

## Eksperimen Media Analog pada Generasi *Digital Native* sebagai Respon Industri Kreatif

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

*Institut Teknologi Bandung, Bandung<sup>1,2,3\*</sup>*  
*zsiregar310@gmail.com*  
*Institut Kesenian Jakarta, Jakarta<sup>4</sup>*

### Abstrak

Industri kreatif yang berkembang pada saat ini menuntut sebuah kreativitas dan inovasi dari sebuah generasi. Generasi *digital native* memiliki tanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa. Namun salah satu permasalahan pada generasi ini adalah tidak optimalnya fungsi kerja otak kanan mereka yang berdampak pada *Emotional Quotient* (EQ). Sehingga kreativitas dan inovasi yang sedianya dituntut untuk menghadapi industri kreatif menjadi tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan beberapa media analog yang berpotensi dan memiliki peluang dalam membantu perkembangan otak kanan generasi *digital native*. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan eksperimental partisipatori. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media-media analog terhadap perkembangan EQ generasi *digital native* sehingga membuka peluang kemampuan kreativitas dan inovasi generasi tersebut meningkat dan siap menghadapi industri kreatif.

Kata kunci: Eksperimen, Media Analog, Generasi Digital Native, Industri Kreatif

### 1. Pendahuluan

Perkembangan industri kreatif saat ini semakin meningkat. Hal ini menuntut adanya kreativitas tinggi dari masyarakat untuk meresponnya. Seperti yang dikatakan oleh direktur jenderal industri kecil dan menengah (IKM) Kementerian Perindustrian, Euis Saedah bahwa industri kreatif merupakan sebuah kegiatan yang berfokus pada kreasi dan inovasi. Kekayaan budaya di Indonesia merupakan sebuah peluang potensial yang dapat digarap secara kreatif (Karya, 2019). Salah satu upaya untuk menumbuhkan sebuah kreativitas yang tinggi di masyarakat adalah mempersiapkan generasi masa depan yang peka budaya dan mampu melihat potensi bangsa secara kreatif dan inovatif. Generasi *digital native* merupakan sebuah generasi yang lahir dan tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi, dimana dunia virtual kadang menjadi dunia nyata bagi mereka. Salah satu penyebabnya adalah perkembangan fungsi otak kanan pada generasi ini tidak optimal dan berdampak pada perkembangan *Emotional Quotient* (EQ)

Optimalisasi EQ dapat dilakukan dengan cara membiasakan seseorang berhadapan secara langsung dengan lingkungan sosialnya sejak dini. Generasi *digital native* perlu disadarkan dari ketergantungan mereka terhadap dunia virtual. Sudah saatnya mereka bersentuhan langsung dengan lingkungan sosialnya agar perkembangan EQ mereka dapat menjadi optimal.

Eksperimen melalui media analog diharapkan dapat mengasah fungsi otak kanan generasi *digital native* agar lebih peka dengan lingkungan sosialnya. Sehingga tujuan penelitian tercapai yakni media analog dapat menjadi alternatif cara menumbuhkan kreatifitas dan inovatif didalam diri generasi *digital native* dalam merespon perkembangan industri kreatif.

### 2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimental dengan 3 tahapan. Ketiga tahapan eksperimen tersebut menggunakan media analog sebagai objek penelitian, yakni: *Picture Book*, *Board Game* dan *Card Game*. Tujuan dalam setiap tahapan adalah memperkenalkan media analog tersebut

kepada generasi *digital native* sekaligus melihat pengaruh media analog pada generasi *digital native* tersebut.

### 2.1 Metode pada Eksperimen Tahap I

Media *picture book* merupakan sebuah media yang sudah akrab dengan generasi *digital native*. Hingga saat ini-pun mereka masih menggunakan media dalam kehidupan sehari-harinya. Skenario penelitian pada tahap pertama terdapat 2 kali ujicoba; pertama, peneliti menyediakan *picture book* untuk dibaca oleh setiap subjek penelitian. Pada ujicoba 1, metode yang dipakai adalah metode wawancara, pengamatan dan observasi. Peneliti akan mengamati gerak-gerik yang dilakukan oleh subjek penelitian selama mereka membaca *picture book*. Kedua, peneliti akan membacakan *picture book* tersebut pada kelompok eksperimen dengan metode eksperimen partisipatori. Pada ujicoba 2, peneliti akan berbaur dengan subjek penelitian dalam kelompok eksperimen sehingga dapat merasakan secara langsung respon mereka terhadap media analog sebagai objek penelitian

### 2.2 Metode pada Eksperimen Tahap II

Media analog yang digunakan pada tahap kedua adalah papan permainan (*boardgame*). Media ini sebenarnya sudah dikenal oleh generasi *digital native*, namun tidak dimanfaatkan secara optimal sebagai media interaksi sosial antar mereka. Kelompok eksperimen direncanakan akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain papan permainan tersebut. Setiap anggota akan dipilih secara acak untuk bermain pada kelompok yang mana dengan papan permainan apa. Waktu yang dibatasi tiap permainan menjadi tantangan tersendiri di tahap kedua ini. Metode pengamatan dan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mencatat, melihat dan mengetahui respon mereka terhadap media analog kedua sebagai objek penelitian dan interaksi antar mereka.

