

Karakter Visual Sebagai Cerminan Konsep Diri Anak Generasi Z
(Self Concept of Generation Z Kids in Visual Character)

Ibnu A'jaba Alifiryan, dan Rizki Taufik Rakhman

**Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka,
RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
13220, Indonesia**

E-mail : iafiryan@gmail.com

Abstrak

Konsep diri menjadi isu yang sudah sejak lama dibahas, bagaimana konsep diri terbentuk serta apa saja yang menjadi faktor pembentuknya, sosial, budaya, serta teknologi turut mempengaruhi pembentukan konsep diri. Seiring berkembangnya zaman hal seperti kehidupan sosial dan budaya serta teknologi terus berkembang, perkembangan ini pada akhirnya mempengaruhi pembentukan konsep diri bagi mereka yang hidup pada zaman tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memahami konsep diri dari sudut pandang anak generasi Z yang tumbuh seiring berkembangnya kehidupan sosial budaya, serta teknologi melalui perancangan karakter visual. Penelitian dilakukan dengan melibatkan satu narasumber sebagai anak dari generasi Z, menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, penelitian ini menghasilkan penemuan bahwa anak muda generasi Z mampu mendeskripsikan konsep diri melalui perancangan karakter visual yang dilakukannya, perancangan karakter visual yang dilakukan seringkali berkaitan dan bersifat cerminan atas konsep diri mereka.

Kata kunci: Konsep diri, Karakter, Generasi Z

Abstract

Self-concept becomes an issue that has long been discussed, how self-concept is formed and what constitutes its forming factors, social, cultural and technological also influence the formation of self-concept. As the development of the age of things such as social and cultural life and technology continues to develop, this development ultimately affects the formation of self-concept for those who live in that era. This research was conducted with the aim of understanding self concepts from the point of view of Z generation children who lives in social, culture, and technologies development through designing visual characters. Research carried out by involving one speaker as a sample from generation Z, using interview methods, this study resulted in the discovery that young generation Z is able to describe self-concept through the design of visual characters it does, the design of visual characters is often related and reflective of their self-concept

Keywords: *Self-concept, Character, Generation Z*

PENDAHULUAN

Konsep diri menjadi isu yang cukup sering dibahas oleh banyak peneliti sejak dulu hingga saat ini. Seberapa dalam suatu individu memahami dirinya dapat mempengaruhi tindakan dalam mengelola informasi dan memecahkan masalah. Pemahaman – pemahaman ini kemudian membentuk suatu penilaian kualitas personal, gambaran mengenai apa dan siapa dirinya disebut sebagai konsep diri. Konsep diri merupakan keyakinan individu mengenai dirinya, meliputi atribut diri, apa dan siapa diri tersebut. (Baumeister, 2005). Konsep diri dapat terbentuk melalui persepsi dan refleksi diri, serta perbandingan sosial. konsep diri dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, faktor internal, meliputi: emosi, motivasi, intelegensi, dan penampilan fisik, sementara itu faktor eksternal, meliputi: lingkungan sosial dan keluarga, kebudayaan, serta peran pendidik. (Hurlock E. , 1999).

Perbedaan lingkungan sosial dan budaya turut mempengaruhi pembentukan konsep diri, lantas bagaimana dengan mereka yang tumbuh dan berkembang di era teknologi sekarang ini.

Generasi Z disebut juga sebagai *iGeneration* atau generasi internet, generasi ini tumbuh dan berkembang bersama dengan internet, segala yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya, keakrabannya dengan teknologi sejak kecil turut mempengaruhi karakter maupun kepribadian dari generasi ini, hasil penelitian (Bencsik & Machova, 2016) menunjukkan perbedaan karakteristik yang signifikan antara generasi Z dengan generasi lainnya, salah satu faktor utama yang membedakan ialah hal yang menjadi bagian dari kehidupannya, tumbuh dan berkembang bersama informasi dan teknologi sudah merupakan hal yang biasa bagi generasi ini, sehingga hal tersebut akan berpengaruh pada nilai, pandangan, dan tujuan hidup mereka.

