

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengelompokkan generasi muncul dalam dunia kerja berdasarkan sumber daya manusia, penelitian terkait perbedaan generasi ini pertama kali dilakukan oleh Manheim (1952). Generasi adalah konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki umur dan pengalaman historis yang sama (Budiati, 2018). Kebiasaan setiap generasi juga punya karakteristik masing-masing yang ditentukan oleh peneliti terdahulu, ini sesuai dengan perkembangan zaman.

Istilah generasi milenial pertama kali dicetuskan oleh William dan Neil dalam bukunya yang berjudul *Millennials Rising: The Next Great Generation* (2000). Manheim berpendapat generasi milenial adalah orang yang lahir dari rasio tahun 1980 sampai tahun 2000 dikenal juga sebagai generasi Y (Budiati, 2018). Generasi milenial memiliki karakter unik berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai dengan peningkatan penggunaan dan keakraban komunikasi, media dan teknologi digital. Generasi ini memiliki ciri kreatif dan informatif yang punya passion dan produktifitas sesuai perkembangan kemajuan teknologi.

Sementara itu, ada generasi Z yang lahir setelah generasi milenial mereka lahir rentang tahun 2001 sampai dengan tahun 2010. Generasi Z atau penduduk asli era digital lahir di dunia digital dengan teknologi lengkap PC, ponsel, perangkat gaming dan internet. Mereka menghabiskan waktu luang untuk menjelajahi web, lebih suka tinggal di dalam ruangan dan bermain *online* daripada pergi keluar dan bermain di luar ruangan (Qurniawati & Nurohman, 2018).

Peralihan generasi ini terjadi saat berkembang pesatnya teknologi global, yang kemudian melahirkan generasi Z punya pola pikir cenderung meginginkan hal serba instan (Budiati, 2018). Gen Z punya keterkaitan erat dengan teknologi,

kebutuhan bergantung kepada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata. Untuk selanjutnya generasi milenial dan generasi Z Peneliti sebut milenial dan gen Z dengan pola pikir berbeda generasi tetapi punya kesamaan melek terhadap teknologi.

Menurut Rogers (1955) Komunikasi ialah proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya. Sementara itu, menurut Herbert komunikasi ialah proses yang di dalamnya menunjukkan arti pengetahuan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, biasanya dengan maksud mencapai beberapa tujuan khusus (Aw, 2010). Dari kedua pandangan ini dapat dijelaskan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan, ide, gagasan dari komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan) untuk mengubah perilaku dalam mencapai tujuan tertentu. Kita semua merasakan komunikasi yang selalu berkembang sehari-sehari dalam kehidupan sosial, hadirnya teknologi komunikasi seperti ponsel pintar, untuk selanjutnya ponsel pintar Peneliti sebut gawai. Dengan teknologi komunikasi interaksi dan pertukaran informasi menjadi mudah dan cepat (Aw, 2010).

Kemajuan teknologi hadir untuk mempermudah komunikasi melalui gawai. Media komunikasi gawai telah menjadi kebutuhan mendasar era digital, untuk melakukan koneksi komunikasi jarak jauh dibandingkan dengan penggunaan pos atau telegram yang memerlukan waktu jauh lebih lama menyampaikan pesan (Nasrullah, 2014). Fasilitas yang tersedia saat ini seperti aplikasi, akses internet yang mudah serta antusias masyarakat menggunakan media baru era digital. Banyak keuntungan dengan hadirnya teknologi dalam membantu berbagai hal, salah satunya memudahkan koneksi tanpa ruang dan waktu yang bersifat dinamis. Teknologi menjadi sarana yang mengantarkan pesan-pesan komunikasi berbasis virtual dari satu orang ke orang lain difasilitasi oleh internet. Komunikasi melalui internet memperluas pengalaman sosial dengan cara yang memungkinkan orang untuk mengakses jauh lebih banyak komunitas yang secara geografis daripada hubungan tatap muka saja. Internet memungkinkan komunikasi antara keluarga,

teman, rekan kerja, dan bahkan orang asing melintasi jarak spasial dan budaya yang hebat (Requena, 2018).

