

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kini telah menghadapi era digital yang menandai kesinambungan tak terpisahkan antara perkembangan teknologi digital dan kehidupan sehari-hari. Terutama, media teknologi dan internet memainkan peran penting dalam perubahan ini. Kehadiran teknologi digital telah menjadi suatu kebutuhan rutin yang dilakukan sepanjang waktu. Dampaknya adalah peralihan signifikan dari era tradisional ke era digitalisasi. Media cetak yang biasanya tergantung pada kertas sekarang telah tersebar luas melalui media digital.¹

Menurut *World Population Review*, dalam rentang waktu lima tahun, pengguna ponsel pintar telah meningkatkan persentase individu yang menggunakan internet melalui perangkat mobile dari 43,7% menjadi 55,5%. Berdasarkan data mereka pada tahun 2023, Indonesia menempati peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah penduduk yang menggunakan internet, mencapai total 277.534.122 jiwa.² Perusahaan-perusahaan sedang mempertimbangkan untuk mengembangkan sebuah platform sebagai tanggapan atas penggunaan internet yang terus meningkat. Platform adalah sekumpulan teknologi yang berfungsi sebagai fondasi untuk pembuatan perangkat lunak, proses, atau infrastruktur baru.³ Wikipedia mendefinisikan platform sebagai "integrasi arsitektur perangkat keras dengan

¹ Tim Penulis Intera, *Berbagai Platform Aplikasi Penunjang Bisnis Zaman Now*, (Karanganyar: Intera, 2021), hlm. 1-2.

² <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/internet-users-by-country>, diakses pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 21.39 WIB

³ <https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing>, diakses pada tanggal 12 Juni 2023, Pukul 11.56 WIB

kerangka kerja perangkat lunak (termasuk kerangka kerja aplikasi) yang memungkinkan pengembangan dan distribusi perangkat lunak."⁴

Maraknya pengembangan platform berbasis aplikasi, khususnya novel, juga membawa dunia literasi ke arah baru dengan ditandai merosotnya penjualan buku cetak. Jatuhnya penjualan buku dan sektor penerbitan berkorelasi langsung dengan perkembangan media digital.⁵ Berdasarkan data dari Katadata, penjualan buku cetak menurun sampai 50% dan di tahun 2023 terdapat beberapa toko ritel ternama yang terancam tutup.⁶ Keinginan untuk membaca buku, banyak orang cenderung lebih memilih karya fiksi. Kecantikan tulisan, ide yang menarik, dan alur cerita yang memikat adalah beberapa alasan utama di balik preferensi ini. Buku non fiksi kadang terasa kaku dan formal karena menyoroti realitas yang ada di dunia, yakni wawasan, pengetahuan, dan informasi. Di sisi lain, fiksi, meskipun juga merepresentasikan kehidupan nyata, mempersembahkan interpretasi yang tidak terikat sepenuhnya pada realitas yang ada dalam buku non fiksi.

Meskipun begitu, melejitnya platform menulis membuka banyak lowongan bagi penulis fiksi yang ingin mempublikasikan karyanya. Platform-platform tersebut memberikan penawaran yang berbeda-beda demi menarik minat para penulis. Persaingan yang ketat ini menciptakan peluang bagi penulis fiksi untuk menjadi seorang *freelance* dengan pemasukan yang cukup menjanjikan. Namun, menjadi *freelance* tidak berarti bebas tanpa batas. Para penulis tetap harus mematuhi kontrak yang telah ditetapkan oleh perusahaan serta mencapai kriteria-kriteria yang sudah ditentukan dalam menilai kinerja mereka.

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Platform_komputasi, diakses pada tanggal 12 Juni 2023 pukul 12.00 WIB

⁵ <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/402>, diakses pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 20.56 WIB

⁶ <https://katadata.co.id/sortatobing/indepth/6476be546d106/toko-buku-berguguran-tak-mempan-ditopang-digitalisasi>, diakses pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 21.04 WIB

