

Adaptasi Budaya Digital Pada Generasi Z Di Masa Pandemi (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Bekasi)

Chientya Annisa Rahman Putrie

Universitas Panca Sakti Bekasi chientya2725@gmail.com

Ikhwan

Universitas Mahaputra Muhammad Yamin dan ikhwangindo@gmail.com

Abstrak

Tujuan_ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adaptasi budaya digital generasi Z di masa pandemi. Pada penelitian ini untuk mendeskripsikan adaptasi budaya digital generasi Z di masa pandemi

Desain/Metode_ Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian secara deskriptif. Dalam memperoleh data penelitian digunakan teknik wawancara dan observasi. Untuk analisis data menggunakan teknik Miles and Huberman dan uji analisis data menggunakan Triangulasi Sumber. Subjek penelitian terdiri dari 3 Program Studi yang diambil perprodi 1 mahasiswa jadi total subjek 3 orang mahasiswa, untuk kriteria subjek dipilih berdasarkan dengan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan yang terdiri dari program studi pendidikan ekonomi, pendidikan bahasa inggris dan PGPAUD merupakan angkatan 2021 dan berkuliah di Universitas Panca Sakti Bekasi.

Temuan_ Hasil penelitian ini menunjukan bahwa bahwa selama datangnya pandemi mahasiswa mengalami syok menjalani perubahan pada lingkungan sekitar. Selain itu dalam adaptasi mahasiswa dapat disimpulkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses adaptasi budaya selama masa pandemi seperti, budaya digital dalam proses perkuliahan, media sosial sumber informasi dan komunikasi, delivery online sarana utama kebutuhan sehari-hari.

Implikasi_ Hasil penelitian ini adalah proses adaptasi yang dilakukan oleh generasi Z umumnya dilakukan secara bertahap.dengan adanya budaya digital saat ini generasi Z secara bertahap menguasinya. Tetapi, untuk dapat menguasai sepenuhnya perlu mempertimbangkan beberapa hal. Dengan adanya budaya digital ini generasi Z berpendapat sangat menguntungkan dirinya seperti dalam efektivitas waktu, kemudahan mobilitas, keamanan, keuntungan penggunaan, dan pembaharuan teknologi.

Originalitas_ Penelitian tentang pentingnya sebuah teknologi digital di jaman era sekarang ini seperti menambahnya sebuah informasi dan juga sebuah relasi sehingga mahasiswa jaman sekan akan memiliki pola pikir yang maju serta tidak akan mengalami yang namanya ketinggalan informasi, terutama banyak sekali manfaat dari teknologi digital ini, tetapi adapun dampaknya juga dari sebuah teknologi digital di zaman generasi Z seperti kasus penyimpangan dan penyalahgunaan sebuah teknologi digital.

Tipe Penelitian_ Studi Empiris

Kata Kunci : Generasi Z, Budaya Digital

I. Pendahuluan

Media semakin berkembang seiring berjalannya waktu, bisa dikatakan hingga saat ini sedang ada perubahan besar-besaran pada level evolusi media. Dengan adanya internet dan semakin maju perkembangan internet, membawa evolusi media berubah semakin tajam sehingga berdampak pada perubahan lingkungan sosial masyarakat. Menurut **Cahyono (2016)** dengan adanya media sosial perubahan pada hubungan sosial sebagai perubahan mengenai keseimbangan pada lembaga kemasyarakatan, yang mempengaruhi sistem sosial, nilai, dan pola perilaku dalam fraksi masyarakat. Adanya pandemi covid membawa perubahan yang signifikan pada penggunaan media digital. Budaya konvensional semakin lama semakin bergeser hingga menjadi budaya digital. Ditambah dengan datangnya pandemi dengan kebijakan lockdown secara mandiri selama masa pandemi, sehingga memanfaatkan lebih banyak media digital sebagai media utama kebutuhan sehari-hari.

