

# RESPON RUANG GENERASI MILENIAL DALAM MELAKUKAN AKTIVITASNYA AKIBAT PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI

Dwi Sulistyawati<sup>1)</sup>, Imam Santosa<sup>2)</sup>, Deddy Wahyudi<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>ISRD, Institut Teknologi Bandung  
Soeli1988@gmail.com

<sup>2)</sup>ISRD, Institut Teknologi Bandung  
Imamz@fsrd.itb.ac.id

<sup>3)</sup>ISRD, Institut Teknologi Bandung  
Deddywahyudi@yahoo.com

## ABSTRACT

*Space is a means both real and imaginary. Humans need a container in the form of space in carrying out their daily activities. Due to the rapid development of Information Technology (IT), many human activities are facilitated by using the tools of the Information Technology (IT), which can affect the user's response to the space they inhabit. One form of development of Information Technology (IT), is marked by the development of gadget devices. Millennial generation is a generation that has a high dependency with this gadget. The high dependence on gadgets is due to the ease of all needs in living their daily lives so that they become faster, practical and efficient. This research has the background of the phenomenon described as analyzed data and then is formulated in the form of a visualization of the response of millennial generation in carrying out their activities due to the influence of Information Technology (IT).*

**Keywords:** space, millennial generation, information technology.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat membawa dampak yang cukup signifikan dalam beberapa faktor kehidupan, termasuk pengaruhnya pada generasi milenial dalam merespon ruang. Generasi milenial adalah generasi yang sudah terikat pada perangkat gadget dalam menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari dari bangun tidur hingga tidur kembali. Gadget sebagai salah satu alat komunikasi yang hadir dalam perkembangan teknologi informasi ini semakin lama semakin dilengkapi oleh berbagai aplikasi yang memudahkan manusia untuk mendapatkan berbagai macam kebutuhan. Hal tersebut membuat si pemakai gadget khususnya generasi milenial semakin lama semakin ketergantungan sehingga sebagian waktunya dihabiskan melalui perangkat tersebut. Akibat ketergantungannya dengan perangkat gadget dengan berbagai aplikasinya itu membuat generasi milenial semakin menjauh ketika merespon aktivitas di ruang nyata.

## II. KAJIAN LITERATUR

Ruang merupakan elemen yang cukup penting dalam wadah kehidupan manusia. Secara harafiah, ruang (*space*) berasal dari Bahasa latin, yaitu *spa-*

*tium* yang berarti ruangan atau luas (*extent*). Dalam Bahasa Yunani dapat diartikan sebagai tempat (*topos*) atau lokasi (*choros*) yaitu ruang yang memiliki ekspresi kualitas tiga dimensi (3D). Menurut Aristoteles, ruang adalah suatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, (*enclosure*) yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah.

Ruang sebagai wilayah tiga dimensi (3D) merupakan wadah peristiwa berada. Ruang memiliki posisi serta arah yang relatif, terutama bila suatu bagian dari wilayah tersebut dirancang sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia, baik aktivitas untuk kebutuhan fisik maupun emosi manusia. Ruang dapat diartikan sebagai wadah berekspresi dari pengguna karena ruang merupakan tempat yang berkaitan dengan visualisasi dan emosional penghuni ruang tersebut.

Teknologi Informasi (TI) atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *Information Technology* (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi.

Pengertian Teknologi Informasi (IT) menurut para ahli:

1. Haag dan Keen (1996): pengertian Teknologi Informasi menurut Haag dan Keen bahwa Teknologi Informasi (TI) adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang ber-hubungan dengan pemrosesan informasi.
2. Oxford English Dictionary (OED): Teknologi Informasi (TI) adalah *Hardware* dan *Software* dan bisa termasuk didalamnya jaringan dan telekomunikasi yang biasanya dalam konteks bisnis dan usaha.
3. Williams dan Sawyer (2003): menurut William dan Sawyer, bahwa pengertian Teknologi Informasi (TI) adalah yang menggabungkan komputasi (*computer*) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.
4. Martin (1999): menurut Martin, Teknologi Informasi (TI) merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi menyebarkan informasi untuk mengirim atau menyebarkan.
3. Media Hiburan  
Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *ipod* untuk mendengarkan musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.
4. Gaya Hidup  
Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Jadi, boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya
5. Menambah Wawasan  
Dari beberapa fungsi gadget yang disebutkan di atas maka hal tersebut akan membuat para pengguna gadget akan semakin bertambah wawasannya.

Berikut beberapa jenis gadget yang banyak digunakan:

Salah satu perangkat Teknologi Informasi diantaranya adalah Gadget. Gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. dalam penggunaannya. Gadget juga merupakan salah satu bagian dari perkembangan Teknologi Informasi yang selalu diperbaharui dan diperanggih yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah, praktis dan efisien.

