



## **Gamifikasi dalam Industri Ojek *Online*: Implikasi terhadap Perlindungan dan Kesejahteraan Pekerja**

### *Gamification in the Online Ojek Industry: Influence on Worker Protection and Welfare*

Brian Maulana Muhammad Syaihuputra<sup>1</sup>, Nabilah Putri Fauzyyah<sup>2</sup>, Christian Daniel Aritonang<sup>3</sup>, Gabriela Tiffany Putri<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta”, Jl. Fatmawati No. 1 Pondok Labu, Cilandak, Kota Jakarta Selatan, *E-mail*: [2310611100@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310611100@mahasiswa.upnvj.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta”, Jl. Fatmawati No. 1 Pondok Labu, Cilandak, Kota Jakarta Selatan, *E-mail*: [2310611079@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310611079@mahasiswa.upnvj.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta”, Jl. Fatmawati No. 1 Pondok Labu, Cilandak, Kota Jakarta Selatan, *E-mail*: [2310611183@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2310611183@mahasiswa.upnvj.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta”, Jl. Fatmawati No. 1 Pondok Labu, Cilandak, Kota Jakarta Selatan, *E-mail*: [2410611180@mahasiswa.upnvj.ac.id](mailto:2410611180@mahasiswa.upnvj.ac.id)

**Abstrak:** Gamifikasi telah menjadi strategi utama dalam industri transportasi *online* dengan menerapkan elemen permainan seperti insentif, poin, dan peringkat guna meningkatkan produktivitas pengemudi. Namun, sistem ini sering menimbulkan kondisi kerja yang tidak adil, seperti jam kerja panjang, ketidakpastian penghasilan, dan minimnya perlindungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak gamifikasi terhadap kesejahteraan pekerja ojek *online* serta menelaah celah regulasi dalam perlindungan hukum mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan yuridis normatif, melalui kajian peraturan perundang-undangan, literatur akademik, dan doktrin hukum yang relevan. Analisis dilakukan secara deduktif dengan membandingkan norma hukum yang berlaku dengan praktik di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa status kemitraan melemahkan posisi tawar pengemudi, sementara sistem algoritmik dalam gamifikasi membatasi kendali mereka atas pekerjaan. Hal ini menimbulkan kerentanan, terutama terkait perlindungan sosial, kepastian upah, serta risiko pemutusan hubungan kerja sepihak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi cenderung memperkuat kontrol platform terhadap pekerja dibanding meningkatkan kesejahteraan mereka. Sebagai saran, penelitian ini merekomendasikan kepada pemerintah untuk menyusun regulasi yang lebih adaptif terhadap kerja berbasis platform, khususnya mengenai status hukum pekerja dan jaminan sosial. Perusahaan platform juga perlu meningkatkan transparansi sistem insentif, sementara pekerja didorong memperkuat organisasi atau serikat untuk memperbaiki posisi tawar mereka. Dengan demikian, keseimbangan antara inovasi digital dan perlindungan pekerja dapat tercapai.

Kata Kunci: Gamifikasi, Ojek *Online*, Perlindungan Hukum

**Abstract:** Gamification has become a key strategy in the online transportation industry by applying game like elements such as incentives, points, and ranking systems to enhance driver productivity. However, this system often results in unfair working conditions, including extended working hours, income uncertainty, and lack of social protection. This study aims to analyze the impact of gamification on the welfare of online motorcycle taxi drivers and to examine regulatory gaps in their legal protection. The research method applied is library research with a normative juridical approach, focusing on statutory regulations, academic literature, and relevant legal doctrines. The analysis was conducted deductively by comparing existing legal norms with practices in the field. The findings reveal that the partnership status weakens drivers' bargaining power, while algorithmic systems embedded in gamification limit their control over work. These conditions create vulnerabilities, particularly regarding social protection, wage security, and the risk of unilateral termination of access. The study concludes that gamification tends to reinforce platform control over workers rather than improve their welfare. As recommendations, the study suggests that the government should formulate more adaptive regulations for platform based work, particularly concerning workers' legal status and access to social security. Platform companies should increase the transparency of incentive systems, while workers are encouraged to strengthen labor organizations to improve their bargaining position. In this way, a balance between digital innovation and worker protection can be achieved.

