

## Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual

Sarah Adityara<sup>1</sup>, Rizki Taufik Rakhman<sup>2</sup>

*Universitas Negeri Jakarta<sup>1</sup>*

*adityarasarah@gmail.com*

*Institusi Teknologi Bandung<sup>2</sup>*

### Abstrak

Generasi Z yang sering disebut juga dengan generasi digital. Karena generasi ini lahir pada perkembangan teknologi yang sedang pesat, sejak kecil anak-anak generasi Z sudah diperkenalkan dengan teknologi, jika dahulu kala permainan melalui bentuk fisik, generasi Z ini bermain melalui media teknologi. Semakin seringnya mereka bermain dan berinteraksi dengan media teknologi kemungkinan besar mereka akan semakin bergantung dengan teknologi, hal ini akan menimbulkan dampak negatif dan positif. Dampak negatif dan positif inilah yang akan membentuk karakter anak dari generasi Z. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah karakteristik yang dikemukakan oleh tokoh masyarakat memang sesuai dengan realitas generasi Z. Metode yang digunakan adalah In-Depth interview (wawancara mendalam). Penelitian yang dilakukan adalah tentang ketidakpercayaan diri partisipan terhadap kemampuan yang dimilikinya, partisipan menyukai menggambar namun karena melihat kemampuan temannya lebih baik partisipan merasa iri dan merasa kemampuannya tidak berkembang sehingga ia menyatakan bahwa dirinya tidak bisa menggambar.

Kata kunci: Karakteristik Generasi Z, Perkembangan Diri

### 1. Pendahuluan

Generasi Z yang juga sering disebut dengan generasi digital adalah generasi yang lahir pada perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar terhadap teknologi, generasi ini lahir pada kurun waktu 1995 sampai 2010. Mereka sudah terbiasa dengan berbagai macam bentuk gadgets dan aplikasi. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan perilaku dan kepribadian individu. Disamping kelebihan generasi Z terdapat kelemahan, misalnya mereka biasanya kurang terampil dalam komunikasi verbal. Generasi Z pada umumnya kurang sabar dan menyukai hal yang lebih instan. "Generation Net / Generation Z (kelahiran 1998 – 2010), generasi ini identik dengan generasi Y namun lebih dikenal sebagai generasi internet, karena mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu." (Djoko Suwarno, 2018)

Generasi Z mampu mengaplikasikan seluruh kegiatan dalam satu waktu. menjalankan sosial media melalui android/ ponsel, membuka browser dengan PC, mendengarkan musik menggunakan headset. Sejak kecil generasi Z sudah diperkenalkan dengan teknologi pada akhirnya mereka akan bergantung pada teknologi dan hal ini dapat berpengaruh terhadap kepribadiannya. "Mereka ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya dan media sosial dibanding menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain. Sisi positifnya, mereka ini menjadi bagian dari komunitas berskala besar dalam sebuah jaringan media dan teknologi tanpa mengenal satu sama lain melalui internet. Namun, sisi negatifnya mereka memiliki kemampuan komunikasi publik yang cukup rendah," (Elizabeth, 2011). Sebagai orang dewasa sangat diperlukan bimbingan untuk anak pada generasi Z ini, karena teknologi dapat menjadi boomerang pada kehidupan di zaman ini.

Banyaknya teori yang mengemukakan karakteristik anak generasi Z menunjukkan bahwa tidak semua anak generasi Z memiliki karakter yang sama. Cukup memungkinkan jika anak terpengaruh dengan lingkungan tempat ia bermain ataupun sekolah. Adapun tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah karakteristik generasi Z pada teori yang dikemukakan oleh banyak tokoh masyarakat memang sesuai dengan realitas anak generasi Z ini. Penelitian ini dilakukan pada hari minggu tanggal 28 April 2019 di Jl Darmawangsa IV yang diikuti oleh tujuh orang partisipan, setiap peneliti, meneliti satu orang anak.

## 2. Kajian Teori

Teknologi yang berkembang pada saat ini memang sangat membantu kehidupan masyarakat, namun jika tidak dilakukan dengan bijak teknologi juga dapat membahayakan. Lalu apa hubungannya dengan visual? Seseorang akan tertarik apabila visualisasi terhadap suatu benda atau sebuah cerita hal ini melatar belakangi kondisi seseorang saat melihat visual tersebut. Banyak sekali sebuah postingan yang memiliki sebuah visualisasi yang bagus ataupun yang memiliki maksud dibaliknya, akhirnya terciptalah sebuah pola pikir yang baru.

Martha widiyana menyatakan didalam buku yang berjudul *PerZpective*. "GEN Z terbilang memiliki karakteristik yang unik, Perkembangan karakteristik GEN Z secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan yang beragam karena tumbuh di tengah ledakan teknologi. Uniknya, GEN-Z sudah menganggap teknologi sebagai sahabatnya." (Martha Widiyana, 2018:21).

