

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Fenomenologi merupakan suatu pendekatan filosofis yang berfokus pada pengamatan langsung dan deskripsi fenomena atau pengalaman subjektif. Dalam konteks digital nomadisme, digital nomad merujuk pada individu yang bekerja secara mandiri menggunakan teknologi digital, memungkinkan mereka untuk bekerja dari berbagai lokasi tanpa terikat pada kantor fisik. Pendekatan fenomenologi menjadi relevan dalam memahami pengalaman digital nomad, menggali makna dan signifikansi yang muncul dari kebebasan geografis, perubahan lingkungan, dan interaksi sosial yang unik.. Interaktivitas menjadi acuan yang menggeser peran dalam suatu topik pembicaraan dan terlibat dalam proses komunikasi yang teratur satu sama lain. Media merupakan wadah bagi masyarakat untuk terlibat dalam rangka memenuhi tuntutan informasi dan kesenangan publik.

Orang yang bekerja di Indonesia senang menggunakan internet untuk memperoleh, bertukar, dan menyebarkan informasi (Sari, 2019). Para pekerja menggunakan internet karena mereka percaya itu menambah nilai dan *feedback* dari pemirsa dan pelanggan. Jadwal kerja yang fleksibel, menuntut kreativitas, peluang untuk memberikan dampak bagi perusahaan, serta memiliki cara berpikir yang *out of the box* dalam menghasilkan ide-ide kreatif merupakan ciri generasi milenial di era digital (Hubeis, Chandra & Sukandar, 2017). Menurut Kapoor & Salomon (2011), motivator utama generasi milenial bukan hanya uang, tetapi juga *work-life balance* dan rasa nyaman di tempat kerja. Generasi milenial merupakan kelompok generasi yang suka bekerja dengan kemandirian, tanpa tekanan penuh namun dengan deadline, dan dikenal sebagai digital nomad di era modern saat ini.

Digital nomaden adalah mereka yang bekerja dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi digital. Gaya kerja ini sangat ideal bagi kaum milenial yang memanfaatkan internet sebagai area privat untuk berinteraksi dengan publik guna berkomunikasi atau bekerja di bidang teknologi informasi dan komunikasi digital. Pengembara digital memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara bebas dan mengumpulkan informasi untuk keuntungan pribadi. Pengembara digital di beberapa ranah pekerjaan lebih memilih untuk memindahkan lokasi kerja dari satu tempat ke tempat lain yang dianggap dapat diterima sesuai dengan tuntutan pekerjaan dan kompetensinya (Perdana, 2019).

Wabah Covid-19 telah mengakibatkan perubahan dan penyesuaian gaya hidup secara masif, termasuk budaya kerja kantor. Bekerja dari rumah atau yang sering disebut dengan *Work from Home* (WFH) sedang menjamur. Dengan pelonggaran persyaratan isolasi, tren WFH berkembang menjadi *Work from Anywhere* (WFA). Berdasarkan hasil survei Buffer (2022), 97% dari 2.118 responden di 16 negara lebih memilih untuk melakukan pekerjaan dari rumah. Menurut jajak pendapat yang sama, 59% lebih suka bekerja dari rumah, sedangkan 41% sisanya lebih suka bekerja di tempat lain. Dengan adanya pelonggaran aturan isolasi, tren bekerja dari rumah (WFH) berkembang menjadi *Work from Anywhere*.

Kenyataan bahwa Indonesia menjadi destinasi favorit digital nomad tak terlepas dari peran penting media, baik yang berbasis online maupun cetak, yang saat ini berkembang dengan cepat. Kemudahan informasi yang diperoleh hanya melalui media menjadi landasan bagi para perantau digital untuk mencari pekerjaan melalui internet atau website organisasi atau perusahaan yang menyediakan pekerjaan online atau mendapatkan pekerjaan dari perantau digital lainnya seperti menulis atau mengedit film besar yang membutuhkan beberapa orang untuk melakukannya. menulis atau mengeditnya. Ketika seorang pengembara digital mungkin menganggap lokasi itu sendiri sebagai tempat tinggal karena terinspirasi oleh logika media itu sendiri, hal itu memengaruhi dan membentuk pengembara digital yang terus-menerus berpindah dan berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

Indonesia adalah rumah bagi *start-up*, *unicorn*, dan *decacorn* di bidang teknologi. Selain bekerja dari rumah, salah satu tempat paling populer bagi digital nomaden untuk bekerja adalah di lingkungan *co-working*. Menurut Savills Indonesia, Indonesia menawarkan 180 *co-working space* yang memberikan ide meja fleksibel yang lebih nyaman dan murah mulai Semester I-2020. Selain itu, Indonesia memiliki prospek di Kepulauan Seribu yang mencakup 113 pulau yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai Kepulauan Digital. Hanya membutuhkan waktu sekitar 20-30 menit untuk pergi dari daratan Indonesia ke pulau terdekat.

Selain fasilitas *co-working*, Indonesia memiliki beberapa kedai kopi yang menjadi tujuan kerja populer para digital nomaden. Dengan kondisi tersebut, Kepulauan Seribu memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi destinasi para digital nomaden. Sementara itu, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Indonesia bekerja keras menjadikan Kepulauan Seribu sebagai destinasi Digital Nomad Island (DNI).

Pengembara digital adalah kelompok pekerja global, beberapa bekerja secara mandiri sementara yang lain berkolaborasi dalam tim; mayoritas di antaranya adalah milenial. Mereka tidak terikat pada pekerjaan konvensional, melainkan bekerja dari satu tempat ke tempat lain, bahkan negara, hanya mengandalkan teknologi seperti laptop, ponsel, dan koneksi internet.

Meskipun pekerjaan mereka umumnya mirip dengan pekerjaan konvensional, perbedaan utamanya terletak pada cara mereka melaksanakannya. (Perdana, 2019).

Salah satu contohnya adalah pengembara digital yang bekerja sebagai tutor bahasa Inggris, yang tampaknya merupakan pekerjaan biasa, tetapi yang membedakannya adalah tidak ada guru maupun siswa yang bertemu di kelas yang sama; sebaliknya, mereka dapat belajar di mana pun mereka mau dan hanya melalui panggilan video seperti Skype, yang memerlukan laptop dan koneksi internet untuk memulai pelajaran bahasa.

Nomad digital adalah seseorang yang bekerja dengan bebas, tanpa memandang tempat atau waktu kerja, dan yang sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam profesinya. Ciri khasnya adalah penggunaan teknologi untuk bekerja dan berkreasi. Digital Nomads bebas bekerja di mana saja dan kapan saja dalam aktivitas kesehariannya. Bekerja pada siang atau malam hari tidak menjadi masalah, dan tidak ada batasan yang melarangnya (Perdana, 2019).

Kemampuan bekerja tanpa mengenal waktu adalah salah satu keuntungan menjadi digital nomad. Jam kerja dan juga hari kerja. Seorang Digital Nomad mungkin bekerja sambil berlibur dan, tentu saja, berlibur saat orang lain bekerja. Anda memiliki penghasilan tak terbatas. Artinya, tidak ada jumlah maksimal uang yang boleh dikumpulkan setiap bulannya. Kita tidak diharuskan pergi ke tempat kerja setiap hari. Terlepas dari kenyataan bahwa beberapa memiliki kantor pribadi, mereka dapat bekerja dari mana saja, termasuk rumah mereka. Di acara mana pun, nikmati kemandirian. Bebas bekerja kapan pun dan di mana pun Anda mau, bebas bersosialisasi, bebas mengunjungi keluarga kapan pun Anda mau, dan bebas finansial. Memiliki kontak dari seluruh dunia. Terlepas dari kenyataan bahwa mayoritas dari mereka beroperasi secara mandiri (sendiri), Digital Nomads mungkin memiliki kontak dari seluruh dunia. Inilah salah satu manfaat berkomunikasi melalui internet (Makimoto, 2013).

Kerugian digital nomaden adalah mereka tergoda oleh waktu karena waktu kerja sangat fleksibel, seperti yang mereka pilih, yang seringkali menimbulkan godaan tersendiri, membuat manajemen waktu yang tepat menjadi sulit. Meski penghasilannya bervariasi, Digital Nomads tidak berpenghasilan sedikit. Pembatasan jaringan internet, karena tidak dapat berfungsi tanpa internet. Dan batasan jaringan internet, khususnya di Indonesia, masih terbilang parah. Tidak semua tempat memiliki koneksi internet yang andal. Perspektif negatif orang awam. Banyak individu biasa, dan memang mayoritas orang saat ini, tidak dapat menjalani karir sebagai Pengembara Digital. Akibatnya, hal ini dapat menimbulkan persepsi masyarakat yang buruk. Namun, yang satu ini tidak perlu diperhatikan karena tidak ada untungnya melakukannya. Hanya waktu yang akan menjawabnya (Negara & Sagitha, 2018).

Nomad digital adalah seseorang yang bekerja tanpa memperhatikan waktu atau tempat. Nama "pengembara" berasal dari kata "nomaden", yang berarti "pindah dari satu tempat ke tempat lain". Dinas Pariwisata Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Indonesia menyambut baik kemungkinan tersebut, bekerja sama dengan pentahelix pariwisata untuk membuat infrastruktur dan lain-lain untuk menetapkan DNI di Pulau Bidadari dan pulau-pulau terdekat bagi digital nomaden yang ingin bekerja dari Kepulauan Seribu.

