

Pendampingan Digital Life Skills Menuju Kemandirian Ekonomi Untuk Komunitas Sahabat

Hendri Setyawan¹, Chrisna Suhendi²

^{1,2}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia
Email: ¹hendri@unissula.ac.id

Abstract

The Sahabat Community is a supporter of the Dharma Bhakti Muslim Indonesia Foundation in Semarang, which consists of youngster man and women of productive age. They have great potential to become an economically independent generation as well as to become agents of change in their respective regions. Although not yet optimal, the Sahabat Community has initiated initiatives to empower the younger generation through short informal trainings as an effort to increase digital literacy. The FE UNISSULA community service team plans an optimization program for the digital literacy movement by sharpening the purpose of the activity in the form of digital life skills assistance. The program includes activities (i) assistance in the implementation of training to be more systematic with clear achievement targets and appropriate methods; (ii) providing training in the form of basic office applications and digital marketing (by BNSP certified instructors) as fundamental skills that are indispensable for both those who want to be entrepreneurs as well as employees; (iii) providing insight into the challenges and opportunities in the era of the digital revolution; (iv) providing motivation so that participants spread their enthusiasm and skills to other youth groups so that they can become agent of change in society.

Keywords: Digital Life Skills, Economic Empowerment

Abstrak

Komunitas Sahabat merupakan binaan dari Yayasan Dharma Bhakti Muslim Indonesia Semarang yang terdiri dari para pemuda dan pemudi usia produktif. Mereka memiliki potensi yang besar menjadi generasi yang mandiri secara ekonomi serta sebagai menjadi agen perubahan di wilayah masing-masing. Meski belum optimal, Komunitas Sahabat Digital telah memulai prakarsa untuk memberdayakan generasi muda melalui pelatihan-pelatihan informal singkat sebagai upaya peningkatan literasi digital. Tim pengabdian masyarakat FE UNISSULA merencanakan program optimalisasi Gerakan literasi digital tersebut dengan menajamkan tujuan kegiatan berupa pendampingan digital life skills. Program tersebut antara lain berupa kegiatan (i) pendampingan penyelenggaraan pelatihan agar lebih sistematis dengan target capaian yang jelas dan metode yang tepat; (ii) pemberian pelatihan berupa dasar-dasar aplikasi office serta digital marketing (oleh instruktur bersertifikat BNSP) sebagai skill mendasar yang sangat diperlukan baik bagi yang ingin berwirausaha maupun menjadi karyawan; (iii) pemberian wawasan mengenai tantangan dan peluang pada masa era revolusi digital; (iv) pemberian motivasi agar peserta menyebarkan semangat dan skill yang dimiliki kepada kelompok pemuda lain sehingga dapat menjadi virus positif bagi perubahan di masyarakat.

Kata Kunci: Digital Life Skills, Kemandirian Ekonomi

A. PENDAHULUAN

Komunitas Sahabat merupakan komunitas yang digerakkan oleh beberapa orang yang memiliki kepedulian terhadap generasi muda. Komunitas ini merupakan binaan dari Yayasan Dharma Bhakti Muslim Indonesia yang berlokasi di Semarang. Komunitas ini berawal dari keprihatinan banyaknya pemuda usia produktif yang memiliki kemampuan ekonomi sangat terbatas, padahal di sisi lain mereka sebenarnya memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Apabila dikembangkan dan diberdayakan, mereka dapat menjadi generasi yang mandiri secara ekonomi serta sebagai pemuda desa dapat menjadi agen perubahan di wilayah masing-masing.

Sebagai gambaran, komunitas sahabat digital terpusat di dua lokasi yaitu di Semarang (timur) dan di Kabupaten Grobogan. Secara potensi, para pemuda dan pemudi tersebut sebagai bagian dari generasi Z dapat diekspektasikan memiliki *awareness* yang cukup tinggi terhadap dunia teknologi digital. Meski begitu sayangnya kebanyakan eksposur digital terhadap kelompok pemuda tersebut masih sebatas aplikasi office yang masih cukup *basic*, media sosial, serta sebagai konsumen pada berbagai aplikasi digital. Di sisi lain, perkembangan perekonomian dewasa ini sebenarnya menawarkan peluang bagi mereka yang menguasai paling tidak aspek dasar dari teknologi informasi.

Saat ini angkatan kerja di dunia dan juga termasuk di Indonesia didominasi oleh empat generasi, yaitu generasi baby boomers (lahir 1946 – 1960), generasi X (lahir 1961 – 1980), dan generasi Y atau Millennial (lahir 1981 - 1995) juga generasi Z (lahir 1996 – 2010) (Asriandi & Putri, 2020).

Generasi Z merupakan generasi muda yang merupakan sumber daya potensial dalam pembangunan. Meski demikian, pemuda juga dapat menjadi racun apabila terlibat dalam berbagai penyimpangan sosial. Sebaliknya mereka bisa berperan sebagai agen perubahan dalam pembangunan termasuk sebagai pelopor perubahan di pedesaan. Temuan penelitian (Astuti, 2019) menekankan dua hal. Pertama, dalam upaya pemberdayaan kepemudaan di berbagai bidang sosial, budaya serta ekonomi perlu disertai dengan gerakan literasi digital. Kedua, keterampilan literasi digital pemuda dapat berkontribusi pada pembangunan desa melalui pemanfaatan internet.

Generasi Z sendiri digambarkan sebagai *digital native*, yang lahir dan besar dalam dunia yang sudah tersedia internet di dalamnya (Rastati, 2018). Mereka terbiasa dengan teknologi yang serba cepat namun memiliki sifat tidak sabar. Tentu ini berlaku terutama bagi kelas menengah yang tinggal perkotaan. Karena karakteristik khusus generasi Z tersebut (Kusumaningtyas et al., 2020) mengusulkan metode-metode pembelajaran yang tepat bagi mereka diantaranya *inquiry based learning*, *problem based learning*, *experiential based learning*, *task based learning*, *theme based learning*, *cooperative learning*, *project based learning* serta pemanfaatan teknologi oembelajaran.

Komunitas Sahabat yang berada di bawah naungan Yayasan Dharma Bhakti Muslim Indonesia telah memulai prakarsa untuk memberdayakan generasi muda yang tergabung di dalamnya. Beberapa upaya peningkatan literasi digital telah dimulai melalui pelatihan-pelatihan informal singkat berupa aplikasi grafis. Meski begitu pelaksanaan pelatihan tersebut masih terkendala kurangnya SDM *trainer* untuk materi di luar materi mengenai aplikasi grafis. Alternatif solusi diperlukan untuk upaya pemberdayaan sektor kepemudaan yang dicirikan sebagai generasi Z yang berasal dari kalangan yang bukan termasuk menengah ke atas. Berdasarkan kajian teoritis alternatif yang dipilih oleh tim pengabdian masyarakat adalah mengoptimalkan gerakan literasi digital melalui pelatihan digital life skills kepada pemuda pemudi komunitas sahabat digital.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Guna mengoptimalkan gerakan literasi digital melalui pelatihan digital life skills kepada pemuda pemudi komunitas sahabat digital, beberapa langkah perlu dilaksanakan:

1. Pendampingan penyelenggaraan pelatihan agar lebih sistematis dengan target capaian yang jelas dan metode yang tepat
2. Memberikan pelatihan berupa dasar-dasar aplikasi office serta grafis sebagai *skill* mendasar yang sangat diperlukan baik bagi yang ingin berwirausaha maupun menjadi karyawan
3. Memberikan wawasan mengenai tantangan dan peluang pada masa era revolusi digital
4. Memberikan motivasi agar peserta menyebarkan semangat dan skill yang dimiliki kepada kelompok pemuda lain sehingga dapat menjadi virus positif bagi perubahan di masyarakat. Khusus untuk materi digital marketing akan dibawakan oleh instruktur bersertifikat BNSP.

Setelah persiapan yang cukup, kegiatan pelatihan dilaksanakan pada bulan November 2021. Materi pelatihan meliputi motivasi kewirausahaan yang dilanjutkan dengan materi digital life skills. Pemberian materi kewirausahaan dilaksanakan satu kali sedangkan materi mengenai digital life skills dilaksanakan sekali seminggu selama beberapa minggu. Materi kewirausahaan disampaikan dengan metode penyuluhan. Secara praktis, metode penyuluhan diharapkan memberikan pemahaman bagi peserta mengenai permasalahan dan pengetahuan dasar untuk penyelesaian masalah tersebut.

Teknis pelaksanaan penyuluhan dilaksanakan dengan pemaparan materi pada bagian awal dengan disertai ilustrasi secara umum. Pada bagian ini peserta juga diminta pendapatnya berdasarkan pengetahuan dan pengalaman pribadi. Berikutnya diadakan sesi tanya jawab bagi peserta.