Dalam penelitian ini, peneliti memilih platform Mangatoon karena platform ini merupakan produk luar negeri yang awalnya dirancang untuk membaca komik. Tidak butuh waktu lama bagi platform ini untuk memperluas layanannya ke dunia novel dan konten audio. Mangatoon memberikan reward tambahan, yakni karya penulis mendapatkan kesempatan dibuatkan *audiobook*. Menurut Wikipedia, mendengarkan rekaman buku atau karya tulis lainnya yang dibacakan oleh seseorang atau sekelompok pembaca berarti mendengarkan *audiobook* atau buku audio.⁷ Namun, yang menjadi poin paling penting adalah bahwa Mangatoon merupakan satu-satunya platform yang menerapkan sistem peringkat. Sistem peringkat ini didasarkan pada keterampilan penulis dan memiliki dampak signifikan pada kompensasi yang diterima oleh para penulis di platform tersebut. Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Perbandingan Platform Kontrak
Penulis Fiksi Di Indonesia

Nama Platform	Tanggal Rilis	Sistem kontrak yang ditawarkan	Reward	Jenis Kontrak
Wattpad	Desember 2006	Sistem penguncian bab	-	Non eksklusif
Kwikku	13 Juni 2016	Sistem penguncian bab	-	Non eksklusif
Webnovel	6 April 2017	Sistem <i>daily</i> (<i>note: sudah tidak menerima naskah berbahasa Indonesia</i>)	Insentif	Ekklusif
Cabaca	30 Oktober 2017	Sistem penguncian bab	-	Non eksklusif
Mangatoon	5 Juli 2018	Sistem <i>daily</i> dan peringkat	Berkesempatan dibuatkan <i>audiobook</i> dan insentif	Ekklusif
Novelme	15 April 2019	Sistem <i>daily</i>	Insentif	Ekklusif

⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Buku_audio, diakses pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 23.07 WIB

KBM Apps	22 April 2019	Sistem penguncian bab	-	Non eksklusif
Goodnovel	15 April 2020	Sistem <i>daily</i>	Insentif	Ekklusif
Innovel	29 April 2020	Sistem <i>daily</i>	Insentif	Ekklusif
Fizzo	26 April 2021	Sistem <i>daily</i> dan retensi	Intensif	Ekklusif

(sumber: Data diolah peneliti dan keterangan dari play store)

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut, terdapat jenis kontrak eksklusif dan non eksklusif. Kontrak eksklusif adalah perjanjian dengan platform untuk mendapatkan imbalan terbaik yang telah ditawarkan, tetapi karya tersebut tidak dilarang terbit ke platform lain dalam rentang waktu yang telah disepakati. Sedangkan kontrak non eksklusif merujuk pada kebebasan terbit sebuah karya, tetapi imbalan yang ditawarkan tidak sebanyak kontrak eksklusif. Kemudian berdasarkan tabel 1.1 pula, penulis memilih sebuah komunitas penulis fiksi yang anggotanya aktif menulis di platform Mangatoon agar subjek penelitian makin terfokuskan. Berikut adalah tabel yang relevan untuk diperhatikan setelah peneliti membandingkan beberapa komunitas yang menaungi penulis fiksi di platform:

Tabel 1.2
Platfrom Yang Digemari Para Penulis Fiksi
Dalam Suatu Komunitas

Nama Komunitas	Jumlah Anggota	Platfrom yang dipilih penulis	Berdiri
Famous Writer Community	83	36 : Mangatoon 27 : Dreame 11 : Wattpad 9 : <i>Writer Block</i>	09 April 2020
Malam Jum'at	128	25 : KBM Apps 21 : Wattpad 13 : Cabaca 8 : Kwikku 3 : Dreame 10 : Menulis lebih dari 1 platfrom	30 Oktober 2018

		48 : <i>Writer Block</i>	
SeiraAsa	160	57: Wattpad 34: Mangatoon 4: Cabaca 6: Kwikku 59: <i>Writer Block</i>	27 Desember 2021
Permata Fans Club (Dahulu komunitas ini bernama Fans Club Mangatoon)	200	163: Mangatoon (144 aktif, 19 istirahat) 3: Cabaca 34: <i>Writer Block</i>	28 Juli 2019

(sumber: data diolah peneliti)

Dari temuan 1.2 bisa dipahami jika komunitas Permata Fans Club adalah komunitas yang mempunyai anggota terbanyak, yakni 200 orang, memiliki 163 penulis di Mangatoon dan komunitas yang berdiri lebih dahulu dari pada dua komunitas lainnya.

