

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang akan membantu penulis dalam menyusun penelitian ini adalah karya Fony Pangandaheng, Joubert Baren Maramis, David Paul Elia Saerang, Lucky Otto Herman Dotulong, dan Djurwati Soepeno dengan judul “Transformasi Digital : Sebuah Tinjauan Literatur Pada Sektor Bisnis dan pemerintah”, yang dimuat pada jurnal EMBA Volume 10 Nomor 2 (2022). Penelitian ini membahas kajian yang diperoleh dari sembilan jurnal kualitatif dengan menggunakan teknik analisis *systematic literature review*. Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuan menjawab bagaimana strategi penerapan transformasi digital di sektor bisnis dan pemerintah. Dengan menggunakan metode studi literatur yang didasarkan pada konsep digital, pada kesimpulan dari penelitian ini terdapat irisan dalam penerapan transformasi digital yang dilakukan di sektor bisnis dan pemerintah seperti peran kepemimpinan serta komitmen penetapan visi dari para *stakeholder*. Walaupun sektor bisnis memiliki tantangan persaingan yang lebih besar, namun sektor bisnis terlihat lebih siap dalam berpartisipasi pada transformasi digital dibandingkan dengan sektor pemerintah. Penelitian ini memiliki perbedaan yang mencolok, yakni metode dan kajian yang

berbeda serta memiliki fokus terhadap implementasi teknologi digital pada sektor pemerintahan dan bisnis dengan tinjauan literatur.<sup>9</sup>

Penelitian kedua yang telah membantu penyusunan penelitian ini adalah karya Jokhanan Kristiyono dan Rachmah Ida dengan judul “Digital Etnometodologi: Studi Media dan Budaya pada Masyarakat Informasi di Era Digital” yang diterbitkan di *Ettisal Journal of Communication* Volume 4 nomor 2 (2019). Penelitian ini memiliki fokus eksplorasi penggunaan studi etnografi pada masyarakat informasi di era digital. Topik pembahasan mengenai aktivitas digital di komunitas penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi literatur. Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah metode etnografi merupakan studi dengan fokus kajian kehidupan sehari-hari dari anggota komunitas atau masyarakat. Metode etnografi digital merupakan studi kontemporer yang membahas masyarakat informasi sesuai dengan dimensinya yang akan diceritakan kembali melalui laporan secara metodologis. Penelitian ini memiliki perbedaan dalam fokus kajian penelitian yang lebih mengacu pada kehidupan masyarakat sehari-hari namun sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif.<sup>10</sup>

Penelitian terakhir yang telah membantu penulis dalam Menyusun penelitian ini adalah karya dari Dede Rusmana, Wiedy Murtini, dan Harini

---

<sup>9</sup> Pangandaheng, F., Maramis, J. B., Saerang, dkk. (2022). Transformasi Digital: Sebuah Tinjauan Literatur Pada Sektor Bisnis dan Pemerintah. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(2).

<sup>10</sup> Kristiyono, J., & Ida, R. (2019). Digital etnometodologi: Studi media dan budaya pada masyarakat informasi di era digital. *Ettisal Journal of Communication*, 4(2), 109-120.

dalam Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan volume 8 nomor 1 (2020) yang berjudul “Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik SMK”. Penelitian ini memiliki permasalahan yang mengacu terhadap pengaruh positif dari keterampilan digital bagi efektivitas personal kewirausahaan melalui metode kuantitatif dengan *structural equation model* sebagai teknik analisisnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan yang bersifat positif dalam peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik SMK. Perbedaan yang ada dalam penelitian ini adalah penelitian ini berfokus terhadap kewirausahaan dari peserta didik SMK namun bukan pekerjaan digital secara menyeluruh.<sup>11</sup>

## **2.2 Konsep dan Teori**

Berikut beragam konsep dan teori yang dapat membantu menjawab permasalahan yang ada di dalam penelitian ini:

### **2.2.1 Revolusi Industri 4.0**

Revolusi industri mengacu terhadap perubahan dan perkembangan yang membawa berbagai dampak-dampak baru terhadap struktur sosial dan ekonomi. Seperti asal katanya yakni "revolusi", perubahan terjadi secara cepat dan dapat disadari secara langsung walaupun membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk

---

<sup>11</sup> Rusmana, D. (2020). Pengaruh keterampilan digital abad 21 pada pendidikan kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik SMK. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17-32.

dipahami. Sebelum terjadinya revolusi industri, awal mulanya manusia mengalami perubahan yang lebih sederhana namun tetap mengubah cara hidup mereka secara drastis. Perubahan tersebut disebut dengan revolusi agraris yang meninggalkan metode berburu sebagai sumber pangan utama mereka ke metode yang lebih efisien yakni bertani dengan memanfaatkan tenaga manusia sendiri dan tenaga hewan yang telah dijinakkan. Revolusi ini lah yang menjadi pijakan bagi perkembangan revolusi-revolusi selanjutnya terutama di bagian industrial.<sup>12</sup>

Revolusi industri pertama (atau revolusi industri 1.0) merupakan perubahan pertama yang ditandai oleh kereta api dan mesin uap yang memfasilitasi produksi mekanis pada tahun 1750-an. Dengan penemuan kereta api yang didasarkan mesin uap, revolusi industri pertama telah memberikan perubahan yang sangat besar dalam transportasi masyarakat di eranya. Penemuan mesin uap yang ada di revolusi industri pertama juga telah meningkatkan produksi yang mendorong masyarakat agraris menjadi masyarakat industri setelah berakhirnya zaman *renaissance*. Revolusi ini merupakan titik tumpu bagi revolusi industri selanjutnya untuk tumbuh dan berkembang.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. Hal. 4.