Dekatnya kehidupan mereka dengan teknologi memudahkan mereka untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan, hiburan seperti komik, film animasi, dan buku cerita mengandung berbagai macam karakter yang menarik dapat dengan mudah dijumpai. Tak sedikit pula yang menjadikan karakter fiktif dari berbagai cerita tersebut sebagai idolanya. Kesamaan nilai – nilai serta sifat dari karakter dengan konsep diri suatu individu sering menjadi alasan karakter tersebut disukai.

Melalui penelitian ini peneliti mencoba menemukan ada tidaknya keterkaitan konsep diri anak generasi Z dengan karakter fiktif yang akan dibuat, penelitian dilakukan di Jakarta Selatan pada 28 April 2019 dengan melibatkan satu narasumber sebagai anak muda generasi Z, penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara. Konsep diri menunjukkan sejauh mana seorang individu mengenal apa dan siapa dirinya, bagi mereka yang tumbuh dan berkembang bersama dengan teknologi, generasi Z mengalami kebudayaan dan lingkungan sosial yang berbeda dengan generasi sebelumnya, maka dari itu konsep diri mereka juga akan berbeda. Karakter fiktif dibuat dengan memperhatikan beberapa ciri seperti tampilan fisik, sifat, serta latar belakang, yang juga berkaitan erat dengan konsep diri.

KAJIAN TEORI

Konsep Diri

Konsep diri merupakan asumsi mengenai diri sendiri secara keseluruhan termasuk pendapat mengenai diri sendiri, pandangan tentang dirinya di mata orang lain, serta pendapatnya tentang hal yang dapat dicapainya. (Burns, 1993). Konsep diri merupakan keyakinan individu mengenai dirinya meliputi apa, dan siapa diri tersebut. (Baumeister, 2005). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan asumsi dari individu mengenai apa dan siapa dirinya, juga gambaran dirinya di mata orang lain yang diperoleh melalui persepsi, dan refleksi diri serta perbandingan sosial.

Konsep diri terbentuk karena adanya perbandingan sosial, perbandingan ini kemudian membedakan antara aku dengan yang bukan aku. Konsep diri terbentuk berdasarkan perbandingan sosial individu, maksudnya individu membandingkan diri dengan orang yang dianggap penting dan menggunakan informasi tersebut untuk membangun konsep diri. (Wyse, 2009)

Konsep diri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor internal, meliputi motivasi dan emosi, intelegensi, kompetensi personal, status kesehatan, dan penampilan fisik, sementara itu faktor eksternal, meliputi: lingkungan keluarga, kebudayaan, pendidik, dan sosial. (Hurlock E. , 1999)

Konsep diri mencakup beberapa dimensi yang terkandung dalam konsep diri, yaitu: dimensi pengetahuan, dimensi harapan, dan dimensi penilaian. (Calhoun & Acocella, 1990). Dimensi pengetahuan ialah tentang apa yang seorang individu ketahui mengenai dirinya sendiri, mencakup: usia, jenis kelamin, suku, pekerjaan, dan lainnya. Faktor tersebut menempatkan suatu individu ke dalam kelompok sosial, seperti kelompok usia, dan sebagainya. Dimensi harapan merupakan suatu pandangan lain tentang kemungkinan diri menjadi apa, artinya individu tersebut

memiliki pengharapan bagi dirinya sendiri yang merupakan diri ideal. Dimensi penilaian ialah penilaian terhadap diri sendiri.

Generasi Z

Generasi merupakan suatu konstruksi sosial dimana di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur, dan pengalaman historis sama, (Mannheim, 1952). Dengan kata lain kumpulan individu yang mengalami kesamaan pengalaman sejarah dan kejadian dalam suatu periode waktu dapat disebut dengan generasi. Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang dengan teknologi mendampingi mereka. Menurut tabel penelitian (Bencsik, Csikos, & Juhaz, Y and Z Generations at Workplaces, 2016) mereka yang terlahir diantara tahun 1995 – 2010 termasuk kedalam kelompok generasi ini. Generasi yang juga dikenal dengan sebutan *milenial* ini memiliki karakter khusus dibanding dengan generasi lainnya, menurut hasil penelitian (Lancaster & Stillman, 2002) generasi *milenial* ini memiliki karakteristik yang sangat menghargai perbedaan, lebih memilih bekerja sama daripada menerima perintah, dan sangat pragmatis ketika memecahkan persoalan, dalam bidang kebiasaan kerja generasi memiliki rasa optimis yang tinggi, fokus pada prestasi, percaya diri, percaya pada nilai – nilai moral dan sosial, serta menghargai keragaman.