Istilah "kinerja" diciptakan oleh para peneliti Stolovitch dan Keeps untuk menggambarkan proses pencapaian dan penyelesaian tugas yang telah ditentukan. Hersey dan Blanchard mengatakan bahwa hasil kerja sebanding dengan dorongan internal dan bakat bawaan. Seseorang harus mau dan mampu melakukan pekerjaan dan memenuhi tugas yang ada.⁸

Amstrong dan Baron menyatakan, hal-hal yang berdampak pada kinerja ialah *Personal factors*, *Leadership factors*, *Team factors*, *System factors*, dan *Contextual/Situation factors*. Indikator faktor-faktor tersebut antara lain:

1. *Personal factors*, diperlihatkan pada level keterampilan, kualitas, motivasi, komitmen individu.
2. *Leadership factors*, diperlihatkan pada kualitas dorongan, bimbingan, dan afirmasi yang dilaksanakan oleh manajer serta team leader.

⁸ Lijan Poltak Sinambela, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), hlm 481

3. *Team factors*, diperlihatkan pada kualitas dukungan yang didelegasikan dari rekan kerja.
4. *System factors*, diperlihatkan pada sistematika kerja serta fasilitas yang didelegasikan organisasi.
5. *Contextual/Situation factors*, diperlihatkan pada besarnya level tekanan serta revolusi internal – eksternal.⁹

Selanjutnya peneliti menggunakan kuesioner kepada 35 penulis fiksi platform mangaaton yang masih aktif melalui 17 via zoom, 8 via telepon wa, 10 via google form per tanggal 23 Februari 2023.

Tabel 1.3
Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja

Faktor-faktor	Jumlah Responden	
<i>Personal factors</i>	Keterampilan	10
	Kompetensi	-
	Motivasi	9
	Komitmen individu	6
<i>Leadership factors</i> (Diberikan oleh manajer dan team leader)	Kualitas dorongan	-
	Bimbingan	-
	Dukungan	-
<i>Team factors</i> (Diberikan oleh rekan kerja)	Kualitas dukungan	3
<i>System factors</i>	Sistem kerja	7
	Fasilitas	-
<i>Contextual/Situation factors</i>	Tingginya tingkat tekanan	-
	Perubahan Internal	-
	Perubahan Eksternal	-
Jumlah	35	

(sumber: data diolah peneliti)

⁹ Hery, *Manajemen Kinerja*, (Jakarta: PT Grasindo, 2019), hlm 37

Dari tabel 1.3 bisa disimpulkan jika 10 dari 35 penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club memilih keterampilan sebagai faktor yang mempengaruhi kinerja mereka.

Pada dasarnya, mengasah keterampilan agar menjadi ahli dan menaikkan nilai dari hasil pekerjaannya merupakan suatu tindakan yang penting untuk mencapai kinerja yang telah ditetapkan perusahaan. Menurut Higgins, keterampilan adalah kemampuan untuk bertindak dan menyelesaikan tugas dengan baik. Iverson juga mendefinisikan keterampilan sebagai kecakapan untuk melakukan suatu kegiatan dengan usaha minimal dan hasil yang maksimal.¹⁰ Menurut Robbins, keterampilan dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, salah satunya adalah *basic literacy skill*. *Basic literacy skill* adalah kompetensi dasar yang seharusnya dimiliki dari seluruh individu, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan mendengar.¹¹

Mengembangkan kemampuan seorang penulis fiksi bisa dimulai dari membaca, menaikkan rasa keingintahuan, mengikuti berbagai pelatihan, dan menunjukkan sikap profesionalisme yang bisa dibuktikan melalui hasil kerja yang maksimal, *deadline* yang sejalan pada jadwal, bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaannya, dan sebagainya. Dalam komunitas Permata Fans Club, terdapat kelas yang mendukung perkembangan keterampilan anggotanya. Materi yang disiapkan sangat beragam, meliputi KBBI, EYD, plot, gaya bahasa, alur, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan lain-lain. Setelah penyampaian materi selesai, anggota sering kali harus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pemateri sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Tugas tersebut akan dinilai oleh pemateri dan hasilnya akan dibahas untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan setiap anggota.

¹⁰ Neny Rostiati dan Fakhry Zamzam, *Etika Profesi Manajemen Era Society 5.0*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021), hlm 186-189

¹¹ Yessa Febiyasari Putri Surachman Widodo dan I Ketut Atmaja JA, *Pelatihan Bertani Sistem Organik Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat Di Kelurahan Lesanpuro Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*, Vol. 3, dalam "Jurnal Pendidikan Untuk Semua", 2019, hlm 49-50.