**Keywords:** Gamification , Online Motorcycle Taxi, Legal Protection

## **1. Pendahuluan**

Dalam satu dekade terakhir, industri ojek *online* telah menjadi salah satu fenomena sosial dan ekonomi yang mengubah lanskap transportasi serta pola kerja bagi masyarakat di Indonesia. Dengan mengandalkan aplikasi berbasis digital, platform seperti Gojek dan Grab berhasil merekrut jutaan pengemudi melalui kemitraan yang dianggap fleksibel, mandiri, dan menjanjikan keuntungan yang lebih besar dibandingkan pekerjaan konvensional. Namun di balik narasi fleksibilitas tersebut, muncul pertanyaan besar mengenai kesejahteraan dan perlindungan kerja bagi para pekerja ojek *online* tersebut. Dalam konteks hubungan industrial, perusahaan platform menghindari status sebagai pemberi kerja dengan mendefinisikan pengemudi sebagai "mitra". Strategi ini memungkinkan mereka untuk menghindari kewajiban memberikan hak-hak dasar pekerja, seperti jaminan sosial, upah minimum, dan perlindungan terhadap pemutusan hubungan kerja (Farhan & Irwansyah, 2023). Dalam kondisi tersebut, para pengemudi tidak memiliki posisi tawar yang kuat terhadap platform yang mengendalikan tarif dasar, sistem insentif, serta mekanisme pemutusan kemitraan secara sepihak (Kamim & Khandiq, 2019).

Di sisi lain, salah satu mekanisme yang digunakan oleh platform untuk mempertahankan produktivitas pengemudi adalah gamifikasi kerja. Gamifikasi, dalam konteks ini, merujuk pada penerapan elemen permainan seperti poin, level, insentif, tantangan harian, hingga peringkat antar-pengemudi yang menciptakan kompetisi terus-menerus. Dengan mekanisme ini, para pengemudi terus terdorong untuk mengejar target kerja tanpa

menyadari bahwa mereka berada dalam sistem kerja yang eksploitatif. Konsep ini mirip dengan yang terjadi dalam industri kreatif, di mana pekerja gig seperti desainer grafis juga mengalami kontrol kerja yang tersamarkan melalui mekanisme serupa (Rambe & Irwansyah, 2024).

Ketergantungan pengemudi terhadap sistem gamifikasi ini tidak hanya mengubah cara mereka bekerja tetapi juga mempengaruhi kondisi sosial-ekonomi mereka. Insentif dan bonus yang diharapkan sebagai bentuk kesejahteraan sering kali hanya menjadi ilusi, karena pengemudi dipaksa bekerja dengan jam kerja panjang demi mencapai target dan mempertahankan peringkat mereka dalam sistem. Selain itu, strategi gamifikasi ini membuat pengemudi menerima kondisi kerja mereka tanpa banyak perlawanan, karena sistem telah dirancang sedemikian rupa agar terlihat menguntungkan bagi mereka.

Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Nastiti (2017) dan Wicaksono (2020), telah menyoroti persoalan hubungan kerja dan praktik gamifikasi dalam industri ojek *online*. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dalam fokus kajian, yaitu menitikberatkan pada implikasi hukum dari gamifikasi terhadap perlindungan hak pekerja serta kesejahteraan sosial mereka, dengan menghubungkannya pada regulasi ketenagakerjaan terbaru, termasuk Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Cipta Kerja ("UU 6/2023"). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas kondisi kerja, tetapi juga menawarkan analisis normatif terkait celah regulasi yang masih melemahkan posisi pengemudi. Urgensinya terlihat dari data Kementerian Ketenagakerjaan yang mencatat lebih dari 200 ribu pengemudi bergantung pada pekerjaan ini, sehingga perlindungan hukum menjadi isu publik yang mendesak. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana dampak perangkat aturan gamifikasi terhadap kesejahteraan dan perlindungan kerja pekerja ojek *online* dalam status kemitraan dan bagaimana regulasi dan kebijakan yang dapat diterapkan untuk menciptakan perlindungan hak pekerja ojek *online*.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif (*normative legal research*), sebagaimana dijelaskan oleh Soerjono Soekanto & Sri Mamudji (2001). Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute*