Saat ini tidak butuh waktu lama jika ingin melihat orang lain dari kejauhan, dengan gawai yang terhubung akses internet, cukup lakukan *video call* (telfon sambil menayangkan video) dengan aplikasi-aplikasi di dalam gawai yang mendukung. Melihat gambar bergerak dan bisa menyaksikan keadaan dari jarak jauh secara langsung, bahkan kehadiran internet banyak melahirkan profesi-profesi baru yang bisa dijalankan secara *remote* oleh milenial dan gen Z.

Proses komunikasi penggunaan berbasis internet ini tren dalam lingkungan komunikasi milenial dan gen Z, tentu juga berdampak kepada perubahan perilaku mereka berkomunikasi dalam kehidupan sosial. Media baru yang peneliti maksud adalah media sosial, game online, dan aplikasi-aplikasi yang dapat terhubung akses internet digunakan oleh milenial dan gen Z.

Milenial dan gen Z juga memanfaatkan jaringan internet sebagai lini bisnis, menyampaikan ekspresi, menciptakan eksistensi diri, menuangkan ide-ide kreatif dan beragam kegiatan positif lainnya, dari dampak kehadiran internet dalam satu perangkat gawai yang disediakan oleh kapitalis. Teknologi perlahan mencoba mengubah perilaku komunikasi milenial dan gen Z secara umum, bahkan sampai kepada internet menjadi kebutuhan pokok dalam belajar, bekerja, menyampaikan informasi, sarana hiburan dan pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Kemajuan teknologi, yang semula memudahkan manusia, ketika urusan itu semakin mudah, kemudian muncul sebuah ketarasingan baru, yakni lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturahmi (Rizqi, 2018). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rizqi dan Pradana tentang dampak penggunaan *smartphone* bagi kehidupan sosial di Desa Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Mereka mengungkapkan temuan di Ngadirojo, warganya kurang berinteraksi ketika bertemu langsung dalam situasi seperti pertemuan warga, hampir setiap orang lebih memilih memainkan gawainya ketimbang bercakap-cakap langsung (Rizqi, 2018).

Aktifitas perilaku komunikasi milenial dan gen Z sibuk sendiri melihat gawai lebih dominan terlihat melakukan interaksi virtual, kita sebut sebagai media

sosial. Pengguna menyibukkan diri dengan melihat beragam tayangan yang bisa disaksikan, beragam interaksi juga bisa dilakukan di era digital. Pengguna media sosial digunakan oleh berbagai kalangan, seperti akademisi, pejabat, wiraswasta, masyarakat umum generasi milenial dan gen Z .

Relasi para pengguna milenial dan gen Z yang kuat dengan dunia maya, mengakibatkan mereka putus berkomunikasi pada dunia nyata, akhirnya mengakibatkan komunikasi tatap muka tidak komunikatif. Peneliti memandang partisipasi yang tinggi dalam berkomunikasi di dunia maya semakin diidolakan di era digital. Oleh karenanya, pengguna gawai saat diajak berinteraksi tatap muka (bertanya suatu hal, menyapa), banyak pesan yang telah disampaikan tidak menyambung antara komunikator dengan jawaban yang diberikan komunikan. Faktanya, ketika ada yang mengajak milenial dan gen Z bertanya, sedangkan mereka fokus dengan gawainya. kemudian dipanggil tiga kali tidak menimbulkan respons yang baik, dan ketika panggilan yang keempat kali mereka bertanya ulang, apa pertanyaan yang ditanyakan sebelumnya. Bahkan mereka terlalu sibuk dengan gawai masing-masing, dengan melihat berbagai fitur yang ditawarkan di dalam gawai, sehingga mengabaikan lawan bicara ketika berinteraksi.

