



PENGELOMPOKKAN GENERASI MENURUT BERESFOD RESEARCH DAN INTENSITAS PENGGUNAAN *LANGUAGE-GAMES* DALAM KOMUNIKASI GLOBAL MENGGUNAKAN BAHASA INGGRIS

S. Thoriqul Huda*, Endro Tri Susdarwono 2.

*UNISS

Universitas Peradaban-Indonesia

susdarwonoendrotri@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the grouping of generations according to Beresfod Research and the intensity of using language-games in global communication using English. The approach in this study uses a type of quantitative research. The research sample included: 10 generations of babyboomers, 15 generations of X, 20 generations of Y, 30 generations of Z, and 25 generations of alpha who are in Tegal City. The sampling technique used non-random sampling with purposive sampling. While the instrument used in this research is a questionnaire. The data analysis technique uses the independence hypothesis test through the Khai-Square distribution. This test is carried out to test the hypothesis of whether or not there is a relationship between one variable and another. While the number of individuals in a population is categorized into two variables or categories and each category consists of several alternatives. Based on the hypothesis testing steps above, it can be concluded that there is an influence between generational groupings according to Beresfod Research on the intensity of using games language in global communication using English.

Keywords: Beresfod research, generation, global communication

PENDAHULUAN

Manusia tidak bisa lepas dari komunikasi dalam kehidupan kesehariannya. Bahasa memegang peranan penting dalam keberhasilan komunikasi (Setiawan, 2017). Tanpa bahasa, manusia akan kesulitan berhubungan dengan orang lain. Ada peribahasa yang berbunyi, “Bahasa menunjukkan bangsa”, artinya kemampuan berbahasa seseorang sangat menentukan kepribadian dan karakter seseorang atau kepribadian seseorang sangat ditentukan oleh

kemampuan berbahasa seseorang (Suryandari, 2022).

Pandangan komunikasi internasional yang berfokus pada interaksi antarnegara, sekarang ini sudah dianggap klasik atau konvensional. Ditemukannya teknologi informasi dan komunikasi yang baru, interaksi antarindividu dan antarbangsa yang sudah berubah, terutama dalam bisnis dan budaya, telah melahirkan banyak aspek dalam komunikasi internasional. Aktor negara dalam hubungan antarbangsa sekarang ini bukan lagi satu-satunya aktor penting. Dalam era



NATIONAL SEMINAR OF PBI NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

globalisasi dewasa ini, aktor bukan negara (non-state actors) cukup memberi peran yang strategis dan penting. Bahkan ada kalanya

lebih penting daripada faktor negara sendiri. Pergeseran fokus komunikasi internasional dari sudut aktor negara ke aktor non-negara, bentuk-bentuk media dan efek pesannya, membuat istilah komunikasi internasional tidak lagi memadai untuk menjelaskan kompleksitas komunikasi internasional dewasa ini. Maka mulailah dikenal istilah “komunikasi global” (global communication) (Malik, 2017).

Dewasa ini perkembangan komunikasi global berjalan sangat pesat sehingga mempermudah setiap manusia dalam mengakses informasi dari seluruh dunia. Dalam kehidupan sehari-hari kita manusia tak luput dari pengaruh komunikasi global karena komunikasi global merupakan bentuk komunikasi yang di bantu teknologi. Onong Uchjana Effendy, berpendapat bahwa “komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang-lambang yang bermakna, sebagai panduan dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan dan sebagainya yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain baik langsung secara tatap muka maupun tidak langsung melalui berbagai media dengan tujuan mengubah sikap, pandangan dan perilaku” (Arief & Afdjani, 2022).