Dengan adanya kelas di komunitas Permata Fans Club, penulis baru pun dapat memperbaiki keterampilannya untuk menghasilkan karya yang lebih baik di Mangatoon. Tuntutan untuk terus mengasah keterampilan disebabkan oleh adanya sistem peringkat yang diterapkan oleh Mangatoon berdasarkan hasil karya yang ditulis oleh penulis. Peringkat tersebut digunakan untuk menentukan imbalan yang akan diterima oleh penulis selama satu bulan ke depan.

Berlandaskan latar belakang sebelumnya, peneliti ingin agar melaksanakan riset berjudul **“Pengaruh Keterampilan Terhadap Kinerja (Studi Pada *Freelancer* Penulis Fiksi Platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club)”**.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelum hal tersebut, dengan demikian perumusan masalah pada riset ini antara lain:

1. Bagaimana keterampilan penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club?
2. Bagaimana kinerja penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club?
3. Bagaimana pengaruh keterampilan terhadap kinerja penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan perumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, dengan demikian tujuan yang ingin dipenuhi pada riset ini antara lain:

1. Untuk mengetahui keterampilan penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club.
2. Untuk mengetahui kinerja penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club.

3. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan terhadap kinerja penulis fiksi platform Mangatoon di Komunitas Permata Fans Club.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian yang didasarkan pada fenomena yang diangkat dapat diprediksi akan menghasilkan temuan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Riset ini diekspetasikan bisa meningkatkan literatur tentang pengaruh keterampilan terhadap kinerja *Freelance*, dan juga bisa ditetapkan sebagai landasan dalam bidang riset yang sama.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Lembaga

Memahami dampak keterampilan kepada kinerja *Freelance* di perusahaan setempat sehingga bisa dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk manajemen dalam menghasilkan kebijakan.

- b. Bagi *Freelance*

Diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya agar hasil kerja yang didapatkan meningkat.

- c. Bagi pembaca

Bisa difungsikan dalam menjadi wawasan pengetahuan terkait pengaruh keterampilan terhadap kinerja *Freelance* dan dapat digunakan sebagai tinjauan penelitian selanjutnya.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah upaya untuk membuktikan sesuatu yang berarti sebelum selesai, peneliti belum mengetahui akhir dari penelitiannya, sebab yang dimiliki hanya sebatas dugaan-dugaan berdasarkan literatur yang mendasarinya.¹² Hipotesis juga dapat dilihat sebagai solusi jangka pendek untuk pertanyaan penelitian, tetapi hipotesis harus diuji melalui pengumpulan dan analisis bukti aktual.¹³

1. H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan (X) terhadap kinerja *freelance* (Y) pada penulis fiksi platform mangatoon di komunitas Permata Fans Club.
2. H_a = ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan (X) terhadap kinerja *freelance* (Y) pada penulis fiksi platform mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

F. Telaah Pustaka

1. Indriana Fatmasari dari fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN. Kediri dengan skripsinya pada tahun 2021 yang berjudul *Pengaruh Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi kasus pada Karyawan RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri)*.

Temuan riset membuktikan jika kompensasi berdampak secara signifikan kepada kinerja karyawan di RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri. Analisis regresi linier sederhana membuktikan jika variabel kompensasi mempunyai dampak positif kepada kualitas pekerjaan karyawan melalui nilai t hitung (11,131) cenderung lebih dari t tabel (1,98932). Temuan uji t juga membuktikan jika kompensasi berdampak positif kepada kualitas pekerjaan karyawan dengan tingkat signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05.

¹² Bakti Setyadi, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), hlm 68.

¹³ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm 13

Persamaan antara penelitian yang disebutkan di atas dengan penelitian yang diusulkan termasuk penggunaan metodologi kuantitatif dan fokus pada kinerja sebagai variabel independen yang diminati (Y). Hal ini disebabkan karena penelitian tersebut berfokus pada gaji, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan melihat kemampuan. Perbedaan lainnya terletak pada objek penelitian, sebab penelitian di atas meneliti karyawan di RSM Ahmad Dahlan Kota Kediri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

2. Ega Rabsari Senja dari fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN. Kediri dengan skripsinya pada tahun 2020 yang berjudul *Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Karyawan Swalayan Surya di Kabupaten Kediri)*.