Karakter Visual

Media hiburan seperti *game*, film, animasi, serta komik, karakter merupakan salah satu bagian yang sangat penting, karakter berperan membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan, sebagai suatu elemen yang dibutuhkan dalam animasi maupun komik karakter sering kali “membekas” dalam ingatan seseorang, menjadikannya elemen yang penting. Bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” beserta segala atribut fisiknya seperti sifat, tampilan fisik, profesi, dan sebagainya dapat disebut sebagai karakter fiksi. Karakter dapat digambarkan dengan sifat manusia pada umumnya, keistimewaan sifat individu pada setiap manusia dapat dijadikan inspirasi dalam penciptaan karakter tersebut.

Konsep diri, memahami konsep diri seseorang dapat menjelaskan dan memberikan ciri mengenai dirinya yang membedakannya dengan orang lain, pemahaman konsep diri dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor eksternal seperti lingkungan sosial, tiap generasi memiliki ciri dan tumbuh berkembang dengan lingkungan yang berbeda, maka pemahaman mengenai konsep diri juga akan berbeda, demikian konsep diri ini dapat dijadikan inspirasi maupun acuan dalam perancangan karakter fiksi yang menggambarkan konsep diri.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif, dengan teknik yang digunakan merupakan wawancara (*in depth interview*), dan eksperimen. Subjek penelitian sebagai narasumber merupakan seorang anak yang tergolong ke dalam generasi Z dengan usia 11 tahun. penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: diskusi, deskripsi karakter, dan visualisasi karakter.

Diskusi

Pada tahap ini hal yang dilakukan pertama kali ialah memberikan stimulus kepada subjek penelitian berupa *moodboard*, dilakukan juga wawancara mendalam mengenai *moodboard* tersebut. setelah dirasa cukup berikutnya diberikan penjelasan singkat atas apa yang akan dilakukan oleh subjek penelitian selama penelitian berlangsung, peneliti menjelaskan secara singkat hal – hal yang akan dilakukan pada subjek penelitian.

Deskripsi karakter

Berikutnya subjek penelitian diminta mendeskripsikan karakter yang ingin dibuatnya, subjek penelitian diberikan stimulus berupa pertanyaan singkat seperti tampilan yang ingin dibuat untuk karakternya, sifat, hobi, kesukaan, latar belakang, dan lainnya, selama proses ini berlangsung subjek penelitian mencatat setiap deskripsi yang diutarakannya.

Visualisasi Karakter

Setelah ketiga tahapan diatas selesai, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya, teknik yang digunakan dalam tahapan ini teknik eksperimental. Tahap kedua ini merupakan visualisasi karakter oleh subjek penelitian. Setelah memiliki data berupa deskripsi yang cukup lengkap mengenai karakter yang ingin dibuat, subjek penelitian diminta untuk memvisualisasikan deskripsi tersebut.

Dalam penelitian ini subjek merupakan anak perempuan yang tumbuh di lingkungan menengah ke atas, subjek didukung dengan fasilitas dari orang tuanya dalam proses pembelajaran maupun menerima informasi, dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini bukan hal mustahil bagi anak seusianya mendapatkan informasi dari berbagai sumber, dan subjek memiliki fasilitas tersebut, anak usia ini tergolong ke dalam *gang age*, pada masa ini anak memiliki kemampuan bekerja sama dalam kehidupan, menemukan ketertarikan yang sama dengan orang lain, berbagi rahasia, dan merasakan kesenangan dalam melakukan kegiatan dengan orang lain (Lowenfeld & Brittain, 1975).

Secara umum narasumber dapat mewakili anak muda generasi Z di lingkungannya.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Penelitian ini merupakan rangkaian dari tugas akhir kuliah penulis, yang terdiri dari beberapa tahapan, tahapan dalam penelitian dilakukan dengan sesuai urutan, yaitu: diskusi, deskripsi karakter, dan visualisasi karakter.

