

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era *Society 5.0*, perubahan yang sangat besar terjadi karena hadirnya teknologi. Dengan adanya teknologi, pekerjaan lebih mudah dilakukan baik secara luar jaringan (luring) atau dalam jaringan (daring) atau *online* menggunakan bantuan platform digital. Kemudahan akses teknologi memberikan manfaat sendiri bagi para pencari kerja dalam pencarian pekerjaan yang tidak mengharuskan mereka untuk berada di lokasi tertentu ketika mencari dan menyelesaikan suatu pekerjaan. Era digital yang membawa perubahan ini tentunya relevan bagi generasi saat ini yang terbiasa menggunakan teknologi dalam setiap aspek kehidupan.

Pekerjaan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital membuat proses pengerjaan menjadi lebih fleksibel. Berbagai cara dicoba agar pekerjaan bisa diselesaikan dengan lebih cepat dan efisien. Tujuannya adalah supaya hasil yang maksimal bisa didapat dengan usaha yang tidak terlalu berat (Danuri, 2019). Hanya bermodalkan *handphone* atau ponsel dan komputer atau laptop, seseorang dapat mengatur waktu dan tempat kerja sesuai dengan kebutuhan.

Dalam dunia kerja, kemajuan teknologi digital memunculkan suatu fenomena baru dalam perekonomian yaitu *GIG Economy* atau ekonomi GIG. Melansir dari laman *Dictionary.com*, istilah *GIG* memiliki arti pekerjaan apa pun, terutama yang berdurasi pendek atau tidak pasti. *GIG Economy* ini menawarkan sistem kerja yang fleksibel tanpa keterikatan waktu atau tempat tertentu melalui platform digital. Sistem ekonomi yang ditawarkan dalam *GIG economy* berbasis pekerjaan jangka pendek atau kontrak yang dilakukan melalui platform digital.

Istilah *GIG Economy* mulai dikenal luas sejak tahun 2008 hingga 2009, dan kini telah berkembang di banyak negara di dunia (Prestianawati et al., 2023). Salah satu faktor yang juga menyebabkan munculnya *GIG Economy* yaitu terjadinya krisis ekonomi secara global pada tahun 2008. Banyak pekerja kehilangan pekerjaan penuh dan mencari alternatif lain untuk bekerja. Di

Indonesia sendiri, wacana ini diawali dengan munculnya ojek online di awal tahun 2015 yang menawarkan skema kemitraan kepada para pekerjanya (Permana et al., 2022). Kemunculan aplikasi seperti Gojek, Uber dan Grab menandai awal berkembangnya *GIG Economy* di Indonesia.

Dengan berkembangnya teknologi digital dan akses internet yang semakin luas, *GIG Economy* menjadi salah satu tren global yang mengubah cara bekerja dan menghasilkan pendapatan. Menurut Badan Pusat Statistik (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2024), jumlah pekerja tidak penuh di Indonesia berjumlah 46,19 juta orang atau dalam persentase sebanyak 31,94%. Jumlah tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu (1) pekerja paruh waktu sebanyak 23,94%, dan (2) setengah pengangguran sebanyak 8,00%. Sedangkan jumlah pekerja di Kota Bandung sebanyak 1.254.571 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak sedikit orang yang terlibat dalam pekerjaan tidak penuh.

Perubahan dari sistem ekonomi saat ini lahir dari respon terhadap kebutuhan akan fleksibilitas dan efisiensi di dunia kerja. Pilihan yang mudah dalam bekerja sesuai dengan keahlian dan cepatnya menemukan lowongan pekerjaan melalui platform digital menjadi suatu keuntungan tersendiri. Hal inilah yang membuat *GIG Economy* berkembang di berbagai negara. Saat ini, *GIG Economy* sudah mencakup berbagai bidang, mulai dari transportasi, pengiriman barang, desain grafis, hingga layanan konsultasi. Hal tersebut dikarenakan fleksibilitas yang ditawarkan oleh sistem *GIG Economy*.

