**JURNAL KOMUNIKASI PROFESIONAL**

**e-ISSN: 2579-9371, URL: http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jkp**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vol X, No X** | **Month, Year** | **Halaman XX-XX** |

**Model Perilaku Komunikasi Generasi Muda Dalam Pemanfaatan Media Digital Memasuki Era 4.0 Dan 5.0 di Kecamatan Kuranji**

1Sirajul Fuad Zis, 2Nursyirwan Effendi, 3Elva Ronaning Roem,

Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

*sirajulfuadz@gmail.com*

*English Title: Young Generation Communication Behavior Model in Digital Media Utilization Entering Era 4.0 and 5.0 in Kuranji District*

*Received: xx; Revised: xx;*

*Acceptance: xx; Published: xx*

***Abstract***

*Changes in the communication behavior of millennial generation and generation Z in the digital era have shifted from the previous period, these changes can be seen in everyday life the lack of face-to-face interactions. Based on this, this study aims to analyze how the communication behavior of millennials and generation Z in the digital era. This study used a qualitative method with the Alfred Schutz model. The results showed four new behaviors were formed, namely the first behavior, the communication process became passive, the second behavior reduced face-to-face communication, the third behavior was unfocused communication, the fourth behavior was the dynamics of online communication.*

**Kata Kunci**: ***Communication Behavior, Millennial, Gen Z, Digital Era***

**Abstrak**

Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi Z di era digital ada pergeseran dari pada masa sebelumnya, perubahan tersebut dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari kurangnya interaksi tatap muka. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perilaku komunikasi milenial dan generasi Z di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model Alfred Schutz. Hasil penelitian menunjukkan empat perilaku baru terbentuk, yaitu Perilaku pertama Proses komunikasi menjadi pasif, perilaku kedua berkurangnya komunikasi tatap muka, perilaku ketiga berkomunikasi tidak fokus, perilaku keempat dinamika komunikasi online.

**Keywords**:**Perilaku Komunikasi, Milenial, Gen Z, Era Digital**

**PENDAHULUAN**

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 *Milennials 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 megiginkan 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.

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). Bisa dilihat pada zaman sekarang, begitu mudah mendapatkan informasi terkini yang disebabkan oleh berkembang pesatnya perkembangan teknologi informasi (Fauziyyah Siti Nurbaiti, 2020).

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).

Kita semua mungkin memahami isu berkurangnya interaksi tatap muka setelah hadirnya teknologi. Senada dengan yang dikemukan 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.

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.
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 mengunggah keunggulan 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 produk komunikasi berbasis teknologi *Artificial Intelligence* digital dan jejaring siber telah mengubah konektivitas sosial, ekonomi politik, budaya dari berhadapan (*face -to-face*) kebentuk pola tatap kata-kata dan gambar. Akibat sosial pun terjadi, perspektif tentang interaksi manusia dianggapnya sebenar-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.

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 mengekspersikan 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 dilapangan, 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.

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.

Berangkat dari fenomena perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z, peneliti tertarik memberikan warna baru dalam dinamika komunikasi. Khususnya mengamati perubahan perilaku berkomunikasi f*ace 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.

**METODE**

Subjek penelitian ini adalah milenial dan gen Z di Kecamatan Kuranji, Kota Padang yang menggunakan gawai. Objek penelitian yang dikaji dalam penelitan adalah perubahan perilaku komunikasi milenial dan gen Z yang menggunakan gawai di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dalam (Kriyantono, 2014)

Peneliti menggunakan paradigma kontruktivis, Dalam (Creswell, 2017) meyakini bahwa individu-individu selalu berusaha memahami dunia di mana mereka hidup dan bekerja. Peneliti berusaha mengandalkan sebanyak mungkin pandangan partisipan tentang situasi yang tengah diteliti. Sedangkan teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* yaitu peneliti menentukan tujuan atau maksud yang ingin di capai (Nurhadi & Zikri Fachrul, Hendrawan Heri, 2019) , dalam penelitian ini adalah milenial dan gen Z.

Adapun untuk memperkuat penelitian, peneliti melakukan dokumentasi dengan melihat media, buku, jurnal yang membahas tentang komunikasi milenial dan gen Z. Maka dari itu, kelompok heterogen diidentifikasi yang mungkin beragam dalam ukurannya dari 3 hingga 4 hingga 10 hingga 15 individu (Creswell, 2015). Sementara itu dari sumber lain memilih informan karena mengharapkan dapat menggambarkan makna, biasanya 5 sampai dengan 10 orang cukup yang memenuhi kriteria (Kuswarno, 2013).

