

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Organisasi menggambarkan sesuatu ruang untuk sekelompok orang guna bekerja sama secara logis serta bersistem, terencana, tersusun serta terkontrol dalam pemanfaatan sumber energi serupa uang material, mesin, tata cara, kawasan, sarana- prasarana, informasi, serta perihal lainnya yang digunakan secara efektif serta efisien demi menggapai tujuan organisasi. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) penafsiran organisasi merupakan kesatuan (lapisan dan sebagainya) yang terdiri dari bagian-bagian (orang serta hal lainnya) dalam perkumpulan dan sebagainya guna tujuan tertentu. Hasibuan (2003) dalam buku Teori Organisasi (Mahyuddin; dkk., 2021) menjelaskan organisasi ialah proses penetapan, penggolongan, dan pengelolaan berbagai jenis kegiatan yang dibutuhkan guna mencapai tujuan bersama.

Dalam berorganisasi kita akan mendapatkan beberapa manfaat. Manfaat organisasi secara umum, ialah dapat melatih ketahanan mental, mengembangkan keterampilan kepemimpinan, memperluas hubungan dan kehidupan sosial, mengembangkan etos kerja dan kedisiplinan, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan umum, mencapai sebuah tujuan dengan lebih mudah, menyelesaikan masalah yang dapat dipecahkan, serta mampu untuk membantu menghadapi tekanan dalam dunia kerja (Mahyuddin; dkk., 2021). Dengan manfaat-manfaat yang didapatkan dari organisasi, maka penting bagi kita untuk dapat turut serta dalam berorganisasi. Pentingnya organisasi ialah untuk melatih kita bersosialisasi, memberi pembelajaran guna meyakinkan orang

lain, membangun kreativitas, membuat kita menjadi pribadi yang menarik, mengajarkan kerja keras, tanggung jawab, pantang menyerah dan tidak suka berpangku tangan. Organisasi penting karena dasarnya organisasi terbentuk atas dasar adanya keterbatasan pada manusia sebagai individu dalam mencapai suatu tujuan.

Terdapat bermacam ragam organisasi, diantaranya organisasi politik, organisasi sosial, organisasi mahasiswa, organisasi olahraga, organisasi sekolah, organisasi negeri organisasi pemuda, serta organisasi agama (Mahyuddin; dkk., 2021). Luxone adalah salah satu organisasi pemuda yang bergerak dalam bisnis di bidang usaha kreatif bagian multimedia, seperti fotografi, videografi, dan juga *editing*. Saat ini Luxone beranggotakan 8 orang mahasiswa yang terbentuk mulai dari bulan Februari tahun 2022. Sejarah awal terbentuknya Luxone ialah dari keinginan dua mahasiswa (F dan Sh) untuk memiliki sebuah *Production House* (PH / Rumah Produksi) sendiri. Mereka berdua merasa bahwa kemampuan yang dimiliki dalam bidang fotografi dan *editing* sudah mumpuni atau dapat dikatakan sudah cukup baik untuk dikembangkan kearah yang lebih profesional dan memulai sebuah usaha di bidang multimedia / fotografi. Karena pada awalnya Luxone ini hanya keinginan dari 2 orang saja, maka akhirnya mereka memutuskan untuk mengajak teman-teman disekitarnya yang memiliki hobi dan kemampuan dibidang yang sama untuk membentuk Luxone ini. Luxone memiliki visi yaitu belajar bersama dan sukses bersama. Misi yang dimiliki Luxone adalah susah-senang bersama, latihan bersama, dan mengatasi masalah bersama. Adapun tujuan dari Luxone ini dibentuk adalah untuk belajar bisnis dan berkembang bersama.

