk ketertarikan mahasiswa pada budaya Jepang. Ketertarikan tersebut menimbulkan gaya hidup tersendiri bagi mahasiswa yang menuntun pada perilaku mengkonsumsi produk-produk budaya pop Jepang yang meliputi gaya berpakaian, gaya rambut serta mengikuti kegiatan yang bernuansa Jepang.

Modi dan Gandhi (2014) tersedianya akses yang mudah lewat teknologi menjadikan orang terus mencari cara baru untuk terhubung dengan teman, anggota keluarga, dan orang lain dan salah satu media yang digunakan adalah *facebook*. Di India, anak muda menjadi kalangan pengguna terbesar *facebook*, yang dampaknya terjadi kecanduan dan merubah gaya hidup pemudanya. Adanya *facebook* telah merubah perilaku yang berdampak pada hilang atau berkurangnya aktivitas seperti bermain dengan teman, membaca buku dan interaksi sosial tatap muka penggunanya.

Ngafifi (2014) memfokuskan penelitiannya pada persoalan kemajuan teknologi dan dampaknya pada pola hidup manusia. Hasil penelitian menunjukkan teknologi mampu merubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Semua kebutuhan untuk berinteraksi dapat dipenuhi dengan memanfaatkan teknologi. Mekanisme kerja

individu dalam masyarakat modern banyak bersifat serba daring, menyebabkan individu tidak banyak membutuhkan orang lain dalam proses pengiriman informasi. Teknologi telah mempengaruhi pola pikir manusia itu sendiri, dan akibatnya secara tidak langsung teknologi juga sangat memengaruhi pola tindakan dan pola hidup manusia.

Berikutnya, Sari (2015), Diana dan Sarmini (2016) melakukan penelitian pada fenomena gaya hidup digital dengan latar belakang permasalahan gaya hidup di kalangan mahasiswa dalam berbelanja melalui *online shop*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pola perilaku belanja daring diawali stimulus akan produk-produk *online shop*. Tampilan produk yang dikemas secara menarik di *online shop*, mampu memberikan stimulus bagi orang yang mengakses. Kegiatan belanja daring menjadi sesuatu yang bukan lagi didasarkan kebutuhan semata, melainkan demi kesenangan dan gaya hidup yang kemudian menyebabkan seseorang memiliki perilaku konsumtif yang perlahan-lahan mulai mengubah pola gaya hidup dan pola pemikiran masyarakat.

Ermawati dan Sari (2017) meneliti tentang gaya hidup anak muda di desa Wironanggan Sukoharjo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan atau pergeseran gaya hidup pada anak muda yang dipengaruhi faktor lingkungan dan juga dari individu itu sendiri. Selain pengaruh lingkungan seperti teman, adanya persepsi bahwa tidak mengikuti gaya yang ada maka akan menjadi udik dan ketinggalan zaman sehingga memberi pengaruh besar bagi anak muda untuk merubah gaya hidupnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di Kota Semarang. Dipilihnya Kota Semarang sebagai lokasi penelitian karena Kota Semarang merupakan salah satu kota yang terdapat layanan transportasi *Go-Ride*. Fokus penelitian ini yaitu: (1) Pandangan anak muda Semarang terhadap keberadaan *Go-Ride* (2) Dampak sosial

kehadiran *Go-Ride* dalam hubungan sosial anak muda.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari informan, baik informan utama maupun informan pendukung serta sumber tertulis yang diperoleh dari buku atau literatur yang terkait dengan penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah anak muda pengguna jasa *Go-Ride* dan penyedia jasa ojek baik ojek pangkalan maupun *Go-Ride*. Pemilihan informan penelitian tersebut dipilih berdasarkan pengaruhnya secara langsung terhadap kajian peneliti.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Validitas data yang digunakan adalah teknik triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan pengambilan keputusan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Transportasi di Kota Semarang

Beragam jenis angkutan yang ada di Kota Semarang baik angkutan umum maupun angkutan pribadi, seperti bus, taksi, mikrolet, mobil hingga hingga sepeda motor, memiliki perannya masing-masing sebagai sarana penunjang terkait urusan transportasi. Ketersediaan serta jumlah angkutan umum yang memadai pun menjadi penting posisinya supaya dapat memenuhi kebutuhan masyarakat pada jasa transportasi publik dengan baik. Namun, ketika berbicara mengenai kondisi transportasi di Kota Semarang, dari segi sarana prasarana dan pelayanan, transportasi publik di Kota Semarang ternyata masih kurang maksimal. Sebagai contoh, dapat di lihat dari kondisi seputar angkutan umum yang ada di Kota Semarang.