Hal ini dapat diketahui bahwa pengaruh luar dapat mempengaruhi kepribadian seseorang. Karena itulah penelitian ini mengkaji bagaimana karakter seorang anak pada generasi Z terbentuk.

"Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam

kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung." (Sugiyanto).

Dalam buku "Raising Children In Digital Era" karya Elizabeth T.Santosa di jelaskan tujuh sifat generasi Z

1. Memiliki ambisi besar untuk sukses
  2. Berperilaku instan
  3. Cinta kebebasan
  4. Percaya diri
  5. Menyukai hal yang detail
  6. Keinginan untuk mendapatkan pengakuan
  7. Digital dan teknologi informasi.
- (T.Santosa/Elizabeth,2015)

Generasi Z ini memiliki perbedaan kepribadian jika di bandingkan dengan generasi sebelumnya, khususnya dalam teknologi. Generasi Z dianggap sangat menguasai teknologi mereka dapat mengakses berbagai informasi melalui aplikasi untuk kepentingan kehidupannya. Dalam bersosialisasi pun mereka dapat melakukannya di internet, mereka sangat intens berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya teman sebaya.

Berbeda dengan yang dipaparkan Elizabeth T.Santosa dalam bukunya tentang sifat generasi Z, David Stillman juga menuliskan tujuh sifat generasi Z dalam bukunya yang berjudul "Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja"

1. Digital: Generasi Z akan hadir di lingkungan kerja dengan sesuatu hal yang baru dimana tidak terjadi pada generasi sebelumnya. Generasi Z akan memadukan sisi fisik dan digital dengan cara mengkonsumsi, hidup, dan bekerja. Skype, Line, Whatsapp.
2. Hiper-Kustomisasi: Generasi Z selalu berusaha untuk menyesuaikan identitas mereka dan melakukan kustomisasi agar dikenal dunia. Kemampuan mereka untuk mengustomisasi segala sesuatu menimbulkan ekspektasi bahwa perilaku

- dan keinginan mereka sudah sangat akrab untuk dapat dipahami.
3. **Realistis:** Generasi Z sudah mengalami masa krisis berat sejak dini dimana hal ini membentuk pola pikir pragmatis dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depan.
  4. **FOMO:** Gen Z termasuk orang yang sangat takut dengan ketertinggalan informasi. Mereka selalu menjadi yang terdepan dalam trend dan kompetisi. Namun, kabar buruknya mereka selalu khawatir jika mereka bergerak kurang cepat dan tidak menuju arah yang benar.
  5. **Weconomist:** Gojek hingga Airbnb sebagai salah satu contoh bahwa Gen Z hanya mengenal dunia dengan ekonomi berbagi. Gen Z menekan kantor untuk memilah bagian-bagian internal dan eksternal guna mendayagunakan perusahaan dengan cara-cara baru yang praktis dan hemat biaya. Gen Z mendayagunakan kekuatan "kami" dalam peran mereka sebagai filantropis. Gen Z juga berharap kemitraan dengan atasan untuk memperbaiki hal-hal yang tidak beres yang mereka lihat di dunia. Sebanyak 93% Gen Z memutuskan untuk memilih perusahaan yang memiliki kontribusi terhadap masyarakat.
  6. **DIY:** Mungkin sebagian dari kita juga percaya dengan do-it-yourself atau lakukan sendiri dapat mempermudah segala urusan kita lebih cepat dan baik. Sama halnya dengan Gen Z yang tumbuh dengan dunia internet khususnya youtube yang dapat mengajari mereka melakukan apa saja. Gen Z sangat mandiri dan akan berbenturan dengan budaya kolektif yang sebelumnya diperjuangkan oleh generasi Millennials. Gen Z percaya dengan pernyataan, " Jika ingin melakukannya dengan benar, lakukanlah sendiri"
  7. **Terpacu :** Gen Z meyakini adanya pemenang dan pecundang. Resesi yang membuat pendahulu mereka goyah serta laju perubahan yang sulit dikejar, tidak

mengerankan Gen Z menjadi generasi yang terpacu. (Stillman/David dkk. 2018).

Banyak teori tentang sifat dari generasi Z, Angelina Ika Rahutami mengatakan karakter yang paling menonjol pada generasi Z yaitu kemahiran dan ketertarikan terhadap teknologi, hal itu memudahkan generasi Z untuk memperoleh banyak informasi. Ia juga mengatakan bahwa generasi Z tidak menyukai proses. "Karakter yang tidak menikmati proses dan hanya berorientasi pada hasil menyebabkan generasi "instan", yang akan cepat mengeluh bila menerima tugas berat, dan cenderung akan mengambil jalan pintas ketika menemui kebuntuan. Sikap minimalis dan berorientasi target ini, membuat kawan-kawan muda berwawasan lebar dan tidak dalam." (Angelina Ika Rahutami, 2018).