Adapun kegiatan lanjutan berupa pemberian pelatihan digital life skills dilaksanakan oleh tim instruktur dari Yayasan Dharma Bhakti Muslim Indonesia. Materi yang disampaikan meliputi desain grafis menggunakan aplikasi SketchUp. SketchUp merupakan aplikasi berupa model 3D intuitif yang memungkinkan pembuatan dan pengeditan model 2D dan 3D menggunakan teknik cara “*push and pull*” yang telah dipatenkan. Menggunakan perangkat *push & pull*, desainer dimungkinkan untuk mengubah permukaan datar apa pun menjadi bentuk 3D. SketchUp merupakan program aplikasi yang dipakai untuk berbagai proyek serta model 3D. Contoh penerapan program ini dapat ditemukan pada bidang-bidang arsitektur, desain interior, arsitektur lansekap, serta desain video game.

Sehubungan dengan adanya pandemi, sebagian peserta mengikuti kegiatan secara *offline* (jumlah terbatas), sedangkan sebagian yang lain mengikuti secara *online*.



Gambar 1. Foto bersama peserta kegiatan offline.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penyuluhan dilakukan, pertemuan koordinasi telah dilaksanakan antara tim pengabdian masyarakat dengan perwakilan komunitas serta perwakilan Yayasan. Hasil dari pertemuan tersebut adalah kesepakatan mengenai garis besar *term of reference* kegiatan. Secara umum disepakati tujuan, materi serta metode pelaksanaan kegiatan.

Disepakati bahwa tujuan kegiatan antara lain untuk:

1. memberikan dorongan motivasi kepada peserta pelatihan,
2. memberikan pemahaman mengenai dasar-dasar kewirausahaan
3. memberikan pemahaman studi kasus kewirausahaan
4. memberikan landasan untuk pelatihan lanjutan berupa pemasaran digital

Adapun kesepakatan pembagian penyampaian materi:

1. Materi kewirausahaan dengan disertai materi wawasan perkembangan teknologi revolusi industri 4.0 disampaikan tim pengabdian masyarakat
2. Materi *digital life skill* oleh instruktur yang dipersiapkan oleh Yayasan, dengan didukung oleh tim pengabdian masyarakat

Sedangkan untuk metode pelaksanaan disepakati;

1. Materi kewirausahaan dilaksanakan dengan metode penyuluhan
2. Materi *digital life skill* disampaikan secara praktikal. Materi kegiatan teoritis dalam durasi singkat, dilanjutkan praktik menggunakan laptop (diusahakan oleh peserta dan tim)

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa penyuluhan berlangsung pada tanggal 6 November 2021. Peserta kegiatan mengikuti acara dengan antusias. Komitmen peserta dapat terlihat dari usaha untuk mengikuti kegiatan secara konsisten, tidak hanya sekali saat pertemuan pertama namun juga pada pertemuan-pertemuan berikutnya.

Pada sesi pendahuluan diadakan pengenalan dengan para peserta untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan pengalaman peserta. Dengan cara ini pemateri menyesuaikan dengan latar belakang peserta tersebut dalam penyampaian materinya. Hal ini penting untuk memastikan penyampaian materi berjalan dengan baik dan efektif.

Selanjutnya pemateri dari tim pengabdian masyarakat menyampaikan beberapa aspek teoritis mengenai pengertian kewirausahaan. Disampaikan bahwa kewirausahaan dalam bahasa Inggris adalah *entrepreneurship*, yang berarti proses pendirian atau pengembangan suatu bisnis. Aktivitas ini mengandung risiko karena seorang *entrepreneur* memulai sesuatu yang baru, yang sebelumnya belum diadakan (meskipun sudah pernah ada yang serupa). Karena besarnya risiko ditanggung, maka sudah selayaknya jika seorang *entrepreneur* juga mendapatkan hasil terbesar dari upaya yang dilakukan tersebut. Seorang *entrepreneur* umumnya dipandang sebagai inovator. Meskipun tidak harus menemukan sesuatu yang sama sekali baru, namun *entrepreneur* sebagai inovator dipandang memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi orang lain. Sebagai contoh orang-orang pada umumnya ingin mendapatkan barang cinderamata dari suatu kota/daerah secara praktis, pada saat melakukan kunjungan ke kota/daerah tersebut. Seorang inovator akan berupaya memberikan solusi berupa toko cinderamata dengan koleksi yang tepat dan lokasi yang mudah dijangkau. Untuk menghindari kebosanan, disampaikan beberapa contoh praktis dan nyata yang langsung bisa dilihat dan dirasakan oleh masyarakat umum mengenai kewirausahaan.