Dalam menjalankan suatu organisasi, pastinya bukan satu perkara yang mudah, muncul berbagai masalah baik secara internal maupun eksternal yang ditemui selama membangun suatu organisasi baru, terutama organisasi tersebut juga bergerak dalam bisnis. Luxone yang juga merupakan organisasi pemuda dengan bisnis dibidang fotografi pastinya juga mengalami masalah yang tidak mudah. Pada awal terbentuknya Luxone, mereka masih bisa mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman, karena perkuliahan para anggotanya masih dilakukan secara *online* / daring (dalam jaringan), sehingga ketika sedang mengerjakan suatu projek dan pada hari yang sama ada kelas perkuliahan, mereka masih bisa melakukannya secara bersamaan. Masalah yang dihadapi oleh Luxone ada berbagai macam, salah satunya terkait dengan klien. Masalah ini terjadi pada salah satu projek foto *wedding* yang dikerjakan oleh Luxone, dimana saat akan melakukan bagian produksi ternyata baru diketahui bahwa *sd card* yang dipakai saat proses pemotretan mengalami kerusakan / *corrupt* sehingga sebagian foto yang diambil hilang, foto yang hilang adalah foto pengantin bersama keluarganya. Para anggota pun memikirkan cara yang paling tepat untuk memperbaiki kesalahan tersebut dan mereka memutuskan untuk memberikan foto studio secara gratis, agar pengantin dan keluarga tetap bisa mengabadikan moment foto bersama.

Semakin menurunnya kasus covid-19, membuat banyaknya kegiatan yang mulai dilakukan secara *offline* / luring (luar jaringan), dan salah satunya adalah kegiatan perkuliahan. Saat awal mulai perkuliahan kembali *offline* para anggota Luxone sempat kesulitan untuk beradaptasi, karena adanya jadwal pekerjaan yang sudah terlanjur terjadwal dan ternyata bentrok dengan jadwal perkuliahan mereka. Masalah lainnya yang sering terjadi ialah terkait dengan *deadline* hasil

produksi yang tidak sesuai jadwal yang sudah ditetapkan diawal. Walaupun memang *deadline* yang dibuat di awal jarang bisa terpenuhi, akan tetapi Luxone berusaha untuk tetap bisa menyerahkan hasilnya tepat waktu sehingga tak jarang para anggota pun memakai waktu luang mereka untuk mengerjakan hasil produksi agar dapat diberikan pada klien tepat waktu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sh sebagai salah satu *founder* dari Luxone, kinerja tim Luxone pada awalnya sudah mendekati kata sempurna. Dalam bekerja para anggota pun bersemangat dan juga mau untuk bekerjasama. Hingga mulai memasuki bulan Ramadhan, *job* yang didapatkan mulai berkurang hingga sampai tidak adanya panggilan. Hal tersebut membuat semangat anggota pun menjadi turun. F sebagai direktur utama sekaligus *founder* Luxone pun menceritakan bahwa tak jarang para anggota mengalami perbedaan pendapat saat bekerja di lapangan maupun saat produksi dan juga ketika bekerja di lapangan tak jarang ada saja anggota yang ketika bekerja ia tidak fokus melakukan pekerjaannya karena sedang ada masalah pribadi, sehingga tidak maksimal dalam menjalankan *jobdesknya*, tak hanya itu karena waktu kerja yang terkadang memakan waktu sampai satu hari penuh, itupun membuat para anggota yang turun ke lapangan mulai kehilangan semangat apabila sudah bekerja terlalu lama, mereka merasa lelah dan menjadi kurang optimal dalam bekerja.

Permasalahan pun muncul pada bagian tim produksi Luxone, dimana seringkali para anggota tim produksi mengalami kendala terkait dengan perangkat (*device*) yang digunakan untuk mengedit, proses mencari ide, revisian hasil akhir, dan yang paling utama ialah terkait dengan suasana hati (*mood*) dari setiap anggota tim yang harus dijaga dengan baik. Suasana hati anggota tim