Kehadiran *GIG Economy* dalam berbagai sektor merupakan ciri bahwa di masa mendatang, *GIG Economy* akan semakin diminati. Seperti yang diketahui, dalam sektor transportasi dan logistik yang merupakan sektor yang paling berkembang, terdapat platform seperti Gojek, Grab, Uber, Lalamove, dan yang lainnya. Dalam satu platform Gojek saja, terdapat GoRide, GoCar, GoBox, dan GoBox. Di sektor kreatif terdapat platform Upwork yang menawarkan peluang bagi *freelancer* untuk bekerja di bidang kreatif, seperti desain grafis, penulisan, perangkat lunak, dan konsultasi bisnis.

Dalam sektor properti dan akomodasi, kita kenal Traveloka yang menjadi platform yang banyak digunakan di Indonesia. Belum lagi toko yang basisnya *online* seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dan masih banyak lagi. Dengan

adanya globalisasi juga toko *online* global seperti Amazon dan eBay kian marak diakses. Dalam segi edukasi, pekerja GIG dapat bekerja secara paruh waktu dengan menjadi tutor di platform Ruangguru untuk membantu siswa.

Platform hiburan seperti YouTube dan Tiktok pun saat ini bisa dijadikan tempat bekerja secara lepas. Dengan rutin membuat konten di YouTube dan Tiktok, maka memungkinkan untuk mendatangkan berbagai kemitraan. Salah satu sumber pendapatan yang bisa didapatkan dari kemitraan yaitu pendapatan iklan, sponsor, atau langganan premium. Di Tiktok juga terdapat Tiktok Shop untuk menjadi kreator sekaligus berjualan. Dengan kemudahan tersebut, pekerja GIG mendapatkan keuntungan dari fleksibilitas yang ditawarkan.

Dari segi pemberi kerja, menurut Prestianawati, dkk. (2023), Banyak perusahaan merasa *GIG Economy* menguntungkan karena mereka bisa merekrut pekerja lepas dengan kemampuan setara karyawan tetap, tanpa harus memberikan tunjangan seperti asuransi atau pensiun. Sistem *GIG Economy* juga memungkinkan pemberi kerja untuk mengakses tenaga kerja sesuai dengan kebutuhan dan permintaan konsumen. Dengan minimnya aktivitas kerja di kantor, maka pemberi kerja pun tidak harus menyediakan fasilitas kantor yang memadai.

Tidak hanya menawarkan manfaat, *GIG Economy* juga memiliki kerentanan seperti halnya dalam sistem upah. Sistem pengupahan dalam *GIG Economy* bersifat fleksibel dimana perusahaan dapat memberikan upah sesuai ketentuan mereka sendiri (Zulfani, 2024). Pekerja GIG biasa dibayar berdasarkan jumlah proyek yang diselesaikan, bukan berdasarkan waktu kerja. Maka, penghasilan dari *GIG Worker* bergantung pada ketersediaan pekerjaan atau permintaan yang masuk.

Mahasiswa merupakan kelompok yang menjadi target pasar tenaga kerja *GIG Economy*, khususnya sebagai pekerja lepas (Firdasanti et al., 2021). Mahasiswa merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi, maka target pasar dari *GIG Economy* sendiri tentunya adalah kalangan mahasiswa. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, 2023), jumlah mahasiswa terdaftar pada tahun 2023 tercatat berjumlah 9.878.119 orang.

Dengan jumlah tersebut, mahasiswa menjadi generasi yang potensial bagi pasar tenaga kerja GIG.

Mahasiswa memiliki landasan yang kuat untuk memilih *GIG Economy*. Lewchuk (2017) dalam Firdasanti, dkk. (2021) mengatakan mahasiswa memiliki situasi “antara”; belum sepenuhnya bekerja, masih mencari pengalaman, dan biasanya dianggap lumrah jika dibayar dibawah upah standar. Hal tersebut dikarenakan bagi mahasiswa, pengalaman dan jaringan adalah modal sosial yang lebih penting. Maka, secara rasional para mahasiswa akan memilih *GIG Economy* yang memberikan pengalaman dan jaringan walaupun penghasilan yang didapat cenderung sedikit.

