BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seorang ahli sosiolog dari Hungaria, Karl Mannheim pada tahun 1923 dalam esainya yang berjudul "*The Problem Of Generations"* mengemukakan teori mengenai generasi. Teori mengenai generasi pun kemudian dikembangakan lagi oleh beberapa ahli lainnya. Pada tahun 1990 David Stillman dan Jonah Stillman mengkhususkan diri melakukan penelitian mengenai generasi Z.

Setiap generasi memiliki tren, karakteristik, serta pengalaman yang berbeda dari generasi lainnya. Perbedaan-perbedaan inilah yang menjadikan setiap generasi itu sendiri berbeda. Apa yang ada dan tidak ada pada setiap generasi menjadikan kekhasan masing-masing generasi. Pada rentang usia yang sama namun pada generasi yang berbeda, tentu terjadi hal-hal yang berbeda pula. Tentunya hal-hal positif yang dialami oleh generasi sebelumnya haruslah menjadi contoh baik untuk generasi selanjutnya. Seperti diketahui saat ini perkembangan media telekomunikasi seperti ponsel pintar dan komputer atau biasa disebut dengan *gadget,* berkembang dengan cukup pesat sehingga pertukaran informasi dan komunikasi semakin cepat dan mudah, dan semua itu difasilitasi oleh internet.

Salah satu generasi yang kini hidup di era digital adalah generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir pada rentang tahun 1995 hingga 2012. Generasi ini lahir pada masa di mana perkembangan teknologi komunikasi sudah mulai menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Selain itu, kehidupan yang lekat dengan gawai dan internet menempatkan generasi Z dengan sebutan *iGeneration* atau generasi internet. Jika membicarakan generasi Z akan sulit jika tidak membicarakan tentang teknologi juga. Pada tahun 2001 Mark Prensky, seorang penulis dan pembicara di bidang pendidikan dari Amerika, pada tulisannya yang berjudul *"Digital Natives, Digital Immigrants",* mengklasifikasikan generasi Z sebagai *digital natives.*

Peranan teknologi sangat erat kaitannya dengan generasi Z, karena hampir setiap aktifitas generasi Z selalu berhubungan dengan teknologi (seperti komputer dan gawai). Mulai dari berbincangan dengan orang lain melalui ponsel, bertatap muka

lewat layar ponsel dengan fitur *video call*, mengakses informasi melalui internet, pertukaran informasi yang cepat sudah menjadi hal yang biasa bagi anggota generasi Z. Di Indonesia sendiri para anggota generasi Z mengenal berbagai macam jejaring sosial yang sering diakses seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Dengan ponsel yang terhubung dengan internet, para pengguna dapat berselancar di dunia maya dengan cepat dan mudah. Tren jejaring sosial media sendiri sudah terjadi sejak pertengahan tahun 2008, akun pengguna jejaring sosial Facebook dari Indonesia mengalami peningkatan yang pesat. Sampai saat ini Indonesia menjadi negara ke-4 dengan pemilik akun di situs jejaring sosial media facebook terbanyak di dunia.

Namun hubungan yang kuat dengan dunia maya bagi remaja generasi Z seringkali memutuskan hubungan dengan dunia nyata. Fitur layanan pesan instan yang memudahkan generasi Z untuk berkomunikasi dengan orang lain lewat ponsel membuat intensitas pertemuan secara langsung dengan orang lain berkurang juga. Namun kemudahan teknologi ini lah yang menjadi kekhawatiran bagi generasi Z dan berdampak pada kurangnya kemampuan bersosialisasi, dan menjadi pribadi yang mudah kehilangan fokus. Tak pelak, hal ini menjadi salah satu faktor kurangnya kemampuan generasi Z dalam berkomunikasi secara langsung di dunia nyata.

Di sinilah peran bagi para orang tua yang tentunya berbeda generasi diperlukan. Para orang tua harus bisa menempatkan diri sebagai panutan dan pembimbing bagi anak-anak generasi Z. Dengan mengenali karakteristik generasi Z, para orang tua bisa melibatkan diri dalam perbincangan ataupun diskusi bersama anak-anak generasi Z. Hal ini tentu bisa membantu anggota generasi Z dalam meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi lebih baik lagi. Namun kembali lagi, ada hal-hal lainnya yang dapat menjadi faktor pembentukan kepribadian individu, seperti bagaimana seseorang dididik dalam keluarga, lingkungan pergaulan, serta lingkungan pendidikan yang bisa lebih dominan daripada tren yang tengah terjadi pada masanya. Dengan demikian generasi Z memiliki peluang agar dapat menjadi pribadi yang unggul dalam menyikapi perkembangan teknologi serta unggul dalam kemampuan komunikasi yang baik pula, tentunya dengan pemahaman dan bimbingan dari generasi pendahulu.

I.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifiaksi masalah yang didapat terbagi menjadi beberapa poin yaitu sebagaimana yang tertera di bawah ini:

a. Generasi Z cukup banyak menghabiskan waktu dengan ponsel.

b. Tidak seimbangnya waktu yang dihabiskan di dunia maya dan di dunia nyata oleh generasi Z.

c. Kurangnya kemampuan anggota generasi Z saat berkomunikasi secara langsung di dunia nyata.

d. Perlunya bimbingan orang tua agar para anggota generasi Z bisa menyikapi perkembangan teknologi dengan baik.

I.3 Rumusan masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana menyampaikan pesan bagi masyarakat mengenai karakteristik anggota generasi Z dan kemampuan bersosialisasi di dunia nyata yang disampaikan dengan karya fotografi dan ilustrasi.

I.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat lebih terfokus dan tidak melebar, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada perancangan ini hanya berfokus pada pembahasan mengenai aspek komunikasi dan sosial generasi Z. Segmentasi target audiens dibatasi dari usia 12-23 tahun, mengingat bahwa anggota generasi Z lahir pada rentang tahun 1995-2012.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam sebuah perancangan tentu diharapkan adanya suatu tujuan serta manfaat dari perancangan tersebut. Adapun tujuan dan manfaat dari perancangan ini akan dijelaskan pada sub-bab berikutnya.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan sebagai berikut:

a. Menjadikan generasi Z sebagai generasi yang unggul dalam hal teknologi dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

b. Mengingatkan masyarakat khususnya generasi Z yang menggunakan ponsel agar tidak terlalu terpaku pada dunia maya.

c. Perancangan ini ditujukan untuk menginformasikan bahwa kurangnya bersosialisasi secara langsung di dunia nyata dapat menurunkan kemampuan komunikasi di dunia nyata.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari pernacangan ini adalah sebagai berikut:

a. Masyarakat yang berbeda generasi bisa lebih memahami karakteristik generasi Z.

b. Masyarakat lebih teredukasi dengan adanya informasi mengenai karakteristik generasi Z.

c. Masyarakat, khususnya generasi Z bisa menjadi pribadi yang lebih baik dalam menyikapi perkembangan teknologi dan andal dalam berkomunikasi.