*approach*) untuk menelaah regulasi ketenagakerjaan, serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk menganalisis konsep kemitraan, perlindungan hukum, dan gamifikasi dalam hubungan kerja digital. Interpretasi hukum dilakukan dengan menggunakan interpretasi sistematis dan teleologis (Peter Mahmud Marzuki, 2017). Penelusuran bahan hukum mencakup bahan primer (peraturan perundang-undangan), sekunder (jurnal, artikel, buku hukum), dan tersier (berita, data resmi). Teknik analisis yang dipakai adalah analisis deduktif-deskriptif dengan membandingkan norma hukum yang berlaku dengan praktik lapangan untuk mengidentifikasi kesenjangan hukum perlindungan pekerja berbasis platform (Zainuddin & Karina, 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan (*library research*) yang bertujuan untuk menganalisis konsep gamifikasi dalam industri ojek *online* serta dampaknya terhadap kesejahteraan dan perlindungan kerja pengemudi. Teknik penyajian data dilakukan dengan mengumpulkan, mengorganisasi, dan menginterpretasikan berbagai sumber pustaka guna memperoleh pemahaman yang sistematis mengenai fenomena yang diteliti (Kusumawati, Soebagyo & Nuriadin, 2022).

### **3. Pembahasan**

#### **3.1. Dampak Perangkat Aturan Gamifikasi terhadap Kesejahteraan dan Perlindungan Kerja Mitra Ojek Online**

Gamifikasi, secara definisi merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, level, insentif, tantangan harian, hingga peringkat antar-pengemudi yang menciptakan kompetisi terus-menerus. Layaknya bermain game, sistem kerja ini menggunakan misi, target harian, bonus, rating, dan kinerja (Zichermann & Cunningham, 2011). Sistem ini sejatinya diciptakan agar pekerja terdorong untuk mencapai target harian demi mendapatkan bonus tambahan, serta fleksibilitas kerja yang memungkinkan para pekerja ojek *online* mengatur waktu sesuai kebutuhan pribadi. Namun, gamifikasi juga kerap menimbulkan sejumlah dampak negatif yang mempengaruhi kesejahteraan pekerja.

Namun, di balik dorongan produktivitas yang dihasilkan, sistem gamifikasi sering kali membawa konsekuensi serius terhadap kondisi kerja dan kesejahteraan para pengemudi. Salah satu masalah utama adalah ketidakpastian pendapatan, karena bonus dan insentif yang dijanjikan sangat bergantung pada seberapa banyak pesanan yang

dapat diselesaikan dalam waktu terbatas. Sekretaris Jenderal Paguyuban Pekerja GoJek Jogjakarta (Pagodja), Widi Asmara, secara tegas mengkritik sistem pelevelan yang diterapkan oleh platform ojek *online*. (Project Multatuli, n.d.). Ia menilai bahwa sistem ini justru menciptakan berbagai permasalahan, terutama terkait penurunan pendapatan bagi banyak pengemudi. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya pemasukan dari bonus, yang semakin sulit diperoleh akibat ketatnya persaingan, baik antar-pengemudi dalam satu platform maupun dengan pengemudi dari platform lain. Widi juga menyoroti ketidakadilan dalam distribusi pesanan, di mana akun-akun dengan level tinggi, seperti silver hingga platinum, cenderung lebih diutamakan oleh algoritma dan mendapatkan lebih banyak pesanan. Hal ini memperkuat kritik bahwa gamifikasi, meskipun menawarkan bonus dan level sebagai daya tarik, sering kali justru memperbesar ketidaksetaraan dan tekanan kerja di antara para pengemudi.

