

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia abad 21 ini sedang berada pada era revolusi Industri ke-4 yang selanjutnya dikenal sebagai Era Industri 4.0. Istilah Era Industri 4.0 pertama kali dikenalkan di Jerman pada tahun 2011 yang ditandai dengan revolusi digital. Pada era ini terjadi perubahan massif pada seluruh komponen kehidupan. Era industri 4.0 mengadopsi teknologi digital guna memberikan layanan kepada publik dan peningkatan pendapatan sehingga mengubah kebutuhan atau modal manusia dalam masyarakat secara umum dan pasar tenaga kerja.

Era revolusi industri 4.0 akan membuat segala hal di dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) serta penggunaan data yang *unlimited*. Satya (2018, hlm. 20) mengatakan kemajuan teknologi di berbagai bidang khususnya *artificial intelligence* (AI), *super computer*, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, penemuan/inovasi, *Internet of Things* (IoT), dan percetakan 3D, menjadi tanda dari dimulainya era industri 4.0. Risdianto (2019, hlm. 2) menyebutkan bahwa era revolusi industri 4.0 beberapa hal akan terjadi tanpa batas dengan teknologi komputasi dan juga penggunaan data secara *unlimited* yang dipengaruhi oleh perkembangan internet juga teknologi digital yang masif. McKinsey Global Institute menganalisis bahwa industri 4.0 ini akan memiliki dampak yang sangat besar dan luas terutama pada sektor lapangan kerja, yang mana robot dan mesin akan menggantikan banyak pekerjaan di dunia (Satya, 2018, hlm. 20).

Era revolusi industri 4.0 disebut juga era disrupsi digital. Menurut Kasali (2018) dalam Risdianto (2019, hlm. 2) disrupsi juga dapat diartikan juga perubahan inovasi secara mendasar atau fundamental. Prasetyo & Trisyanti (2018, hlm. 24) mengatakan fenomena disrupsi digital ini telah meluas dalam bidang lain seperti bidang politik, sosial, hukum, budaya, dan pendidikan. RISTEKDIKTI (2018,) dalam Risdianto (2019, hlm. 2) menjelaskan ciri-ciri era disrupsi melalui VUCA yakni perubahan yang sangat luas, cepat, dan susah ditebak (*Volatility*), Perubahan

cepat tanpa kepastian (*Uncertainty*), kompleksitas hubungan antar faktor penyebab perubahan (*Complexity*), Ketidakjelasan arah perubahan (*Ambiguity*).

Saryono dalam Sumantri (2021, hlm. 423) menjelaskan bahwa era revolusi industri abad 21 yang syarat akan pemahaman dan keterampilan ini mendorong runtuhnya tatanan lama dan membentuk tatanan baru yang menimbulkan tantangan, paradox, serta masalah baru yang sangat kompleks. Era revolusi industri 4.0 abad 21 mengharuskan setiap orang untuk memiliki keterampilan, kecakapan, keahlian, atau apapun itu yang bisa membuat individu berdaya dengan keterampilan, keahlian, kecakapan yang dimilikinya. Prayogi & Estetika (2019, hlm. 145) menyebutkan secara global, keterampilan abad 21 ini diurai menjadi 4 kategori yaitu (a) Cara berpikir, seperti daya cipta dan pembaruan, berpikir kritis, *problem solving*, mengambil keputusan, dan belajar untuk belajar, (b) Cara untuk bekerja yaitu komunikasi serta kerja sama, (c) Alat untuk bekerja yaitu meliputi pengetahuan umum serta keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), (d) Cara untuk hidup yang meliputi pekerjaan, tanggung jawab pribadi dan sosial juga kesadaran akan budaya dan keterampilan.

Cholily et al., (2019) mengatakan bahwa perkembangan revolusi industri 4.0 yang menjadi pendorong kemajuan teknologi juga mendorong kemajuan di bidang pendidikan. Pendidikan adalah kebutuhan dasar dan menjadi salah satu hal yang paling penting di hidup manusia. Menjadi kebutuhan pokok manusia, pendidikan seharusnya diarahkan pada kemampuan peningkatan intelektual, keterampilan agar dapat menjadi bekal individu untuk dapat hidup secara mandiri. Triwiyanto (2015, hlm. 23) memandang pendidikan sebagai pengalaman belajar individu yang terprogram dalam wujud pendidikan formal, informal, dan non formal, yang berlangsung seumur hidup dengan tujuan mengoptimalkan kemampuan individu sehingga dapat menjalani hidup secara tepat di kemudian hari. Pendidikan dalam arti luas berarti menyangkut keseluruhan aspek kehidupan manusia karena pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia dan untuk mensejahterakan hidup manusia dengan bekal keterampilan yang dimilikinya agar menjadi profesional.

