

MERDEKA BERKREASI BERBASIS “HUMAN CAPITAL” DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL

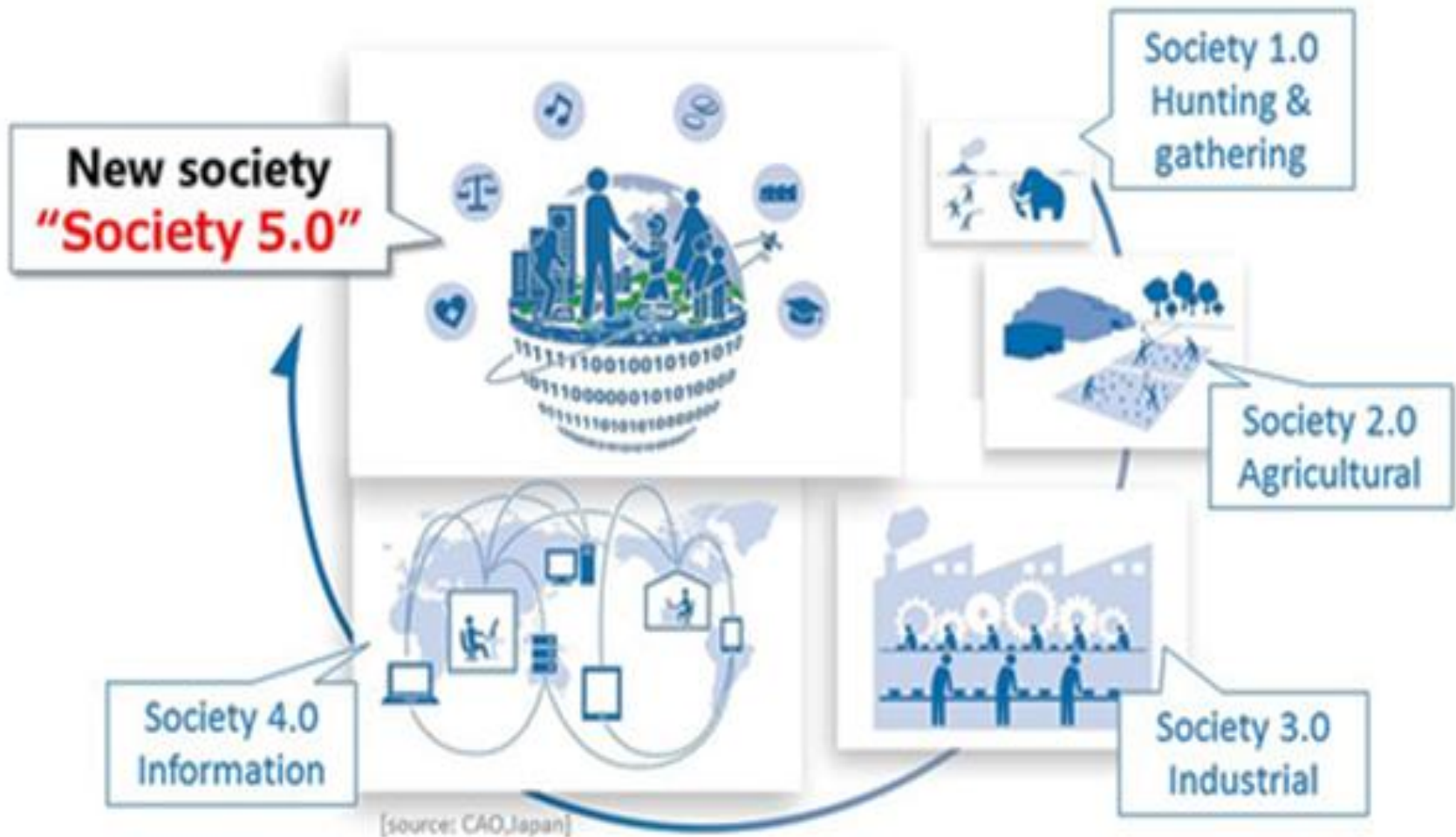
M. Mantovanny Tapung

Seminar dalam Rangka Wisuda
Sarjana Unika St. Paulus Ruteng,

Rabu, 10 November 2021



LINTASAN LAJU PERADABAN



Kecakapan Hidup Abad 21

21st Century learning:

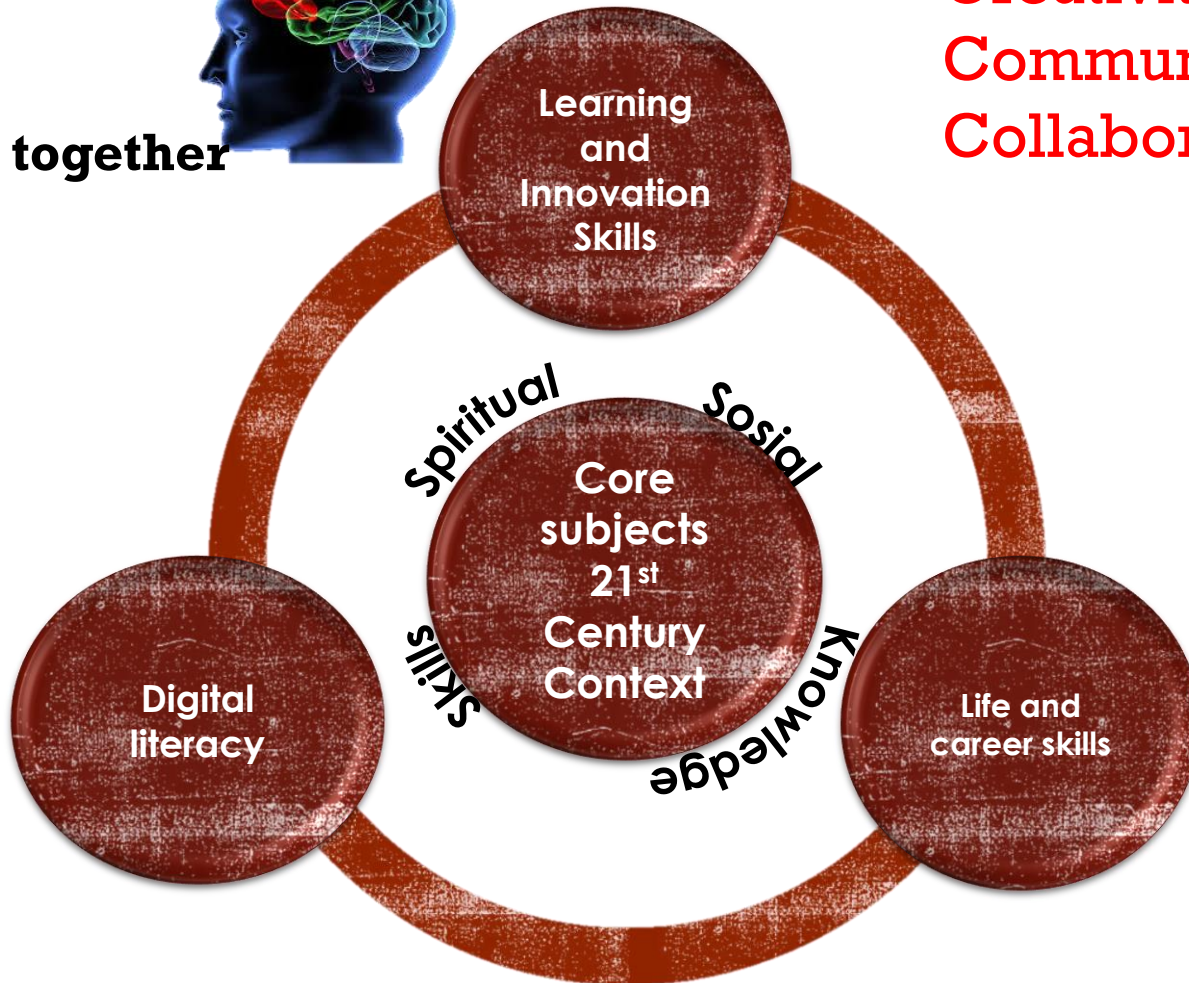
- To know
- To do
- To be
- To live together



Critical thinking
Creativity
Communication
Collaboration



Information
Media, and
ICT literacy



Flexibility
Initiative
Leadership
Social-skills
Cross cultural
Productivity
Accountability
Life-long learner



10 Skills of 2025

Type of skill

-  Problem-solving
3,4,5,10
-  Self-management
2,9
-  Working with people
6
-  Technology use
and development
1,7,8

-  01 Analytical thinking and innovation
-  02 Active learning and learning strategies
-  03 Complex problem-solving
-  04 Critical thinking and analysis
-  05 Creativity, originality and initiative
-  06 Leadership and social influence
-  07 Technology use monitor and control
-  08 Technology design and programming
-  09 Resilience, stress tolerance and flexibility
-  10 Reasoning, problem-solving and ideation

BAGAIMANA KESIAPAN MASYARAKAT INDONESIA?



MASYARAKAT INDONESIA BERADA PADA ERA DIGITAL



ASPEK KEHIDUPAN TIDAK TERLEPAS DARI PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (*INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES*)



TERJADI PERGESERAN POLA POLA PKIR, POLA SIKAP DAN POLA TINDAK MASYARAKAT DALAM AKSES DAN DISTRIBUSIKAN INFORMASI

MASYARAKAT INDONESIA AKAN SEMAKIN MUDAH DALAM MENGAKSES INFORMASI MELALUI BERBAGAI *PLATFORM* TEKNOLOGI DIGITAL YANG MENAWARKAN INOVASI FITUR DARI MEDIUM KOMUNIKASI YANG KIAN INTERAKTIF



“Masyarakat digital (*digital society*) adalah realitas hidup di abad 21 dimana Manusia dalam berbagai sector kehidupannya terpaut dengan ITC dan Teknologi Digital”

TRANSFORMASI DI ERA DIGITAL



Manual Based



Electronic Based



Kopi Darat



Skype, Line, WA, dsb



Pasar tatap muka langsung

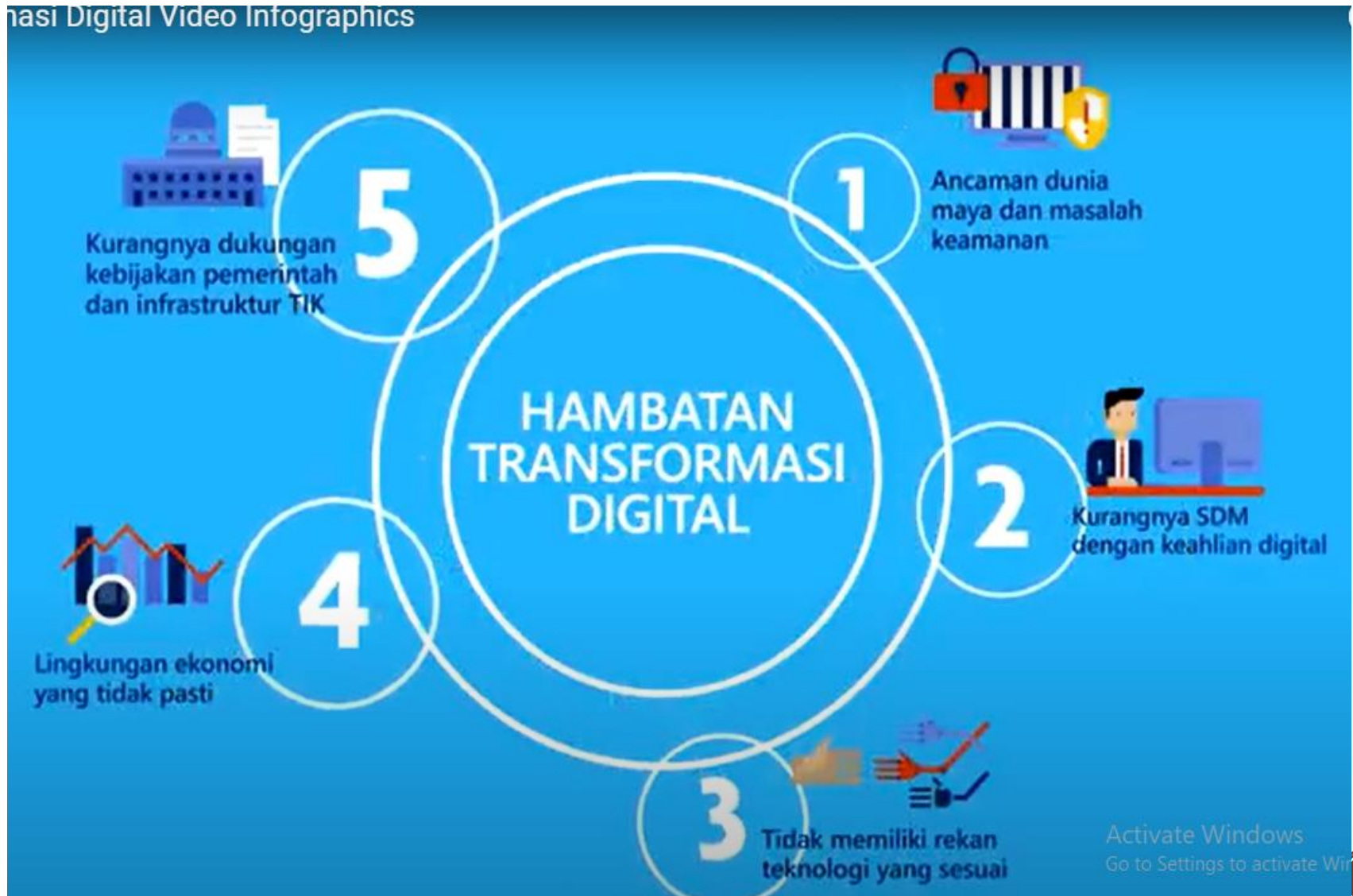


Belanja Online Tanpa tatap muka



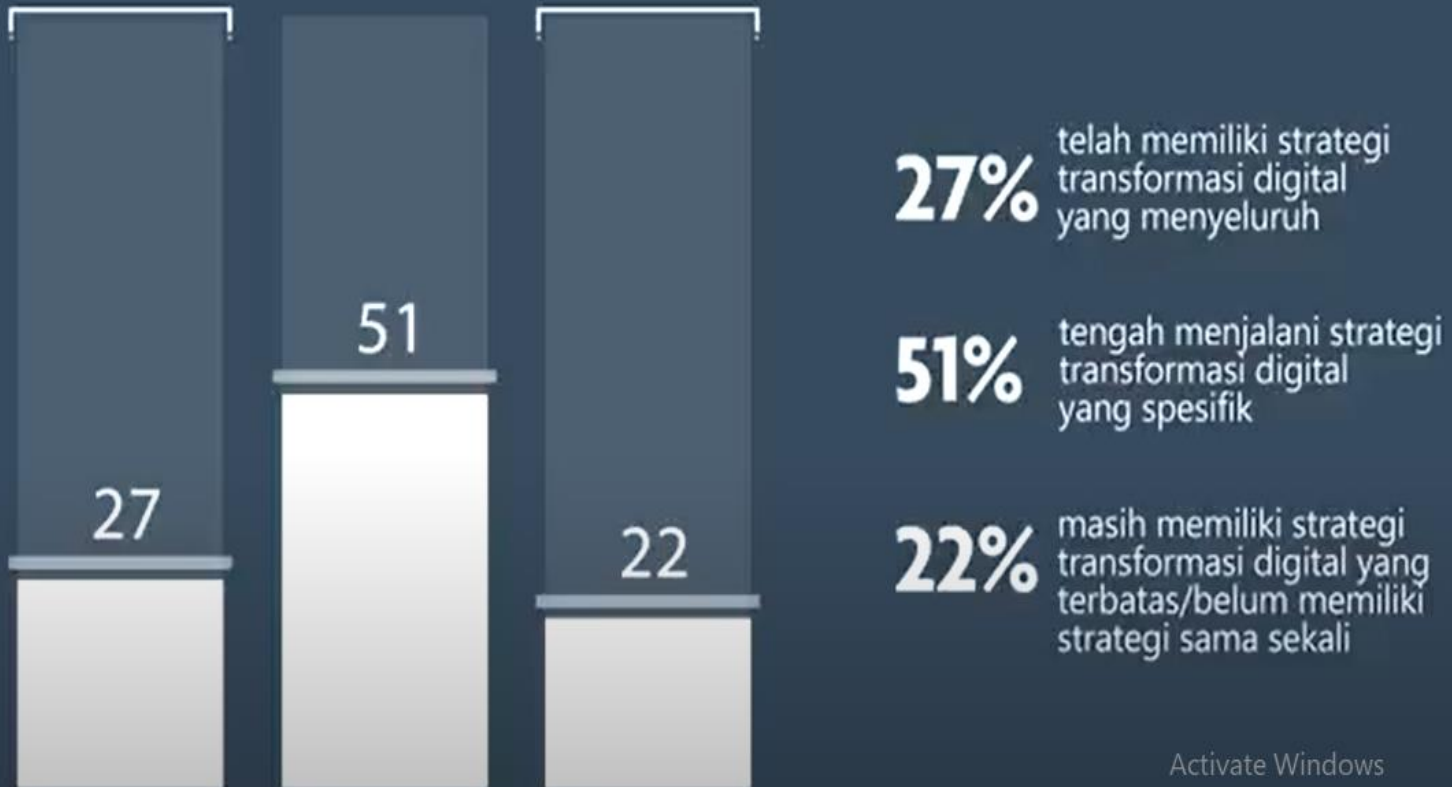
HAMBATAN DALAM TRANSFORMASI DIGITAL

asi Digital Video Infographics



DARI 202 JUTA PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA, (67%, ORANG MUDA)

Kesiapan Indonesia Dalam Menghadapi Transformasi Digital



DERAJAT MODAL MANUSIA DI DUNIA

(PROBABILITAS HIDUP (SURVIVAL), KESEHATAN DAN PENDIDIKAN)

The Human Capital Index and its components

Country	Rank	Income Group	HUMAN CAPITAL INDEX SCORE	Probability of Survival to Age 5	Expected Years of School	Harmonized Test Scores	Learning-Adjusted Years of School	Fraction of Kids Under 5 Not Stunted	Adult Survival Rate
Singapore	1	HI	0.88	1.00	13.9	581	12.9	..	0.95
Japan	2	HI	0.84	1.00	13.6	563	12.3	0.93	0.94
Korea, Rep.	3	HI	0.84	1.00	13.6	563	12.2	0.98	0.94
Hong Kong	4	HI	0.82	0.99	13.4	562	12.1	..	0.95
Russian Fed.	34	UMI	0.73	0.99	13.8	538	11.9	..	0.78
Vietnam	48	LMI	0.67	0.98	12.3	519	10.2	0.75	0.88
China	47	UMI	0.67	0.99	13.2	456	9.7	0.92	0.92
Malaysia	57	UMI	0.62	0.99	12.2	468	9.1	0.79	0.88
Thailand	68	UMI	0.60	0.99	12.4	436	8.6	0.89	0.85
Brazil	79	UMI	0.56	0.99	11.7	408	7.6	0.94	0.86
Philippines	82	LMI	0.55	0.97	12.8	409	8.4	0.67	0.80
Indonesia	87	LMI	0.53	0.97	12.3	403	7.9	0.66	0.83

HCI INDONESIA DI ASEAN

HUMAN CAPITAL INDEX



Sumber : Human Capital Index 2018, World Bank

**HUMAN CAPITAL MENJADI
SYARAT MUTLAK**



DIGITAL HUMAN DAN HUMAN CAPITAL

DISRUPTION ERA

Volatile, **U**ncertain,
Complex,
Ambiguous



INDUSTRY 4.0

Artificial

intelligence,

Internet of things

Advance Robotics

Big Data - Digital life



DIGITAL TRANSFORMATION

Enterprise
Architecture



MILLENNIALS

Confidence,
connectivity,
creativity

Social Media

E-Commerce

Source: berbagai sumber

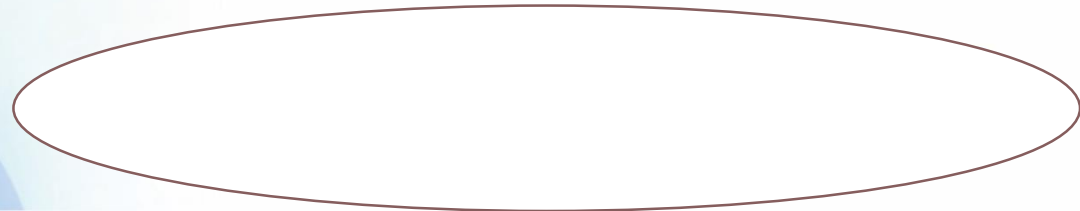


What we need?



Digital Human

Human Capital



5 LANGKAH PERCEPAT TRANSFORMASI DIGITAL

Segera lakukan percepatan perluasan akses, dan peningkatan infrastruktur digital, serta percepatan penyediaan layanan internet di 12.500 desa atau kelurahan, serta di titik-titik pelayanan publik.

Siapkan *roadmap* transportasi digital di sektor-sektor strategis, baik di pemerintahan, layanan publik, bantuan sosial, pendidikan, kesehatan, perdagangan, industry, dan penyiaran



Percepat integrasi Pusat Data Nasional

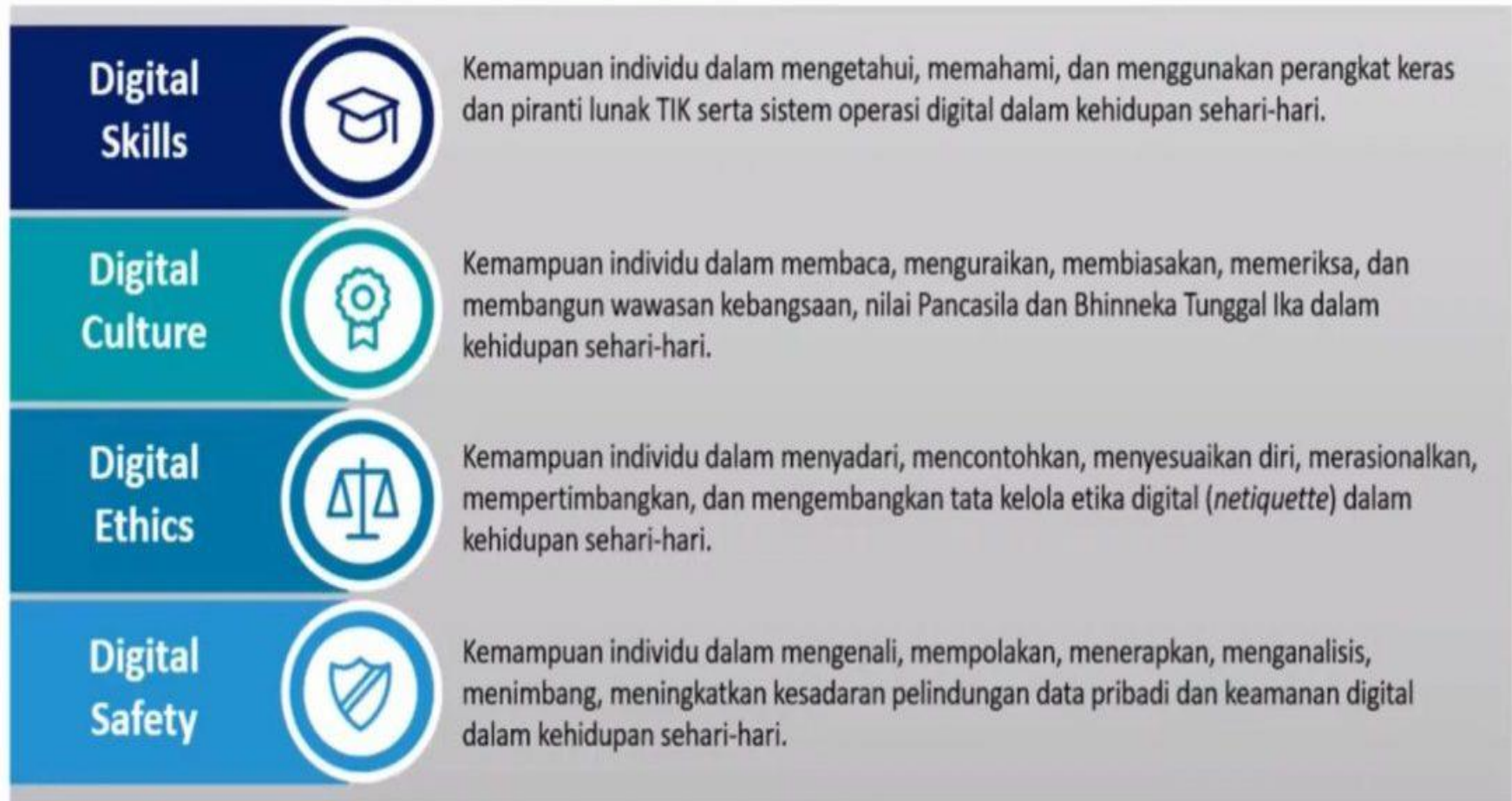
Siapkan kebutuhan SDM talenta digital untuk melakukan transformasi digital