Angkot adalah salah satu angkutan umum yang tidak asing lagi bagi masyarakat, termasuk bagi masyarakat di Kota Semarang. Moda transportasi roda empat ini biasanya beroperasi mengangkut penumpang sesuai jalur trayek yang sudah ditentukan. Keberadaannya

sangat membantu masyarakat yang membutuhkan moda transportasi umum dengan tarif yang terjangkau. Namun sisi lain dari keberadaan angkot ini menjadi persoalan, terkait segi pelayanan yang tidak maksimal bagi penumpangnya. Adanya ketentuan trayek yang ditetapkan bagi angkutan umum membuat angkot tidak bisa menjangkau semua tempat, sementara penumpang ingin kebutuhan transportasinya terpenuhi sesuai kebutuhannya sendiri. Menggunakan angkot juga kemudian tidak bisa memberi jaminan keselamatan bagi penumpang, karena perilaku sopir yang kerap kali tidak disiplin di jalan.

Selain angkot sebagai salah satu moda transportasi umum yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, pemerintah Kota Semarang sendiri juga menyediakan moda transportasi massal yakni Trans Semarang. Trans Semarang adalah sebuah layanan angkutan massal berbasis BRT (*Bus Rapid Transit*). Dimana yang membedakan Trans Semarang dengan bus kota lainnya adalah adanya pintu otomatis yang terletak lebih tinggi, sehingga penumpang hanya dapat naik di halte BRT. Selain itu, pemerintah Kota Semarang mempermudah pengguna BRT dengan memberikan layanan *e-ticketing*.

Meskipun sudah ada *Bus Rapid Transit* (BRT) Trans Semarang sebagai moda transportasi massal, tetapi ketersediaan Trans Semarang belum menjangkau semua pemukiman apalagi daerah terpencil. Alhasil, Trans Semarang belum bisa menjadi angkutan alternatif yang bisa diakses semua masyarakat. Dari segi infrastruktur, sarana dan prasarana yang menunjang seperti pada moda BRT pun masih kurang, seperti misalnya rambu lalu lintas dan marka jalan masih minim terutama untuk koridor VI.

Kehadiran *Go-Ride* di Semarang

Selain moda transportasi publik yang sudah dikenal luas seperti angkot, bus, ojek pangkalan dan lainnya, hadir moda transportasi dengan berbasis sistem aplikasi. Salah satu moda transportasi daring yang hadir di Kota Semarang adalah *Go-Ride*. Kemunculan *Go-Ride* sendiri diiringi oleh berbagai hal, yang diantaranya

termasuk iklan mengenai *Go-Ride* yang secara umum marak di media sosial. Iklan tersebut tentu saja bertujuan mempromosikan *Go-Ride* sebagai moda transportasi yang dapat diandalkan, sehingga nantinya masyarakat akan tertarik menggunakan *Go-Ride*.

Kehadiran *Go-Ride* juga menuai beragam reaksi baik pro maupun kontra di masyarakat. Dari segi positifnya, kehadiran *Go-Ride* sebagai layanan jasa ojek daring yang disediakan lewat aplikasi Gojek oleh PT Gojek Indonesia, memberi peluang bagi masyarakat yang ingin bekerja menjadi *driver* atau pengemudi. Adanya layanan *Go-Ride* di Kota Semarang banyak dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat Semarang untuk menjadi *driver* dan menjadikannya sebagai pekerjaan.

Namun demikian, tidak hanya menimbulkan reaksi positif di masyarakat. Adanya *Go-Ride* di Kota Semarang, ternyata juga menimbulkan reaksi kontra berupa penolakan bahkan hingga konflik terutama dengan sesama penyedia jasa ojek yang tidak berbasis aplikasi seperti ojek pangkalan. Hal ini terjadi lantaran ojek pangkalan menjadi kalah bersaing dalam mendapatkan penumpang. Terlepas dari pro dan kontra yang mengiringi kehadiran *Go-Ride*, transportasi ojek daring ini telah menambah ragam moda transportasi yang tersedia untuk masyarakat.