Andhika Permata, Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Indonesia, menyatakan Pulau Bidadari merupakan proyek uji coba gagasan Digital Nomad Island. Juga akan dibangun di pulau lain, seperti Untung Jawa, Tidung Kecil, dan Pramuka (pulau berpenghuni). Bali adalah tujuan populer di Indonesia bagi karyawan yang ingin bekerja sebagai WFA, yang sering disebut digital nomad. Di berbagai negara, dari Portugal hingga Madagaskar, lokasi Madeira dan Canary menjadi lokasi yang ramah bagi digital nomaden untuk bekerja saat berlibur. Indonesia memiliki Kepulauan Seribu yang memiliki sederet potensi menarik dan dapat menjadi sumber bagi digital nomaden. Ini adalah perubahan yang luar biasa bahwa kami sekarang dapat bekerja dari mana saja dan menjadi produktif.

Pemprov DKI Indonesia meyakini 113 pulau di Kepulauan Seribu dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai Digital Nomad Islands. Mengingat waktu tempuh dari pulau besar atau kota daratan Indonesia ke pulau tetangga hanya sekitar 20-30 menit, perantau digital masih mudah dijangkau. Pemprov DKI Indonesia telah mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan digital nomaden untuk mempertahankan operasionalnya, yaitu:

1. Transportasi. Pemprov DKI Indonesia akan menambah jalur transportasi laut dari dan ke Kepulauan Seribu yang memiliki jadwal tetap dan harga yang lebih murah. Pemerintah berharap dapat bekerja sama dengan masyarakat dan dunia usaha untuk menyediakan lebih banyak moda transportasi.
2. Interkonektivitas. Program Digital Nomad Island di Pemprov DKI Indonesia akan menggenjot konektivitas internet. Menambahkan poin JakWifi di pulau publik, serta memungkinkan perusahaan layanan internet untuk berkolaborasi dalam koneksi.
3. Akomodasi, secara khusus menghimbau masyarakat untuk memperbanyak homestay agar fasilitas homestay yang tersedia semakin baik.
4. Kebutuhan pokok, dalam hal penyaluran tenaga listrik, Pemprov DKI Indonesia bekerjasama dengan PLN dan swasta. Selanjutnya, Pemprov DKI Indonesia akan membantu rumah tangga dalam memenuhi kebutuhan pokok seperti filter air bersih yang akan direplikasi.

5. Area kerja bersama. Pemprov DKI Indonesia akan menyediakan ruang kerja bagi digital nomaden.
6. Hiburan, seperti Indie Music Festival, akan menjadi rangkaian acara hiburan yang mungkin dilakukan untuk menarik lebih banyak digital nomaden. Tentu saja, kami akan mengundang orang-orang dari semua latar belakang untuk bekerja bersama kami.

Dinas Pariwisata Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Indonesia menyelenggarakan tour marketing trip atau perjalanan sosialisasi bagi para influencer dan digital nomaden untuk menghadirkan Kepulauan Seribu sebagai destinasi Digital Nomad. Kegiatan Trip Pengenalan DNI ini berlangsung di Pulau Bidadari dan pulau-pulau sekitarnya, antara lain Pulau Kelor, Pulau Onrust, dan Pulau Kahyangan.

Kegiatan ini disambut baik oleh para influencer dan digital nomaden yang hadir, termasuk Yasmin Zata Ligouw. "Sebagai #MomaDigital, saya sangat senang mengetahui bahwa Pulau Seribu, khususnya Pulau Bidadari, akan segera menjadi tujuan baru bagi para pengembara digital." Fasilitas dan sebagian infrastruktur di sini akan memudahkan kami para perantau digital untuk bekerja singkatan WFA dari mana saja," tulis pemilik akun Instagram @zataligouw dalam postingannya. Lebih lanjut dapat dicermati di postingan akun @ saykoji yang me-remix lagu populer Indonesia Kicir-Kicir di Pulau Bidadari, DNI juga bisa dicermati sebagai tempat mencari dan mendapatkan inspirasi bermusik.

Gagasan ini merupakan upaya untuk meningkatkan fleksibilitas kerja sehingga individu dapat bekerja dari mana saja di Indonesia atau dari manapun di dunia dengan menggunakan teknologi. Termasuk mengunjungi tempat wisata saat berlibur di Kepulauan Seribu. Program digital nomad diluncurkan pada hari pertama Indonesia Hajatan sebagai pengganti nama Hari Jadi (HUT) ke-495 DKI Indonesia.