<sup>13</sup> Kumar, K., Zindani, D., & Davim, J. P. (2019). *Industry 4.0: developments towards the fourth industrial revolution*. Cham, Switzerland: Springer. Hal. v.

Revolusi industri kedua (atau revolusi industri 2.0) merupakan perubahan kedua yang secara langsung juga menyusul era sebelumnya. Perkembangan teknologi pada era ini ditandai dengan munculnya manufaktur transistor elektronik yang tentunya membawa berbagai penemuan-penemuan baru seperti microwave, televisi, lemari es, dan mesin cuci pada sekitar tahun 1960-an hingga 1970-an. Perkembangan teknologi mesin robot masih sangat minim, dimana robot-robot pada era ini masih diprogram dengan fungsi yang telah ditentukan dan perangkat lunak modern seperti kecerdasan buatan masih belum di temukan.<sup>14</sup>

Selanjutnya, revolusi yang terjadi disekitar tahun 1980 tentunya adalah revolusi industri ketiga atau 3.0 yang juga menjadi titik perubahan yang penting dalam sejarah perkembangan teknologi. Banyak teknologi-teknologi yang digunakan pada kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini ditemukan pada era revolusi industri ketiga. Di dalam revolusi industri ketiga, perkembangan teknologi seperti komputer, internet, dan perkembangan tenaga robot yang lebih baik.<sup>15</sup> Teknologi kecerdasan juga sudah ditemukan pada era ini walaupun penggunaannya masih sangat minim. Bersamaan dengan berkembangnya teknologi

---

<sup>14</sup> T Lim, T. W. (2019). *Industrial revolution 4.0, tech giants, and digitized societies*. Singapore : Springer, hal. 11.

<sup>15</sup> Savitri, A. (2019). *Revolusi industri 4.0: mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0*. Yogyakarta : Penerbit Genesis, hal. 169.

permainan digital, *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan paling mencolok di gunakan pada jenis media ini.

Saat ini, masyarakat Jakarta menjalani kehidupan mereka di revolusi industri 4.0 yang sudah terintegrasi secara cukup baik. seperti revolusi-revolusi sebelumnya, era digital merupakan suatu penyempurnaan dari era-era sebelumnya. Hampir semua hal yang lahir di revolusi industri 3.0 menjadi lebih canggih dan modern. Layaknya pada era sebelumnya, revolusi industri 4.0 juga telah mengubah bagaimana masyarakat berinteraksi dari perkembangan yang didorong oleh internet.<sup>16</sup> Selain itu, revolusi industri 4.0 juga memiliki berbagai banyak kemajuan teknologi seperti munculnya konsep *Internet of Things*, *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, *Cloud Computing*, *Quantum Computing* dan tentunya perkembangan Kecerdasan Buatan atau AI.

Pada era revolusi industri 4.0, kecerdasan buatan tidak hanya digunakan dalam permainan digital. Namun dari waktu ke waktu, kecerdasan buatan telah di implementasikan sebagai suatu layanan bagi banyak orang yang memanfaatkan sistem algoritme seperti *ChatGPT* yang dapat menghasilkan berbagai macam teks. Sistem *artificial intelligence* tidak berhenti disitu saja, kini telah hadir berbagai macam perangkat lunak kecerdasan buatan lain seperti

---

<sup>16</sup> Klaus Schwab, (2019). *Revolusi Industri Keempat*, Gramedia Pustaka Utama : Jakarta, hal. 150.

*DALL-E* dan *MidJourney* yang menyediakan layanan *texts-to-images* sehingga dapat menghasilkan gambar melalui teks yang diminta. Tidak hanya berpengaruh pada aktivitas masyarakat sehari-hari, namun dengan pesatnya perkembangan yang terjadi pada era ini, revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap perubahan lapangan pekerjaan di dunia seperti.

Di Indonesia kini telah hadir berbagai lapangan pekerjaan baru seperti *Digital Marketing*, *AI Developer*, *Content Creator*, *Influencer*, dan berbagai macam pekerjaan-pekerjaan digital lainnya. Selain adanya pekerjaan-pekerjaan baru, seperti pada era sebelumnya, terdapat juga berbagai pekerjaan yang terancam terotomatisasi terutama dengan perkembangan kecerdasan buatan yang di revolusi industri 4.0.

### 2.2.2 Globalisasi

Menurut George Ritzer, globalisasi adalah proses dimana individu, objek, dan informasi menyebar ke seluruh bagian dunia serta segala bentuk struktur yang ditemui dapat bertindak sebagai penghalang atau katalis bagi penyebaran tersebut. Ritzer juga mengkaji bagaimana globalisasi mempengaruhi budaya, ekonomi,

politik, dan lingkungan. Gagasannya dikenal karena gagasannya yakni *McDonaldization* dan *Nothing*.<sup>17</sup>

*McDonaldization* adalah gagasan yang menjelaskan bahwa prinsip-prinsip industri makanan cepat saji, seperti efisiensi, prediktabilitas, perhitungan, dan kontrol, menyebar ke bidang kehidupan sosial lainnya, seperti pendidikan, layanan kesehatan, media, dan pariwisata. Ritzer berpendapat bahwa hal ini menyebabkan hilangnya keragaman, kreativitas, dan kualitas di banyak aspek masyarakat.<sup>18</sup>

*Nothing* adalah gagasan yang menjelaskan bahwa beberapa produk, layanan, pengalaman, dan tempat semakin tidak memiliki konten, makna, dan nilai yang berbeda. Ritzer berpendapat bahwa globalisasi merupakan kekuatan utama di balik penciptaan dan penyebaran ketiadaan, karena globalisasi menghomogenisasi dan menstandarisasi berbagai bentuk budaya dan konsumsi. Ritzer tidak membandingkan apa pun dengan sesuatu yang kaya akan substansi, makna, dan nilai.<sup>19</sup>

Bedasarkan laporan yang dilakukan oleh Bank Dunia dengan judul “*Beyond Unicorns: Harnessing Digital Technologies for Inclusion in Indonesia*” membahas bagaimana Indonesia telah

---

<sup>17</sup> Ritzer, G., & Dean, P. (2019). *Globalization: the essentials*. New Jersey : John Wiley & Sons, hal. 15.

