

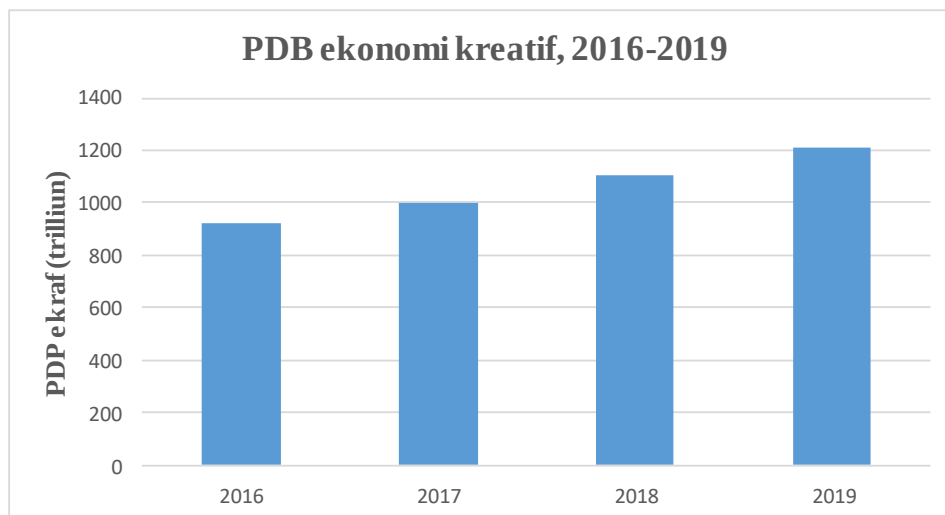
BAB I

PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penelitian.

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini tengah menjadi sorotan karena memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Pada tahun 2019 industri kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,55%. Produk domestik bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2019 sebesar Rp. 1.211 triliun. Berikut diagram produk domestik bruto (PDB) ekonomi kreatif dari tahun 2016-2019.



Gambar 1.1 PDP ekonomi kreatif 2016-2019, (Sumber: Badan ekonomi kreatif, 2019)

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan bahwa PDB ekonomi kreatif sejak tahun 2016 hingga 2019 terus mengalami peningkatan. Pada tahun 2016 PDB ekonomi kreatif sudah mencapai Rp. 992,59 triliun, tahun 2017 sudah melampaui Rp. 1.000 triliun dan meningkat menjadi Rp. 1.105 triliun di tahun 2018. Pada tahun 2019 PDP meningkat menjadi Rp.1.211 triliun.

Industri kreatif di Indonesia diartikan sebagai suatu tindakan industri yang berasalkan dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan dan bakat yang melekat pada seseorang. Industri kreatif bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan dan

lapang kerja yang menghasilkan suatu kreasi terhadap individu maupun suatu kelompok yang memiliki nilai jual. Kebijakan yang mengatur tentang industri kreatif dinyatakan dalam intruksi presiden RI nomor 6 tahun 2009 Pengembangan Ekonomi Kreatif. Selain itu industri kreatif dapat diartikan sebuah industri yang menciptakan ide-ide baru (Setyoso Hardjowisastro, 2009). Badan ekonomi kreatif menyatakan bahwa ekonomi kreatif adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan ide atau kreativitas sumber daya manusia sebagai faktor utama dalam meningkatkan perekonomian di Indonesia. Agar dapat bersaing perusahaan harus memiliki sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan pengetahuan luas sehingga dapat meningkatkan kinerja.

Menurut Mangkunegara (2000) dalam buku (Rismawati & Mattalata, 2017:1), kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang pegawai dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Menurut (Soemohadiwidjojo, 2015:11) secara konseptual kinerja dapat dilihat dari dua sisi, yaitu kinerja individu dan kinerja organisasi. Kinerja individu merupakan hasil kerja perseorangan, sedangkan kinerja organisasi merupakan total hasil kerja yang dicapai suatu tim. Pada dasarnya, kinerja individu dan kinerja organisasi memiliki hubungan satu sama lain, karena pencapaian tujuan organisasi sangat dipengaruhi oleh sumber daya, termasuk anggota yang berperan aktif. Menurut (Suryani & John, 2018:6) faktor yang mempengaruhi kinerja organisasi salah satunya adalah sumber daya manusia yang meliputi kreativitas dan lingkungan kerja.