Tahap pertama

Tahap pertama ialah tahap diskusi, dilakukan dengan teknik wawancara. Dalam tahap ini subjek penelitian diberikan stimulus berupa *moodboard* stimulus berfungsi untuk mengembangkan kreatifitas subjek penelitian, selama tahap ini juga dilakukan komunikasi dengan subjek penelitian mengenai *moodboard*, temuan dalam tahapan ini adalah subjek penelitian bernama Brina, Brina merupakan seorang gadis yang menduduki kelas 5 SD, memiliki karakter fisik dengan tinggi badan sedang, kulit agak gelap, dengan mata berwarna hitam, pakaian yang dikenakan berupa kaus lengan panjang berwarna merah bagian lengan berwarna putih dengan garis hitam, kerudung langsung pakai berwarna merah, dan celana panjang yang juga berwarna merah. Melalui tahapan ini didapat respon yang cukup baik, subjek dapat berkomunikasi dengan tenang pada lawan bicara yang baru ditemuinya.

satu aspek konsep diri menurut Atwater dalam (Puspasari, 2007). Pola pandangan diri subjektif merupakan cara pengenalan diri yang terbentuk dari bagaimana individu melihat dirinya sendiri. Seperti contoh, deskripsi warna kulit dari karakter yang ingin dibuat oleh subjek penelitian ialah agak gelap jika diperhatikan lebih lanjut hal ini serupa dengan tampilan fisik subjek penelitian yang memiliki warna kulit agak gelap juga, warna kesukaan dari karakter yang dibuat adalah warna merah, jika diperhatikan subjek penelitian juga menggunakan pakaian dengan dominasi warna merah, selain itu karakter juga berada pada kelas 5 SD seperti subjek penelitian, selain tampilan fisik deskripsi karakter yang serupa dengan konsep diri subjek penelitian juga ada pada sifat dari karakter tersebut, hal ini dibuktikan saat wawancara dengan subjek penelitian, subjek penelitian mengkonfirmasi bahwa sifat yang ada pada deskripsi karakter merupakan cerminan dari dirinya sendiri, karena itulah banyak kesamaan yang sengaja di terapkan subjek penelitian pada deskripsi karakter fiksinya.

Tahap ketiga

Tahap ketiga merupakan visualisasi karakter, tahap ini menggunakan teknik eksplorasi, subjek penelitian diminta untuk memvisualisasikan karakter yang ingin dibuatnya, berikut hasil visualisasi karakter fiktif yang dibuat oleh subjek penelitian:



Gambar 3. Visualisasi karakter fiktif subjek penelitian

Pada usia ini anak tergolong ke dalam *The Gang Age*, perkembangan karakteristik pada anak usia ini dapat dilihat dari kesadarannya akan masyarakat, anak usia ini sudah menyadari bahwa dia merupakan bagian dari masyarakat. (Lowenfeld & Brittain, 1975). Kesadaran bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat yang membuat anak menjadi lebih memperhatikan sekelilingnya, termasuk dirinya sendiri. Gambar yang dibuatnya bukan lagi hanyalah visualisasi dari objek semata, melainkan ekspresi dari keterkaitan objeknya, keterkaitan objek ini akan memberikan cerita bagi gambar yang dibuatnya. Gambar yang dibuat oleh subjek penelitian menunjukkan ekspresi yang cukup kuat, selain ditampilkan melalui ekspresi wajah karakter, gestur yang dibuat juga menunjukkan adanya cerita dari karakter yang dibuat subjek penelitian. Anak pada usia ini mampu memvisualisasikan gambar sesuai bayangannya, ia mampu membayangkan suatu objek dari sudut pandang yang berbeda, misalnya pada saat menggambar figur manusia mereka dapat membuat figur tersebut tampak dari samping. Hal serupa dapat dilihat pada gambar subjek penelitian, selain membuat beberapa gambar tampak depan dari karakter fiksinya, subjek penelitian juga membuat figure tampak samping, dan juga beberapa variasi pose juga terlihat pada

gambar, dapat dilihat juga keterkaitan antara gambar satu dan lainnya, subjek juga membuat gambar dimana karakter fiksinya sedang berinteraksi dengan temannya, ditambah dengan ekspresi yang ditunjukkan oleh orang tua dari karakter tersebut.

