

Pengenalan dan Pembelajaran Warisan Budaya pada generasi Milenial dari Perspektif
Pendidikan nonformal dan informal

Oleh Puji Yanti Fauziah

Universitas Negeri Yogyakarta

Disampaikan dalam sarasehan budaya sasonobudaya Yogyakarta, 3 September 2019

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang memasuki era industri 4.0 membawa perubahan pada seluruh aspek kehidupan manusia. Gelombang industri 4.0 berdampak pada kehidupan sosial, budaya, ekonomi, pendidikan, dunia politik, kehidupan keluarga bahkan merubah kepribadian. Kita melihat bagaimana teknologi merubah gaya hidup manusia. Kita bisa melihat bagaimana paradigma pendidikan diperguruan tinggi mulai berubah dari teaching university ke arah research university, bagaimana output penelitian tidak hanya pada orientasi produk barang tetapi publikasi didunia maya. Bagaimana perangkungan perguruan tinggi juga mejadi bagian indikator yang sangat ditentukan oleh penggunaan internet. Bagaimana proses perkuliahan tidak bisa lepas dari internet mulai dari mencari bahan kuliah, bahan mengerjakan tugaskuliah, bahkan membangun dan berkomunikasi jejaring sosial melalui internet. Dari uraian diatas teknologi dapat merubah paraadigma pendidikan formal diperguruan tinggi.

Era industri 4.0 juga dapat merasuk pada sendi-sendi kehidupan berkeluarga, merubah arah komunikasi dalam keluarga. Jika kita pergi kerumah makan dan memperhatikan sekeliling kita akan banyak kita lihat keluarga yang secara fisik pergi bersama-sama, tetapi secara emosi masing-masing anggota keluarga memiliki kesibukan sendiri dengan handphone sendiri-sendiri. Makan bersama tetapi suami asyik dalam forum bisnisnya, istri sibuk dengan dunia sosialita dan sibuk mengambil foto untuk update kegiatan keluarga yang nampak manis, dan anak remajanya yang sibuk dengan teman-temannya dalam dunia maya, secara fisik bersama tetapi tidak ada attachment emosi, kasih sayang dan komunikasi sehat dalam keluarga. Bahkan kita bisa melihat bagaimana bayi yang tidak bisa lepas dari gadget sejak kecil. Dan jumlah anak-anak yang memakai kacamata meningkat drastis karena penggunaan gadget yang berlebihan. (Tribun news makasar Desember 2018; belitung Tribun news Desember 2018; Tempo Oktober 2014).

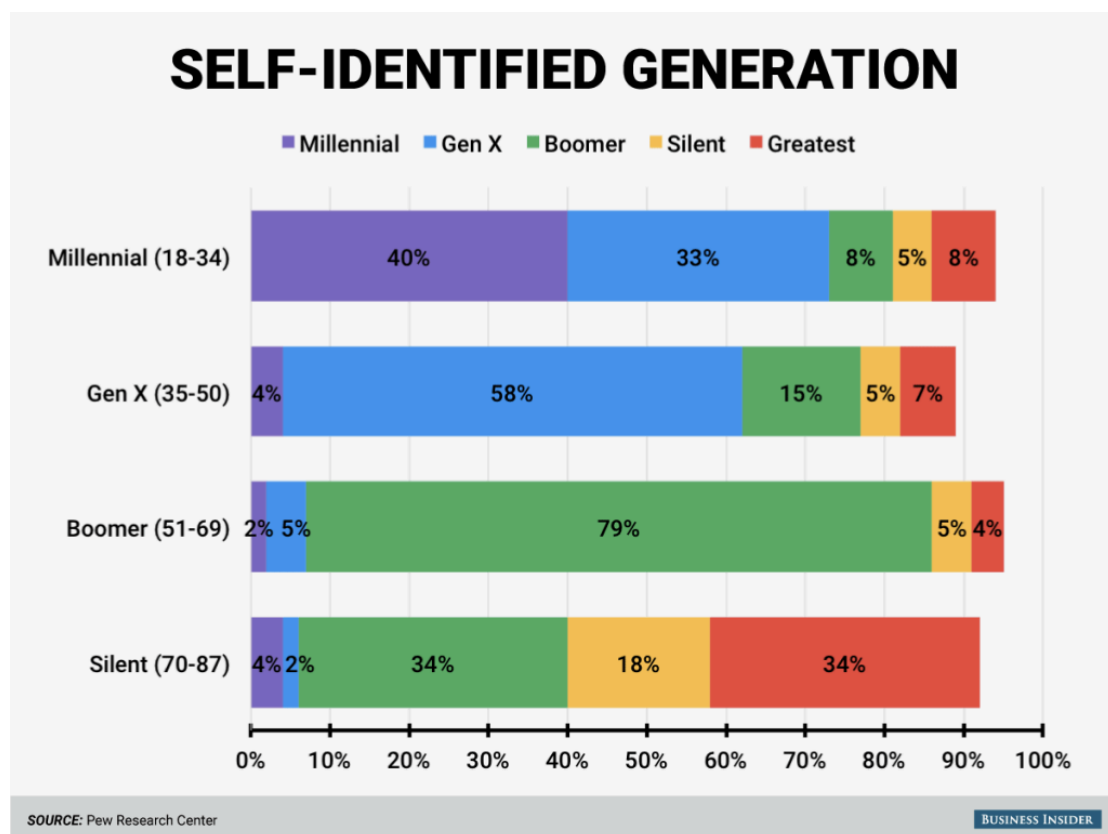
Pada era disrupsi yang disebabkan pertumbuhan teknologi yang sangat berpengaruh dalam pengasuhan anak, salah satu hasil penelitian yang menjelaskan bahwa teknologi memiliki dampak negatif diungkapkan oleh Alghamdi 2014 yang menyatakan bahwa :

“ Although technology through media and electronic gadgets are able to help children to gain vast amounts of knowledge, taught them how to be independent and has given them access to educational resources; there are some negative influences that are accompanied with the positive ones which should not be neglected. Introducing technology to children at young age can have adverse effects in their personal lives, their relationships with others, and their health in the future. It can also lead children to social isolation and give rise to other serious physical and mental diseases such as, obesity, computer vision syndrome, and depression. ”

Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa sekalipun teknologi memiliki manfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan memudahkan untuk mengakses sumber pendidikan dan pembelajaran, teknologi juga memberikan pengaruh negatif. Teknologi pada anak usia dini dapat mempengaruhi kehidupan pribadi anak, hubungan dengan orang lain dan kesehatan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Putnam, 2000; Turkle, 2011; Bell, Bishop and Przybylski, 2015; George and Odgers, 2015) dalam Kardefelt-Winther 2017 yang menyampaikan bahwa *Children’s use of digital technology has increased rapidly over the past decade, raising important questions around how time spent on digitally-mediated activities may affect children in positive or negative ways.*

Pilliang (2013) menyampaikan bahwa teknologi adalah manifestasi dari imajinasi manusia tentang sebuah dunia yang lebih baik. Melalui teknologi manusia membangun masa depan kebudayaan dan kehidupan mereka. Perkembangan teknologi tidak saja ditentukan oleh nilai-nilai budaya yang ada, tetapi ia justru dapat membentuk budaya-budaya baru: budaya media, budaya informasi atau budaya virtual. Dalam relasi antara teknologi dan budaya, ada sebuah paradoks. Di satu pihak, untuk menumbuhkan teknologi, diperlukan semacam “budaya teknologi”, yaitu nilai-nilai budaya yang mendorong perkembangan teknologi : daya kreativitas, rasionalitas, mental produktif, dan berorientasi ke depan. Di pihak lain, ada berbagai benturan nilai akibat keberadaan teknologi tertentu di dalam masyarakat. Benturan ini terjadi bila teknologi tak hanya dipandang sebagai sebuah alat guna dan utilitas, tetapi sebagai pencipta makna. Dari pernyataan Pilliang kita dapat melihat bahwa paradigma teknologi melakukan kombinasi teknologi tinggi dan sentuhan manusia. Bisa untuk mempertahankan budaya atau menciptakan budaya baru.

Setiap lahir teknologi, melahirkan generasi yang memiliki karakter khas masing-masing. Menurut Mannheim (1952) generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Lebih lanjut Mannheim (1952) menjelaskan bahwa individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama. Definisi tersebut secara spesifik juga dikembangkan oleh Ryder (1965) yang mengatakan bahwa generasi adalah agregat dari sekelompok individu yang mengalami peristiwa – peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang sama pula. (Yanuar 2016).