Pandangan Anak Muda terhadap *Go-Ride*

Perubahan Pandangan Anak Muda terhadap Ojek

Peralihan Pengguna Ojek Pangkalan ke *Go-Ride*

Semenjak *Go-Ride* hadir, selera pengguna transportasi, yang dulu menggunakan ojek pangkalan kini beralih kepada ojek daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masa sekarang, dibanding ojek pangkalan, pesanan jasa ojek pada *driver Go-Ride* jauh lebih banyak. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh massa yang sekarang sudah pindah selera. Konsumen atau penumpang lebih memilih *Go-Ride* yang tarifnya lebih murah dan melayani konsumen dari depan rumah (dijemput di depan rumah) hingga ke tempat tujuan atau pun sebaliknya, dibanding

ojek pangkalan yang biasanya konsumenlah yang harus mencari ke pangkalan.

Driver Go-Ride Memberi Pelayanan Maksimal pada Konsumen

Beralihnya pengguna ojek pangkalan ke *Go-Ride* pastinya tidak terlepas dari alasan-alasan terkait seperti misalnya segi layanan yang dirasakan oleh konsumen, sehingga konsumen lebih memilih *Go-Ride*. Berbicara mengenai pelayanan terhadap konsumen/pengguna *Go-Ride*, merupakan salah satu tugas dari seorang driver selaku penyedia jasa *Go-Ride* untuk memberikan pelayanan yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian, pelayanan yang maksimal pada konsumen menjadi hal yang penting bagi seorang driver karena layanan yang dirasakan konsumen sangat berpengaruh terhadap penilaian dan performa *driver* tersebut. Dimana konsumen/pengguna *Go-Ride* memiliki hak untuk menilai.

Penilaian tersebut dalam bentuk memberikan tanda bintang yang berjumlah paling sedikit satu, dan paling banyak adalah lima, serta dapat memberikan komentar. Apabila *driver* dalam melayani penumpangnya justru berakhir mendapat penilaian tanda bintang yang rendah dan komentar jelek, maka hal tersebut dapat berdampak pada penonaktifan/*suspend* akun dari driver. Penonaktifan akun *driver* ini berarti si *driver* tidak bisa menerima pesan/order dari konsumen. Selain berdampak pada penurunan performa dan penonaktifan akun *driver* akibat mendapat penilaian rendah dan komentar jelek, akibat lainnya yang paling buruk adalah pemutusan mitra antara PT Gojek Indonesia dengan si driver. Adanya konsekuensi dan resiko seperti diatas yang dapat dikenakan pada *driver*, membuat *driver* berusaha mengutamakan dan memberikan pelayanan yang maksimal kepada penumpang /konsumennya.

Go-Ride Lebih Baik dari Ojek Pangkalan

Setelah adanya *Go-Ride*, pandangan masyarakat yang dalam penelitian ini diwakili oleh kalangan anak muda mengenai ojek mengalami perubahan. Layanan yang dirasakan

setelah anak muda selaku konsumen menggunakan *Go-Ride*, mampu mengubah pandangan tentang ojek yang dulu adalah dengan pelayanan yang masih kurang baik atau kurang maksimal, apalagi dengan ketidakjelasan tarif yang tidak memiliki patokan standar. Kini moda ojek justru terasa semakin baik dalam pelayanan maupun perihal penetapan tarif untuk penumpang.

Adanya *Go-Ride* telah mengubah pandangan kalangan anak muda, bahwa ojek daring masa sekarang merupakan moda transportasi yang lebih baik, dibanding ojek pada masa sebelumnya. Oleh karena itu, *Go-Ride* mendapat respon yang positif di masyarakat. Pandangan dan respon yang positif inilah tentu saja kemudian membuat *Go-Ride* diterima. Pandangan yang dimiliki terhadap *Go-Ride* tersebut pun menjadi salah satu pendorong masyarakat khususnya kalangan muda dalam memilih *Go-Ride* sebagai penunjang dalam memenuhi kebutuhan mobilitas mereka.