Potensi digital nomaden mampu menciptakan ekosistem startup terbesar di Jabodetabek Indonesia. Indonesia kini memiliki 471 perusahaan, terhitung 39,9 persen dari seluruh startup di Indonesia. Akibatnya, ia memiliki potensi tinggi untuk mengembangkan ekosistem digital. Menurut Anies, akses infrastruktur digital di Indonesia cukup memadai dibandingkan daerah lain di Indonesia. Ada sekitar 9.000 situs koneksi WiFi gratis yang tersedia di bawah inisiatif JakWifi.

Dengan memperkenalkan ide digital nomad, Indonesia memiliki potensi besar dalam industri pariwisata dan nusantara yang masih dapat dikembangkan secara khusus untuk menjadi pariwisata kelas dunia. Tidak hanya itu, dengan pengembangan berkelanjutan Digital Nomad, akan ada kemajuan lokal seperti menawarkan koneksi internet yang cepat, akses transit yang aman dan menyenangkan, dan jaminan akses ke perumahan. Kemudian, pastikan

kebutuhan dasar seperti air bersih, makanan, dan energi tersedia, serta pekerjaan yang cukup dan, yang terpenting, fasilitas hiburan yang menarik bagi para pelaku *Digital Nomad*.

1.2. Identifikasi Masalah

Salah satu masalah utama yang dapat diselidiki adalah sejauh mana fleksibilitas jadwal dalam lingkungan kerja digital nomad berkontribusi terhadap produktivitas dan kepuasan kerja. Hal ini relevan mengingat kemungkinan ketidakseimbangan antara kebebasan bekerja dan tanggung jawab terhadap tugas. Selain itu, perlu juga dicermati dampak kreativitas digital nomad terhadap inovasi dalam konteks bisnis di Indonesia, dan sejauh mana pola kerja ini mendorong perubahan positif atau mungkin menimbulkan tantangan tertentu bagi perusahaan. Penelitian juga dapat menggali aspek sosial, seperti bagaimana interaksi digital nomad dengan lingkungan kerja lokal dan sejauh mana hal tersebut memengaruhi integrasi mereka dalam komunitas kerja Indonesia. Dengan demikian, identifikasi masalah ini memberikan landasan untuk memahami secara lebih holistik pengalaman dan dampak digital nomad di dunia kerja Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah

Merujuk identifikasi masalah yang telah dijelaskan tersebut maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana fleksibilitas jadwal yang diperoleh oleh digital nomad dalam bekerja di Indonesia berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas dan kepuasan kerja mereka, serta sejauh mana kebebasan ini dapat menghadirkan tantangan atau ketidakseimbangan dalam tanggung jawab tugas?
2. Bagaimana pola kerja kreatif digital nomad di Indonesia mempengaruhi inovasi dalam konteks bisnis, dan sejauh mana kontribusi kreativitas ini dapat membentuk atau memengaruhi perkembangan positif perusahaan tempat mereka bekerja?
3. Bagaimana interaksi digital nomad dengan lingkungan kerja lokal di Indonesia memengaruhi integrasi mereka dalam komunitas kerja, dan apakah dinamika sosial ini mendukung atau menimbulkan tantangan dalam menciptakan hubungan kerja yang harmonis?

1.4. Tujuan Penelitian

Merujuk rumusan masalah di atas maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan sejauh mana fleksibilitas jadwal yang diperoleh oleh digital nomad di Indonesia berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas, kepuasan kerja, dan dampaknya terhadap keseimbangan tanggung jawab tugas.
2. Mendeskripsikan peran kreativitas digital nomad dalam lingkungan kerja di Indonesia serta menganalisis bagaimana pola kerja kreatif ini memengaruhi inovasi dalam konteks bisnis, dengan tujuan memahami kontribusinya terhadap perkembangan positif perusahaan.
3. Mendeskripsikan interaksi digital nomad dengan lingkungan kerja lokal di Indonesia untuk memahami dampaknya terhadap integrasi mereka dalam komunitas kerja, dengan fokus pada dinamika sosial yang mendukung atau menimbulkan tantangan dalam menciptakan hubungan kerja yang sehat dan harmonis.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan pada kajian tentang dampak komunikasi digital interaktivitas digital nomaden di Indonesia.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi khalayak, khususnya dalam kaitannya dengan masalah interaktivitas digital nomaden di Indonesia. Serta sebagai tambahan kegunaan penelitian bagi Dinas Pariwisata setiap daerah.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti, penelitian terdahulu dan kerangka penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengatakan rancangan penelitian, prosedur penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan selama melakukan penelitian.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian

