

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan tinggi adalah satu jenjang pendidikan lanjutan setelah melewati pendidikan menengah. Adapun fungsi dari pendidikan tinggi adalah menghasilkan Sumber daya manusia yang berkualitas dari berbagai bidang keilmuan. Berbagai Faktor Pendukung yang dapat membentuk Mahasiswa pada pendidikan tinggi menjadi seseorang yang dapat berkualitas kelak tentu akan banyak di pengaruhi berbagai faktor pendukungnya. Diantaranya bagaimana proses Pembelajaran yang dialaminya, bagaimana proses penyerapan Keilmuan yang didapatnya, bagaimana kualitas fasilitas yang berada pada Kampus hingga bagaimana kendala-kendala yang ditemui dapat dikelola dengan baik.

Kendala yang sering ditemui oleh mahasiswa yang sedang menempuh Pendidikan tinggi diantaranya adalah kurangnya kemampuan *Softskill* pada Mahasiswa dan permasalahan Ekonomi yang masih menjadi masalah tersendiri bagi banyak mahasiswa di Indonesia. Masalah-masalah yang ditemui tersebut membutuhkan perhatian berbagai pihak diantaranya adalah Kementerian terkait melalui program-programnya untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut hingga dari berbagai Korporasi atau Perusahaan yang sering menyediakan program Beasiswa untuk mahasiswa berprestasi. kendala yang sering ditemui oleh mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi diantaranya adalah kurangnya kemampuan *Softskill* pada mahasiswa dan permasalahan ekonomi yang masih menjadi masalah tersendiri bagi banyak mahasiswa di Indonesia.

Adapun pembentukan karakter menjadi sebuah bagian dari *Softskill* yang perlu dimiliki oleh setiap generasi muda. Karakter yang unggul akan memberikan sebuah *frame* pada individu dalam bertindak dan berfikir pada suatu permasalahan yang dihadapi. Pada dewasa ini, seringkali muncul permasalahan-permasalahan yang timbul sebagai dampak dari kurang

terbentuknya karakter pada generasi muda di Indonesia. Permasalahan tersebut diantaranya meliputi kekerasan yang masih terjadi di antara generasi muda, sikap acuh terhadap sesama maupun perbuatan-perbuatan lain yang tidak mencerminkan kehidupan bermasyarakat yang baik. Karakter yang unggul tersebut tercermin kedalam sikap keseharian individu seperti yang meliputi rasa tanggung jawab, kepemimpinan, hormat, kepedulian dan sikap-sikap lain yang bermanfaat pada kehidupan bermasyarakat. Permasalahan karakter pada generasi muda di Indonesia seharusnya menjadi tanggung jawab semua pihak dalam membentuk suatu sistem pendidikan yang mengedepankan keilmuan dan moral bernegara yang baik serta akhlak pada generasi muda khususnya mahasiswa sebagai calon pemimpin bangsa. Pembentukan suatu karakter yang unggul tentu menjadi hal yang perlu dilakukan dalam menjamin keberlangsungan regenerasi kepemimpinan bangsa ini, selain keilmuan yang matang karakter yang kuat pun menjadi faktor yang sama pentingnya dalam membentuk generasi muda yang unggul.

Masalah-masalah yang ditemui tersebut membutuhkan perhatian berbagai pihak diantaranya adalah Kementerian terkait melalui program-programnya untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut hingga dari berbagai Korporasi atau Perusahaan yang sering menyediakan program Beasiswa untuk mahasiswa berprestasi sebagai salah satu bentuk strategi dari program CSR perusahaannya.

Jika melihat dari hal tersebut dapat dilihat bahwa Perusahaan dalam membentuk sebuah Program CSR memiliki tujuan yang kuat dalam ikut serta memberikan kepedulian sosial kepada masyarakat serta disaat yang sama CSR juga akan memberikan penilaian sosial yang baik juga dari Masyarakat khususnya pada strategi CSR *Philantropy* seperti beasiswa. Beasiswa diberberapa Perusahaan bisa dikatakan sebagai bentuk dari CSR itu sendiri dan memiliki fungsi yang bertujuan membantu masyarakat dan memberikan kepercayaan secara sosial untuk perusahaan terkait.

