

# ***Disruptive Innovation: Manfaat Dan Kekurangan Dalam Konteks Pembangunan Ekonomi***

**Edy Suandi Hamid**

Universitas Islam Indonesia, Jalan Kaliurang 14,5, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta,  
Indonesia PO. Box 55584. Telepon: +62-898444.  
E-mail: [edysuandi@yahoo.com](mailto:edysuandi@yahoo.com)

## **Pendahuluan**

Dewasa ini sering warga Indonesia mendengar mengenai munculnya pelaku dalam dunia bisnis yang mengganggu keberadaan pelaku lama. Pada dasarnya, pesaing baru tersebut memiliki keunggulan yang unik jika dibandingkan dengan pelaku *incumbent*. Banyak contoh yang ada, misalkan yang sampai saat ini masih menjadi pro- kontra, yaitu fenomena ojek online yang menggantikan ojek konvensional. Contoh lain misalnya teknologi *booking* hotel secara online yang menggantikan *booking* secara konvensional.

Berbagai fenomena yang ada tersebut sudah jelas terjadi bukan tanpa sebab. Pertama, perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap arah perubahan dan inovasi. Kedua, kebutuhan yang tinggi akan efisiensi dan efektifitas menyebabkan produsen perlu melakukan inovasi yang memadahi. Pada tataran ini dapat dikatakan bahwa pepatah mengatakan “tidak ada asap jika tidak ada api” berlaku dalam konteks munculnya pelaku baru dengan berbagai inovasi. Kebutuhan akan efisiensi merupakan sebab yang kuat bagaimana produsen harus melakukan inovasi untuk masuk ke dalam pasar.

Jika dicermati lebih dalam, berbagai inovasi yang dibawa *newcumbent* sering menyebabkan perselisihan dengan *incumbent*. Penggunaan teknologi memberikan pelayanan yang maksimal dengan biaya yang efisien. Faktor tersebut tentu menyebabkan semakin beralihnya konsumen *incumbent* ke produsen *newcumbent* yang membawa inovasi tersebut. Tidak jarang, pengusaha *incumbent* yang merasa terganggu melakukan protes dan demo agar *newcumbent* dilarang beroperasi. Bahkan, tidak jarang pula terjadi bentrokan dalam aksi protes tersebut.

“ Pengemudi angkutan kota (angkot) se-Kota Tangerang berdemo menolak keberadaan angkutan *online* di wilayah mereka. Para pendemo juga mencegat dan mengambil helm *driver* ojek *online* yang melintas. Peristiwa itu terjadi di Jl Satria Sudirman, Tangerang, pada Rabu (8/3/2017) sekitar pukul 10.20 WIB. Saat itu seorang pengemudi ojek *online* sedang membaca penumpang dan melintas di lokasi demo. Sontak para pendemo langsung meneriaki dan mengejar ojek *online* tersebut. Penumpang yang sedang membonceng diminta turun, lalu helmnya diambil. Kemudian pengendara ojek *online* juga disuruh meninggalkan lokasi.” (Ahmad Bil Wahid dalam Detiknews, 2017).

Keadaan cukup jelas menunjukkan adanya konflik kepentingan antara pengusaha *incumbent* dengan pelaku *newcumbent* dengan inovasi teknologi yang memudahkan. Berbagai konflik yang terjadi sebenarnya bukan tidak dapat dicegah. Inovasi yang dibawa oleh pendatang baru itu bagaikan pisau bermata dua. Pertama, inovasi tersebut mampu memudahkan pengguna layanan dan juga memberikan efisiensi yang tinggi. Di sisi lain, inovasi yang dibawa tersebut juga dapat memberikan dampak buruk pada pelaku usaha di industri yang sama. Peran pemerintah sebagai regulator sangat diperlukan dalam menyikapi keberadaan inovasi tersebut. Sampai saat ini dapat dikatakan Indonesia (dalam konteks pemerintah) masih belum mampu menyelesaikan konflik yang ditimbulkan oleh inovasi yang mengganggu.

Dari berbagai penjabaran tersebut maka menjadi urgensi dalam makalah ini untuk membahas mengenai teknologi yang mengganggu. Kasus inovasi yang mengganggu banyak ditemukan di Indonesia. Dari berbagai kasus tersebut, tentu perlu dicermati bagaimana inovasi tersebut seharusnya disikapi. Lebih dalam, perlu dipaparkan apa yang menjadi manfaat dan kekurangan dari inovasi yang mengganggu. Terakhir yang tidak kalah penting adalah bagaimana proses konsolidasi sehingga memunculkan solusi untuk kebaikan semua pihak.

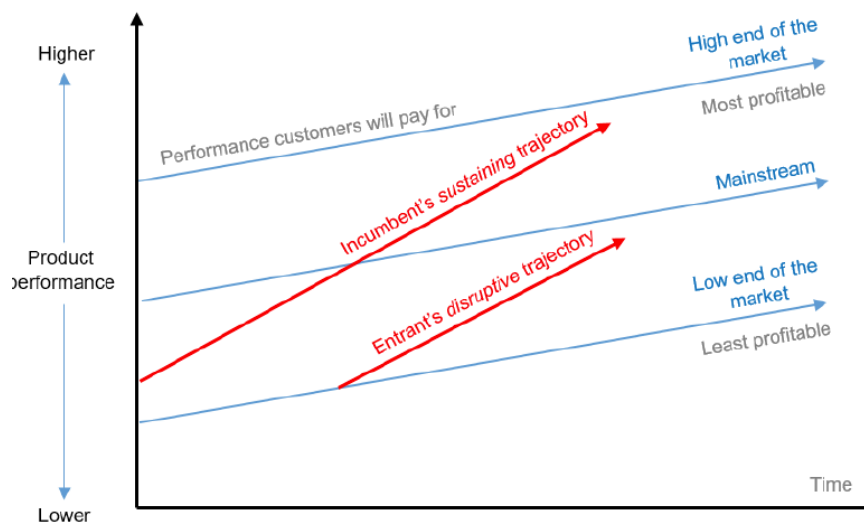
### **Hakikat Inovasi yang Mengganggu: Kajian Teoritik**

*Disruptive Innovation*, dalam bahasa Indonesia yang disadur bebas berarti inovasi yang mengacau atau inovasi yang mengganggu. Kata mengganggu pada konteks ini tidak dapat diambil maknanya secara bebas begitu saja. Sejalan dengan perkembangan teknologi, mengganggu dalam konteks ini bermakna bahwa

munculnya inovasi teknologi baru akan mengganggu keberadaan teknologi yang lama.