GIG Economy menawarkan cara praktis bagi mahasiswa untuk memperoleh penghasilan tambahan sambil tetap menjalankan kewajiban akademik mereka. Fleksibilitas yang didukung oleh kemajuan teknologi membuat kuliah sembari bekerja terasa lebih mudah. Kemudahan tersebut menjadi peluang bagi kalangan mahasiswa yang memutuskan untuk kuliah sembari bekerja. Para mahasiswa yang memutuskan hal tersebut tetap bisa menyesuaikan pekerjaan dengan perkuliahan yang cenderung dinamis, sehingga tetap mendapatkan penghasilan tambahan tanpa harus meninggalkan perkuliahan.

Melalui *GIG Economy*, mahasiswa dapat menjadi pengemudi ojek *online*, konten kreator, atau desainer grafis yang dapat dikerjakan diluar jam kuliah. Dengan fleksibilitas tersebut, ruang tercipta bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan kerja. Jaringan sosial dapat dikembangkan dengan bekerja sebagai pekerja lepas di berbagai platform. Akses untuk menawarkan jasa sesuai dengan keahlian akan terbuka luas. Pengalaman tersebut dapat membantu untuk memahami permintaan produksi seperti proyek dan juga memahami bagaimana komunikasi secara profesional.

Sebagai seorang mahasiswa, perlu juga memahami penggunaan teknologi. Potensi dalam pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan *GIG Economy* dalam kehidupan sehari-hari. Ketika aktif berperan dalam ekonomi GIG, maka secara tidak langsung akan lebih mahir menggunakan teknologi,

khususnya dalam penggunaan platform digital seperti aplikasi *freelance* atau aplikasi digital lainnya yang menunjang pekerjaannya.

Minat dan bakat mahasiswa disalurkan melalui *GIG Economy*. Hobi yang sedang ditekuni diubah menjadi pekerjaan yang lebih membawa keuntungan. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk menjalani kehidupan yang seimbang. Potensi untuk mengembangkan diri tetap ada, dan secara finansial dikatakan mandiri. Oleh karena itu, belajar untuk mandiri, mengatur waktu, dan mempersiapkan diri untuk tantangan dunia kerja dapat diperoleh.

Secara umum, keterlibatan dalam *GIG Economy* menjadi bentuk peran yang signifikan dalam mendukung dan memperkuat perekonomian digital. Mahasiswa saat ini yang memiliki rentang usia 18-24 tahun, tumbuh di era teknologi dan menjadi bagian penting dari ekosistem digital. Didukung dengan pengetahuan yang didapat dari pendidikan, mahasiswa dapat menjadi pelopor untuk perkembangan inovasi dalam ekosistem digital sesuai dengan kebutuhan pasar atau permintaan produksi.

Dalam hal konsumsi pun memainkan peran penting. Mahasiswa menjadi salah satu konsumen aktif dalam perekonomian digital. Tren digital seringkali digerakkan oleh aktivitas mahasiswa di pasar digital. Keterlibatan aktif di *GIG Economy* yang lebih lanjut pada perekonomian digital, hal tersebut membuktikan pentingnya peran mahasiswa dalam transformasi ekonomi modern. Maka, tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi menjadi kontributor aktif.

Dalam menjalani perkuliahan, mahasiswa yang memilih untuk kuliah sembari bekerja baik dengan bantuan teknologi maupun tidak, harus dapat mengelola waktu dengan cermat agar tidak mengorbankan waktu belajar dan interaksi sosial mereka. Pemahaman dalam perkembangan teknologi diperlukan baik dalam segi akademik maupun sosial.

Mahasiswa pada dasarnya kuliah untuk belajar dan memperluas wawasan. Agar lulus tepat waktu dan mendapat nilai bagus, mereka harus mengikuti seluruh kegiatan akademik di kampus. (Mardelina, 2017). Mahasiswa harus selalu menghadiri perkuliahan dan perlu untuk memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Diluar dari perkuliahan formal, perlu pengembangan wawasan dengan berpartisipasi dalam seminar, lokakarya, atau diskusi. Perguruan tinggi menyediakan fasilitas agar mahasiswanya dapat berkembang. Ketika waktu luang, diharapkan fasilitas seperti perpustakaan, laboratorium, dan yang lainnya untuk digunakan. Sehingga hal tersebut menjadi penunjang akademik dari mahasiswa. Tidak digunakannya waktu luang untuk menunjang akademik dengan berkunjung ke fasilitas kampus tadi membuat akademik mahasiswa terpengaruh. Mahasiswa *GIG worker* akan memaksimalkan waktu tersebut untuk menyelesaikan tenggat pekerjaannya.

