

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi Manusia Modern terbagi dari beberapa era generasi, 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.

Perkembangan zaman dan teknologi di setiap generasi berjalan dengan cepat dan perlu disikapi dengan bijaksana dan dewasa. Setiap dari masing-masing generasi memiliki ciri khas atau identitas dan keunikan masing-masing, contohnya saja seperti Generasi Y, Generasi Z, dan Generasi Alpha, yang menjadi sorotan yang dianggap generasi paling produktif saat ini dan memegang peranan penting bagi kemajuan teknologi. Berawal dari generasi Y, menurut Lyons (2004) mereka dikenal dengan nama generasi millennial, generasi yang tumbuh pada era *internet booming* (Surya, 2016:129). Seiring dengan berjalannya waktu, ketiga generasi ini yang bergandengan dengan teknologi, sering dipandang narsis, semaunya, dan tidak sabaran, dalam pandangan inilah menjadi ancaman bagi generasi ini, terutama Generasi Z sebagai generasi yang menjadi acuan untuk pendewasaan menggunakan teknologi.



Gambar 1.1
Contoh Potret per-Generasi (Sumber:
liputan6.com)

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 era generasi Z ini sudah menjadi bagian dari hidupnya, bagi para anakanak sampai yang sudah mulai memasuki usia remaja, maka hubungan Generasi Z dengan *gadget* sudah menjadi karakter atau identitas mereka. Sebagian mereka dapat memperlakukan *gadget* dengan positif, namun sebagian dari mereka juga dapat terpengaruh dari sisi negatifnya seperti kecanduan dan digunakan untuk hal yang negatif. *Gadget* dapat disimpulkan suatu perkembangan teknologi, suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus yang membuat penggunaanya dapat melakukan sesuatu dengan praktis dan *instant*. *Gadget* sendiri juga sudah digunakan oleh generasi-generasi sebelumnya yang dewasa maupun orang tua, karena untuk di masa modern ini *gadget* sudah membantu segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah, membantu dalam hal pekerjaan atau maupun hal apapun. *Gadget* merupakan

salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru.



Gambar 1.2

Potret Anak-anak dengan *Gadget*

(Sumber: wirautamipsi2013.wordpress.com)

Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umum, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya. Adapun beberapa jenis *gadget* yaitu, Smartphone, PC, Tablet, Video Game, serta alat digital lainnya. Meskipun teknologi canggih ini dapat mendorong produktivitas para penggunanya, namun dampak negatif juga dapat terjadi, seperti *gadget* ini diberikan kepada Generasi Z yang tanpa arahan orang tuanya yang sehingga mengakibatkan kecanduan dan tanpa kontrol.

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.

Lalu, penulis terinspirasi dari seniman muda Reza Pratisca Hasibuan dalam konsep pengkaryanya, yang merupakan seniman muda lulusan Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Reza Pratisca Hasibuan dikenal akan lukisan-lukisan surealisnya. Reza dikenal dengan gaya teknonya yang menggunakan elemen-elemen seperti robot dan mesin sebagai metafora dari masalah perkembangan teknologi dan media sosial. Reza prihatin dengan dampak teknologi terhadap kehidupan manusia dan kehidupan sosial mereka.



Gambar 1.3

Lukisan Reza Pratisca Hasibuan

(Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id)

Dari permasalahan dan penjelasan latar belakang di atas, 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.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan-rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis:

1. Bagaimana penulis menghadirkan unsur visual dan medium yang mewakili permasalahan teknologi pada generasi z?
2. Bagaimana penulis menghadirkan permasalahan teknologi pada generasi z ke dalam lukisan?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai rumusan masalah diatas, dalam penulisan laporan dan pengkaryaan untuk tugas akhirnya, maka penulis dan pengkaryaan dibuat untuk membahas khusus tentang identitas satu generasi yaitu generasi z, dan kemudian:

1. Penulis membatasi penulisan dan pengkaryaan dengan gambaran atas dampak negatif teknologi untuk generasi z.
2. Penulis kemudian akan memberikan *output* penulisan berupa karya dengan media lukis.

1.4. Tujuan Berkarya

Tujuan dari penciptaan karya ini untuk salah satu syarat kelulusan jenjang S1 Seni Rupa Telkom University.

Adapun tujuan lainnya seperti:

1. Memberikan kesadaran bahwa selama ini kita selalu bergantung dan tidak pernah lepas dari dunia teknologi dan internet.
2. Menjadi media refleksi dan intropeksi atas dampak berkembangnya teknologi saat ini.

