

# Peran Orang Tua, Pendidik dan Masyarakat dalam Desain Sosial Generasi Digital

**Yofita Sandra**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
yofita.sandra@fbs.unp.ac.id

**Budiwirman**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
budi.wirman@yahoo.com

**Heldi**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
heldiensten@yahoo.co.id

## ABSTRAK

Masa-masa sulit saat pandemi merebak dirasakan oleh semua kalangan. Anak usia sekolah yang sebelumnya dilarang bersentuhan dengan *smartphone* tiba-tiba harus menggunakannya untuk belajar daring. Sementara bagi mereka yang telah di perguruan tinggi, alat komunikasi ini tidak sekedar untuk mengirim, atau menerima pesan, entertainment, gaya-gayaan, sekarang diekspos untuk mencari sumber belajar. Kondisi ini seolah memantapkan supremasi mereka sebagai generasi digital yang menurut teorinya lahir sebagai Generasi Z dan Generasi A. Artikel ini merefleksikan peran orang tua, pendidik dan masyarakat dalam desain sosial generasi digital. Kajian ini bertujuan untuk memberikan klarifikasi akan seberapa besarnya peran orang tua, pendidik dan masyarakat dan berada pada ruang lingkup edukasi dan desain (sosial) generasi digital. Metode yang dipakai dalam studi adalah pendekatan fenomenologis. Tahapan studi mencakup: (1) penetapan masalah; (2) penetapan objek dan subjek; (3) penetapan sumber data; (4) pengumpulan data; (5) pengecekan keabsahan data, (6) analisis data. Hasil studi ini menunjukkan bahwa peran; (1) orang tua menyediakan perangkat komunikasi dan informasi digital; (2) pendidik menyediakan dan menyalurkan sekaligus mengarahkan peserta didik untuk memperoleh konten pembelajaran bermutu, (3) masyarakat mengawasi proses transformasi pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Berdasarkan hasil studi disimpulkan bahwa keberhasilan Generasi Digital tergantung pada orang tua, pendidik dan masyarakat.

Kata Kunci: desain sosial, generasi digital

## PENDAHULUAN

Memasuki tahun kedua merebaknya virus Covid-19, terlihat jelas begitu banyak perubahan yang terjadi. Perubahan ini nampak nyata pada pemanfaatan perangkat-perangkat digital. Jika pada masa sebelum Covid-19 perangkat ini sering dijadikan sebagai pilihan, namun setelah merebaknya virus Covid-19, pemanfaatan perangkat digital hampir di seluruh lini kehidupan masyarakat dan

menjadi sebuah kebutuhan bahkan keharusan. Penggunaan perangkat digital bagi generasi milenial mungkin tidak asing lagi apa lagi bagi generasi Z yang nyata-nyata lahir di awal tahun 1995 (saat mulai berkembangnya dengan pesat internet) dan generasi A yang lahir di awal tahun 2010 (saat Teknologi 4.0 diakselerasikan dengan *Society 5.0*).

Kemampuan Generasi Z memanfaatkan perangkat digital dianggap melebihi kemampuan generasi sebelum mereka apalagi ketika penggunaan perangkat digital ini telah meliputi berbagai aktivitas dalam keseharian mereka. Anak-anak yang masih berada di jenjang sekolah, menjadikan perangkat ini sebagai alat bantu ketika pembelajaran tatap muka tidak dapat dilangsungkan. Pembelajaran daring dijadikan solusi untuk siswa agar terus terhubung dengan guru dimana pun berada. Demikian pula halnya dengan Generasi A yang secara otomatis telah masuk ke zona digitalisasi meski sebelumnya mereka dilarang atau dibatasi menggunakan perangkat-perangkat digital.

Larangan ini bukannya tanpa alasan, sebagai contoh pada penggunaan *handphone* android karena terkait banyaknya penyalahgunaan hingga ketagihan *game online*. Dalam berbagai laporan disebutkan ketagihan bermain game online telah merusak saraf anak. Dampak negatif ini jelas mempengaruhi ketenteraman masyarakat. Padahal sesungguhnya banyak sisi positif yang dapat diekspos bila pengguna cerdas memanfaatkan perangkat digital ini untuk mendapatkan informasi untuk kepentingan pendidikan, ekonomi, pertahanan keamanan, dan sosial budaya.

