

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren penggunaan teknologi digital saat ini memunculkan era baru dalam perekonomian yang disebut sebagai era ekonomi baru. Era ekonomi baru ini ditandai dengan arus data dan informasi yang sangat cepat, juga lingkungan yang semakin cepat berubah dan semakin sulit diprediksi. Era ekonomi baru ini juga dapat mendorong pelaku ekonominya untuk dapat lebih bersaing di persaingan global. McKinsey Global Institute (MGI) dalam laporannya menjelaskan bahwa era baru persaingan global memungkinkan perusahaan mencapai pasar internasional dengan model bisnis yang kurang padat modal. Hal tersebut berdampak pada risiko dan tantangan, terutama bagi negara, untuk membuat kebijakan baru agar dapat sejalan dengan perkembangan ini.

Berkembang dari era ekonomi baru ini, saat ini terdapat sektor ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif tidak seperti sektor ekonomi lainnya yang bergantung pada pemanfaatan sumber daya alam, tetapi lebih bertumpu pada keunggulan sumber

daya manusianya. Ekonomi kreatif saat ini menjadi sektor yang diunggulkan di Indonesia dan kelak diharapkan dapat menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Kemunculan ekonomi kreatif di Indonesia diinisiasi sejak tahun 2006 dan terus berkembang hingga pada tahun 2015 diterbitkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif.

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) merupakan lembaga non kementerian yang bertanggung jawab terhadap pemerintah atas perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Bekraf telah menetapkan 16 subsektor industri kreatif yang menjadi fokusnya. Berikut ini adalah rincian subsektor tersebut.

- | | |
|--------------------------------------|------------------------|
| 1. Aplikasi & Pengembangan Permainan | 9. Kriya |
| 2. Arsitektur | 10. Kuliner |
| 3. Desain Interior | 11. Musik |
| 4. Desain Komunikasi Visual | 12. Penerbitan |
| 5. Desain Produk | 13. Periklanan |
| 6. Fashion | 14. Seni Pertunjukan |
| 7. Film, Animasi, dan Video | 15. Seni Rupa |
| 8. Fotografi | 16. Televisi dan Radio |

Dari 16 subsektor yang ditetapkan Bekraf, terdapat Subsektor Aplikasi & Pengembangan Permainan dan juga Subsektor Film, Animasi, & Video yang sangat berkaitan erat dengan penggunaan teknologi telekomunikasi,

multimedia, dan informatika. Pada awalnya ketiga hal tersebut berkembang secara terpisah. Namun seiring perkembangannya, ketiga hal tersebut membaaur menjadi apa yang dikenal dengan telematika (telekomunikasi, multimedia, dan informatika). Hal ini dipahami sebagai sistem elektronik dengan basis digital.

Telematika dapat diterapkan ke berbagai sektor kehidupan dan industri sebagai penunjang kinerja usaha seperti pada sektor sosial, ekonomi, dan budaya. Bentuk telematika yang saat ini dapat dikenali di antaranya yaitu e-government, e-commerce, e-learning, dan sebagainya.

Dunia telematika saat ini menjadi hal yang cukup menarik bagi berbagai kalangan, terutama para generasi muda yang kehidupannya sangat dekat dengan keberadaan teknologi. Bagi organisasi, industri, dan pemerintahan pun telah melihat pentingnya kebutuhan atas bidang telematika. Salah satu daerah di Indonesia yang menyadari potensi sektor ini adalah Kota Cimahi yang berada di Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Kota Cimahi merupakan kota yang berbatasan langsung dengan Kota Bandung dan Kabupaten Bandung Barat. Jumlah penduduk Kota Cimahi pada tahun 2014 yaitu sebanyak 579.015 jiwa yang mana sekitar 65% nya merupakan penduduk usia produktif (Badan Pusat Statistik Kota Cimahi). Kota yang memiliki luas wilayah 40,2 KM² ini tidak memiliki banyak kekayaan sumber daya alam.

