

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengolahan dan analisis data kuesioner yang disebarkan kepada para pekerja di Industri Film dan Animasi Kota Cimahi dengan kriteria usia di atas 17 tahun, serta pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. *Personal knowledge management 2.0* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi termasuk dalam kategori baik atau tinggi. Penggunaan web 2.0 dalam mengelola pengetahuan pada masing-masing individu dapat dimanfaatkan dengan baik dalam semua variabel (*connecting, sharing, collecting, & learning*). Hal ini selaras dengan fakta yang terlihat di lapangan bahwa pekerja di industri ini pada umumnya merupakan generasi *millennial* dan generasi Z yang dikenal dengan generasi yang *tech savvy*, yang mana hampir di berbagai sisi kehidupannya melibatkan web 2.0, termasuk dalam mengelola pengetahuan individual.

Cara-cara yang sering digunakan untuk mengelola pengetahuan dengan web 2.0 ini misalnya menggunakan media sosial untuk menjalin koneksi dengan rekan kerja dan klien, membagikan tulisan atau artikel tentang film dan animasi di media sosial dan blog, mengunggah dan mengakses berbagai video film dan animasi (tutorial, portofolio, hingga dokumentasi kegiatan) di *video sharing platform* dan media sosial, selain itu juga menggunakan *platform document sharing* dan *project management tools* untuk mengelola proyek film dan animasi.

2. *Social capital* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi termasuk dalam kategori baik atau tinggi. Meskipun jawaban responden terhadap item-item pernyataan cukup bervariasi, namun dapat dilihat bahwa modal sosial yang dimiliki masing-masing pekerja film dan animasi tergantung setidaknya dari bidang minat pekerja tersebut, tingkat pendidikannya, ruang lingkup tanggung jawab posisinya di perusahaan/studio animasi, dan lama bekerja di industri ini. Seseorang yang sudah lama bergelut di industri ini akan lebih banyak mengenal orang-orang yang berkaitan dengan film dan animasi, seperti orang-orang profesional di bidang film dan animasi, investor-investor, politikus yang mendukung kebijakan terkait film dan animasi, dan lain-lain. Pun demikian seseorang yang memiliki modal sosial dengan jaringan orang-orang di media massa, dapat memanfaatkan jaringannya tersebut untuk menyebarluaskan atau memperkenalkan produk film dan animasi.

3. *Innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Film & Animasi Kota Cimahi, secara skor, termasuk dalam kategori baik atau tinggi. Namun hal-hal yang perlu diperhatikan adalah kesenjangan (*gap*) antara keadaan sebenarnya di lapangan dengan hasil survei yang berupa *self assessment* terhadap para pekerja industri Film dan Animasi Cimahi. Hasil observasi dan wawancara menemukan bahwa para pekerja pada umumnya masih sebatas mampu membuat sesuatu yang kreatif. Namun belum banyak yang dapat memberikan ide-ide yang inovatif. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak pekerja yang menganggap kreatif dan inovatif adalah hal yang sama.

Selain itu, ide-ide yang dihasilkan oleh para pekerja Film dan Animasi Cimahi banyak yang berfokus pada tingkat teknis (produksi), seperti mengeksplorasi ide cerita, teknik pembuatan film dan animasi, hingga pengelolaan proyek. Sehingga tidak heran produk film dan animasi yang dihasilkan pun memiliki kualitas yang baik. Namun penelitian menunjukkan bahwa ide-ide yang dihasilkan untuk tingkat manajerial dan organisasional belum menjadi perhatian yang utama. Padahal seiring perkembangan bisnis dan industri, kedua aspek ini perlu untuk diperhatikan. Hal ini karena realita kondisi di lapangan, yang mana studio animasi atau perusahaan rintisan, masih dalam bentuk organisasi yang tidak begitu kompleks dengan jumlah SDM yang tidak terlalu banyak.

4. *Personal knowledge management 2.0* berpengaruh signifikan terhadap *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berinovasi pada individu dapat dioptimalkan dengan pengelolaan pengetahuan individu 2.0 yang baik. Proses pengelolaan pengetahuan individu 2.0 dapat menciptakan pengetahuan yang baru secara kreatif. Pengetahuan kreatif ini merupakan proses awal dari terbentuknya inovasi pada para pekerja film dan animasi.
5. *Social capital* dapat memoderasi secara signifikan hubungan antara *personal knowledge management 2.0* dengan *innovation capability* pada pekerja di Industri Kreatif Sub-bidang Film & Animasi Kota Cimahi. Pengaruh *Personal Knowledge Management 2.0* terhadap *Innovation Capability* dengan *Social Capital* sebagai variabel Moderasi sebesar 34,8%, sedangkan sisanya sebesar 65,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Keberadaan modal sosial dapat mempengaruhi pengelolaan pengetahuan seseorang, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan berinovasi orang tersebut. Modal sosial atau jaringan sosial yang dimiliki seseorang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang mendapatkan, menyimpan, mengolah, dan membagikan pengetahuan dari jaringannya, termasuk juga kualitas dan kuantitas pengetahuan tersebut. Semakin *resourceful* modal sosial seseorang, maka pengelolaan pengetahuan individualnya pun akan semakin kaya dan dapat mendorong hasil pengetahuan yang kreatif. Seorang pekerja yang memiliki modal sosial yang