Kecemerlangan Generasi Z yang dielu-elukan sebagai generasi digital sering muncul dalam perbincangan *public* melalui berbagai media sosial ketika Billie Eilish meraih sekaligus 5 piala di ajang Grammy Award 2020 dalam usia 18 tahun (antaranews: 2020, Januari 27). Perhatian publik tertuju pada latar belakang keberhasilannya yang sebelumnya tidak pernah diekspos ke media sosial. Betapa orang tua memberi pengaruh besar terhadap keberhasilan tersebut. Tidak pernah mengikuti pendidikan formal, namun menjalani *home schooling* dengan orientasi pada perkembangan musik dan kesenian membuktikan bahwa pendidikan non formal mampu memberi kontribusi yang sama untuk keberhasilan seseorang. Keberhasilan ini menginspirasi masyarakat luas untuk mengarahkan anak sebagaimana harapan dan cita-cita orang tua untuk kesuksesan putra-putri mereka.

Demikian pula halnya dengan Bulan Sutena, gadis belia dari Bali dengan segudang prestasi. Ia berhasil menarik perhatian masyarakat melalui akunnya di media sosial Tik Tok dengan 5,3 juta *follower*. Mahir bernyanyi dan bermain gitar dari hasil belajar secara otodidak dan belajar mandiri teknik bermain gitar lewat berbagai saluran Youtube membawanya pada aktivitas serupa dengan mengelola Youtube sendiri berisi unggahan lagu-lagu yang sedang viral dan rutinitas kesehariannya. Keterampilan dalam *public speaking* dan pidato berbahasa Inggris, ditambah keahlian dalam bela diri Kempo menjadi nilai lebih bagi Bulan Sutena sebagai selebriti pendatang baru yang kemampuannya di peroleh di luar sekolah, (Nabila, 2021).

Sebagai generasi yang menikmati penuh keberadaan perangkat digital dan media sosial, prestasi yang mereka raih dalam usia yang relatif muda ini jelas membuat mereka juga sekaligus menjadi orang terkenal dan mampu secara finansial karena akun sosial mereka diikuti oleh jutaan fans. Sementara jumlah follower ini berpengaruh untuk meraih penghasilan dalam bentuk materi.

Bertolak dari fenomena ini, tidak sedikit kelompok masyarakat atau remaja yang juga memanfaatkan media sosial untuk kepentingan komersil namun keluar dari konteks moral, etika. Bahkan terkadang sama sekali tidak memuat unsur estetika. Sering dijumpai remaja bahkan anak-anak yang mencari jalan pintas untuk mendapat perhatian masyarakat dengan mengunggah konten tidak pantas.

Di sinilah letak pentingnya peran orang tua, pendidik, dan masyarakat. Mereka dituntut untuk menjaga dan memelihara agar generasi Z dan A tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Diperlukan pemaparan lebih lanjut akan peran dari masing-masing fungsi: orang tua, guru, dan masyarakat agar fungsi desain sosial yang diharapkan dapat terwujud secara maksimal.

### **KAJIAN TEORI**

Sebutan Generasi *Digital Native* sering ditujukan pada Generasi Milenial dan Generasi Z. Generasi ini hadir disaat teknologi komputer telah mulai terkoneksi dengan internet guna memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat. Namun kemudian Generasi Z dipandang lebih mengungguli Generasi Milenial dalam banyak bidang pekerjaan terutama industri kreatif. Tidak sedikit mereka yang dari Generasi Z ini sukses dan memiliki lintas disiplin ilmu dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih nyata dibanding generasi sebelum mereka.

Generasi Z adalah generasi yang tahun awal kelahirannya dihitung mulai dari tahun 1995. Sebagian masyarakat ada yang mematok awal kelahirannya di tahun 1996 (Gaidhani, Arora & Sharma, 2019; McCrindle, 2020). Generasi ini dianggap setingkat lebih unggul dibanding generasi Y, dikarenakan beberapa kelebihan yang mereka miliki. Beberapa peneliti menyebutkan bahwa Generasi Z ini menyenangi kehidupan yang dinamis. Senang bekerja di kantor atau di rumah dengan jadwal yang lebih fleksibel. Dalam menyelesaikan pekerjaan atau mendokumentasikan beberapa berkas penting generasi ini telah lebih memilih teknologi berbasis web.

Generasi Alpha lahir di era serba digital, hitungan awal tahun kelahirannya yaitu di 2010. Mereka adalah anak-anak dari Generasi Milenial dan sering dianggap sebagai adik-adiknya Generasi Z. Generasi Alpha dianggap sebagai representasi dari masa depan karena mereka menjadi lensa untuk menelusuri apa yang akan terjadi di masa yang akan datang meski sebagian besar mereka saat ini masih duduk di bangku sekolah dasar, akan tetapi anak kecil ini telah mampu mengadopsi teknologi dengan baik dari keluarga Milenial mereka (McCrindle and Fell, 2020).