Gambar 1
Kalsifikasi generasi berdasarkan usia
Sumber : www.weforum.org

Dari uraian yang sudah dijelaskan diatas maka dalam makalah ini saya akan membahas bagaimana mewariskan budaya pada gerasi milenials melalui system pendidikan, baik jalur formal, nonformal maupun informal .

Pembahasan

Teknologi dan globalisasi merupakan proses mendunia yang akan menjadi tantangan berat bagi kita karena dengan globalisasi persaingan semakin terbuka tidak hanya menghadapi persaingan dalam skala lokal tetapi juga pada global. Dalam sebuah situs web site wikipedia dijelaskan bahwa *Globalization is the increasing interconnection of people and places as a result of advances in transport, communication, and information technologies that causes political, economic, and cultural convergence*. Globalisasi adalah perkembangan multi hubungan dari manusia dan tempat yang dampaknya menyebabkan adanya persamaan dalam pertumbuhan transportasi, komunikasi dan teknologi informasi dan kebudayaan.

Peter Diamandis dari Singular Universities memperkenalkan konsep 6Ds Exponential growth . “The Six Ds are a chain reaction of technological progression, a road map of rapid development that always leads to enormous upheaval and opportunity.” (Peter Diamandis and Steven Kotler, Bold). Menurut Diamandis kita hidup dalam dunia yang serba instan, jika dulu pada tahun 70an kita ingin mendengarkan musik maka kita harus membeli tape yang lengkap dengan radio dengan ukuran yang sangat besar, lalu pada tahun 90an ukuran radio lebih mengecil sehingga memudahkan kita untuk bergerak sambil mendengarkan radio, tetapi saat ini seluruh perangkat radio, pemutar musik, bahkan alat komunikasi menjadi satu alat dan mudah untuk dibawa. Diamandis menyebutkan bahwa

“ The potential for entrepreneurs to disrupt industries and corporate behemoths to unexpectedly go extinct has never been greater. One hundred or fifty or even twenty years ago, disruption meant coming up with a product or service people needed but didn't have yet, then finding a way to produce it with higher quality and lower costs than your competitors. This entailed hiring hundreds or thousands of employees, having a large physical space to put them in, and waiting years or even decades for hard work to pay off and products to come to fruition ”

Artinya potensi wirausaha untuk mengganggu dunia industri dan perusahaan besar sangat tidak terbayangkan sebelumnya. Seratus, atau limapuluh tahun lalu atau bahkan duapuluh tahun yang lalu sangat sulit untuk menggoyah perusahaan-perusahaan raksasa yang memiliki produk tertentu, tetapi saat ini kita bisa melihat bagaimana temuan-temuan teknologi dapat menghasilkan produk yang lebih murah

dengan kualitas yang lebih baik sehingga dapat mengalahkan industri atau perusahaan besar. Contoh kasus terbaru bagaimana kemudian munculnya sarana belanja online dimana masyarakat dapat belanja hanya dengan sentuhan jari, harga kompetitif dan kualitas barang yang bagus, kehadiran toko-toko online dapat menggoyahkan mall-mall besar bahkan sampai menutup mall tersebut. Kasus tersebut terjadi pada matahari Dept Store mall Angrek Jakarta (Tempo Nov 2017).

Peter Dimandis membagi kemajuan teknologi secara eksponensial melalui 6 tahapan, yang disebut dengan 6D of Exponential Growth, yaitu :

1. Digitalization. Digitalization yaitu transformasi dari analog menuju digital di hampir semua sektor;
2. Deception, pada tahapan ini banyak orang terlena karena awalnya kelihatan pelan dan hanya riak-riak kecil, sampai pertumbuhannya eksponensialnya menyentuh knee of the curve atau titik puncak. Contoh kasus mengikuti digitalisasi adalah penipuan, periode di mana pertumbuhan eksponensial sebagian besar tidak diperhatikan. Hal ini terjadi karena penggandaan angka kecil sering kali menghasilkan hasil yang sangat kecil sehingga sering keliru untuk kemajuan pertumbuhan linier si pengganggu, bayangkan kamera digital pertama Kodak dengan 0,01 megapiksel dua kali lipat menjadi 0,02, 0,02 menjadi 0,04, 0,04 hingga 0,08. Bagi pengamat biasa, angka-angka ini semua tampak seperti nol. Namun perubahan besar ada di cakrawala. Setelah penggandaan ini menembus penghalang bilangan bulat (menjadi 1, 2, 4, 8, dll.), Mereka hanya berjarak dua puluh kali lipat dari peningkatan jutaan kali lipat, dan hanya tiga puluh kali lipat dari peningkatan miliar kali lipat. Pada tahap inilah pertumbuhan eksponensial, yang awalnya menipu, mulai tampak mengganggu.
3. Disruption (titik puncak menjadi reaksi atom yang mengguncang keamanan, dan ini yang sedang terjadi dan banyak membuat perusahaan-perusahaan besar panik, dan fase ini merupakan fase transisi menuju tahapan selanjutnya. Disruption hidup di era eksponensial. Gangguan semacam ini konstan. Bagi siapa pun yang menjalankan bisnis — dan ini berlaku untuk perusahaan baru maupun perusahaan lama — opsinya sedikit: Entah mengganggu diri sendiri atau diganggu oleh orang lain. Disruption tidak hanya meimpa dunia usaha