Media baru merupakan kekuatan utama mempercepat tren globalisasi dalam masyarakat manusia. Tren globalisasi telah menyebabkan transformasi pada hampir semua aspek masyarakat manusia. Dalam aspek sosial dan budaya, globalisasi telah mengubah persepsi tentang komunitas, mendefinisikan kembali arti identitas budaya dan masyarakat sipil, dan menuntut cara baru

interaksi antarbudaya (Chen, 2012). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan

manusia. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan masyarakat, misal handphone sudah menjadi barang yang pokok dan wajib selalu ada (Balya, 2021). Pola komunikasi di era multimedia ini sudah sangat mengandalkan kehadiran media baru yang berbasis internet, seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Line Today, dll. Penguasaan teknologi informasi adalah bagian dari munculnya kekuatan media baru, di mana hal ini tentunya membawa perubahan di dalam masyarakat (Indrawan et al., 2021).

Komunikasi pada era globalisasi sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik komunikasi satu arah maupun dua arah, langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan informasi yang semakin berkembang pula. Kebutuhan terhadap informasi merupakan kebutuhan semua orang termasuk para siswa. Agar komunikasi dapat disampaikan dengan baik, siswa harus memiliki kemampuan berbahasa yang memadai. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan tersebut saling memengaruhi. Kemampuan berbicara dipengaruhi oleh kemampuan membaca maupun menyimak seseorang, begitu pula kemampuan menulis dipengaruhi oleh kemampuannya membaca dan menyimak (Sukarni, 2022).

Menurut Ajay dan Goodstein dalam Yoestni dan Eva (2007) jika ingin mempengaruhi seseorang, maka cara terbaik adalah mempelajari apa yang dipikirkannya.



NATIONAL SEMINAR OF PBI

NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

Perbedaan pengalaman hidup yang dialami menandakan bahwa masing-masing generasi memiliki gaya hidup, pemahaman, ekspektasi, nilai, dan sikap yang berbeda (Wijayanti et al., 2021).

Ciri-ciri dari generasi Baby boomers, X, Y, Z, dan Alpha adalah sebagai berikut (Yustisia, 2016; Hafifah & Widjayatri, 2022):

1. Generasi baby boomers yang lahir antara tahun 1946-1964 akan cenderung Kompetitif. Berorientasi pada pencapaian. Berfokus pada karier. Dari generasi baby boomer selanjutnya ada generasi X yang lahir antara 1965-1980 merupakan generasi yang lahir pada tahun-tahun awal perkembangan teknologi dan informasi. Di tahun tersebut banyak ditemukan teknologi terbaru dan bermanfaat bagi kehidupan manusia seperti penggunaan PC, video games, TV kabel dan internet. Karena generasi X ini lahir di awal perkembangan teknologi dan informasi maka mereka lebih bisa beradaptasi dan mudah menerima hal-hal baru jika sewaktu-waktu terjadi perubahan zaman/generasi selanjutnya. Generasi X akan cenderung Banyak akal, Logis, Pemecah masalah yang baik.
2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980): Mampu beradaptasi; Mampu menerima perubahan dengan baik dan disebut sebagai generasi yang tangguh; Memiliki karakter mandiri

dan loyal (setia); Sangat mengutamakan citra, ketenaran, dan uang; Tipe pekerja keras; Kekurangannya selalu menghitung kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya.

3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994): 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 'wealth' atau kekayaan.
4. Generasi Z (lahir tahun 1995-2010): Merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah; Sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter atau SMS. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan; Cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan; Terbiasa dengan berbagai aktifitas dalam satu waktu yang bersamaan. Misalnya membaca, berbicara, menonton, dan mendengarkan musik secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat,



NATIONAL SEMINAR OF PBI

NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

tidak bertele-tele dan berbelit-belit; Cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan tidak menghargai proses.