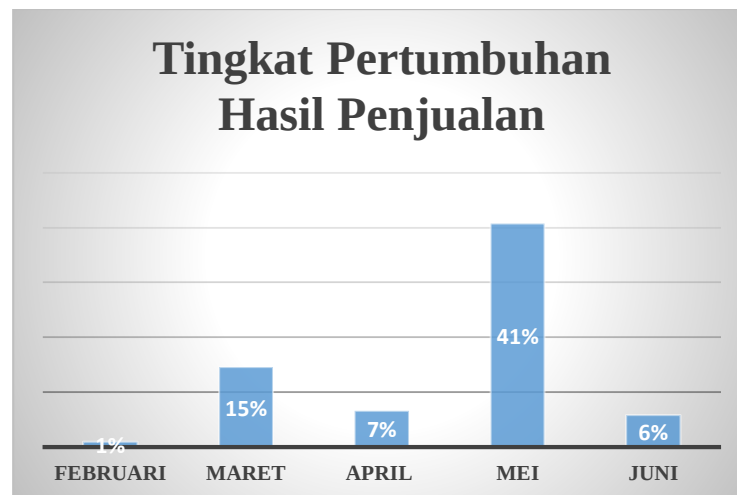
Menurut Widayatun, 1999 kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk pemecahan permasalahan yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli atau adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Menurut (Isaken, Dorval, & Treffinger, 2011:5) kreativitas membawa rasa kepuasan, prestasi dan penghargaan. Selain itu kreativitas juga penting karena hasil dan konsekuensi memiliki manfaat bagi individu, kelompok dan organisasi. Selain kreativitas individu yakni kreativitas grup atau kelompok. Kreativitas grup adalah proses mengembangkan dan mengekspresikan ide-ide diharapkan dapat berguna untuk mencapai tujuan bersama dari suatu kelompok (Isaken, Dorval, & Treffinger,

2011:5). Komunikasi dan kerjasama antara anggota kelompok memiliki karakteristik individu dapat membantu dalam mendapatkan ide-ide yang beragam dalam bentuk yang tak terduga dan baru dengan menggandakan kreativitas yang dimiliki oleh satu individu. Dengan demikian, ada kemungkinan bahwa efisiensi ide yang dihasilkan dari kerjasama dalam suatu kelompok mungkin lebih tinggi dari efisiensi ide yang dihasilkan dari satu individu yang kreatif (Youngjin & Joo, 2017). Faktor yang mempengaruhi kreativitas grup yakni bentuk komunikasi antar anggota, strategi pemecahan masalah dan interaksi dalam kelompok (Indiartiningtias, 2019:3).

Lingkungan kerja merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja dan efektivitas kerja karyawan. Lingkungan kerja dapat berupa lingkungan materil seperti tempat dan sarana produksi dan lingkungan psikologis seperti suasana hubungan antara sosial (Prihantoro, 2015). Lingkungan yang kondusif akan memberikan rasa aman untuk menyelesaikan pekerjaan dengan optimal baik individu maupun tim. Faktor mempengaruhi lingkungan kerja tim hubungan antar rekan kerja, kekompakan dalam bekerja dan dukungan antar rekan kerja (Pranitasari, 2019:123). Menurut (Virgiyanti, 2018) bahwa faktor yang mempengaruhi lingkungan kerja tim yakni hubungan antar atasan dan bawahan, hubungan antar sesama karyawan.

PT. Tigaraksa Satria, Tbk beridiri sejak tahun 1919 yang merupakan perusahaan dagang keluarga. PT. Tigaraksa Satria, Tbk memiliki 4 bisnis diantaranya *Consumer Product, Education Product, Blue Gaz* dan *Manufacturing*. Pada bagian distributor PT. Tigaraksa Satria, Tbk – *Smart Family Division* telah berdiri sejak tahun 1973 sebagai perusahaan distribusi dengan metode *direct selling*. Produk yang disediakan pada divisi ini berupa edukasi anak seperti *ETL learning*, *al qolam*, *cordoba* dan lain sebagainya. PT. Tigaraksa Satria, Tbk – *Smart Family Devision* dikenal sebagai perusahaan yang menyediakan metode pembelajaran pendidikan rumah terbaik bagi anak-anak. Selain itu dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan anak dengan bekal *skill, knowledge, value* dan *religi*. PT. Tigaraksa Satria, Tbk - *Smart Family Devision* memilki beberapa grup penjualan online untuk memasarkan produknya seperti *idea*, *Gen-Q*, *CSC* dan

lainnya. Pada setiap grup terdapat *leader* EPD (*Educational Product Distributor*) yang merupakan mitra kerja yang ditunjuk oleh perusahaan untuk mengembangkan bisnis. EPD memiliki tim yaitu EPC (*Educational Product Consultant*) atau dapat diartikan dengan konsultan produk edukasi. EPC memiliki tim yang disebut *reaseller* untuk menunjang peningkatan penjualan. Pada setiap EPC masing-masing memiliki anggota yang mampu meningkatkan kinerja organisasinya. Keberhasilan suatu tim dapat dilihat dari kategori atau tingkatan suatu tim, yakni kategori *qualified*. EPC dikatakan kategori *qualified* apabila jumlah penjualan dapat mencapai 300 unit/3 bulan. Sedangkan EPC dikatakan berkategori *freelancer* jumlah penjualan hanya mencapai kurang dari 300 unit/3 bulan. Objek pada penelitian ini yakni grup *online* Gen-Q EPD-R. Berikut merupakan data penjualan tim EPD-R bulan januari-juni 2020.