Siapkan regulasi, skema-skema pendanaan dan pembiayaan transformasi digital secepat-cepatnya



Kerangka Literasi Digital(1/3)

Perumus kerangka kerja literasi digital dipakai sebagai basis dalam merancang program dan kurikulum literasi digital Indonesia tahun 2020-2024



TUNTUTAN KARAKTER MANUSIA PADA ERA DIGITAL

Digital Mindset

Pemanfaatan teknologi dalam rangka efektivitas dan efisiensi

Brave to be Different

Berani untuk berinovasi, baik dalam berpikir, membuat kebijakan maupun penampilan

Inclusive

Tidak berperan sebagai seorang “Boss” namun dapat berperan sebagai leader, mentor dan teman



Observer & Active Listener

Kedekatan dengan rekan, kawan, siswa secara langsung maupun melalui media sosial

Agile

Cepat beradaptasi dan responsive terhadap perubahan

PRIME

professional • responsive • innovative • modern • enthusiastic

HUMAN CAPITAL

- Karakter atau sifat demi mendukung produktivitas kerja, seperti intelegensi, energi, kolaborasi, sikap positif, kehandalan, komitmen, integritas.
- Kemampuan belajar, memiliki kecerdasan, imajinasi, kreativitas dan bakat.
- Semngat berbagi informasi dan pengetahuan, bekerja dalam tim, kolaborasi dan berorientasi tujuan.
- Kombinasi pengetahuan, keterampilan, inovasi dan dalam bekerja sehingga dapat menciptakan suatu nilai untuk mencapai tujuan.
- Penumbuhan nilai tambah dalam bekerja, sehingga memberikan *sustainable income* di masa akan datang bagi suatu organisasi.



UNSUR PENTING DARI HUMAN CAPITAL

- Individual capability. Knowledge/skill experince/network; ability to achieve result, potensial for growth;
- Individual motivation. Aspirations, ambitions and drive; work motivation; productivity.
- Leadership. The clarity of vision of top management and the ability to communicate.
- The organizational climate. The culture of the organization, especially in its freedom to innovate, openness, flexibility and respect for the individual.
- Workgroup Effectiveness. Supportiveness, mutual respect, sharing in common goals and value.



HUMAN CAPITAL DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL

▪ CHARACTER

Memiliki karakter positif dan khas, baik secara individu, komunitas (kelompok), dan kebangsaan (nasional). Karakter yang dibangun untuk melawan stereotype terhadap Indonesia selama ini.

▪ CREATIVE

Produktif menciptakan karya-karya asli anak bangsa. Karya-karya tersebut menjadi warisan (legacy) yang akan menjadi alternatif konsumsi generasi muda saat ini dan masa depan.

