

## KATEGORISASI IMAJI VISUAL DALAM EKSISTENSI DIRI GENERASI *DIGITAL NATIVE*

Rizki Taufik Rakhman<sup>1)</sup>, Yasraf Amir Piliang<sup>2)</sup>, Hafiz Aziz Ahmad<sup>3)</sup>,  
Iwan Gunawan<sup>4)</sup>

<sup>1)</sup>Institut Teknologi Bandung

zsiregar310@gmail.com, rizkitaufikrakhman@itb.ac.id

<sup>2)</sup>Institut Teknologi Bandung

yasraf2000@yahoo.com

<sup>3)</sup>Institut Teknologi Bandung

hafizsan@yahoo.com

<sup>4)</sup>Institut Kesenian Jakarta

iwan@pascasarjanaikj.ac.id

### ABSTRACT

*The digital native generation has its own unique characteristics different from the previous generations. One of these characters is the high sense of self-existence or desire to be recognized by the environment. The concern for this research is to find out the relationship between self-existence and visual images produced by the digital native generation. The purpose of this research is to know and make categorization based on visual images of digital native generation. This research used experimental method with 2 stages. The first stage is making a story and the second stage is drawing a visual imagery of the story. The results obtained are that there are several categories in how to show their existence for native digital generation.*

*Keywords: Visual Imagery, Self-Existence, Digital Native Generation*

### ABSTRAK

*Generasi digital native memiliki karakter yang unik dan berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Salah satu karakter tersebut adalah eksistensi diri yang tinggi atau keinginan untuk diakui oleh lingkungannya. Hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk mengetahui adanya hubungan antara eksistensi diri dengan imaji visual yang dihasilkan oleh generasi digital native tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan membuat kategorisasi berdasarkan imaji visual generasi digital native. Metode yang digunakan adalah metode eksperimental dengan 2 tahap penelitian. Tahap pertama adalah membuat cerita dan tahap kedua membuat imaji visual dari cerita tersebut. Hasil yang didapatkan adalah terdapat beberapa kategori didalam menunjukkan eksistensi diri dalam generasi digital native.*

*Kata Kunci: Imaji Visual, Eksistensi Diri, Generasi Digital Native*

### PENDAHULUAN

Istilah generasi *digital native* pertama kali dikemukakan oleh Marc Pernsky pada tahun 2001. Istilah itu merujuk kepada sebuah generasi yang hidupnya akrab dengan perkembangan teknologi. Stillman & stillman mengatakan bahwa generasi *digital native* merupakan sekedar istilah yang diberikan untuk generasi Z. Namun, peneliti memilih istilah tersebut dengan alasan bahwa generasi Z kelahiran 2007-2009 yang dibentuk ke dalam kelompok eksperimen merupakan generasi yang sangat akrab dengan digitalisasi, dan peneliti sengaja menggunakan media konvensional didalam eksperimen.

Karakteristik generasi *digital native* antara lain menyukai kebebasan, rentang perhatian yang pendek, senang mengekspresikan diri, berpikir cepat namun tidak

dalam, belajar dari mencari bukan instruksi, unduh sekaligus unggah, interaksi sosial di media sosial, suka berbagi dan berkolaborasi. Dari kedelapan karakteristik generasi *digital native* diatas, peneliti tertarik untuk menguji salah satunya yakni kebebasan berekspresi untuk mendapatkan aktualisasi diri.

Perhatian peneliti terletak pada karakter generasi *digital native* yang ingin diakui oleh masyarakat tersebut. Eksistensi di media sosial merupakan makanan sehari-hari bagi generasi *digital native*. Namun bagaimana halnya dengan media konvensional yang kurang akrab dalam kehidupan mereka. Apakah eksistensi mereka hanya melalui media sosial dan digital saja. Atau bahkan melalui media konvensional seperti cerita dan imaji visual generasi digital native dapat mengekspresikan dirinya sebebas di media sosial.

Penelitian berjudul, "Kategorisasi Imaji Visual dalam Eksistensi Diri Generasi *Digital Native*" bertujuan untuk mengetahui dan membuat kategorisasi berdasarkan imaji visual generasi *digital native*. Apakah eksistensi diri generasi *digital native* dapat terlihat dalam imaji visual mereka dalam media konvensional atau eksistensi diri generasi tersebut hanya ada pada media sosial.

## KAJIAN TEORI

Beberapa teori yang dipakai sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini adalah: Teori Generasi, teori Eksistensi dan Teori Bahasa Rupa. Generasi *digital native* merupakan sebuah istilah yang merepresentasikan sebuah generasi yang lahir, tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi digital. Menurut stillman dan stillman, generasi *digital native* yang dimaksud adalah generasi Z. Dalam penelitiannya tentang generasi Z, stillman mengungkapkan adanya karakter dari generasi ini yang tidak dimiliki oleh generasi sebelumnya, yakni eksistensi diri melalui media sosial.