Pengertian persaingan pasar pada keilmuan ekonomi yang lampau sering menjadikan harga sebagai parameter utama dalam melihat faktor yang mempengaruhi persaingan itu sendiri (Inge, Wahyuningtyas, & Valcke, 2014, hal. 2). Namun sering dilupakan bahwa dalam persaingan pasar yang modern teknologi mempunyai pengaruh yang sangat besar. Terlebih untuk perusahaan yang sudah mapan dan merasa memimpin industri, seringkali ego dan kepercayaan diri yang terlampau besar menutup mata terhadap inovasi yang dilakukan pesaing atau pendatang baru. Teknologi yang muncul setelahnya perlahan dapat diterima konsumen dan menggantikan teknologi yang disediakan oleh perusahaan yang sudah mapan tersebut. Bagaimanapun juga, inilah dasar bagaimana inovasi yang menggantikan dan lebih mudah itu disebut sebagai inovasi yang mengganggu.

Sangat sulit untuk menentukan kapan sebenarnya inovasi yang mengganggu ini pertama kali muncul di dunia. Meski demikian, istilah inovasi yang mengganggu dipopulerkan oleh Clayton M. Christensen pada tahun 1997 (Australian Government: Productivity Commission, 2016, hal. 15). Inovasi yang mengganggu pertama kali dipopulerkan dengan istilah teknologi yang mengganggu. Christensen memperkenalkan inovasi yang mengganggu sebagai bentuk gangguan oleh pendatang baru. Pendatang baru tersebut berkompetisi dengan perusahaan *incumbent* yang sudah mapan.



**Gambar 1. Model Inovasi yang Mengganggu**

*Sumber:* (Latin American and Caribbean Competition Forum, 2016, hal. 5)

Dalam teori persaingan pasar, dikenal *structure, conduct, performance* (SCP). Datangnya pesaing baru yang membawa teknologi yang mengganggu, tentu akan merubah SCP dalam skala besar. Struktur pasar akan berubah sedikit demi sedikit. Pergeseran akan terjadi menuju industri jasa yang menawarkan kemudahan dan kemurahan. Selanjutnya, *conduct* yang dipengaruhi oleh konsumen mulai bergeser sesuai dengan kemampuan konsumen untuk mengakses teknologi. Terakhir *performance* yang dilakukan pasti akan menyesuaikan bagaimana pasar membentuk titik keseimbangan. Teknologi yang mengganggu yang kemudian menjadi inovasi yang mengganggu muncul bukan karena tidak disengaja. Inovasi yang mengganggu muncul sebagai jawaban atas penggunaan teknologi terbaru untuk bisnis. Dengan kata lain, perkembangan pasar akan memaksa SCP dalam industri untuk berubah guna memenuhi kebutuhan konsumen sesuai dengan arus modernisasi.

Landasan teori yang cukup kuat ketika membahas mengenai pembaharuan atau inovasi adalah teori milik Joseph Alois Schumpeter. Schumpeter berkeyakinan bahwa faktor penting pembangunan ekonomi adalah pembaharuan yang dilakukan oleh kalangan *entrepreneur* (Sukirno, 1978, hal. 281). Pembaharuan yang dimaksud Schumpeter adalah sebuah langkah baru dari pelaku usaha atau bisnis.

Pembaharuan tersebut dalam konteks yang lain dapat diartikan sebagai inovasi. Faktor penting pembaharuan yang dilakukan tersebut dapat disebut sebagai inovasi, menurut Schumpeter adalah bahwa pembaharuan tersebut haruslah berguna bagi masyarakat banyak. Selanjutnya proses tersebut adalah bagian dari proses produksi yang dibuat secara efisien dan efektif. Proses inovasi tersebut bersumber dari kreatifitas para pengusaha.

Schumpeter memperkenalkan sebuah inovasi sebagai (Sukirno, 1978, hal. 283):

1. Memperkenalkan suatu barang (dapat diartikan teknologi) baru.
2. Menggunakan cara baru dalam memproduksi barang.
3. Memperluas pasar suatu barang ke daerah- daerah yang baru.
4. Mengadakan reorganisasi dalam suatu perusahaan.
5. Mengembangkan sumber bahan mentah yang baru.

Dari kelima pembaharuan yang diklasifikasikan oleh Schumpeter tersebut terlihat bahwa hasil akhir yang ingin dicapai adalah efisiensi dan efektifitas sebuah proses produksi. Perubahan yang dilakukan diharapkan mampu menambah nilai produk dengan menyederhanakan proses produksi itu sendiri. Proses tersebut pada dasarnya merupakan hal yang dilakukan oleh para pengusaha yang berinovasi.

Kegiatan pembaharuan (inovasi) oleh para pengusaha akan menimbulkan efisiensi (Oakey, 2015). Dari efisiensi tersebut akan menyebabkan turunnya harga produk secara berkala. Selanjutnya teori pasar mulai memainkan perannya. Dengan harga yang turun akan menaikkan konsumsi masyarakat. Dari sisi lain dapat dilihat bahwa proses inovasi akan membuka kesempatan kerja baru dengan pendapatan yang lebih tinggi. Perkembangan dan perluasan lapangan kerja akan membuat banyak orang masuk dalam pasar tenaga kerja yang lebih baik. Dengan pekerjaan yang baik akan meningkatkan pendapatan. Pendapatan yang meningkat cenderung akan diikuti dengan konsumsi yang meningkat pula. Dengan kata lain, kegiatan inovasi yang dilakukan pengusaha akan meningkatkan pendapatan masyarakat sekaligus meningkatkan konsumsinya.

