

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dewasa ini, manusia dituntut mengembangkan kemampuan individu dan kerjasama. Dalam berbagai aspek kehidupan manusia tidak dapat mengandalkan kemampuan individu karena pada hakekatnya manusia merupakan makhluk sosial yaitu manusia tidak dapat hidup sendiri dan memerlukan bantuan orang lain. Hampir dalam setiap kegiatan dalam kehidupan manusia dilakukan oleh sebuah kelompok misal dalam dunia pekerjaan perusahaan didirikan melalui kemitraan dari beberapa investor atau pada cabang olah raga seperti sepak bola, basket, dan voli mereka bermain dalam tim.

Dilansir dari Wikipedia.com, Mark Zuckerberg dikenal sebagai pendiri Facebook namun sebenarnya Mark bekerja bersama dengan beberapa temannya yang memiliki keahlian yang berbeda di bidang *programming* dan mempunyai keahlian untuk mencari investor untuk Facebook. Peran Mark disini adalah sebagai *programming* sekaligus pencetus ide dari Facebook namun untuk masalah pemasaran dan sosialisasi dilakukan oleh teman kampus Mark. Hal tersebut membuktikan sebuah kelompok memiliki peranan penting dalam terbentuknya Facebook.

Baron dan Byrne (2000, h. 14) yang mengemukakan kerjasama merupakan kegiatan sosial yang melibatkan satu kelompok atau

beberapa orang untuk dapat mencapai tujuan tertentu. Dalam kerjasama individu-individu membentuk kelompok kerja membawa berbagai ketrampilan yang dimiliki dan diikat dalam sebuah komitmen untuk mencapai sebuah tujuan yang efektif dan efisien. Sebuah tim yang baik akan memberikan energi positif kepada anggota kelompok tersebut.

Pada dasarnya tujuan dari perusahaan adalah meningkatkan kinerja untuk tercapainya tujuan perusahaan, mampu bertahan dalam persaingan dengan perusahaan lain, disinilah dimana perusahaan dituntut untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bekerja sama secara solid dan efisien hal ini didukung oleh pernyataan Sopiah (2008, h. 30) bahwa efisiensi kerja akan tercapai jika kinerja kelompok akan lebih unggul daripada kinerja individu.

Seiring dengan ketatnya persaingan aktivitas kerjasama menjadi mutlak dilakukan demi tercapainya tujuan dari sebuah tim, sebuah kelompok kerja akan menghasilkan suatu kinerja yang lebih besar daripada jumlah masukan individu-individu. Kerjasama dapat terbentuk karena terdapat individu-individu yang memiliki keahlian berbeda dan memiliki tujuan yang sama. Menurut West (2002, h. 174) kerjasama tim dinilai lebih efisien dan efektifitas dari pada hasil dari kerja perorangan. Sebuah kerjasama yang baik ketika sekelompok individu yang bergabung dalam sebuah kelompok dapat melebur melepaskan segala ego dan kepentingan pribadi harus ditinggalkan karena segala tujuan adalah untuk kelompok bukan untuk individu semata. Demi terbentuknya sebuah kerjasama yang efektif kelompok juga dapat dipilih dari orang – orang yang memiliki keahlian berbeda sehingga saling

melengkapi untuk menyelesaikan sebuah tugas tim tersebut. Tujuan dari sebuah tim dilihat dari proses tim itu sendiri. Proses tim dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu behavioral, kognitif, dan afeksi. Proses perilaku misalnya meliputi koordinasi dan komunikasi. Kognitif meliputi pemahaman, tanggung jawab, dan mental. Afeksi meliputi perasaan seseorang terhadap kedekatan seseorang atau *chemistry* di dalam kelompok tersebut.

Harapan dari seluruh anggota adalah membentuk suatu kerjasama yang efektif. Dalam suatu perusahaan kunci kesuksesan adalah sebuah tenaga kerja yang memilih produktivitas tinggi, berkualitas, dan bekerja secara efektif. Demi tercapainya hal tersebut kerjasama telah menjadi sebuah strategi ketika dihadapkan oleh tugas-tugas sulit misalnya ketika dihadapkan kepada tugas yang membutuhkan kemampuan kolektif dari berbagai individu, membutuhkan keputusan yang cepat, dan beban tugas yang berat sehingga mustahil untuk diselesaikan secara efektif dan efisien.

Masalah kinerja dalam dunia kerja adalah masalah yang sangat penting. Tanpa adanya kinerja yang baik tidak mungkin sebuah perusahaan tempat seseorang bekerja dapat menghasilkan produk yang kompetitif. Upaya-upaya perusahaan dalam meningkatkan para pekerjanya adalah dengan melakukan *training* dengan harapan mereka dibekali *soft skill* yang cukup untuk bersaing dalam dunia kerja. Menurut Lucy (2008, h. 1) pengembangan kemampuan *soft skill* akan berdampak positif terhadap perusahaan dimana individu bekerja dan berdampak positif terhadap kualitas hidup individu itu sendiri. Salah

satu pengembangan soft skill yang dibahas pada penelitian kali ini adalah kemampuan kerjasama dalam dunia kerja.

Kejasama sebagai *softskill* yang sangat berguna diaplikasikan dalam aspek kehidupan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kedekatan fisik misalnya dalam kerjasama diperlukan untuk membangun kohesivitas antar anggota kelompok. Anggota kelompok juga biasanya dapat bekerjasama dikarenakan mereka memiliki pekerjaan dan tujuan yang sama. Faktor lain yang penting dalam kerjasama adalah komunikasi yaitu proses dimana ide dialihkan dari sumber ke sumber penerima lain dengan tujuan untuk mengubah perilaku.

Kemajuan teknologi yang didukung internet telah mempermudah umat manusia yang sepertinya dulu tampak mustahil kini internet telah merubah cara berkomunikasi dan bekerjasama. Penggunaan Internet di seluruh dunia ini menjadikan jarak tidak lagi menjadi halangan dikarenakan layanan-layanan untuk tetap saling terhubung/*online* menjadi hal yang wajar. Setiap orang sekarang sudah hal yang umum memiliki *smartphone* dan terbiasa menggunakan *e-mail*, *video call*, dan *chatting*.

Motivasi pengguna internet di Indonesia juga bermacam-macam ada yang menggunakan internet sebagai sarana hiburan sekedar melakukan *browsing*, *sosial media*, dan *bermain game* dan adapula yang menggunakan internet sebagai tempat pencari nafkah. Terbukti internet sebagai ladang berbisnis dengan adanya perusahaan penyedia transportasi online misal gojek, grabcar, dan taxi online lain adapula penyedia jasa situs berbelanja online seperti tokopedia, buka lakak dan

kaskus. *Youtube* sebagai penyedia jejaring *streaming* video terbesar juga dapat dimanfaatkan para remaja Indonesia untuk bekerja menjadi *youtuber* yaitu individu yang membuat video dengan konten yang sifatnya hiburan sampai pada *sharing* informasi dan mengunduh konten tersebut ke *youtube* untuk mendapatkan *viewer* dan *subscriber*. Semakin banyak *viewer* dan *subscriber* maka banyak iklan-iklan yang dapat diselipkan pada konten video tersebut sehingga para *youtuber* mendapatkan penghasilan dari iklan-iklan tersebut.

Dalam Mulyani (2006, h. 1), Verifone merupakan perusahaan multinasional pembaca detail kartu kredit telah memperkerjakan 3000 orang yang memiliki lokasi yang berbeda-beda sejak tahun 1981. Begitu juga dengan perusahaan raksasa Microsoft menggunakan *virtual team* untuk mendukung *corporate-sales* dan *post-sales service*-nya. Berbeda lagi dengan Ford Motor Company yang menggunakan *virtual team* sebagai jalan untuk mendapatkan tenaga-tenaga kerja yang kompeten dari seluruh dunia.