1.5. Sistematika penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini terdiri dari lima bab yang akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, manfaat berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori terkait yang akan digunakan untuk menganalisa data-data yang didapat.

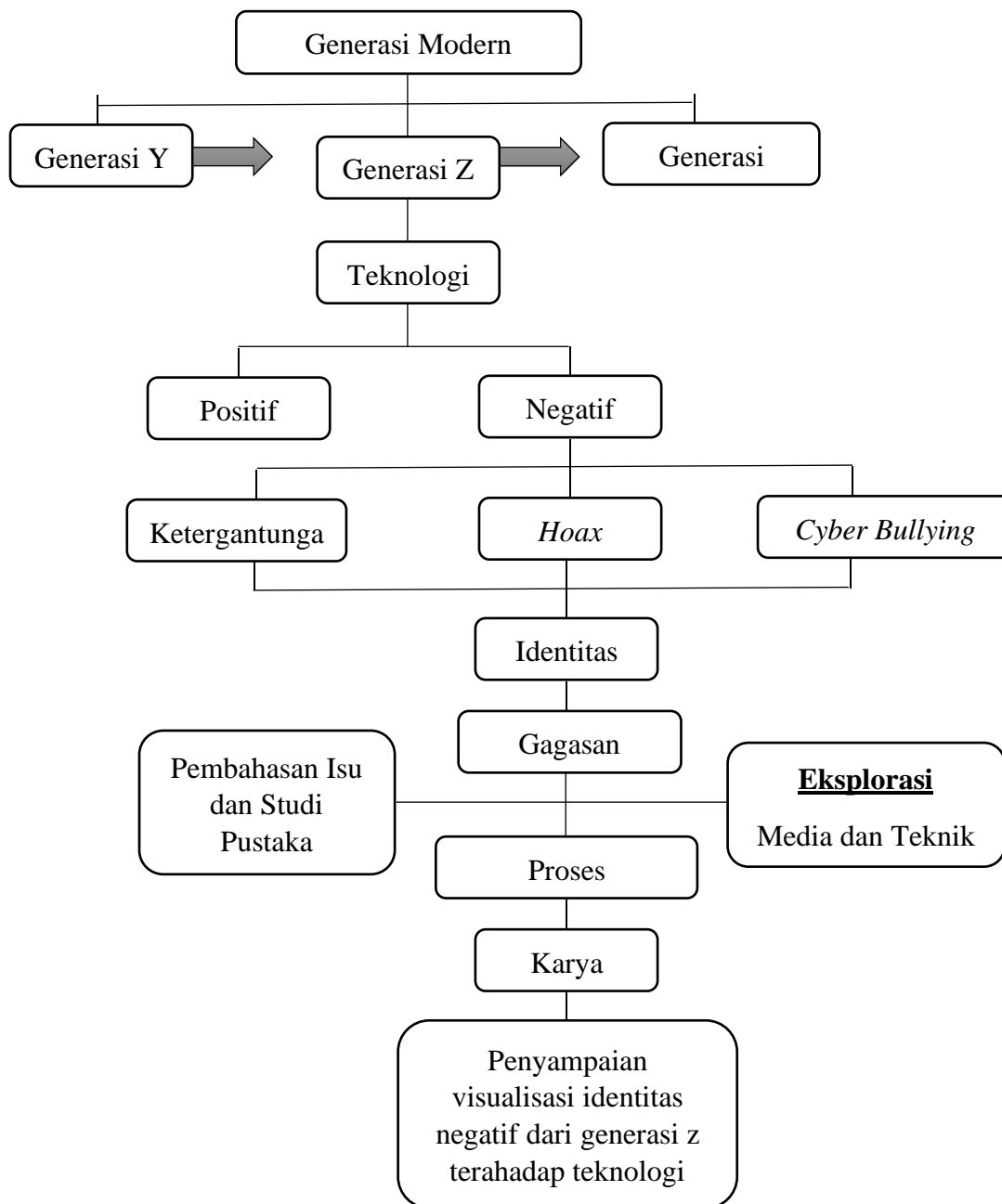
3. BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Penjabaran mengenai konsep dan proses dalam pengkaryaan.

4. BAB IV KESIMPULAN

Memaparkan simpulan terkait pembuatan karya.

1.6. Kerangka Berpikir



Tabel 1.1

Kerangka Berpikir

(Sumber: Penulis, 2020)