Bagaikan jatuh tertimpa tangga, pekerja ojek *online* yang sampai dengan saat ini berstatus mitra masih menghadapi tantangan serius akibat ketidakpastian perlindungan sosial dan ketidakseimbangan hubungan kerja. Status kemitraan yang melekat pada mereka membuat mereka tidak diakui sebagai pekerja formal dalam hubungan kerja konvensional, sehingga tidak memiliki akses ke jaminan sosial yang layak, seperti asuransi kesehatan, tunjangan ketenagakerjaan, cuti berbayar, dan hak-hak dasar lainnya yang diatur dalam Undang-Undang Ketenagakerjaan (Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan ("UU 13/2003"), yang telah diperbarui dalam UU 6/2023). Misalnya, Pasal 99 yang mewajibkan pemberi kerja memberikan jaminan sosial tenaga kerja, Pasal 79 yang mengatur hak atas istirahat mingguan dan cuti tahunan, serta Pasal 88C ayat (1) yang menegaskan hak pekerja atas penghasilan yang layak. Padahal, mereka bekerja di bawah sistem yang menuntut performa tinggi akibat penerapan gamifikasi yang targetnya semakin sulit dicapai.

Padahal, mereka bekerja di bawah sistem yang menuntut performa tinggi akibat penerapan gamifikasi yang keta yang semakin sulit dicapai. Hal ini menciptakan ketidakseimbangan dalam hubungan kerja antara pengemudi dan platform. Status kemitraan yang seharusnya memberi fleksibilitas dan kebebasan ternyata justru menciptakan hubungan kerja yang tidak setara, sistem ini mengaburkan batas antara bekerja dan bermain dengan memasukkan elemen permainan seperti misi, poin, target harian, dan peringkat. Sistem ini tampak seolah memberi kebebasan, padahal

kenyataannya pengemudi tetap harus mengikuti aturan ketat yang diatur oleh algoritma ojek *online* (Wicaksono, 2020). Jika mereka gagal mencapai target atau menjaga performa, mereka bisa kehilangan akses terhadap pesanan, bonus, atau bahkan menghadapi risiko pembekuan akun.

Mitra ojek *online* kerap kali harus menanggung risiko kerja sendiri, seperti kecelakaan atau kesehatan yang menurun akibat jam kerja yang panjang, tanpa perlindungan sosial yang jelas. Kondisi ini menyebabkan banyak pengemudi terjebak dalam eksploitasi terselubung, di mana mereka dipaksa bekerja lebih keras tanpa jaminan akan peningkatan kesejahteraan. Jika pengemudi ojek *online* tidak berhasil mencapai target atau mempertahankan performa kerja mereka, sering kali mereka berisiko kehilangan akses terhadap bonus serta berdampak langsung pada penghasilan mereka (Farhan & Irwansyah, 2023). Akibatnya, mitra ojek *online* tidak mendapat hak hak ketenagakerjaan mereka yang sejatinya telah diamanatkan melalui Undang-Undang Ketenagakerjaan.

Selain itu, gamifikasi yang diterapkan dalam sistem kerja ini juga memperkuat kontrol perusahaan terhadap pengemudi melalui algoritma yang mengatur distribusi pesanan, pemberian insentif, serta sanksi (Nastiti, 2017). Gamifikasi ini menciptakan kesan bahwa pekerjaan mereka penuh dengan fleksibilitas, padahal kenyataannya seringkali mitra ojek *online* harus bekerja lebih keras untuk mempertahankan level pendapatan mereka. Hal ini menimbulkan kesulitan di mana pengemudi terus terdorong untuk mencapai target dan mempertahankan performa mereka agar tetap kompetitif, meskipun jaminan kerjanya tidak memadai.