produksi sangat mempengaruhi hasil produksi yang dikerjakan oleh Luxone, hal ini terjadi karena bila suasana hati para anggota tim produksi Luxone kurang baik dan dipaksa untuk tetap melakukan proses *editing* maka hasilnya pun akan menjadi berantakan dan bisa jadi mengecewakan bagi klien. Masalah yang terkait dengan ego dari masing-masing anggota pun menjadi salah satu faktor yang tidak bisa dianggap sepele dalam berorganisasi, terutama organisasi yang juga bergerak pada bidang bisnis. Hal ini pun terjadi pada Luxone, dimana ketika mereka sedang mengerjakan salah satu proyek *wedding* saat proses produksi terjadi permasalahan yang imbasnya dirasakan sampai sekarang. Masalah ini muncul karena adanya salah satu anggota tim produksi (Sa) yang secara tiba-tiba ingin mengambil alih semua proses produksi yang dilakukan, Sa merasa bahwa ia mampu menyelesaikan semua proses produksi sendiri. Sa mengatakan bahwa ia tidak terlalu suka dengan hasil *editing* yang dibuat dan secara langsung ia pun langsung mengambil alih proses *editing* proyek *wedding* tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan F sebagai salah satu anggota tim produksi, Sa sudah mengatakan secara langsung bahwa ia kurang suka dengan hasil *editing* yang dibuat, akan tetapi cara berbicara Sa pada anggota tim produksi lainnya kurang baik dan tidak enak untuk didengar, sehingga hal tersebut sedikit menyinggung perasaan anggota tim produksi Luxone yang lainnya. Dari sikap Sa tersebut akhirnya menimbulkan kesenjangan diantara anggota tim produksi, dimana hubungan antar anggota ini menjadi sedikit agak canggung. F pun mengatakan bahwa sebenarnya permasalahan ini sudah pernah dibahas, akan tetapi Sa sendirilah yang jadi menjaga jarak dengan anggota lain dan merasa canggung.

Hasil wawancara dengan D menguatkan hasil wawancara yang dilakukan bersama F terkait dengan permasalahan Sa. D mengatakan bahwa Sa adalah salah satu anggota yang dominan atau bisa dibilang ingin menonjolkan dirinya, dan puncak kejadiannya pun ada pada proyek *wedding* yang telah dijabarkan di atas. Sa saat ini pun terlihat menjadi malas dan ketika datang kerja hanya sekedar untuk bekerja memenuhi *jobdesk* semata. Sa adalah orang yang dominan dan merupakan salah satu pendorong bagi Luxone, namun setelah permasalahan tersebut terjadi, Sa menjadi berubah dan kurang bisa memberikan ide-idenya yang bagus karena tertutup dengan emosi yang ia pendam. Anggota lain sudah berusaha untuk memaklumi dan memaafkan kesalahan Sa pada proyek tersebut. Karena beberapa masalah yang sering terjadi di Luxone pada akhir-akhir ini serta jadi adanya kecanggungan hubungan antar anggota membuat para anggota pun merasa bahwa Luxone ini mau dibawa kemana dan akan seperti apalagi kedepannya.

Permasalahan di atas dapat diidentifikasi sebagai adanya masalah pada kerja tim (*team working*). Kerja tim merupakan proses dalam kelompok dengan di dalamnya terdapat kepemimpinan partisipatif, bertanggungjawab bersama, keselarasan tujuan, komunikasi intens, berorientasi terhadap masa depan, berfokus pada tugas, bakat kreatif serta asumsi yang cepat guna meraih tujuan perusahaan / organisasi (Buchholz, 2000). Kerja tim adalah proses aktivitas yang meliputi kegiatan berbagi informasi mengenai masalah yang sedang dihadapi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah tersebut (Kerrin & Oliver, 2012).

Fenomena permasalahan di atas menarik atensi penulis guna diteliti lebih lanjut, karena bila dilihat dari dinamika kerja tim sebelum dan sesudah kegiatan perkuliahan *offline* terjadi perubahan baik pada kinerja maupun suasana kerja.

Penelitian ini harus segera dilaksanakan guna membantu Luxone dalam mengatasi kendala dalam kerja tim mereka. Supaya Luxone bisa terus berkembang dan kembali bangkit dari hiatus pekerjaan pada saat ini. Hal ini menimbulkan rasa ingin tahu penulis terhadap berbagai faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya perubahan tersebut. Kemungkinannya ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut dapat terjadi. Karena itu penulis ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perubahan kinerja dan suasana kerja tim pada Luxone.

Berdasarkan dari fenomena masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penulis memberi judul skripsi ini dengan tema "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Kinerja dan Suasana Kerja Tim (Pendekatan Fenomenologi Pada Organisasi Luxone)".