Kita semua mungkin memahami isu berkurangnya interaksi tatap muka setelah hadirnya teknologi. Senada dengan yang dikemukakan oleh Haring, tentang dampak negatif internet dalam kehidupan sosial (Severin, 2014) yang menyatakan bahwa “waktu tiga atau empat jam habis di depan komputer tetapi tidak dengan keluarga, suami/istri, atau masyarakat”. Kehadiran teknologi mengurangi kualitas interaksi antar manusia, jadi jarang berkomunikasi *face to face* dan sibuk dengan PC, laptop, gawai. Realita yang terjadi saat ini, meskipun milenial dan gen Z terlihat duduk bersama di suatu tempat (cafe, ruang publik, dll), mereka asyik dengan gawainya sendiri-sendiri bermain media sosial dan gaming. Dan mereka tetap sibuk dengan aktifitas di dunia maya, *stalking* (mencari tahu) beragam konten yang diminati sesuai kebutuhan pribadi, melihat informasi tentang diri orang lain lewat status.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wahyudin, Ronauli, Elita, Mirawati menunjukkan pesan melalui media sosial mempengaruhi sikap dan gaya hidup

masyarakat (Nugraha, Bayu, 2018). Artinya terjadi perubahan perilaku komunikasi yang ada dalam dunia maya dengan kehidupan sosial dan tidak sejalan bagaimana dengan konsep komunikasi yang seharusnya, berkomunikasi tatap muka. Idealnya adalah ketika berkomunikasi antara satu orang dengan orang lain, melakukan komunikasi tatap muka.

Fenomena milenial dan gen Z sibuk dengan gawai yang mengabaikan lawan komunikasi berkaitan dengan nilai, norma dan etika berkomunikasi. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman informasi dalam kehidupan sosial dan kurangnya interaksi tatap muka. Jika dikaitkan dengan isu yang ingin didiskusikan dalam tulisan ini.

Fenomena perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z menjadi penting untuk diteliti, sebab terkait dengan perubahan perilaku komunikasi yang mengantarkan kepada arah baru perubahan perilaku dalam berkomunikasi secara langsung. Apakah tidak ada yang merindukan interaksi secara nyata/alamiah?, dampak dari keberlanjutan fenomena sibuk dengan gawai sendiri-sendiri berujung lahirnya antipati dalam kehidupan sosial dan kurangnya rasa saling menghargai. Kesadaran untuk mengkaji perubahan perilaku komunikasi milenial, yang menjangkiti milenial dan gen Z. Karena permasalahan ini terkait perubahan perilaku komunikasi ini dilihat dari berbagai sudut pandang melihat bagaimana instrumen terbaik atas keadaan yang sedang berlangsung.

Menangkap wajah komunikasi milenial dan gen Z, yang erat kaitannya dengan jaringan internet, terjadinya pergeseran dalam dinamika kehidupan sosial terkait perubahan perilaku komunikasi *face to face* milenial dan gen Z, etika, sopan santun dan perilaku berkomunikasi yang berubah signifikan. Sebelum mengenal gawai, milenial dan gen Z melakukan komunikasi tatap muka, berarti bertemu orang-orang yang terlibat dalam proses komunikasi. Norma etika harus kita perhatikan, karena apabila kita melakukan kesalahan meskipun tidak sengaja, sangat mungkin menyebabkan orang lain sakit hati (Aw, 2010). Sedangkan setelah mendapatkan gawai, perilaku milenial dan gen Z cenderung melakukan interaksi di dunia maya (virtual) dan lambat dalam merespons pertanyaan lawan bicara saat komunikasi tatap muka. Peneliti melakukan observasi, terkait interaksi

pengguna gawai dalam komunikasi interpersonal secara langsung di Kota Padang, mengamati fakta-fakta perubahan perilaku berkomunikasi setelah dan sebelum hadirnya teknologi.

Melihat fakta milenial dan gen Z di lapangan, seperti dua orang gen Z yang pernah peneliti wawancarai terkait komunikasi mana yang lebih suka digunakan, mereka mengaku lebih menyukai bermain gawai dibanding berinteraksi tatap muka dengan manusia. Peneliti berbicara dengan dua orang generasi Z di kampung Kalawi, menyempatkan bertanya suatu hal yang sudah lama membuat penasaran, terkait fenomena penggunaan gawai, saat ini mereka lebih memilih menggunakan gawai dibandingkan berkomunikasi tatap muka dengan manusia. Melihat fenomena perubahan perilaku komunikasi gen Z “*nunduk*” berselancar dalam dunia maya.