Motivasi seseorang dalam membentuk kelompok adalah karena sifatnya saling tergantung. Maka Individu mulai mencari untuk bergabung dengan kelompok dengan tujuan yang sama. Dalam prosesnya nanti mereka akan mensatukan pemikiran agar apa yang menjadi tujuan awal mudah dapat tercapai. Dalam realitanya seseorang tidaklah selalu dapat menemukan sebuah kelompok di sekitar lingkungannya yang cocok dengan tujuannya namun dengan kemajuan teknologi terutama internet seseorang kini dapat menemukan kelompok dengan bersosialisasi dengan kelompok *cyber* sebagaimana kita

menyebutnya bagi orang yang berselancar dalam dunia internet. Sehingga kita dapat mendefinisikan adalah sekelompok individu yang bergabung dalam kelompok namun terpisah secara geografis, perbedaan waktu, perbedaan budaya dan menjadikan media komunikasi sebagai jantung dari interaksi (Mulyani, 2016, h. 2). *Virtual team performance* sebagai perkembangan internet dapat dimanfaatkan seseorang untuk membentuk kelompok yang tersebar secara geografis. Seperti yang diutarakan Johson et al. (2001) memberikan pandangan bahwa *virtual team* dapat terjadi jika para anggotanya terpisah sejauh 50 kaki dan terbatasnya untuk berinteraksi secara *face to face*.

Dimensi perbedaan antara *virtual team performance* dan kerjasama dalam dunia kerja memiliki perbedaan dan fitur – fitur yang berbeda, *virtual team performance* memiliki keuntungan dan kekurangan menurut Bergiel et., Al (2008, h. 99 - 110). Dimensi *virtual team performance* akan membantu organisasi untuk melaksanakan proses mereka lebih baik dari sebelumnya. Kepercayaan, komunikasi, kepemimpinan, penetapan tujuan dan teknologi semua muncul sebagai faktor penting untuk pembentukan *virtual team* yang sukses. Mertinez-sanchez (2006, h. 202 - 214) internet menjadi sebuah wadah bagi masing – masing individu untuk berkolaborasi yang nantinya dapat mengembangkan sebuah produk, meningkatkan mutu dan kecepatan pelayanan, dan bekerja secara efektif dan efisien.

Virtual team performance dapat menembus dimensi ruang dan waktu sehingga berbeda prosesnya dengan kemampuan kerjasama dalam dunia kerja. Bergiel (2008, h. 99 - 110) berpendapat walaupun

terdapat perbedaan terhadap dua teamwork tersebut. Perbedaan *Virtual team performance* dan kerjasama dalam dunia kerja terdapat perbedaan dimana para keanggotaan berada jika pada prosesnya kerjasama dalam dunia kerja akan berada pada satu lokasi yang di sepakati maka pada *virtual team* semua anggota akan berada pada lokasi yang berbeda-beda. Maka dapat kita pahami adalah kerjasama dalam dunia kerja akan berkomunikasi secara *face-to-face* untuk memberikan tugas-tugas secara langsung ini adalah hal yang sangat membedakan dengan mengkomunikasikan tugas-tugas dan berkordinasi secara terstruktur sehingga komunikasi jarak jauh ini dapat terjadi secara baik. Dalam Mulyani (2016, h. 5) membedakan kelompok kerjasama dan *virtual team performance* dilihat dari cara mereka mengkordinasikan, berkomunikasi, serta keadaan fisik mereka. Misalnya dalam satu bentuk kerjasama setiap anggota duduk dalam satu gedung dan mengkordinasikan secara langsung berbeda dengan *virtual team* yang tidak terjadi interkasi tatap muka dan tidak harus dalam satu gedung yang sama.

