

## Generasi Z dan Teknologi

Fariz Fernanda Maulana<sup>1</sup>, Cucu Retno Yuningsih<sup>2</sup>, Teddy Ageng Maulana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[frzfmaulana@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:frzfmaulana@student.telkomuniversity.ac.id),

<sup>2</sup>[curetno@telkomuniversity.ac.id](mailto:curetno@telkomuniversity.ac.id), <sup>3</sup>[teddym@telkomuniversity.ac.id](mailto:teddym@telkomuniversity.ac.id)

---

### ABSTRAK

Generasi Z lahir dan berkembang bersama dengan teknologi *gadget*, yang secara bersamaan berkembang pesat sampai pada saat ini. *Gadget* dan dunia internet sudah menjadi identitas pada generasi ini, atau dapat disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang membutuhkan pemahaman atau adaptasi dengan *gadget* dan internet yang menjadi hal baru pada saat itu. Generasi ini lahir dalam rentang tahun 1995 sampai 2010, yang merupakan evolusi dari generasi sebelumnya yaitu generasi X dan Y. Pada dasarnya Generasi Z sama dengan Generasi Y, mereka dapat melakukan semua kegiatan yang sama namun dilakukan dalam satu waktu dan cepat atau dengan *instant*. Apapun yang mereka lakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia internet, yang sejak kecil mereka sudah mengenal dan akrab dengan canggihnya teknologi *gadget* dan internet, yang selain mempunyai sisi positif tetapi secara tidak langsung juga dapat berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Sehubungan dengan hal ini, penulis menyajikan respon persoalan kekhawatiran terhadap Generasi Z pada teknologi yang menjadikan kepribadian negatif pada Generasi Z, yang akan divisualisasikan melalui karya lukisnya.

**Kata kunci:** *generasi z, gadget, internet, instant, kepribadian.*

---

### 1. PENDAHULUAN

Generasi Manusia Modern terbagi dari beberapa era generesi, diantaranya, Generasi Perang Klasik, Generasi Perang Dunia I, Generasi Perang Dunia II, Generasi Era Depresi, Generasi *Baby Boomer*, Generasi X, Generasi Y, Generasi Z, dan Generasi Alpha. Menurut Manheim (1952) generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama, Manheim (1952) melanjutkan bahwa individu yang menjadi bagian dari satu generasi adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama (Surya, 2016:124). Masing-masing generasi lahir dengan rentan tahun yang berbeda-beda sesuai dari berkembangnya zaman kemudian lahir per-generasi.

Menurut penelitian Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016) menunjukkan masuknya Generasi Z didalam kelompok generasi pada rentang tahun 1995-2010 (Surya, 2016:131). Generasi ini merupakan generasi peralihan Generasi Y dengan diiringi teknologi yang semakin berkembang. Generasi ini disebut juga *iGeneration*, yaitu generasi net atau generasi internet. Generasi Y dan Generasi Z merupakan generasi yang tidak jauh berbeda yang dimana mereka lahir berdampingan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, namun perbedaan dari Generasi Z, mereka mampu mengaplikasikan segala kegiatan dengan lebih praktis dan *instant*. Sejak kecil mereka sudah diperkenalkan dengan suatu teknologi yang lebih canggih dari teknologi dari generasi-generasi sebelumnya, yaitu *gadget* canggih yang praktis untuk penggunaanya, yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

*Gadget* pada jaman modern ini sudah seperti “pedoman hidup” bagi Generasi Z, karena kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tuanya, *gadget* sudah diberikan kepada anaknya pada usia dini. Dengan kata membantu segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah, membuat generasi ini menjadi ketergantungan dengan teknologi canggih ini, yang malah menyebabkan penyakit bagi generasi ini. Alih-alih untuk melakukan hal yang positif, ketergantungan ini justru menimbulkan untuk melakukan hal-hal yang negatif. Beberapa perkembangan teknologi yang dipandang negatif diantara lain adalah penyebaran *hoax*, manusia yang saling berkomentar dengan tidak sopan, sampai saling ejek bahkan saling ancam.

Situasi seperti ini sudah menjadi perhatian untuk generasi sebelumnya dan generasi saat ini, terutama untuk penulis sendiri yang berada di zona Generasi Z. Kewaspadaan generasi sebelumnya mengawasi anak yang tumbuh remaja terhadap *gadget*, dan pendewasaan dari Generasi Z menggunakan teknologi yang semakin canggih sungguhlah penting. *Gadget* memiliki berbagai fungsi untuk aktivitas manusia saat ini, sebagai alat komunikasi, akses informasi sampai menambah wawasan sudah menjadi poin positif.

## 2. Kajian Teoritik

### 2.1 Teori Generasi

Perbedaan generasi dalam lingkungan kerja menjadi salah subyek yang selalu muncul dalam perkembangan manajemen sumber daya manusia, dan konsep perbedaan generasi terus berkembang dari waktu ke waktu. Penelitian yang pertama tentang perkembangan nilai-nilai generasi dilakukan oleh Manheim pada tahun 1952, penelitian tersebut didasarkan pada tulisan-tulisan dalam bidang sosiologi tentang generasi pada kisaran tahun 1920 sampai dengan tahun 1930, lebih lanjut dikatakan bahwa lokasi sosial memiliki efek yang besar terhadap terbentuknya kesadaran individu. (Surya, 2016: 124)

Menurut Howe & Strauss (2000), ada tiga atribut yang lebih jelas mengidentifikasi generasi disbanding dengan tahun kelahiran, atribut tersebut antara lain: (Surya, 2016: 127)

1. *Percieved membership*: Persepsi individu terhadap sebuah kelompok dimana mereka tergabung didalamnya, khususnya pada masa-masa remaja sampai dengan masa dewasa muda.
2. *Common belief and behaviors*: Sikap terhadap keluarga, karir, kehidupan personal, politik, agama dan pilihan-pilihan yang diambil terkait dengan pekerjaan, pernikahan, anak, kesehatan, kejahatan.
3. *Common location in history*: Perubahan pandangan politik, kejadian yang bersejarah, contohnya seperti: perang, bencana alam, yang terjadi pada masa-masa remaja sampai dewasa muda.

Jadi para ahli sosiolog membagi pengelompokan beberapa era generasi modern yaitu, Generasi Perang Klasik, Generasi Perang Dunia I, Generasi Perang Dunia II, Generasi Era Depresi, Generasi *Baby Boomer*, Generasi X, Generasi Y, Generasi Z, dan Generasi Alpha. Mereka berpendapat bahwa generasi terbentuk lebih disebabkan karena kejadian yang bersejarah dibanding dengan tahun kelahiran, sebagai contoh seperti generasi *Baby Boomer* yang dimilai pada rentang waktu dari tahun 1943 sampai dengan 1946 dan berakhir pada rentang waktu 1960 sampai 1969, yang lahir akibat tingginya angka kelahiran setelah perang dunia.

## 2.2 Teori Teknologi

Dasar teori determinisme teknologi adalah perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri (McLuhan, 1962). Teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Inti dari teori determinisme yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Dimana menurut McLuhan, budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi.

Pada buku McLuhan (Little John, 1996: 341-347) membagi periodisasi perkembangan komunikasi menjadi empat bagian, yaitu *Tribal Age*, *Literate Age*, *Print Age*, dan *Electroni Age*.

1. *Literate Age*, pada era purba, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Komunikasi pada era itu hanya mendasarkan diri pada narasi, cerita, dongeng tuturan, dan sejenisnya. Jadi, telinga adalah ketergantungan manusia pada era itu, *hearing is believing*, dan kemampuan visual manusia belum banyak diandalkan dalam komunikasi, komunikasi terjadi dimana mendengar, bersentuhan, merasa dan membaui lebih dominan dibandingkan indera penglihatan (McLuhan, 1967: 50).
2. *The Age of Literacy*, dalam periode ini fonetik alfabet menjadi bagian utama dalam perkembangan komunikasi manusia. Fonetik alfabet menjadi bahan yang sangat penting dalam perkembangan matematika, sains, maupun filosofi pada masa kejayaan Yunani. Indera penglihatan menjadi dominan di era ini, mengalahkan indera pendengaran, berbeda dari era sebelumnya.

3. *The Print Age*, dianggap sebagai prototype dari revolusi industri yang terjadi di belahan dunia. Penemuan mesin cetak oleh Gutenberg mengakibatkan kemajuan dibidang komunikasi manusia, kemudian menjadi awal mula kekuatan kata-kata melalui mesin cetak tersebut semakin merajalela, yang menjadikan manusia lebih bebas lagi untuk berkomunikasi.
4. *The Electronic Age*, era ini diwakili oleh munculnya telegraf sederhana pertama oleh Samuel Morse yang memicu produk-produk komunikasi yang berbasis elektronik dan komputerisasi secara lebih mengejutkan menandai ditemukannya berbagai macam alat teknologi komunikasi. Kecanggihan teknologi komunikasi ini memberikan kemudahan tersendiri bagi proses komunikasi manusia sampai saat ini. Bahkan dalam kondisi yang tertentu McLuhan mengklaim bahwa periode elektronika ini merupakan periode yang paling mutakhir dari perkembangan komunikasi manusia, menggantikan periode sebelumnya.