Budaya digital merupakan budaya yang muncul dari berkembangnya teknologi. **Mochammad Azis Nasution (2021)**, memaparkan bahwa digital culture atau budaya digital menjadi pandangan yang bersumber dari penggunaan teknologi dan internet, melatih cara kita berinteraksi, berperilaku, berpikir dan berkomunikasi sebagai individu pada lingkup masyarakat. Budaya digital menuntut kita agar cepat memberikan respon saat melakukan komunikasi, penggunaan sticker atau emoticon bisa mempengaruhi jalannya percakapan selama berkomunikasi secara virtual. Hal ini dipengaruhi karena kita tidak bisa melakukan komunikasi secara langsung dengan bertatap muka, sehingga kita didesak melalui penggunaan emoticon sebagai sarana pengganti pengungkapan emosi dalam berkomunikasi secara virtual.

Budaya digital juga memproduksi istilah-istilah baru dalam kehidupan kita sehari-hari. Mulai dari istilah 'online class' sebagai pengganti istilah pembelajaran disekolah dalam dunia pendidikan, juga ada istilah 'webinar' sebagai pengganti seminar, adapun istilah 'google meet atau zoom meet' sebagai lingkup diskusi secara online berbasis aplikasi digital sebagai sarana utamanya. Karena adanya kebijakan pemerintah selama masa pandemi untuk menghindari kontak langsung dan menghimbau untuk melakukan isolasi secara mandiri, sehingga berbagai kegiatan harus dilakukan secara online.

Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh seiring dengan berkembangnya teknologi, generasi ini juga merupakan generasi yang haus akan akses informasi. Menurut, Rini dan Sukanti (2016) mahasiswa tergolong dalam generasi Z kurang menyukai sebuah proses, mayoritas dari mereka memiliki sifat kurang sabar dan lebih menyukai hal yang bersifat instan. Hal ini dapat di buktikan setelah pandemi terjadi. Sebuah kebiasaan yang selalu kita miliki sebelum fenomena pandemi terjadi, mulai dari hal-hal kecil seperti mandi sebelum berangkat untuk menghadiri perkuliahan atau membeli kebutuhan pokok di swalayan, bahkan membeli makanan di warung sudah tidak lagi dilakukan saat datangnya pandemi. Sejak pemberlakuan karantina secara mandiri dan pembelajaran secara daring membuat semua kegiatan dilakukan secara digital.

Pemanfaatan media digital sebagai sarana komunikasi selama masa pandemi mengalami banyak peningkatan, mulai banyak berbagai aplikasi yang membantu masyarakat meringankan pekerjaannya dan memuaskan berbagai kebutuhan masyarakat selama pandemi. Angka penggunaan internet selama masa pandemi juga meningkat secara signifikan. Survey menunjukkan jumlah penggunaan internet di Indonesia naik sebanyak 8,9% dari 171,2 juta pengguna pada tahun 2018 menjadi 196,7 juta pengguna per kuartal II pada tahun 2020 (katadata, 2020). Mayoritas kenaikan penggunaan internet ini memanfaatkan media digital untuk mengakses berbagai media sosial sebagai aplikasi percakapan dan hiburan. Dampak dari pandemi membawa perubahan yang signifikan pada generasi Z di kalangan mahasiswa, termasuk dalam konsumsi media digital mereka selama pandemi.

Akibat pandemic covid membuat banyak perubahan baru pada konsumsi media digital generasi Z. Sebuah kebiasaan-kebiasaan lama yang biasa dilakukan secara langsung sebelum pandemi, kian lama semakin tergantikan dengan kebiasaan baru yang dihadirkan budaya baru yaitu budaya digital selama masa pandemi. Adaptasi budaya digital yang merupakan budaya baru tidak bisa diterima secara begitu saja. Dikarenakan, penerimaan budaya baru bergantung pada kesiapan individu masing-

masing dalam menerima dan mengalami perubahan sosial pada lingkungannya. Adaptasi budaya menurut Gudykunst dan Kim (dalam Utami, 2015) adalah proses interaktif yang berkembang melalui kegiatan komunikasi individu pendatang dengan lingkungan sosial budaya barunya. Adaptasi budaya terjadi karena adanya penyesuaian antara pola komunikasi pendatang dengan masyarakat setempat. Berdasarkan masalah tersebut diatas, timbullah ketertarikan peneliti untuk menggali lebih dalam dengan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui proses adaptasi budaya digital generasi Z selama masa pandemi. Pada penelitian ini subjek yang dipilih peneliti adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Bekasi.

II. Kajian Teori Perubahan Sikap dan Kebiasaan

Perubahan tentang sikap dan perilaku membagikan kejelasan tentang bagaimana sikap dapat terwujud dan berubah seiring berjalannya waktu melalui proses panjang dan dengan cara apa sikap tersebut dapat memberikan efek atau dapat mengubah perilaku seseorang dalam prosesnya. Perubahan ini memberikan fakta sesungguhnya individu sedang mengalami keterasingan atau ketidaknyamanan pada diri saat individu dihadapkan pada informasi baru atau informasi yang bertentangan dengan prinsip dan keyakinan individu tersebut. Dalam keadaan ketidaknyamanan itu disebut disonansi yang mempunyai arti ketidakcocokan atau ketidaksesuaian. Sejak masa pandemi generasi Z dihadapkan dalam situasi yang tidak terduga, mahasiswa yang mempunyai kebiasaan menghadiri kelas secara tatap muka mendadak harus dihadapkan dengan menghadiri kelas secara online sesuai kebijakan membuat beberapa individu mengalami ketidaknyamanan dalam perubahan mendadak tersebut.

Menurut **Festinger (dalam Akbar, 2016)** menjelaskan sesungguhnya dissonance (ketidakseimbangan) berlangsung dalam diri manusia ditemukan dua elemen kognisi yang saling bertentangan. Hal itu merupakan pengetahuan, pendapat, atau keyakinan. Apabila seseorang sedang menghadapi sebuah stimulus, kemudian dapat menyebabkan perubahan pendapat atau keyakinan berbeda pada diri seseorang tersebut. **Notoadmojo (dalam Akbar, 2016)** menjelaskan bahwa dengan penyesuaian diri ini maka akan terjadi keseimbangan kembali, dan keberhasilan yang ditujukan dengan tercapainya keseimbangan tersebut membuktikan bahwa adanya perubahan sikap yang pada akhirnya merubah perilaku seseorang tersebut.

Budaya digital jelas membawa efek pada perubahan sikap dan kebiasaan generasi Z. Terutama dalam penggunaan internet dan media sosial. Internet hadir sebagai budaya digital dikarenakan efek dari kebutuhan manusia yang ingin memiliki sumber informasi yang luas dan dapat dijangkau dengan mudah tanpa melalui banyak hambatan dalam menggunakannya. Sosial media merupakan salah satu media baru dalam budaya digital yang memiliki faktor penting dalam perubahan sosial generasi Z. Media sosial berperan sebagai etalase dan perwajahan individu dalam melakukan interaksi secara virtual selama masa pandemi. Media sosial hadir dalam fitur aplikasi yang berbasis penyedia berbagai jasa layanan dan informasi konsumtif untuk generasi Z. Aplikasi tersebut bisa merupakan berbagai hal seperti; Youtube, Instagram, TikTok, Gojek, Shopee, WhatsApp, dll. Aplikasi tersebut merupakan konvergensi atas adanya budaya digital dan selalu bertumbuh seiringan dengan perkembangan media digital pula.

Dari pemaparan dua substansi antara internet dan media sosial yang timbul dari budaya digital ternyata sangat berkesinambungan dalam proses perubahan sikap dan kebiasaan generasi Z. Hal tersebut menyebabkan dampak ketergantungan bagi generasi Z, karena penggunaan media baru memiliki dampak secara langsung kepada penggunanya. Hal-hal yang biasanya mereka lakukan secara manual sekarang bisa mereka lakukan dengan bantuan teknologi internet. Contoh yang paling terlihat pada generasi Z saat bergantung pada internet waktu pandemi berlangsung adalah dimana mereka mengakses sebuah situs pada layanan media digital, mereka bisa mengarungi situs itu selama berjam-jam hingga mereka puas dengan informasi yang mereka cari. Menurut **Elizabeth (dalam Rini dan Sukanti, 2016)** generasi Z kurang menyukai sebuah proses, mayoritas dari mereka memiliki sifat

kurang sabar dan lebih menyukai hal-hal yang bersifat instan. Daripada mencari informasi melalui buku atau majalah cetak mereka lebih baik mencari informasi dengan mengarungi internet melalui media digital. Kesiapan dalam diri generasi Z untuk menerima media baru juga perlu dipertimbangkan, agar mengurangi dampak negatif atas hadirnya budaya baru yang akan mempengaruhi masing-masing individu.

Generasi Z

Tabel. 1
Lintas Generasi

Generasi X	Generasi Y	Generasi Z
Lahir Tahun 1960-1980	Lahir Tahun 1980-1995	Lahir Tahun 1995-2010

Menurut klasifikasi berdasar tahun kelahiran, generasi X merupakan generasi yang memiliki tahun kelahiran dalam kurun waktu tahun 1960 sampai dengan tahun 1980, generasi Y lahir pada kurun waktu tahun 1980 sampai dengan tahun 1995, dan mereka yang lahir pada tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 merupakan generasi Z. Di dalam penelitian ini lebih mengerucut pada generasi Z. Generasi Z mempunyai beberapa kesamaan dengan generasi Y, tetapi perbedaan generasi Z mampu untuk mengaplikasikan dan menjalankan semua kegiatan mereka dalam satu waktu (multitasking). Kegiatan yang dilakukan oleh generasi Z mayoritas berkaitan dengan media digital juga dunia virtual. Karena semenjak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan hidup berdampingan dengan proses kemajuan teknologi dan alat digital canggih secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian generasi ini. The Harris Pool (dalam Hastini et, al., 2020) melakukan riset kepada dua generasi berbeda, sebanyak 2.587 informan menunjukkan penggunaan data secara online pada kurun waktu satu minggu yang dilakukan oleh generasi Z dan Y. Hasilnya adalah generasi Z cenderung lebih memilih aplikasi digital untuk digunakan sebagai bahan belajar, sedangkan generasi Y lebih memilih buku cetak sebagai pembelajaran.

Generasi Z terpapar media melalui internet terhitung cukup berlebihan dibanding rutinitas lain selain istirahat atau tidur. Ketergantungan mereka terhadap media digital untuk memperoleh wawasan atau informasi baru yang disediakan oleh gadget mereka terlampau tinggi, tetapi mereka masih cukup kurang untuk dapat mengkritisi valid atau tidaknya informasi yang diterima dari beragam media tersebut. Bagi generasi Z teknologi dan informasi adalah satu hal yang penting bagi keseharian mereka, hal tersebut dikarenakan mereka lahir dalam generasi sewaktu akses terhadap informasi terutama internet sudah menjadi budaya global yang membuat keadaan tersebut ikut andil dan berpengaruh mengenai pandangan, nilai, dan tujuan hidup para generasi Z.

Sebagai generasi yang tumbuh seiring berkembangnya teknologi, generasi Z memiliki ketergantungan atas memanfaatkan teknologi. Contohnya, generasi Z lebih suka mencari wawasan informasi melalui internet atau media sosial, dibandingkan dengan membaca berita cetak seperti koran atau majalah. Teknologi juga memberikan dampak sosial pada generasi Z sebagai generasi yang memiliki gaya hidup konsumtif pada media digital.

Menurut **Akhmad Sudrajat (dalam, Rini dan Sukanti, 2016)** generasi Z memiliki karakteristik dan perilaku kepribadian yang berbeda dari generasi sebelumnya, diantaranya:

a. Fasih Teknologi

Biasa disebut dengan generasi digital, generasi Z mempunyai kemahiran dan kebiasaan dalam penggunaan teknologi informasi dan berbagai aplikasi digital yang ada di dalam gadget atau laptop mereka. Generasi ini dapat mengakses beragam informasi secara praktis dan cepat demi kepentingan dalam keseharian juga dalam dunia pendidikan mereka.

b. Sosial

Generasi Z memiliki kecenderungan untuk berkomunikasi dengan lawan bicaranya dalam durasi yang cukup lama dan berinteraksi lebih banyak pada orang di berbagai kalangan. Seperti

berkomunikasi dengan teman sebaya melalui jejaring sosial seperti; whatsapp, facebook, instagram, twitter, dan lainnya. Melalui media digital tersebut generasi Z dapat mengekspresikan diri tentang apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dialami secara spontan.

c. **Multitasking**

Generasi ini sudah memiliki kebiasaan dengan berbagai aktivitas yang dilakukan secara satu waktu yang bersamaan. Mereka dapat membaca, menonton, berbicara, dan mendengarkan musik di waktu yang bersamaan. Generasi Z kurang menyukai sebuah proses, karena mereka memiliki sifat yang kurang sabar dan mayoritas dari mereka lebih menyukai berbagai hal yang bersifat cepat dan instan dalam segala aspek kehidupannya.

III. Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum dan khusus bertujuan untuk mendeskripsikan adaptasi budaya digital generasi Z di masa pandemi. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian secara deskriptif kualitatif. Dalam penelitian deskriptif, peneliti akan berusaha mendapatkan data secara nyata sesuai dengan apa yang terjadi selama dilapangan lalu di deskripsikan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan tanpa sangkut paut variabel-variabel lainnya. Dalam memperoleh data penelitian digunakan teknik wawancara dan observasi. Untuk analisis data menggunakan teknik Miles and Huberman dan uji analisis data menggunakan Triangulasi Sumber. Subjek penelitian terdiri dari 3 Program Studi yang diambil perprodi 1 mahasiswa jadi total subjek 3 orang mahasiswa, untuk kriteria subjek dipilih berdasarkan dengan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan yang terdiri dari program studi pendidikan ekonomi, pendidikan bahasa inggris dan PGPAUD merupakan angkatan 2021 dan berkuliah di Universitas Panca Sakti Bekasi.

IV. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian tentang pentingnya sebuah teknologi digital di jaman era sekarang ini seperti menambahnya sebuah informasi dan juga sebuah relasi sehingga mahasiswa jaman sekarang akan memiliki pola pikir yang maju serta tidak akan mengalami yang namanya ketinggalan informasi, terutama banyak sekali manfaat dari teknologi digital ini, tetapi adapun dampaknya juga dari sebuah teknologi digital di zaman generasi Z seperti kasus penyimpangan dan penyalahgunaan sebuah teknologi digital.

Percepatan digitalisasi era dalam polarisasi kehidupan bermasyarakat yang sebagian masih awam akan teknologi maupun perihal digitisasi kehidupan. Hal itu dapat kita jumpai pada generasi sebelum generasi Z. Percepatan tersebut harus adalah upaya adaptasi masyarakat dalam kondisi Covid yang serba terbatas dalam beraktifitas. Pasca covid tetap berlanjut pada percepatan digitalisasi hal itu dapat kita jumpai pada generasi Z yang kedepannya akan berlanjut ke generasi Alfa.

Secara History hadirnya Generasi Z menurut (William Strauss, US) terlebih dahulu generasi Baby Boomers, X dan Y dimana generasi ini hadir tahun 1945-1993 setelah itu Generasi Z hadir pada tahun 1994-2000 dimana karakteristik berbeda dengan generasi sebelumnya dari segi traits, budaya, karakter dan polarisasi kehidupan. Hal tersebut dapat dilihat pada perilaku generasi sebelumnya lebih kepada tradisional dan konvensional dibanding generasi Z lebih modernis dan bersentuhan langsung dengan era digitalisasi.

Dalam buku **Stephan P. Robbin (2011)** Organizational Behavior bahwa perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh budaya dan lingkungannya. Sehingga dapat kita lihat pada mayoritas aktivitas generasi Z sekarang yang lebih condong pada modernisasi kehidupan, oportunistis, apatis dan hedonis. Dampak pada perilaku tersebut dapat mengancam identitas perilaku dan budaya dalam berbangsa dan bernegara di Indonesia.

Secara empirik dapat kita jumpai secara pada lingkungan sekitar dimana mayoritas generasi Z yang awam akan edukasi tentang penggunaan media platform digital seperti Facebook, Instagram, Youtube, Twitter dan media platform digital lainnya. Penggunaan media platform digital yang tidak bijak

dapat merubah image personal pengguna sosial. Kurangnya edukasi dari orang tua dalam mendidik karakter maupun penekakan pemerintah memfilterisasi tampilan-tampilan konten yang tidak edukatif.

Percepatan digitalisasi pasca covid membuat penggiat media sosial agar bijak, cerdas dan analitis dalam mengkonsumsi konten video baik itu film, post cash. Karna sebagian tanyangan-tanyangan yang ditampilkan saat ini mengandung unsur isu sara' pengalihan isu dan framing politik. Pengguna media sosial yang awam akan berdampak pada perubahan perilaku dan luntarnya trust terhadap kebijakan publik dalam terjadinya krisis identitas dalam berbangsa.

Perlunya edukasi baik pendidikan formal maupun non formal. Pentingnya edukasi bagi generasi Z yang awam dalam menggunakan flatfom media sosial sangat penting dalam menyelamatkan generasi Z, apalagi kedepannya akan memasuki generasi Alfa dimana secara prilaku mungkin lebih modern. Sehingga perlunya edukasi dalam mencerdaskan generasi. Mencerdaskan generasi sama halnya dengan menyelamatkan masa depan bangsa Indonesia.

V. Penutup

Proses adaptasi yang dilakukan oleh generasi Z umumnya dilakukan secara bertahap.dengan adanya budaya digital saat ini generasi Z secara bertahap menguasinya. Tetapi, untuk dapat menguasai sepenuhnya perlu mempertimbangkan beberapa hal. Dengan adanya budaya digital ini generasi Z berpendapat sangat menguntungkan dirinya seperti dalam efektivitas waktu, kemudahan mobilitas, keamanan, keuntungan penggunaan, dan pembaharuan teknologi.

Maka saran peneliti agar kepada mahasiswa memanfaatkan teknologi saat ini sesuai dengan keperluan dan memfilterisasi informasi yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat pada semua generasi.

Daftar Pustaka

- Bayu, D. J. (2020, 11 11). Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-penggunainternet-di-indonesia-capai-1967-juta>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal PUBLICIANA*, 9(1), 140-156.
- Effendy, O. (2009). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, W. (2012). Pengaruh Media Massa Terhadap Perubahan Sosial Budaya dan Modernisasi dalam Pembangunan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4), 83-96.
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Millenial Dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6(2), 240-249.
- L, H., R, F., & H, L. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1), 12-28.
- Lidwina, A. (2021, 6 2). Belanja di E-Commerce, Transaksi Paling Banyak Dilakukan Anak Muda. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/02/belanja-di-ecommerce-transaksi-paling-banyak-dilakukan-anak-muda>
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2015). *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kontan. (2021, 6 23). Peran Penting Manusia Sebagai Aktor Perubahan Budaya Di Era Digital. Retrieved from Kilas Kementerian: <https://kilaskementerian.kontan.co.id/news/peran-penting-manusia-sebagaiaktor-perubahan-budaya-di-era-digital>
- Putra, Y. (2016). THEORITICAL REVIEW: TEORI PERBEDAAN GENERASI. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 9(2), 123-134.
- Rini, D. P., & Sukanti. (2016). Pengaruh Karakter Generasi Z dan Peran Guru dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(5), 1-16.

- Setiadi, E. M., H, K. A., & Effendi, R. (2012). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Jakarta: Kencana.
- Simbolong, B. (2018). Pengaruh Budaya Digital Terhadap Minat Travelling. Jurnal Darma Agung, 26(1), 448-459.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S. (2015). Teori-teori Adaptasi Antar Budaya. Jurnal Komunikasi, 7(2), 180- 197.
- Zikri, N. (2017). Komunikasi Budaya Digital. Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi, 1(1), 183-193.