John Dewey mengatakan dalam Tirtarahardja dan La Sulo (2005) bahwa yang pokok dalam pendidikan adalah kegiatan individu itu sendiri karena hasil manifestasi dari kehidupan. Siregar (2021, hlm. 123) mengatakan secara benar tanpa pembuktian mutlak bahwa pendidikan adalah hal yang sangat penting dari keberlangsungan hidup individu dan hal tersebut merupakan hal mendasar mengapa pendidikan sangat penting dibutuhkan oleh manusia. Pendidikan menurut Henderson dalam Herawati (2012) ialah proses pertumbuhan dan perkembangan dari hasil interaksi individu dalam lingkungan sosial dan lingkungan fisik yang berjalan sejak manusia lahir hingga tiada.

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang membuat warga belajar aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, juga keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Penjelasan UU No. 20 tahun 2003 diharapkan dengan pendidikan diharapkan mampu membuat individu dapat berkontribusi nyata untuk bangsa dan Negara dengan bekal potensi diri yang dimilikinya. Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB IV mengenai Jalur, Jenjang, dan Jenis Pendidikan pasal 13 ayat 1 dijelaskan bahwa Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Lebih lanjut dalam UU No.20 tahun 2003 menjelaskan pula istilah pendidikan formal yang mana terdiri atas jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan non formal dijelaskan dalam UU No.20 tahun 2003 sebagai pendidikan yang dilaksanakan untuk masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan dan memiliki fungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan Informal dijelaskan sebagai kegiatan pendidikan yang dijalankan oleh keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pendidikan informal dijelaskan dalam UU No.20 tahun 2003 sebagai pendidikan

yang paling utama bagi setiap individu karena dilakukan oleh keluarga dan lingkungan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya yang menjelaskan bahwa pendidikan informal merupakan pendidikan yang paling utama bagi setiap individu, maka pendidikan informal dapat dikatakan pula sebagai pendidikan yang mempersiapkan individu untuk mengenal lebih jauh dunia kehidupan di luar lingkungan keluarga. Pendidikan informal ini haruslah menjadi bekal individu juga untuk mempersiapkan diri agar bisa bertahan dan bersaing dalam hidup di masyarakat. Darusman (2021, hlm. 13-14) mengatakan bahwa pada pendidikan informal terdapat proses belajar yang kontinyu karena tidak ada kurikulum, struktur, dan juga tata cara yang jelas. Saputra (2016) mengatakan bahwa pendidikan informal ialah pendidikan yang didapatkan individu dari pengalaman sehari-harinya baik secara sadar maupun tidak sadar, sejak lahir hingga tiada/meninggal. Kegiatan pendidikan informal ini berupa kegiatan belajar secara mandiri.

Sudiapermana (2009) mengatakan bahwa yang menjadi indikator pendidikan informal yaitu senantiasa terikat dengan kemandirian belajar serta tidak ada pihak yang secara sengaja menciptakan interaksi dan intervensi. Mursalim (2019, hlm. 1) mengatakan bahwa pendidikan informal ialah pendidikan sepanjang hayat yang diselenggarakan oleh setiap individu yang mana setiap individu akan mendapatkan nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan dari pengalamannya.

Komara (2018, hlm. 19) mengatakan bahwa di abad 21 ini pendidikan di Indonesia terus dihadapkan dengan tantangan dan peluang yang pastinya berbeda dengan zaman sebelumnya. Tirtarahardja dan La Sulo (2005) dalam bukunya menyebutkan bahwa tidak sejalannya konsep pendidikan pada lingkungan keluarga dengan pendidikan di sekolah menimbulkan kesenjangan. Kesenjangan tersebut dapat diisi dengan penyelenggaraan pendidikan sepanjang hayat (PSH) yang sifatnya menembus batas kelembagaan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi peran dan fungsi dari ketiga jalur pendidikan.

