

# **Ekonomi Digital, Harapan, dan Ancaman Belajar dari Indonesia**

## **Tim Penulis:**

Olisias Gultom, Peneliti Senior IGJ

Katrin Schneider, Intern IGJ 2018

Lea Mareen Preis, Intern IGJ 2018

*“Produksi industri Indonesia masih memusatkan diri pada labour intensive industry dan tidak memiliki nilai tambah yang tinggi. Pada kurva senyum Global Value Chain (GVC), industri Indonesia masih didominasi oleh peran industry sebagai End-tier supplier”*

## **E-commerce**

Sejak internet berkembang di Indonesia pada akhir tahun 90-an, awal perkembangannya tidak banyak memperlihatkan perubahan menonjol kecuali adanya informasi yang semakin terbuka. Model komunikasi melalui internet berbasis komputer berkembang sangat pesat dan menjadi salah satu objek ekonomi yang meningkat secara cepat, khususnya di kota-kota besar sesuai perkembangan jaringan internet.

Tetapi berbeda sejak akses internet telah semakin berkembang, khususnya setelah teknologi *smartphone* mulai populer, internet memberikan perkembangan yang sangat drastis dan signifikan pada banyak sisi. Setelah memberikan pengaruh sosial yang sangat besar akibat kemampuan komunikasi dan interaksi, perkembangan digital dan internet kemudian memasuki sektor ekonomi dan usaha. Setelah sejak awal ‘mematikan’ pengiriman surat secara manual, proses *disruptive* selanjutnya secara perlahan mulai menyebar pada berbagai sektor. Penyebaran pengaruh terjadi secara perlahan dari satu sektor ke sektor yang lain, tetapi proses yang terjadi didalamnya masing-masing menciptakan perubahan yang radikal.

Misalnya pada jasa pembelian tiket. Pembelian tiket secara umum di Indonesia sebelumnya jauh dari keteraturan, dimana ‘calo’ sangat berperan. Persoalan ketidakpastian harga, rendahnya pelayanan, jaminan dan indikasi koruptif menjadi ‘penyakit kronis’ yang tak teratasi dalam jangka waktu lama. Teknologi digital akhirnya menjadi alternatif penting dalam menyelesaikan persoalan-persoalan tersebut. Aplikasi digital menjadi wajah baru pelayanan publik yang jauh lebih baik ‘penyakit kronis’ yang selama ini terjadi. Dalam waktu sangat singkat, kios-kios jasa penjualan tiket ‘hilang’ dan ‘calo’, begitu pula dengan agen travel mulai digantikan aplikasi-aplikasi tersebut. Aplikasi penjualan tiket dan agen perjalanan seperti Traveloka akhirnya menjadi satu unicorn (aplikasi/startup yang memiliki valuasi diatas 1 miliar US dollar) asal Indonesia.

Contoh lain adalah transportasi di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Kemacetan menjadi wajah sehari-hari di Jakarta dan kota besar lainnya. Sementara fasilitas transportasi publik jauh dari memadai. Penggunaan kendaraan roda dua kemudian menjadi salah satu solusi alternatif yang muncul dalam kondisi tersebut. Melalui teknologi digital, fasilitas transportasi alternatif tersebut menjadi sangat populer, khususnya melalui berbagai fasilitas dan kemudahannya.

Berawal dari pelayanan kendaraan roda dua, kemudian beralih ke roda empat dan akhirnya tidak hanya pada pelayanan antar jemput orang, juga mulai berkembang pada pelayanan lain seperti pemesanan makanan, layanan membersihkan rumah, dan pelayanan pengiriman barang dan lainnya. Aplikasi digital ini tidak hanya menjadi solusi alternatif persoalan transportasi, juga memberikan solusi bagi banyak layanan lintas sektor berbasis transportasi maupun layanan yang bisa memanfaatkan keunggulan melalui transportasi, walaupun tetap masih belum bisa menyelesaikan masalah kemacetan lalu lintas. Melampaui persoalan transportasi alternatif, melalui aplikasi ini terjadi penyerapan tenaga kerja yang sangat besar. Sekitar 1,5 juta driver telah bergabung dalam beberapa bisnis transportasi online ini dan Gojek telah menjadi salah satu unicorn asal Indonesia lainnya.

