

ABSTRAK

Kemunculan aplikasi transportasi online sebagai teknologi *real time* kini berkembang di tengah masyarakat, seperti salah satunya adalah Go-Jek yang diklaim sebagai produk karya anak bangsa Indonesia. Go-Jek menawarkan ihwal kecepatan, kemudahan, dan efektivitas pada konsumennya. Teknologi aplikasi Go-Jek merupakan sebuah bentuk perkembangan inovasi teknologi kecepatan yang diistilahkan oleh Virilio dengan konsep dromologi. Kecepatan telah menjadi sebuah tolak ukur bagi masyarakat kontemporer. Tesis ini berfokus pada analisis representasi gaya hidup serba cepat pada aplikasi Go-Jek, pola konsumsi fitur-fitur Go-Jek, dan analisis gaya hidup yang terbentuk sebagai dampak dari fitur layanan *remote control* aplikasi Go-Jek.

Go-Jek merupakan artefak budaya siber yang menempatkan realitas media tidak sekedar menggambarkan apa yang tampak di permukaan, melainkan membongkar nilai-nilai yang terkandung di dalam teks media itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Analisis Media Siber (AMS) menjadi teknik analisis dalam penelitian ini yang terdiri dari level analisis ruang media, dokumen, objek media dan pengalaman. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui media-media promosi Go-Jek seperti website, instagram dan media sosial lainnya. Selain itu, observasi dan wawancara kepada pengguna atau pelanggan aplikasi Go-jek dan mitra Go-Jek baik *online* maupun *offline* juga dilakukan selama proses pengumpulan data. Teknik pengumpulan data ini disebut dengan *blended Ethnography/Netnography*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Go-Jek merepresentasikan gaya hidup serba cepat, gaya hidup tanpa batas, dan gaya hidup 'tak bergerak'. Go-Jek telah menciptakan simulasi di dalam ruang-ruang simulakra hingga munculnya hiperealitas sebagai konsekuensi atas simulasi yang terbentuk. Kemunculan aplikasi Go-Jek juga turut membentuk pola konsumsi di dalam masyarakat yaitu konsumsi waktu, konsumsi 'diam', konsumsi simbol, dan konsumsi keberuntungan. Teknologi kecerdasan buatan pada Go-Jek telah membentuk gaya hidup 'tak bergerak' bagi konsumennya. Satu aplikasi di genggam tangan dapat memenuhi kebutuhan konsumennya melalui berbagai fitur-fitur layanan Go-Jek, tanpa memerlukan perpindahan fisik yang Virilio sebut dengan istilah masyarakat sedentary atau masyarakat 'tak bergerak'. Penelitian ini memberikan sumbangsih pada kajian sosiologi teknologi, ruang, dan waktu.

Kata kunci: dromologi, gaya hidup sedentary, kecerdasan buatan, representasi, transportasi online

ABSTRACT

The emergence of e-hailing applications as a real time system technology are growing in communities, such example is Go-Jek as Indonesian e-hailing application. Go-Jek offers speed, convenience, and effectiveness to its consumers. Go-Jek application were a product of the development of speed technology innovation termed by Virilio with the concept of dromology. Speed become a parameter of contemporary community. This thesis focuses to analyze fast-paced lifestyle representation on Go-Jek application, consumption patterns of Gojek features, and analysis of life style as impact of remote control service feature from Go-Jek.

Go-Jek is an artifact of cyber culture that put media reality not only depicted as what appears on the surface, but also unlock the values within media texts itself. Therefore, this research uses qualitative method with virtual ethnography approach. Cyber Media Analysis is an analytical technique in this research consisting analysis level of media space, media archive, media object and experiential stories. Data collecting through Go-Jek promotion media such as websites, instagram and other social media. In addition, this research conducted online and offline of observation and interview towards consumers and business partners of Go-Jek. This data collection technique is called blended Ethnography / Netnography.

The results of this research shows that Go-Jek media represented the fast-paced lifestyle, borderless lifestyle, and sedentary lifestyle. Go-Jek has created a simulations in the simulacra led to the hyperreality as the consequences of formation of simulation. The emergence of Go-Jek application is also support the consumption patterns in the communities, such as time consumption, 'motionless' consumption, symbol consumption, and gambling consumption. The artificial intelligence technology in Go-Jek has create a sedentary lifestyle to its consumers. One application on the handphone that able to fulfil consumers's needs through various Go-Jek services without physical movement, that's what Virilio called as sedentary or 'motionless' society. This research gave a knowledge contribution to sociology of technology, space and time.

Keywords: *dromology, sedentary lifestyle, artificial intelligence, representation, e-hailing application*