<sup>18</sup> Ibid, hal. 277.

<sup>19</sup> Ibid, hal. 284.

menjadi salah satu negara dengan pertumbuhan ekonomi digital tercepat di Asia Tenggara, diperlukan tindakan lebih untuk memastikan bahwa seluruh masyarakat Indonesia, terutama kelompok paling rentan, dapat mengakses berbagai teknologi dan layanan digital serta merasakan manfaatnya. Laporan ini

menekankan tiga prioritas kebijakan untuk memanfaatkan teknologi digital demi inklusi yang lebih besar : (1) meningkatkan konektivitas digital dan universalisasi akses terhadap internet berkualitas tinggi, (2) memastikan bahwa ekonomi digital bermanfaat bagi semua orang, dan (3) menggunakan teknologi digital untuk menyediakan layanan publik yang lebih baik, mewujudkan interaksi masyarakat – negara yang berkualitas, dan membangun kepercayaan di dunia digital.<sup>20</sup>

Laporan McKinsey & Company lainnya menyebutkan bahwa otomatisasi diperkirakan akan berdampak signifikan terhadap lapangan kerja di Indonesia. Namun, hal ini juga menyoroti meledaknya *gig economy* yang merupakan salah satu contoh signifikan dari penciptaan lapangan kerja baru. Sebagian besar didorong oleh adopsi teknologi digital dan meningkatnya penyebaran penggunaan *smartphone* di Indonesia.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> T. Sailesh, dkk. (2021). *Beyond Unicorns: Harnessing Digital Technologies for Inclusion in Indonesia*. Washington DC : World Bank, hal 12.

<sup>21</sup> Verico, K., & Pangestu, M. E. (2021). The economic impact of globalisation in Indonesia. In *Globalisation and its Economic Consequences* (pp. 76-102). Routledge.

Karena itu, konsep ini relevan untuk memahami bagaimana seseorang, objek, dan informasi melintasi batas negara dan bagaimana penyebaran ini dapat terjadi serta dimanfaatkan untuk menciptakan peluang bagi inklusi dan pertumbuhan yang lebih besar.

### 2.2.3 Transformasi Digital

Transformasi digital merupakan istilah sedikit samar untuk mencakup keseluruhan perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini. Istilah transformasi digital dapat dipahami sebagai suatu proses berkelanjutan yang dapat mengubah kehidupan penggunanya mulai dari bisnis hingga budaya dengan cara memanfaatkan strategi perkembangan teknologi digital. Namun konsep ini tidak hanya menggambarkan masyarakat secara luas karena juga dapat digunakan untuk melihat perubahan secara individual. Transformasi digital tidak seharusnya diartikan sebagai praktik teknologi ke teknologi, namun juga menggambarkan bagaimana seseorang terdorong untuk melakukan suatu hal karena hadirnya teknologi.

Dalam buku yang berjudul “*The Future of Workplace Fear*”, disampaikan salah satu contoh bagaimana seseorang terdorong untuk melakukan suatu hal karena hadirnya teknologi. Perempuan bernama Sandra Wenzel, teknisi transformasi keamanan siber pada perusahaan *VMware*, mengatakan bahwa dirinya bukanlah konsumen produk-produk dari rantai kedai kopi *Starbucks*. Namun,

dengan seiringin waktu perkembangan teknologi, *Starbucks* meluncurkan aplikasi perangkat lunak yang dapat mempermudah seseorang untuk memesan produk-produknya. Karena aplikasi tersebut memungkinkan seseorang untuk memesan tanpa berinteraksi dengan orang lain, Sandra Wenzel mengakui bahwa dia telah menjadi konsumen rantai kedai kopi *Starbucks* karena itu.<sup>22</sup>

Dari contoh diatas, transformasi digital tidak hanya mengacu terhadap perkembangan teknologi yang ada namun mengacu terhadap perubahan kebiasaan seseorang karena adanya kemajuan informasi digital. Masyarakat akan secara lapang dada menerima perubahan yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Teknologi seperti *roomba* yang digunakan untuk menjadi robot vacuum otomatis atau *virtual assistant alexa* yang layaknya asisten pribadi bagi rumah konsumennya merupakan teknologi yang awalnya baru dan aneh bagi para masyarakat. Namun setelah sedikit waktu berlalu, inovasi yang baru dan aneh tersebut secara singkat dipandang biasa saja layaknya teknologi lainnya seperti *smartphone* atau *smart TV*. Seperti contoh-contoh diatas, transformasi digital hanya akan diterima secara mudah dan cepat oleh masyarakat jika

---

<sup>22</sup> Steve Prentice, (2022). *The Future of Workplace Fear : How Human Reflex Stands in the Way of Digital Transformation*, Toronto : Apress Media, hal. 11.

perubahan yang ditawarkan dapat menguntungkan kehidupan mereka dan tidak memberikan ancaman yang besar.<sup>23</sup>

Berbeda dengan kehidupan sehari-hari, penerimaan transformasi digital akan ditanggapi secara berbeda-beda pada jika perubahan yang tersebut terjadi pada lingkungan pekerjaan. Transformasi digital dapat memberikan berbagai kesempatan bagi para pekerja di kantor untuk meningkatkan efisiensi praktik pekerjaan mereka. Dari bekerja dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak terbaru dari *adobe* dan *microsoft* atau bekerja dari rumah (*work from home*). Namun tanggapan terhadap perubahan di lingkungan pekerjaan dapat terjadi secara negatif jika transformasi digital justru mempersulit arus kerja mereka.