Jika melihat dari konsep tersebut dapat dilihat bahwa Perusahaan dalam membentuk sebuah Program CSR memiliki tujuan yang kuat dalam ikut serta memberikan kepedulian sosial kepada masyarakat serta disaat yang sama CSR

juga akan memberikan penilaian sosial yang baik juga dari Masyarakat khususnya pada strategi CSR Philantropy seperti Beasiswa. Lebih lanjut menurut Murniasih (2009, hlm. 25) bentuk beasiswa dibagi menjadi 4 bentuk dan salah satunya ialah beasiswa penghargaan, beasiswa ini biasanya diberikan kepada kandidat yang memiliki keunggulan akademik. Beasiswa ini diberikan berdasarkan prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Misalnya, dalam bentuk Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Meski sangat kompetitif, beasiswa ini ada dalam berbagai bentuk.

Berkaitan hal tersebut, PT. Djarum merupakan salah satu perusahaan yang telah lama mempunyai program CSR diberbagai bidang khususnya Pendidikan dan memiliki perbedaan dengan bentuk beasiswa lainnya, yaitu meliputi juga pelatihan *softskill*. Melalui Djarum Foundation sebagai Yayasan yang telah dibentuk lama Sejak Tahun 1984, Djarum Foundation turut berperan aktif dalam memajukan pendidikan di Indonesia melalui program beasiswa prestasi (merit scholarship) Djarum Beasiswa Plus bagi mahasiswa berprestasi tinggi di Indonesia. Hingga melewati usia tiga dasawarsa, sudah hampir 9.000 mahasiswa berprestasi telah menjadi penerima program Djarum Beasiswa Plus yang berasal dari berbagai macam latar belakang pendidikan di lebih dari 110 perguruan tinggi unggulan di seluruh 34 provinsi di Indonesia.

Melalui pembudayaan dan pemberdayaan para penerima program Djarum Beasiswa Plus ini, berbagai rangkaian pelatihan dimaksudkan guna menyerasikan antara pencapaian akademik (*hard skills*) yang diperoleh di perguruan tinggi dengan berbagai ketrampilan lunak (*soft skills*) yang diperoleh dari program ini melalui berbagai pelatihan. Tujuannya agar Beswan Djarum di kemudian hari menjadi pemimpin masa depan bangsa yang cakap secara intelegensia maupun emosional.

Pelatihan ini meliputi *Nation building, Character building, Leadership development, Competition challenges, International exposure serta program Community empowerment*. Diantara beberapa pelatihan yang dibentuk oleh Djarum Foundation diatas, terdapat salah satu Program Beswan Djarum yaitu Character Building. Pelatihan tersebut memiliki tujuan membentuk peserta menjadi pemimpin Indonesia yang berkarakter dan penuh tanggung jawab.

Pada pelatihan ini peserta berproses menjadi pribadi mandiri, berkarakter dan selalu memiliki Sikap positif dengan dibekali pelatihan 6 karakter dasar: keterpercayaan, tanggung jawab, hormat, kesetaraan, kepedulian dan kewargaan.

Pada pelatihan berbentuk Outbond ini Peserta diberi berbagai pelajaran dan penyampaian informasi yang tidak didapat ketika berada dibangku kuliah, yaitu berupa pesan-pesan tentang seputar pembentukan karakter yang di dapat dari setiap Kegiatan Outbond oleh pemandu outbond setiap sarana outbond yang disediakan. Outbond ini dilakukan di daerah Lembang dengan pengawasan langsung oleh tentara serta pemandu berseragam militer dari setiap sarananya. Kegiatan Character Building ini dilaksanakan setiap tahun sebanyak 6 gelombang atau Batch keikutsertaannya yang dapat dipilih secara bebas sesuai dengan jadwal kuliah peserta.