Pada sesi motivasi pemateri menyampaikan berbagai manfaat kewirausahaan bagi masyarakat, bangsa dan negara. Disampaikan bahwa inovator seperti go-jek misalnya, mampu memberikan nilai tambah yang sangat besar bagi perekonomian. Tidak hanya membantu mobilitas orang yang sangat berguna dalam aktivitas perekonomian, aplikasi semacam go-jek juga secara langsung membantu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam pemasaran sekaligus distribusi barang dan jasa. Jutaan keluarga sudah terbantu oleh adanya aplikasi semacam itu. Peserta diajak untuk menyaksikan melalui tayangan berbagai kisah sukses kewirausahaan. Disamping itu berbagai kegagalan yang menimpa seorang wirausahawan tidak menyurutkan semangat bahkan justru bisa lebih sukses dari sebelumnya.

Selain motivasi secara pengetahuan, peserta juga diajak untuk melihat aspek motivasi kewirausahaan dari sudut pandang agama. Nabi sendiri adalah seorang entrepreneur sukses, yang terbukti saat masih muda sudah mempraktikkan aspek manajemen investasi yang baik.

Pada sesi berikutnya peserta diberikan materi mengenai perkembangan teknologi yang saat ini mengalami revolusi digital 4.0. Berbagai materi perkembangan revolusi industri 4.0 disampaikan secara singkat misalnya tentang *Internet of Things*, *Big Data*, *Artificial Intelligence*, *Cloud Computing* dan *Addictive Manufacturing*.

IoT adalah sistem yang menggunakan perangkat komputasi yang saling berhubungan, perangkat mekanis, dan mesin digital untuk menjalankan tugasnya melalui transfer data di jaringan internet tanpa memerlukan kontak manusia ke manusia atau manusia-komputer. Sistem *Internet of Things* terdiri dari empat komponen: perangkat sensor, koneksi, pemrosesan data, dan antarmuka pengguna. Penerapan IoT di Indonesia misalnya Gowes (IoT untuk bikesharing), efishery (IoT untuk pemberian pakan ikan otomatis).

Istilah *Big Data* menunjukkan adanya volume data yang luar biasa besar. Data tersebut bisa berupa data yang terstruktur maupun tidak terstruktur. Keduanya perlu dilakukan adanya organisasi data dilanjutkan analisis sehingga mampu menjadi dukungan yang amat strategis dalam pengambilan keputusan bisnis. Contoh penyedia jasa big data di Indonesia adalah warung data dan dattabot.

Perkembangan terbaru di bidang teknologi computer lainnya adalah *artificial intelligence*. Dengan kecerdasan buatan dimana computer atau mesin bekerja dengan mempelajari data yang ia terima/dapatkan secara terus menerus, memungkinkan system tersebut bisa diatur sesuai keinginan manusia. Dengan semakin banyaknya data yang diterima oleh system dan kemudian dianalisis, kemampuan kecerdasan buatan dalam melakukan prediksi menjadi semakin baik. Hal ini bisa dilihat pada teknologi *chatbot* serta pengenalan wajah.

Berikutnya disampaikan kepada peserta mengenai *cloud computing* atau komputasi awan. Pengertian komputasi awal secara sederhana yakni penyampaian layanan komputasi melalui jaringan internet, termasuk *server*, database, penyimpanan data, jaringan, dan perangkat lunak untuk menawarkan inovasi yang lebih cepat, sumber daya fleksibel, dan skala yang ekonomis (Baharsyah, 2022). Dengan perkembangan komputer dan informasi dewasa ini, data beserta tempat penyimpanannya menjadi permasalahan tersendiri. *Harddrive* dan tempat penyimpanan lokal dianggap kurang efisien lagi. Komputasi awan menawarkan solusi praktis berupa tempat penyimpanan data dan informasi dalam jumlah besar dengan memanfaatkan jaringan internet. Komputasi awan menawarkan keunggulan berupa tempat penyimpanan dengan kapasitas yang besar, akses dari belahan dunia manapun, pengaturan yang mudah, biaya yang relative terjangkau. Komputasi awan juga menawarkan keamanan data yang mumpuni dan system yang terus diperbarui.

Terakhir adalah mengenai *additive manufacturing*, yakni pendekatan transformatif untuk produksi berbagai bagian dalam industry melalui teknologi yang mampu mengkonstruksi objek tiga dimensi dari model CAD atau model 3D digital. Pencetakan tiga dimensi (3D) memiliki keuntungan utama berupa kemampuan menghasilkan bentuk atau geometri kompleks yang tidak mungkin dibuat dengan tangan maupun dengan teknologi CNC.

Wawasan berbagai teknologi revolusi industry 4.0 penting untuk disampaikan karena terkait dengan materi *digital life skill* yang akan diberikan setelah pelatihan kewirausahaan. Peserta dapat mengembangkan ide kreatif berdasarkan perkembangan teknologi terbaru sebagai pengembangan dari pelatihan dasar aplikasi grafis. Secara umum peserta antusias dan memberikan respon interaktif terutama saat diberikan wawasan mengenai tantangan dan peluang pada masa era revolusi digital.