Terdapat banyak alasan untuk menetapkan bahwa generasi Z dan generasi A ini memegang peranan penting dalam peta jalan pendidikan saat ini. Keterlibatan

mereka dalam belajar dengan menggunakan berbagai perangkat digital memungkinkan mereka untuk terkoneksi dengan berbagai sumber informasi dengan cepat. Dan skema keterlibatan yang erat dengan berbagai sumber informasi ini merupakan konsep utama dari berkembangnya teori belajar konektivisme (Siemen, 2005). Dengan berkembangnya teori belajar konektivisme dipandang bahwa setiap individu harus mampu menghubungkan dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sehingga memungkinkan individu tersebut belajar lebih banyak. Teori ini dianggap sebagai alternatif teori belajar di abad digital. Dalam teori belajar konektivisme diyakini bahwa belajar dan pengetahuan terletak pada keberagaman opini. Belajar adalah proses untuk menghubungkan beragam sumber informasi. Inti keterampilan dalam teori belajar ini adalah kemampuan untuk menghubungkan antara bidang-bidang, ide-ide, dan konsep (Mardika, 2017).

Pengetahuan dan keterampilan yang beragam akan memudahkan peserta didik memecahkan masalah. Peluang ini terbuka lebar bagi Generasi Z dan Generasi A ketika dalam pembelajaran konektivisme mereka menyerap informasi melalui jejaring (*network*) yang didukung oleh teknologi informatika (Djiwandono, 2019). Teori konektivisme juga dapat dijadikan sebagai alternatif teori belajar di abad digital (Mardika, 2002).

Keterhubungan yang generasi Z dan generasi A dengan masyarakat yang lebih luas diyakini mempercepat perolehan informasi, dan informasi inilah yang membuat kemampuan adaptasi mereka berkembang pesat dalam mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Ketika pembelajaran telah terkoneksi dengan internet, pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dan para pendidik dapat mengajar dari rumah (Mastuti et al, 2020). Prinsip teori konektivisme tersebut memadamkan keberagaman pendapat sebagai sumber informasi pengetahuan dan pembelajaran (NewsUAD, 2020).

Dalam teori konektivisme ini secara tidak langsung terhimpun peran orang tua, guru dan masyarakat, sekaligus peran bagi semua unsur ini untuk membentuk atau melakukan desain sosial (berbasis manusia). Berdasarkan konektivisme, belajar tidak hanya terjadi dalam diri seseorang, tetapi di dalam dan di seluruh jaringan. Sehingga aktivitas belajar pun dimaknai sebagai pengetahuan yang dapat ditindaklanjuti dan dapat berada di luar diri peserta belajar, seperti dalam satu organisasi atau database, Siemens & Down (dalam NewsUAD, 2020).

Meskipun tidak dinyatakan secara eksplisit dalam penelitian ini terkait peran pemerintah, karena terlalu besar dan banyak, setidaknya diberikan gambaran bahwa proses pengambilan keputusan, penetapan Undang-undang dan kebijakan terkait pendidikan akan berpengaruh pada perkembangan peserta didik dari generasi Z dan A.

## **METODOLOGI**

Metode yang dipakai dalam studi ini adalah pendekatan fenomenologis. Tahapan studi mencakup: (1) penetapan masalah; (2) penetapan objek dan subjek; (3)

penetapan sumber data; (4) pengumpulan data; (5) pengecekan keabsahan data, (6) analisis data.

Pada fase penetapan masalah, dideskripsikan bahwa generasi Z dan generasi A adalah generasi potensial yang menikmati capaian kemajuan teknologi dan informasi digital. Generasi ini tumbuh dengan teknologi baru dan menjalani seluruh kehidupannya dengan dikelilingi oleh perangkat digital. Tidak sedikit orang-orang dari generasi ini yang telah memperlihatkan prestasinya dalam usia muda, mampu secara finansial dan terkenal dengan bantuan perangkat-perangkat digital ini. Perangkat digital inilah yang menghubungkan mereka semakin erat dengan kehidupan sosial yang tanpa batas. Namun tetap saja generasi ini dianggap belum sepenuhnya berada pada fase usia matang. Penelitian yang difokuskan pada anak-anak, remaja, dan yang menginjak usia dewasa awal ini (kelahiran awal tahun 1995 dan 2010) dijadikan sebagai sumber data.

Data dikumpulkan dengan cara observasi dan wawancara langsung juga tidak langsung. Dalam hal ini pengumpulan data juga menggunakan teknik *e-interview*. Sementara pengecekan keabsahan data dilaksanakan melalui triangulasi data. Dan hasil analisis data dipaparkan pada bagian pembahasan.