Mulai dari kesulitan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi, persaingan yang lebih ketat terutama dengan generasi-generasi digital, atau khawatir akan pekerjaannya yang terancam di otomatisasi oleh mesin. Dari penjelasan diatas, transformasi digital merupakan konsep yang tidak hanya mengacu terhadap perkembangan teknologi, namun juga melihat ancaman yang berada di antara seseorang dengan masa depan mereka.

---

<sup>23</sup> Ibid

#### 2.2.4 Motivasi dan Partisipasi

Motivasi sebagai suatu konsep merupakan dorongan atau ketertarikan untuk bertindak dan mengarahkan perilaku individu sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Motivasi sering dikaitkan dengan kekuatan internal atau eksternal yang mendorong individu untuk melibatkan dirinya dalam aktivitas tertentu dan apa yang membuat orang menahan diri dari melakukan aktivitas lain. Pengaruh motivasi secara inti meliputi dorongan terhadap individu untuk melakukan dan mempertahankan aktivitasnya, serta intensitas dari individu yang dilakukan dan jumlah usaha yang kita investasikan di dalamnya.

Menurut Don Hellriegel dan John W. Slocum, motivasi seseorang muncul ketika tiga aspek dalam konsep telah terpenuhi. Pertama, seseorang akan terdorong jika dirinya memiliki suatu keinginan yang harus dipenuhi. Kedua, tindakan mereka dalam memenuhi keinginannya. Ketiga, umpan balik yang diterima dari investasi tindakan yang telah dilakukan.<sup>24</sup>

Motivasi seseorang dalam tindakannya juga dapat di dorong dari dua sisi yang berbeda, yakni secara internal dan eksternal. Motivasi internal mengacu terhadap imbalan yang diterima dari diri sendiri. Contoh dari motivasi ini adalah hobi yang dimiliki seseorang

---

<sup>24</sup> Abnisa, A. P. (2020). KONSEP MOTIVASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(02), 124-142.

sebagai tindakan untuk memberikan kesenangan bagi dirinya sendiri. Sedangkan motivasi eksternal muncul ketika seseorang mendapat hal yang diinginkan dari pihak luar. Contoh dari motivasi ini adalah seorang karyawan yang bekerja keras untuk meningkatkan reputasinya sebagai peluang promosi pekerjaan. Dalam konteks penelitian ini, konsep motivasi memiliki hubungan yang erat dengan konsep partisipasi. Karena partisipasi seseorang didasari oleh dorong yang dimilikinya, yakni motivasi.<sup>25</sup>

Konsep partisipasi sangatlah penting dalam meningkatkan nilai keterampilan dan pengetahuan bagi individu terutama mahasiswa yang akan terjun dalam lapangan pekerjaan yang ada. Partisipasi akan memberikan dampak yang besar terhadap kinerja mahasiswa karena menentukan kapabilitas yang mereka miliki. Partisipasi dapat di definisikan sebagai keikutsertaan secara aktif yang dimiliki oleh seseorang atau lebih dalam mengambil bagian dari pelaksanaan suatu kegiatan. Bagi mahasiswa, bentuk partisipasi ini dapat dilihat dari tindakan mereka dalam mengikuti berbagai kegiatan seperti organisasi di universitas atau program kegiatan magang yang di sediakan oleh berbagai instansi. Hal ini mengartikan bahwa partisipasi mahasiswa tidak hanya dapat dilihat dari segi

---

<sup>25</sup> Harras, H. (2019). Pengaruh Motivasi Internal Dan Eksternal Terhadap Kinerja Pegawai. SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business, 2(2), 141-150.

organisasi pendidikannya saja namun juga dari sosial, budaya, dunia industri, dan lainnya.<sup>26</sup>

Dalam konteks dunia industri atau pekerjaan, partisipasi yang dimiliki mahasiswa dapat dilihat dari bagaimana mereka mengikutsertakan dirinya dalam berbagai kegiatan yang dapat mempersiapkan dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki seseorang sebelum terjun ke lapangan pekerjaan yang ada. Secara sederhana, partisipasi mahasiswa menuju dunia pekerjaan mengacu pada keterlibatan dan kontribusi mereka dalam aktivitas dan keputusan yang berkaitan dengan pekerjaan yang diminati.

### 2.2.5 Generasi Z

Manusia telah hidup dan berkembang dari abad ke abad. Perkembangan manusia yang terjadi dari generasi ke generasi telah dikategorikan berdasarkan kurun waktu kelahiran mereka. Dan sejauh ini telah tercatat bahwa terdapat lima jenis generasi yang di telah diklasifikasikan yakni *silent generation*, *baby boomer*, *generation X*, *generation Y* atau *millennial*, dan *generation Z*.<sup>27</sup>

*Silent Generation* merupakan klasifikasi yang diperuntukan bagi orang-orang yang lahir sebelum tahun 1946. Lebih tepatnya,

---

<sup>26</sup> Pasha, M. K., Pratiska, P. M., & Johan, Z. B. (2022). Partisipasi Mahasiswa dalam Organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Sosiologi. *Jurnal Sociologie*, 1(1), 33-42.