Ada beberapa bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan di Kota Cimahi, di antaranya adalah seni kriya & kerajinan, kuliner, film & animasi, dan aplikasi

& permainan. Seiring perkembangannya, saat ini subsektor film & animasi dan aplikasi & permainan dikategorikan sebagai Industri Kreatif Bidang Telematika. Industri Kreatif Bidang Telematika ini didorong untuk menjadi industri unggulan di Kota Cimahi yang diharapkan dapat bersaing di tingkat nasional dan internasional. Meskipun terdapat Industri Kreatif Bidang Aplikasi & Permainan, tetapi di Kota Cimahi sendiri saat ini sedang berfokus pada pengembangan Industri Film dan Animasinya.

Pemilihan Industri Kreatif bidang Film dan Animasi sebagai bidang unggulannya bukan tanpa dasar. Pada tahun 2004, pemerintah Kota Cimahi melakukan riset yang bekerja sama dengan Institut Teknologi Bandung (ITB). Riset tersebut merekomendasikan bahwa Kota Cimahi perlu mengembangkan sektor teknologi informasi. Hal inilah yang mendasari konsep “*Cimahi Cyber City*” yang dideklarasikan pada tahun 2005, yaitu sebuah konsep pengembangan kota yang berbasis *Information & Communication Technology* (ICT). Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, pada tahun 2009 dilakukan riset kembali oleh PT. Sembilan Matahari yang menghasilkan rekomendasi yaitu Kota Cimahi perlu mengembangkan Animasi dan Film. Menindaklanjuti rekomendasi tersebut, sebagai inisiasinya pemerintah kota menghimpun pelaku ekonomi kreatif di Cimahi yang kemudian membentuk *Cimahi Creative Association* (CCA) sebagai asosiasi yang menghimpun para pelaku ekonomi kreatif di Cimahi.

Cimahi Creative Association (CCA) merupakan wadah untuk menghimpun para pelaku industri kreatif di Cimahi, sebagai inkubator, dan juga berperan

sebagai penghubung pelaku industri dengan pemerintah kota. Ruang lingkungannya yaitu industri kreatif yang ada di Kota Cimahi (bidang seni kriya & kerajinan, kuliner, dan telematika). Berbagai pelatihan dan kegiatan diadakan oleh CCA untuk meningkatkan daya saing industri kreatif Cimahi, termasuk untuk Sub-Bidang Film dan Animasi-nya yang merupakan sub-bidang industri kreatif unggulan di Kota Cimahi. Hal ini dapat dicontohkan dengan adanya acara *Baros International Animation Festival (BIAF)* yang rutin diselenggarakan sejak tahun 2013.

Konsep *triple helix* yaitu sebuah konsep yang menjelaskan hubungan atau keterkaitan antara universitas, industri, dan pemerintah dalam suatu *knowledge society*. Gabungan perspektif dari ketiganya dapat menggali potensi inovasi dan pengembangan ekonomi. Hal ini terlihat dengan keterlibatan Pemerintah Kota Cimahi sebagai pemangku kebijakan, perusahaan atau *start-up* film & animasi sebagai pelaku industri, dan juga sekolah-sekolah dan universitas-universitas di Cimahi, Bandung, bahkan yang berada di berbagai wilayah Indonesia lainnya yang melakukan sinergi untuk menggali potensi industri film & animasi di Kota Cimahi.

Sejak awal diinisiasi, Sub-bidang Industri Film dan Animasi Cimahi sempat berkembang dan terbangun hingga 10 (sepuluh) studio animasi, baik yang *start-up* maupun yang berbentuk perusahaan. Dari hasil produknya, film animasi yang dihasilkan di sini diklaim dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Studio animasi yang ada belum dapat optimal berkembang. Berbagai faktor diperkirakan sebagai penyebabnya, di antaranya yaitu minimnya investor yang menanamkan modalnya di sini, kemampuan produksi yang masih skala kecil sehingga sulit bersaing dengan studio animasi besar lainnya, hingga keterbatasan sumber daya manusia, baik dari segi kecakapan maupun dari segi minat bekerja di industri ini.