Diluar dari akademik, mahasiswa perlu menciptakan interaksi sosial yang seimbang untuk mendukung proses belajarnya di kampus. *GIG Economy* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap waktu luang mahasiswa. Jumlah waktu luang akan berkurang bila pekerjaan yang diambil memerlukan komitmen yang besar. Belum lagi tenggat waktu yang perlu dikejar untuk memenuhi target tertentu. Waktu luang yang diperlukan untuk bersantai, melakukan hobi, dan berinteraksi akan berkurang.

Berkurangnya waktu luang yang dimiliki akan berpengaruh pada interaksi sosial mahasiswa tersebut. Aktivitas mahasiswa di kampus tidak hanya menjalankan akademik saja, tetapi mereka juga berinteraksi untuk mendapatkan pengalaman sebagai seorang mahasiswa (Ariani et al., 2024). Interaksi sosial merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan kampus. Menurut Islamiyah dkk. (2024) Interaksi sosial yang baik dianggap sebagai dasar penting dalam kehidupan perkuliahan dan kehidupan sosial mahasiswa sehari-hari. Dalam lingkungan perguruan tinggi yang ideal, mahasiswa diharapkan dapat membangun relasi yang mendukung pertumbuhan intelektual dan kesejahteraan emosional mereka.

Interaksi yang terjadi mengalami perubahan karena keterlibatannya dalam *GIG Economy*. Mahasiswa akan lebih banyak terhubung dengan jaringan profesional atau komunitas digital daripada berinteraksi langsung dengan teman di kampus. Waktu yang biasa dihabiskan dengan bersosialisasi tergantikan dengan aktivitas yang berorientasi pada pekerjaan. Interaksi yang dibentuk cenderung menjadi lebih transaksional.

Pola interaksi yang dibentuk berbeda dengan pola interaksi tradisional di lingkungan kampus yang biasanya lebih santai dan didasarkan pada kepentingan bersama. Intensitas pekerjaan dalam *GIG Economy* menyebabkan mahasiswa menjadi lebih selektif dalam memilih interaksi sosial. Membangun koneksi dengan orang yang memberi manfaat profesional sesuai dengan kebutuhan akan lebih diprioritaskan. Secara keseluruhan, pola interaksi sosial sebelumnya telah digeser dengan orientasi pada tujuan.

Partisipasi dalam kegiatan kampus diluar dari jam kuliah sedikitnya akan terganggu. Keikutsertaan dalam organisasi mahasiswa, seminar akademik, diskusi kelompok, dan sebagainya akan berkurang. Orientasi pada target pekerjaan akan menjadi skala prioritas bagi mahasiswa pekerja GIG. Dalam jangka panjang, hal ini membuat hilangnya kesempatan untuk membangun jaringan sosial dan pengalaman di lingkungan kampus. Dinamika dan potensi kolaborasi tidak dapat diciptakan untuk mendukung proses akademik yang akhirnya menghilangkan esensi kampus sebagai ruang belajar.

Pergeseran nilai sosial terjadi pada mahasiswa *GIG worker*. Karena fleksibilitas yang ditawarkan, maka apresiasi terhadap fleksibilitas dan kemandirian akan tumbuh. Pandangan terhadap kerja sama dan komunitas akan berubah. Sifat individualistis cenderung muncul dalam mengelola waktu dan aktivitas. Cara pandang akan kesuksesan yang secara tradisional dipandang dari prestasi akademik bergeser pada indikator penghasilan. Penghasilan akan menjadi standar bagi seorang mahasiswa untuk dapat dikatakan sukses. Prestasi akademik tidak lagi dikejar secara intens oleh mahasiswa.