Penelitian ini menggunakan model Fenomenologi Alfred Schutz (1889-1959) baginya fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan di mana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia (Kuswarno, 2013).

**DISKUSI**

**Perubahan Perilaku Milenial dan Gen Z di Era Digital**

 Milenial dan Gen Z merupakan generasi yang akan menggantikan kepemimpinan di masa sekarang. Perubahan perilaku juga akan menentukan bagaimana arah perjalanan bangsa berikutnya. Terlebih dengan semakin antusias milenial dan Gen Z menggunakan media sosial. Pola interaksi yang bersifat banyak arah itulah yang mengakibatkan remaja antusias untuk menggeluti media sosial sebagai aktivitas interaksi sosial mereka sehari-hari (Triantoro Dony Arung, 2019).

 Mengacu kepada pengalaman komunikasi milenial dan gen Z yang dikemukan kepada peneliti memang ada perubahan-perubahan mendasar yang dirasakan secara oleh informan. Bahwa melihat kepada kebiasaan digital yang peneliti dapatkan dari sepuluh orang informan berasal dari milenial dan generasi Z. Kebiasaan digital adalah rekam jejak berapa lama penggunaan gawai yang digunakan informan dalam kurun waktu satu hari.

 Paling rendah kedua generasi tersebut bermain gawai kisaran waktu empat jam sedangkan yang tertinggi sampai delapan belas jam. Angka tertinggi ini sangat fantastis, hampir lebih dari setengah hari dari salah satu informan bermain gawai sangat lama. Gawai saat ini menjadi kebutuhan dalam kebutuhan sehari-hari, semua informan mengakui membutuhkan gawai untuk aktifitas pendidikan, pekerjaan, hiburan dan bisnis. Kebutuhan untuk berbagi di lini massa media sosial.

“Saat kita *“share”* kehidupan kita secara *online*, maka kita juga mendistribusikan materi digital tentang kehidupan kita kepada orang lain dan mengkomunikasikan hidup
kita kepada khalayak luas” (Adiarsi Gracia Rachmi & Silsa, 2018)

 Pada hasil dari penelitian ini, peneliti mengkategorikan perubahan perilaku komunikasi ini menjadi beberapa tema. Berdasarkan pengalaman sepuluh orang informan yang peneliti reduksi dan melihat pengalaman murni mereka. Melihat fenomena perubahan perilaku komunikasi yang telah terjadi pada observasi dan wawancara mendalam. Pada awalnya peneliti ingin melihat dan mengkategorikan perubahan perilaku komunikasi secara spesifik bagaimana perubahan perilaku yang terjadi pada generasi milenial dan juga begitu kepada gen Z secara khusus. Namun setelah melakukan wawancara mendalam, ternyata ada kesamaan pengalaman dari kedua generasi milenial dan gen Z terkait pengalaman komunikasi yang dialami di era digital.

**Proses Komunikasi Menjadi Pasif**

Ketergantungan dengan gawai ini ternyata telah mengubah perilaku generasi milenial dalam berkomunikasi tatap muka yang sudah dirasakan oleh pengalaman informan Aah sebagai milenial adanya keterlambatan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Artinya telah ada perubahan perilaku milenial dan gen Z menjadi pasif setelah hadirnya gawai.

“ ya kadang cepat, bisa respon langsung kadang ya kalau sedang serius dengan gawai ya agak terbaikan kalau orang bertanya. Bisa merespon dengan dipanggil satu kali dua kali, tergantung keseriusan melihat gawai. Kadang pertanyaan ditanya ulang kadang tidak”

 Respon yang tidak bisa diprediksi tersebut karena lawan bicara sibuk atau fokus bermain gawai, sehingga lawan bicara terabaikan. Komunikasi yang semula saat para informan sebelum menganal gawai awalnya interaktif berubah menjadi pasif. Sehingga komunikasi antara dua orang yang sedang berkomunikasi satu fokus gawai dan satu lagi mengajak berkomunikasi. Telah ada gawai sebagai hambatan, lawan bicara lebih fokus bermain gawai. Sehingga respon dari lawan bicara menjadi delay, terkadang lawan bicara yang diajak berkomunikasi bertanya ulang apa pertanyaan yang sebelumnya telah dilontarkan.