### 2.3 Metode pada Eksperimen Tahap III

Media analog yang digunakan pada tahap ketiga adalah kartu (*cardgame*). Meskipun media kartu sudah akrab pada kehidupan mereka, namun generasi *digital native* mengatakan lebih sering bermain kartu (*cardgame*) dalam dunia virtual

dibandingkan pada dunia nyata. Metode yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah eksperimen partisipatori dimana peneliti turut serta dalam permainan sehingga dapat secara langsung mengetahui, mencatat dan menilai respon subjek penelitian terhadap objek penelitian.

Ketiga tahapan dalam metode eksperimen akan dicatat untuk dianalisa sehingga peneliti dapat menarik sebuah simpulan apakah media analog berperan dalam mengoptimalkan fungsi otak kanan generasi *digital native* sekaligus memiliki peluang dalam industri kreatif sebagai sebuah produk potensial bagi perkembangan EQ generasi *digital native*

## 3. Pembahasan Hasil

### 3.1 Hasil Eksperimen Tahap I

Pada eksperimen tahap pertama, peneliti melakukan 2 kali ujicoba dengan media *picture book*. Ujicoba pertama adalah subjek penelitian diberikan kebebasan untuk membaca *picture book* dan menuliskan kembali dengan kreativitas dan imajinasinya mereka. Adapun hasilnya sebagai berikut.



Gambar 1. Eksperimen 1A: Kelompok Eksperimen membaca dan menulis kembali (sumber: pribadi)

Hasil pada ujicoba 1 eksperimen 1 ini adalah hampir seluruh anggota kelompok eksperimen menuliskan kembali apa yang dibacanya tanpa dikembangkan maupun diubah isi cerita sesuai dengan imajinasi mereka. Adanya ketakutan berbuat salah tampak sangat jelas pada seluruh anggota kelompok eksperimen. Hal ini terlihat pada hasil tulisan mereka yang terpaku dan berusaha untuk sama dengan apa yang mereka baca. Asumsi awal yang disimpulkan oleh peneliti adalah kreativitas generasi *digital native*

tidak berkembang secara optimal. Mereka sangat mengandalkan fungsi otak kiri mereka dalam mengingat setiap kata-kata yang tercetak di dalam media analog pertama, *picture book*.



Gambar 2. Eksperimen 1B. Picture Book dibacakan oleh peneliti (sumber: pribadi)

Pada ujicoba 2 eksperimen 1, peneliti melakukan metode partisipatori yakni menjadi bagian dalam penelitian secara langsung. Peneliti mengajak seluruh anggota kelompok eksperimen untuk membuat lingkaran kemudian *picture book* yang ada dibacakan. Dalam membacakannya, peneliti sekaligus mengamati setiap anggota yang ada dan melakukan tanya jawab serta diskusi. Seluruh peserta terlibat aktif dan mampu berimajinasi saat peneliti menanyakan kembali kelanjutan cerita menurut versi mereka masing-masing. Hal ini membuktikan adanya peluang pada fungsi otak kanan mereka yang dapat dioptimalkan dan berdampak pada perkembangan EQ sehingga kemampuan kreativitas dan inovasi memiliki peluang untuk berkembang.

### 3.2 Analisis Eksperimen Tahap II

Pada eksperimen kedua, media yang dipilih sebagai objek penelitian adalah papan permainan (*boardgames*). Peneliti menyediakan 5 buah papan permainan untuk dimainkan oleh 5 kelompok yang dipilih secara acak. Setiap anggota kelompok memiliki 2 kali kesempatan untuk memainkan papan permainan tersebut. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 5 buah Papan Permainan sebagai Objek Penelitian, (Sumber: Pribadi)

Skenario penelitian eksperimen kedua adalah sebagai berikut kelompok eksperimen dibagi menjadi 5 kelompok dimana masing-masing kelompok berjumlah 4-5 orang yang dipilih secara acak melalui undian nomer kelompok. Peneliti memiliki 5 papan permainan (*board games*) berbeda. Setiap kelompok memiliki waktu 30 menit untuk bermain papan permainan (*board games*) pertama. Setelah 30 menit, peneliti akan menghentikan permainan kemudian mengacak kembali menjadi kelompok baru dengan mengambil undian kelompok dan papan permainan (*board games*) kedua. Waktu yang diberikan untuk bermain dikurangi menjadi 20 menit.