## 2.4 Teori Seni

Seni lukis tercipta melalui proses kreativitas dan serangkaian interpretasi yang tumbuh dari bentuk pengalaman, ekspresi, ide, visi, dari seniman yang divisualkan dalam bidang dua dimensi yang dapat dinikmati oleh masyarakat, kemudian karya lukis memiliki potensi yang dapat dinikmati melalui pertimbangan artistik pada proses perwujudannya. Seni lukis sebagai sebuah gambaran realitas dari seorang seniman terhadap realitas sosial budaya dimana masyarakat tumbuh dan berkembang, gambaran ini menjadi sebuah kesadaran seorang seniman, untuk dapat menginspirasi, memberikan gambaran sebuah sejarah, sejarah sedang berlangsung dan sejarah masa depan dalam kehidupan sosial budaya yang akan datang (Wiratno, 2018: 128).

Kemudian dalam proses berkarya ini, penulis memilih dan mempertimbangkan pengayaan seni lukis yang dapat mendukung tujuan dari gagasan konsep keseluruhan karya ini, yakni:

### 1) **Surrealisme**

Aliran yang memproyeksikan obyek-obyek yang dilihatnya secara natural menjadi obyek-obyek yang ada dalam sebuah mimpi atau alam bawah sadar, kemudian menciptakan obyek-obyek yang imajinatif. Pada praktiknya para pelukis surealis menggunakan strategi perupa yang disebut *Exquisite Corpse*, yakni memadukan dua atau lebih imaji yang jauh atau gambaran yang tidak saling berhubungan, pada dasarnya selain menghasilkan visualisasi yang tak lazim dan kompleks, menimbulkan pula efek kejutan psikis dan halusinasi (Diyanto, 2013-2015: 67). Perkembangan surealisme dapat dilihat melalui dua tendensi utama, yakni:

- *absolute surrealism*, kecenderungan praktik yang berpegang pada ekspresi ide dan pikiran bawah sadar.
- *veristic surrealism*, kecenderungan praktik yang berfokus pada penciptaan untuk menghubungkan antara yang abstrak dan yang nyata.

Berdasarkan dua kecenderungan tersebut tampak bahwa Suralisme bukan hanya fasilitator bagi interpretasi mimpi, melainkan memasuki pula wilayah subjektivitas pelukis dalam menghadirkan pengingkaran terhadap kenyataan yang palsu dan hipokrit serta mendorong kepalsuan itu hingga titik paling absurd dan tidak masuk akal (Diyanto, 2013-2015: 67-68).

### 3. Metodologi Penelitian

- a. Studi literatur
- b. Observasi terkait fenomena data dan masalah yang terjadi pada generasi z dengan media sosial.
- c. Mengkaji masalah yang terjadi untuk memadukan gagasan dengan visual.

### 4. Gagasan Penciptaan

*Gadget* pada jaman modern ini sudah seperti “pedoman hidup” bagi Generasi Z, karena kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tuanya, *gadget* sudah diberikan kepada anaknya pada usia dini. Dengan kata membantu segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah, membuat generasi ini menjadi ketergantungan dengan teknologi canggih ini, yang malah menyebabkan penyakit bagi generasi ini. Alih-alih untuk melakukan hal yang positif, ketergantungan ini justru menimbulkan untuk melakukan hal-hal yang negatif. Beberapa perkembangan teknologi yang dipandang negatif diantara lain adalah penyebaran *hoax*, manusia yang saling berkomentar dengan tidak sopan, sampai saling ejek bahkan saling ancam.

### 5. Konsep Karya

Pada karya tugas akhir penulis diwujudkan melalui medium seni lukis menggunakan cat minyak dengan tujuan dapat mempresentasikan dan mewakili situasi yang terjadi pada kehidupan sosial, terutama permasalahan mengenai pada generasi Z dalam mengkonsumsi teknologi. Konsep identitas Generasi Z yang negatif terhadap teknologi merupakan tujuan penulis yang kemudian akan divisualisasikan dalam bentuk lukisan, dengan harapan dapat menyadarkan masyarakat akan pentingnya kemanusiaan.

Kemanusiaan adalah nilai-nilai yang dianut oleh manusia dalam kaitan hubungannya dengan sesama manusia, seperti bersikap adil, bertindak sesuai norma, mencintai, menghargai, menghormati serta bersosialisasi langsung sesama makhluk hidup. Perkembangan zaman membuat nilai-nilai kemanusiaan menjadi hal yang jarang kita temui pada manusia itu sendiri, bagaimana caranya memanusiakan manusia, sedangkan manusia semakin berevolusi semakin memudar akan jiwa kemanusiaannya. Menurut Noah pada bukunya, banyak dari para bangsawan hingga ilmuwan berkerja sama bagaimana manusia berevolusi dengan teknologi,

seperti menghentikan perang, wabah hingga kematian, segala upaya dilakukan untuk menghentikan kepunahan manusia, yang tidak sadar justru manusialah yang memunahkan manusia itu sendiri (Harrari, 2015:23).