<sup>27</sup> Paggi, R., & Clowes, K. (2021). *Managing Generation Z: How to Recruit, Onboard, Develop, and Retain the Newest Generation in the Workplace*. California : Linden Publishing, hal. VII.

generasi ini lahir sebelum dan secara bersamaan melalui akhir dari perang dunia kedua. Walaupun tidak ditemukan data yang pasti namun kaum ini dipandang sebagai generasi pekerja keras dan bersifat konformis.<sup>28</sup>

*The generation of Baby Boomer* atau yang biasa disebut generasi *Boomer* oleh anak-anak muda saat ini, merupakan klasifikasi yang diperuntukan bagi orang-orang yang lahir setelah tahun 1946 hingga tahun 1964. Penamaan *Baby Boomer* diberikan karena jumlah populasi yang meledak setelah berakhirnya Perang Dunia Kedua. Generasi ini sering dilihat sebagai generasi yang kompetitif karena jumlah sumber daya yang terbatas pada eranya.<sup>29</sup>

Generasi X merupakan generasi selanjutnya setelah *baby boomer* yang lahir pada tahun 1965 hingga tahun 1976. Kaum ini dipandang sebagai generasi yang mandiri karena pada masanya, banyak orang tua yang meninggalkan anaknya untuk bekerja. Sehingga anak-anak pada generasi X harus bisa mengurus diri mereka sendiri dan terkadang adik-adiknya.<sup>30</sup>

Generasi selanjutnya adalah Generasi Y atau Milenial yang sering di salah pahami sebagai kaum termuda pada saat ini. orang-orang yang termasuk generasi milenial lahir dari tahun 1977 hingga

---

<sup>28</sup> Ibid

<sup>29</sup> Ibid

<sup>30</sup> Ibid

1994. Generasi milenial merupakan kelompok pertama yang tumbuh dengan perkembangan teknologi digital dibandingkan dengan generasi sebelumnya, namun belum dapat dikatakan sebagai generasi yang *digital natives*.<sup>31</sup>

Generasi saat ini yang akan berpartisipasi sebagai generasi penerus adalah Generasi Z yang lahir dari tahun 1995 hingga tahun 2010. Hal yang membedakan generasi ini dengan generasi-generasi sebelumnya adalah kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di abad ke-21. Walaupun Generasi *Alpha* yang lahir pada tahun 2010 hingga 2020 juga dapat diklasifikasikan sebagai *digital natives*, namun generasi Z merupakan generasi pertama yang benar-benar tumbuh besar di dalam perkembangan dunia digital.<sup>32</sup>

Pemahaman akan teknologi digital yang dimiliki oleh para kaum generasi Z merupakan nilai jual mereka untuk bersaing dengan generasi-generasi sebelumnya. Berdasarkan buku yang berjudul "*Managing Generation Z*", dinyatakan bahwa generasi Z dapat membantu perusahaan dan karyawan-karyawan generasi sebelumnya untuk tetap terhubung dengan berbagai perkembangan teknologi mutakhir.<sup>33</sup> Selain itu, menurut penelitian yang

---

<sup>31</sup> Ibid

<sup>32</sup> Ibid

<sup>33</sup> Ibid, hal. 3.

diselenggarakan oleh *The Dell Technologies Research* pada tahun 2019, diketahui bahwa generasi Z di Indonesia masih menginginkan interaksi sosial secara langsung. Kedua hal di atas menjadikan generasi Z sebagai calon pekerja yang memiliki potensi besar, terutama dalam mengenal serta mengoperasikan teknologi digital dan berinteraksi sosial secara langsung dalam bekerja sama.<sup>34</sup>

### 2.2.6 Masyarakat Digital (*Digital Society*)

Istilah *society* berasal dari bahasa Latin "*socius*" yang dapat diartikan sebagai kawan. *Society* atau masyarakat menurut Max Weber merupakan suatu struktur yang dari berbagai nilai yang dihasilkan oleh anggotanya dan selalu melakukan interaksi antara satu dengan lainnya. Namun menurut para pakar lainnya masyarakat tidak memiliki definisi yang alamiah karena sifat atau unsur yang dimiliki dalam satu struktur sosial akan selalu berubah. Sehingga masyarakat tidak memiliki definisi khusus yang dapat mengartikannya secara akurat. Selo Soemardjan berpendapat bahwa masyarakat juga bisa dipahami sebagai serangkaian makhluk hidup yang menghasilkan kebudayaan. Dengan terdapatnya berbagai definisi yang berbeda-beda, masyarakat dapat dipahami secara umum sebagai komunitas atau kelompok yang terdiri dari individu yang saling mengikat satu sama lain melalui budaya, peran, fungsi,

---

<sup>34</sup> Gentina, E., & Parry, E. (Eds.). (2020). *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation*. Bingley : Emerald Publishing Limited, hal. 130.

identitas, dan perilaku sehingga menghasilkan sistem sosial yang dinamis.<sup>35</sup>

Namun seiring dengan perkembangan revolusi industri 4.0 dan perkembangan teknologi yang terjadi, konsep masyarakat pun akan berubah seperti yang dijelaskan sebelumnya. Dengan perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0, unsur masyarakat seperti budaya, peran, fungsi, identitas, dan perilaku mengalami perubahan baik positif ataupun negatif. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang memungkinkan masyarakat di era digital untuk saling bertukar informasi melalui jaringan global dengan kecepatan yang belum pernah tercapai sebelumnya.<sup>36</sup>

Masyarakat digital merupakan suatu bentuk kelompok individual yang lebih progresif dalam cara kehidupannya yang dipusatkan terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai alat elektronik *smart TV*, komputer, *smartphone*, dan lainnya telah terintegrasi secara penuh di berbagai aspek kehidupannya. Masyarakat digital sangatlah bergantung dengan berbagai *gadget*

---

<sup>35</sup> Sodik, F. (2020). Pendidikan Toleransi dan Relevansinya dengan Dinamika Sosial Masyarakat Indonesia. *Tsamratul Fikri*, 14(1), 1-14.