### **3.2. Regulasi dan Kebijakan yang dapat diterapkan untuk Menciptakan Perlindungan Hak Pekerja Ojek *Online***

Dalam industri ojek *online*, regulasi dan kebijakan sangat dibutuhkan untuk menciptakan perlindungan hak bagi para pekerja. Menurut data Kementerian Ketenagakerjaan, saat ini terdapat 176.365 mitra Gojek, 7.803 mitra Grab, dan 22.639 mitra Shopee Food yang membuktikan bahwa banyak sekali masyarakat terutama kepala keluarga yang bergantung pada pekerjaan ini (Anggela, 2024). Salah satu permasalahan utama yang perlu diperhatikan adalah status hukum pekerja, di mana hingga saat ini banyak pengemudi dikategorikan sebagai mitra independen, bukan karyawan. Status ini membuat mereka tidak berhak atas jaminan sosial dan perlindungan tenaga kerja yang seharusnya mereka dapatkan. Oleh karena itu, regulasi harus memastikan adanya

kejelasan dalam status pekerja agar mereka memperoleh hak-hak yang sesuai, baik dalam bentuk upah yang layak maupun jaminan perlindungan sosial.

Salah satu regulasi yang dapat menjadi acuan adalah UU 13/2003, yang mengatur hak dan kewajiban pekerja serta hubungan kerja yang seharusnya diterapkan secara adil dalam industri digital. Menurut Pasal 1 angka 15 UU 13/2003, hubungan kerja hanya dapat terjadi apabila terpenuhi tiga unsur, yaitu pekerjaan, upah, dan perintah. Faktanya, Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa yang ada hanyalah hubungan kemitraan dan bukan hubungan kerja karena masing-masing pihak memiliki penafsiran sendiri-sendiri ketika komponen-komponen hubungan kerja tidak ada. Komponen-komponen hubungan kerja tersebut adalah sebagai berikut (Lestari, Bayuaji, & Setiabudi, 2023):

- a. Pekerjaan: Unsur ini terpenuhi jika pekerja hanya melaksanakan pekerjaan yang sudah diberikan perusahaan
- b. Upah: Unsur ini terpenuhi jika pekerja menerima kompensasi berupa uang tertentu yang besar jumlahnya tetap dalam periode tertentu, bukan berdasarkan komisi/persentase
- c. Perintah: Unsur ini terpenuhi jika pemberi perintah kerja adalah perusahaan, bukan atas inisiatif pekerja.

Kesejahteraan pekerja ojek *online* juga bergantung pada upah minimum dan sistem insentif yang adil. Tarif perjalanan yang terlalu rendah sering kali menjadi masalah utama, terutama dengan adanya potongan dari platform. Regulasi yang mengatur tarif dasar minimum perlu diterapkan agar pengemudi mendapatkan penghasilan yang layak. Salah satu kebijakan yang dapat diterapkan adalah mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan, yang mengatur penetapan upah minimum berdasarkan kebutuhan hidup layak. Regulasi ini dapat menjadi dasar bagi pemerintah untuk menetapkan tarif minimum per kilometer bagi pengemudi ojek *online* agar pendapatan mereka tidak bergantung sepenuhnya pada insentif yang bisa berubah sewaktu-waktu. Namun faktanya, regulasi ini tidak secara spesifik mengatur upah pekerja ojek *online* karena mereka dikategorikan sebagai pekerja mandiri atau mitra, bukan karyawan dalam hubungan kerja formal.

Perlindungan sosial juga menjadi hal yang tidak kalah penting dalam industri ini. Sebagai pekerja di sektor informal, pengemudi ojek *online* sering kali tidak memiliki asuransi

kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja. Oleh karena itu, kebijakan yang mewajibkan platform untuk memberikan akses terhadap jaminan sosial, baik melalui Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan maupun skema lain yang disubsidi oleh perusahaan, perlu diterapkan. Regulasi yang relevan dalam hal ini adalah Pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial, yang mengatur kewajiban perusahaan dalam memberikan jaminan sosial bagi pekerja.

Gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi ojek *online* juga berpotensi meningkatkan beban kerja pengemudi. Sistem peringkat, pembagian pesanan, dan skema insentif sering kali bersifat tidak transparan, sehingga pekerja merasa terpaksa bekerja dalam durasi yang lebih panjang untuk mempertahankan penghasilan mereka. Oleh karena itu, regulasi perlu mengatur batas jam kerja harian guna menghindari kelelahan yang dapat meningkatkan risiko kecelakaan. Salah satu kebijakan yang dapat diterapkan adalah dengan mengacu pada Pasal 90 ayat (2) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, yang menegaskan bahwa pengemudi kendaraan bermotor umum dalam trayek dan pengemudi kendaraan bermotor umum tidak dalam trayek dilarang mengemudi lebih dari 8 (delapan) jam sehari. Meskipun ojek *online* belum sepenuhnya dikategorikan sebagai angkutan umum, prinsip keselamatan dalam regulasi ini tetap relevan dalam membatasi jam kerja agar pengemudi tidak mengalami kelelahan berlebihan.

Aspek lainnya yang perlu diperhatikan dalam regulasi adalah hak pekerja dalam mengajukan keluhan dan berorganisasi. Saat ini, banyak pengemudi yang mengalami pemutusan akses aplikasi secara sepihak tanpa adanya mekanisme banding yang jelas. Dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi para pengemudi ojek *online*, Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Budi Arie Setiadi menyatakan akan mengupayakan mediasi antara aplikator dan mitra. Menurut Budi Arie, hal ini dilakukan untuk menjamin para pekerja ojek *online* dan aplikator mendapatkan penyelesaian yang adil dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Silfia, 2024). Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang mengatur prosedur pengaduan bagi pekerja agar mereka memiliki kesempatan untuk mempertahankan haknya. Selain itu, pekerja juga harus diberikan kebebasan untuk membentuk serikat atau komunitas pekerja tanpa ancaman sanksi dari platform. Regulasi yang dapat menjadi acuan adalah Undang-Undang Nomor



21 Tahun 2000 tentang Serikat Pekerja/Serikat Buruh, yang menjamin hak pekerja dalam berorganisasi dan menyampaikan aspirasi mereka kepada pemberi kerja.

Pemerintah memiliki peran penting dalam pengawasan dan penerapan kebijakan agar regulasi ini dapat berjalan dengan efektif, salah satunya yaitu Pemerintah perlu membuka ruang dialog antara regulator, perusahaan, dan perwakilan pekerja dalam merumuskan kebijakan yang berdampak langsung pada kesejahteraan mereka. Salah satu bentuk pengawasan yang dapat diterapkan adalah dengan membentuk lembaga khusus atau satuan tugas yang bertanggung jawab dalam mengawasi praktik ketenagakerjaan di sektor digital. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, yang pada Pasal 81 angka 15 mengubah Pasal 88A ayat (1) UU 13/2003 dengan menegaskan bahwa Pemerintah menetapkan kebijakan pengupahan sebagai salah satu upaya mewujudkan hak pekerja/buruh atas penghidupan yang layak bagi kemanusiaan.

Dengan adanya regulasi dan kebijakan yang berpihak pada pekerja, industri ojek *online* dapat berkembang secara lebih adil dan berkelanjutan. Perlindungan hukum yang jelas akan memberikan kesejahteraan yang lebih baik bagi pekerja, tanpa mengorbankan hak-hak mereka demi keuntungan platform. Oleh karena itu, pemerintah, perusahaan, dan pekerja perlu bekerja sama dalam menciptakan sistem yang lebih transparan, adil, dan berkelanjutan dalam industri ojek *online*.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam industri ojek *online* membawa dampak signifikan terhadap kesejahteraan dan perlindungan hukum pekerja. Meskipun gamifikasi memberikan insentif bagi pengemudi untuk mencapai target tertentu, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sistem ini lebih banyak menimbulkan kerugian, terutama karena status kemitraan yang melemahkan hak normatif pekerja. Posisi tawar pengemudi semakin lemah akibat ketidakjelasan hubungan kerja, sehingga mereka rentan terhadap eksploitasi berupa pemotongan pendapatan sepihak, perubahan insentif yang tidak transparan, hingga risiko pemutusan akses kerja tanpa perlindungan hukum yang adil. Oleh karena itu, diperlukan regulasi ketenagakerjaan yang lebih adaptif untuk melindungi pekerja dalam model kerja berbasis platform digital. Selanjutnya, dalam menjawab bagaimana regulasi