tetapi juga memiliki implikasi pada dunia pendidikan, sosial, budaya bahkan dunia politik.

4. Dematerialization, dematerialization adalah tahapan dimana semua produk kehilangan bentuk untuk ditransfer di cloud atau diawan digital tak bertepi. Ini berarti penghapusan uang dari persamaan. Contoh kasus kamera Kodak. Bisnis warisan mereka menguap ketika orang-orang berhenti membeli film. Siapa yang butuh film ketika ada megapiksel?, Tiba-tiba salah satu aliran pendapatan Kodak yang tidak pernah tersedia sebelumnya datang gratis dengan kamera digital apa pun.
5. Demonetization adalah awan digital tempat menyimpan segala sesuatu hal yang menyebabkan semua biaya turun drastis. Buku, musik, film, ilmu, informasi, komunikasi dan lain-lain dan membuat volume membludak volumenya dan semakin lama semakin murah biayanya; demonetisasi menggambarkan menghilangnya uang yang pernah dibayarkan untuk barang dan jasa, dematerialisasi adalah tentang menghilangnya barang dan jasa itu sendiri. Dalam kasus Kodak, kesengsaraan mereka tidak berakhir dengan lenyapnya film. Setelah penemuan kamera digital, muncullah penemuan smartphone — yang segera menjadi standar dengan kamera multi-megapiksel berkualitas tinggi. Dan setelah smartphone itu masuk pasar, kamera digital itu sendiri mengalami dematerialisasi. Tidak hanya itu untuk menyimpan foto dan gambar diberikan layanan gratis dengan sebagian besar ponsel.
6. Democratization, tahapan puncak dimana semua berkelimpahan dan berbiaya minimal , sehingga terjadilah era abundance atau *disebut free economy dan sharing economy*. (Shelden nesdale; 2015) .

Pertanyaannya mendasar kita adalah bagaimana posisi Indonesia saat ini? Ketika awal tahun 2015 kita memasuki ASEAN Free Trade Area yang disepakati oleh para menteri pada tahun 1992 dan diimplementasikan pada tahun 2015 dengan terkejut-kejut dan bisa jadi masih banyak yang tidak menyadarinya, tahun 2020 kita akan memasuki World Tourism Organization, dimana saat ini devisa terbesar Indonesia dihasilkan dari pariwisata, sudah siapkah kita melindungi anak-anak kita dari gempuran budaya global dunia. Sudah siapkah kita melindungi warisan budaya kita yang sudah diakui dunia?

Salah satu strategi yang dapat kita lakukan adalah melalui Pendidikan, tidak hanya konteks pendidikan secara sempit dalam hal ini persekolahan, tetapi sistem pendidikan yang lebih terintegrasi yaitu pendidikan jalur formal, nonformal dan informal. Jika Ki Hajar Dewantara menyebutnya sebagai Tri Pusat Pendidikan; Sekolah, masyarakat dan Keluarga. Pertanyaan selanjutnya apakah itu Pendidikan nonformal dan informal ?

