

BAB I PENDAHULUAN

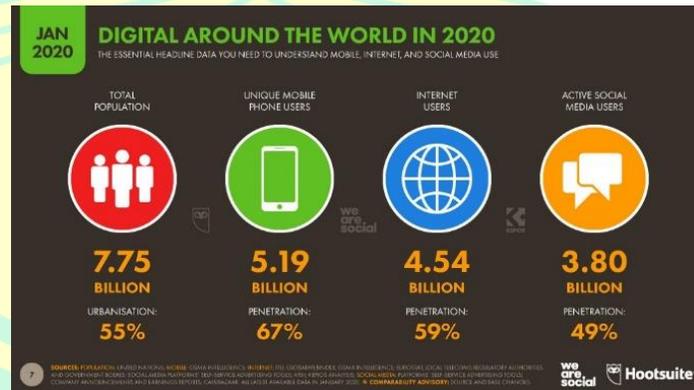
A. Analisis Masalah

Salah satu kemajuan negara adalah terletak pada sektor teknologi dan pada bidang teknologi pula yang merupakan salah satu kunci kemajuan pada era modernisasi dan globalisasi. Dengan adanya kemajuan pada era modernisasi dan globalisasi dibidang teknologi ini, maka manusia semakin dituntut untuk harus selalu berkembang dan maju dari hari ke hari, bulan ke bulan maupun tahun ke tahun. Adanya teknologi juga sangat penting dan sangat banyak mengubah kehidupan manusia di era modernisasi dan globalisasi ini, adanya perkembangan teknologi juga memunculkan salah satu perubahan lainnya yaitu internet.

Kalimat internet merupakan gabungan dari kalimat *interconnected & network*, internet adalah jaringan sistem komputer yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer yang lainnya dengan jangkauan yang besar, luas dan global secara mendunia.¹ Maka dari itu internet adalah salah satu perkembangan teknologi pesat dan bebas yang bisa mengakses informasi-informasi, salah satu kelebihan karena dengan adanya sistem ini adalah bisa

¹ Sibero, Alexander FK. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MediaKom.

menghubungkan antar manusia satu dengan yang lainnya secara mendunia dan bisa digunakan oleh semua kalangan usia.



Gambar 1.1. Survey Pertumbuhan Internet di Dunia, Menurut We Are Social & Hootsuite

Pertumbuhan internet dan teknologi yang sangat pesat ini terbukti dari hasil penelitian *We Are Social & Hootsuite* pada Januari tahun 2020 dengan total populasi penggunaan internet didunia mencapai 7,750 milyar manusia. Lalu hal ini terbagi kembali menjadi menjadi 3 bagian yaitu sebanyak 5,190 milyar manusia sebagai pengguna smartphone, sebanyak 4,540 milyar manusia sebagai pengguna internet dan 3,800 milyar manusia di dunia sebagai pengguna aktif media sosial.²

Dengan perkembangan pesat pada penggunaan internet maka dunia di internet akan semakin berkembang juga. Didalam dunia

² Riyanto, Andi Dwi. (2020, Januari). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020. Hootsuite. Diakses pada 19 Januari 2021 pada laman <http://bit.ly/HootsuiteIndonesianDigitalReport2020>

internet ini semua hal yang berada pada dunia nyata yang tadinya seakan sangat luas dan susah dijangkau oleh satu sama lain maka dengan adanya internet menjadi sangat amat mudah untuk dijangkau dan juga digapai, dengan adanya dunia internet ini manusia juga tidak mempunyai batasan apapun dalam hal mengembangkan suatu kreativitas kemampuan dalam sektor manapun.

Karena tidak adanya batasan apapun dalam hal mengembangkan suatu kreativitas pada individu dan semakin meningkatnya juga permintaan pasar bebas dengan pembelian konsumen secara digital. Maka secara itu pula disaat berkembangnya sesuatu yang disebut dengan *Startup*. *Startup* adalah merupakan sekumpulan beberapa individu yang mempunyai ide, gagasan dan tujuan baru yang terbentuk sebagai organisasi pada suatu perusahaan rintisan atau baru yang menghasilkan sebuah produk yang tentunya berkaitan dan berada didalam bidang teknologi, dengan semakin berkembangnya teknologi internet di *era modern* dan *global* ini *startup* tentunya sangat dituntut untuk siap dalam segala kegiatan jual beli di dalam dunia internet dan yang tentunya bisa serta mampu menjangkau seluruh konsumen sesuai dengan targetnya.