Nilai-nilai kemanusiaan harus tetap melekat pada manusia itu sendiri, bagaimanapun perkembangan zaman dan perubahan generasi, manusia tetaplah manusia tetap pada kodratnya. Namun manusia tetap jarang puas dengan apa yang sudah dicapainya. Reaksi paling umum pikiran manusia pada prestasi adalah bukan kepuasan, melainkan mengejar lebih banyak, manusia selalu mencari sesuatu yang lebih baik, lebih besar, lebih nikmat (Harrari, 2015:23). Teknologi menjadi contoh suatu prestasi adalah bukan kepuasan, mereka terus menciptakan berbagai alat canggih, bahkan bersaing. Teknologi membuat manusia berfikir dapat mengatasi kematian, atau dengan kata lain memikirkan bagaimana menjadi immortalitas.

Pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat lukisan sebagai media penyampai argumentasi penulis terkait permasalahan yang sedang terjadi yang digubah dengan dunia imaji penulis sendiri. Lukisan menjadi media untuk bercerita, kanvas-kanvas ini mengandung cerita tentang realitas yang ada di masyarakat khususnya generasi Z mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teknologi, utamanya ketergantungan teknologi.

Penulis menggunakan cat yang sudah digunakan sejak studio 1, yaitu cat minyak, dengan sifatnya yang lama mengering penulis dapat mendetailkan warna pada objek-objek dengan sesuai gaya melukis penulis. Pemilihan lukisan sebagai unsur rupa berkaitan dengan suatu hal identik dengan realitas yang dibuat terkait permasalahan yang terjadi. Lukisan dipilih karena elemen visual yang dapat memberikan sebuah cerita pada audiens.

Lukisan yang dihadirkan adalah berisi gambar objek anak generasi Z namun dengan rekaan penulis, bentuk robot dan alat lainnya dibuat dengan *sesatire* mungkin dengan meminjam logo-logo dari brand *gadget* yang terkenal. Lukisan ini berukuran 100x80 cm 1 buah dan ukuran 70x90 cm 1 buah.





Gambar 5.1  
Lukisan 1  
(Sumber: Dokumen Pribadi,  
2020)



Gambar 5.2  
Lukisan 2  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)



Gambar 5.3  
Lukisan 3  
(Sumber: Dokumen Pribadi,  
2019)

## 6. Kesimpulan

Karya tugas akhir penulis diwujudkan melalui medium seni lukis dengan tujuan dapat mempresentasikan dan mewakili situasi yang terjadi pada kehidupan sosial, terutama permasalahan mengenai pada generasi Z dalam mengkonsumsi teknologi. Situasi seperti ini sudah menjadi perhatian untuk generasi saat ini, terutama untuk penulis sendiri yang berada di zona generasi Z. Kewaspadaan generasi Z pada generasi selanjutnya terhadap *gadget*, dan pendewasaan dari generasi Z menggunakan teknologi yang semakin canggih sungguhlah penting. *Gadget* memiliki berbagai fungsi untuk aktivitas manusia saat ini, sebagai alat komunikasi, akses informasi sampai menambah wawasan sudah menjadi poin positif. Namun, ketergantungan adalah hal yang harus kita hadapi pada alat modern canggih ini, bersosialisasi sesama manusia tanpa perantara sungguhlah penting dalam membangun ikatan sosial. Dengan memvisualkan generasi Z setengah robot, menjadi harapan bagi penulis untuk menyadarkan generasi ini memperhatikan dan menghadirkan perbincangan terhadap masalah ketergantungan ini.

---

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Diyanto. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Disunting oleh Bambang Sugiharto. Bandung: Matahari

Tri Aru Wiratno. 2018. *Seni Lukis, Konsep, dan Metode*. Bandung: Jakad Publishing Book & Jurnal.

Yufal Noah Harari. 2015. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. Disunting oleh Nunung Wiyati. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.

Karl Mannheim. 1928. *The Problem of Generation*. Disunting oleh Paul Keczkemeti. Karl Mannheim: Essays.

### Sumber Jurnal

Yanuar Surya Putra. 2016. *Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi*. Among Makarti Vol.9 No.18.

Bencsik Andrea, Horvath-Csikos Gabriella, Jubasz Timea. 2016. *Y and Z Generation at Workplace*

Bandung Ibnu Majid. 2016. *Refleksi Diri Sebagai Inspirasi Karya Lukis*. *Arty: Journal of Visual Arts*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.



### Sumber Internet

Aulia Adam. 2017. Selamat Tinggal Generasi Milenial, Selamat Datang Generasi Z. Diakses pada 11 Februari, 2020.

<https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX>.

Aulia Adam. 2017. Mengikuti Keseharian Generasi Z Golongan Pertama. Diakses pada 12 Februari 2020.

<https://tirto.id/mengikuti-keseharian-generasi-z-golongan-pertama-ctLk>.