Melihat kemajuan teknologi dan video game yang kini menjadi kajian dalam beberapa penelitian membuktikan video game memberikan dampak positif terhadap *teamwork*, *creativity*, dan *Problem-solving*. Pengguna internet yang menjadikan internet sebagai sarana hiburan dengan bermain game juga mendapatkan dampak positif dari game online itu sendiri. Permainan video game dibuat lebih kompleks sehingga mengharuskan para pemain melakukan *virtual team performance* dalam sebuah video game. Tim yang dapat bekerja sama dengan efisien akan

dapat dengan mudah mengalahkan tim-tim yang kurang efisien dalam bermain. Hussain, T. S., Weil, S. A., Brunye, T., Sidman, J., Ferguson, W. & Alexander, A. L. (2007) berpendapat bahwa permainan video game dapat mengembangkan ketrampilan kerja sama tim dan kemampuan itu dapat di gunakan dalam kehidupan nyata.

Sementara itu masalah kolaborasi menjadi masalah yang kritis dalam dunia pekerjaan. Menurut Bunderson dan Sutcliffe (2003, h. 552-560) sebagai Individu membawa masing – masing pengetahuan dan ketrampilan yang berbeda – beda maka dari itu kerjasama merupakan sebuah proses untuk mengatasi masalah yang lebih rumit seperti beban kerja agar dapat diselesaikan secara berkelompok dari pada sendiri. Kolaborasi telah dianggap sebagai faktor penting di sebagian organisasi, banyak perusahaan meningkatkan melalui lokakarya dan pelatihan. Survey terbaru menunjukkan bahwa perusahaan Fortune secara intensif menerapkan kerjasama dalam setiap proyek – proyek mereka (Hamel dan pralahad, 1994, h. 1)

Online gaming terutama *Multiplayer Battle Arena (MOBA)* merupakan game yang memiliki fitur dimana pemain diberikan kesempatan untuk saling berkomunikasi, mengkoordinasikan, bahkan sampai pada pembagian *role* atau *hero* sebagai tugas dari masing-masing anggota. Pada umumnya *game MOBA* terdapat dua tim yang akan bertempur yang berlokasi saling berlawanan. Biasanya masing-masing tim beranggotaan lima orang dengan tugas untuk menghancurkan markas dari tim lawan. Untuk bisa mengalahkan tim lawan *player* harus terlebih dahulu memperkuat hero mereka dengan cara membunuh

monster atau *player* lawan dan mendapatkan *gold* dan *experience*. *Gold* berfungsi untuk membeli *item* dan *experience* digunakan untuk menaikkan level.

Game MOBA merupakan sebuah cabang dari E-Sport yaitu sebuah permainan yang kompetitif sehingga dipertandingan dalam cabang olahraga contohnya pada olimpiade tahun 2018 ini. *Player* yang berkompetisi di E-Sport disebut sebagai atlet E-Sport. Sampai saat ini E-Sport telah berkembang lebih besar semakin banyak tim, acara, dan beberapa jurusan kuliah. E-Sport juga didukung dengan komunitas *online* yang kuat serta platform *streaming* seperti *Youtube*, dan *Twitch*.

Sebuah tim E-Sport sama halnya dengan cabang olahraga lain yang akan mencari pemain untuk bertanding bagi timnya. Pada tahap ini pencarian atlet dilakukan di seluruh dunia dan ketika mereka bermain disinilah terjadi *virtual team performance* yaitu saat mereka bermain namun tidak dalam satu tempat yang sama.

Virtual team performance dalam game secara tidak sadar membentuk aktivitas *team building* agar meningkatkan *team performance* diantara para *gamer*. Dalam game online terdapat fitur dimana para *gamer* dapat membentuk sebuah tim, fitur tersebut dinamakan *clan* yang memiliki struktur organisasi seperti pada umumnya terdapat ketua dan anggota – anggota. *Clan* dapat terbentuk karena adanya kesamaan tujuan, bahasa, dan letak geografis pemain itu sendiri. Dalam *clan* dapat terjadi percakapan agar para pemain dapat saling berkordinasi dengan baik.