Pendidikan nonformal mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, pada tahun 1968 berdasarkan analisisnya dalam *The world educational crisis*, Coombs sangat prihatin dengan kondisi pendidikan yang serta permasalahan dunia pendidikan yang tidak dapat mengikuti perkembangan ekonomi dunia (wikipedia : 2) , dan pada saat yang bersamaan pada tahun 1971 UNESCO menerbitkan sebuah konsep lifelong learning berdasarkan hasil penelitian Freire yang menjadi “master concept” dalam sistem pendidikan. Kemudian konsep pendidikan nonformal dikembangkan oleh Coombs and Ahmed (1971) berdasarkan hasil penelitian yang dibiayai oleh world bank. *Coombs and Ahmed mendefinisikan nonformal education is any organized, systemic, educational activity carried on outside the framework of the formal system to provide selected of learning to particular subgroup in the population, adults as well as children (1971 : 8)* . Pendidikan nonformal adalah aktivitas pendidikan yang terorganisir dan sistemik diluar kerangka kerja sistem formal untuk memberikan alternatif pembelajaran kepada kelompok baik orang dewasa maupun anak-anak.

Sedangkan komisi pendidikan uni Eropa menjelaskan bahwa *nonformal education refers to any planned programme of personal and social education for young people designed to improve a range of skills and competencies, outside the formal curriculum*. Fordham (1993) menjelaskan bahwa pada era tahun 1970an

pendidikan non formal memiliki empat karakter : *Relevance to the needs of disadvantaged groups. Concern with specific categories of person. A focus on clearly defined purposes. Flexibility in organization and methods.* Berhubungan dengan kebutuhan sekelompok masyarakat, memperhatikan karakteristik personal, fokus pada tujuan yang ditetapkan dan memiliki fleksibilitas dalam organisasi dan metode.

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional no 20 tahun 2003 secara terperinci dijelaskan dalam pasal 26 :

(1) Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

(2) Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.

(3) Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

(4) Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis.

(5) Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk

mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

(6) Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau pemerintah daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan.

Dalam perkembangannya Rogers kemudian menyatakan bahwa pendidikan nonformal semakin luas jangkauannya yaitu lebih berorientasi pada persekolahan yang fleksibel atau pendidikan partisipatif. Hal ini muncul sebagai bentuk perkembangan dari berbagai macam satuan program pendidikan nonformal. Simkins membedakan jalur pendidikan nonformal dan pendidikan formal dari aspek tujuan, waktu, content, sistem penyampain dan kontrol .

Pendidikan nonformal lebih luas karena dapat mengedukasi masyarakat sepanjang usia mulai dari anak , remaja, pemuda dan lansia. Pengenalan budaya dari aspek pendidikan nonformal akan sangat berkaitan dengan konten yang akan dikembangkan dan dikenalkan. Sehingga mau tidak mau menjadi tantangan terbesar agar terjadi kordinasi dan kolaborasi antar departmen budaya yang memiliki konten budaya. Dan pendidikan masyarakat untuk lebih mendekatkan pada masyarakat. Dalam hal ini terjadi missing link antara Dinas Pendidikan dalam hal ini Pendidikan nonformal dengan Dinas Kebudayaan sebagai pemilik konten yang akan dikenalkan. Bahkan Teknologi menjadi bagian penting sebagai penunjang yang memudahkan masyarakat untuk mengenal materi budaya . Kurikulum yang ada baru terbatas pada konteks budaya bahasa, baju adat dan cerita-cerita klasik tentang pewayangan. Untuk lebih jelas adanya perbedaan

pendidikan formal dan nonformal dan dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1

Ideal Type of formal and nonformal education

No	Formal education	Nonformal education
Purposes		
1	Long term and general	Short term and specific
2	Credential based	Non credential based
Timing		
1	Long cycle	Short cycle
2	Preparatory	Recurrent
3	Full time	Part time
Content		
1	Input center and standardized	Output centred and individualised
2	Academic	Practical
3	Clientele determined by entry requirement	Entry requirement determined by clientele
Delivery system		
1	Institution based	Environment based
2	Isolated	Community related
3	Rigidly structured	Flexibility structured
4	Teacher centred	Leaner centred
5	Resource intensive	Resource saving
Control		
1	Externally controlled	Self governing
2	hierarchical	democratic

