

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG

Kini transportasi *online* di Indonesia sudah mulai menurun, yang dulu sempat menghebohkan masyarakat. Di Indonesia, GO-JEK adalah aplikasi pertama yang menghadirkan ojek *online* sebelum pesaing bermunculan seperti GRAB. Aplikasi ini mempermudah masyarakat untuk bepergian dengan cara memesan kendaraan di aplikasi cukup dengan *smartphone*. Biayanya pun bisa dikatakan terukur, seperti yang diketahui GO-JEK dirintis oleh Nadiem Makarim. Terbesit dipikirkannya untuk memudahkan dan mempercepat masyarakat juga terhubung lebih luas dengan pengguna gojek sehingga lahir aplikasi GO-JEK *online* pada awal tahun 2015.

Transportasi *online* merupakan transportasi yang berbasis suatu aplikasi tertentu, dimana konsumen memesan suatu sarana transportasi melalui sistem aplikasi di dalam *smartphone*. Saat konsumen melakukan pemesanan dengan menggunakan aplikasi, *detail* pemesanan seperti jarak tempuh, harga, identitas pengemudi, lama waktu pengemudi tiba ke lokasi konsumen, serta data perusahaan pengelolanya sudah langsung tersaji pada layar *smartphone* konsumen. Seluruh identitas pengemudi sudah diketahui secara pasti karena

perusahaan pengelola telah melakukan proses verifikasi terlebih dahulu sebelum melakukan kerja sama kemitraan dengan pengemudi.

Dengan adanya transportasi *online*, para penumpang kini tak perlu lagi menghampiri pangkalan ojek, becak ataupun tak perlu lagi menunggu di pinggir jalan untuk mendapatkan taksi. Selain itu, para penumpang juga tidak harus terlibat dalam proses tawar-menawar karena tarif yang sudah ditentukan berdasarkan jarak tempuh. Ketika terjebak kemacetan di jalan, penumpang tidak perlu khawatir mengenai tarif yang membengkak seperti pada saat menaiki transportasi berargometer, karena tarif yang sudah ditentukan diawal perjalanan dengan berdasarkan jarak tempuh. Perubahan gaya hidup inilah yang dimanfaatkan oleh para pelaku usaha untuk memulai persaingan usaha dalam bisnis transportasi *online* (Hangganararas, 2017).

Seiring berjalannya waktu banyak konsumen yang menggemari ojek *online* tersebut, mulai dari memesan kendaraan, memesan makanan, dan tidak jarang juga mengirim barang yang berupa dokumen dan lainnya. Akan tetapi sangat disayangkan bagi *driver* ojek *online* yang dimana mereka sering mendapatkan orderan yang titik penjemputan telalu jauh dari posisi si pengendara. Titik pengantaran yang tidak sesuai dan tidak jarang juga para *driver* mendapatkan orderan fiktif atau pesanan bohongan yang biasa terjadi dalam pemesanan makanan. Tidak hanya itu, banyak konsumen yang kurang bijak dalam menggunakan aplikasi ojek *online*, mulai dari pemesanan dalam memberikan penilaian bagi si pengendara yang berdampak buruk untuk kedepannya, seperti sulitnya mendapatkan orderan, diberikannya *suspent* tidak dapat bekerja dalam

waktu 7 hari oleh pihak kantor, dan tidak jarang juga terjadi putus mitra atau pemberhentian bekerja untuk selamanya.

Dari cerita pengendara ojek *online* yang ada, dari sinilah keinginan penulis untuk memberi perhatian khusus kepada pengendara ojek. Memberi tahu kepada masyarakat untuk lebih menghargai pengendara ojek *online*, dan manfaat pekerjaan utama *driver* ojek *online* setelah memilih kebutuhan yang tercantum di aplikasi dan tidak memberikan pekerjaan tambahan kepada mereka diluar dari fitur yang tersedia. Melalui media komik, penulis akan mengilustrasikan cerita dari pengendara ojek *online* yang pernah mengalami kesulitan karna konsumen.

Dalam perancangan komik yang akan penulis buat nantinya menjadi komik dalam bentuk cetak dan digital. Dimana komik dalam bentuk cetak akan dibaca dilingkungan sekitar (terjangkau) dan komik digital akan penulis bagikan di sosial media seperti instagram dan webtoon agar masyarakat lebih mudah dan mengerti apa yang pengendara ojek alami.

I.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang diajukan adalah :

1. Bagaimana cara untuk memberitahu masyarakat mengenai pekerjaan utama *driver online*.

2. Bagaimana cara untuk menyampaikan pesan yang lucu dan menarik sehingga tidak menyakiti perasaan masyarakat yang pernah melakukan tindakan tidak menyenangkan kepada *driver* ojek *online*.

I.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam perancangan komik ini akan dibatasi hanya membahas seputar ojek *online*, dan mengenai perilaku konsumen terhadap *driver* ojek *online*.

I.4. TUJUAN

Berdasarkan permasalahan di atas memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Agar lebih menghargai, membangun toleransi sebagai sesama penikmat ojek *online* terutama anak milenial Indonesia.
2. Agar memberikan informasi dengan media komik sebagai penambah niat baca masyarakat Indonesia.
3. Upaya memberikan nilai moral kepada pembaca mengenai hal baik dan tidak baik yang dilakukan.
4. Upaya membagikan cerita nyata kehidupan ojek *online* kepada pembaca.

I.5. MANFAAT

Adapun manfaat dari komik ojek *online* antara lain :

1. Dapat mengubah pola pikir konsumen terhadap *driver* ojek *online*.
2. Dapat memberikan informasi tentang pentingnya kebijakan dalam menggunakan aplikasi ojek *online*.
3. Bagaimana agar para konsumen khususnya anak milenial bijak dalam menggunakan aplikasi ojek *online* dengan cara melihat komik yang penulis buat sehingga menjadi suatu pelajaran untuk lebih sopan.
4. Membantu masyarakat mengerti pekerjaan utama *driver* ojek *online* setelah memilih kebutuhan yang tercantum di aplikasi dan tidak memberikan pekerjaan tambahan kepada mereka diluar dari fitur yang tersedia.