Kunci dari *virtual team performance* adalah komunikasi yang baik terhadap seluruh anggota. Karena menurut Jarvenpaa dan Leidner (1999, h. 791 – 815) Komunikasi yang baik dapat membentuk sebuah kepercayaan dan komitmen, Disamping itu komunikasi menjadi alat yang secara tidak langsung mempengaruhi dimensi sosial dan meningkatkan kinerja dan berdampak positif kepada kepuasan kerja.

Setiap individu terlahir dengan kemampuan yang berbeda-beda dan kemampuan untuk bekerja sama tidak terjadi secara alamiah. Pengembangan *soft skill* adalah hal yang wajib dilakukan agar memiliki kemampuan yang menunjang manusia itu sendiri dapat berkolaborasi di dunia masyarakat. Sayangnya Indonesia dalam agenda pendidikan tidaklah banyak mengembangkan materi *soft skill* tersebut. Padahal banyak perusahaan-perusahaan yang diharuskan memiliki kemampuan bekerja dalam tim bahkan perusahaan yang mengedapakan pentingnya kerja sama tim memberikan sebuah *training* para pekerja dapat mengembangkan diri mereka.

Menurut Qiu (2014, h. 3) *virtual team performance* menjadi sebuah bentuk proses kerja yang baru dengan dibantu dengan teknologi informasi. Internet telah menjadi sebuah revolusi yang merubah cara kerja manusia dalam bekerja bahkan tidak hanya internet *game online* juga telah berkembang dimana setiap pemain dapat berinteraksi, bekerja sama, dan mengkoordinasi setiap langkah demi mencapai sebuah tujuan. Bergerak dari hal tersebut peneliti melihat *virtual team performance* dalam game online adalah permainan yang sangat diminati diseluruh dunia bahkan di Indonesia dari kecil hingga dewasa sekarang ini

bermain game online tidaklah menjadi hal yang langka lagi. Didalam game online terjadi sebuah proses yang dilakukan secara sadar terhadap para pemain untuk melakukan sebuah bentuk kerja sama dalam dunia maya sehingga peneliti berasumsi bahwa game online dapat mengasah kemampuan kerjasama mengasah *soft skill* yang diperlukan dalam dunia kerja. Diperkuat dengan hasil dari beberapa penelitian yang telah dijabarkan game online memberikan dampak positif bagi para penggunanya salah satunya adalah meningkatkan kemampuan kerjasama.

Berdasarkan uraian diatas kita dapat memahami kerjasama merupakan aspek penting dalam kehidupan yang sering dilupakan. Kerjasama merupakan *softskill* yang tidak diajarkan secara langsung dalam kurikulum pendidikan padahal nantinya kemampuan kerjasama akan dibawa hingga individu tersebut dalam dunia kerja. Salah satu faktor seseorang dapat bekerjasama tanpa terbatas ruang dan waktu adalah dengan *virtual team performance* melihat pada zaman sekarang internet dan handphone bukanlah benda yang langka sehingga individu sudah sangat familiar dalam mengaplikasikan dua hal tersebut. Untuk menjawab permasalahan dunia kerja yang memiliki persaingan ketat maka individu dituntut bekerjasama dalam dunia kerja agar dapat membentuk kelompok kerjasama yang dapat bekerja efektif dan efisien agar mampu menghasilkan sebuah produk yang berkualitas demi menjawab tantangan dalam dunia kerja. Sehingga dalam penelitian kali ini kita dapat mengetahui hubungan *virtual team performance* dengan kemampuan kerjasama dalam dunia kerja.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara *virtual team performance* dalam game online dengan kemampuan kerjasama di dunia kerja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial dan industry, mengenai kemampuan *teamwork* di dunia kerja dan hubungannya dengan *virtual team performance* dalam game online.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti lain yang akan meneliti hal sejenis atau serupa dengan penelitian dan manfaat bagi subjek yang terlibat penelitian ini akan memperoleh pengetahuan yaitu dampak positif *virtual team performance* terhadap peningkatan kemampuan kerjasama