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kesadaran dan kepekaannya terhadap lingkungan. (Lowenfeld & Brittain, 1975). Mereka mulai memikirkan mengapa suatu hal bisa seperti itu, dan mulai mempertanyakan banyak hal bahkan mengenai dirinya sendiri, pada periode ini mereka mulai menyadari dan membangun konsep diri. Hal ini menunjukkan keterkaitan yang jelas antara karakter yang dibuat subjek penelitian dengan konsep diri yang ada pada dirinya, pada usia ini juga anak melihat gambar berdasarkan pengalaman yang ada pada dirinya, dan bila dilihat deskripsi karakter yang dibuat oleh subjek penelitian hal seperti warna kesukaan, sifat, maupun hobi memiliki kesamaan dengan subjek penelitian itu sendiri, dari sini dapat disimpulkan bahwa deskripsi yang ada pada karakter didapat melalui pengalamannya sendiri.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini ditemukan bahwa anak muda generasi Z memiliki kemampuan intrapersonal yang cukup baik, hal ini bisa dilihat dari seberapa dalam subjek dapat mendeskripsikan dirinya, detil yang cukup banyak dalam pendeskripsian karakter yang menggambarkan dirinya menunjukkan bahwa subjek penelitian sudah memahami konsep dirinya, kecenderungan yang selalu mengkaitkan konsep diri dengan karakter yang ingin dibuatnya, sehingga karakter yang dibuatnya merupakan cerminan dari dirinya sendiri. Pada usia ini anak mulai menumbuhkan kesadaran atas lingkungannya, mereka menjadi lebih sering mempertanyakan hal yang ada di sekitarnya termasuk dirinya sendiri. Rasa ingin tahu itu yang kemudian menciptakan persepsi konsep diri dari anak, konsep diri anak dapat dilihat dari bagaimana ia mendeskripsikan dirinya, dalam penelitian ini subjek mendeskripsikan dirinya melalui karakter fiktif yang dibuatnya perkembangan teknologi memberikan anak kesempatan mendapat informasi lebih banyak dan cepat sehingga anak seusia ini dapat memahami konsep diri lebih cepat dibandingkan anak dengan usia yang sama di generasi sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang masih memberikan kesempatan untuk berkarya, kepada orang tua dan keluarga yang turut memberikan dukungan, kepada subjek penelitian yang bersedia mengikuti penelitian ini, dan kepada bapak Rizki Taufik Rakhman yang terus memberikan semangat motivasi, dukungan, dan kesempatan pada mahasiswanya, dan terakhir kepada teman – teman yang turut membantu dalam proses penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Baumeister, R. F. (2005). *Self-concept, Self-Esteem and Identity*.
- Baumeister, R. F. (2012). *Social Psychology*. Pearson Education, Inc.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). *Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management*.
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 90–106.
- Burns, R. B. (1993). *Konsep diri: Teori pengukuran perkembangan dan perilaku*.

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

- Calhoun, J. F., & Acocella, J. R. (1990). *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York: Mc Graw-hill.
- Caspi, A., & Roberts, B. W. (2001). *Personality development across the life course: The argument for change and continuity*.
- Hurlock, E. (1999). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. In E. Hurlock, *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lancaster, L. C., & Stillman, & D. (2002). *When Generations Collide. Who They Are. Why They Clash. How to Solve the Generational Puzzle at Work*. New York: Collins Business.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1975). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Mannheim, K. (1952). The Problem of Generations. *Essays on the Sociology of Knowledge*, 276-322.
- Puspasari, A. (2007). *Mengukur Konsep Diri Anak, Cara Praktis Bagi Orangtua untuk Mengukur dan Mengembangkan Konsep Diri Anak*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Ryder, N. B. (1965). The Cohort as a Concept in the Study of Social Change. *American Sociological Review*, 843-861.
- Wyse, D. (2009). *Childhood Studies: an introduction*. Australia: Blackwell Publishing.