Pola konsumerisme tercipta lebih dinamis berbasis pada kebutuhan individu. Fleksibilitas penghasilan yang diperoleh membuat pekerja GIG lebih selektif dan strategis untuk mengkonsumsi sesuatu. Konsumerisme berbasis pengalaman lebih ditonjolkan daripada berbasis kepemilikan. Tidak sedikit juga yang menggunakan penghasilannya untuk memberi barang sebagai bentuk *self reward* atas kerja kerasnya. Pola konsumsi pun akan lebih banyak pada platform *online* dibandingkan dengan platform *offline*. Pola konsumerisme ini didorong oleh keberadaan teknologi digital yang mendukung *GIG Economy*. Hal ini juga dikarenakan pekerjaan yang sedang dilakukan berbasis platform *online*.

Nilai sosial yang bergeser karena pola interaksi dan pola konsumerisme yang berubah menciptakan kesenjangan sosial antar mahasiswa. Dalam manfaat, mahasiswa *GIG worker* memiliki akses lebih baik ke teknologi dan jaringan profesional yang luas. Namun, secara interaksi sosial, mahasiswa pekerja GIG lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bekerja. Salah satu tantangan yang dihadapi mahasiswa adalah menyesuaikan diri dengan lingkungan pergaulan baru dan perubahan sikap sosial yang cepat (Prawesthi et al., 2019). Akibatnya, pekerja GIG dapat terisolasi dari kelompok sosial utama. Kesempatan untuk membangun dan memperkuat pertemanan akan hilang.

Kehidupan sosial yang berubah akan berdampak pada kesehatan mental dari mahasiswa. Tekanan akademik yang ada bertambah dengan tekanan pekerjaan sehingga dapat menimbulkan stres. Dalam beberapa kasus, mahasiswa yang terlibat *GIG Economy* terlalu dalam mungkin merasa kelelahan karena harus membagi perhatian antara kuliah, pekerjaan, dan kehidupan sosial. Sehingga mahasiswa *GIG worker* tidak bisa maksimal dalam setiap aktivitasnya. Tanpa pengelolaan yang baik, kondisi tersebut menimbulkan risiko yang lebih besar seperti *burnout*. Perlu perhatian khusus dalam pengelolaan waktu agar risiko yang ditimbulkan tidak terjadi.

Dari sudut pandang teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead dan Herbert Blumer, mahasiswa yang bekerja dalam *GIG Economy* mengalami perubahan dalam cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Mahasiswa melihat pekerjaan bukan hanya soal uang, tapi juga sebagai bagian dari siapa mereka, termasuk bagaimana mereka bersosialisasi dan berkomunikasi. Berdasarkan teori pertukaran sosial George Homans, berkurangnya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan sosial dan akademik dapat dikarenakan mahasiswa lebih memprioritaskan pendapatan yang mereka peroleh daripada berpartisipasi dalam organisasi kampus atau sekadar bersosialisasi dengan teman-temannya.

Dengan adanya urgensi tersebut, *GIG Economy* perlu diteliti lebih lanjut akan hubungannya dengan mahasiswa. Salah satu aspek yang menarik untuk diteliti yaitu dinamika interaksi sosial yang sangat beragam di lingkungan kampus yang memiliki peranan penting untuk membentuk identitas individu

(Ariani et al., 2024). Terlebih dengan hadirnya *GIG Economy* yang menjadi minat mahasiswa untuk mencari penghasilan. Melihat hal tersebut penelitian ini membahas lebih lanjut bagaimana pengaruh *GIG Economy* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa menggunakan teknik analisis data statistik dengan regresi linier dan koefisien determinasi.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang, peneliti menyusun pertanyaan inti dari penelitian ini yang ingin dijawab melalui proses pengumpulan dan analisis data sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keterlibatan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam *GIG Economy*?
2. Bagaimana intensitas dan frekuensi interaksi sosial mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang terlibat dalam *GIG Economy*.
3. Bagaimana pengaruh *GIG Economy* terhadap interaksi sosial dan partisipasi Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam aktivitas akademik dan non akademik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat keterlibatan Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam *GIG Economy*.
2. Mengetahui intensitas dan frekuensi interaksi sosial Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang terlibat dalam *GIG Economy*.
3. Mengetahui pengaruh *GIG Economy* terhadap interaksi sosial dan partisipasi Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam aktivitas akademik dan non akademik.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun sebagai masukan untuk masyarakat secara umum. Kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Ilmiah