“Peneliti bertanya kepada mereka, hai adik lebih suka berinteraksi tatap muka dengan manusia atau lebih suka bermain gawai? Lebih suka bermain gawai, jawab mereka. Kenapa adik lebih suka bermain gawai? karena gawai lebih asyik tidak membosankan, mereka mengungkapkan bahwa manusia ketika diajak sudah tidak menyambung. Peneliti semakin penasaran, bertanya lebih mendalam terkait kehidupan mereka dengan keluarga. Kalau adik diberi kesempatan untuk memilih antara Ibu dengan gawai, mana yang lebih kalian pilih? mereka menjawab gawai”.

Lalu, Peneliti ada juga menemukan perilaku komunikasi lain dengan bertanya kepada orang tua Anna (bukan nama sebenarnya), Anna seorang gen Z yang sudah menggunakan gawai dan mengakses aplikasi youtube.

“Orang tua Anna menjelaskan perubahan perilaku komunikasi anaknya ketika sebelum dan sesudah Anna mengakses youtube, sebelum menggunakan gawai bahasa Anna cenderung seperti anak-anak. Sedangkan setelah menggunakan youtube, bahasa Anna lebih dewasa, selangkah lebih dewasa tepatnya. Perbedaan tersebut dirasakan oleh Ibu dari Anna dan peneliti juga menyaksikan bahasa-bahasa yang dilontarkan Anna cenderung bernada dewasa. Kehadiran media sosial juga mengubah perilaku gen Z cepat lebih dewasa, ini dibuktikan oleh sikap Anna yang melihat tayangan sinetron di youtube. Saat menggunakan gawai, Anna tidak memerhatikan orang yang sedang menyapa dan tidak menganggap keberadaan manusia pada dunia nyata. Berbeda ketika Anna tidak memegang gawai, Ia aktif mendengarkan dan merespons pertanyaan demi pertanyaan”.

Virus kecanduan gawai sudah merasuki perubahan perilaku komunikasi gen Z dalam kehidupan sosial, begitu jauh dari kehadiran manusia sebagai makhluk sosial yang mendampingi mereka sehari-hari. Bahkan mereka rela mementingkan gawai, dibandingkan Ibu yang telah melahirkan dan merawat dari kecil, hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan perilaku berkomunikasi milenial dan gen Z di era digital.

Pada kesempatan lain, peneliti melakukan observasi terkait perubahan perilaku komunikasi di kecamatan Kuranji, terhadap perilaku komunikasi milenial laki-laki pengendara motor yang sibuk memainkan gawai sambil mengendarai motor, berikutnya Kecamatan Kuranji adalah lokasi penelitian ini. Aktivitas yang dilakukannya bukan menelfon orang lain melainkan bermain gawai seperti membalas *chattingan online*, posisi gawai tepat berada di tangan sebelah kiri pengendara tersebut. Kemudian Peneliti mengikuti pengendara itu dari simpang Kalawi menuju simpang Belimbing, pengendara tersebut memacu motor dengan kecepatan sekitar 35-45 kilometer/jam.

Milenial yang mengendarai motor sambil bermain gawai tersebut, memainkan gawainya dengan sebelah tangan kiri sembari menancap gas dengan tangan sebelah kanan. Ia tidak peduli kepada pengendara yang berada di belakangnya, yang penting dirinya bisa bermain gawai. Jenis gawai yang dipakai adalah android, dengan layar sentuh. Pengendara lain yang memotong motornya berasal dari arah kanan dan kiri, pada kenyataannya posisi tersebut membahayakan dirinya dan pengendara lain. Bahkan milenial yang sedang Peneliti ikuti itu, tidak memerhatikan lawan dari kaca spion. Sampai milenial tersebut berbelok arah, dengan memegang stang motor dengan kedua tanganya, sedangkan gawainya masih terenggam erat ditangannya.