 Peneliti mengamati milenial dan gen Z berkomunikasi di berbagai tempat area penelitian dengan temannya sambil bermain gawai. Mereka tetap berkomunikasi secara nyata, tapi sibuk melihat gawai masing-masing juga. Pengalaman dari Acen sebagai gen Z dalam berkomunikasi sebelum mengenal gawai lebih fokus dibandingkan saat ini.

“Lebih fokus, kalau sekarang kita ngobrol lawan bicara sibuk main gawai. Itu orangnya tidak mengerti dengan apa yang telah kita sampaikan ya kurang nyambung dan tidak konek”

 Salah satu sebab mengapa terjadinya perilaku komunikasi pasif, ini disebabkan oleh lawan bicara sibuk main gawai. Sebab era digital ini akses internet mudah dan cepat, perubahan perilaku penggunaan gawai pun berubah. Membuat orang terlena dan sibuk dengan gawainya masing-masing. Sesuai dengan keterangan yang diberikan Acen bahwa kalau dahulu berkomunikasi lebih fokus dibandingkan sekarang. Melihat aktivitas Gen Z saat ini super sibuk dengan gawainya tidak fokus dengan apa yang orang tanyakan, seperti peneliti berkomunikasi kepada Acen yang sedang asyik bermain gawai tidak menyimak atau tidak menghiraukan posisi peneliti yang berada di sampingnya. Sebaliknya jika peneliti sibuk bermain gawai, disapa oleh Acen peneliti juga tidak fokus berkomunikasi dengan Acen. Istilahnya saat ini kalau mau orang lain mendengarkan kita ya silahkan berbicara tanpa diperhatikan dengan seksama, kita bicara sendiri orang lain yang katanya sebagai pendengar juga sibuk dengan gawainya. Pengalaman seperti ini sering peneliti temui saat bersama Acen, jika sedang terlalu fokus bahkan lupa ada kita yang sedang butuh bicara.

 Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Saleh dan Pitriani bahwa media sosial Instagram dan Whatsapp terdapat pengaruh dalam pembentukan budaya *Alone Together* di Universitas Riau (Saleh Gunawan, 2018 : 103). Budaya *Alone Together* merupakan kondisi beberapa orang atau sekolompok kumpul bersama tapi asyik dengan gawai masing-masing.

Pengalaman informan Abdul sebagai Milenial mengungkap merasa ada kepuasan bertemen baik itu untuk cerita dan bermain bersama. Memang godaan gawai selalu di saat kumpul bersama dan melihat mana yang prioritas.

“sebelum menggunakan gawai rasanya berbeda banget rasanya. Contohnya sebelum mendapatkan gawai saya ketika kumpul bersama kawan-kawan puas kita berteman, cerita puas, ketika saya sudah ada gawai ya susah ketika berkumpul itu kawan-kawan sibuk dengan gawainya. Contohnya saja janjian kumpul yang datang empat orang, tidak banyak waktunya untuk saling bicara termasuk saya. Kebanyakan sibuk dengan gawainya masing-masing, itu yang saya rasakan. Biasanya saya ngumpul di warung kopi seperti ini, kadang berkunjung ke kos kawan, kadang kumpul ke rumah kawan. Tapi ada sebagian kawan yang dia ketika kumpul bersama teman lebih baik gawainya ditinggalkan, masih ada bang pernah saya tanyakan ke dia, kenapa meninggalkan gawai? Jawabnya agar fokus kumpul dengan teman-teman fokus juga, cerita dengan teman-teman tidak ada yang mengganggu. Kalau saya pribadi kemana pun pasti membawa gawai. Tidak pernah saya tinggalkan, kadang saya sedang kumpul ada juga yang telfon. Kalau seandainya penting banget seperti pacar, orang tua, diproritaskan menjawabnya dahulu.”

Kondisi berbeda zaman dahulu sebelum mengenal gawai, Abdul lebih puas berkomunikasi dengan temannya. Keluh kesah dengan keadaan yang disampaikan oleh informan juga terjadi pada dirinya sendiri saat orang lain bicara Ia sibuk bemain gawai, telfon pacarnya.