Transportasi yang Efisien

Dalam memanfaatkan layanan *Go-Ride*, konsumen atau penumpang hanya perlu mengetik pesanan *Go-Ride* di perangkat digital *smartphone*, dan kemudian *Go-Ride* akan merespon. Hal tersebut membuat waktu menunggu kedatangan atau jemputan dari *Go-Ride* terbilang singkat dan lebih praktis daripada harus mencari/menunggu transportasi umum semisal angkot atau ojek pangkalan. Sehingga kemudian mampu meminimalisir keterlambatan waktu menuju tempat yang menjadi tujuan. Dengan menggunakan *Go-Ride*, cara demikian menurut pandangan anak muda dianggap lebih efisien karena cepat dan mudah.

Selain itu, kebutuhan pada jasa transportasi umum juga tidak dipungkiri bisa terjadi kapan saja dan bisa terjadi secara tiba-tiba. Ketika mengalami kejadian yang demikian, biasanya pengguna transportasi umum akan mempertimbangkan persoalan waktu. Terlebih ketika kebutuhan akan jasa transportasi terjadi secara mendadak atau terburu-buru. Supaya tepat waktu sampai di tujuan, maka tidak heran persoalan waktu menjadi pertimbangan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, anak muda menganggap *Go-Ride* sebagai transportasi yang efisien untuk digunakan. *Go-Ride* sebagai layanan jasa transportasi ojek yang menerapkan sistem pemesanan melalui aplikasi, membuat anak muda, memandang *Go-Ride* sangat efektif dan cepat tersedia. Anak muda pun merasa terbantu dalam memenuhi kebutuhan mobilitasnya dengan *Go-Ride* tersebut.

***Go-Ride* Bertarif Murah**

Tarif atau ongkos yang murah dari suatu moda transportasi biasanya menjadi daya tarik tersendiri. Tarif atau ongkos suatu jasa transportasi biasanya memang menjadi salah satu pertimbangan yang cukup mendasar dan memiliki pengaruh besar ketika akan memutuskan memilih moda transportasi apa yang akan digunakan. Berbicara soal tarif khususnya pada ojek, terdapat perbedaan dalam penetapan tarif antara *Go-Ride* dan ojek pangkalan. Tarif ojek pangkalan ditetapkan sendiri oleh tukang ojek dan bisa tawar menawar, sedangkan tarif *Go-Ride* sudah ditetapkan oleh sistem yang kemudian ditampilkan lewat aplikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, setelah *Go-Ride* hadir, keberadaannya membentuk pandangan di kalangan anak muda mengenai ojek yang tadinya diasumsikan mematok tarif mahal bagi konsumen, kini ojek dianggap menjadi moda transportasi yang lebih murah ongkosnya dengan tarif yang jelas tanpa perlu menawar. Anggapan tarif lebih murah ini pun sebenarnya terjadi lantaran adanya perbedaan atau selisih tarif yang dirasakan oleh konsumen. Seperti keterangan yang diperoleh dari anak muda pengguna *Go-Ride* bahwa dibanding ojek biasa atau ojek pangkalan, tarif ojek daring lebih murah.

Transportasi yang Aman dan Lancar

Pentingnya faktor keselamatan dalam pertransportasian tentu menjadi bagian yang tidak bisa diabaikan oleh konsumen bahkan termasuk oleh kalangan muda. Berdasarkan hasil penelitian, mengungkapkan bahwa

pengalaman dari kalangan anak muda yang beberapa kali menggunakan *Go-Ride*, membuat anak muda merasakan langsung pelayanan yang menurut mereka baik. *Driver* terkesan hati-hati dalam membawa penumpang dan mengemudikan kendaraan dengan tidak kebut-kebutan (memacu kendaraan dengan kecepatan berlebih). Berdasarkan pengalaman dan pelayanan yang dirasakannya baik tersebut, kalangan anak muda merasakan keamanan dalam menggunakan jasa dari *Go-Ride* serta menumbuhkan rasa percaya terhadap *Go-Ride*.