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan kinerja dan suasana kerja tim Luxone.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja dan suasana kerja tim Luxone.

Manfaat yang dapat diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dalam ranah psikologi industri dan organisasi khususnya mengenai kerja tim terkait faktor-faktor

yang mempengaruhi perubahan kinerja dan suasana kerja tim dalam organisasi.

2. Secara Praktis

Dapat memberikan pemahaman bagi para anggota Luxone mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi terjadinya perubahan kinerja dan suasana kerja tim, sehingga kedepannya hal tersebut dapat diantisipasi agar tidak terulang kembali kejadian yang sama.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan kerja tim / *teamwork* diantaranya, pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Purba, 2013) yang berjudul “*Teamwork : Studi Indigenous Pada Karyawan PNS dan Swasta Bersuku Jawa*”. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Indigenous Psychology*, merupakan pendekatan yang berfokus terhadap studi perilaku serta cara berpikir individu pada konteks budayanya. Latar belakang dari penelitian milik (Purba, 2013) berdasar terhadap berbagai macam temuan terkait budaya barat yang semakin menyebar. Dunia kerja tidak bisa dilepaskan dari unsur keragaman budaya, kepribadian, persepsi, juga hal lainnya yang berasal dari berbagai daerah asal, pola asuh serta hal lainnya yang menimbulkan perihal berbeda dalam pola berperilaku. Penelitian ini bertujuan guna mencari tahu uraian tentang *teamwork*, kepuasan, usaha, faktor penunjang, faktor penghambat dan uraian *teamwork* yang sangat sesuai bagi karyawan dengan suku Jawa. Populasi yang ikut berpartisipasi berjumlah 700 orang pegawai, baik PNS maupun swasta yang bersuku Jawa di Pulau Jawa. Metode analisis data yang digunakan adalah *Indigenous* dengan *preliminary coding, category, aksial coding, dan cross-tabulasi*. Hasil penelitian di lapangan

memperlihatkan bahwa 28.47% subjek berpendapat kerja tim ialah kelompok orang yang saling bekerja bersama, sejumlah 33.28% subjek berpendapat bahwa kerja tim sebagai sarana guna mencapai tujuan, sejumlah 13.85% subjek berpendapat kerja tim ialah saling berinteraksi, dan sejumlah 15.57% berpendapat kerja tim merupakan sebuah upaya guna menuntaskan pekerjaan atau bertanggungjawab bersama (Purba, 2013). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek yang akan diteliti. Penelitian sebelumnya subjek yang akan diteliti ialah para pekerja baik PNS (Pegawai Negeri Sipil) maupun pegawai swasta yang bersuku Jawa dengan jumlah yang diteliti cukup banyak mencapai 700 orang. Sedangkan pada penelitian ini, subjek yang akan diteliti ialah mahasiswa yang tidak hanya melakukan kegiatan perkuliahan dan mengerjakan tugas, akan tetapi mereka juga membentuk sebuah organisasi pemuda untuk merintis dan menjalani suatu bisnis. Bisnis yang baru mereka rintis bergerak pada bidang fotografi. Jumlah subjek yang akan diteliti adalah 8 orang mahasiswa. Tak banyak penelitian sebelumnya yang menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian kerja tim, sehingga penelitian ini memilih mahasiswa sebagai subjeknya, di mana para mahasiswa ini juga berperan ganda sebagai pekerja, sehingga nantinya dapat diketahui seperti apa kerja tim para mahasiswa ini dalam membangun kinerja dan suasana kerjanya.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Fathurrahman et al. (2019) yang berjudul "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan *Teamwork*". Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional dengan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Penelitian ini didasarkan pada latar belakang pendidikan