Berdasarkan konklusi tersebut, ada korelasi yang konkrit pada motivasi kerja dan kinerja di antara karyawan Swalayan Surya, dengan korelasi positif sebesar 0,766. Hasil uji regresi sederhana membuktikan jika pertumbuhan motivasi kerja senilai satu unit dalam menumbuhkan produktivitas sebesar 0,647 unit. Pada akhirnya, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat antusiasme pekerja di Swalayan Surya terhadap pekerjaan mereka secara signifikan mempengaruhi produktivitas mereka. Motivasi di tempat kerja menyumbang 58,8% dari varian dalam kinerja karyawan, menyisakan 41,2% yang dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain.

Persamaan pada riset yang dijelaskan sebelumnya pada riset yang akan dibuat ialah penggunaan metodologi kuantitatif dan fokus pada kinerja sebagai variabel bebas (Y). Namun, penelitian yang akan datang akan berfokus pada kemampuan daripada motivasi, sehingga ada perbedaan yang signifikan di antara keduanya. Perbedaan lainnya terletak pada objek penelitian, sebab penelitian di

atas meneliti karyawan di Swalayan Surya di Kabupaten Kediri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

3. Sri Wahyuni dari fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN. Kediri dengan skripsinya pada tahun 2022 yang berjudul *Pengaruh Lingkungan Kerja dan Hubungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada PT. Sukses Mitra Sejahtera Desa Krandang Kecamatan Kras Kabupaten Kediri)*.

Analisis regresi berganda terhadap data PT Sukses Mitra Sejahtera menunjukkan bahwa baik lingkungan kerja maupun kualitas hubungan kerja mempunyai dampak yang signifikan kepada produktivitas karyawan. Analisis regresi berganda membuktikan jika karyawan diakibatkan secara positif dari hubungan kerja mereka dan secara negatif oleh lingkungan kerja mereka (X1 dan X2). Nilai t hitung dalam lingkungan kerja ialah 3,248, yang cenderung jauh dari nilai t tabel, dan nilai t hitung untuk hubungan kerja adalah 8,844, yang juga lebih besar dari nilai t tabel. Faktor-faktor ini memiliki dampak yang nyata terhadap produktivitas dapat dilihat di bawah ini.

Studi saat ini mirip dengan studi yang disebutkan di atas dalam hal keduanya berfokus pada pendekatan kuantitatif dan menggunakan kinerja sebagai variabel dependen Y. Sementara studi yang disebutkan di atas menggunakan dua variabel independen-lingkungan kerja (X1) dan hubungan kerja (X2)-studi yang akan dilakukan hanya akan menggunakan satu variabel independen saja-keterampilan. Perbedaan lainnya terletak pada objek penelitian, sebab peneliti di atas meneliti karyawan di PT. Sukses Mitra Sejahtera Desa Krandang Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

4. Welinus Halawa dari fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Medan Area dengan skripsinya pada tahun 2019 yang berjudul *Pengaruh Keterampilan dan Efektivitas Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Jefrindo Consultant*.

Pada PT Jefrindo Consultant Medan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan (X1) dan efektivitas kerja (X2) berdampak signifikan kepada kinerja karyawan (Y). Berlandaskan temuan uji t, nilai t hitung dalam keterampilan lebih dari t tabel ($2,802 > 1,670$) pada tingkat signifikansi $0,007 < 0,05$, dan nilai t hitung agar efektivitas kerja lebih besar dari t tabel ($4,493 > 1,670$) pada tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Kinerja karyawan di PT Jefrindo Consultant Medan dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh tingkat keterampilan karyawan dan efisiensi mereka dalam melakukan tugas-tugas mereka. Selain itu, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($16,027 > 3,14$), maka dapat disimpulkan bahwa H1 benar dan H0 salah. Hal ini menunjukkan bahwa X1 (keterampilan) dan X2 (efektivitas kerja) memiliki dampak positif dan signifikan kepada Y (kinerja) dalam organisasi.