**Berkurangnya Komunikasi Tatap Muka**

Kehadiran gawai juga melahirkan budaya tidak acuh dengan lingkungan sekitar, sehingga berkurangnya komunikasi tatap muka. Informan Acen juga membandingkan komunikasi tatap muka dengan orang lain. Pengalaman pribadinya yang juga berkomunikasi dengan orang yang seumurannya ada tidak menyambung saat berkomunikasi saat satu diantara yang hadir tidak memperhatikan lawan bicara.

“lebih bagus komunikasi, apa yang kita sampaikan itu lebih ditangkap oleh lawan bicara. Dahulu berkomunikasi dengan teman-teman lebih intim dan konek istilahnya. Tidak ada yang mengatakan apa tadi ? apa? Apa? Apa tadi?, tidak ada yang seperti itu”

Jika dahulu Acen merasakan adanya intim berkomunikasi, saat ini dengan lingkungan sebayanya sudah mulai tidak fokus dengan sering mengatakan apa tadi ? apa? Apa? Apa tadi?, ulang lagi saya tadi sedang lihat situs ini. Perubahan ini terjadi karena fokus sudah terbelah, antara mansuia dan benda (gawai). Fenomena perubahan Perilaku komunikasi dengan teman, sanak saudara, berkomunikasi sambil memegang gawai “dia ngobrol sama kita, tapi mereka pegang gawai dan chating terus juga. Terus bercabanglah pikiran dia” ungkap Acen. Berdasarkan pengalaman tersebut, bahwa benar adanya fenomena yang pernah peneliti uraikan pada latar belakang masalah. Masalah tersebut tidak hanya terjadi di lingkungan keluarga, melainkan juga di ruang publik seperti cafe misalnya. Perilaku gen Z menjadi tidak acuh dengan kehidupan sekitar, hanya peduli dengan gawainya masing-masing. Perubahan perilaku komunikasi yang tidak peduli dengan komunikator ini membahayakan kepada penerimaan pesan yang diterima dan kemungkinan kesalahpahaman juga berpeluang besar. Bahwa dengan tidak saling peduli antara komunikator dan komunikan dapat menimbulkan korban dari kesalahan penerimaan pesan. Sedangkan melihat dari sudut pandang lawan bicara yang sibuk dengan gawainya sendiri saat ada teman ngobrol.

Melihat aktifitas sehari-hari menggunakan gawai. Ada pada waktu terntenu sedang berbicara terus bermain gawai, apa saja aktifitasnya?

“palingan scroll-scroll instagram saja, intinya bukan tidak fokus ke dia Cuma mencari tempat melihat saja begitu. Bukan fokus ke gawainya, tetap fokus ke orangnya dengerin orangnya Cuma tidak mau kontak mata saja. Tidak nyamanyan saja, saya saja sebenarnya tidak nyaman kontak-kontak mata sama orang. Tetap saja fokus sama orangya dalam berinteraksi Cuma sering matanya tidak nyaman kontak mata sama orang.”

 Bagi informan melihat ke gawai adalah salah satu cara agar tidak terlalu melihat mata lawan bicara, namun fokusnya tetap kepada apa yang dibahas. Pada kenyataan jika orang melihat tentu hal tersebut juga tidak menghargai orang yang sedang berbicara. Menurut pengalaman informan sebelum kehadiran gawai komunikasi tatap mukanya lebih berkualitas. Sebelum mengenal gawai tetap muka tidak ketika berbicara dengan lawan bicara? “lebih berkualitas dahulu lah, karena dahulu bisa dikatakan tidak ada pelampiasan itu lagi. Tidak ada gawai itu, gawai itu ya berarti kita harus melihat orangnya tidak ada yang bakal kita pegang”. Bagaimana Jika diajak komunikasi apakah direspon? “siap siaga kok” ungkap informan.

 Namun bagaimana pun alasan yang diungkapkan oleh informan diatas bahwa bermain gawai hanya sebagai tempah pengalihan mata, orang yang melihat akan berpikiran informan sudah masuk ke dalam ranah tidak acuh dengan kehidupan sosial atau tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

 Artinya gawai punya pengaruh signifikan memengaruhi perilaku milenial dan gen Z, hingga berkurangnya komunikasi tatap muka, jika ada perintah dari orang tua juga tidak dikerjakan secara cepat.

