

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Generasi digital adalah mereka yang tumbuh dalam kemudahan akses informasi digital dan teknologi informasi, bahkan teknologi informasi sudah dijadikan sebagai salah satu kebutuhan primer. Menurut Prensky (2001) terdapat dua keterkaitan manusia terhadap teknologi yaitu *digital native* dan *digital immigrant*. *Digital native* merupakan gambaran seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang terkait dengan teknologi. Sedangkan *Digital immigrant* merupakan gambaran seseorang (terutama yang telah berumur) yang selama masa kehidupan anak hingga remaja berlangsung sebelum berkembangnya komputer. *Digital native* dan *digital immigrant* dapat memiliki kompetensi kefasihan digital yang perlu dimanfaatkan untuk memanipulasi data, secara kreatif mewakili informasi, memecahkan masalah, dan merancang produk baru dan cara kerja (Colbert, 2016).

Kefasihan digital ini diharapkan menjadi bekal bagi para individu agar mampu bersaing dan berkolaborasi dengan angkatan kerja digital. Individu yang mampu berkolaborasi dengan angkatan kerja digital dengan baik akan meningkatkan kemampuan dan kinerja, sehingga kinerja akan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kemampuan manual dan kinerja ketangkasan tugas memerlukan gerakan dan koordinasi tangan yang sempurna (Golubović dan Slavković, 2014) Ketangkasan tangan sangat penting untuk rentang gerak normal yang diperlukan oleh tangan dalam melakukan berbagai kegiatan sehari - hari. Salah satu contoh dari latihan tangan yang dapat diselesaikan untuk meningkatkan kemampuan melibatkan koordinasi tangan, mata, dan ketangkasan jari (Feys, 2017). Ketangkasan jari (*finger dexterity*) merupakan gerakan memanipulasi yang terampil dan terkontrol dari alat atau objek yang dikendalikan oleh jari-jari (Chan, 2000). Melalui ketangkasan jari ini kemampuan kinerja seseorang dalam mengerjakan sebuah pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Junni et al (2013) bahwa *organizational ambidexterity* secara positif dan signifikan berhubungan dengan *performance*. Angkatan kerja digital telah mengembangkan banyak kompetensi dalam perjalanan interaksi mereka dengan teknologi yang dapat dimanfaatkan di tempat kerja. Angkatan kerja digital kemungkinan akan merasa nyaman dengan instruksi berbasis teknologi. Kraiger dan Ford (2006), memberi organisasi solusi berbiaya rendah dan dapat direplikasi untuk membantu individu mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan. Selain membawa tingkat kefasihan digital yang tinggi ke tempat kerja, tenaga kerja digital dapat merespon dengan baik strategi motivasi yang serupa dengan yang digunakan di dunia maya. Penelitian tentang interaksi manusia dengan teknologi memunculkan sebuah konsep baru yang disebut dengan *gamification*. *Gamification* adalah desain yang dirancang seperti permainan yang menyenangkan dalam konteks non-game, sebagai alat motivasi

untuk melibatkan individu (de-Marcos, 2014) . Strategi motivasi yang dikembangkan melalui gamification dapat membantu individu menjadi lebih cerdas dan inovatif, sehingga dapat membantu menanamkan minat dan memberikan insentif (Shah, 2015).

Insentif sebagai penggerak yang dapat merangsang terciptanya pemeliharaan individu, merasakan perhatian dan pengakuan atas prestasi yang diraih, yang digunakan dengan keyakinan memperkuat nilai organisasi (Milne, 2007). Analisis eksperimen kualitatif menunjukkan bahwa gamification memiliki dampak emosional dan sosial yang besar pada individu, karena sistem penghargaan dan mekanisme sosial yang kompetitif tampaknya memotivasi mereka. Sistem hadiah menganggap cara yang inovatif, menyenangkan dan mendorong untuk mewakili kemajuan dalam pengalaman edukatif. Insentif meningkatkan kinerja tetapi *digital worker* membutuhkan bentuk insentif yang lain yaitu *incentive gamification*. *Incentive gamification* adalah kebijakan insentif dengan menggunakan pola pikir permainan. Belum banyak penelitian yang mengaitkan konsep gamification terhadap kinerja individu.

Sehingga penelitian ini akan menguji konsep *incentive gamification* untuk meningkatkan *learning experience* dan *individual performance*, pada member oriflame dan sophie martin di Indonesia.

1.2.Rumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah **Bagaimana meningkatkan *Individual Performance* dan *Learning Experience* melalui *Incentive Gamification*?** Sedangkan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :Bagaimana pengaruh *manual dexterity* terhadap *learning experience* ?
2. Bagaimana pengaruh *finger dexterity* terhadap *learning experience* ?
3. Bagaimana pengaruh *manual dexterity* terhadap *individual performance* ?
4. Bagaimana pengaruh *finger dexterity* terhadap *individual performance* ?
5. Bagaimana pengaruh *learning experience* terhadap *individual Performance* ?
6. Bagaimana *incentive gamification* memoderasi hubungan antara *manual dexterity* dan *learning experience* ?
7. Bagaimana *incentive gamification* memoderasi hubungan antara *finger dexterity* dan *learning experience* ?
8. Bagaimana *incentive gamification* memoderasi hubungan antara *manual dexterity* dan *individual performance*?
9. Bagaimana *incentive gamification* memoderasi hubungan antara *finger dexterity* dan *individual performance*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka diketahui tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *manual dexterity* terhadap *learning experience*
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *finger dexterity* terhadap *learning experience*
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *manual dexterity* terhadap *individual performance*
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *finger dexterity* terhadap *individual performance*
5. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *learning experience* terhadap *individual performance*
6. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis *incentive gamification* memoderasi hubungan antara *manual dexterity* dan *learning experience*
7. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran moderasi *incentive gamification* dalam hubungan antara *finger dexterity* dan *learning experience*
8. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran moderasi *incentive gamification* dalam hubungan hubungan antara *manual dexterity* dan *individual performance*

9. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran moderasi *incentive gamification* dalam hubungan antara *finger dexterity* dan *individual performance*.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan menjadi panduan bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan insentif angkatan kerja digital
2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk perusahaan yang memperkejakan angkatan kerja *digital native* dan *immigrant*