Sutrisno (2012) dalam Rachmah (2014, hlm. 230) mengungkapkan bahwa era digital memberikan pengaruh yang cukup dominan dalam pendidikan. Hoyles & Lagrange (2010) dalam Putrawangsa & Hasanah (2018, hlm. 43) juga mengatakan

dengan tegas bahwa teknologi digital adalah hal yang sungguh memberikan pengaruh pada sistem pendidikan. Pengaruh tersebut secara nyata mengintegrasikan dunia pendidikan dengan membuat masyarakat dapat belajar dari mana saja, kapan saja dan dari sumber apapun (*multi-sources*). Komara (2018, hlm. 147) mengatakan di abad 21 ini peserta didik semakin mudah mengakses jawaban instan atas proses pembelajarannya dengan kemajuan teknologi.

Lase (2019, hlm. 29) mengatakan bahwa pendidikan di era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Pada era ini, manusia dan teknologi harus selaras agar dapat menciptakan peluang baru yang kreatif dan inovatif. Era perkembangan IPTEK ini menuntut setiap individu untuk memiliki kemauan dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan atau potensi diri secara terus menerus.

Komara (2018, hlm. 144) menyebutkan individu pada abad 21 ini dalam lingkungannya sarat akan penggunaan teknologi, yang mana kemudahan untuk mengakses informasi berlimpah, pola komunikasi dan kolaborasi yang baru. Jadi di abad 21 ini terdapat reformasi pendidikan dalam bentuk kemudahan untuk mengakses informasi, pengetahuan guna meningkatkan dan mengembangkan keterampilan atau potensi diri. Kemudahan tersebut akan terpenuhi dari kegiatan belajar dengan Pendidikan informal yaitu belajar secara mandiri. Saputra (2016, hlm. 3) menjelaskan pendidikan informal memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki seseorang melalui proses penguasaan pengetahuan dan kompetensi fungsional.

Pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2020-2024 Indonesia, saat ini sebanyak 50% pekerja memiliki keterampilan digital dasar hingga menengah, sedangkan pekerja yang memiliki keterampilan digital tingkat lanjut masih kurang dari 1%. Perkembangan IPTEK yang sangat cepat dan adanya masa revolusi industri 4.0, tidak sedikit orang yang menggunakan IPTEK untuk kepentingan dirinya dalam rangka meningkatkan keterampilan digital. Pemanfaatan IPTEK yang positif dapat membantu individu mencapai kebutuhan dasarnya sebagai manusia menurut Maslow yaitu harga diri dan aktualisasi diri

yaitu dengan dimilikinya keterampilan, kemampuan, keahlian yang dapat membantu manusia bersaing dan berkembang.

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2020-2024 Indonesia dijelaskan lebih dari 50% angkatan kerja saat ini terdiri dari pekerja dengan tingkat pendidikan rendah yang ketika bekerja tidak mendapatkan akses internet sehingga cenderung tidak memulai peningkatan keterampilan digital karena tidak mengetahui manfaat yang ditawarkan. Dijelaskan pula mengenai kurikulum di tingkat pendidikan menengah dan pendidikan tinggi yang tidak cukup mencerminkan kebutuhan industri, terutama dalam hal tingkat lanjut yang mengarah pada kebutuhan bisnis digital atau untuk penggunaan kreativitas.

Untuk terpenuhinya hal tersebut, dapat dilakukan dengan cara pendidikan informal yakni belajar mandiri guna meningkatkan pengetahuan, kemampuan atau keterampilan digital. Pemanfaatan IPTEK dengan cara pendidikan informal dapat membuat seseorang menjadi memiliki profesi sehingga menjadi seorang yang profesional. Adopsi teknologi digital secara signifikan memberikan perubahan pada kebutuhan modal manusia dalam masyarakat umum dan pasar tenaga kerja. Era industri 4.0 adalah era baru yang mana terdapat keterampilan baru yakni keterampilan digital yang dapat membuat seseorang memiliki profesi dan menjadi profesional dalam bidang digital. Seseorang yang telah profesional akan memiliki profesionalisme yang didapatkan dari profesionalisasi yang dilakukannya. Profesionalisasi yang dilakukan oleh seorang yang memiliki profesionalisme, cenderung dilakukan dengan cara pendidikan informal baik dari lingkungannya, pekerjaannya, maupun dari pengalaman yang didapatkannya.