Gambar 1.2 Tingkat pertumbuhan penjualan tim EPD-R jan-jun 2020

Berdasarkan Gambar 1.2 menunjukkan bahwa terjadinya kenaikan pertumbuhan total penjualan pada tim EPD-R yang tidak signifikan, dilihat pada bulan april mengalami penurunan penjualan yang cukup tinggi, kemudian diikuti pada bulan juni. Permasalahan tersebut disebabkan sedikitnya penjualan EPC *qualified* di tim EPD-R.

Tabel 1.1 Tingkat pertumbuhan EPC *qualified*

Bulan	EPC <i>Qualified</i>	Tingkat Pertumbuhan
Jan-Mar	13	15%
Apr-Jun	15	

Tabel 1.1 pada kuartal 1 (Januari-Maret) terdapat 13 EPC *qualified*, sedangkan pada kuartal 2 (April-Juni) EPC *qualified* berjumlah 15, maka tingkat pertumbuhannya hanya 15%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa tingkat pertumbuhan EPC *qualified* pada tim EPD-R tidak signifikan. Maka dari itu untuk menaikkan tingkat penjualan EPC *qualified*, dengan mencari beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja tim *online* pada EPD-R.

Berdasarkan permasalahan tersebut terduga bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari suatu kinerja tim diantaranya kreativitas grup dan lingkungan grup. Hal ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriartiningias dkk (2019) bahwa kreativitas grup berpengaruh terhadap kinerja organisasi. Berdasarkan penelitian Nisakurohma dkk (2018) dan Mangkunegara (2019) lingkungan kerja juga berpengaruh terhadap kinerja tim, lingkungan kerja yang dimaksud adalah lingkungan kerja non fisik seperti hubungan antar rekan kerja, kekompakan dalam tim dan dukungan antar tim. Peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Grup dan Lingkungan Grup Terhadap Kinerja Tim Online”** dengan tujuan agar mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas grup dan lingkungan grup terhadap kinerja tim *online*.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Seberapa besar pengaruh kreativitas grup terhadap kinerja tim *online*?
2. Seberapa besar pengaruh lingkungan grup terhadap kinerja tim *online*?
3. Jika terdapat pengaruh kreativitas grup dan lingkungan grup terhadap kinerja tim *online* maka strategi apa yang digunakan untuk meningkatkan EPC *qualified* pada tim *online* EPD-R?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan diadakannya suatu penelitian ini diantaranya adalah:

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh dari kreativitas grup terhadap kinerja tim *online* EPD-R

2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh dari lingkungan grup terhadap kinerja tim *online* EPD-R
3. Menyusun strategi bagaimana meningkatkan EPC *qualified* pada tim *online* EPD-R

Manfaat teoritis dan praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya ilmu Teknik Industri dalam meningkatkan kinerja tim.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang terkait yakni sebagai masukan bagi pihak grup EPD-R terutama pada grup EPC dalam rangka meningkatkan kinerja tim.

1.4 Batasan Masalah

Objek pada penelitian ini adalah grup *online* EPD-R. Maka data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil penjual grup *online* EPD-R bulan Januari-Juni 2020.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya serta membutuhkan pembuktian secara langsung (Mukhtazar, 2020). Asumsi pada penelitian ini diantaranya.

1. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Juni 2020 secara *online*, karena objek pada penelitian ini yakni grup *online* EPD-R merupakan grup jual beli *online*.
2. Jika penjualan EPC *qualified* meningkat maka hasil penjualan pun meningkat dan kinerja tim pada grup *online* EPD-R dikatakan baik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, maka sistematika penulisannya diantaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan yang berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 berisikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian yakni teori mengenai Industri Kreatif, Kreativitas, Lingkungan Kerja, Kinerja, SEM AMOS, Kuesioner, Penelitian Terdahulu dan Hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga metode penelitian berisi mengenai jenis penelitian, variabel penelitian, waktu dan tempat penelitian, tipe data, alat dan bahan penelitian, teknik pengambilan data, teknik analisis data, populasi dan sampel dan *flowchart* penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab IV analisis data dan pembahasan mengenai deskripsi objek penelitian, analisis deskriptif responden, analisis *partial least* dan pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