Fenomena perubahan perilaku komunikasi bermain gawai di atas motor, tidak hanya sekali Peneliti temukan. Tapi juga saat mengamati di sekitar kampung Kalawi, sambil duduk di teras rumah masih menyaksikan fenomena milenial menggunakan gawai di atas motor. Proses komunikasi menggunakan gawai di atas motor, mengendarai santai tanpa memerhatikan lawan dari arah depan dan belakang tentu punya resiko kecelakaan tinggi. Generasi milenial dan gen Z,

cenderung tidak memilih berhenti sejenak untuk menghubungi orang yang memang dianggap penting diajak berinteraksi saat itu juga. Lambat laun terasa ada perubahan perilaku komunikasi, sosial, dan budaya dari hadirnya perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia. Khususnya di Kota Padang sudah terlihat gejala-gejala perubahan perilaku yang signifikan, dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan perilaku komunikasi berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, sekarang juga menjadi berubah. Budaya sopan santun berkomunikasi di Ranah Minang, khususnya di Kota Padang dahulunya ketika orang-orang yang lebih tua berbicara, diperhatikan dengan seksama menunjukkan rasa hormat dengan menatap wajah lawan bicara juga berkaitan pada perilaku manusia. Namun saat ini, faktanya orang tua yang berbicara kepada anak-anaknya, dijawab dengan respons yang lambat tanpa melihat wajah orang tua dan tetap memainkan gawai mereka.

Interaksi nyata begitu dirindukan, karena di mana pun melihat orang era digital ini lebih asyik bermain gawai yang mereka genggam dan memilih berinteraksi dengan orang yang jauh di belahan dunia lain menggunakan media sosial. Kadang mereka tertawa sendiri melihat konten di media sosial, terkadang sampai ada nuansa sedih dan terpana melihat status-status dari teman, rekan kerja yang mengunggulkan diri mereka beserta sederetan kesenangan lainnya di media sosial. Hal ini senada dengan tulisan Prof. Nursyirwan Effendi yang dimuat oleh surat kabar Padang Ekspres pada Selasa, 05 November 2019 (Effendi, 2019) bahwa komunikasi berbasis teknologi telah mengubah konektivitas sosial.

“kehidupan ala Industri 4.0, suka atau tidak suka. Produk komunikasi berbasis teknologi *Artificial Intelligence* digital dan jejaring siber telah mengubah konektivitas sosial, ekonomi politik, budaya dari berhadapan (*face-to-face*) terbentuk pola tatap kata-kata dan gambar. Akibat sosial pun terjadi, perspektif tentang interaksi manusia dianggapnya sebenarnya-benarnya ada, bila langsung secara maya (*virtual*) dan nirkabel (*wireless connectivity*)”

Perubahan itu perlahan menggerus budaya sosial, sebab kehadiran teknologi komunikasi berbasis *Artificial Intelligence*. Fenomena komunikasi pun menjadi

berubah dari semula tatap muka, sekarang tren dengan dunia maya (*virtual*). Dua dunia yang berbeda, bahkan dunia nyata sesungguhnya bisa dimanipulasi oleh dunia maya dengan sederetan aplikasi-aplikasi canggih. Citra personal seorang punya potensi besar dimanipulasi di era digital.

Idealnya, saat berkomunikasi tatap muka adalah saling memerhatikan lawan bicara, agar tidak kehilangan makna arah pesan yang disampaikan oleh komunikator. Karena akan ada rasa saling menghargai antara komunikator dan komunikan saling peduli terhadap pesan-pesan yang disampaikan, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi terhadap pesan yang disampaikan dan pesan yang diterima. Milenial dan gen Z, punya cara berbeda untuk merespons digital. Pengamatan peneliti melihat gen Z lebih cepat merespons perangkat digital dibandingkan milenial, gen Z tanpa belajar dan ada yang mengajarkan mereka bisa memainkannya. Berbagai macam kegunaan gawai bagi milenial dan gen Z tidak lagi sekedar untuk berhubungan memenuhi kebutuhan komunikasi, melainkan sudah menjadi sarana informasi, edukasi, hiburan dan sebagainya.