<sup>36</sup> Redshaw, T. (2020). What is digital society? Reflections on the aims and purpose of digital sociology.

yang mereka gunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perekonomian dan sistem sosial yang mereka miliki.<sup>37</sup>

Namun dari semua pengembangan ekonomi yang dilakukan, tentunya terdapat juga pekerjaan yang akan terdampak oleh perkembangan teknologi baik karena dilahirkan oleh peluang yang ada dan bisa tetap bertahan di era digital atau juga dalam kurun waktu tertentu akan hilang karena praktisinya yang sudah dikalahkan oleh mesin. Contoh dari pekerjaan tersebut yakni :

Pekerjaan yang kemungkinan akan bertahan di era digital<sup>38</sup> :

- 
1. Manajer SDM
  2. Seniman/Desain grafis
  3. *Content Creator*
  4. *Influencer*
  5. Rohaniawan
  6. Pengacara
  7. *Event Organizer*
  8. Koreografer
  9. Pekerja Sosial
  10. Psikitater

---

<sup>37</sup> Paul, P., & Aithal, P. S. (2018). Digital Society: Its Foundation and Towards an Interdisciplinary Field. *Proceedings of National Conference on Advances in Information Technology, Management, Social Sciences and Education*, 1-6.

<sup>38</sup> Savitri, A. (2019). *Revolusi industri 4.0: mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0*. Yogyakarta : Penerbit Genesis, hal. 172.

Pekerjaan yang kemungkinan tidak akan bertahan di era digital<sup>39</sup> :

1. Kurir
2. Manajer Penjualan
3. Buruh
4. Prajurit

5. Dokter
6. Petani
7. Supir kendaraan
8. Resepsionis
9. Makelar rumah
10. Pelayan

Kecerdasan buatan juga memiliki banyak penerapan di berbagai bidang, termasuk pekerjaan kantor. Beberapa peran yang dapat digantikan atau ditingkatkan oleh AI dalam pekerjaan kantor adalah <sup>40</sup> :

1. *Data Entry* dan *Analyst* : AI dapat mengotomatiskan proses memasukkan, mengatur, dan menganalisis data dari berbagai sumber, seperti dokumen, spreadsheet, database, dan halaman web. AI juga dapat menghasilkan wawasan dan laporan berdasarkan data, menggunakan pemrosesan bahasa

---

<sup>39</sup> Ibid, hal. 169.

<sup>40</sup> g2. *Best Artificial Intelligence Software*. Diakses pada tanggal 24 Agustus 2023. <https://www.g2.com/categories/artificial-intelligence>.

alami (*Natural Language Processing* atau NLP) dan teknik visualisasi data. Beberapa contoh perangkat lunak yang menggunakan AI untuk entri dan analisis data adalah *Microsoft Power BI*, *Tableau*, dan *IBM Watson Analytics*.

2. *Customer service* dan *support*: AI dapat menyediakan

layanan dan dukungan pelanggan selama 24 jam melalui perangkat lunak *chatbots*, asisten suara, dan otomatisasi email. AI dapat memahami pertanyaan dan permintaan pelanggan, memberikan informasi dan solusi yang relevan, dan meneruskan masalah kompleks ke agen manusia jika diperlukan. Beberapa contoh perangkat lunak yang menggunakan AI untuk layanan dan dukungan pelanggan adalah *Zendesk*, *Google Assistant*, dan *Amazon Lex*.<sup>41</sup>

3. Dokumentasi dan pengelolaan dokumen: AI dapat

membantu membuat dan mengelola dokumen, seperti kontrak, faktur, proposal, dan laporan. AI dapat menghasilkan konten berdasarkan format, kata kunci, dan sumber data, menggunakan *Natural Language Generation* (NLG) dan alat otomatisasi dokumen. AI juga dapat membantu mengedit, mengoreksi, dan memformat dokumen, menggunakan pemahaman bahasa alami (*Natural Language Understanding* atau NLU) dan alat pemeriksaan

---

<sup>41</sup> Ibid

tata bahasa. Beberapa contoh perangkat lunak yang menggunakan AI untuk pembuatan dan pengelolaan dokumen adalah *DocuSign*, *Grammarly*, dan *Quill*.

4. Penjadwalan dan perencanaan : AI dapat membantu menjadwalkan dan merencanakan pertemuan, janji temu, acara, dan tugas. AI dapat berkoordinasi dengan banyak pihak, menemukan waktu dan lokasi terbaik, mengirimkan notifikasi, serta memperbarui kalender. AI juga dapat membantu mengoptimalkan alur kerja, memprioritaskan tugas, dan mengalokasikan sumber daya. Beberapa contoh perangkat lunak yang menggunakan AI untuk penjadwalan dan perencanaan adalah *Microsoft Outlook*, *Asana*, dan *X.ai*.