Lahirnya *market place* online menjadi harapan bagi banyak Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM). Persoalan-persoalan sulitnya akses terhadap pasar, promosi, besarnya biaya gudang dan properti lainnya serta rendahnya fasilitas perdagangan mendapatkan solusi melalui apa yang mampu dilakukan aplikasi online. Setidaknya lebih dari 5 juta penjual telah bergabung dalam *market place-market place* yang ada di Indonesia dan memberikan peningkatan pendapatan baik bagi penjual maupun produser yang jumlahnya jauh lebih banyak dibelakang mereka.

Sebagai negara terpadat di Asia Tenggara dengan populasi 262 juta dengan 140 juta terhubung internet, sekitar 28 juta orang (13% growth YoY) aktif melakukan transaksi online. Kapasitas Indonesia dengan sekitar 49 juta UMKM (SME's) membuat pemerintah Indonesia bertekad menjadi negara dengan digital ekonomi terbesar di Asia Tenggara dimana pada tahun 2020 menyakini akan mampu menyerap 26 juta lebih tenaga kerja.

Apakah ini akan berhasil dan mendapatkan hasil seperti yang diharapkan? E-commerce selama ini menjadi sebagai salah satu jalur masuk membanjirnya barang-barang impor ke Indonesia. Kementerian Perdagangan menyebut, marketplace menjual 90% produk impor. Asosiasi E-commerce Indonesia (idEA) menyebutkan bawah per tahun 2017 hanya 6-7% produk lokal yang dijual melalui platform e-commerce. Persoalan lainnya adalah, Indonesia dengan 1500 startup - [menduduki posisi ketiga di dunia setelah USA dan China](#) - dan dikatakan bahwa [99% dari startup tersebut tidak inovatif](#). Sejak lama startup-startup tersebut merupakan rangkaian supermarket atau serupa dengan bisnis non-inovatif.

Lahirnya 4 unicorn Indonesia, Gojek (transportasi dan lintas sektor), Traveloka (ticket and travel), Tokopedia dan Bukalapak (*market place*) terjadi setelah mendapatkan suntikan dana dari investor global atau pemain retailer besar dunia atau kapital player yang menginvest untuk dijual kembali. Keempatnya merupakan usaha yang dimulai dari bawah dan dengan kerjakeras yang baik namun ketergantungan terhadap modal begitu tinggi agar bisa berkembang. Masuknya pemain besar global membuat usaha online ini semakin terintegrasikan dengan pemain global yang telah mendominasi di banyak negara. "Democratize Commerce through Technology" menjadi tidak mendapatkan tempatnya.

Pada *market place*, produk-produk massal industrial besar bertarung langsung dan terbuka dengan produk-produk lokal berbasis industri kecil dan menengah yang memiliki keterbatasan modal dan teknologi. Hal ini membuat pemerintah Indonesia berupaya melindungi produsen lokal dengan berbagai ketentuan yang memastikan produsen lokal tetap mendapat ruang dalam *e-commerce*. Walaupun terlambat hal ini harus dilakukan agar produsen lokal (UMKM) dapat bertahan dan terhindar dari kehancuran yang parah. Pada kondisi ini, produk-produk kecil dan uniklah yang memiliki peluang ke depan untuk bisa bertahan, atau paling tidak bagi pemenuhan pasar lokal yang unik. Kerajaan baru tengah terbentuk dan pertarungan menguasai produksi global melalui penguasaan produksi lokal potensial yang ada di setiap negara juga sedang terjadi.

E-commerce bagaikan 'pedang bermata dua' dimana satu sisi memberikan harapan berkembangnya industri-industri lokal khususnya UMKM tapi pada sisi sebaliknya membuka pasar juga bagi product-product industry besar dan massive. Tanpa aturan yang tegas dalam melindungi produksi rakyat e-commerce akan menjadi bencana bagi keadilan secara global.

## Industri 4.0 & Local Industry Condition

Industri 4.0, ini semuanya tentang membangun sistem jaringan, dimana terfokus pada struktur yang cerdas dan digital. Hal ini bertujuan untuk mengatur sendiri produksi – Dalam industri 4.0 manusia, mesin, peralatan, produk dan logistik berkomunikasi dan bekerja sama secara langsung. Revolusi ke-4 dituntut lebih terotomatisasi penuh. Manufaktur akan lebih kecil, padat dan cerdas dengan kemampuan untuk memproduksi multi produk. Ketika titik ini tercapai maka tenaga kerja juga akan terganti.