## PEMBAHASAN

Bahwa inovasi desain (salah satunya berbasis manusia) terbukti nyata sebagai upaya pendorong kreativitas individu maupun komunal. Ketika manusianya didesain dengan baik melalui ilmu pengetahuan dan keterampilan, maka akan banyak kreativitas yang tercipta (Katoppo, 2020). Manzini (dalam DiSalvo, 2017) merangkum bahwa setiap orang punya peluang dan kapasitas untuk mendesain dan meredesain keberadaannya. Bentuk-bentuk desain ini lebih mengarah kepada penciptaan *modern-day design dialectic*, dan menempatkan secara kontras negosiasi antara mereka yang dianggap expert dan non-expert, market dan nonmarket, hingga pada ruang lingkup global dan lokal karena orientasinya lebih ditujukan pada kepentingan kolektif dan sosial dibanding pada kepentingan komersil atau yang berorientasi pada konsumen. Orang tua, pendidik dan masyarakat diyakini dapat menjadi desainer bagi generasi selanjutnya sehingga tidak mustahil peningkatan yang lebih signifikan akan dialami oleh anak-anak pada generasi mendatang.

Siklus kehidupan dalam bentuk baru akan selalu dikonsumsi dan didaur ulang, dari produk lama hingga menjadi yang baru dan terbarukan. Pembaharuan tersebut dimudahkan dengan perkembangan teknologi dan informasi, dimana sistem digital menjadi elemen dasarnya. Dan dalam ruang lingkup komunikasi dan informasi tersebut juga berkembang pendidikan untuk semua umur. Teknologi digital memudahkan orang-orang untuk melakukan evaluasi diri. Belajar dari mereka yang sukses meski usianya jauh lebih muda. Fenomena ini jelas terlihat nyata pada perkembangan Generasi Digital.



**Gambar 1.** Prestasi generasi digital: (a) animasi karya Olvyanda, (b) perolehan medali Vien, (c) perolehan medali Arat. (Sumber: Ariesta, 2021; Instagram@sdislamalzahar32, 2020: Gibbon & Collinson, 2020).

Animasi yang dikreasikan oleh Olvyanda seorang alumni jurusan Seni Rupa UNP, merupakan pengembangan ilmu pengetahuan yang diperolehnya setelah lulus dari bangku kuliah. Dukungan orang tua memberinya kesempatan untuk melanjutkan pendidikan sesuai minat dan bakatnya yang menonjol dalam membuat gambar dan akhirnya gambar itu dapat dijadikan bergerak dan bersuara. Interaksi dengan dunia luar menjadikan kreasinya menjadi lebih bermakna karena mampu merespon umpan balik yang diberikan orang-orang di sekelilingnya. Demikian pula halnya dengan Vien yang mengikuti kegiatan ekstra kurikuler tari dan renang, ia mampu mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilannya pada hal-hal positif di luar apa yang diberikan di sekolah. Akuisisi ilmu pengetahuan terjadi secara perseptif dan kognitif. Prestasi yang diperoleh Vien setidaknya membuktikan bahwa ia telah berada di jalur yang tepat menuju peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang menyeluruh dalam dirinya. Aktivitas tersebut tidak sekedar memberinya kegembiraan untuk menyalurkan hobi tetapi juga menjadikannya memperoleh berbagai prestasi yang mengangkat namanya dan keluarga bahkan nama sekolah. Berikutnya Arat, bocah 6 tahun berkebangsaan Iran yang hijrah ke Inggris untuk menekuni sepak bola sejak dini sebagaimana cita-cita orang tuanya. Keterampilannya memainkan bola yang selalu diposting orang tuanya di instagram menjadi inspirasi bagi banyak orang. Dan tidak berlebihan bila sosoknya yang masih bocah mampu menjadi “influencer” melalui media sosial. Dapat dipahami bahwa desain sosial Generasi Digital menjadi aktivitas penting untuk melipatgandakan kemampuan mereka ketika berkarya.