Perangkat lunak di atas merupakan beberapa cara AI dapat menggantikan peran dan merubah praktisi tenaga kerja manusia dalam pekerjaan kantor. Namun, hal ini bukan berarti tenaga kerja manusia akan menjadi tidak relevan di tempat kerja. Sebaliknya, AI dapat membantu manusia melakukan pekerjaannya secara lebih efisien, efektif, dan kreatif, dengan mengambil alih tugas-tugas yang membosankan dan berulang. Manusia kemudian dapat fokus pada aspek pekerjaannya yang lebih kompleks, strategis, dan inovatif. Oleh karena itu, AI dapat dilihat sebagai mitra, bukan pesaing bagi manusia dalam pekerjaan kantor.

### 2.2.7 Teori Pilihan Rasional

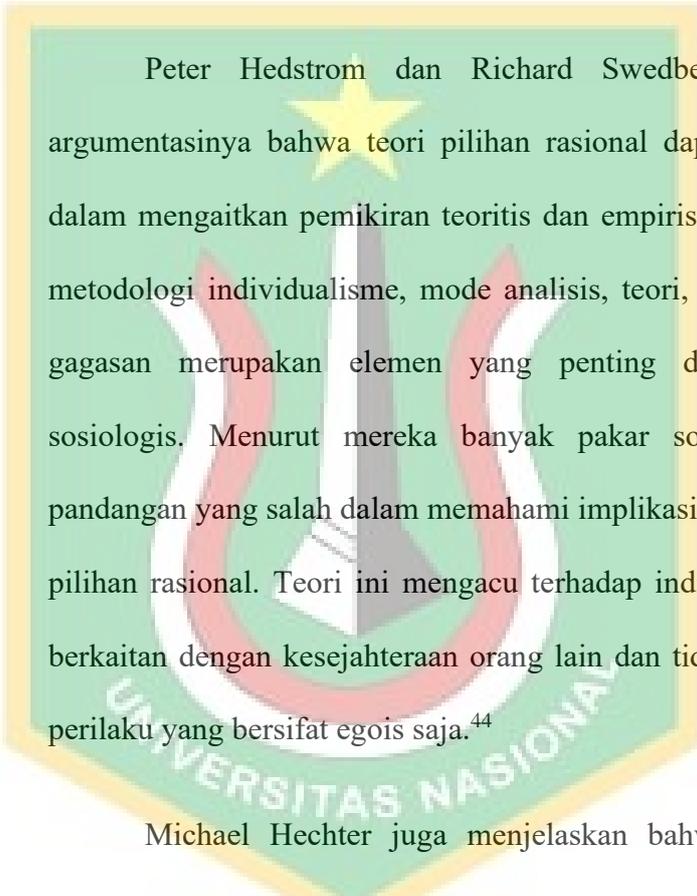
Rasionalitas merupakan salah satu teori sosiologis yang mengacu terhadap bagaimana seseorang mengambil keputusan yang dipertimbangkan secara terlebih dahulu yang didasarkan dari berbagai opsi dengan nilai, manfaat, atau konsekuensi yang dimiliki dari pilihan tersedia.<sup>42</sup> Terdapat kaitan di antara perspektif pilihan rasional dengan kekuatan yang mendominasi bidang ekonomi, namun banyak sekali pakar menganalisis bidang-bidang lain seperti revolusi, keluarga, dan emosi menggunakan rasionalitas sehingga pandangan ini dapat digunakan di luar domain tradisionalnya.<sup>43</sup> Perspektif pilihan rasional telah muncul sebagai pandangan yang dominan digunakan dalam bidang ilmu politik, dan yang pada awalnya ditolak pada studi mengenai area kekuasaan, teori pilihan rasional kini telah memasuki area studi tersebut. Teori pilihan rasional juga secara tetap merupakan basis dari mayoritas pemikiran psikologi sosial eksperimental, dan kini karya-karya yang berkaitan dengan berbagai teori perkembangan telah mengangkat pandangan rasionalitas pada tingkatan sosial makro. Maka dari itu, peranan teori pilihan rasional dalam perekat (kohesi) berbagai disiplin ilmu sosial telah menggambarkan teori ini sebagai *interlingual of social science*.

---

<sup>42</sup> Anthony Giddens dan Phillip W. Sutton, (2021). *Sociology, Polity* : Cambridgeshire, hal. 1681.

<sup>43</sup> I.B. Wirawan, (2012). *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma*, Kencana Prenada Media Group : Jakarta, hal. 192.

Teori pilihan rasional memiliki definisi yang sangat beragam dimana para ahli memandang gagasan ini sebagai hal yang secara besar berkaitan dengan studi sosiologi. Teori pilihan rasional disejajarkan terhadap analisis yang berfokus pada perilaku ataupun tindakan dari seseorang sebagai suatu bentuk yang *purposive*.



