

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangannya yang paling mutakhir saat ini, modernisasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara mendasar dan multidimensional (Daoed: 2018). Perubahan dan perkembangan itu pada kenyataannya juga membawa akibat yang sangat luas, sehingga dampaknya dapat mempengaruhi sistem nilai dan pola-pola kehidupan, hampir pada setiap individu, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Pengaruhnya membawa dampak pula pada berbagai segi tata-cara kehidupan ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Tak hanya itu, modernisasi dan modernisme kini seolah telah berhasil mengukuhkan dirinya sebagai paradigma baru yang memayungi lahirnya berbagai konsep fenomenal yang dapat memengaruhi segala kemapanan paradigma tradisional (Tilaar: 2018).

Sebagai bagian dari proses modernisasi pengembangan teknologi informasi dan komunikasi saja misalnya, telah memunculkan setidaknya sebuah konsep baru yang begitu berpengaruh, yakni: revolusi industri 4.0. Revolusi teknologi generasi terbaru yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern memberi pandangan baru tentang dunia, dimana dunia dalam perspektif tersebut merupakan satu bentuk dunia yang tak lagi mengenal batas dan sekat-sekat ruang yang bersifat geografis, melainkan saling terkoneksi secara lintas dimensi antara dunia fisik sekaligus dunia digital melalui pemanfaatan internet (Yasraf: 2022). Konsekuensinya, berbagai tantangan pun kini berubah menjadi lebih terbuka, dinamis dan semakin kompleks. Di antara wujud tantangan itu adalah munculnya gagasan-gagasan turunan dari virtualisasi berkenaan dengan bangkitnya eksistensi perusahaan rintisan seperti inkubator bisnis maupun *start-up* yang pada akhirnya mempertinggi tingkat kompetisi global sehingga menuntut setiap organisasi untuk meningkatkan keunggulan kompetitifnya masing-masing

agar dapat terus bertahan dan tidak tersingkir dari gelanggang kompetisi yang tengah berlangsung secara mendunia tersebut.

Mencermati dinamika situasional yang begitu dinamis tersebut adalah logis apabila organisasi kemudian mengambil langkah-langkah strategis dalam bidang Sumber Daya Manusia (SDM) agar dapat mengembangkan daya saing dan keunggulan kompetitif yang berbasis khas pada keunggulan pengetahuan dan keterampilannya terutama pada aspek daya kreatif dan inovasi untuk menciptakan nilai bisnis yang terhubung secara langsung dengan pengalaman pelanggan atau *customer experience* (Kertajaya: 2019).

Salah satu organisasi bisnis yang dituntut memiliki daya kreativitas dan inovasi yang tinggi agar mampu *sustain* (berkelanjutan) di era sekarang adalah perusahaan media. Perusahaan media di tengah persaingan bisnis media digital secara bersamaan memiliki tantangan berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi, yang berdampak terhadap sistem manajemen pemberitaan. Pada saat yang sama pula khalayak juga menuntut pemberitaan yang cepat, akurat dan lengkap serta diiringi dengan tampilan konten dan narasi yang menarik. Industri media saat ini secara radikal mengubah orientasinya dari konten cetak menjadi konten dengan basis teknologi digital multimedia. Orientasi baru dunia media pemberitaan ini sekaligus menghadirkan tantangan terhadap baru dimana berkembang istilah *crossmedia* yakni menerapkan teknologi multimedia, wartawan berkinerja multitasking, tata kelola informasi *multiplatform*, dan distribusi informasi secara *multichannel* (Herman: 2019). Praktik jurnalisme seperti ini memungkinkan pers menyediakan pengalaman mengakses berita kepada khalayak kapanpun, dimanapun dan bagaimanapun mereka ingin mengakses berita dan melalui sarana komunikasi apa pun. Perusahaan media saat ini senantiasa memerlukan SDM terutama di bidang redaksi yang dapat memenuhi tuntutan jurnalistik dan pasar/bisnis sekaligus menjawab keingintahuan khalayak.

Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang media di Bandar Lampung adalah PT. Lampung Jaya Mandiri dengan produk medianya Haluan Lampung. Berdasarkan hasil studi awal terhadap SDM redaksi di Haluan Lampung diperoleh keterangan bahwa profil kesiapan SDM dari media tersebut dalam menghadapi

perubahan model persaingan yang mengarah pada *crossmedia* masih kurang baik. Penilaian ini diperoleh dari hasil wawancara terhadap Kepala Seksi Pengembangan SDM di Haluan Lampung yang menyatakan bahwa SDM yang berada di bawah naungannya belum memiliki usaha dan daya belajar yang terus menerus. Kondisi ini terlihat dari rendahnya kesadaran anggota redaksi untuk memperbarui pengetahuan dan keterampilannya dalam penggunaan pendekatan multiteknologi, *multitasking*, *multiplatform* dan *multichannel* dalam mengelola pemberitaan sehingga pendekatan yang digunakan masih sangat konvensional dan jauh tertinggal dengan produk media yang lain. Berikut adalah *coding* terhadap hasil wawancara dan studi dokumen yang menggambarkan model surat Haluan Lampung:

Kondisi Saat ini	Multiteknologi	Multiplatform	Multichannel	Multitasking
Desain: Manual	V	-	-	-
Produksi Berita : Konvensional	V	V	-	-
Distribusi Berita: Media Cetak	-	V	V	-
Ukuran Kinerja: Tunggal	-	-	-	V

Tabel 1. 1 Deskripsi Kondisi Rill Haluan Lampung

Data di atas menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang menunjukkan lambannya proses pembelajaran yang dialami oleh kru dan karyawan di Haluan Lampung terutama dalam menghadapi kompetisi dan proses

digitalisasi. Masalah profil pembelajaran SDM Haluan Lampung pada tabel di atas dibagi ke dalam empat kategori kunci yakni desain, produksi berita, distribusi berita, dan ukuran kinerja. Dalam masalah desain, Haluan Lampung masih menggunakan teknologi manual dan tidak mengindahkan berbagai aplikasi dan *template* desain mutakhir sehingga hasil tampilan dari pemberitaan tampak monoton dan tidak menarik. Selain daripada itu, dilihat dari modus produksi pemberitaan, Haluan Lampung belum menggunakan partisipasi pemberitaan warga *net* (*netizen journalistic*) sehingga dalam proses produksi berita cenderung tertinggal dan hanya mengadopsi pemberitaan yang telah lebih dulu diterbitkan oleh media lain. Persoalan distribusi berita juga dinilai masih bermasalah karena cenderung menggunakan platform tunggal alias *single platform* yakni media cetak dan masih enggan untuk beralih pada pemberitaan dengan multiplatform seperti melalui *website*, aplikasi, maupun tautan media sosial. Akibatnya, Haluan Lampung kesulitan mengikuti tantangan perubahan yang dituntut oleh arus digitalisasi media.

Gambaran di atas juga semakin diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu anggota redaksi di Haluan Lampung yang menunjukkan adanya sikap resisten terhadap perubahan dan lebih memilih nyaman berada pada *statu-quo* dan menjalankan pekerjaan sebagaimana rutinitas harian saja (*running business as usual*) tanpa merasa perlu melakukan pembenahan apapun baik dalam aspek desain, produksi dan distribusi berita, maupun ukuran kinerja yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas pada akhirnya penulis tertarik untuk mengkaji profil resistensi dan ketidakberdayaan belajar yang dialami oleh anggota redaksi Haluan Lampung dengan judul *The Parable Of Boiled Frog: Refleksi Kritis Fenomena Resistensi Perubahan dan Profil Belajar pada SDM Bidang Redaksi Media Haluan Lampung*.

1.2 Fokus dan Subfokus Masalah

Adapun yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah fenomena *the parable of boiled frog* yang menggambarkan karakteristik maladaptasi yang terjadi pada SDM bidang redaksi media Haluan Lampung. Sub fokus penelitian

yang secara kritis dapat mendeskripsikan fenomena tersebut meliputi pokok-pokok masalah yang melibatkan beberapa aspek antara lain:

1. Resistensi perubahan yang dialami oleh SDM bidang redaksi media Haluan Lampung.
2. Profil ketidakberdayaan belajar yang dimiliki oleh SDM bidang redaksi media Haluan Lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian sebagaimana diuraikan dalam latar belakang di atas dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana resistensi perubahan yang dialami oleh SDM bidang redaksi media Haluan Lampung?
2. Bagaimana profil ketidakberdayaan belajar yang dimiliki SDM bidang redaksi media Haluan Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi guna menjawab pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan menelaah dan memberi catatan hasil refleksi kritis terhadap fenomena *the parable of boiled frog* dengan rincian sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menjelaskan resistensi perubahan yang dialami oleh SDM bidang redaksi media Haluan Lampung.
2. Mengetahui dan menjelaskan profil ketidakberdayaan belajar yang dimiliki SDM bidang redaksi media Haluan Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperluas khazanah keilmuan di bidang manajemen sumber daya manusia terutama dalam kajian resistensi perubahan dan profil belajar yang dimiliki oleh sumber daya manusia di dalam organisasi.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi kepada PT. Lampung Jaya Mandiri khususnya redaksi media Haluan Lampung yang berada di bawah naungannya untuk mematangkan aspek-aspek pengembangan SDM yang mengacu pada manajemen perubahan dan profil organisasi belajar. Selain memberi umpan balik bagi kepada pihak-pihak terkait yang berkepentingan, penelitian ini juga dapat memfasilitasi pengembangan berbagai alternatif penyelesaian masalah maladaptasi yang tergambar dalam fenomena *the parable of boiled frog* secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan profil belajar dari SDM yang bersangkutan.

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pimpinan redaksi, para pemangku kepentingan dan seluruh masyarakat dalam mendiseminasikan pengetahuan tentang program pembelajaran organisasi sebagai upaya mewujudkan pengembangan kapasitas SDM secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk ditindaklanjuti dalam penelitian-penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan konsep resistensi terhadap perubahan, organisasi pembelajar (*learning organization*), dan profil pembelajaran bagi pengembangan SDM di dalam organisasi khususnya yang bergerak di bidang media atau bidang-bidang lain yang menuntut daya kreativitas yang tinggi.