Dalam hal produksi, *3D printing* ada dalam posisi untuk lebih umum. Dibandingkan dengan pengerjaan perakitan, hal ini lebih efektif, cepat, dan prosesnya lebih teliti. Dan juga, apabila kita mempertimbangkan kerja jangka panjang, ini akan mengurangi modal capital karena berkurangnya kebutuhan tenaga kerja. Hal ini juga akan berpengaruh kepada rantai suplai perdagangan dunia. Mesin dapat mencetak hampir segalanya, bahkan sebuah jembatan dengan *3D printer*. Perusahaan yang tidak menjalankan revolusi industri, tidak akan lagi mampu untuk bertahan dalam kompetisi global, yang akan menimbulkan pengaruh besar terhadap struktur keuangan intern mereka.

*“Pada situasi ini industri 4.0 di Indonesia lebih sebagai ‘sebuah istilah’ ketimbang sebagai sebuah upaya yang sungguh-sungguh akan dilakukan”*

Terkait dengan perkembangan industry 4.0, pada tahun 2018 Pemerintah Indonesia mengeluarkan Rencana Strategis Industri 4.0 Indonesia. Tetapi upaya tersebut lebih terlihat sebagai program optimalisasi industri tertentu yang ada di Indonesia

ketimbang pembangunan industri model baru berbasis teknologi digital.

Upaya lainnya adalah mempersiapkan wilayah-wilayah tertentu sebagai wilayah industri yang terintegrasi dan mengajak investor dari banyak negara untuk masuk dan mendirikan industri mereka, khususnya industri berbasis industri 4.0. Pembangunan KEK (Kawasan Ekonomi Khusus) yang terintergasi dengan sumberdaya lainnya menjadi salah satu andalan yang sedang ditawarkan. Pada situasi ini industri 4.0 lebih sebagai sebuah istilah ketimbang sebagai sebuah upaya yang sungguh-sungguh akan dilakukan.

Pesoalan yang juga disebutkan dalam proposal pemerintah tersebut adalah adanya pertimbangan kondisi buruh di Indonesia. Sebelumnya upah buruh yang murah merupakan andalan utama pembangunan industri di Indonesia, khususnya dalam upaya menarik datangnya investor global. Tetapi hal ini mulai mengalami perubahan. Tekanan pekerja telah semakin kuat mendesak pemerintah untuk mengeluarkan aturan-aturan yang lebih memberikan peningkatan penghasilan bagi para pekerja. Pemerintah menyebutkan dalam kajiannya, bahwa buruh Indonesia memiliki produktivitas yang lebih rendah dengan biaya yang lebih tinggi, dibandingkan dengan buruh di India dan China. Hal ini sepertinya menjadi salah satu alasan lain mengapa model industri 4.0, yang lebih mengandalkan mesin atau robot, menjadi pilihan untuk mulai dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan keyakinan pada saat yang bersamaan bahwa sektor jasa diharapkan akan membuka lapangan kerja baru.

Ketidakmatangan konsep Industri 4.0 yang ditawarkan oleh Pemerintah tersebut diatas, dikarenakan kehadiran era digital hari ini masih belum sampai pada titik akhir kesimpulan perubahannya dan masih menyisakan pertanyaan besar. Semua orang masih meraba perubahan apa yang sebenarnya akan terjadi, termasuk ke depan perubahan model industri apa yang akan terjadi di Indonesia dan negara-negara Asia lainnya yang selama ini menjadi peri-peri negara industri maju. Termasuk perubahan apa yang akan terjadi dalam konteks perdagangan internasional dan Global Value Chain hari ini, dan peran apa yang dapat diambil oleh Indonesia dalam skema GVC dan jaring produksi global di masa yang akan datang. Ini masih menjadi misteri.

Sebagai catatan mengenai kondisi industri nasional Indonesia, sampai hari ini Indonesia tidak memiliki industri yang kuat dan masih mengejar ketertinggalan teknologi dalam industrinya. Umumnya industri Indonesia masih berbasis industri 2.0 atau 3.0. Sebagian berusaha mempertahankan basis teknologi tersebut dan sebagian lagi sedang melakukan proses transisi. Apalagi, produksi industri Indonesia masih memusatkan diri pada labour intensive industry dan tidak memiliki nilai tambah yang tinggi. Pada kurva senyum Global Value Chain (GVC), industri Indonesia masih didominasi oleh pelaku industri yang mengambil peran sebagai *End-tier supplier*.