## **Inovasi yang Mengganggu di Berbagai Belahan Dunia**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sangat sulit menentukan kapan pertama kali inovasi yang mengganggu muncul di dunia. Apakah pertama kali muncul saat mesin uap ditemukan oleh James Watt pada tahun 1769?. Mungkin saja inovasi mesin uap yang menjadi inti dari revolusi industri tersebut termasuk dalam kategori inovasi yang mengganggu. Mesin uap banyak menggantikan mesin-mesin konvensional dalam berbagai bidang. Dengan mesin uap Richard Trevethick (1804) mampu menyempurnakan lokomotif kereta. Dengan sempurnanya lokomotif tentu akan mengganggu teknologi lama yaitu kereta kuda. Jika dimaknai sesuai dengan kriteria yang ada, tentu mesin uap termasuk dalam inovasi yang mengganggu.

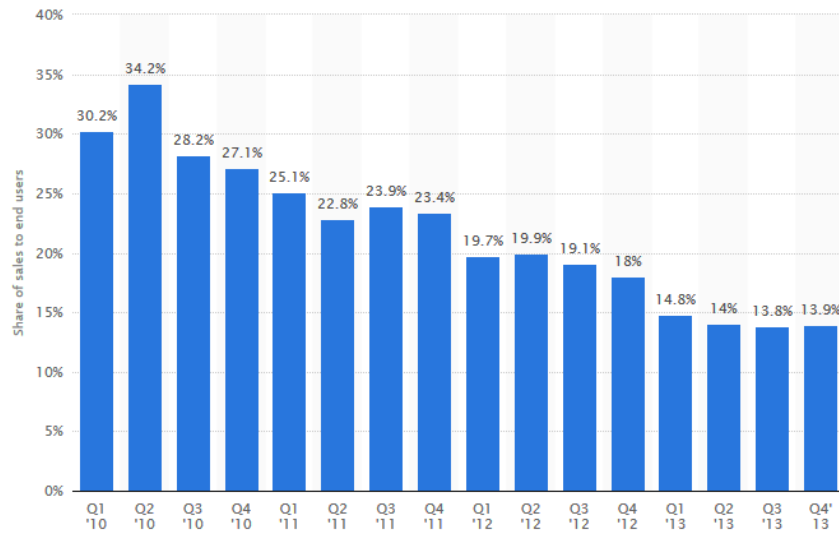
Jika kasus mesin uap juga termasuk dalam inovasi yang mengganggu, maka seharusnya setiap kasus yang ditarik mundur juga dapat dikatakan sebagai inovasi yang mengganggu. Contoh pada zaman di mana manusia zaman neolitikum kapak batu persegi yang menggantikan batu biasa. Tentu penemuan tersebut juga termasuk dalam inovasi dan menggantikan teknologi terdahulu. Sehingga dapat dikatakan inovasi yang mengganggu juga sudah ada sejak zaman manusia masih sedikit mengenal kebudayaan. Jika diteruskan seperti itu, maka menjadi rancu sebenarnya apa yang dimaksud inovasi yang mengganggu. Maka, sebelum membahas inovasi yang mengganggu di berbagai belahan dunia, perlu ditegaskan kembali kesimpulan pada sub bab sebelumnya mengenai hakikat inovasi yang mengganggu itu sendiri.

“Model teknologi yang mengganggu Christensen, yang kemudian berganti nama menjadi 'inovasi yang mengganggu', didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan yang mengakibatkan gangguan pada teknologi yang telah ada. Sebuah perusahaan kecil memasuki pasar dengan menyediakan produk yang lebih murah dan inferior (tapi biasanya lebih berteknologi maju) dengan nilai lebih rendah kepada konsumen. Perusahaan-perusahaan incumbent tetap memperhatikan tuntutan dasar pelanggan mereka yang lebih menguntungkan dan pada awalnya hanya sedikit memperhatikan pendatang baru. Begitu pendatang baru telah memantapkan posisi mereka dalam pasar, peningkatan teknologi memungkinkannya memperbaiki kualitas produk sambil mempertahankan keunggulan harganya. Dengan cara ini, pendatang baru lama kelamaan semakin memantapkan posisinya, menciptakan ceruk pasar yang besar dan mengganggu

pelaku pasar yang lain yaitu produsen lama.” (Australian Government: Productivity Commission, 2016, hal. 16)

Perlu dimengerti bahwa inovasi yang mengganggu mulai dipopulerkan oleh Christensen pada tahun 1997 sehingga perlu dimengerti beberapa hal. Pertama, tidak perlu diperdebatkan kapan pertama kali inovasi yang mengganggu tersebut muncul di dunia karena istilah inovasi yang mengganggu (yang sebelumnya teknologi yang mengganggu) baru diperkenalkan Christensen pada tahun 1997. Berbagai inovasi yang dapat dikatakan inovasi yang mengganggu dibatasi dalam lingkup setelah istilah itu diperkenalkan. Kedua, inovasi dapat dikatakan sebagai inovasi yang mengganggu jika inovasi tersebut membawa teknologi baru yang lebih murah dan memudahkan dibanding teknologi yang telah ada. Efisiensi yang ditawarkan karena harga yang murah pada akhirnya mengganggu teknologi lama yang mahal dan tidak efisien. Ketiga, inovasi yang mengganggu terjadi pada industri yang sama. Jika inovasi yang dilakukan tidak membuat pelaku industri lama terganggu, atau dilain pihak, secara tidak langsung mengganggu industri lain, maka inovasi tersebut tidak dapat dikatakan sebagai inovasi yang mengganggu.