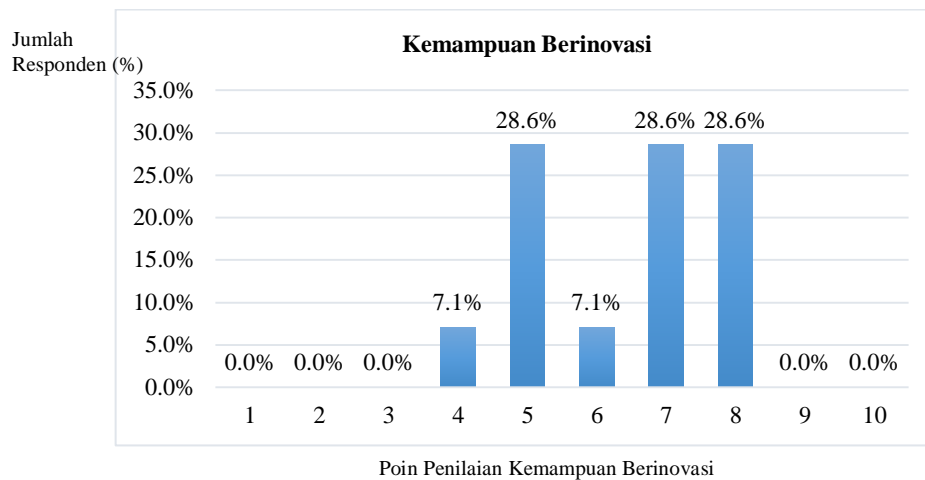
Animasi dan Film sebagai bagian dari ekonomi kreatif yang sangat ditopang oleh informasi, pengetahuan, dan kemampuan dari sumber daya manusia (SDM), memerlukan SDM yang tidak hanya kreatif dalam menciptakan sesuatu, namun juga inovatif dalam menerapkan perubahan-perubahan di kondisi yang baru agar dapat bersaing dan unggul, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi di Kota Cimahi bahkan hingga tingkat nasional.

Kreatif tidak sama dengan inovasi, tapi keduanya saling berhubungan. Dalam sebuah proses inovasi terdapat tahapan proses kreatif. Pada dasarnya, proses kreatif berhenti saat tercipta sesuatu yang baru (*to create*), sementara inovasi adalah bagaimana sesuatu yang baru tersebut digunakan untuk menyelesaikan atau memberi solusi pada masalah yang ada.

Hasil survei awal terhadap 14 pekerja di Industri Film dan Animasi Kota Cimahi menunjukkan sebanyak 64,3% responden “sangat setuju” bahwa kemampuan berinovasi diperlukan pada masing-masing individu yang terlibat di industri film dan animasi. Sementara 35,7% sisanya berpendapat “setuju”

akan hal tersebut. Mengingat industri ini merupakan industri yang ditopang oleh kemampuan SDM-nya, maka inovasi yang dihasilkan suatu perusahaan/industri tidak terlepas dari kemampuan berinovasi SDM sebagai pelaku industri.

CCA sebagai asosiasi yang menghimpun para pekerja kreatif film dan animasi menilai kemampuan inovasi secara teknis SDM di sub-bidang industri tersebut masih mumpuni dan dapat bersaing. Namun inovasi secara manajemen bisnis dan organisasi dirasakan masih belum begitu memuaskan. Para pekerja pada umumnya hanya memperhatikan isu-isu yang merupakan bagian pekerjaannya saja. Penggunaan instrumen atau sistem kerja pun masih mengadopsi cara-cara yang sudah ada. Implementasi dan pengembangan ide-ide baru yang inovatif pun masih perlu terus didorong. Hal ini juga tergambar dari hasil survei awal yang menunjukkan hasil penilaian sendiri (*self assessment*) terkait tingkat kemampuan berinovasi para responden. Penilaian dilakukan dengan memilih poin 1 hingga 10 (poin 1 untuk sangat buruk hingga poin 10 untuk sangat baik) dan hasilnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1

Survei Awal Kemampuan Berinovasi Individu

Sumber: Pengolahan Data Survei Awal

Dari hasil *self assessment* sederhana tersebut didapatkan nilai rata-rata kemampuan berinovasi yaitu 6,43 dari nilai maksimum 10,00. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berinovasi pekerja industri sub-bidang film dan animasi di Kota Cimahi belum optimal.

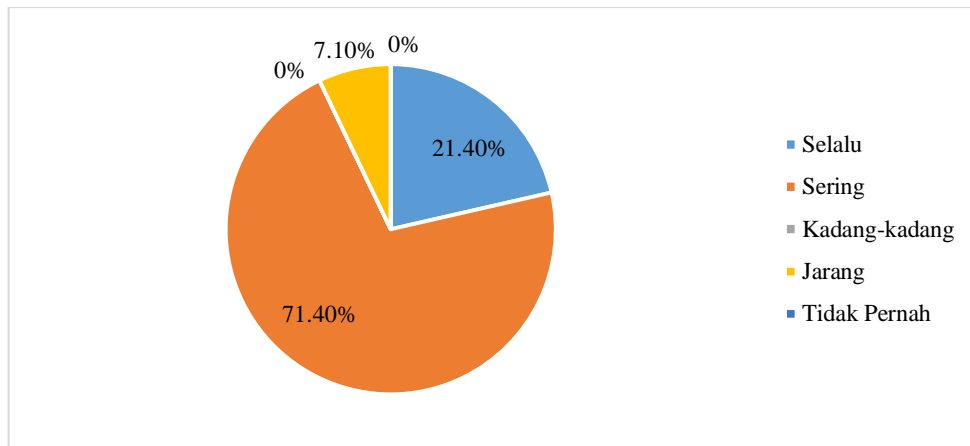
Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pekerja/pelaku usaha film & animasi, didapatkan bahwa pada umumnya masing-masing pekerja memiliki kreativitas yang memadai. Hal ini ditunjukkan dengan hasil produk film animasi dan TI yang secara kualitas dapat disandingkan dengan hasil produk dari perusahaan besar, namun belum dapat memberi solusi untuk meningkatkan daya saing. Misalnya jumlah film animasi yang diproduksi yang masih terbatas, jangkauan penayangan film animasi di media-media belum luas, hingga pendanaan atau investasi yang belum menyeluruh. Sumber daya manusia yang memiliki *innovation capability* yang tinggi seharusnya dapat

memberikan solusi atas permasalahan tersebut, baik dalam aspek produksi, pengelolaan organisasi, pengelolaan keuangan, pemasaran, hingga aspek lingkungan makro. Kondisi ini menunjukkan adanya celah antara *innovation capability* yang seharusnya dimiliki oleh para pekerja Industri Film dan Animasi Cimahi dengan *innovation capability* yang dimiliki saat ini oleh pekerja tersebut.

Berbicara tentang *personal knowledge management*, saat ini terdapat konsep PKM yang telah dikembangkan menjadi PKM 2.0, yaitu sebuah konsep PKM yang menambah perspektif baru melalui kaca mata Web 2.0. *Personal Knowledge Management 2.0* dapat dilihat dengan penggunaan situs, e-mail, blog, media sosial, hingga platform berbagi dokumen oleh individu-individu untuk mengelola berbagai informasi yang dimilikinya, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Konsep PKM 2.0 dapat dilihat pada individu-individu yang memiliki intensitas tinggi dalam interaksinya dengan Web 2.0, atau sering menggunakan platform Web 2.0, baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam pekerjaan. Hasil survei awal yang dilakukan menunjukkan seluruh responden memanfaatkan Web 2.0 untuk mendukung mereka dalam menyelesaikan pekerjaan. Misalnya menggunakan sosial media untuk berinteraksi dan berkoordinasi dengan klien atau rekan kerja, menggunakan media *document sharing* untuk berbagi dokumen pekerjaan, mencari ide dan pengetahuan di blog atau situs berbagi video, hingga mengunggah portofolio film dan animasi di situs berbagi video dan media sosial. Berikut ini merupakan hasil survei awal tersebut yang

menggambarkan intensitas penggunaan Web 2.0 pada pekerja industri telematika Kota Cimahi.



Gambar 1.2

Survei Awal Intensitas Penggunaan Web 2.0 dalam Pekerjaan

Sumber: Pengolahan Data Survei Awal

Inovasi merupakan hasil dari suatu proses yang, selain melibatkan kreativitas, juga menggunakan sekumpulan informasi. Arus informasi saat ini sangat cepat dengan keberadaan internet dan Web 2.0. Maka tidak heran muncul istilah *internet of things*, yang artinya segala informasi bisa ditemukan di internet. Untuk dapat memanfaatkan informasi yang ada di internet tersebut, seorang individu perlu memiliki kemampuan *personal knowledge management 2.0* yang baik, sehingga pada akhirnya dapat mendorong pengembangan inovasi.

Survei awal juga sedikit mengukur sejauh mana responden menggunakan platform Web 2.0 dalam mengelola pengetahuan individu. Pengelolaan pengetahuan individu dengan Web 2.0 secara sederhana dapat dilakukan

dengan 3S, yaitu *seek*, *sense*, dan *share*. Proses mencari informasi (*seek*) dapat dicontohkan dengan menggunakan mesin pencari, sosial media, newsletter, portal berita, *e-book*, *e-paper/e-journal*, *audio/video streaming*, dan lain-lain untuk mencari informasi terbaru. Proses menyintesis informasi (*sense*) dapat dicontohkan dengan penggunaan document sharing *platform* (Google Drive, Evernote, dan lain-lain), menulis di blog dengan kutipan sumber lain, menulis review, mengarsipkan informasi dalam jaringan, dan lain-lain. untuk mengumpulkan dan menganalisis/menyintesis informasi. Sementara proses membagikan informasi (*share*) dapat dicontohkan dengan membagikan tulisan/artikel di blog/sosial media/e-mail, *online presentation*, partisipasi dalam komentar di sosial media, dan lain-lain untuk membagikan informasi yang telah dianalisis/disintesis kepada orang lain.

Tabel 1.1 Survei Awal Penggunaan Web 2.0 dalam Mengelola Pengetahuan Individu

Sumber: Pengolahan Data Survei Awal

| Responden | Nilai | | |
|-----------|-------------|--------------|--------------|
| | <i>Seek</i> | <i>Sense</i> | <i>Share</i> |
| 1 | 8 | 10 | 7 |
| 2 | 8 | 8 | 8 |
| 3 | 8 | 7 | 8 |
| 4 | 7 | 7 | 1 |
| 5 | 9 | 8 | 8 |
| 6 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 10 | 10 | 10 |
| 8 | 9 | 9 | 5 |
| 9 | 10 | 7 | 4 |

| | | | |
|------------------|------------|------------|------------|
| 10 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 8 | 8 | 8 |
| 12 | 6 | 6 | 6 |
| 13 | 9 | 9 | 5 |
| 14 | 9 | 9 | 9 |
| Jumlah | 103 | 100 | 81 |
| Rata-rata | 7.4 | 7.1 | 5.8 |

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa dalam proses pencarian informasi dan sintesis informasi, secara rata-rata dapat dikategorikan baik (rata-rata 7,4 dan 7,1 dari nilai maksimum 10,0). Namun informasi yang telah dikumpulkan dan diolah oleh masing-masing individu tersebut kurang terbagikan kepada pihak lain atau rekan kerjanya, yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 5,8 dari nilai maksimum 10,0. Sejalan dengan hasil tersebut, Sulistiyani dan Harwiki (2016) dalam artikelnya menyatakan bahwa kemampuan berinovasi dapat ditingkatkan melalui adanya perilaku *knowledge sharing*.

Pengelolaan pengetahuan individu dapat dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas modal sosial yang dimilikinya. Semakin banyak dan berkualitas hubungan/koneksi yang dimiliki seorang individu, maka kualitas dan kuantitas pengetahuan yang didapatnya pun akan meningkat. Misalnya, kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki akan menjadi berbeda antara mereka yang memiliki koneksi yang baik ke pemerintahan, media, maupun profesional, dibandingkan dengan mereka yang hanya memiliki koneksi dengan lingkup yang lebih sedikit. Kualitas dan kuantitas koneksi yang dimiliki pekerja/pelaku usaha di industri film & animasi Cimahi bisa jadi masih terbatas, hanya dalam lingkup kecil industri. Hal ini karena pada umumnya para pekerja di sini

merupakan angkatan kerja baru yang masih berfokus pada peningkatan kemampuan teknis dalam profesinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengajukan usulan untuk melakukan penelitian dengan judul ***Personal Knowledge Management 2.0 dan Hubungannya terhadap Innovation Capability dengan Social Capital sebagai Moderator.***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul pada Sub-bidang Industri Film & Animasi Kota Cimahi salah satunya adalah kemampuan *innovation capability* pada para pekerjaannya yang masih kurang, sehingga kemampuan perusahaan rintisan/*start-up* dan industri di sini untuk bersaing pun masih terbilang kurang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah film animasi yang diproduksi yang masih terbatas, jangkauan penayangan film animasi di media-media belum luas, hingga pendanaan atau investasi yang belum menyeluruh. Hal ini dapat dikaitkan dengan kemampuan *personal knowledge management 2.0* para pekerjaannya yang belum optimal, meskipun memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan Web 2.0 pada pekerjaannya. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa informasi yang dikelola dengan baik oleh seorang pekerja akan mendorong peningkatan kemampuan berinovasi pada dirinya. Pada prosesnya, pengelolaan informasi

pada pekerja ini tidak terlepas dari modal sosial (*social capital*) yang dimilikinya.

Penelitian ini akan berfokus pada *innovation capability* yang dimiliki oleh masing-masing individu, yakni para pekerja di industri bidang Film & Animasi Kota Cimahi, dan bagaimana *personal knowledge management 2.0 & social capital* pada tingkat individu mempengaruhinya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di bagian sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *personal knowledge management 2.0* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi?
2. Bagaimana gambaran *social capital* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi?
3. Bagaimana gambaran *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi?
4. Bagaimana pengaruh *personal knowledge management 2.0* terhadap *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi?
5. Bagaimana *social capital* dapat memoderasi hubungan antara *personal knowledge management 2.0* dengan *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui gambaran *personal knowledge management 2.0* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi
2. mengetahui gambaran *social capital* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi ka Kota Cimahi
3. mengetahui gambaran *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi
4. mengetahui pengaruh *personal knowledge management 2.0* terhadap *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi
5. mengetahui bagaimana *social capital* dapat memoderasi hubungan antara *personal knowledge management 2.0* dengan *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan dan riset ilmiah di bidang manajemen sumber daya manusia, khususnya dalam

hal *personal knowledge management, innovation capability, dan social capital*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada para pekerja dan pelaku usaha di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi yaitu perusahaan/*start up* secara umum, maupun kepada para individunya untuk mendorong *innovation capability, personal knowledge management, dan social capital* dalam rangka meningkatkan daya saing di tingkat nasional maupun global.