



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu komponen utama yang mempengaruhi tenaga kerja adalah etika kerja. Etika kerja tersendiri merupakan faktor penentu keberhasilan bagi individu, kelompok, ataupun masyarakat berdasarkan tata nilai yang berlaku dan diimplementasikan dalam aktivitas kerja. Hal tersebut selalu mengacu kepada nilai-nilai moralitas yang meningkatkan harkat dan martabat manusia.

Menurut Sihotang (2020), mengatakan bahwa perilaku etika menjadi tuntutan yang penting dalam pekerjaan. Dilansir dari situs Valamis (2021), mengungkapkan bahwa kurangnya kepedulian pada etika akan berdampak pada rendahnya produktivitas kerja seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa etika kerja yang kuat akan berkontribusi pada kinerja pekerjaan yang baik, sedangkan kinerja yang buruk disebabkan oleh lalainya etika dalam bekerja. Munculnya sikap-sikap yang tidak beretika dalam bekerja seperti tidak disiplin, mengabaikan tanggung jawab, pemalas, dapat berasal dari luar maupun dalam diri pekerja itu tersendiri.

Berkaitan dengan hal tersebut, kepekaan terhadap etika kerja penting untuk menjaga kualitas tenaga kerja. Menurut Najih Prastiyo selaku Ketua Dewan Pimpinan Pusat Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (DPP IMM), menyatakan bahwa kondisi bangsa Indonesia saat ini sedang mengalami krisis etika dan perlunya kesadaran kolektif untuk mengedepankan etika pada setiap persoalan yang terjadi di masyarakat.

Hal ini juga didukung berdasarkan penelitian kuantitatif melalui instrumen kuesioner pada tanggal 7 September 2021 yang menunjukkan bahwa pekerja yang masih asing dengan perilaku etika tergolong tinggi dengan persentase 78,4% sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dalam suasana bekerja. Lain dari itu, 77,5% dari total responden juga belum menemukan media informasi yang khusus

untuk membahas mengenai etika kerja. Menurut Purwaningrum Indriyanti selaku psikolog dewasa pada 17 September 2021, menambahkan bahwa lingkungan kerja memiliki sifat heterogen dengan beragam budayanya masing-masing dan diperlukannya edukasi mengenai batasan dalam berperilaku di lingkungan kerja agar tidak menghambat proses bekerja karyawan lainnya.

Oleh karena itu, penulis mengajukan solusi dalam menambah wawasan dan memberikan pemahaman lebih mengenai *work ethics* dalam dunia industri kreatif. Salah satu media alternatif yang telah digunakan secara aktif dalam pembelajaran yaitu melalui perancangan media informasi interaktif. Media tersebut digunakan sebagai pedoman dan internalisasi konsep etika bekerja sebagai tindakan preventif untuk menghindari situasi ketidaknyamanan di lingkungan kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah untuk perancangan yaitu:

1. Bagaimana perancangan media informasi interaktif mengenai *work ethics* di dunia industri kreatif?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan media informasi interaktif ini dibatasi:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
- b. Rentang Usia : 20 - 24 Tahun (Primer), 25 - 29 tahun (Sekunder)

Menurut Hurlock (1996), masa dewasa awal merupakan masa adaptasi terhadap perubahan pola hidup, harapan sosial yang baru dan pentingnya menumbuhkan sikap dan nilai baru sesuai dengan peran baru. Usia 20-24 tahun tergolong sebagai kelompok usia muda, sedangkan usia 25-34 tahun tergolong sebagai usia pekerja awal (Bappenas, 2018).

- c. Tingkat Ekonomi : SES C-B

SES (*Socio-economic status*) merupakan sebuah alat ukur dan klasifikasi berdasarkan tingkat kemampuan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan data yang didapat dari Nielsen Media Index (2016), SES C merupakan kategori masyarakat dengan tingkat pengeluaran sebesar Rp 1.000.000,00 hingga Rp 1.800.000,00, sedangkan SES B merupakan kategori masyarakat dengan tingkat pengeluaran sebesar Rp 2.000.000,00 hingga Rp 3.000.000,00. Kedua kategori tersebut didominasi oleh kalangan masyarakat yang telah menyelesaikan pendidikan tinggi.

- d. Profesi : Desain grafis dan Mahasiswa
- e. Tingkat Pendidikan : S1

2. Geografis

- a. Primer : DKI Jakarta
- b. Sekunder : Kota besar di Indonesia (Bodetabek)

Menurut Asmaroini (2017), globalisasi telah memberikan dampak terhadap budaya, ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi. Hal ini menimbulkan banyaknya akses dan peluang kerja di kota-kota besar. Jabodetabek tersendiri merupakan wilayah perkotaan terbesar di Asia Tenggara dan pusat berdirinya kantor-kantor baik perusahaan swasta, BUMN, maupun perusahaan asing (JakartaBerketahanan, n.d).

3. Psikografis : Masyarakat muda yang sedang mempersiapkan diri serta ingin mempunyai pembekalan saat memasuki dunia kerja industri kreatif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan media informasi interaktif mengenai *work ethics* di dunia industri kreatif bagi tenaga kerja dewasa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

Penulis memperoleh wawasan dan pengetahuan baru mengenai etika kerja melalui kegiatan perancangan media informasi interaktif.

2. Bagi orang lain

Bagi angkatan kerja muda, diharapkan memiliki bekal dan pegangan yang dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mengenai *work ethics* dan dapat menerapkannya di dunia kerja terkhusus industri kreatif.

3. Bagi universitas

Laporan dari hasil perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah keberagaman karya dari mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara serta dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber informasi bagi mahasiswa/i Program Studi Desain Komunikasi Visual yang hendak meneliti topik serupa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA