

## LAMPIRAN

### Forum Group Discussion

Perancang mengadakan FGD dengan tujuan adanya pertukaran pendapat mengenai diadakannya ekshibisi mengenai pemanfaatan media sosial untuk menjadi pekerjaan. FGD ini diikuti oleh enam orang dari mahasiswa Arsitektur dan mahasiswa DKV, target peserta diskusi disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu tentang pemanfaatan media sosial, yang dimana mahasiswa arsitektur dan dkv sering menggunakan media sosial tidak hanya mengupload foto pengalaman, tetapi juga karya-karya yang dibuat.

Sesi diskusi dibagi menjadi tiga point:

1. Kecanduan media sosial, dimanfaatkan teknologi atau memanfaatkan teknologi?
2. Generasi Z (DIY), memulai memanfaatkan media sosial untuk mencoba menjadi pekerjaan sampingan, berikan pendapat.
3. Perancang akan membuat ekshibisi untuk memberikan informasi edukatif mengenai pemanfaatan media sosial untuk menjadi pekerjaan, apa tanggapannya? berikan pendapat.

Hasil diskusi:

1. - Kecanduan media sosial merupakan proses untuk memanfaatkan sosial media
  - Media sosial merupakan kebutuhan sehari-hari
  - Ada saat dimana mahasiswa bosan dengan dimanfaatkan media sosial, lalu ingin merubah diri dari titik ini ke titik selanjutnya dimana memanfaatkan media sosial
  - Dunia semakin kejam, sehingga orang menghindari dunia nyata dengan terjun ke dunia sosial, sehingga wajar saja orang-orang jarang bergaul dengan orang lain
  - Kecanduan tetapi jika itu menghasilkan sesuatu tidak apa-apa
  - Media sosial bagus untuk media promosi, sebagai CV, karya dan lainnya, jika dimanfaatkan untuk hal seperti itu lebih baik.

2. - Hobi itu harus dikembangkan, jika hobi bisa digunakan untuk menghasilkan uang tidak masalah, selama itu pekerjaan sampingan. Tetapi jika hobi tersebut bisa sukses, justru pekerjaan hobi bisa menjadi pekerjaan utama.
- Kegiatan seperti ini harus tetap menjadi pekerjaan sampingan, sebesar apapun penghasilannya. Bisnis sosial media, awal memiliki pesaing yang banyak, terkadang penghasilannya tidak tentu dan tidak mendapatkan jaminan. Harus berkembang agar selalu mendapatkan pasar.
  - Setelah lulus kuliah, ada beberapa masalah seperti anak DKV yang bekerja di Bank bukan sebagai desainer, dengan memanfaatkan suatu hobi lalu dipublikasikan di media sosial bisa menghasilkan dan mendapatkan pekerjaan sesuai dengan hobi.
  - Selama menghasilkan itu baik, terlebih penghasilan itu didapat di waktu luang
  - Pemanfaatan sosial media untuk menjadi pekerjaan merupakan skill yang saat ini dibutuhkan
  - Generasi DIY bisa melakukan otodidak, namun jika pribadinya buruk maka beberapa akan menjadi congkak bahkan seolah bisa segalanya.

### 3. - Dampak Negatif:

1. Jika penyampaiannya salah memicu penggunaan media sosial untuk hal negatif
2. Jika tidak punya nama, sulit untuk memulai.

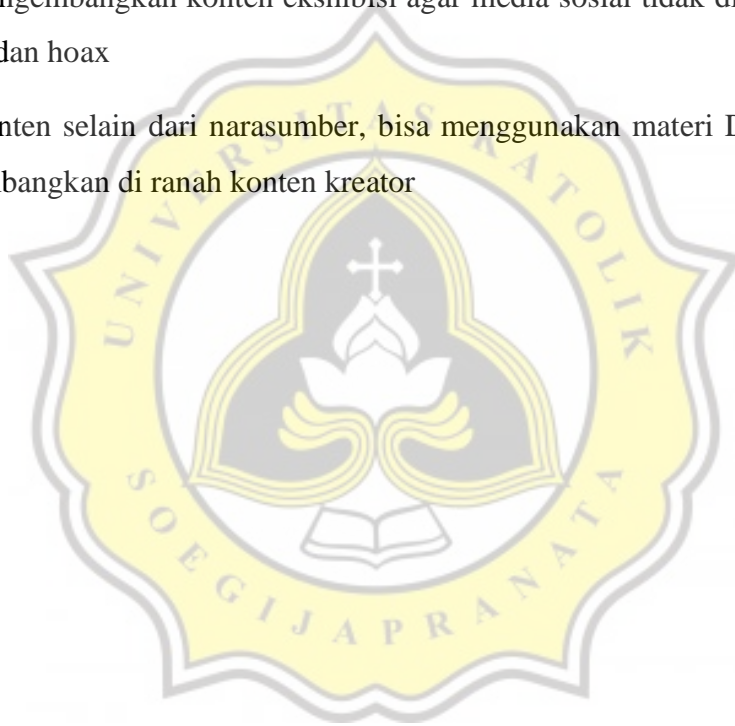
#### - Dampak Positif:

1. Bisa lebih praktis, dengan mudah dapat mengambil informasi dari ekshibisi yang diadakan
2. Menjadi tidak bingung jika ingin membuka bisnis sosial media sosial, tidak paham algoritma youtube. Dengan adanya ekshibisi ini bisa mengedukasi mengenai pemanfaatan barang dan jasa melalui platform yang sudah tersedia.

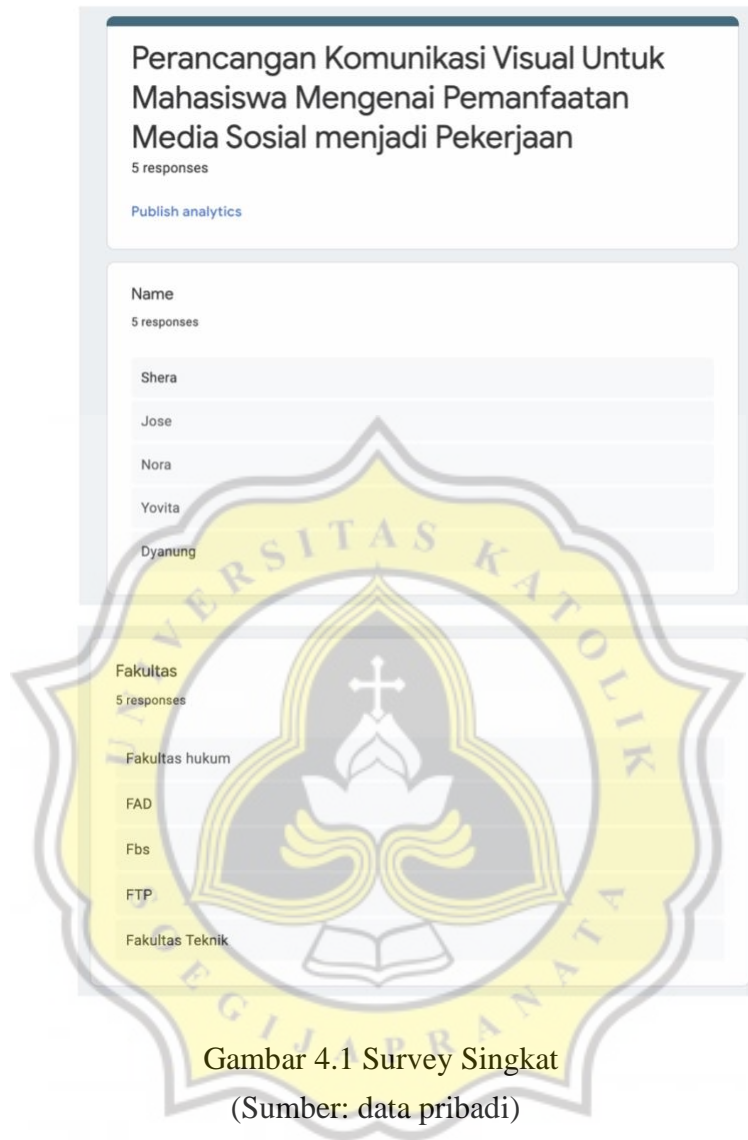
3. Jika sifatnya mengedukasi pasti akan menghasilkan sesuatu yang baik
4. Secara tidak langsung mengajak untuk menggunakan media sosial untuk tidak toxic dan menyebar hoax

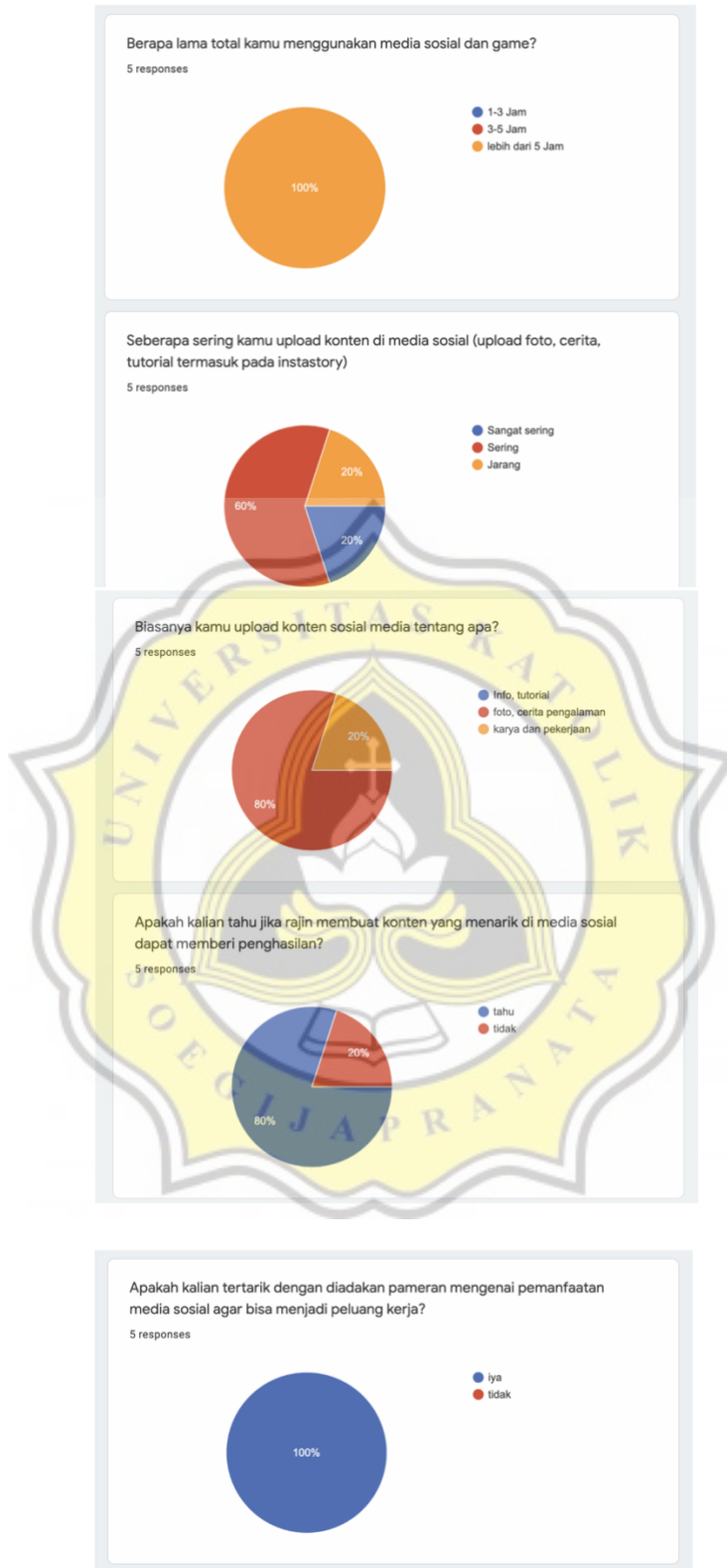
- Kritik dan Saran

1. Konten ekshibisi bisa mengundang narasumber ternama
2. Penyajian konten harus yang simpel dan menarik, karena targetnya untuk anak yang mageran yang tidak perlu melihat informasi yang bertele-tele
3. Mengembangkan konten ekshibisi agar media sosial tidak digunakan untuk toxic dan hoax
4. Konten selain dari narasumber, bisa menggunakan materi DKV yang bisa dikembangkan di ranah konten kreator



