

RINGKASAN

Keberadaan platform digital kini semakin berkembang di tengah masyarakat, salah satunya adalah aplikasi *marketplace* yang identik dengan platform layanan jual-beli *online*. Di Indonesia, terdapat berbagai perusahaan pengembang *marketplace* dalam negeri maupun asing yang berlomba mendapatkan sebanyak-banyaknya pengguna aktif sebagai asetnya. Hal ini menunjukkan bahwasanya inovasi teknologi yang digunakan secara massal tidak terlepas dari kontestasi kapitalis di era digital. Eksistensi *marketplace* sebagai produk teknologi tentu sedikit banyak membentuk perilaku pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk memahami eksistensi *marketplace* ditinjau dari perilaku penggunaan platform *marketplace* dalam kehidupan sehari-hari, serta menganalisis perubahan yang terbentuk dari rangkaian fitur *marketplace*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini didasarkan pada pengalaman pengguna aplikasi *marketplace* di Desa Pasindangan Kabupaten Cirebon yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam dan observasi perilaku serta jejak digital pada akun *marketplace* pengguna. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif.

Hasil penelitian menemukan bahwa lingkungan pergaulan, media sosial, dan iklan berperan dalam penyebaran tren penggunaan *marketplace* sehingga eksistensi platform tersebut menjadi populer di tengah masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, *marketplace* digunakan sebagai platform berbelanja dan berjualan *online*, serta mengisi waktu luang. Kemudahan dan keuntungan yang dirasakan pengguna membuat penggunaan *marketplace* menjadi berkelanjutan, bahkan tersosialisasi dalam lingkup keluarga. Eksistensi *marketplace* tidak hanya membawa perubahan di era digital seperti cara interaksi jual – beli *online*, melainkan juga mendorong penggunaan *e-wallet* dalam bertransaksi, dan perilaku unik pengguna yang terbuka pada platform. Di samping itu, *marketplace* juga menjadi alat yang dapat mendorong perilaku konsumtif hingga pengendalian atas pengguna yang terjadi secara halus melalui citra kemajuan teknologi, sistem, dan fitur-fitur yang ditawarkannya.

SUMMARY

The existence of digital platforms is growing in communities nowadays. The marketplace platform or marketplace app, for example, is one of the digital technology products that provides online buying and selling services. In Indonesia, there are various popular marketplace platforms from both domestic and foreign companies that compete to attract as many active users as possible. This shows that technological innovation products for mass use cannot be separated from capitalist contestation in the digital era. The existence of marketplace app as a technology product can certainly shape the behavior of its users. This study aims to understand the existence of the marketplace in terms of user behavior in everyday life and also to analyze the changes that formed by marketplace features.

This study used qualitative methods with phenomenological approach. This study is based on the experiences of marketplace app user in Pasindangan, Cirebon who were selected purposively. The data were collected through in-depth interview and observation. The data were analyzed using an interactive analysis model.

The result of this study found that the social environment, social media, and advertisements play a role in spreading the trend of using the marketplace, so that the existence of the platform becomes popular. In everyday life, the marketplace is used as platform for online shopping, selling, and spending leisure time. The convenience and benefits felt by users make the marketplace continuously used and even socialized in their family. There have been changes in behavior and way of life due to the existence of marketplace platform features, such as: interactions in buying and selling, the use of e-wallets, and the disclosure of users' personal data to the platform provider. Besides that, this research argues that the marketplace platform is also a medium that encourages consumptive behavior and controls users, which happens subtly through the image of technological advances, system, and features offered by the platform.