Hal ini dibuktikan dengan komposisi perdagangan Indonesia yang masih didominasi oleh suplai atau impor bahan baku industri. Data BPS menunjukkan disepanjang 2017 kontribusi impor bahan baku penolong mencapai 74,56%.

Situasi industri nasional yang pragmatis ini telah berdampak terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia yang stagnan dan rapuh. Hal ini karena sumber pertumbuhan Indonesia lebih banyak ditopang oleh sektor konsumsi yang mencapai hingga 51% dari struktur PDB, dibandingkan sektor produktif yang cenderung sedikit menyerap tenaga kerja. Sehingga, penguatan sektor konsumsi ini tidak diimbangi dengan peningkatan pendapatan masyarakat yang pada akhirnya Indonesia akan terus terjebak pada situasi *low middle income countries*. Saat ini, rata-rata upah buruh Indonesia hanya pada level Rp. 2,65 juta per bulan.

## Labour Issues

Bagaimana buruh di Indonesia akan menghadapi industri 4.0 kedepan? Di Indonesia, perubahan ini telah terjadi pada saat perusahaan-perusahaan besar muncul. Perusahaan tersebut mempunyai modal yang berskala besar dan dengan mudah memberhentikan pekerja, untuk membeli teknik baru, untuk memajukan perubahan ini dan mengembangkan diri mereka yang baru. Perusahaan kecil atau menengah mempunyai lebih banyak masalah dalam mengikuti tren ini. Para pekerja lebih curiga tentang perubahan ini. Karena biaya industrial 4.0 sangat tinggi, mereka ingin membuat mesin mereka lebih tahan lama. Mereka tidak melihat pentingnya mengganti mesin-mesin tersebut selama mesin-mesin tersebut bekerja sebagaimana mestinya. Akan tetapi, itulah yang semestinya mereka lakukan dalam hal pencapaian efisiensi kerja dan beradaptasi dengan teknologi, untuk bertahan dalam perdagangan dunia.

Beberapa serikat buruh sedang berkonflik dengan perubahan industri dan memiliki pendapat yang jelas tentang hal ini. Mereka tidak menginginkan perubahan. Buruh pada saat ini, khususnya pekerja pabrik tidak melihat manfaat apapun dari adanya digitalisasi. Dari sudut pandang mereka, Revolusi industri 4.0 menimbulkan pengangguran dan kemiskinan masal karena hilangnya dukungan dari pemerintah. Karena alasan ini, serikat buruh mencoba memboikot Digitalisasi 4.0 dengan mencoba memaksa perusahaan besar untuk kembali mempekerjakan buruh yang telah mereka gantikan dengan mesin. Apa yang mereka perjuangkan adalah untuk tetap bertahan di ranah industri saat ini serta apa yang telah mereka

kerjakan dalam beberapa dekade terakhir. Serikat buruh berjuang untuk kualitas kerja yang baik dan upah minimum yang layak untuk mereka hidup. Dan untuk mencapai tujuan ini, dalam pendapat beberapa serikat pekerja, Digitalisasi dapat menjadi penghalang besar.

Revolusi industrial dapat menimbulkan efek besar terhadap para buruh. Banyak pekerjaan dari industri generasi ke-2 (sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki pekerjaan pada generasi ini) akan jatuh dan buruh harus fokus ke pekerjaan lain. Terutama apabila hal ini terjadi pada sektor IT, tenaga kerja akan dibutuhkan. Akan banyak pekerjaan yang mengalami perubahan besar. Pada sektor seperti perbankan, transportasi, atau sektor retail telah terjadi perubahan besar. Beberapa pekerjaan dapat diselesaikan dengan komputer, sebagai contoh dalam sektor manufaktur atau logistik. Terutama pekerjaan dengan tuntutan yang rendah akan terpengaruh. Kedepannya, akan ada dua kategori pekerja: di satu sisi ada pekerja yang mengoperasikan komputer dan disisi lain ada pekerja yang dikendalikan oleh komputer. Karena sangat mudah untuk menggantikan pekerja dari kategori kedua (contohnya menggantinya dengan robot), banyak orang dari kategori pertama yang akan dibutuhkan.

Semakin banyak kesempatan untuk ekonomi akan semakin banyak pula resiko yang muncul. Contohnya penurunan mutu dari buruh manusia. Perangkat yang cerdas membuat pekerja manusia tidak dibutuhkan di berbagai sektor atau akan lebih murah. Pekerjaan seperti penjual, copywriter, asisten bahasa atau bankir akan kehilangan kedudukan sosial dan kepentingan sosial mereka. Sementara itu, platform internet menyediakan *service provider* atau *craftsman*.