### **3. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode In-Depth Interview (wawancara mendalam) dengan jenis wawancara tidak berstruktur. Peneliti melakukan wawancara tanpa pertanyaan tetap. Hanya pertanyaan awal, selanjutnya fleksibel. Peneliti menjelaskan apa yang akan dibuat pada saat itu oleh partisipan. Lalu merancang sebuah karakter visual dengan mencatat apa saja yang diperlukan didalam pembuatan karakter. Peneliti memberikan pertanyaan tentang karakter, seperti apa bentuk tubuhnya, warna kulitnya, warna baju, hal yang disukai dan tidak disukai.

### **4. Analisis dan Interpretasi Data**

Tahap 1, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan partisipan kerjakan. Partisipan merancang sebuah karakter yang pernah dibuatnya pada kegiatan sebelumnya, kemudian menuliskannya kedalam kertas. Ketika peneliti menyuruh partisipan untuk menggambar, partisipan tidak ingin menggambar partisipan bilang bahwa dia tidak bisa menggambar dan membandingkan dirinya dengan temannya. Peneliti meyakinkan partisipan untuk tetap menggambar dan akhirnya partisipan mau

menggambar. Setelah itu peneliti menggambar ulang hasil karya partisipan dengan diawasi partisipan sendiri. Partisipan meminta peneliti untuk mengganti baju yang dikenakan oleh karakter.

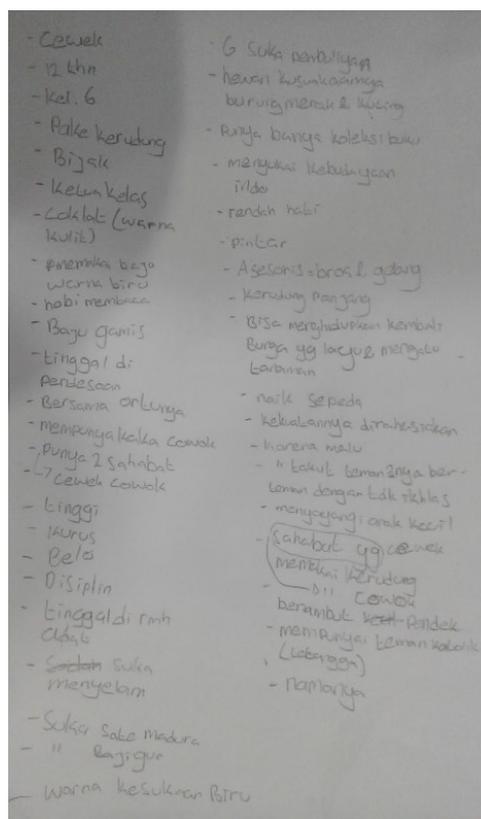
Tahap 2, rancangan karakter visual yang dibuat oleh partisipan cenderung memiliki sifat baik. Dari penampilan karakter yang dibuat hampir menggambarkan diri partisipan sendiri.

Tahap 3, peneliti dan partisipan berdiskusi tentang karakter visual yang akan dibuat. Peneliti menanyakan hal hal yang perlu ada didalam pembuatan karakter, mencoba memberi saran dan membantu memikirkan apa lagi yang perlu ditambahkan kedalam karakter. Ketika partisipan memiliki ide sendiri untuk membuat karakternya ia tetap dengan pendiriannya meskipun peneliti memberi saran.

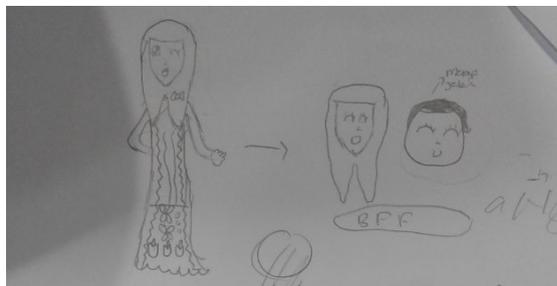
Tahap 4, Ciri karakter yang dibuat oleh partisipan yaitu, karakter perempuan bernama Lunie. Berumur 12 tahun kelas 6. Seorang ketua kelas yang memiliki sifat bijak, disiplin, rendah hati, dan pintar. Ia memakai kerudung panjang dan baju gamis berwarna biru, memakai bros dan gelang. warna kulitnya agak kecoklatan, memiliki mata yang belo. Berbadan kurus dan tinggi. Ia menyayangi anak kecil. Hobinya membaca, ia mempunyai banyak koleksi buku dan menyukai kebudayaan indonesia, ia tidak menyukai pembullying. Ia juga suka menyelam. Warna kesukaannya adalah biru, hewan yang disukai burung merak dan kucing, makanan kesukaannya adalah sate madura sedangkan minuman kesukaannya adalah bajigur. Ia tinggal di pedesaan bersama kedua orang tua dan kakak laki lakinya. Rumahnya adalah rumah adat banten. Ia memiliki dua orang sahabat laki-laki yang berambut pendek dan perempuan berkerudung, ia juga memiliki tetangga yang menjadi temannya beragama katolik. Ia memiliki kekuatan bisa menyuburkan tanaman yang sudah layu dan mengatur tanaman. Jika kesekolah ia pergi naik