Pada dasarnya gadget berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget semakin berkembang dan bertambah canggih seiring perkembangan Teknologi Informasi, adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

#### 1. Media Komunikasi

Fungsi Gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smartwatch*, dan lainnya.

#### 2. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

#### 1. Handphone

*Handphone* merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis *handphone* yang sangat populer saat ini yaitu *smartphone* dengan menggunakan beberapa *operating system* seperti *ios*, *Android*, dan *windowsphone*.

#### 2. Laptop/Komputer

Komputer dan laptop merupakan jenis gadget lainnya yang juga sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan perating sistem agar dapat berjalan, seperti; *windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya.

#### 3. Tablet dan Ipad

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari *handphone*. Dengan ukuran layar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

#### 4. Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk dalam katagori gadget. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video

#### 5. Headset/Headphone

*Headset* atau *headphone* merupakan gadget yang sering digunakan untuk mendengar musik dengan jelas. Dengan bantuan gadget ini, pengguna dapat menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa mengganggu orang lain.

## 6. Virtual Reality

Sebuah perangkat digital yang bermanfaat dan berguna memberikan pengalaman lingkungan virtual kepada manusia. Fungsi dan kegunaan pertama dari *Virtual reality* adalah untuk keperluan di bidang media dan hiburan, tapi lambat laun merambah ke bidang medis kedokteran (mendeskripsikan /simulasi tentang bentuk anatomi tubuh manusia), Militer (simulasi perang), Transportasi (simulasi pesawat komersial dan pesawat tempur), Teknik dan otomotif (mendesain mobil), Bidang ekonomi (promosi barang pajangan/*display*) yang semakin kelihatan nyata dan akan menjadi idaman, karena dapat merasakan sensasi realita yang berbeda dan benar-benar hidup.

Tabel 1. Kebutuhan

Kategori	Kebutuhan	Fasilitas
Jasmani	Pangan	Go-food, Grab-food
	Sandang	Shooping on-line
	Papan Kebersihan	Shooping on-line Go-Clean
	kesehatan dll	Go-massage, VR
Rohani	Sosialisasi	Med-Sos
	Pendidikan Kesehatan	Google pinteres
	Hobi Pekerjaan	You-tube Aplikasi support
	dll	dll

Sumber: Sulistyawati, 2019

### III. METODE PENELITIAN

Pendekatan metode yang digunakan adalah pendekatan feno-menologi, yaitu pengamatan pada realita yang terjadi pada masyarakat kini khususnya respon generasi milenial dalam melakukan aktivitasnya akibat dampak Teknologi Informasi. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dipergunakan sebagai data untuk membuat sebuah gambaran deskripsi sekaligus dibuat sebagai konsep ilustrasi atas fenomena tersebut.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon generasi milenial terkait pada ruang tidak terlepas kaitannya dengan bagaimana generasi milenial tersebut beraktivitas dan berperilaku. Generasi milenial yang ditandai sebagai generasi gadget menunjukkan bahwa sebagian besar waktunya sangat tergantung kepada perangkat elektronik yang merupakan sebagai bagian dari perkembangan perangkat Teknologi Informasi masa kini. Semua kebutuhan manusia saat ini sebagian besar sudah mulai difasilitasi oleh perangkat gadget tersebut, baik kebutuhan yang sifatnya:

1. Jasmani berkaitan dengan material  
Kebutuhan yang berkaitan dengan badan/ fisik manusia seperti makanan, minuman, pakaian dan benda-benda lain
2. Rohani berkaitan dengan immaterial  
Kebutuhan yang berkaitan dengan benda yang tak berwujud, seperti hiburan, spiritual, kesehatan, Pendidikan dan lain sebagainya.

Tabel di atas menunjukkan gambaran bahwa kebutuhan manusia sudah banyak dimudahkan dan difasilitasi dengan perangkat gadget. Hal ini membuat masyarakat ketergantungan akan perangkat teknologi informasi tersebut terutama untuk generasi milenial. Ketika masyarakat sudah ketergantungan dengan perangkat tersebut, maka akan terjadi perubahan akan aktivitas perilaku yang juga akan mengakibatkan dampak respon terhadap ruang nyata dan fasilitasnya.

Fasilitas yang ditawarkan dalam perangkat gadget tersebut adalah berupa aplikasi-aplikasi yang dapat di akses/di download. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat memberikan solusi kemudahan generasi milenial tersebut dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam kehidupan sehari-harinya.