“pengaruh gawai ini kan emang iya banyak pengaruh negatifnya bagi anak muda. Pertama membuat malas, apa saja malas dikerjain contohnya disuruh orang tua susah banget, sosialisasi saya itu yang pertama. Berpengaruhlah ke sosialnya, rasa menghargai orang itu sudah jelas kurang. Etikanya contoh yang suka gamers lah, ketika main game itu mana ada tentu waktu olehnya. Mana waktu untuk sholat tidak ada dipikirkan, pernah berinterakasi dengan mereka, mereka jawab hanya tidak melihat ke saya. Pernah juga yang dilihat dari malam sampai pagi, umur anak SMA lah. Kan itu pengawasan orang tua agak kurang, apalagi zaman sekarang mereka tidak diberi android, dia perlu android. Kalau dibilang kebutuhan pokok ya kebutuhan pokok, soalnya situasi karena pandemi ini itu menjadi kebutuhan pokok, kalau gawai jelas itu kebutuhan pokok, sebab komunikasi saya dengan orang lewat itu, apalagi jauh dari orang tua itu menjadi kebutuhan pokok.”

 Karena berkomunikasi tatap muka tidak berjalan ideal, sehingga timbul perilaku tidak saling menghargai karena sibuk bermain gawai.

**Berkomunikasi Tidak Fokus**

Bermain gawai merupakan hambatan dalam proses komunikasi interpersonal antara satu orang dengan orang lainnya. Hambatan ini merupakan temuan peneliti berdasarkan observasi dan wawancara mendalam dari informan-informan mengungkapkan tidak fokus dalam berkomunikasi, pengalaman informan ini berasal dari milenial dan gen Z yang menceritakan ketika mereka di posisi sebagai bagian dari komunikator mengungkapkan kekesalan kepada orang yang fokus mendengar apa yang disampaikan. Sedangkan pada posisi lain saat orang mengajak informan berkomunikasi, Ia malah sibuk bermain gawai tidak memikirkan bagaimana perasaan lawan bicara. Bahwa komunikator dan komunikan dalam membahas satu hal menjadi tidak jelas topik pembahasannya, terkadang komunikan tidak menjawab pertanyaan dari komunikator, dalam berkomunikasi perilaku milenial dan gen Z tidak fokus memerhatikan apa yang disampaikan oleh komunikator. Perubahan perilaku komunikasi bisa satu waktu terjadi, dipengaruhi oleh situasi dan lingkungan sekitar. Perkembangan digital membuat perubahan perilaku juga terjadi pada Albert, lewat pengalaman pribadinya bahwa Ia merasakan perubahan perilaku komunikasi yang terjadi.

“Kalau dulu sebelum mengenal Gadget duduk nongkrong sama teman-teman itu lebih berasa, bahasa minangnya cerita lamanya *lamak bana*. Semenjak kenal dengan gawai, duduk nongrong sama teman-teman itu sibuk main game, ada yan main hp. Masing-masing fokus ke hp sendiri tanpa memikirkan teman sebelahnya.”

Jika dahulu sebelum mengenal gawai, intensitas komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya saat bersamaan lebih kuat. Banyak cerita yang bisa disampaikan, dan cerita itu dipahami oleh anggota yang ikut berdiskusi di sebuah tempat. Realitanya pada saat ini, sudah bisa disaksikan di mana saja terlihat orang kumpul-kumpul bersama sibuk memainkan gawainya masing-masing. Seperti yang terjadi juga pada Albert, bahwa dirinya merasakan adanya sensasi zaman sebelm mengenal gawai ada rasa berteman. Sedangkan pada masa teman-temanya sudah mengenal gawai termasuk dirinya, sibuk juga bermain gawai masing-masing, teman yang sebelah sibuk dengan urusannya, Albert juga sibuk dengan urusan pribadinya. Pada saat bersaman peneliti dengan Albert juga mempraktikkan demikian, Albert sibuk dengan gawainya peneliti juga sibuk dengan gawai sendiri.

Fenomena yang terjadi perubahan perilaku komunikasi tidak fokus ini terjadi karena kesibukan dari salah seorang dalam unsur komunikasi yang bermain gawai. Bahkan komunikasi tatap muka juga tidak terjadi lagi seperti zaman sebelum ada gawai oborolan serius tidak serius memerhatikan wajah atau kening lawan bicara. Komunikasi tatap muka ini juga tergantung pribadi orang, situasi dan topik pembahasan. “Kalau serius ya mereka letakkan gawainya, terus mereka menatap kita kebanyakan. Kalau obrolan tidak serius ya sambil-sambil melihat gawai.” Memang sudah zaman telah berubah. Gen Z juga sekarang sudah memaklumkan orang yang ketika diajak mengobrol tidak mendengarkannya. “udah zamannya juga seperti ini sekarang”. Ungkapan Acen demikian dengan ekspresi ya begini adanya menunjukkan bahwa zaman sudah berubah dan cara orang hidup pun mulai berubah. Senada dengan Laila.