**SIMPULAN & REKOMENDASI**

Sebagai simpulan dari pembahasan di atas, peran orang tua, pendidik dan masyarakat dapat disajikan dalam bentuk Tabel 1.:

**Tabel 1.** Matrix peran orang tua, pendidik dan masyarakat dalam peningkatan kreativitas generasi digital

Peran	Keluarga - <i>Supplier</i>	Pendidik - <i>transformator</i>	Masyarakat - <i>stake holder</i>
1	Mencukupi kebutuhan pokok: makanan, pakaian, perlindungan, pendidikan.	Menyediakan, memfasilitasi penyajian materi atau konten berkualitas	Menyerap dan memberi umpan balik terhadap luaran institusi terkait (berbagai sektor)

Peran	Keluarga - <i>Supplier</i>	Pendidik - <i>trasformator</i>	Masyarakat - <i>stake holder</i>
2	Menanamkan nilai moral dan etika (plus estetika) sejak anak berusia dini.	Menggali dan mengapresiasi potensi peserta didik di segala jenjang pendidikan	Mengapresiasi dan mengkritisi produk industri kreatif generasi digital
3	Memfasilitasi kelengkapan perangkat digital untuk komunikasi dan informasi	Mengarahkan dan membimbing sekaligus menjadi tauladan dalam pemanfaatan sarana dan prasarana komunikasi dan informasi dengan baik	Memfungsikan dan memanfaatkan produk kreatifitas generasi digital untuk kesejahteraan dan harga diri bangsa.

Dari paparan di atas terbukti bahwa orang tua, pendidik dan masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas generasi digital sehingga harus terus menjalin kejasama dan melakukan sinergi yang baik demi terwujudnya generasi yang kreatif di era digitalisasi. Bahkan orang tua sekalipun harus terus belajar bagaimana mendidik anak, baik secara langsung, atau melihat pengalaman orang lain yang sukses. Demikian juga dengan guru, guru pun harus punya strategi untuk terus berada di depan sebagai tauladan, di belakang sebagai mentor atau motivator. Kemudian, masyarakat hendaknya juga semakin cerdas memilih dan memilah informasi yang berkembang di media sosial. Tidak mudah terhasut oleh berita yang simpang siur apalagi ikut menyebarkan berita yang tidak pasti kebenarannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antarnews. (2020, January 27). Cetak sejarah, Billie Eilish raih Lima Grammy Awards di usia 18 tahun. <https://www.antarnews.com/berita/1267073/cetak-sejarah-billie-eilish-raih-lima-grammy-awards-di-usia-18-tahun>
- Ariesta, Olvyanda. (2021, February 27). Berangin Creative. <https://web.facebook.com/olkitaro>.
- DiSalvo, C. (2017). Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation by Ezio Manzini, trans. By Rachel Coad. Cambridge, MA:MIT Press, 2015.
- Djiwandono, Patrisius. (2019, April 24). Konektivisme: Belajar di Era Teknologi Digital. <https://id.linkedin.com/pulse/konektivisme-belajar-di-era-teknologi-digital-patrisius-djiwandono>
- Dolot, Anna. (2018). The Characteristics of Generation Z. <https://e-mentor.edu.pl/artkul/index.numer/74/id/1351>
- Gaidhni, Arora & Sharma. (2019). Understanding the Attitude of Generation Z towards Workplace. International Journal of Management, Technology and Engineering, Vol. IX, Issue I, p: 2804-2812.
- Gibbons, Lottie & Collinson, Dawn. (2020, May 13). Six-year-old with 3.9m followers including Lionel Messi hoping to make it big in Liverpool. <https://www.liverpoolecho.co.uk/news/liverpool-news/six-year-old-39m-followers-18247594>

- Katoppo, M. L., (2020). Menelaah Dimensi Desain Sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial, Vol. 2, No. 1.
- Nabila, Farah. (2021, March 23). Profil Bulan Sutena, Seleb TikTok Jago Nyanyi dan Banyak Prestasi. <https://www.suara.com/entertainment/2021/03/23/115936/profil-bulan-sutena-seleb-tiktok-jago-nyanyi-dan-banyak-prestasi?page=all>
- Mastuti, etall. (2020). Teaching From Home: Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar.
- Mardika, I Nyoman. (2017). Konektivisme sebagai alternatif teori belajar di abad digital. <https://mardikanyom.tripod.com>.
- McCrinkle and Fell. (2020). Understanding Generation Alpha. Australia: McCrinkle Research Pth Ltd.
- NewsUAD. (2020, June 23). Rektor UAD: Belajar Era Disrupsi dan Kenormalan Baru. <https://news.uad.ac.id/rektor-uad-belajar-era-disrupsi-dan-kenormalan-baru/>
- Instagram@sdiAlazhar32. (2020). Lomba Renang Putri. Retrived from [https://www.instagram.com/p/CMOeyrXBHCQ/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CMOeyrXBHCQ/?utm_medium=copy_link)
- Siemen, G. (2005). Connectivisme: A learning theory for digital age. *International journal of Instructional Technology and Distance Learning*. (Vol.2, No.1).