dan kebijakan dapat menciptakan perlindungan hak pekerja ojek online, penelitian ini menyarankan beberapa langkah strategis. Bagi pemerintah, diperlukan penyempurnaan regulasi yang lebih tegas mengenai status hukum pekerja platform agar hak-hak fundamental mereka, seperti jaminan sosial, kepastian upah, dan perlindungan dari PHK sepihak, terjamin. Bagi perusahaan platform, perlu adanya transparansi sistem insentif dan algoritma agar tidak menimbulkan beban kerja berlebihan yang berujung pada eksploitasi. Sedangkan bagi pekerja ojek *online*, penguatan posisi melalui serikat atau komunitas pekerja menjadi penting untuk meningkatkan daya tawar dalam negosiasi dengan platform. Dengan demikian, keseimbangan antara kepentingan bisnis perusahaan dan perlindungan hak pekerja dapat tercapai, sejalan dengan prinsip keadilan sosial dalam ketenagakerjaan.

## **Daftar Pustaka**

Artikel Jurnal:

- Farhan, M. I., & Irwansyah, I. (2023). RESISTANSI PENGEMUDI OJEK ONLINE TERHADAP CELAH HUKUM KETENAGAKERJAAN. *Jurnal Kebijakan Publik*, 14(1), 119. <https://doi.org/10.31258/jkp.v14i1.8212>.
- Kamim, A. B. Muh., & Khandiq, M. R. (2019). Mitra Pengemudi Gojek dalam Jeratan Ekonomi Berbagi Melalui Platform. *Jurnal Studi Pemuda*, 8(1), 57. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.45240>.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13-18.
- Lestari, Y. C., Bayuaji, R., & Setiabudi, W. (2023). Perlindungan Hukum Driver Ojek Online Terhadap Mitra Kerja Transportasi Online. *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra*, 1(2), 249-256.
- Rambe, N. R., & Irwansyah, I. (2024). Resistansi Pekerja Lepas (Freelance) Desain Grafis di Indonesia terhadap Eksploitasi via Proses Gamifikasi Digital Platform. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 10(1), 80-95.
- Wicaksono, D. A. (2020). Gamifikasi sistem kerja dan siasat pengemudi gojek. *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 132-144. <https://doi.org/10.37715/calathu.v2i2.2091>.

Zainuddin, M., & Karina, A. D. (2023). Penggunaan Metode Yuridis Normatif Dalam Membuktikan Kebenaran Pada Penelitian Hukum. *Smart Law Journal*, 2(2), 114-123.

Halaman Web:

Anggela, N. L (2024). Aturan Perlindungan Ojol Segera Meluncur, Ini 8 poin pentingnya! *Bisnis.com*. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20240524/12/1768101/aturan-perlindungan-ojol-segera-meluncur-ini-8-poin-pentingnya>.

Project Multatuli. (n.d.). Rekayasa gamifikasi ojol memaksa mitra bekerja lebih lama, giat bikin sengsara level terendah, dan memecah solidaritas. *Project Multatuli*. <https://projectmultatuli.org/rekayasa-gamifikasi-ojol-memaksa-mitra-bekerja-lebih-lama-giat-bikin-sengsara-level-terendah-dan-memecah-solidaritas/>.

Silfia, I. (2024). Pemerintah siapkan kebijakan perlindungan pengemudi ojol. *Antara News*. <https://www.antaranews.com/berita/4372391/pemerintah-siapkan-kebijakan-perlindungan-pengemudi-ojol>.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.