baik di bidang pendidikan tinggi desain grafis dan film animasi akan lebih mudah mendapatkan sumber daya manusia yang mumpuni untuk menjadi animator. Seorang lainnya memiliki modal sosial yang luas di jaringan para investor nasional dan global tentu akan lebih mudah mendapatkan akses pendanaan proyek film animasi. Jawaban responden dalam penelitian ini bervariasi dalam mengukur variabel modal sosial mana yang dominan dimilikinya. Mulai dari aspek pendidikan, politik dan finansial, personal, hingga dukungan personal. Modal sosial dominan yang dimiliki individu dapat membantu seseorang untuk berinovasi di aspek tersebut, selain karena kemampuan yang dimilikinya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk berbagai pihak di Industri Kreatif Subsektor Film dan Animasi Kota Cimahi. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi pekerja dan pengusaha di Industri terkait

Optimalisasi pengelolaan pengetahuan individu dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan berbagai platform web 2.0 yang ada, seperti misalnya LinkedIn untuk membangun koneksi dengan para profesional di industri Film dan Animasi, maupun profesional lintas industri. Kemudian dengan banyaknya e-learning yang menawarkan berbagai kursus online dapat

dimanfaatkan untuk mengelola pengetahuan dan proses learning pada individu.

Aspek berikutnya yang dapat dilakukan adalah menjadi bagian dalam proses menciptakan ide-ide inovatif. Ide-ide inovatif ini dapat muncul dari proses kreatif, yang termasuk di dalamnya adalah pembelajaran dan memahami apa yang benar-benar dibutuhkan oleh organisasi/bisnis. Ide-ide inovatif ini pada akhirnya akan mendorong penyelesaian masalah atau mendukung *improvements*, sehingga perlu distimulasi dan dikelola dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut adalah dengan melakukan manajemen inovasi dengan pendekatan yang menyeluruh terhadap seluruh kerangka inovasi. Salah satu cara untuk mengelola pengetahuan yaitu dengan menerapkan *knowledge management system* (KMS). Dengan penerapan KMS, kemampuan berinovasi para pekerja dapat dioptimalkan untuk mendorong inovasi secara menyeluruh. Demikian pula dengan pendekatan manajemen pengetahuannya dapat menggunakan web 2.0 agar selaras dengan manajemen pengetahuan personal 2.0 dari masing-masing individu. Selain itu juga jika perusahaan yang sudah mulai menerapkan manajemen inovasi, maka dapat dilakukan audit inovasi. Audit inovasi adalah cara untuk memahami seberapa efektif sebuah organisasi dalam mengelola inovasi dengan mengkaji inovasi dalam sebuah organisasi secara sistematis. Cara ini digunakan untuk memahami keadaan inovasi di perusahaan dan sebagai pemicu untuk meningkatkan kemampuan berinovasi (Nasution, 2018).

2. Bagi Pemerintah Kota Cimahi

Kemampuan berinovasi pada para pekerja film dan animasi perlu terus diasah dan dikelola dengan baik oleh pemerintah kota. Beberapa hal yang dapat dilakukan di antaranya melakukan kegiatan inkubasi di komunitas *Cimahi Creative Association* dan secara rutin melakukan lomba-lomba untuk menggali potensi inovasi dari para pekerja film dan animasi dan masyarakat Cimahi pada umumnya. Satu hal yang perlu ditekankan dalam usaha-usahanya tersebut, Pemerintah Kota Cimahi perlu melakukan pendekatan dengan menggunakan web 2.0, atau bahkan web 3.0 mengingat para pekerja Industri Film dan Animasi merupakan individu-individu yang *tech savvy* sehingga sangat dekat dengan penggunaan web 2.0 di berbagai aspek kehidupannya. Dari aspek modal sosial individu (*individual social capital*), pemerintah dapat berupaya meningkatkannya dengan melakukan berbagai kegiatan yang mewadahi seluruh *stakeholders* Industri Film dan Animasi di Cimahi, nasional, maupun internasional. Sektor swasta Industri Film dan Animasi Cimahi dapat didorong untuk lebih mandiri, namun peran pemerintah juga tentu berpengaruh cukup besar demi menstimulasi perkembangan bisnis.

3. Bagi peneliti lainnya

Saat ini dunia industri sedang bertransisi menuju era revolusi industri 4.0 yang mana menggabungkan manufaktur dengan kecerdasan taktis yang memanfaatkan internet dan teknologi pendukung untuk mencapai tujuan

fleksibilitas, efisiensi, dan efektivitas. Era ini merupakan waktu di mana internet dan teknologi berfungsi sebagai teknologi penghubung untuk mengintegrasikan objek, manusia, mesin canggih, lini produk, dan proses yang membentuk *value chain* yang cerdas, terhubung, dan tangkas (Schumacher, 2016 dalam Nasution, 2018). Akan menjadi menarik jika penelitian selanjutnya dapat menggunakan sudut pandang industri kreatif film dan animasi di era industri 4.0 ini karena keberadaan *internet of things* menjadi semakin tidak terhindarkan.