Seharusnya, komunikasi secara langsung dapat berjalan dengan lancar, ketika dua orang bertemu dan duduk secara berdekatan. Faktanya komunikasi secara langsung tidak berjalan dengan lancar, sehingga terjadinya banyak kesalahpahaman dalam pemaknaan terhadap apa yang telah disampaikan komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) saat sibuk bermain gawai. Berbeda dengan komunikasi yang ada pada dunia maya, komunikasi dengan orang yang berjauhan dalam percakapan *online* lebih cepat direspons dan dianggap lebih menarik.

Tulisan ini mencoba menyajikan fenomena berubahnya perilaku berkomunikasi milenial dan gen Z, saat pengguna gawai melakukan komunikasi menjadi jarang tatap muka ketika mereka bertemu secara fisik, tetapi tidak melakukan komunikasi tatap muka (*face-to-face*) yang baik dengan saling menghargai lawan bicara. Secara sadar, peneliti terlibat dalam dinamika kehidupan bagaimana internet hadir sebagai kebutuhan.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba melihat fenomena perubahan perilaku komunikasi dengan melepaskan berbagai asumsi dan pengalaman pribadi terkait komunikasi di era digital, serta melihat bagaimana pengalaman milenial dan gen Z di lapangan. Seringnya bersentuhan dengan gawai membuat manusia ketergantungan, sehingga mengabaikan etika komunikasi tatap muka antar manusia. Keringnya etika sudah mulai dirasakan, dengan ditandai manusia jarang berinteraksi secara tatap muka.

Sebuah jurnal yang diterbitkan pada Februari tahun 2020 berjudul *Investigating problematic social media and game use in a nationally representative sample of adolescents and younger adults* (Investigasi media sosial dan penggunaan game yang bermasalah dalam sampel remaja dan dewasa muda yang representatif secara nasional) menunjukkan rendahnya tingkat kesejahteraan psikososial di Jerman (Reer, 2020). Psikososial merupakan perkembangan yang berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan pribadi manusia serta perubahan bagaimana individu berhubungan dengan orang lain. Reer juga mengungkapkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan pengguna muda biasanya ada tanda-tanda gangguan penggunaan game dan media sosial daripada pengguna yang lebih tua. Kematangan cara penggunaan anak muda cenderung lupa dengan dunia sebenarnya setelah mendapatkan kesempatan hidup di dunia digital. Perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z di eral digital, selalu aktif menyaksikan informasi dari para konten kreator yang memancing terus menerus agar tetap berada di depan gawai. Mereka juga belum bijak menggunakan teknologi.

Peneliti mengamati isu perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z tidak sedang baik-baik saja. Melihat realita yang ada di lapangan, semacam ada gangguan komunikasi yang bisa menghilangkan dari makna komunikasi itu sendiri. Komunikator yang terabaikan, dapat merasa kecewa atau marah saat berinteraksi dengan komunikan yang tetap asyik dengan kegiatan digitalnya. Maka dari itu ada potensi negatif bila pesan disalahartikan atau tidak mendapat respons (Tubbs & Moss, 2012). Sejatinya harus ada etika bermain digital saat sedang berkomunikasi dengan orang lain, apa saja yang harus dilakukan. Literasi

perilaku komunikasi yang baik menggunakan gawai, perlu diberikan kepada milenial dan gen Z di lingkungan sosial. Harusnya ada batasan waktu penggunaan gawai, ketika ada lawan bicara mengajak berinteraksi gawainya dapat disimpan terlebih dahulu, menghormati lawan bicara.