Sebagai orang yang terlibat dalam parktek dunia digital saat ini, informan tidak ada merasakan kesal dan sudah memaklumi kalau bisa multitasking untuk mengerjakan yang lain kenapa tidak. Kalau tidak fokus dalam berkomunikasi, informan sering tidak fokus mendengarkan yang disampaikan oleh teman saat berkumpul dan sibuk dengan urusan pribadi.

“Kalau tidak fokus dengan obrolan orang sepertinya saya sering deh. Ungkap Laila. Tapi saya tetap rekam apa yang dia bilang, kadang sisi lainya saya multitasking otaknya kemana, pikiranya kemana, telinganya kemana, tapi sering juga ketemu sama orang yang sibuk main gawai kita sudah ngobrol panjang lebar ternyata dia ha apa tadi? Itu yang tidak saya suka.”

Sedangkan Arfan yang juga sebagai gen Z menyatakan mereka yang sibuk dengan gawai saat komunikasi tatap muka sedang berlangsung, hingga tidak fokus menyediakan beberapa waktu untuk berkomunikasi tatap muka lebih khidmat.

“miris lah seperti tidak ada waktu, oke orang itu sibuk dengan hal penting. Cuma tidak 12 jam atau 24 jam sibuk kan. Ngumpul itu Cuma sesekali beberapa jam Cuma, masa iya menyediakan waktu 2-3 jam untuk nongrong tidak bisa”

Dalam berinteraksi diperlukan saling mendengarkan satu dengan yang lainnya untuk komunikasi efektif. Kemampuan komunikasi merupakan salah satu ciri-ciri keterampilan sosial. Seseorang yang memiliki kemampuan mendengar secara responsif, akan dapat merespon pesan dari orang lain secara proporsional, disesuaikan dengan situasi dan kondisi komunikan (Aswar, 2020).

**Dinamika Komunikasi Online**

Perilaku Virtual sebagaimana individu-individu yang tergabung menjadi satu kelompok masyarakat, perilaku sekelompok individu dimaksud dapat diamati melalui media komunikasi virtual seperti contoh antara lain melalui media sosial dan website (Wicaksono, Ari, 2017). Perilaku tersebut juga dapat diamati melalui media sosial pribadi informan, bagaimana riwayat perilakunya dalam menggunakan media.

Saat peneliti bertanya lebih nyaman interkasi tatap muka atau online? Salah satu Informan menjawab “lebih di gawai sepertinya”. Kenyataan kenyamanan berinterkasi di gawai menyapa orang dibandingkan menyapa tatap muka, temuan ini merupakan dinamika komunikasi online yang terjaadi saat ini. Selama menggunakan media sosial, barangkali ada informan berkenalan di media sosial dan ternyata juga pernah melakukan perilaku menyimpang.

“pernah, itu penyimpangan sosial. Penyimpangan apa jadinya itu ya. Karena sudah menikah kan, jadi ada seseorang yang spesial lah muncul di media sosial. Pengalamannya kalau kita udah menikah ini kan kadang kurang perhatian kita dari pasangan, jadi masuklah orang yang bisa perhatian kita begitu. A itu yang penyimpangannya kan, untuk saat kini tidak berlanjut. Itu hanya berlangsung sekitar tiga bulan. Udah tiga bulan itu, mangkanya baru tahu, pastilah dia marah. Keluarga yang tahu waktu itu cuma Ibu”

 Perilaku menyimpang di dunia online muncul sesuai pengalaman yang disampaikan pengalaman informan wanita yang sudah menikah. Disebabkan tidak mendapat perhatian dari suami, informan mencari perhatian dari pria lain yang juga seumuran. Interakasi jarak jauh membuat informan dengan orang baru yang masuk berjalan selama tiga bulan. Penyimpangan ini bisa saja terjadi karena sudah candu bermain online dan mendapatkan perhatian lebih. Namun dengan ketahuan oleh suami, permasalahan tersebut diselesaikan degan baik-baik antara kedua pasangan suami istri tersebut kembali damai, dan pihak yang berkenalan lewat dunia online putus kontak.