Kalangan anak muda juga mempertimbangkan aspek kelancaran serta cepat tersedia saat membutuhkan suatu moda transportasi. Hal tersebut dipengaruhi dari situasi kondisi yang dialami sewaktu membutuhkan jasa transportasi tersebut. Sehingga yang menjadi alasan bagi anak muda memilih *Go-Ride* adalah aspek kelancaran yang diberikan. Kebutuhan anak muda pada moda transportasi yang meliputi aspek aman, cepat dan lancar, mereka temukan pada *Go-Ride*. Kalangan anak muda tersebut memandang *Go-Ride* menjadi penunjang kebutuhan mobilitas yang lancar dan aman untuk digunakan. Sehingga rasa aman dan lancar tersebut yang diperoleh ketika menggunakan jasa *Go-Ride* membuat keberadaan *Go-Ride* diterima. Diterimanya *Go-Ride* oleh kalangan anak muda sekaligus menjadi tanda bahwa *Go-Ride* dipandang positif oleh pengguna jasanya. Hal ini berarti secara pasar dari sisi konsumen keberadaan *Go-Ride* tersebut dibutuhkan dan didukung.

Transportasi Masa Kini

Era modern sering diidentikkan dengan perkembangan jaman dan teknologi. Keberadaan *gadget* misalnya, masa sekarang menggunakan atau memanfaatkan *gadget* dalam menunjang berbagai kegiatan sehari-hari menjadi suatu bentuk mengikuti perkembangan jaman dan sudah lazim di era modern sekarang. Apalagi keberadaan teknologi sangat membantu bagi kehidupan manusia. Berbagai hal kini dilakukan dengan lebih mudah karena bantuan/peran teknologi yang semakin maju

tersebut. Transportasi pun menjadi bidang yang tidak luput mengikuti perkembangan jaman berkat perkembangan teknologi. seperti pada fenomena kemunculan *Go-Ride*.

Kehadiran *Go-Ride* yang didukung perkembangan teknologi dan perangkat digital, membuatnya lebih mudah diakses dan dimanfaatkan untuk penggunaannya. Hal tersebut mendorong pandangan anak muda mengenai keberadaan *Go-Ride* sebagai penunjang mobilitas yang sesuai perkembangan zaman sekarang. Dimana dari hasil penelitian anak muda berpandangan bahwa jaman modern sekarang, berbagai hal dilakukan dengan lebih mudah karena dibantu oleh teknologi termasuk untuk urusan transportasi. Hal ini sekaligus menunjukkan adanya suatu bayangan anak muda tentang dunia modern dalam urusan transportasi bahwa sekarang zamannya serba canggih, serba mudah dan cepat, maka urusan mobilitas pun demikian, diselesaikan dengan mudah dan cepat lewat perantara teknologi

Dampak Sosial Kehadiran *Go-Ride* dalam Hubungan Sosial Anak Muda Menghilangkan Perilaku *Bargaining*/Tawar-menawar

Dahulu penumpang yang akan menggunakan jasa transportasi ojek, harus menempuh jarak fisik, misalnya keluar rumah untuk menuju ke pangkalan ojek. Setelah bertemu dengan tukang ojek dan penumpang menyamakan tujuan, barulah tukang ojek menawarkan tarif jasa yang harus dibayar. Apabila penumpang kurang berkenan dengan tarifnya, maka biasanya dilakukan tawar menawar, dan kemudian barulah tercapai kesepakatan tarif. Dilakukannya tawar menawar antara calon penumpang dengan tukang ojek inilah yang termasuk dalam *bargaining*.

Pada fenomena *Go-Ride*, kebiasaan-kebiasaan lama tersebut seperti tawar menawar ongkos ojek, mulai mengalami pergeseran. Tawar menawar tidak lagi dilakukan dan digantikan dengan tarif yang sudah pasti, tidak dapat diubah oleh penumpang. Hal ini lantaran jumlah besaran tarif sudah ditentukan dan tertera pada perangkat digital yang

ditampilkan melalui aplikasi. Sehingga pengguna jasa *Go-Ride* dapat menyiapkan uang terlebih dahulu yang nantinya harus dibayarkan sesuai nominal yang tertera. Berbeda apabila menggunakan ojek biasa atau ojek pangkalan dimana soal tarif dapat disepakati melalui tawar menawar.