Aktivitas realita yang tergantikan oleh perangkat gadget dengan berbagai aplikasinya itu diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Realita & Aplikasi Gadget

Realita	Aplikasi Gadget
Belanja di pusat perbelanjaan dari sandang, pangan dan papan	Buka lapak, Shopie, Toko Pedia, dll
Masak makanan	Go-food
Makan di resto	Grab-food
Mencari berita	e-news
Mencari referensi	Google,e-book, pinteres,
Bersosialisasi	Whatsup, facebook, yahoo, gmail, line, tweeter, linked-in, dll
Hobi, nonton TV, dengar musik	You-tube, streaming
Pembayaran cash	Ovo, e-money, go-pay dll
Transportasi umum	Go-car, Go-jek, Grab,dll

Sumber: Sulistyawati, 2019

Aktivitas realita pada generasi milenial yang beralih ke aktivitas virtual akan memberikan dampak yang cukup kuat terhadap perilaku dan pada ruang nyata nya juga. Ketika generasi milenial memanfaatkan ruang nyata saat melakukan aktivitas maka jangkauan yang ada hanya sebatas pada apa yang ada terjangkau dan tersentuh oleh semua pancaindra didalam ruang nyata dengan fasilitas sebagai wadah aktifitasnya.

Ketika generasi milenial memanfaatkan ruang virtual sebagai bagian dari aktivitasnya, maka secara otomatis mengurangi aktivitas realitanya. Daya Tarik yang luar biasa dalam melakukan aktivitas pada ruang virtual (*gadget*) adalah selain mudah praktis dan efisien, juga karena hanya dengan sebatas memandang perangkat *gadget* saja, bisa mendapatkan jangkauan sangat luas dan hampir tak terbatas, ini karena terhubung dengan jaringan internet yang bisa menjelajah keseluruhan pelosok dunia dalam berbagai faktor. Hal ini bisa membuat dampak perilaku bagi generasi milenial memiliki budaya merunduk dan bergerak dalam diam, karena tenggelam dalam keasyikan.

Akibat budaya merunduk dan bergerak dalam diam tersebut dapat berdampak pada kurangnya hubungan sosialisasi secara nyata terhadap sesama manusia. Terkadang nilai fungsi ruang itu sendiri akan menjadi berkurang artinya ketika semua aktivitas itu sudah tergantikan pada ruang virtual, karena respon pengguna (generasi milenial) pada ruang nyata juga berkurang.



Gambar 1. *Reality to Virtual Space*

Ketika Generasi Milenial berada pada ruang nyata, tentu saja dia sedang berada pada pandangan pada sebatas ruang dengan fasilitas yang sudah tertsetting. Keberadaan ruang visual di mana pandangan ruang nyata dan ruang tidak nyata (virtual) itu tanpa sadar dilakukan oleh para pengguna (generasi milenial) secara bersamaan, dan yang mengakibatkan perubahan respon pada fungsi dari fasilitas dan ruang nyata nya, sehingga makna ruang nyata menjadi kosong, lenyap terbawa udara (internet).



Bagan 1

Karya hasil penggambaran atas respon ruang pada generasi milenial dalam melakukan aktivitasnya akibat pengaruh Teknologi Informasi (TI) berdasarkan pembahasan di atas adalah sebagai berikut:

## V. KESIMPULAN

Hasil pembahasan di atas disimpulkan bahwa:

1. Dampak kemajuan Teknologi Informasi menghasilkan semakin bertambah canggihnya perangkat gadget dan berbagai macam bentuk aplikasi-aplikasi yang mudah untuk di download, dengan bertambah canggihnya gadget maka menyebabkan aktivitas yang dilakukan manusia semakin mudah praktis dan efisien. Ketika aktivitas manusia semakin mudah, praktis dan efisien maka menimbulkan perubahan respon pada ruang nyata.
2. Ruang nyata yang sudah dirancang sedemikian rupa dengan berbagai fasilitasnya untuk mawadahi aktivitas manusia, ternyata pada kenyataannya banyak yang tidak dimanfaatkan secara maksimal, dan menyebabkan fungsi dan makna ruang itu berangsur lenyap.

**DAFTAR PUSTAKA**

Carmona Matthew (2003), *Public Place Urban Space*,  
Architectural Press; Oxford

"*Information Technology*", Oxford English Dictionary  
(edisi ke-2), Oxford University Press, 1989

Paul-Alan Johnson (1994), *The Theory of Architecture, Concepts Themes & Practices*", John  
Wiley & Sons, Inc

Strauss, William; Howe, Neil (2000), *Millennials Rising: The Next Great Generation*, Cartoons  
by R.J. Matson

Williams/Sawyer(2007),*Using Information Technology*  
terjemahan Indonesia, Penerbit ANDI, ISBN  
979-763-817-0

