

ABSTRACT

In this contemporary era, we can see how technology is changing the way graphic designers work. Web 2.0 is the latest technology that changes the way graphic designers work. One of the products of web 2.0 that changed the way graphic designers work is the Microstock platform. Through this Microstock platform, graphic designers no longer act as producers of graphic works but also become a consumer of graphic products from other graphic designers. With that, the practice of graphic designers prosumption through the Microstock platform as a contributor was created.

This study aims to reveal the contributory prosumption practices related to the alienation of digital labor at Freepik which is one of the largest Microstock platforms in this era. The methodology used in this research is virtual ethnography which is used to collect data from virtual space as an arena for the practice of prosumption, either through interviews or direct participant observation as a contributor.

Through the analysis that has been carried out using Christian Fuchs' theory of digital labor, it is known that the contributors' prosumption practices occur under the control of the platform which causes them to be bound in their position as alienated and exploited digital workers, work, therefore, becomes productive. The productive work that occurs causes the role of the contributor to go beyond producer and consumer. This is marked by the role of the contributor as an agent in networking and marketing practices. Likewise, the exchange rate between the power of labor used and the wages earned are unequal.

Keywords: *Contributor, graphic stock, prosumption, Digital labour, web 2.0*

ABSTRAK

Dalam era kontemporer ini, dapat dirasakan bagaimana teknologi mengubah cara kerja desainer grafis. Web 2.0. merupakan teknologi yang paling mutakhir untuk mengubah cara kerja tersebut. Salah satu produk dari web 2.0 yang mengubah cara kerja desainer grafis ialah *platform Microstock*. Melalui *platform Microstock* inilah, desainer grafis tidak lagi berperan sebagai produsen penghasil karya grafis, namun sekaligus menjadi konsumen produk grafis dari desainer grafis lainnya. Dengan itu, lahirlah praktik prosumsi desainer grafis melalui *platform Microstock* sebagai kontributor.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap praktik prosumsi kontributor berkaitan dengan pekerja digital teralienasi (*Digital labour*) di *Freepik* yang merupakan salah satu *platform Microstock* terbesar di era ini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi virtual yang digunakan untuk mengumpulkan data dari ruang virtual sebagai arena berlangsungnya praktik prosumsi, baik melalui wawancara maupun observasi partisipasi secara langsung sebagai kontributor.

Melalui analisis yang telah dilakukan menggunakan teori *Digital labour* milik Christian Fuchs, diketahui bahwa praktik prosumsi kontributor terjadi dibawah kontrol *platform* yang menyebabkan mereka terikat dalam posisinya sebagai pekerja digital yang terasing dan tereksplorasi, kerja oleh karenanya menjadi produktif. Kerja-produktif yang terjadi menyebabkan peran kontributor melampaui produsen dan konsumen. Ini ditandai dengan berperannya kontributor sebagai agen dalam praktik penjangkaran (*networking*) dan pemasaran. Demikian juga dengan nilai tukar antara tenaga kerja yang digunakan dan upah yang diperoleh tidak sebanding.

Kata kunci: Kontributor, stok grafis, prosumsi, *Digital labour*, *web 2.0*