▪ CRITICAL AND ETHICS

Mampu membedakan mana yang baik dan salah salah, memberi solusi bila ada masalah, dan menyampaikan pikiran secara santun di berbagai situasi dan media.

▪ COLLABORATIVE

Saling mengisi satu sama lain dan mampu saling melengkapi diantara komunitas (kelompok) yang berbeda untuk kepentingan bersama.

▪ CONNECTED

Senantiasa terhubung satu sama lain dan selalu mengakses konten-konten kreatif yang ada. Memperluas jaringan komunikasi yang tidak terbatas ruang dan waktu. Namun tetap positif dalam berkarakter melalui kecanggihan teknologi.



Rancangan Teknokratik RPJMN 2020-2024



Indonesia Berpenghasilan Menengah-Tinggi yang Sejahtera, Adil, dan Berkesinambungan



#SahabatPembangunan

Tema Rencana Kerja Pemerintah (RKP) 2020 adalah
“Peningkatan Sumber Daya Manusia untuk Pertumbuhan Berkualitas”

Tema pembangunan ini dijabarkan dalam

5 Prioritas Nasional

yaitu :



Kementerian PPN/Bappenas menyusun RKP 2020 dengan prinsip
money follows program dengan pendekatan (THIS)





FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH)

Proyeksi transaksi di Indonesia 2016

US\$ **14,5** miliar
(Rp 190 triliun)

Nominal transaksi per populasi 2014

US\$ **56,98**
(Rp 747 ribu)

Para pemain



ON DEMAND SERVICES

Pangsa pasar Indonesia tinggi

132,7 juta | **63,4** juta
Pengguna internet | Pengguna ponsel pintar

Para pemain



POTENSI EKONOMI DIGITAL INDONESIA

Pemerintah menargetkan Indonesia menjadi pusat ekonomi digital di Asia Tenggara pada 2020. Salah satunya melalui penerbitan *roadmap* e-commerce.



E-COMMERCE

Potensi transaksi di Indonesia

2013	2016	2020
US\$ 8 miliar (Rp 104 triliun)	US\$ 20 miliar (Rp 261 triliun)	US\$ 130 miliar (Rp 1.700 triliun)

Para pemain



INTERNET OF THINGS (IOT)

Potensi pasar Asia Pasifik

2015 → 2020
US\$ **250** miliar | US\$ **583** miliar

Para pemain



JENIS-JENIS KREASI PADA ERA DIGITAL

- Web Developer: untuk e-commerce, pendidikan, perusahaan, ekspedisi, dan pemerintahan.
- Blogger: membahas makanan, fashion, pendidikan, budaya, politik.
- Content creator: dalam bentuk artikel, video, gambar, dll.
- Youtuber
- Desain grafis
- Perpustakaan online
- Toko online
- Jasa Titipan Online
- Konsultasi kesehatan/pendidikan online



BAGAIMANA PERSIAPAN 'HUMAN CAPITAL' KITA?

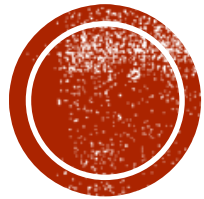


BLUE OCEAN STRATEGY

(W. CHAN KIM & RENEE MAUBORGNE)

- Jika anda merasa tidak bisa bersaing dalam sebuah kompetisi. Keluarlah dari kompetisi tersebut. Ciptakan kompetisi baru di mana anda bisa menjadi pemenangnya.
- Hindari *Red Ocean*, kondisi di mana adanya persaingan sangat ketat dan saling menjerat untuk mengejar juara dengan kompetitor lain.
- Ciptakan kebutuhan dari orang lain, dan tugas anda memenuhi kebutuhan tersebut. Sampai suatu saat orang lain sangat membutuhkan/tergantung pada anda. Saat itulah anda jadi pemenangnya.
- Rubahlah kompetisi menjadi sebuah kolaborasi. Kolaborasi harus menjadi warisan (legacy) bagi peradaban baru (habitus baru).
- Persiapkan kapasitas dan kapabilitas diri (karakter), kreativitas, kritis-etis, kolaborasi, dan konektivitas.





**SEKIAN DAN TERIMA
KASIH**