Kedua penelitian ini serupa karena keduanya menggunakan teknik kuantitatif, kinerja sebagai variabel Y, dan keterampilan sebagai variabel X meski penelitian di atas meletakkan keterampilan sebagai X1 dan penelitian yang akan dilakukan meletakkannya sebagai variabel X saja. Perbedaannya terletak pada variabel X2, yakni efektivitas kerja sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak memiliki variabel X2. Perbedaan lainnya terletak pada objek penelitian, sebab peneliti di atas meneliti karyawan di PT. Jefrindo Consultant Medan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

5. Ni Kadek Ari Dipta Wardani, dkk dari fakultas Ekonomi Bisnis dan Pariwisata Universitas Hindu Indonesia dengan jurnalnya pada tahun 2022 yang berjudul

Pengaruh Keterampilan Kerja, Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Art Shop Akor Nature Bag di Kerobokan Badung)

Hubungan yang menguntungkan dan signifikan secara statistik ($t = 0,246$, $t_{hitung} = 3,793 > t_{tabel} = 2,028$) ditemukan antara X1 (keterampilan kerja) dan Y (kinerja) dalam penelitian ini. Dengan nilai $r = 0,289$ dan $t_{hitung} = 2,214 > t_{tabel} = 2,028$, dapat disimpulkan bahwa gaji merupakan faktor positif dan substansial dalam menentukan seberapa keras pekerja mendorong diri mereka sendiri. Kinerja karyawan dipengaruhi secara positif oleh hukuman (X3), yang diukur dengan $r = 0,348$ dan $t_{hitung} = 2,048 > t_{tabel} = 2,028$. Adanya korelasi yang baik serta substansial pada kinerja karyawan dengan keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaan (X1), gaji (X2), dan konsekuensi negatif (X3), dengan $F_{hitung} = 8,959 > F_{tabel} = 2,84$. Hal ini menunjukkan bahwa di Akor Nature Bag Art Shop di Kerobokan Badung, produktivitas karyawan sangat ditentukan oleh tingkat pelatihan, gaji, dan beratnya hukuman yang mereka terima.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang diusulkan antara lain penggunaan metode kuantitatif, penetapan kinerja sebagai variabel dependen Y, dan penetapan keterampilan sebagai variabel independen X. Namun, penelitian yang diusulkan menetapkan keterampilan sebagai X1 dan X sebagai tambahan dari X. Peneliti terdahulu meneliti Akor Nature Bag Art Shop, sedangkan peneliti yang akan melakukan penelitian ini akan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.

6. I Wayan Gede Indra Parta dan I Gede Aryana Mahayasa dari fakultas Ekonomi Bisnis dan Pariwisata Universitas Hindu Indonesia dengan jurnalnya pada tahun 2021 yang berjudul *Pengaruh Keterampilan Kerja, Team Work, dan Motivasi*

terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi pada Art Shop Cahaya Silver di Celuk, Gianyar.

Kinerja karyawan di Cahaya Silver Art Shop di Celuk, Gianyar ditemukan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keterampilan kerja, kerja sama tim, dan motivasi. Nilai t-hitung masing-masing variabel independen adalah antara lain: keterampilan kerja (X1), 2,342 (kerja sama tim), dan 3,935 (motivasi). Terdapat dampak positif dan signifikan pada keterampilan kerja, kerjasama tim, dan motivasi kepada kinerja karyawan pada bagian produksi Cahaya Silver Art Shop di Celuk, Gianyar, karena ketiga variabel tersebut mempunyai penilaian t-hitung yang cenderung jauh dari t-tabel dan berada di daerah penolakan hipotesis nol (H_0).

Adapun Persamaan pada riset sebelumnya berlandaskan riset yang sekarang ialah sama-sama memakai sistem kuantitatif, kinerja sebagai variabel Y, dan keterampilan sebagai variabel X meski penelitian di atas meletakkan keterampilan sebagai X1 dan penelitian yang akan dilakukan meletakkannya sebagai variabel X saja. Perbedaannya dari penelitian sebelumnya dibandingkan riset yang sekarang ialah riset memiliki tiga variabel X, dua diantaranya adalah *team work* ketika menjadi variabel X2 serta motivasi ketika menjadi variabel X3. Perbedaan lainnya terletak pada objek penelitian, sebab peneliti di atas meneliti karyawan di Cahaya Silver Art Shop di Celuk Gianyar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti penulis fiksi platform Mangatoon di komunitas Permata Fans Club.