Dengan segala tuntutan ini, *startup* sangat dituntut untuk lebih berkembang, aktif, dan inovatif didalam pangsa pasar internet. Maka dari itu *startup* membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang

memang mempunyai *growth mindset*, *learning skill*, *responsibility*, *confidence* serta *high motivation mindset*.

Melihat tuntutan dunia pendidikan dan teknologi yang sudah sangat berkembang, ada beberapa *startup* yang berkembang di sektor pendidikan *e-learning* dan salah satu *startup* dalam bidang *e-learning* tersebut yaitu berada di PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (LingoTalk Indonesia). LingoTalk adalah salah satu *startup* dengan platform pembelajaran bahasa *online* yang menghubungkan tutor dan pembelajar bahasa di Indonesia serta memberikan kursus bahasa percakapan *online* dan percakapan nyata dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu faktor penentu keberhasilan daripada LingoTalk ini sendiri adalah terletak pada keunggulan bahasa, selain itu salah satu faktor penentu lainnya adalah bagaimana cara memberikan suatu konten pembelajaran secara baik dan tepat kepada penggunanya. Untuk itu tim desain juga menjadi salah satu penentu keberhasilan dari kursus pembelajaran bahasa *online* LingoTalk ini.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Hardi Wijaya, S.E, B.Sc, selaku *Chief Of Product*, LingoTalk terbagi dalam beberapa divisi yaitu salah satunya adalah divisi *Learning and Development*. Divisi *learning and development* ini terbagi lagi ke dalam 2 tim, yaitu tim *product development* yang bertugas sebagai

pengembang materi di dalam website serta tim *learning media design* yang bertugas sebagai pengembang materi, visualisasi dan konten pada materi bahasa dalam pembelajaran tersebut. *Team learning media design* merupakan salah satu penentu pada sebuah produk untuk menambah pengalaman terbaik penggunaannya dalam menggunakan produknya seperti untuk menambah daya tarik berupa keindahan serta menambah kebermanfaatan seperti mudah dipahami, mudah digunakan dan aksesibilitas lebih baik dalam penggunaan oleh penggunaannya.

Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini adalah jaman yang serba digital yang artinya setiap individu akan terus-menerus berkembang dengan sangat cepat terutama dalam hal mengembangkan kompetensi dan potensi didalam dirinya walaupun berbeda-beda. LingoTalk juga terus berupaya kepada seluruh karyawannya agar terus berkembang atau dengan kata lain tidak berkembang sampai situ saja dalam hal mengembangkan kompetensi dan potensinya terutama untuk karyawan *internship* (magang) agar mereka dapat mengembangkan keterampilan dan bakat lainnya, maka di bentuklah program pelatihan *designer* yang dikhususkan untuk *team Learning Media Design*. Adapun tujuan dari program pelatihan ini adalah untuk membuat generasi baru di LingoTalk menjadi lebih berkembang dan berkompeten dalam bidang desain.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa pihak LingoTalk baru mengadakan program pelatihan ini pada akhir 2020, lalu program pelatihan ini baru berjalan pada bulan Januari 2021 dan direncanakan akan diselenggarakan setiap tiga kali dalam setahun. Namun ternyata pada program pelatihan pertama atau perdana dalam *team learning media designer* belum mendapatkan hasil yang dibutuhkan dan jelas serta dalam pelatihan yang dilakukan pun tidak memberikan peningkatan pengembangan keterampilan dan kreativitas kepada karyawannya. Pelatihan pertama dalam *team learning media designer* hanya seperti berupa meeting umum yang memberikan materi-materi umum yang tidak mendetail mengenai desain visual, lalu yang berujung dengan karyawan belajar secara mandiri dalam hal menjalankan kegiatan pekerjaannya. Dalam hal ini yang terpenting adalah pada kenyataannya program pelatihan ini belum memiliki tujuan pembelajaran yang pasti di setiap topik pelatihannya dan belum memiliki rincian kegiatan program pelatihan secara terstruktur dan juga jelas.

Berdasarkan masalah, maka salah satu yang dapat dilakukan dalam hal menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan “Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja Designer” di PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (LingoTalk Indonesia). Program Pelatihan yang dibuat ini diharapkan

dapat digunakan dan dijadikan pedoman dalam hal pelaksanaan program pelatihan tersebut, sehingga program yang dijalani dapat lebih terstruktur, jelas dan berjalan lebih efektif serta efisien.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan analisis masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memuat rumusan pada identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana kesenjangan yang dimiliki oleh peserta pelatihan terhadap Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja Designer?
2. Bagaimana kebutuhan yang dibutuhkan dan diperlukan LingoTalk untuk mengembangkan Program Pelatihan ini?
3. Bagaimana prosedur Program Pelatihan ini dapat dikatakan ideal dan tepat untuk para designer?
4. Bagaimana mengembangkan Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja Designer?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan ruang lingkup yang akan diteliti dengan sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Dari ke 4 identifikasi masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti sebelumnya, maka peneliti membatasi pada masalah nomor 4 yaitu: “Bagaimana mengembangkan Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja Designer?”

2. Fokus Pembahasan

Fokus pembahasan yang diambil oleh peneliti adalah untuk mengembangkan Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja Designer untuk karyawan *Learning Media Design Team* dengan pembahasan mengenai tujuan yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan, area-area pengembangan, pengembangan diri, dan pengembangan kompetensi dalam bidang desain visual terhadap *Learning and Development*.

3. Sasaran

Peneliti memfokuskan sasaran penelitian ini untuk karyawan *Learning and Development Team* terutama pada *Learning Media Design Team* di PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (LingoTalk Indonesia).

4. Tempat

Peneliti melakukan penelitian ini pada PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (*LingoTalk Indonesia*) yang berada pada

CEO Suite, One Pacific Place 15th Floor, Sudirman Central Business District (SCBD), Jalan Jenderal Sudirman Kav 52-53, Jakarta 12190, Indonesia.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini secara umum dibuat bertujuan untuk mengembangkan program pelatihan berupa sebuah prototype produk Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja *Designer* yang dibuat untuk sebagai acuan dan pedoman dalam pelaksanaan Program Pelatihan *Designer* di LingoTalk dan mengetahui apakah penggunaan program pelatihan ini bisa meningkatkan performa keterampilan dan kreativitas kinerja para karyawan di LingoTalk.

E. Kegunaan Pengembangan

Selain bermanfaat dalam meningkatkan performa keterampilan dan kreativitas kinerja karyawan yang berjudul “Program Pelatihan Peningkatan Keterampilan & Kreativitas Kinerja *Designer*” di PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (LingoTalk Indonesia), peneliti juga berharap pada penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam hal ilmu pengetahuan dan peningkatan keterampilan serta kreativitas kepada berbagai pihak lainnya yang secara langsung maupun tidak langsung terkait dengan penelitian pengembangan ini di bidang kinerja, secara khusus manfaat lainnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian serupa pada Program Studi Teknologi Pendidikan dan diharapkan juga dapat menjadi bahan kajian bagi para praktisi untuk mengembangkan program pelatihan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Karyawan

Manfaat untuk karyawan yang menerima program pelatihan ini dapat menambah pemahaman pengetahuan, meningkatkan motivasi dan performa kinerja pada keterampilan dan kreativitas pada dirinya serta bagi perusahaan LingoTalk.

b. Bagi Perusahaan LingoTalk

Manfaat yang didapatkan untuk PT. Intermedia Multibahasa Indonesia (LingoTalk Indonesia) adalah pada program pelatihan ini bisa digunakan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan program pelatihan agar program tersebut dapat berjalan secara terstruktur, jelas dan juga efektif serta efisien bagi para karyawan.

c. Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti yaitu salah satunya adalah dapat memberikan kreatifitas dan kompetensi terbaru dalam hal

mengembangkan pelaksanaan program pelatihan yang dapat berupaya memperluas pengetahuan serta pemahaman peneliti.

d. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Manfaat yang bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan adalah dapat menambah wawasan terkait dengan program pelatihan.