Peter Hedstrom dan Richard Swedberg memberikan argumentasinya bahwa teori pilihan rasional dapat berkontribusi dalam mengaitkan pemikiran teoritis dan empiris. Dimana prinsip metodologi individualisme, mode analisis, teori, dan pembahasan gagasan merupakan elemen yang penting dalam pemikiran sosiologis. Menurut mereka banyak pakar sosiolog memiliki pandangan yang salah dalam memahami implikasi dari asumsi teori pilihan rasional. Teori ini mengacu terhadap individu yang dapat berkaitan dengan kesejahteraan orang lain dan tidak terbatas pada perilaku yang bersifat egois saja.<sup>44</sup>

Michael Hechter juga menjelaskan bahwa teori pilihan rasional merupakan gagasan yang dapat membantu para sosiolog dalam memahami tindakan sosial yang dihasilkan oleh masyarakat melalui konteks sosial dan perilaku individual. Menurutnya teori pilihan rasional juga dapat digunakan dalam bidang-bidang

---

<sup>44</sup> Hedström, P., & Swedberg, R. (1996). Rational choice, empirical research, and the sociological tradition. *European sociological review*, 12(2), 127-146.

sosiologi terperinci seperti norma sosial, budaya, etnis, dan lainnya.<sup>45</sup>

Menurut James S. Coleman, metodologi individual sering dipandang sebagai suatu karakteristik dari perspektif pilihan rasional. Ludwig Von Mises mengutarakan pernyataan klasiknya terhadap metodologi individualis, dimana ia berpandangan bahwa semua fenomena sosial seperti politik ataupun ekonomi dapat dijelaskan dengan mengaitkan permasalahannya dengan berbagai tindakan individu.<sup>46</sup>

Hal ini mengangkat suatu pernyataan yang mengatakan bahwa berbagai tindakan individu pada level mikro dapat menjelaskan fenomena-fenomena tingkat sosial. Secara bersamaan, pernyataan Ludwig Von Mises tersebut juga menghasilkan pandangan bahwa tataran makro hanyalah sebuah epifenomena yang sebab akibatnya terletak pada tataran mikro. Pernyataan tersebut lah yang kemudian memunculkan perspektif strict methodological individualism (metodologi individualism ketat). Namun tidak semua pakar menggunakan prespektif yang ketat. James S. Coleman memiliki premis dasar teori pilihan rasional yang menyatakan bahwa keputusan yang dibuat oleh aktor individu secara kolektif akan

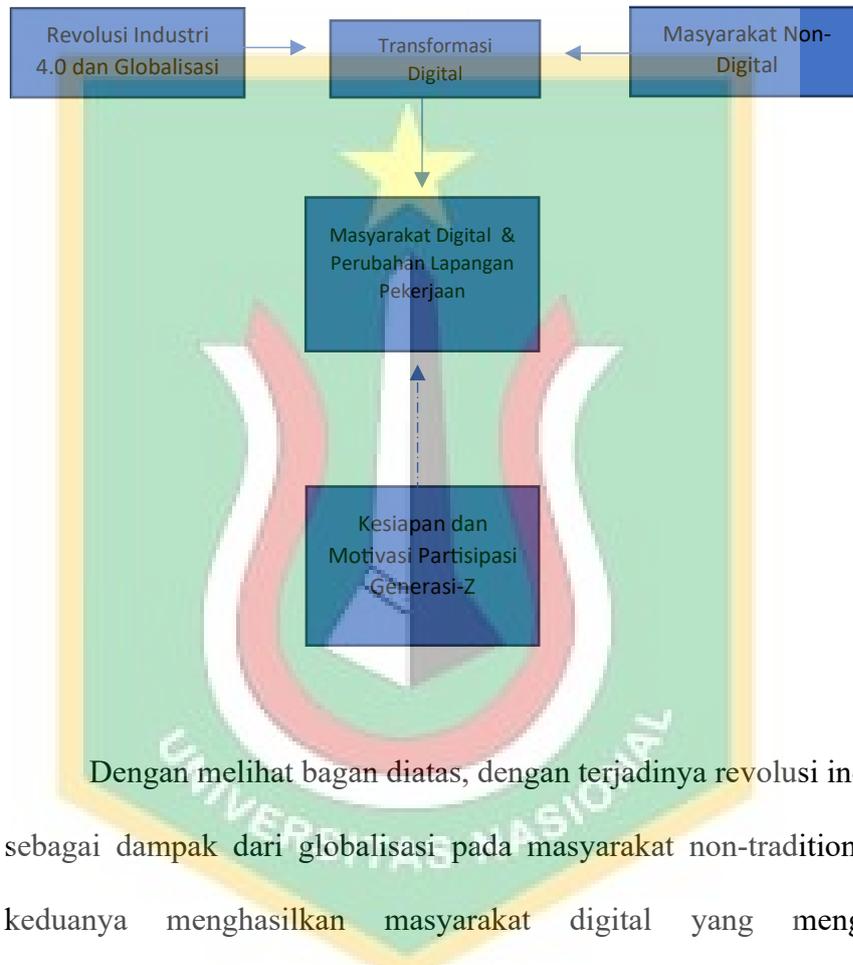
---

<sup>45</sup> Herfeld, C., & Marx, J. (2023). Rational choice explanations in political science. *Oxford handbook of philosophy of political science*, hal. 159

<sup>46</sup> Wirawan, D. I. (2012). *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial*. Kencana, hal. 192.

menghasilkan perilaku sosial agregat. Teori ini juga mengasumsikan bahwa individu memiliki preferensi dari alternatif pilihan yang tersedia.

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Dengan melihat bagan diatas, dengan terjadinya revolusi indutsri 4.0 sebagai dampak dari globalisasi pada masyarakat non-traditional, maka keduanya menghasilkan masyarakat digital yang menggunakan perkembangan teknologi digital sebagai salah satu komposisi utama dari struktur masyarakat digital. Dengan terjadinya masyarakat digital di suatu negara, implementasi teknologi di masyarakat ini akan ikut mengubah tatanan pekerjaan yang ada di dalam industri tersebut. Maka dari itu, generasi Z sebagai generasi penerus bangsa Indonesia akan dihapai dengan perubahan lapangan kerja, baik itu otomasi pekerjaan, perkembangan

pekerjaan melalui digitalisasi, atau pekerjaan baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi digital.