Menurut Soren Kirkegaard, eksistensi merupakan sebuah keputusan yang berani diambil oleh manusia untuk menentukan hidupnya, dan menerima konsekuensi dari hal tersebut. Klasifikasi eksistensi dibagi dalam 3 tahap, yaitu: Tahap Estetis, Tahap Etis dan Tahap Religius. Dalam penelitian ini, eksistensi diri dari generasi *digital native* berada pada tahap estetis, sebagai pengalaman emosi dan sensual memiliki ruang yang terbuka.

Primadi Tabrani mengungkapkan adanya perkembangan gambar dan perkembangan bahasa rupa pada generasi *digital native* umur 9-10 dan 10-11. Pada perkembangan gambar usia 9-10 tahun, mata mulai lebih berperan dan semula lebih untuk menjadi rinci sedangkan pada perkembangan bahasa rupa detail lebih rinci dari objek yang digambar. Pada perkembangan gambar usia 10-11 tahun, gambar merupakan hasil imajinasi dan mulai merekam sebuah peristiwa sedangkan perkembangan bahasa rupa seakan naturalis.

Teori bahasa rupa menjadi rujukan peneliti untuk menganalisa hasil eksperimen yang dilakukan pada kelompok eksperimen. Imaji visual atau yang kasat mata dikenal dengan istilah wimba. Wimba terdiri dari isi wimba dan cara wimba. Tata ungkapan merupakan bagaimana menyusun wimba menjadi sebuah cerita. Hal-hal inilah yang akan menjadi pisau analisis pada tiap kategori wimba dibawah ini.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Ada 2 tahapan dalam eksperimen. Pertama, membuat cerita. Kedua, menggambar Imaji visual dari cerita tersebut. Peneliti membentuk kelompok eksperimen berjumlah 13 orang terdiri dari siswa dan siswa SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta kelahiran 2007-2009. Selain itu, peneliti menghadirkan pakar menulis cerita dan ilustrasi untuk memberikan materi terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen. Hal ini dilakukan

oleh peneliti untuk mendapatkan hasil yang optimal tentang cerita dan imaji visual yang berhubungan dengan eksistensi diri generasi *digital native*.

## HASIL DAN DISKUSI

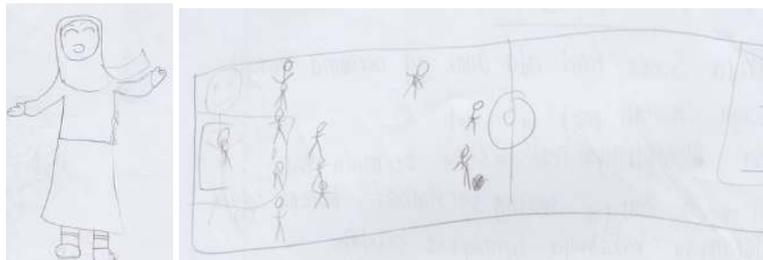
Peneliti mengadakan *workshop* dan diskusi dengan kelompok eksperimen yang berjumlah 13 orang pada hari Rabu, 25 April 2018 bertempat di perpustakaan SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta. Peneliti menghadirkan 2 orang narasumber yang memiliki kompetensi di bidang menulis cerita dan ilustrasi. Jessica Huwae seorang penulis cerita dan Tati Damathie seorang ilustrator.



Gambar 1. Workshop dengan Narasumber Penulis Cerita dan Ilustrator. (Sumber : Pribadi)

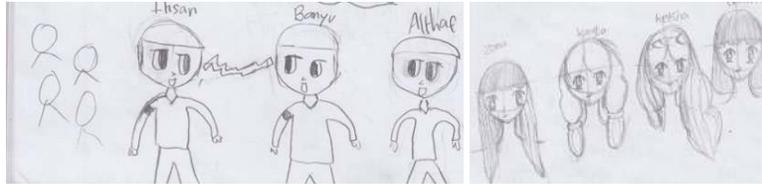
Tahap pertama adalah *workshop* menulis cerita. Setelah materi diberikan, kelompok eksperimen diberikan tugas untuk menulis cerita dengan tema bebas dalam waktu 60 menit. Selain cerita, kelompok eksperimen ditugaskan untuk membuat imaji visual dari cerita tersebut. Tujuannya adalah untuk memancing daya imajinasi dan kreativitas dalam mengungkapkan ide dalam bentuk cerita dan imaji visual. Setelah penulisan cerita selesai, *workshop* tahap kedua dilanjutkan dengan pemberian materi oleh narasumber seorang ilustrator sekaligus memberikan respon berupa ilustrasi kembali dari beberapa imaji visual kelompok eksperimen.