Hilangnya proses tawar menawar inilah yang kemudian membuat kalangan anak muda merasa *Go-Ride* praktis. Anak muda justru merasa malas melakukan proses tawar menawar dalam urusan transaksi. Ketika proses tawar menawar terjadi biasanya ada persoalan ego/keinginan yang tidak bisa dihindari. Kesepakatan harga akan tercapai ketika salah satu penjual atau pembeli dominan dan memenangkan perdebatan soal harga/tarif, walau pun bukan berarti menang dan kalah karena keduanya mencapai kesepakatan. Namun bagi kalangan anak muda, proses ini justru berbelit-belit. Sehingga mereka malas untuk melakukan tawar menawar karena dianggap merepotkan.

Memilih *Go-Ride* karena praktis dalam menunjang urusan mobilitas, juga tidak terlepas kaitannya dengan pandangan anak muda tentang dunia modern dalam urusan transportasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dimana anak muda memiliki bayangan dunia modern dalam urusan transportasi bahwa sekarang zamannya urusan mobilitas terselesaikan dengan mudah dan cepat terlebih dengan perantara teknologi. Sehingga hal tersebut turut berpengaruh dalam membentuk pola pikir anak muda yang menginginkan bentuk pertukaran selesai dengan cara yang lebih mudah dan praktis tanpa melibatkan tawar menawar.

Proses tawar menawar yang tidak diminati, menandakan terjadinya perubahan hubungan sosial antara pemakai dan penyedia yang dalam hal ini adalah jual beli jasa ojek. Interaksi yang melibatkan kontak sosial berupa tawar menawar menjadi hilang. Artinya, dalam urusan jual-beli, pertukaran yang terjadi lebih melibatkan transaksi yang ditentukan ojek daring melalui sistem. Perilaku tersebut dapat dianalogikan seperti halnya orang datang ke

supermarket, membeli barang dengan harga sekian tanpa perlu tawar menawar, membayar dan kemudian urusan selesai. Maka anak muda menggunakan jasa *Go-Ride*, mereka membayar kemudian urusan selesai karena tidak perlu tawar menawar.

Berperilaku atau bertindak dengan cara yang lebih praktis terhadap pemenuhan kebutuhan transportasi di masa sekarang menjadi sebuah hal yang tidak terlepas dari hal-hal lain yang saling terkait dan saling mempengaruhi. Anak muda lebih memilih cara dan atau proses yang lebih mudah, termasuk dalam hal transaksi untuk kebutuhannya pun, karena ada media seperti contohnya aplikasi daring, yang menjadi sarana. Hal tersebut juga tidak dapat dilepaskan dari dunia modern dan penciptaan alat-alat teknologi di kehidupan manusia. Dimana semua aspek ini akan saling terkait, saling mempengaruhi serta memberikan dampaknya bagi kehidupan di masyarakat. Menghilangnya perilaku tawar-menawar pada anak muda ketika menggunakan jasa *Go-Ride* di Semarang, menjadi sebuah gambaran dimana keberadaan teknologi dan perkembangan zaman membawa pada tatanan masyarakat dengan perilaku yang sifatnya ingin menyelesaikan sesuatu dengan cara yang mudah dan cepat, maka cara-cara yang dianggap susah/merepotkan kemudian ditinggalkan.

Menghilangkan Ketergantungan dalam Hubungan Teman/Kerja

Keberadaan teknologi di hidup manusia telah menyatu dan tidak terpisahkan. Teknologi banyak mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak saja dalam konteks secara fisik, tetapi secara luas cara berkomunikasi, berinteraksi, berbelanja, bertransaksi dan lain-lain, hampir keseluruhan bersinggungan dengan peran teknologi di era modern sekarang. Dampak adopsinya, kemudian mempengaruhi cara manusia berperilaku. Dalam urusan transportasi, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kehadiran *Go-Ride* berdampak menghilangkan perilaku bargaining penggunaannya. Konsekuensi lainnya dari kemunculan *Go-Ride* dalam

hubungan sosial anak muda adalah hilangnya ketergantungan dengan teman atau keluarga untuk urusan memenuhi kebutuhan transportasi. Ketika membutuhkan jasa transportasi, anak muda dengan mudah bisa memesan sendiri transportasi daring lewat aplikasi di smartphone. Sehingga memenuhi kebutuhan transportasi dilakukan secara mandiri dan personal oleh pengguna jasa. Anak muda kemudian tidak perlu meminta tolong kepada teman atau keluarga/saudara misalnya untuk mengantar/menjemput.