Inovasi yang mengganggu terjadi di berbagai belahan dunia. Di Eropa misalnya, kasus terbesar yang pernah terjadi misalnya perusahaan Nokia. Ponsel yang di masa jayanya dijuluki sebagai ponsel sejuta umat itu pada akhirnya harus mengakui handphone bersistem android dan iOS sebagai inovasi yang mengganggu. Pada awalnya Nokia masih penuh percaya diri dengan sistem Symbiannya. Perusahaan itu merasa bahwa pasar yang dimiliki sangat tergantung dengan Symbiannya. Bahkan saat Apple merilis iPhone pada tahun 2007, Nokia tetap merasa tidak tersaingi dan meneruskan Symbiannya sebagai andalan. Sedangkan pesaing barunya, android, terus memantapkan posisinya dalam pasar. Pangsa pasar Symbian Nokia mulai turun ketika Apple mulai memperkenalkan iPhone 3G pada 2008. Akhir dari Symbian mulai terlihat saat Android diperkenalkan oleh Google melalui perangkat HTC. Mulai 2010, pangsa pasar Symbian Nokia terus turun bahkan hanya menyisakan 13,9 % pada tahun 2013.



**Gambar 2. Pangsa Pasar Nokia 2010-2013**

Sumber: Statista; <https://www.statista.com/statistics/216513/global-market-share-of-nokia/>

Studi kasus lain yang dilakukan oleh pemerintah Australia misalnya, juga menunjukkan adanya inovasi yang mengganggu. Studi oleh Australian Government: Productivity Commission pada tahun 2016 menunjukkan terjadi inovasi yang mengganggu di sektor manufacturing, transportasi, dan E-Commerce. Amazon menjadi *online retailer* dan pasar maya yang terbesar di Australia. Keberadaannya menggantikan pasar konvensional dan secara pasti akan menjadi pelaku *incumbent* dalam waktu singkat. Sistem roboting dan online data telah menggantikan input manual data dalam industri manufaktur di Australia. Teknologi baru telah menggantikan peran manusia dalam industri manufaktur. Tenaga kerja manusia dituntut untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya untuk mengoperasikan robot-robot dan sistem canggih lainnya. Dalam industri transportasi, teknologi transportasi umum dan pribadi otomatis mulai menggantikan transportasi yang dikendalikan secara manual. Perusahaan penyedia jasa transportasi manual mulai tergeser dengan penyedia jasa transportasi otomatis.

Sebagai negara berkembang, Amerika Latin juga tidak terhindar dari inovasi yang mengganggu. Menurut Latin American and Caribbean Competition Forum, dalam kajian berjudul *Disruptive innovation in Latin America and the Caribbean:*



*Competition enforcement challenges and advocacy opportunities* disebutkan terdapat dua industri yang sangat terpengaruh oleh inovasi yang mengganggu. Pertama, industri angkutan umum khususnya taksi, dan kedua, industri jasa keuangan. Taksi online Uber sangat pesat berkembang di Brazil, Chile, Columbia, Costa Rica, Mexico, dan Uruguay. Perkembangan inovasi taksi online sangat pesat sehingga mengganggu taksi konvensional. Bahkan pangsa pasar taksi konvensional turun rata-rata 7,5 % setiap tahun. Mobile banking merupakan inovasi yang mengganggu dalam industri finansial. Bankir mulai kehilangan pangsa pasar. Kreditur dan debitur dapat bertemu secara online di mana bank yang menyediakan sarana pertemuan di dunia maya.

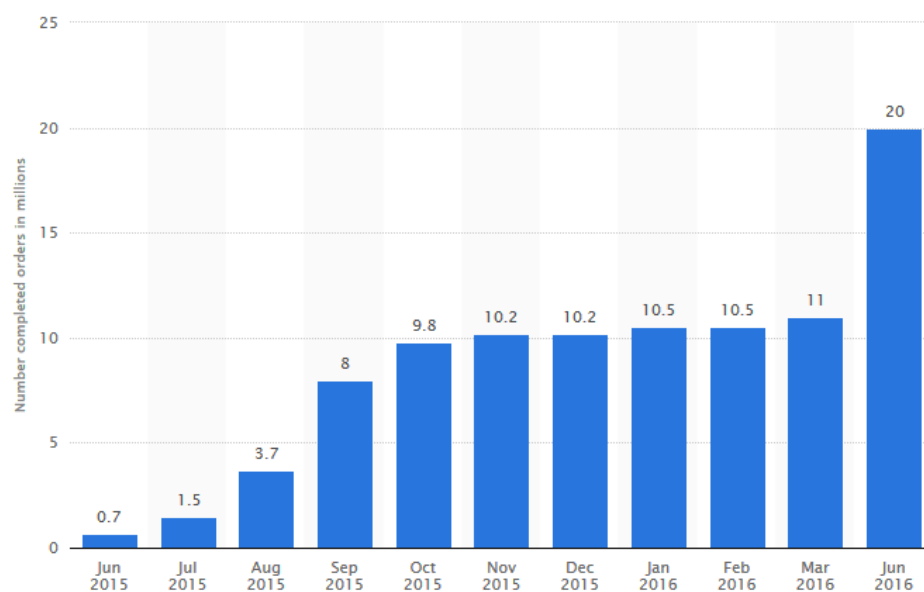
### **Inovasi yang Mengganggu di Indonesia**

Sama halnya di berbagai belahan dunia, Indonesia juga mengalami fenomena inovasi yang mengganggu. Akhir-akhir ini masyarakat Indonesia sering mendengar berita konflik antara pengemudi taksi konvensional dan taksi online. Ada juga konflik antara ojek konvensional dengan ojek online. Inovasi yang dibawa ojek online dapat dikatakan inovasi yang mengganggu. Hambatan yang kecil untuk memasuki pasar menjadikan industri transportasi sangat mudah dimasuki pemain baru, seperti ojek online. Dalam sub bab ini dan seterusnya, konteks inovasi yang mengganggu akan dipahami sebagai fenomena dengan konteks yang terjadi di Indonesia.

Armada angkutan umum online sangat disetujui adalah sebagai inovasi yang mengganggu. Keberadaan perusahaan angkutan umum konvensional, seperti taksi konvensional makin lama akan tergantikan dengan taksi online. Kemudahan yang ditawarkan membuat konsumen merasa sangat nyaman. Terlebih dengan tarif yang ditetapkan begitu murah membuat banyak konsumen angkutan konvensional berpindah ke angkutan online. Kondisi yang ditawarkan tersebut terasa sangat melengkapi hakikat utama manusia yang selalu mencari kemudahan. Terlebih sangat cocok dengan karakter penduduk Indonesia yang sangat senang dengan tarif murah dan juga akses yang mudah. Konsumen dapat berhenti tepat ditempat tujuan, bukan di halte. Konsumen dapat menghemat pengeluaran karena tarif yang murah.

Dua faktor utama, kemudahan dan kemurahan itulah yang menjadikan angkutan umum online sangat mudah diterima dan berkembang pesat.

Saat awal didirikan pada tahun 2011, belum begitu banyak yang mengenal Go jek, sebuah alternatif ojek online di Indonesia. Menurut tech in Asia, Gojek dimulai dengan dua puluh driver pada tahun 2011. Sampai akhir tahun 2016, driver Gojek sudah mencapai 200.00 orang. Semakin mantapnya posisi di pasar angkutan umum, membuat Go jek melebarkan bisnisnya ke kota lain seperti Yogyakarta, Surabaya, Manado, Medan, Semarang, dan Balikpapan. Di tengah perjalanan pada tahun 2015, Gojek mengalami peningkatan yang signifikan. Aplikasi Gojek telah didownload sebanyak 1.600.000 kali. Penggunaan juga meningkat tajam, bahkan 138% setiap bulannya. Pada tahun 2016, Gojek mengeluarkan layanan baru GoCar yang memberikan pelayanan transportasi mobil. Hingga pada akhirnya, pada akhir tahun 2016, nilai investasi Gojek tercatat sebesar US\$550 million.



**Gambar 3. Perkembangan order yang diselesaikan Gojek**

Sumber: Statista; <https://www.statista.com/statistics/712089/number-of-go-jek-s-monthly-completed-orderin-indonesia/>



**Gambar 4. Perkembangan Gojek tahun 2015**

*Sumber:* TechinAsia

Konflik sangat mungkin terjadi dalam menanggapi masuknya inovasi yang mengganggu (Sourdin, 2015). Seperti kasus Gojek, pada awal didirikan tidak ada perusahaan angkutan umum yang merasa tersaingi. Namun dengan semakin berkembangnya Gojek dan pangsa pasar yang makin lebar, mulailah banyak pihak *incumbent* yang merasa terganggu. Pada maret 2016 misalnya para pengemudi sebuah perusahaan taksi konvensional mulai merasa terancam dengan keberadaan Gojek. Mereka kemudian memprotes keras keberadaan Gojek dan meminta agar Gojek dilarang beroperasi. Konflik seperti itu memang tidak dapat dihindarkan ketika masyarakat yang bergantung pada sistem konvensional mulai dihadapkan pada teknologi baru yang dirasa mengganggu. Protes terhadap keberadaan angkutan online sebenarnya adalah bentuk ketidaksiapan menerima teknologi baru sehingga menganggap teknologi tersebut merupakan hal yang salah.

Begitu banyak inovasi yang mengganggu yang ada di Indonesia. Selain Gojek yang menjadi contoh utama, terdapat beberapa contoh lain, misalkan, traveloka yang menggantikan sistem pemesanan tiket konvensional. Kehadiran traveloka tentu akan mengganggu keberlangsungan bisnis agen tiket pesawat di berbagai daerah. Bahkan bidang kedokteran juga tidak tertinggal untuk terkena dampak dari inovasi yang mengganggu. Munculnya Dokterku, KlikDokter, dan beberapa

layanan konsultasi online kesehatan lainnya menyebabkan dampak yang tidak kecil. Setiap waktu ada dokter yang menjawab berbagai pertanyaan secara online. Meskipun belum sampai pada tahap memberikan resep, namun untuk beberapa gangguan kesehatan ringan tentu inovasi ini sangat membantu. Dalam industri perdagangan barang, hadirnya OLX, tokopedia, dan berbagai situs lainnya mulai menggantikan toko barang konvensional. Sekarang pedagang tidak perlu repot memajang barang dagangan dan menyewa pramuniaga. Pembeli juga tidak perlu repot untuk berkunjung ke toko secara fisik. Kehadiran toko online ini juga merupakan inovasi yang mengganggu.

Indonesia dilihat dari sisi konsumen pada dasarnya memang menyambut baik berbagai inovasi baru yang dikatakan mengganggu tersebut. Meski demikian, kesiapan produsen *incumbent* masih perlu ditingkatkan untuk menerima inovasi yang ada. Pengusaha yang telah mapan seharusnya sadar betul bahwa dalam keadaan arus global dan modernisasi seperti sekarang, keberadaan inovasi yang mengganggu di Indonesia adalah sebuah keniscayaan. Berbagai protes yang dilakukan bahkan sampai dengan menggunakan kekerasan merupakan cara yang sangat tidak bijak dalam menanggapi hadirnya inovasi baru di Indonesia. Di sinilah peran pemerintah sebagai regulator sangat diperlukan untuk menemukan solusi dengan cara konsolidasi.

### **Regulasi dan Pemerintah: Kesiapan Menerima Inovasi**

Dalam konteks pasar bebas, inovasi yang mengganggu merupakan sebuah alternatif yang menawarkan efisiensi. Di sisi lain, jika dilihat dari korporasian, keberadaan inovasi yang mengganggu tentu tidak dapat dikatakan inovasi itu baik begitu saja. Secara singkat dapat dikatakan sesuai definisi yang dibangun sebelumnya, bahwa inovasi yang mengganggu merupakan sebuah temuan teknologi yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Dengan demikian, inovasi tersebut tentu tidak mempunyai, atau setidaknya belum mempunyai aturan yang menetapkan bagaimana teknologi tersebut harus bekerja.

Peran regulasi dan pemerintah sangat diperlukan untuk meminimalisir konflik yang terjadi akibat munculnya inovasi (Brummer, 2015)<sup>1</sup>. Pemangku kepentingan tentu perlu duduk bersama membahas bagaimana seharusnya kebijakan dibuat untuk mengayomi semua pihak. Permasalahan yang jelas terlihat adalah, berbagai bentuk inovasi tersebut hadir dalam bentuk perusahaan. Dalam sebuah perusahaan apapun bentuknya tentu akan mementingkan pemegang saham, karyawan, lalu konsumen. Urutan tersebut jelas menunjukkan bahwa inovasi baru yang muncul sebagai perusahaan harus jelas posisinya dalam pembangunan Indonesia. Contoh adalah Uber, perusahaan tersebut berbasis di Amerika, sehingga tentu pemilik modal akan didahulukan kepentingannya. Dengan demikian, tanpa adanya regulasi yang jelas tentu akan memperluas efek negatif yang ditimbulkan oleh Uber. Jelas tanpa ada regulasi maka Uber tidak termasuk dalam angkutan umum sehingga tidak dikenakan pajak sehingga manfaatnya untuk negara tidak dapat dirasakan. Masyarakat secara umum tentu akan dirugikan.

Regulasi seharusnya menjadikan hal umum menjadi mudah, memudahkan masyarakat. Bukan hal yang bijak jika masyarakat sepakat untuk menolak inovasi dengan teknologi baru yang memudahkan hanya karena inovasi tersebut mengganggu keberadaan teknologi yang lama. Sempat terbit Surat Pemberitahuan Nomor UM.3012/1/21/Phb/2015 oleh menteri perhubungan yang isinya melarang ojek online untuk beroperasi. Bukan hal yang bijak juga jika menyerahkan inovasi yang mengganggu tersebut langsung kepada sistem pasar bebas. Dengan diserahkannya pada pasar bebas, tentu hal tersebut akan memberikan dampak mematikan perusahaan dengan teknologi yang lama. Hal yang mendekati bijak adalah dibentuknya sebuah regulasi baru yang mengatur keberadaan inovasi baru yang mengganggu inovasi lama tersebut. Pemerintah sebagai regulator tentu perlu mengkaji melalui dinas terkait (misalnya DisHub untuk Gojek dan Uber) apa saja yang perlu diatur dalam menyikapi keberadaan inovasi tersebut. Pemerintah juga

---

<sup>1</sup> Merupakan ringkasan dari pembahasan oleh Brummer, C. (2015) dalam paper : Disruptive Technology and Securities Regulation. Halaman 3-6. Dalam konteks ini, pemerintah dan regulasi merupakan dua hal yang berbeda.

tidak dapat menafikkan kearifan lokal di setiap kota. Keberadaan inovasi baru yang mengganggu pasti akan berbeda penanganannya untuk setiap daerah. Untuk itu perlu dikaji bagaimana penanganan di masing- masing daerah supaya konflik yang terjadi tidak menimbulkan kerugian yang besar tapi justru mampu memberikan kontribusi untuk pembangunan ekonomi Indonesia.

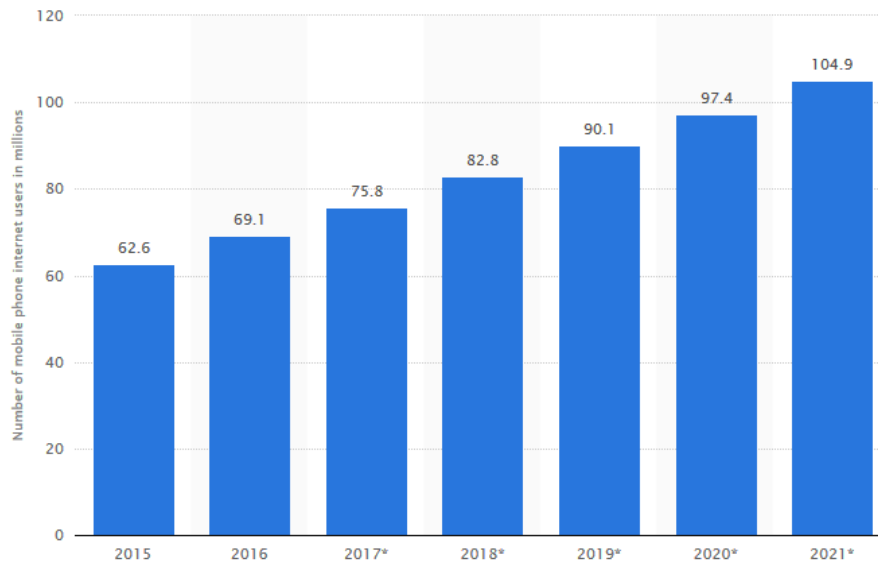
### **Inovasi Hanya Mampu dikalahkan dengan Inovasi**

Inovasi yang mengganggu sebenarnya mengganggu bagi teknologi yang telah lama ada. Dengan demikian sangat tidak tepat apabila perusahaan yang menganut teknologi lama protes dan melarang inovasi yang baru untuk bekerja. Misalkan saja ojek konvensional yang menyatakan bahwa seharusnya ojek online tidak bisa beroperasi karena termasuk dalam angkutan ilegal. Bahkan jika dicermati dengan baik, ojek konvensional juga ilegal karena tidak terdapat definisi ojek dalam aturan Dishub mengenai angkutan umum. Persaingan usaha akan selalu ada, maka diperlukan kedewasaan berpikir agar inovasi yang memudahkan banyak orang dapat terus dirasakan manfaatnya.

Berbagai inovasi yang dilakukan baik di dalam maupun diluar negeri seharusnya mampu untuk diadopsi. Dalam dunia usaha dikenal prinsip amati, tiru, modifikasi. Tentu prinsip tersebut sangat relevan untuk melawan inovasi yang mengganggu. Sebagai perusahaan *incumbent* seharusnya sadar bahwa pesaing tidak akan tinggal diam dan terus melakukan inovasi. Saat melakukan inovasi, ada baiknya perusahaan lama itu mengamati bagaimana proses yang terjadi sehingga pada akhirnya mampu untuk menyaingi kembali. Jika hal tersebut memang sangat sulit dilakukan karena satu dan lain hal, masih ada jalan lain, berkolaborasi. Hal ini seperti mulai dilakukan perusahaan Blue Bird (taksi konvensional) yang bergabung dengan Gojek. Dengan kolaborasi yang telah disepakati pembagian keuntungannya, tentu justru akan meningkatkan pelayanan yang mungkin saja akan meningkatkan pendapatan bagi kedua belah pihak.

Dewasa ini masyarakat Indonesia betul- betul tidak dapat terlepas dari gadget. Ini seharusnya menjadi kesadaran pelaku dunia usaha untuk mengembangkan bisnisnya secara online. Diperkirakan pada tahun 2021, ada 104,9 juta orang yang

mampu dan konsisten menggunakan internet melalui gadget (Statista; Gambar 1.6). Hal tersebut seharusnya disadari sebagai sebuah potensi untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal melalui berbagai platform gadget, seperti aplikasi online di iOS, Android, MIU, dan lain sebagainya.



**Gambar 5. Pengguna Internet Melalui Gadget (Indonesia, dalam Juta orang)**

Sumber: Statista; <https://www.statista.com/statistics/558642/number-of-mobile-internet-user-in-indonesia/>

### **Kesimpulan: *Cost and Benefit on Disruptive Innovation***

Kasus inovasi yang mengganggu sangat kompleks dan sangat luas. Penggunaan analisa biaya dan manfaat pada dasarnya digunakan untuk menilai apakah proyek layak untuk dijalankan. Dengan demikian akan sangat sulit menilai biaya dan manfaat dari keseluruhan inovasi yang mengganggu yang muncul di Indonesia, kecuali untuk menilai salah satu dari sekian banyak inovasi yang ada. Untuk itu langkah lebih bijak untuk menilai secara keseluruhan akan biaya dan manfaat yang ditimbulkan oleh inovasi yang mengganggu secara *general*.

Pembahasan yang dipaparkan sebelumnya sebenarnya telah banyak menjelaskan mengenai manfaat dan biaya yang harus ada akibat munculnya inovasi baru yang mengganggu. Manfaat yang timbul akibat inovasi baru yang mengganggu adalah:

1. Dimudahkannya konsumen dalam mencukupi kebutuhan. Dengan memotong biaya yang dikeluarkan, perusahaan yang menggunakan teknologi terbaru mampu menekan biaya sehingga dapat menetapkan harga jauh lebih rendah daripada perusahaan *incumbent*. Dengan demikian, semakin murah biaya yang dikeluarkan konsumen semakin membuat konsumen sejahtera.
2. Teknologi yang memudahkan. Munculnya inovasi yang baru tentu akan membawa teknologi yang baru dan canggih, setidaknya dibandingkan dengan teknologi yang telah lama ada. Dengan demikian dapat dikatakan terjadi transfer teknologi menuju yang lebih modern.
3. Memacu persaingan berbasis inovasi. Indonesia merupakan negara yang tidak dapat begitu saja makmur tanpa adanya inovasi. Dengan adanya inovasi yang mengganggu, maka perusahaan dalam industri dipaksa untuk melakukan inovasi sehingga terus memperbaiki layanannya.
4. Mengurangi jumlah pengangguran. Inovasi yang dilakukan akan memberikan kesempatan lapangan kerja yang baru. Jika tidak membuka lapangan baru, setidaknya dapat memperluas lapangan kerja yang sudah ada. Terlebih dengan inovasi dapat memberikan kesempatan kerja baru dengan upah yang lebih baik dibanding dari lapangan pekerjaan yang sudah ada sebelumnya.
5. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Teknologi yang mengganggu sesuai dengan teori Schumpeter akan meningkatkan produktivitas akibat efisiensi. Dengan adanya kedua hal tersebut maka akan menambah kualitas dan kuantitas barang yang diproduksi. Di lain sisi, inovasi juga akan meningkatkan konsumsi masyarakat setelah sebelumnya pendapatannya meningkat. Perkembangan yang menjadi titik akhir adalah meningkatnya jumlah Produk Domestik Bruto. Jika setiap inovasi dapat menghasilkan nilai tambah yang lebih besar dan relatif bertahan setiap tahunnya, maka akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi dalam jangka panjang.

Adapun biaya yang timbul akibat adanya inovasi yang mengganggu adalah:



1. Munculnya konflik kepentingan dari perusahaan *incumbent*. Sebagai perusahaan yang telah konsisten berada dalam pasar, tentu akan merasa terganggu oleh perusahaan baru yang masuk membawa teknologi yang dapat menggantikan teknologinya. Tentu hal ini akan disikapi oleh *incumbent* dengan berusaha menghalangi pendatang baru masuk pasar. Dengan demikian tentu akan terjadi konflik. Maka perlu adanya peran pemerintah sebagai regulator.
2. Biaya finansial dari negara untuk mengatur dan membuat peraturan bagi inovasi baru yang mengganggu. Dalam mengatur dan membuat peraturan, tentu tidak sedikit biaya yang harus dikeluarkan pemerintah. Mulai dari studi yang dilakukan, hingga penertiban memerlukan biaya yang pasti relatif besar.
3. Kemungkinan disruptive yang berubah menjadi dispute. Dalam skala besar, penolakan akan inovasi ini sangat mungkin terjadi. Dengan adanya penolakan tersebut tentu akan mematikan dunia bisnis. Pengembangan dan peningkatan produk tidak akan tercapai sehingga tujuan pembangunan ekonomi justru tidak tercapai.

Berbagai inovasi yang mengganggu tidak selamanya akan memberikan dampak negatif. Ada banyak *best practice* yang dapat diulas dalam menghadapi inovasi yang mengganggu. Misalkan saja pemerintah Yogyakarta yang mengeluarkan himbauan (walaupun tidak tertulis) agar ojek online tidak mengambil penumpang di stasiun, bandara dan daerah yang digunakan sebagai pangkalan ojek. Dengan memperhatikan kearifan lokal maka konflik dapat diredam. Contoh yang lain misalkan Bandung yang justru menghimbau pelaku ekonomi kreatif untuk memasarkan produknya lewat pasar online. Dengan kolaborasi yang baik tentu akan meningkatkan pendapatan para pelaku usaha industri kreatif.

Hal yang paling penting perlu dimengerti adalah bahwa inovasi yang mengganggu merupakan sebuah keniscayaan. Inovasi tersebut tidak dapat ditolak karena akan mematikan kreatifitas, juga tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan merusak struktur pasar. Inovasi yang mengganggu merupakan teknologi

berguna yang liar (karena belum diatur) yang perlu untuk diatur dan diambil manfaatnya. Masa transisi memang merupakan masa yang riskan akan timbulnya berbagai efek negatif seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka sangat diperlukan peran pemerintah untuk mengadakan sebuah regulasi yang mampu mengatur inovasi yang mengganggu tersebut. Regulasi yang dikeluarkan tentu tidak dibenarkan jika justru mempersulit bahkan dapat mematikan proses inovasi yang ada. Setelah masa transisi pemerintah masih perlu untuk mengawasi inovasi baru yang mengganggu tersebut. Pada akhirnya, setiap pasar akan menyesuaikan karena setiap permintaan akan membentuk penawarannya sendiri. Semua produsen pada akhirnya akan menyesuaikan dengan berbagai inovasi yang ada.

## References

- Australian Government: Productivity Commission. (2016). *Digital Disruption: What do governments need to do?* Canberra: Commonwealth of Australia.
- Brummer, C. (2015). Disruptive Technology and Securities Regulation. *Fordham Law Review*, 84(3), 1-37.
- Gilbert, R. (t.thn.). Looking for Mr. Schumpeter: Where Are We in the Competition-Innovation Debate? *University of California at Berkeley*.
- Global Forum on Competition. (2015). THE IMPACT OF DISRUPTIVE INNOVATIONS ON COMPETITION LAW ENFORCEMENT: Contribution from Japan. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Inge, G., Wahyuningtyas, s., & Valcke, P. (2014). How Google and others upset competition analysis: disruptive innovation and European competition law. Brussels: International Telecommunications Society. Diambil kembali dari <http://hdl.handle.net/10419/101378>
- Klimek, P., Hausmann, R., & Thurner, S. (2012). Empirical Confirmation of Creative Destruction from World Trade Data. *PLoS ONE*, 1-10.
- Latin American and Caribbean Competition Forum. (2016). Disruptive innovation in Latin America and the Caribbean: Competition enforcement challenges and advocacy opportunities. Mexico City: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- McGinnis, J. O., & Pearce, R. G. (2015). The Great Disruption: How Machine Intelligence Will Transform The Role of Lawyers in The Delivery of Legal Services. *Fordham Law Review*, 82, 3041-3067.
- McKinsey Global Institute. (2013). *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy*. McKinsey Global Institute.
- Oakey, R. P. (2015). Schumpeterian economics: some observations on the relevance of his theoretical contributions to the management of industrial research and development. *RADMA and John Wiley & Sons Ltd*, 386-398.
- ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT. (2015). *SYSTEM INNOVATION: SYNTHESIS REPORT*. OECD.
- Pratama, A. M. (2016). Tak Terima Temannya Di-"sweeping", "Driver" Go-Jek Serbu Sopir Taksi. Jakarta: Kompas.Com. Diambil kembali dari <http://megapolitan.kompas.com/read/2016/03/22/11445311/Tak.Terima.Temannya.Di-.sweeping.Driver.Go-Jek.Serbu.Sopir.Taksi>

- Pre-University Category. (2015). *Disruptive Innovation and Competition Policy: Friend or Foe?* Pre-University Category.
- Sourdin, T. (2015). Justice and Technological Innovation. *Civil Justice Research*, 1-13.
- Statista. (2017). *Global market share held by Nokia in the mobile device market from 2010 to 2013*. Dipetik 2017, dari <https://www.statista.com/statistics/216513/global-market-share-of-nokia/>
- Sukirno, S. (1978). *Ekonomi Pembangunan: Proses, Masalah, dan Dasar Kebijaksanaan*. Medan: Borta Gorat.
- TechinAsia. (2016, August 13). *Techinasia.com*. Dipetik Juni 2017, dari <https://www.techinasia.com/how-go-jek-became-unicorn>
- Toh, H. L. (2016). Disruptive Innovation: Implications for Enforcement of Competition Law. OECD Global Forum on Competition.
- Wahid, A. B. (2017). Demo di Tangerang, Massa Sopir Angkot Cegat Driver Ojek Online. Jakarta: Detiknews. Diambil kembali dari <https://news.detik.com/berita/d-3441190/demo-di-tangerang-massa-sopir-angkot-cegat-driver-ojek-online>