Setidaknya terdapat 13 wahana outbound yang harus dilalui peserta dengan berbagai fungsi dan pesan tersendiri yang berbeda dari setiap wahana tersebut, adapun secara umum dari berbagai kegiatan Outbond yang dilakukan memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan Informasi berbentuk pesan-pesan dengan aplikasi outbond yang memiliki tujuan membentuk penguatan karakter dasar peserta yang harus selalu dijaga dan dimiliki peserta khususnya dalam kehidupan sehari-hari khususnya merujuk pada 3 Komponen dasar terkait sikap yaitu secara Kognitif, Afektif dan Konasi (Azwar, 1995, hlm. 26-27)

Penelitian ini dilakukan karena dilatarbelakangi adanya hal yang dianggap menarik oleh peneliti yaitu berkaitan dengan proses penyampaian informasi pada suatu program. Penyampaian informasi tersebut menjadi salah satu faktor yang penting dalam sebuah proses kegiatan khususnya pada penelitian ini yaitu program yang bersifat *upgrading*, adapun program yang dimaksud pada penelitian ini adalah program *Character Building*. Sebuah program yang bertujuan membentuk karakter para peserta dalam hal ini Mahasiswa penerima beasiswa plus Djarum.

Faktor Pendukung yang dapat membentuk Mahasiswa pada pendidikan tinggi menjadi seseorang yang dapat berkualitas kelak tentu akan banyak di pengaruhi berbagai faktor pendukungnya. diantaranya bagaimana proses

Pembelajaran yang dialaminya, bagaimana proses penyerapan Keilmuan yang didapatnya, bagaimana kualitas pembelajaran yang didapat hingga bagaimana kendala-kendala yang ditemui dapat dikelola dengan baik. Adapun beberapa faktor yang menjadi latar belakang dari penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, kegiatan yang bersifat *upgrading* memiliki unsur penyebaran informasi didalamnya, tak terkecuali program *Character building*. Kegiatan *Upgrading* memiliki berbagai tujuan yang berkaitan dengan pengembangan diri individu mengenai nilai-nilai dan pemahaman akan suatu sikap tertentu yang dinilai baik bagi kehidupan suatu individu atau kelompok. *Upgrading* memiliki kesamaan Sebagaimana fungsi umum komunikasi ialah informatif, edukatif, persuasif dan rekreatif. Secara singkat penyampaian sebuah informasi berfungsi memberikan keterangan, memberi data atau fakta yang dianggap berguna untuk orang lain. Sebuah informasi juga berfungsi persuasif dan edukatif yaitu untuk “membujuk” yang pada tujuannya mendidik menuju pencapaian kedewasaan kemandirian dan nilai-nilai yang baik lainnya untuk penerima pesan atau informasi tersebut (Komunikan). Effendy (dalam Pawit M Yusuf, 2010, hlm. 2).

Pada intinya, Penyampaian sebuah Informasi dalam kegiatan *upgrading* adalah untuk memahamkan pihak sasaran (Komunikan) dalam hal adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik di masa mendatang, adapun perubahan perilaku tersebut yang berkaitan dengan aspek kognitif, afeksi maupun konasi. Terkait penyampaian informasi dan pesan, Effendy (dalam Lusi Ratna sari, 2013, hlm. 128) Menambahkan bahwa Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Proses berikutnya komunikan mengerti, kemampuan komunikan inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikan mengolah dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap. Proses komunikasi didalam sebuah kegiatan *upgrading* memiliki fungsi yang penting, pesan-pesan pada kegiatan tersebut akan mudah dipahami dan diyakini jika penyampaian informasi yang didapat efektif diterima oleh komunikan. Maka, berkaitan dengan proses penyampaian di atas, Adapun yang menarik pada hal

ini yaitu peneliti tertarik untuk melihat bagaimana proses komunikasi dalam penyampaian informasi pada kegiatan program *upgrading* yang akan diteliti.