Sumber Simkins 26 : 1976

Dari uraian tabel 1 dapat kita garisbawahi bahwa tentang konsep Pewarisan budaya dapat dilakukan untuk generasi milenial melalui jalur pendidikan formal menjadi konten yang tidak terpisahkan dalam kurikulum lokal maupun Nasional. Dalam konteks nonformal anak-anak SD maupun remaja melakukan field trip lebih banyak pada mesium-museum atau yang ada. Pertanyaan mendasar selanjutnya adalah apakah museum yang ada sudah dmenggunakan teknologi dengan sentuhan budaya lokal dan aktivitas bagi para pengunjung yang membuat pengunjung lebih tertarik terutama generasi milenials. Lalu sejauh mana kita mengenal generasi milenials? Yanuar menyebutkan bahwa Generasi Y dikenal dengan sebutan generasi millenial atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instant messaging dan media sosial seperti facebook dan twitter, dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004). Lebih lanjut (Lyons, 2004) mengungkapkan ciri – ciri dari generasi Y adalah: karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung dimana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya, pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya, pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya, memiliki perhatian yang lebih terhadap kekayaan. Sehingga jika kita melihat generasi milenials maka penggunaan teknolgi dalam pusat-pusat warisan budaya harus menggunakan teknologi serta fasilitator yang memahami pendekatan nonformal

Belajar dari Community Learning Center di Bangkok Thailand, kita dapat melihat bagaimana sentuhan **kreativitas, teknolgi, sejarah budaya dan pendidikan nonformal melakukan harmoni** yang indah sehingga museum menjadi pusat belajar nonformal Favorit bagi masyarakat dari mulai anak-anak, remaja dan orangtua, karena mereka dapat mengenal sejarah, akar budaya melalui teknologi menjadi lebih atraktif dan diakhir tour mereka dapat merefleksikan apa yang sudah mereka dapatkan melalui aktualisasi diri dan berkreasi. Sebut saja mesium koin, Mesium koin luasnya tidak sampai ribuan hektar hanya terdiri dari satu aula, satu ruangan souvenir, dan ruangan kreativitas anak. Aula berisi tempat display koin-koin

dari zaman dahulu sampai sekarang, fasilitator museum akan menjelaskan sejarah koin dengan bantuan LCD dan laser 3D dimana anak dapat menyentuh laser dan memunculkan gambar-gambar lain. Setelah penjelasan anak-anak diajak untuk melihat real koin, lalu anak-anak diajak untuk beraktivitas mencetak koin dalam kertas dengan motif yang disediakan atau dengan kreativitas anak-anak. Dan pada akhir tour disediakan souvenir berupa uang koin yang dikemas dengan cantik dan harga yang cukup murah untuk kenang-kenangan anak-anak.

Kesimpulan

Era Globalisasi dan Perkembangan Teknologi merubah tatanan social, budaya, ekonomi, pendidikan bahkan kehidupan keluarga. Teknologi dapat menghilangkan budaya atau menciptakan budaya baru. Perpaduan teknologi, budaya dan sentuhan manusia dapat membuat generasi milenial tidak kehilangan akar budaya, tetapi justru membuat mereka semakin mencintai budaya mereka dan terbuka dengan budaya baru. Kuncinya adalah adanya keterpaduan antara teknologi, koordinasi Pendidikan Formal, nonformal dan informal serta Departemen terkait, sarana pendukung yaitu kebijakan serta DIY sebagai Propinsi yang memiliki keistimewaan dapat menjadi sebuah kekuatan untuk membangun pusat edukasi budaya dalam konteks keris , museum keris yang kreatif, atraktif, bermuatan teknologi dengan konten materi sejarah yang mudah difahami.

Daftar pustaka

Bower H. Gordon and Ernest R Hillgard (1981) . theories of learning. Prentice Hall , Inc. Eanglewood Cliff. New Jersey.

Cunningham dkk. (1977) *Implementing Teacher Competencies* New Jersey : Prentice Hall Inc

Cohen Louis and Manion Lawrence (1997) *research Methods in Education*. Fourth edition. Routledge press. London UK

Coombs H Philip with Manzoor Ahmed (1971) *Attacking Rural Poverty how Nonformal Education Can Help* . The Johns Hopkins University Press. Baltimore and London

<https://www.marketingfirst.co.nz/2015/08/bold-how-to-go-big-create-wealth-and-impact-the-world-by-peter-h-diamandis-stein-kotler/> . Sheldon Nesdale

Yasraf Amir Pilliang (2013) : *Budaya Teknologi Di Indonesia: Kendala Dan Peluang Masa Depan* . Jurnal Sosioteknologi Edisi 28 Tahun 12, April 2013 . Bandung.

Yanuar Surya Putra (2016) : *Theoretical Review , Teori Perbedaan Generasi* . Jurnal Among Makarti Vol.9 No.18, Desember 2016 .