Gambar 4. Eksperimen ke-2, kelompok eksperimen dengan media analog papan permainan (sumber: pribadi)

Setelah waktu kedua permainan selesai, peneliti melakukan diskusi dengan setiap anggota kelompok eksperimen untuk mengetahui respon mereka terhadap media papan permainan (*boardgames*). Masing-masing individu dari kelompok eksperimen memiliki perbedaan jawaban karena tidak semua anggota kelompok penelitian memiliki kesempatan untuk bermain papan permainan (*board games*) yang sama. Bahkan ada anggota kelompok eksperimen yang bermain 1 papan permainan saja. Hal ini memang direncanakan oleh peneliti untuk mendapatkan keragaman jawaban terhadap respon mereka secara langsung.

Hasil dari diskusi pada eksperimen kedua ini adalah seluruh peserta dari kelompok penelitian merasa senang dan menikmati bermain papan permainan (*board games*) tersebut, meskipun beberapa orang dari kelompok eksperimen tersebut merasa waktu yang diberikan sangatlah kurang. Hal ini dapat menjadi simpulan awal bahwa generasi *digital native* memiliki peluang untuk mengoptimalkan fungsi otak kanan mereka melalui media analog papan permainan (*board games*).

### 3.3 Analisis Eksperimen Tahap III



Gambar 5. Eksperimen 3 dengan media analog Kartu Kuartet sebagai objek penelitian (Dokumentasi: Pribadi)

Eksperimen ketiga dilakukan dengan menggunakan objek kartu kuartet sebagai media analog. Seluruh anggota pada kelompok eksperimen ternyata belum mengetahui cara bermain kartu kuartet sehingga peneliti harus menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu kepada mereka.

Tabel 1. Media Analog Kartu Kuartet rancangan Peneliti sebagai objek penelitian pada Eksperimen Tahap III

Dongeng	Karakter	Lokasi	Aktifitas	Pesan
Lutung Kasarung				
Sangkuriang				
Situ Bagendit				
Telaga Warna				

Peneliti menggunakan media analog berupa kartu kuartet rancangan sendiri dengan tema empat buah dongeng Jawa Barat, yakni: Lutung Kasarung, Sangkuriang, Situ Bagendit dan Telaga Warna. Setiap dongeng memiliki 4 kategori, yakni: Karakter, Lokasi, Aktifitas dan Pesan. Keempat kategori terdiri dari 4 buah kartu seri yang harus

dikumpulkan oleh para pemain. Kesulitan dari permainan kartu kuartet ini adalah para pemain memiliki kemungkinan yang sangat banyak dalam mengumpulkan sejumlah 4 buah kartu seri dalam 1 buah kategori. Dan keempat dongeng Jawa Barat tersebut dimainkan secara bersamaan. Selain itu, aturan pemain yang berhak untuk menebak bukan lagi berputar teratur searah jarum jam, tetapi acak dengan cara ditunjuk oleh pemain yang sudah menebak terlebih dahulu.

Hasil dari eksperimen menunjukkan adanya perhatian penuh dari generasi *digital native* terhadap permainan kartu kuartet sebagai objek penelitian. Setiap anggota kelompok eksperimen ini terbilang mudah dan cepat dalam beradaptasi terhadap permainan yang belum pernah mereka ketahui dan lakukan sebelumnya. Bahkan setelah peneliti mengakhiri permainan, beberapa anggota dari anggota kelompok eksperimen meminta izin untuk tetap melanjutkan permainan kartu kuartet tersebut. Hal ini menunjukkan peluang yang cukup besar dari kartu kuartet sebagai media analog yang dapat mengoptimalkan EQ dari generasi *digital native*.

### 4. Kesimpulan

Media-media analog dengan konten dongeng Indonesia sebagai objek penelitian bermanfaat untuk mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan generasi *digital native* yang berdampak pada perkembangan *Emotional Quotient* (EQ) mereka. Peneliti berharap dengan meningkatnya EQ tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas dan inovasi mereka sebagai generasi penerus bangsa dalam menghadapi industri kreatif. Selain itu, media-media analog tersebut juga memiliki peluang dalam industri kreatif sebagai produk yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media yang dapat membantu perkembangan fungsi otak kanan dari generasi *digital native* yang berdampak pada EQ. Namun hal tersebut masih merupakan sebuah simpulan awal yang dibutuhkan penelitian-penelitian lanjutan agar hasil yang didapatkan lebih valid dan pasti.

### 5. 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.

### **7. Pustaka**

- Ambar. (2017). Teori Media Klasik menurut Para Ahli. Retrieved from <https://pakarkomunikasi.com/teori-media-klasik>
- Karya, S. (2019). Industri Kreatif masih Potensial. Retrieved from <http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial>
- Prensky, B. M. (2001). Digital Natives , Digital Immigrants, 1–6. Retrieved from <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf>