Pada situasi di era modern sekarang, berbagai aktifitas memang banyak terakomodasi lewat peran teknologi. Seperti contohnya, orang ingin berkirim surat, tanpa harus pergi ke kantor pos, surat tetap bisa dikirim sendiri via email langsung ke penerima. Sehingga teknologi menggantikan ketergantungan pada peran pak pos sebagai pengantar surat. Namun di bagian lain teknologi sekaligus menjadi jembatan yang mempermudah kegiatan tersebut. Berbagai aktivitas kemudian menjadi dapat dilakukan secara mandiri, tanpa keterlibatan orang lain untuk ikut campur namun urusan tetap bisa terselesaikan.

Demikian pula dengan fenomena anak muda pengguna *Go-Ride*. Ketika layanan *Go-Ride* mengakomodasi urusan transportasi anak muda, *Go-Ride* memenuhi keinginan mereka yang ingin menyelesaikan sendiri urusan mobilitasnya tanpa harus tergantung pada teman/keluarga. Mereka tidak harus minta tolong teman/keluarga untuk sekedar mengantar/menjemput, karena justru dapat menimbulkan perasaan sungkan dan tidak enak. Maka hal ini juga kemudian tidak bisa dilepaskan dari pola pikir yang dimiliki anak muda, yang ingin kebutuhan transportasi terselesaikan dengan cara yang mudah, yang diantaranya adalah lewat keberadaan transportasi daring semacam *Go-Ride*. Mereka butuh jasa transportasi, kemudian membayar dan urusan selesai dengan *Go-Ride*. Kemudian hal tersebut mendorong munculnya rasa tidak tergantung anak muda dalam memenuhi kebutuhan transportasi pada hubungan sosial

dengan orang-orang di sekitar seperti teman maupun keluarga.

Temuan penulis di lapangan berkaitan dengan teori David Chaney yakni dalam teori gaya hidup. Chaney (2011:40) mendeskripsikan gaya hidup (*lifestyle*) adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan yang lain. Dimana gaya hidup membantu memahami apa yang dilakukan orang, mengapa mereka melakukannya dan apa yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Gaya hidup merupakan seperangkat praktik dan sikap yang masuk akal dalam konteks tertentu. Pola-pola tindakan yang dijalani menjadi praktik yang khas dari mereka yang menjalankan gaya hidup tersebut. gaya hidup didefinisikan sebagai cara hidup yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia di sekitarnya.

Sejalan dengan penjelasan Chaney (2011:40) bahwa gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan yang lain. Dari hasil penelitian, bagi kalangan anak muda, menggunakan *Go-Ride* lebih praktis dan kekinian untuk mereka pilih. Maka praktik perilaku menggunakan *Go-Ride* akan membedakan mereka selaku anak muda dalam urusan mobilitas dengan perilaku orang lain yang memilih melalui proses tawar menawar ketika akan menggunakan jasa ojek. Dimana perilaku tersebut mereka rasa tidak cocok, merepotkan dan dianggap bukan dunianya anak muda. Sehingga lebih memilih *Go-Ride* yang praktis dan kekinian daripada menggunakan ojek pangkalan yang biasanya melalui proses tawar menawar didalamnya, menjadi pembeda gaya hidup dalam urusan mobilitas anak muda dengan perilaku orang lain yang dianggap bukan dunianya anak muda.

Gaya hidup juga merupakan praktik dan sikap yang masuk akal dalam konteks tertentu, maka praktik perilaku /tindakan anak muda menggunakan *Go-Ride* menjadi bagian gaya hidup digital yang masuk akal bagi anak muda dalam konteks dunia modern sekarang.

Dimana ketika berbicara mengenai konteks dunia modern, bayangan anak muda adalah situasi sosial yang kekinian sesuai perkembangan zaman, urusan mengenai pertukaran diwujudkan dalam bentuk urusan pasar/jual-beli yang cepat dan mudah tanpa tawar menawar dan masyarakat yang tidak tergantung pada relasi sosial. Tindakan anak muda yang memilih menggunakan *Go-Ride* ini sekaligus menjadi gejala sosial yang merepresentasikan gaya hidup pada konteks dunia modern sekarang dalam urusan transportasi.