Penthink Creative adalah lembaga usaha yang berlokasi di Cilembang Kota Tasikmalaya yang sudah berdiri sejak tahun 2019. Penthink Creative memiliki *tagline* “Visual Interest” yang menggambarkan bahwa Penthink Creative ini adalah lembaga usaha penyedia jasa visual untuk membantu memulai usaha ataupun mengembangkan usaha dari mulai *visual identity* hingga *out put*. Jasa visual ini akan digunakan oleh pengguna jasa untuk *digital branding* dan *marketing digital*. Aktif sebagai penyedia jasa visual mengharuskan karyawan Penthink Creative yang selanjutnya disebut Tim Penthink memiliki keterampilan yang relevan dengan

bidang profesi yang dijalaninya. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan fakta bahwa keterampilan yang dimiliki oleh Tim Penthink ini didapatkan bukan dari pendidikan formal yang dilakukan, tetapi dari pendidikan informal yang dilakukan setiap karyawan nya dengan pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui proses pendidikan informal yang dilakukan oleh Tim Penthink sehingga menjadi profesional. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan ini berjudul **“Keterampilan Profesional Kreatif Digital melalui Pendidikan Informal (Studi Kasus pada Lembaga Usaha Penthink Creative di Cilembang, Kota Tasikmalaya)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diungkapkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah untuk penelitian ini yaitu :

- 1) Adopsi teknologi digital mengubah kebutuhan manusia dalam masyarakat secara umum dan lapangan pekerjaan
- 2) Keterampilan digital tingkat lanjut dimiliki oleh kurang dari 1% pekerja
- 3) Kurikulum pendidikan formal tidak cukup mencerminkan kebutuhan industri yang mengarah pada kebutuhan bisnis digital atau untuk penggunaan kreativitas.
- 4) Profesi yang membutuhkan keterampilan digital kreatif tidak didukung oleh pendidikan formal
- 5) Terdapat kesenjangan antara keterampilan digital kreatif dengan latar belakang pendidikan yang ditempuh

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diungkapkan sebelumnya, maka masalah yang dirumuskan oleh peneliti adalah Bagaimana pelaksanaan keterampilan profesional kreatif digital melalui pendidikan Informal ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pelaksanaan keterampilan profesional kreatif digital melalui Pendidikan Informal yang dilakukan oleh Tim Penthink.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1) Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan pada bidang pendidikan masyarakat khususnya pada bidang pendidikan informal
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian untuk perbandingan, pertimbangan, dan juga pengembangan pada penelitian yang akan datang

2) Kegunaan Praktik

a. Bagi Penthink Creative

Penelitian ini dapat dijadikan pemahaman bagaimana pendidikan informal yang dilakukan oleh Tim Penthink sangat berperan dan memberikan dampak terhadap keterampilan tiap karyawan.

b. Bagi Lembaga Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam memecahkan permasalahan dengan memberikan tambahan kajian atau referensi bagi lembaga Pendidikan Masyarakat sehingga dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pendidikan informal terkait belajar mandiri guna meningkatkan bakat individu.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta referensi mengenai keterampilan profesional kreatif digital melalui pendidikan informal.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Pendidikan Informal

Pendidikan Informal ialah proses pendidikan yang berjalan seumur hidup dimana setiap individu akan mendapatkan nilai, sikap, keterampilan, serta pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidupnya serta pengaruh dari lingkungan hidupnya, baik dari keluarga, teman sepermainan, tetangga, pekerjaan, media massa, dan lainnya. Pendidikan informal yang dilakukan Tim Penthink pada awalnya berasal dari belajar mandiri yang dilakukannya sehingga memperoleh keterampilan kreatif digital dari sumber media sosial. Ketika keterampilan kreatif digital menjadi profesi dan membuat Tim Penthink menjadi seorang profesional, maka pendidikan informal yang diperoleh pun bertambah lingkungannya menjadi dari lingkup pekerjaan, dan pengalaman hidupnya.

1.6.2 Keterampilan Digital

Keterampilan digital ialah salah satu keterampilan di abad 21 yang sangat berpengaruh signifikan dalam masyarakat digital. Keterampilan digital yang dimiliki oleh Tim Penthink diantaranya ada *Project Management, Sosial Media Strategy, Graphic Designer, Motion Designer, Content Writer, Photography*, dan *Videography*.

1.6.3 Profesional

Profesional adalah sebutan bagi pemegang suatu profesi atau pekerjaan dan/atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang menjadi sumber penghasilan kehidupannya dengan mengandalkan kompetensi yang dimilikinya. Profesional yang dimiliki oleh Tim Penthink yaitu pemanfaatan keahlian, keterampilan, atau kecakapan sebagai pekerjaan atau profesi dan menjadi sumber penghasilan kehidupan bagi Tim Penthink.