Kedua, program *Character Building* adalah program *Upgrading* yang berbentuk *outbond*. Kegiatan pengembangan diri dilakukan dengan adanya pemberian berbagai pesan yang bersifat edukatif, persuasif, dan informatif. Kegiatan tersebut pada umumnya dilakukan melalui kegiatan formal meliputi seminar, workshop maupun kegiatan berbentuk formal lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, kegiatan pengembangan diri berbentuk *outbond* merupakan hal yang menarik, karena pesan-pesan tersebut akan diikuti dengan visualisasi pesan terkait pada suatu *games* tertentu. Program tersebut adalah sebuah program dimana peserta akan diberi bekal informasi yang bermuatan pesan pembentukan karakter melalui berbagai saluran didalamnya, khususnya simbol-simbol komunikasinya yang berbentuk wahana *outbond*. Setidaknya terdapat 13 wahana *outbond* disediakan pada program tersebut untuk merepresentasikan setiap sikap-sikap yang berkaitan dengan pembentukan karakter pada program tersebut. Pada setiap wahana *outbond* yang dilewati oleh peserta, peserta diberi informasi berbentuk pesan yang dianggap bermanfaat meliputi rasa tanggung jawab, menghargai, kedisiplinan, menghormati dan pesan-pesan lainnya yang berguna untuk kehidupan peserta sebagai mahasiswa dalam kehidupan sehari-harinya.

Penyampaian informasi pesan tersebut dilakukan secara intens oleh para pemandu wahana *outbond* kepada peserta yang melewati setiap wahananya. Penyampaian Informasi berbentuk pesan dari setiap sarana *outbond* yang disediakan dilakukan sebelum dan sesudah peserta melewati sarana tersebut dan dilakukan oleh pemandu *Outbond* serta atmosfer kegiatan tersebut dilakukan dengan kedisiplinan yang tinggi serta penekanan akan bersikap positif yang harus selalu dijaga disetiap kegiatan.

Adapun yang menarik untuk peneliti dalam hal ini, yaitu bagaimana gambaran sebuah penyampaian informasi pada program berbentuk *outbond* ini mendukung sasaran dan tujuan program tersebut kepada peserta. Kegiatan yang berbentuk *outbond* pada program tersebut notabene tentu berbeda bentuk penyampaian informasinya dengan kegiatan formal lainnya.

Ketiga, gambaran keefektifan penyampaian informasi pada program *Character Building*. Efektivitas dari sebuah proses penyampaian informasi pada kegiatan bersifat *outbond* adalah hal ketiga dan utama yang melatarbelakangi dan menarik untuk peneliti. Penyebaran suatu informasi pada suatu kegiatan akan berdampak pada sejauh apa kegiatan tersebut tercapai, Brent D Ruben dan Lea Stewart (2013, hlm. 245) menjelaskan Sebuah informasi dikatakan efektif merubah sikap atau objek tertentu tergantung pada motif apa yang ditetapkan kepad sumber informasi atau individu sebagai komunikan. Jika kita menganggap seseorang bermaksud untuk memberi informasi atau membantu, kita akan cenderung merespon positif karena terdapat kepercayaan. Deddy Mulyana (2007, hlm. 117) menambahkan bahwa Komunikasi dianggap efektif adalah ketika komunikasi dapat menghasilkan sesuatu perubahan pada suatu objek sesuai dengan harapan para pesertanya (Orang-orang yang sedang berkomunikasi). Adapun hal lain yang menjadi latarbelakang penelitian ini adalah bagaimana gambaran suatu informasi dikemas dan dibentuk melalui berbagai simbol komunikasi yang digunakan untuk selanjutnya disampaikan kepada peserta, dan yang unik adalah informasi tersebut bukan terjadi pada kegiatan bersifat formal seperti seminar, workshop, dan kegiatan *upgrading* formal lainnya. Namun, dilakukan pada kegiatan bersifat *Outbond* yang tentu akan berbeda penyampaian informasinya.

Adapun Permasalahan dan kesenjangan yang ditenggarai dari proses penyampaian informasi pada kegiatan *Character building* tersebut ialah terkait sejauhmana Efektivitas penyampaian informasi yang dilakukan pada program tersebut yang notabene berbentuk *Outbond* dalam tujuannya menginformasikan hal-hal yang memiliki sasaran penguatan dan pembentukan karakter dapat dipahami dan diyakini oleh peserta penerima Beswan Djarum, sesuai dengan tujuan program tersebut yaitu pembentukan karakter.

3 hal di atas adalah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian terkait efektivitas penyampaian informasi pada program *Character building*. Hal-hal diatas dianggap menarik untuk peneliti dalam menemukan gambaran dan temuan pada penelitian yang dimaksud. Adapun Responden yang akan digunakan pada penelitian ini adalah responden yang berasal dari

peserta kegiatan tersebut, yaitu penerima beasiswa plus Djarum. Adapun tempat yang akan digunakan untuk melakukan penelitian adalah di Kota Bandung sebagaimana responden yang diikutsertakan pada penelitian ini yaitu penerima beasiswa plus Djarum Regional Bandung.

Merujuk pada hal di atas, Adapun Efektivitas pada penelitian ini ialah dilihat dari bagaimana gambaran penyampaian informasi yang ada di program tersebut dalam mendukung sasaran dan tujuan awal dari program *Character building* yang dibentuk oleh Djarum Foundation. Tentu hal tersebut merujuk pada berbagai definisi yang telah dibahas sebelumnya bahwa setiap bentuk komunikasi memiliki tujuan dan cara pendekatannya yang telah ditentukan sedemikian rupa oleh komunikator dalam merealisasikan tujuan sebuah penyampaian informasi pada sebuah objek komunikasi dalam hal ini *Character Building*. Maka berangkat dari hal tersebut, penulis menemukan hal yang unik dan merasa tertarik untuk meneliti bagaimana Efektivitas Penyampaian Informasi Program *Character Building* PT. Djarum, dengan menggunakan studi deskriptif pada penelitiannya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Sejauhmana Efektivitas penyampaian informasi pada program *Character building* dalam tujuannya menginformasikan nilai-nilai pesan yang memiliki sasaran pembentukan karakter dapat dipahami dan diyakini oleh peserta penerima Beswan Djarum.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektivitas Pesan pada Penyampaian Informasi Program *Character building* PT. Djarum ?
2. Bagaimana Efektivitas komunikator pada Penyampaian Informasi Program *Character Building* PT. Djarum ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Efektivitas Pesan pada Penyampaian Informasi Program *Character Building* PT. Djarum
2. Untuk mendeskripsikan Efektivitas Komunikator pada Penyampaian Informasi Program *Character Building* PT. Djarum

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Segi Teoretis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan Ilmu Komunikasi pada umumnya serta pengembangan Ilmu Hubungan Masyarakat pada khususnya, Serta memberikan referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

2. Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada PT. Djarum melalui program Beswan Djarum khususnya kegiatan *Character building* dalam meningkatkan kualitas pendidikan softskill khususnya yang berkenaan dengan Pembentukan Karakter peserta beswan.

3. Segi Praktis

Hasil penelelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi semua pihak yang akan melaksanakan kajian penelitian di bidang Ilmu Komunikasi khususnya di bidang Ilmu Hubungan Masyarakat dan CSR.

4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi cerminan bagi perusahaan yang melaksanakan fungsi CSR melalui beasiswa untuk dapat menciptakan dan terus terus meningkatkan kualitas pelatihan dan mutu pendidikan *softskill* bagi penerima beasiswa.

F. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Hasil penelitian ini akan ditulis dalam lima bab, masing-masing bab dibahas dan dikembangkan dalam beberapa sub bab, Secara sistematis sebagai berikut:

BAB I : Bab satu ini berisi uraian tentang pendahuluan, pada bab ini terdiri dari atas enam sub bab antara lain: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : Bab dua ini berisi kajian pustaka, yang terdiri dari atas dua sub bab antara lain: landasan konseptual yang memuat tentang teori-teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III : Bab tiga ini berisi metode penelitian, terdiri atas empat sub bab antara lain: desain penelitian, partisipan penelitian dan tempat penelitian, pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV: Bab empat ini berisi temuan dan pembahasan yang memuat dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V : Bab lima ini berisi penutup yang merupakan bab akhir dalam penelitian. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Ada dua alternatif cara penulisan simpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan cara uraian padat.