SIMPULAN

Kehadiran layanan transportasi berbasis sistem aplikasi daring yang diantaranya adalah *Go-Ride* menjadi suatu fenomena yang memunculkan perubahan pandangan anak muda tentang ojek di masa kini. *Go-Ride* dipandang lebih baik daripada ojek sebelumnya/ojek pangkalan. *Go-Ride* dipandang menjadi transportasi yang efisien, bertarif murah, aman dan lancar serta transportasi yang kekinian. Meski di sisi lainnya, ternyata kehadiran *Go-Ride* juga memunculkan persoalan lain berupa reaksi penolakan dan gesekan sosial terutama dengan ojek pangkalan.

Kehadiran *Go-Ride* tidak hanya mengubah pandangan anak muda terhadap ojek di masa sekarang. Dalam memenuhi kebutuhan mobilitas, anak muda lebih memilih menggunakan *Go-Ride* yang tarifnya pasti, proses pertukaran yang terjadi lebih melibatkan unsur transaksional tanpa proses bargaining. Sehingga perilaku tawar menawar menjadi hilang, berbeda ketika menggunakan ojek pangkalan yang biasanya melalui proses tawar menawar tarif.

Selain menghilangkan perilaku tawar menawar, kebutuhan mobilitas yang dapat diselesaikan dengan mudah dan secara mandiri lewat peran teknologi, mendorong munculnya rasa tidak tergantung anak muda pada orang-orang di sekitar seperti misalnya teman atau keluarga. Dalam memenuhi kebutuhan transportasi, hal tersebut dapat diselesaikan sendiri tanpa keterlibatan orang sekitar. Anak

muda kemudian tidak perlu misalnya meminta tolong kepada teman atau keluarga/saudara untuk mengantar /menjemput.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chaney, David. 2011. *Lifestyles*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Diana, Riska Nur. 2016. 'Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Unesa Akibat Adanya Online Shop Jilbab'. Dalam *Kajian moral dan kewarganegaraan*. Volume 2 nomor 4.
- Ermawanti, Cahyani Kris dan Judith Aditya Sari. 2007. 'Perubahan Sosial Budaya'. Dalam *Jurnal Pariwisata Indonesia*.
- Hardati dkk. 2010. *Pengantar Ilmu Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Harini, Novi Dwi. 2012. 'Dari Miyang ke Longlenan: Pengaruh Jaringan Sosial pada Transformasi Masyarakat Nelayan'. Dalam *Jurnal Komunitas*. Volume 4 Nomor 2.
- Javadi, M.H.M dkk. 2012 'An Analysis of Factor Affecting on Online Shopping Behaviour Of Cunsumers'. Dalam *International Journal of Marketing Studies*. Volume 4 Nomor 5.
- Li, Na dan Ping Zhang. 2002 'Consumer Online Shopping Attitudes and Behaviour: An Assessment of Research'. Dalam *AMCIS 2002 Proceedings*.
- Modi, Y.A dan I.S. Gandhi. 2014 'Internet Sociology: Impact of Acebook Addiction on The Lifestyle and Other Recreational Activities of The Indan Youth'. Dalam *Jurnal EDP Sciences*.
- Ngafifi, Muhamad. 2014 'Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya'. Dalam *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*. Volume 2 Nomor 1.
- Pratomo, A.W.A. 2013 'Gaya Hidup Komunitas Pencinta Budaya Jepang di Kalangan Mahasiswa Unnes (Studi Kasus pada Komunitas Jaico)'. Dalam *Jurnal Solidarity*. Volume 2 Nomor 1.
- Sari, Chacha Andira. 2015 'Perilaku Berbelanja Online di Kalangan Mahasiswi Antropologi Universitas Airlangga'. Dalam *Antro UnairdotNet*. Volume IV, No.2.
- Setijowarno, Djoko., Tulus Abadi dan Sudaryanto. 2005. *Fakta Kebijakan Transportasi Publik di Indonesia*. Semarang: Universitas Katolik Soegija Pranata.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningtyas, Tri., Jejen Jaelani, Dana Waskita. 2012 'Perubahan Cara Pandang dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital'. Dalam *Jurnal Sositologi*. Edisi 27.
- Suyanto, Bagong dkk. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.