Sesi pemberian materi dan pendampingan *digital life skills* dilaksanakan setelah pelatihan kewirausahaan. Pada sesi ini peserta diberikan materi mengenai dasar-dasar aplikasi grafis sebagai *skill* mendasar yang sangat diperlukan baik bagi yang ingin berwirausaha maupun menjadi karyawan.

Aplikasi *sketchup* merupakan aplikasi yang mudah dan praktis cara penggunaannya untuk membuat gambar berbasis 3D. Selain banyaknya sumber belajar tambahan di internet, *sketchup* juga menyediakan *3D Warehouse* yang dapat menjadi tempat untuk berbagi dan mengunduh model-model 3D secara gratis. Kemampuan dasar dalam pertemuan awal meliputi

- bagaimana menampilkan toolbar,
- mengubah ukuran gambar (misal dari satuan meter ke centimeter atau dari satuan centimeter ke milimeter),
- membuat objek 3D sederhana,
- memberi material pada objek,
- membuat ubahan pada objek,
- mengimpor komponen,
- mengatur skala pada komponen,
- memisahkan komponen 3D dari grup,
- merotasi komponen,
- menghapus garis dst.

Sebagai hasil dari pelatihan/penyuluhan kewirausahaan, peserta menunjukkan peningkatan antusiasme dan kemauan kemandirian usaha. Meski belum terukur secara kuantitatif, minat peserta yang berusia muda untuk mandiri secara ekonomi terlihat. Adapun dari pelatihan *digital life skill* sendiri, ketrampilan peserta meningkat sebagaimana diharapkan.

Dengan ketrampilan tersebut peserta diharapkan dapat “menjual” ketrampilan dasar tersebut sebagai sarana meningkatkan kemandirian ekonomi. Cara menawarkan jasa kepada yang memerlukan dengan kontraprestasi yang sepadan tentu merupakan kemampuan spesifik yang tidak dimiliki semua orang. Ketrampilan menjual ini meskipun merupakan seni, namun hal ini bisa dilatih. Untuk itu diperlukan semangat kewirausahaan yang tinggi disertai adanya pengetahuan dan ketrampilan tersebut. Hal ini dapat

ditunjang dengan pelatihan lanjutan yang secara khusus memberikan pendampingan kepada peserta mengenai pengetahuan pemasaran jasa baik secara offline maupun melalui kanal-kanal pemasaran digital.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pendampingan sangat baik untuk dilaksanakan, dan mampu memberikan manfaat berupa meningkatnya ketrampilan peserta dalam hal kemampuan *digital skills* antara lain penguasaan desain grafis. Hal ini masih ditambah dengan kesadaran kewirausahaan yang ditanamkan dalam kegiatan ini. Meski begitu kegiatan ini tetap memerlukan kegiatan lanjutan berupa ketrampilan pemasaran jasa.

Untuk mempertahankan semangat kewirausahaan diperlukan pendampingan lebih lanjut, demikian pula ketrampilan menjual jasa baik lewat sarana-sarana *digital marketing* maupun gethok tular. Pendampingan lanjutan tersebut perlu segera diadakan guna mendapatkan hasil yang optimal.

Saran

Kegiatan ini tetap memerlukan kegiatan lanjutan berupa pelatihan ketrampilan pemasaran jasa melalui sarana *digital marketing*. Untuk kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya sebaiknya kemampuan peserta diukur secara kuantitatif semisal berupa angket sebelum dan sesudah pelaksanaan. Hal ini penting untuk mengetahui perbedaan dari kedua kondisi sebelum dan sesudah adanya *treatment* berupa kegiatan penyuluhan maupun pendampingan sebagai bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami haturkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UNISSULA yang telah memberikan bimbingan dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Asriandi, & Putri, K. N. (2020). Kompetensi Generasi Z Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Perguruan Tinggi Di Makassar). *Journal of Management & Business*, 3(3), 184–200.
- Astuti, E. Z. L. (2019). Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa di Kulonprogo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.032-05>
- Baharsyah, Afrizal N. (2022. 7 Juni). Komputasi Awan (Cloud Computing): Fungsi, Tipe, Contoh, Cara Kerja. <https://www.jagoanhosting.com/blog/cara-kerja-teknologi-cloud-computing/>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.72>
- Asriandi, & Putri, K. N. (2020). Kompetensi Generasi Z Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Perguruan Tinggi Di Makassar). *Journal of Management & Business*, 3(3), 184–200.
- Astuti, E. Z. L. (2019). Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa di Kulonprogo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.032-05>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.72>