Resiko lainnya adalah penyakit stress yang berkaitan dengan ketersediaan permanen. Buruh yang tadinya mudah diakses dan dapat terus menerima pekerjaan baru, akan mungkin menderita dengan terus bertambahnya jumlah pekerjaan. Konsekuensinya adalah peningkatan penyakit stress seperti *Burn-Out* atau depresi. Banyak orang tidak dapat bersantai setelah bekerja dan membawa serta stress mereka ke rumah.

Isu lainnya yang berkaitan dengan pasar tenaga kerja Indonesia adalah ketimpangan antara sektor informal dan sektor formal. Dua pertiga pekerja Indonesia bekerja pada sektor informal. Jika banyak orang yang kehilangan pekerjaan mereka dalam sektor formal dengan alasan digitalisasi 4.0, maka angka ini dapat meningkat. Dalam sektor informal, jaminan keamanan sosial tidaklah memadai dimana akhirnya mengarah kepada konflik sosial dan kondisi lingkungan yang tidak aman. Ketimpangan antara sektor formal dan informal harus dihentikan. Solusi terbaik mungkin membuat semua pekerja menjadi pekerja penuh, termasuk upah yang layak, jaminan sosial dan kebebasan berasosiasi.

## **Summary:** **New Model of Competiton in The Same System**

Perubahan industri yang semakin compact dan smart ini sepertinya akan mendesak industri Indonesia kembali pada titik balik baru, seperti memulai dari nol. Indonesia atau negara berkembang lainnya akan dipaksa mengikuti kompetisi global baru dengan model digitalisasi industri. Tingginya investasi yang dibutuhkan dan jarak ketertinggalan teknologi membuat sistem ini akan tetap dipimpin secara modal oleh kapitalis-kapitalis global.

Perubahan model kompetisi dalam perdagangan global di era digital tentunya akan juga mendorong perubahan aturan pada level global dengan tujuan untuk tetap menjaga kepentingan dan monopoli rejim lama kapital global. Proses globalisasi di WTO dan di level regional (FTA's) berperan membentuk mekanisme globalisasi di era digital. Pada posisi ini, WTO dan FTA's menjadi pintu gerbang dalam membuka pasar secara global dan model kompetisi baru yang berbasis pada industry 4.0 atau digitalized industrial.

Point-point penting dalam proses negosiasi dan melalui kesempatan yang telah dilakukan pada beberapa FTA's menunjukkan pada prinsipnya FTA's mendorong terbukanya pasar secara lebih meluas yang tidak terbatas pada trading juga terhadap investasi, IPR (intellectual Property Rights), ISDS (Investor-State Dispute Settlement) dan lain sebagainya secara komprehensif. Selain itu adanya tuntutan menjamin tidak adanya pembatasan atau seminimal mungkin pembatasan terhadap transaksi/transmisi data lintas negara yang memberikan ruang seluas-luasnya bagi perkembangan industri 4.0 untuk memantapkan monopoli korporasi global.

Sehingga beberapa catatan penting dalam tulisan ini adalah:

- Perubahan melalui digitalisasi industri ini sangat berpeluang merombak total struktur industri di Indonesia. Apa yang sudah terbangun selama ini, cenderung akan berubah seperti memulai dari nol kembali. Seperti apa yang telah terjadi pada industri jasa-jasa 'manual' yang telah 'hilang' melalui lahirnya aplikasi-aplikasi digital.
- Tenaga kerja akan semakin berkurang dan beralih secara massif kepada industri-industri baru, khususnya UMKM dan jasa.
- Adanya peluang akan lahirnya pembukaan lapangan kerja baru menjadi alasan semakin didorong standarisasi manufaktur berbasis industri 4.0 yang selama ini mendapatkan tantangan melalui dampaknya terhadap pengurangan tenaga kerja. Walaupun masih akan menyisakan proses peralihan tenaga kerja yang tidak mudah.
- Model industri atau manufaktur berbasis digital (Industri 4.0) akan menjadi basis dalam wajah baru kompetisi global dan FTA menjadi 'pintu gerbang' penyusunan regulasi secara global.
- Perlindungan dalam isu digital harus dilakukan dalam menjaga kepentingan rakyat khususnya terhadap penguasaan yang lebih luas terhadap kepentingan kapitalis global.

\*\*\*\*\*