sepeda, ia menyembunyikan kekuatannya karena malu, ia juga tidak ingin teman temannya berteman dengannya hanya karena ia memiliki kekuatan.

Tahap 5, ketika peneliti menggambar ulang karakter visual yang dibuat partisipan, ia hanya meminta baju dari karakter yang dibuat diganti, dan partisipan menyatakan karakter yang digambar ulang oleh penlitit sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 1. Perancangan karakter yang dibuat oleh partisipan



Gambar 2. Karakter visual yang dibuat oleh partisipan



*Gambar 3. Karakter visual yang digambar ulang oleh Peneliti*

Dari hal ini dapat diketahui terdapat dua sifat yang diketahui oleh peneliti, partisipan sedikit keras kepala dan tidak percaya diri. Hal ini berlawanan dengan teori dari Elizabeth T. Santosa yang menjelaskan tentang tujuh sifat generasi Z di dalam bukunya *Raising Children In Digital Era*, salah satu sifatnya adalah percaya diri. Kepribadian dapat dibentuk dari pengaruh luar, lingkungan bermain, ataupun lingkungan sekolah. Partisipan membandingkan dirinya dengan salah satu temannya, partisipan mengatakan bahwa tidak bisa menggambar lebih baik dari temannya. Kepercayaan diri partisipan terpengaruh oleh lingkungan sekolahnya, karena temannya memiliki kemampuan menggambar yang partisipan anggap lebih bagus dari dirinya, partisipan menjadi tidak percaya diri dan menganggap dirinya tidak dapat menggambar. mungkin ada hal lain didalam hatinya yang membuat partisipan tidak percaya diri. Kemudian teori yang di kemukakan oleh David Stillman dalam bukunya, menjelaskan tentang salah satu sifat generasi Z "terpacu" jika partisipan memiliki sifat ini, ketika melihat kemampuan menggambar temannya lebih bagus ia akan melakukannya dengan baik.

Namun dalam hal ini partisipan tidak memiliki sifat tersebut.

Dari pengalaman yang peneliti pernah alami, partisipan sebenarnya sangat menyukai menggambar hanya saja ketika melihat seseorang yang memiliki kemampuan menggambar yang lebih baik partisipan merasa iri dan merasa bahwa kemampuannya tidak berkembang pada akhirnya partisipan menganggap dirinya tidak bisa menggambar.

## 5. Kesimpulan

Partisipan bukan berarti tidak bisa atau tidak ingin menggambar, ia hanya merasa iri pada orang lain dan merasa bahwa kemampuannya tidak seperti yang lain hal itu membuatnya tidak percaya diri. Karakter seseorang dapat terbentuk dari pengaruh-pengaruh lain. Seperti halnya air yang dituangkan pada mangkuk ataupun gelas, air itu mengikuti bentuk dari wadahnya. Maka dari itu lingkungan seorang anak juga akan berpengaruh semakin baik lingkungannya semakin baik perkembangan karakternya.

Teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tidak sepenuhnya benar dan tidak sepenuhnya salah. Generasi Z sangat bergantung dengan teknologi khususnya gadgets. Seperti yang dikatakan Martha Widiana, Generasi Z sudah menganggap teknologi sebagai sahabatnya. Djoko suwarno juga mengatakan generasi Z dapat melakukan kegiatan dalam satu waktu hal ini sudah di buktikan dan benar adanya.

## 6. Daftar Pustaka

- Elizabeth, Santosa T (2015), *Raising Children In Digital Era*, Elex Media Computindo
- Kuntjojo (2009), Psikologi Kepribadian diunduh 22 Mei 2019 dari <https://saidnazulfiqar.files.wordpress.com>
- Yanuar Surya Putra, *Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi*, diunduh 22 Mei 2019 dari <http://jurnal.stieama.ac.id>
- Sugiyanto, *Karakteristik Siswa SD*, diunduh 18 Mei 2019 dari <http://staff.uny.ac.id>

Stillman, David & Jonah Stillman (2018),  
*Generasi Z: Memahami Karakter  
Generasi Baru yang Akan Mengubah  
Dunia Kerja*, Gramedia Pustaka Utama  
Djoko, Suwarno dkk (2018), *PerZpective*,  
Universitas Katolik Soegijapranata