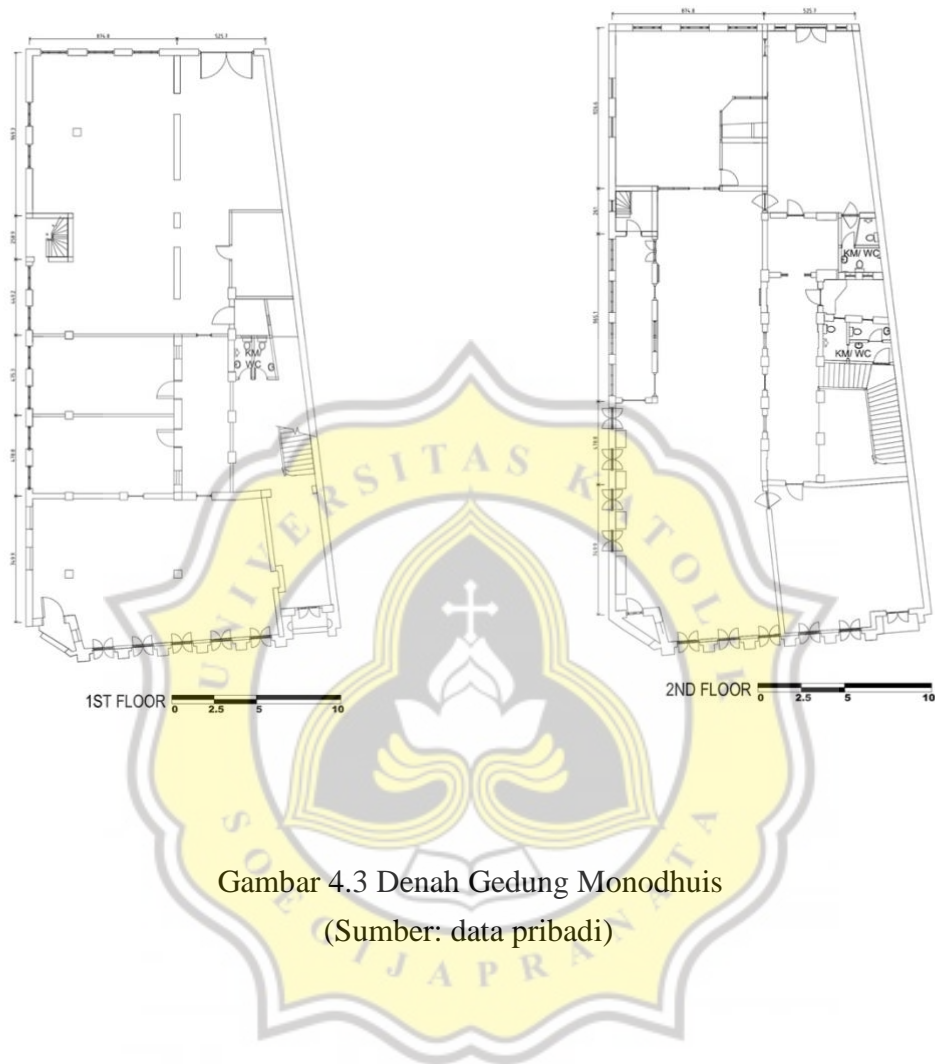
## Survey Singkat





Gambar 4.2 Survey Singkat  
(Sumber: data pribadi)

## Denah Tempat Esibisi



Gambar 4.3 Denah Gedung Monodhuis  
(Sumber: data pribadi)



**6.44%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

**0.24%** IN QUOTES

## Report #11112216

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Generasi Z adalah orang-orang yang lahir di generasi internet, generasi yang sudah menikmati keajaiban teknologi usai kelahiran internet. **1** Pada umumnya generasi Z lahir pada tahun 1995 sampai 2012 (Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja, 2018). **15** MTV mendefinisikan generasi itu sebagai orang-orang yang lahir selepas Desember 2000 (Time. com, 2015). Generasi Z sedang berada pada jenjang pendidikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi dan beberapa sudah masuk pada dunia kerja. Teknologi internet yang berkembang pesat memiliki dampak yang besar pada generasi Z. Saat ini anak muda lebih suka menonton Netflix daripada televisi, memesan makanan melalui aplikasi, belajar dengan guru online, dan lainnya. Salah satu teknologi internet yang digemari yaitu adalah hiburan. Game dan media sosial seperti Instagram, YouTube, Twitter, Facebook merupakan sarana hiburan generasi Z. Dari data yang telah diperoleh tirtto.id melalui metode pengumpulan data kuisisioner, penggunaan internet khususnya media sosial, sebesar 34,1% generasi Z mengakses media sosial per hari selama 3-5 jam, dan aplikasi yang paling sering dikunjungi adalah instagram. Aplikasi lain yang sering dikunjungi yaitu Line sebanyak 45,4%, Google Tools sebanyak 42,1%, dan YouTube sebanyak 39,4%