Penelitian ini diharapkan akan membawa kontribusi akademis di bidang sosiologi ekonomi, khususnya dalam memahami dampak *GIG Economy* terhadap interaksi sosial mahasiswa. Dengan penjelasan terkait keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy*, pola interaksi sosial, kesenjangan sosial, partisipasi mahasiswa dalam aktivitas kampus, dan pengaruh tekanan *GIG Economy* terhadap kesehatan mental mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan riset baru terkait hubungan antara kerja fleksibel berbasis teknologi dengan interaksi sosial di kalangan generasi muda.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi aspek lain dari *GIG Economy*, seperti pengaruhnya terhadap identitas sosial, nilai-nilai kolektif, atau yang lainnya. Penelitian ini tidak hanya relevan di bidang sosiologi, tetapi juga di bidang lain seperti ekonomi, pendidikan, teknologi, dan lain sebagainya.

2. Kegunaan Sosial

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi berguna bagi mahasiswa, khususnya yang sedang mempertimbangkan atau sudah terlibat dalam pekerjaan *GIG Economy* mengenai wawasan dari pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy* terhadap interaksinya. Mahasiswa dapat membuat keputusan lebih bijaksana dalam mengatur waktu dan skala prioritas. Penelitian ini dapat membantu membangkitkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya menjaga keseimbangan antara pekerjaan, akademik, dan interaksi sosial.

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan dalam merancang kebijakan yang mendukung mahasiswa yang terlibat dalam *GIG Economy*. Dengan pemahaman mengenai pengaruh *GIG Economy* terhadap mahasiswa beserta dinamika yang dihadapi, institusi pendidikan dapat menyediakan layanan pendampingan, seperti dukungan kesehatan mental. Hal ini dapat membantu mahasiswa yang terlibat dalam *GIG Economy*.

E. Kerangka Berpikir

GIG Economy menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dinamika ekonomi modern. Wood et al., (2019) dalam Shafira (2024) mendefinisikan *GIG Economy* sebagai pasar tenaga kerja yang didominasi oleh pekerjaan sementara, berbasis proyek, atau pekerjaan lepas yang sering diatur melalui platform digital. Perkembangan teknologi memiliki peran utama dalam mengembangkan sistem *GIG Economy*. Dengan menawarkan peluang kerja yang fleksibel bagi masyarakat, *GIG Economy* menjadi alternatif bagi kelompok masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan dengan fleksibel.

GIG Economy juga membawa tantangan, seperti waktu kerja yang tidak teratur, ketidakpastian pendapatan, dan tuntutan kualitas atau performa yang tinggi. Tidak terkecuali bagi mahasiswa yang menjadi target pasar dari *GIG Economy*. Dibalik penghasilan tambahan yang mereka dapatkan tanpa mengganggu jam kuliah, tantangan *GIG Economy* memunculkan pertanyaan penting akan bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy* mempengaruhi interaksi sosialnya.

Di lingkungan kampus, mahasiswa membangun identitas dan jaringan sosial melalui interaksi sosial dengan teman, dosen, staff, atau komunitas di kampus. Dalam konteks tersebut, keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy* dapat mempengaruhi waktu dan kesempatan mahasiswa untuk berinteraksi. Untuk meneliti hal tersebut, peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead dan Herbert Blumer untuk melihat makna baru terhadap interaksi sosialnya.

Salah satu perubahan utama yang terjadi adalah bagaimana mahasiswa mendefinisikan diri mereka sendiri dalam lingkungan sosial. Dalam teori interaksionisme simbolik, identitas seseorang terbentuk melalui interaksi dan bagaimana individu menafsirkan peran yang mereka jalani. Mahasiswa yang aktif dalam *GIG Economy* mungkin mulai melihat diri mereka bukan hanya sebagai mahasiswa, tetapi juga sebagai pekerja yang memiliki tanggung jawab di luar akademik. Identitas baru ini dapat mengubah cara mereka berkomunikasi dengan teman-teman dan dosen di kampus.

Di tingkat kampus, keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy* berdampak pada dinamika sosial yang lebih luas. Organisasi atau komunitas biasanya menjadi wadah untuk membangun solidaritas, namun dengan keterlibatan mahasiswa dalam *GIG Economy* membuat partisipasi aktif sulit didapat. Dalam perspektif interaksionisme simbolik, mahasiswa yang sibuk bekerja mungkin lebih memilih komunikasi yang efisien dan cepat, sehingga mengurangi frekuensi interaksi langsung dengan teman-temannya di kampus.