Hasil yang didapat dari kedua tahap eksperimen tersebut adalah terdapat 6 kategori cerita dan imaji visual dari kelompok eksperimen. Kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut: Kategori A, cerita tentang seorang tokoh, yakni: Banyu dan Orang Sombong. Kategori B, cerita tentang aktifitas sehari-hari, yakni: Tendangan Maut dan BFF Squad. Kategori C, cerita tentang Binatang, yakni: Kucing dan Tikus. Kategori D, cerita tentang Superhero, yakni: Avenger dan Infinity War. Kategori E, cerita tentang Perang, yakni: Perang Badar. Kategori F, cerita tentang Fiksi atau Khayalan, yakni: *Undertale Genocide*, *The Royal Family of Vallery Aura*, dan *The Cat in the hat*.



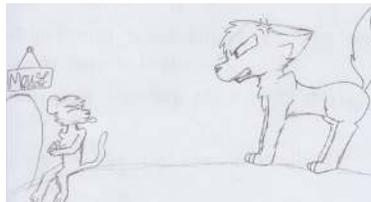
Gambar 2. Imaji Visual (wimba) Kategori A. (Sumber : Pribadi)

Kategori A berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan seorang wanita berhijab dan lapangan sepak bola. Cara wimba beraneka tampak seperti: berdiri tegak dengan kedua tangan yang terangkat, Kepala yang mendongak dan mulut yang terbuka. Situasi pertandingan sepak bola, namun pemain di lapangan tidak berimbang. Tampak lapangan disebelah kiri penuh dengan para pemain sepak bola sedangkan lapangan sebelah kanan kosong, bahkan tidak ada penjaga gawang. Tata ungkapan kategori A tampak karakteristik.



Gambar 3. Imaji Visual (wimba) Kategori B. (Sumber : Pribadi)

Kategori B berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan 3 orang laki-laki dan 4 orang wanita. Cara wimba beraneka tampak seperti: 3 orang lelaki yang berdiri tegak dengan saling berinteraksi melalui pandangan mata dan tampak saling tidak suka, sedangkan ke-4 wanita tampak hanya kepala dengan pandangan lurus kedepan dengan gaya tatanan rambut yang berbeda-beda. Tata ungkapan kategori B tampak karakteristik.



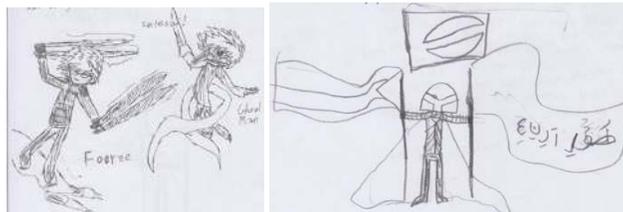
Gambar 4. Imaji Visual (wimba) Kategori C. (Sumber : Pribadi)

Kategori C berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan seekor tikus dan kucing. Cara wimba beraneka tampak seperti: tikus yang duduk dengan tangan atau kaki yang memegang sesuatu, lidah yang terjulur seraya meledek ke arah kucing. Sedangkan kucing yang berdiri tegak dengan posisi samping kiri dan ekspresi muka yang tampak marah. Tata ungkapan kategori C tampak karakteristik.



Gambar 5. Imaji Visual (wimba) Kategori D. (Sumber : Pribadi)

Kategori D berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan tokoh-tokoh superhero avenger. Cara wimba beraneka tampak seperti: kepala superhero dengan masing-masing ekspresi yang cenderung sama dan statis. Tata ungkapan kategori D tampak karakteristik.



Gambar 6. Imaji Visual (wimba) Kategori E. (Sumber : Pribadi)

Kategori E berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan 2 orang yang sedang berperang dan seorang yang mengibarkan bendera. Cara wimba beraneka tampak seperti: interaksi antara kedua karakter dengan masing-masing memegang

senjata, sedangkan seseorang berdiri tegak nampak menghadap kedepan dengan kedua tangan yang memegang lurus bendera. Tata ungkapan kategori E tampak karakteristik.



Gambar 7. Imaji Visual (wimba) Kategori F. (Sumber : Pribadi)

Kategori F berisi imaji visual (wimba) yang menggambarkan tokoh-tokoh khayalan seperti: monster, peri dan kucing yang layaknya manusia. Cara wimba beraneka tampak seperti: masing-masing tokoh berdiri tegak dan menghadap ke depan dengan berbagai ekspresi wajah dan gesture tubuh. Tata ungkapan kategori F tampak karakteristik.

Hasil dari eksperimen kedua ini adalah sebagian besar dari kelompok eksperimen masih menuliskan dongeng berdasarkan cerita yang mereka sudah ketahui sebelumnya. Sebagian lagi menceritakan tentang diri maupun pengalaman diri dengan lingkungannya. Sebagian kecil dari kelompok responden membuat cerita berdasarkan imajinas khayalnya mereka.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan dari penelitian berjudul, "Kategorisasi Imaji Visual sebagai Eksistensi Diri Generasi *Digital Native*" adalah dalam membuat cerita dan imaji visual, generasi digital native cenderung untuk menuliskan kembali cerita yang mereka ketahui sebelumnya atau berdasarkan pada pengalamannya. Eksistensi diri generasi digital native diperlihatkan pada imaji visual yang beragam, antara lain: karakter yang pernah ada, karakter diri sendiri, karakter superhero dan binatang. Hasil penelitian ini merupakan simpulan awal dari rangkaian penelitian. Dibutuhkan penelitian-penelitian lanjutan yang lebih dalam dan luas untuk membuktikan bahwa imaji visual dari generasi *digital native* berhubungan erat dengan eksistensi diri mereka untuk diakui oleh lingkungannya.

## PENGHARGAAN

Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan untuk kelompok eksperimen yang secara sukarela berkumpul dan melakukan setiap tahapan dalam penelitian ini. Ibu Syifa sebagai kepala sekolah SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta dan Ibu Gini Hapsari sebagai ketua POMG SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta. Orang tua murid siswa dan siswi yang memberikan ijin kepada putra dan putrinya untuk menjadi kelompok eksperimen penelitian. Ibu Ruhul Aflah, yang selalu membantu baik material maupun non-material kepada peneliti. Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, Hafiz Aziz Ahmad, Ph.d dan Dr. Iwan Gunawan sebagai Promotor dan Co-Promotor yang selalu menjadi inspirasi dan semangat peneliti untuk terus berkarya.

## REFERENSI

- Baudrillard, Jean. 1983, *Simulations. Semiotext[e]*,  
 Berger, Asa, Arthur. 1984, *Pengantar Semiotika, tanda-tanda dalam budaya kontemporer (Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics)*. Yogyakarta, Tiara Wacana.

- Caporale, Bob. 2015, *Creative Strategy Generation*. USA, McGrawHill Education.
- Chaffey, Samantha. 2009, *How to Draw Fairies*. United Kingdom, Milles Kelly Publishing Ltd.
- Danandjaja, James. 1984, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dll*. Jakarta: PT Grafiti.
- Endaswara, Suwardi. 2009, *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta, Medpress,
- Febriani, Nur, Ririn. (2017, April 3). Kenali Karakter Remaja Generasi Z. Retrived from Hendri. *Pendidikan Karakter berbasis Dongeng*. Simbiosis Rekatama Media, Bandung 2013
- Leeuwen, The., Jewitt, Carey. 2001, *Handbook of Visual Analysis*. London, SAGE Publication Ltd.
- Smith, Keri. 2014, *The Imaginary World of*. United Kingdom, A Penguin Book.
- Tabrani, Primadi. 2012, *Bahasa Rupa*. Jakarta, Kelir.

### **BIODATA PENULIS**

Rizki Taufik Rakhman, Lahir di Jakarta, 3 Oktober 1977. Mahasiswa program doktor ilmu seni rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung (ITB) angkatan 2017. Bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Jakarta dengan kompetensi Desain Komunikasi Visual.

Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, MA. Lahir di Maninjau, Sumatera Barat, 30 September 1956. Seorang filsuf, budayawan, akademisi dan Peneliti bidang Sosial, khususnya seni kontemporer. Beberapa tulisannya dalam buku berjudul; *Dunia yang Dilipat*, *Dunia Berlari* menjadi referensi dan rujukan untuk budaya visual di Indonesia.

Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D, lahir pada 23 Oktober 1974. Saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Kemahasiswaan pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung. Menyelesaikan studi S3 dari Chiba University, Jepang. Peneliti dan Pengajar di Departemen Komunikasi Visual dan Multimedia.

Dr. Iwan Gunawan, S.Sn., M.Si. Saat ini menjabat sebagai Director of Research and Development di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) sekaligus sebagai staff pengajar pada strata 2 (S-2) pada program studi penciptaan dan pengkajian seni di IKJ.