Banyak hal yang terjadi setelah kehadiran gawai dan media baru dalam ranah sosial, berbagai macam perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z yang tidak bisa diprediksi dalam mengekspresikan ungkapan-ungkapan perasaan mereka dalam dunia maya. Apakah dunia nyata akan tenggelam dengan tren hidup di dunia maya?, bahkan dalam acara makan malam bersama keluarga yang sedang berlangsung. Menurut observasi yang Peneliti lihat di lapangan, mengamati milenial dan gen Z masih sempat memainkan gawai mereka, menunjukkan adanya penggunaan pada dua dunia berbeda, nyata dan maya. Mereka membagi waktu dan porsi pikirannya, sehingga terjadi ketidakseimbangan fokus kepada pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh komunikator kepada orang yang sedang asyik memainkan gawai. Pada tulisan ini bertujuan untuk memberikan pandangan alternatif tentang perspektif terjadi perubahan perilaku komunikasi *face to face* yang berlangsung, peneliti ingin melihat bagaimana terjadinya perubahan perilaku berkomunikasi yang terjadi di kalangan milenial dan gen Z.

Apakah ada manusia yang resah, khawatir terhadap perubahan perilaku komunikasi yang begitu cepat mengubah segalanya? Fenomena perubahan perilaku komunikasi gambaran pemuda yang dikenal sebagai milenial dan gen Z era digital. Generasi yang tidak bisa dipisahkan dengan gawai, sambungan internet dan paket data. Apakah ini yang disebut dengan bencana komunikasi atau keadaan ini mungkin sudah menjadi wajar saat ini?, di mana manusia tidak bisa dikontrol dalam menjaga budaya interaksi alamiah saat teknologi ramai digunakan. Masa depan milenial dan gen Z sebagai pemuda Bangsa masih bisa diperjuangkan lewat penelitian ini, untuk tetap menghidupkan simpati, empati dan solidaritas kepada sesama, melihat bagaimana komunikasi yang mereka lakukan dan bagaimana solusi atas perubahan perilaku komunikasi. Sehingga adanya

keseimbangan penggunaan komunikasi di dunia nyata dan maya yang masih berbasis kepada budaya kearifan lokal memahami generasi demi generasi.

Berangkat dari fenomena perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z, peneliti tertarik memberikan warna baru dalam dinamika komunikasi. Khususnya mengamati perubahan perilaku berkomunikasi *face to face* milenial dan gen Z yang erat kaitannya dengan teknologi. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang fenomena perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z di era digital berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bahan karya ilmiah, penelitian ini bermanfaat jangka panjang untuk Pemerintah Kota Padang dan kota/kabupaten di Indonesia dalam mengalami permasalahan perubahan perilaku komunikasi yang sama pada milenial dan gen Z dalam pembuatan kebijakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z ?
2. Bagaimana degradasi komunikasi *face to face* milenial dan gen Z ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z di Era Digital.
2. Menganalisis degradasi komunikasi *face to face* milenial dan gen Z di Era Digital.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Akademis

Secara teoritis akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam Bidang Ilmu Komunikasi, khususnya pada

teori bahwa komunikasi milenial sudah hadir di Era 4.0 dan melihat perilaku komunikasi milenial dan gen Z setelah kehadiran teknologi. Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi mereka yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai komunikasi sosial yang melihat kepada sektor komunikasi interpersonal milenial dan gen Z . serta dampak kehadiran teknologi mengubah cara berkomunikasi.

1.4.2 Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan secara langsung sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua, guru, dosen, tokoh dalam memberikan sentuhan kepada milenial dan gen Z untuk tetap menjaga perilaku komunikasi yang efektif serta menjaga etika dalam berkomunikasi dengan berbagai pihak di ranah publik. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi yang tepat, untuk pribadi-pribadi yang kecanduan terhadap gawai. Sehingga menghilangkan rasa kemanusiaan dalam kehidupan sosial. Sudah saatnya kembali memmanusiakan manusia.

Penelitian ini juga memberikan manfaat untuk kepada orang tua milenial dan gen Z sebagai panduan dalam memberikan gawai kepada anak pada waktu yang tepat, agar tidak terjadi kesalahgunaan dalam pemakaian. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pemerintah Kota Padang terkait pengembangan program yang tepat digunakan untuk milenial dan gen Z dalam menjaga komunikasi di dunia nyata menjadi seimbang. Begitu juga dapat digunakan oleh pemerintah kota/kabupaten yang membutuhkan karya ilmiah ini untuk pembuatan kebijakan program milenial dan gen Z kembali berinteraksi tatap muka.