 Komunikasi online bukan berarti hanya sekedar komunikasi saat ini, tapi juga sebagai sumber konflik. Karena kata yang disampaikan bisa saja disampaikan secara frontal, sehigga di salah tafsir oleh para pembaca. Misalnya pengalaman Abdul konflik dengan temannya di group.

 Informan saat bermasalah dengan satu orang dalam interaksi online akan berpengaruh kepada teman yang lain. Pernah konflik di media sosial dengan teman?

“jarang,bang. Ketika ada orang yang masuk ranah saya, misalnya dia terlalu apa dengan privasi saya begitu kan. Dulu kan awal-awal pacaran sering upload foto berdua dengan pacar, ketika itu kawan saya yang memasukkan foto saya ke group sekolah lah dulu kan. Ketika itu lah saya pernah konflik dengan teman, saya tidak suka begitu. Konteksnya kan saya foto berdua dengan mantan saya kan, dia masukkan ini bagaimana ini nih? Dia minta pendapat ke kawan-kawan di dalam group itu tentang foto saya berdua. Jadi saya marah dan keluar dari group, saya chat pribadi orang itu, saya carut marut, itu lah saya pernah konflik untuk di media sosial. Saya blokir dia, di semua media sosial. Kalau sama dia emang susah memaafkan, kalau sekarang mungkin karena sebab saya terlalu sakit hati banget kan saya blokir akun semuanya dan baru kemaren saya buka kembali ya hubungan jadi kurang baik dan jarang komunikasi, boleh dikatakan tidak pernah lagi. Kalau sekarang sudah tidak sakit hati lagi, soalnya saya tidak dengan mantan saya sekarang. Kalau dahulu sakit hati banget, soalnya waktu sekolah dulu waktu itu kan wajar, tetapi kalau sudah kuliah kan sudah berbeda, seharusnya kan terserah saya kan tidak usah dia mengatur-atur”

 Dalam permasalahan tersebut di dunia online group whatsapp ada yang menghakimi informan dan mengumunkan di group alumni bahwa informan dengan pacarnya sedang mesra. Tidak terima diperlakukan demikian, akhirnya informan marah dan memblokir semua akses media sosialnya, dan ujung dari permasalahan Ia juga bermasalah terlibat dengan teman lainnya dan kemudian menghilang beberapa tahun.

Peneliti juga melihat bagian interkasinya dengan teman online nya. Informan Mila suka berinteraksi di Instagram“karena disana itu interkasi juga luas, tidak dalam negeri “**.** Interaksi online memang cukup unik, apa yang dialami oleh informan mengatakan kalau chatting itu ditanggapi secepat mungkin tetapi tidak pada respons orang yang bertanya secara langsung atau tatap muka. Perasaan akrab pun timbul ketika di chatting, tetapi saat bertemu secara langsung malah kaku.

“misalnya kalau memang Mila lagi butuh, dan kalau ada teman yang ngechat Mila secepat mungkin insyaallah ditanggapi. Media sosial itu mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat. Kadang ketika bermedia sosial chat begitu kan memang terasanya akrab banget. Karena setiap orang yang aslinya pendiam ketika di chat itu receh banget tapi ketika ketemu kebalikan. Kalau pengalaman di media sosial tidak menjamin seperti apa keadaan orang itu”.

 Memang orang yang di media sosial itu belum jaminan bagaimana perilakunya di dunia nyata sama. Tentu ada pernah membohongi juga di media sosial?, walaupun niat awalnya bukan berbohong. “Dalam tanggapan biasa-biasa saja emang Mila tanggap biasa saja, sebenarnya Mila lagi tidak pengen chatan. Kalau di chat biasanya ketik hahaha Mila tidak tertawa tapi senyum saja”

 Artinya ada kepalsuan dalam chating yang sebenarnya kita tidak sedang bahagia, dibuat seolah bahagia kesan yang dibaca dari chat yang dikirimkan. Sehingga munculnya perilaku tidak jujur. Pada sisi lain ada juga yang asyik dengan media sosial saat berkumpul. Biasanya Gen Z suka duduk, nongkrong di café termasuk informan suka bertemu teman di café dan pamer di media sosialnya. Namun perilaku bermain gawai sambil mengobrol itu tetap ada, padahal sebelumnya janjian untuk cerita ya ujungnya untuk keperluan instastory juga kemudian teman yang hadir di tag.