merupakan hal yang sangat menyeluruh, berkesinambungan serta tidak terputus dari generasi ke generasi. Efektivitas pembelajaran adalah usaha membangun proses belajar yang mudah dan disukai bagi peserta didik dalam menerima materi saat belajar di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mempertinggi keefektifan pembelajaran dengan melakukan penelitian pada berbagai variabel yang berpengaruh, antara lain kompetensi pedagogik dan *teamwork*. Populasi yang berpartisipasi adalah guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) swasta yang memiliki kedudukan sebagai Guru Tetap Yayasan (GTY) di Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor tahun 2018, dengan jumlah 168 orang serta sampel berjumlah 119 orang. Teknik analisis data yang digunakan ialah korelasi parsial dan korelasi ganda. Ditemukan hasil dari penelitian yang dilakukan memperlihatkan terdapat hubungan positif signifikan antara kompetensi pedagogik dengan efektivitas pembelajaran, hasil koefisien korelasi = 0,201. Hubungan positif dan signifikan pun terdapat diantara *teamwork* dengan efektivitas pembelajaran, hasil koefisien korelasi = 0,759, serta ada hubungan positif signifikan antara kompetensi pedagogik serta *teamwork* yang bersamaan dengan efektivitas pembelajaran, hasil koefisien korelasi = 0,769 (Fathurrahman et al., 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode penelitian yang akan digunakan. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yang mana mencari hubungan antara variabel bebas X_1 (kompetensi pedagogik), X_2 (*teamwork*) dengan variabel terikat Y (efektivitas pembelajaran). Sedangkan pada penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yang mana dengan penelitian kualitatif peneliti akan lebih bisa menggali informasi secara mendalam dan dapat mengetahui dengan jelas serta fokus pada permasalahan

serta hal-hal apa saja yang menyebabkan terjadinya perubahan pada kinerja serta suasana kerja tim yang ada pada subjek penelitian ini.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Lawasi (2017) yang berjudul “Pengaruh Komunikasi, Motivasi, dan Kerjasama Tim Terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian dilakukan berdasarkan pada latar belakang yang menjelaskan bahwa pengelolaan organisasi bukanlah perkara mudah, perlu banyak keterampilan guna melancarkan pelaksanaannya. Tak hanya komunikasi serta motivasi, dalam organisasi suatu perusahaan perlu kerjasama tim yang kuat guna mencapai tujuan perusahaan. Salah satu proses yang sangat penting ialah meningkatkan kinerja karyawan. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah 1) mengidentifikasi serta menganalisis pengaruh dari komunikasi, motivasi, dan kerjasama tim terhadap kinerja karyawan, 2) mengidentifikasi serta menganalisis variabel paling berpengaruh pada kinerja karyawan. Populasi yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah karyawan tetap dari Hotel Sahid Montana 1 Malang sebanyak 48 orang. Model analisis yang digunakan adalah Regresi Linear Berganda. Didapatkan hasil dari lapangan seperti berikut, 1) terdapat pengaruh positif serta signifikan pada komunikasi dalam peningkatan kinerja karyawan sebesar 33,1% meningkat satu persen, 2) terdapat pengaruh positif serta signifikan terhadap motivasi dalam peningkatan kinerja karyawan sebesar 35,9% meningkat satu persen, 3) kerjasama tim tidak memiliki pengaruh secara signifikan dalam peningkatan kinerja karyawan, karena hasil yang didapatkan hanya berbeda beberapa angka saja sebesar 29,2%, tidak lebih besar dari pengaruh komunikasi dan motivasi, dan 4) komunikasi merupakan variabel yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kinerja karyawan dengan nilai 0,018.

Hal pembeda dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu ada pada metode penelitian yang akan digunakan (Lawasi, 2017). Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian serta lama tahun berdirinya bisnis. Pada penelitian sebelumnya lokasi penelitian terletak pada Hotel Sahid Montana 1 Malang, yang mana lokasi tersebut telah ada sejak tahun 1987. Sedangkan pada penelitian ini, lokasinya terletak pada Luxone di Kota Bogor, yang mana lokasi ini merupakan sebuah bisnis baru dibidang fotografi yang baru terbentuk di awal tahun 2022 pada bulan Februari. Perbedaan yang cukup jauh terkait dengan lama terbentuknya kedua bisnis ini membuat perbedaan juga pada proses kerja tim dari para pekerjanya. Dapat dikatakan pada bisnis Luxone masih perlu banyak pengalaman dalam membangun kinerja dan suasana kerja timnya agar kedepannya permasalahan yang terjadi saat ini bisa berkurang bahkan tidak muncul lagi untuk kedepannya.