Mahasiswa yang terlibat dalam *GIG Economy* menciptakan ketegangan yang mempengaruhi keseimbangan interaksi sosial mereka sehingga pertimbangan dalam interaksi muncul. Teori yang digunakan peneliti untuk melihat fenomena ini yaitu teori pertukaran sosial dari George Homans yang menjelaskan prinsip timbal balik yang terjadi. Sebagai pekerja GIG, mahasiswa merasa bahwa biaya sosial lebih besar daripada keuntungan yang diperoleh, maka ia akan mengurangi interaksi sosialnya.

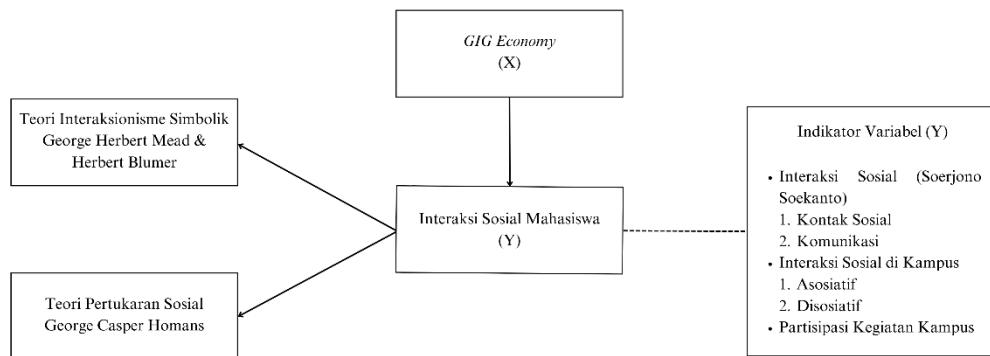
Dalam konteks ini, mahasiswa yang terlalu sibuk dengan *GIG Economy* mungkin merasa bahwa interaksi sosial dengan teman-teman yang tidak bekerja dalam sistem tersebut tidak memberikan manfaat langsung bagi mereka. Akibatnya, hubungan sosial mereka dengan komunitas kampus bisa melemah atau bahkan terputus. Sehingga hal tersebut menciptakan tantangan baru bagi mahasiswa untuk mempertahankan identitas sosialnya.

Dalam penelitian ini, penggunaan teori interaksionisme simbolik dan teori pertukaran sosial secara bersamaan memberikan pemahaman tentang pengaruh *GIG Economy* terhadap interaksi sosial mahasiswa. Kedua teori ini membantu menjelaskan dinamika yang terjadi kepada mahasiswa pekerja GIG, sehingga dinamika tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial mahasiswa terganggu. Teori yang digunakan secara dominan oleh peneliti yaitu teori pertukaran sosial dari George Caspar Homans.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengaruh *GIG Economy* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa, khususnya mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan memahami pengaruh tersebut menggunakan dua teori, penelitian ini memberikan pengetahuan mengenai tantangan yang dihadapi mahasiswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan

menjadi masukan bagi institusi pendidikan dan penyedia *GIG Economy* untuk menciptakan kebijakan yang mendukung.

Pemikiran yang disampaikan melalui penelitian ini dijelaskan melalui skema pemikiran berikut ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir
(Sumber: Olahan Peneliti, 2025)

F. Hipotesis

Menurut Octavia (2016) hipotesis penelitian adalah pernyataan yang merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang masih harus diuji, apakah pernyataan itu bisa diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian berupa anggapan atau asumsi atas masalah yang akan di teliti.

Menurut Arikunto (2000) dalam Amruddin (2022), hipotesis penelitian dibagi menjadi dua, yaitu hipotesis nol atau hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif atau hipotesis kerja (H_1). Hipotesis nol menunjukkan bahwa variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) tidak mempunyai hubungan. Sedangkan hipotesis alternatif menunjukkan bahwa variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) berhubungan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara *GIG Economy* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *GIG Economy* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.