“biasanya nongkrong di kedai coffe, tetap ngobrol main gawai pasti ada. Misalnya ada lima orang atau enam orang, satu orang pasti ada maniak banget dengan gawai. Tapi maniak dengan gawai ini lebih ke mengabadikan momen sih, terus sambil mengedit filter segala macam terus di post. Paling nanti ada celetukan dari teman yang lain, nanti tag saya ya.”

 Informan merupakan seorang selebgram yang up to date, hampir dari keseluruhan kegiatannya di posting, bahkan tidak ada privasi lagi. Dahulunya kamar adalah privasi, saat ini di media sosial dengan percaya diri menggunggah kegiatan demikian di kamar pribadi.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas bersama teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perilaku Milenial dan generasi Z yang semula interaktif sebelum menggunakan gawai, setelah menggunakan gawai proses komunikasinya menjadi pasif. Sehingga tidak terjadi komunikasi efektif.
2. Berbekal dari pengalaman milenial dan gen Z, bahwa era digital berkurangnya komunikasi tatap muka.
3. Dengan kesibukan yang ada di dunia digital, menyebabkan milenial dan gen Z mendapatkan hambatan berkomunikasi, sehingga tidak fokus berkomunikasi.
4. Dinamika komunikasi online juga menunjukkan perilaku komunikasi yang tidak jujur kepada lawan bicara yang tidak terlihat alias hanya berkomunikasi lewat dunia maya. Sehingga menimbulkan banyak konflik.

 Perlu ada kontrol yang lebih baik dari diri pribadi milenial dan gen Z membatasi penggunaan digital sesuai kebutuhan. Saran untuk orang tua agar lebih memberikan pengawasan terhadap anak terkait memperhatikan etika menggunakan media yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Perubahan perilaku komunikasi ini perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah pusat, daerah dan tokoh masyarakat dalam kaderisasi generasi positif yang terhindar dari perilaku menyimpang dan antisosial.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adiarsi Gracia Rachmi, & Silsa, H. (2018). Fenomena Bergabungnya Anak Muda Jakarta Ke Dalam Organisasi Sinergi Muda Secara Suka Rela. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, *11*(2), 99. https://doi.org/10.14421/pjk.v11i2.1474

Aswar. (2020). Efek Kemampuan Komunikasi Terhadap Perilaku Agresi Orang Tua Kepada Anak. *MEDIALOG:Jurnal IlmuKomunikasi*.

Budiati, I. D. (2018). *Profil Generasi Milenial*.

Creswell, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.

Creswell, J. (2017). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif. Kuantitatif dan Campuran.* Pustaka Pelajar.

Effendi, N. (2019, November). Merindukan Budaya Interaksi Alamiah. *Surat Kabar Padang Ekspres*.

Fauziyyah Siti Nurbaiti, R. N. (2020). Literasi Media Digital: Efektivitas Akun Instagram @infobandungraya Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Followers. *MEDIALOG:Jurnal IlmuKomunikasi*.

Kriyantono, R. (2014). *Riset Komunikasi.* Prenada Media Group.

Kuswarno, E. (2013). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Widya Padjajaran.

Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenadamedia Group.

Nurhadi, & Zikri Fachrul, Hendrawan Heri, A. D. F. (2019). Model Komunikasi Antar Budaya Keluarga Mixed Marriage Di Wilayah Budapest-Hungaria. *Jurnal ASPIKOM*.

Qurniawati, R. S., & Nurohman, Y. A. (2018). eWOM Pada Generasi Z Di Sosial Media. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, *20*(2), 70–80. https://doi.org/https://doi.org/10.23917/dayasaing.v20i2.6790

Rizqi, M. & P. B. C. S. A. (2018). Literasi Dampak Penggunaan Smartphone Bagi Kehidupan Sosial di Desa Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. *Communicare*.

Saleh Gunawan, P. R. (2018). Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “Alone Together.” *Jurnal Komunikasi*.

Severin, J. W. (2014). *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Prenadamedia Group,.

Triantoro Dony Arung. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*.

Tubbs, S. L., & Moss, S. (2012). *Human Communication Prinsip-Prinsip Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

Wicaksono, Ari, I. (2017). Fenomena Deindividuasi Dalam Akun Anonim Berita Gosip Selebriti Di Media Sosial Instagram. *Profetik Jurnal Komunikasi*.