Ada banyak jenis language-games. Dalam bahasa cinta, seorang pemuda mengatakan: “Engkaulah merpatiku atau engkaulah kambing hutan yang berlompat-lompat.” Dengarlah! Kekasihku!...melompat-lompat di atas gunung-gunung, meloncat-loncat di atas bukit-bukit...Bangunlah, manisku,...merpatiku di celah-celah batu. Arti kata “merpati” dan arti kata “kambing hutan” dalam konteks ini jangan Anda cari dalam buku Ilmu Hayat. Teman dekat mungkin akan mengatakan, “Pemudi itu baru ditimbang, berat badannya serupa dengan 4 kaleng beras.” Bahasa Ilmu Fisika tidak relevan untuk bahasa cinta. Bahasa cinta non-significant untuk ilmu-ilmu empiris. Masing-masing language-game mempunyai bahasa dan logikanya sendiri. Dari segi tata bahasa, susunannya sama, tetapi maknanya berbeda. Lain bahasa dokter dan lain bahasa cinta. “Obat sulfadiazine itu sama sekali mengubah penyakitku” dan “cinta kekasihku sama sekali mengubah penyakitku”. Kalimat yang pertama significant untuk dokter, tetapi kalimat yang terakhir non-significant karena tidak dapat diverifikasi dengan stetoskopnya. Demikian halnya dengan bahasa perintah, bahasa lelucon, bahasa doa, dan seterusnya.

Penelitian ini bertujuan meneliti pengelompokan generasi menurut Beresfod

Research dan intensitas penggunaan *language-games* dalam Komunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Pertanyaan atau hipotesis yang ingin dijawab adalah apakah terdapat hubungan antara pengelompokan generasi menurut Beresfod Research terhadap intensitas penggunaan *language-games* dalam Komunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian meliputi seluruh individu yang bermukim di Kota Tegal dengan sampel terdiri dari 10 generasi babyboomers, 15 generasi X, 20 generasi Y, 30 generasi Z, dan 25 generasi alpha yang berada di Kota Tegal. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-random sampling dengan purposive sampling. Sementara instrument yang digunakan dalam penelitian berupa kuesioner. Teknik analisis data menggunakan pengujian hipotesis independensi melalui distribusi Khai-Kuadrat.

Pengujian ini dilakukan untuk pengujian hipotesis terhadap ada atau tidaknya hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Sementara jumlah individu suatu populasi dikategorikan dalam dua variabel atau kategori dan masing-masing kategori terdiri atas beberapa alternative. Pengujian independensi dilakukan dengan bantuan suatu tabel kontinjensi (contingency table).

Tabel 1. Tabel Kontinjensi

Variabel II	Variabel I			Jumlah
	A1	A2	A3	
B1	N11	N.312	N13	N1.
B2	N21	N22	N23	N2.



NATIONAL SEMINAR OF PBI

NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

Br	Nr1	Nr2	Nr3	Nr.
Jumlah	n.1	n.2	n.3	n.

Adapun rangkaian langkah pengujian hipotesis yang harus dilakukan meliputi:

- Merumuskan hipotesis nihil dan hipotesis alternative
 $H_0 : P_{11} = P_{12} = P_{13} = P_{14} = P_{15}$
 $H_1 : P_{11} \neq P_{12} \neq P_{13} \neq P_{14} \neq P_{15}$
- Menentukan taraf signifikansi
 Taraf signifikansi ditentukan sebesar 5%
- Merumuskan kriteria pengujian
 Pengujian independensi merupakan pengujian hipotesis dengan satu daerah penolakan lebih besar atau pengujian sisi kanan. Karena itu, kriteria pengujian yang diberlakukan adalah bahwa hipotesis nihil diterima apabila

$$X^2 \leq X_{\alpha; (r-1) \times (c-1)}^2$$
 Sedangkan hipotesis nihil akan ditolak jika

$$X^2 > X_{\alpha; (r-1) \times (c-1)}^2$$
- Menghitung nilai khai-kuadrat
 Perhitungan untuk mencari nilai khai-kuadrat dilakukan dengan menerapkan formula

$$X^2 = \sum_{I=1}^k \frac{(n_{ij} - e_{ij})^2}{e_{ij}}$$
- Merumuskan kesimpulan akhir
 Kesimpulan akhir dirumuskan setelah diketahui besarnya nilai khai-kuadrat hasil perhitungan dan kemudian dibandingkan dengan nilai khai-kuadrat dalam tabel. berdasarkan perbandingan antara kedua nilai tersebut dapat ditentukan diterima atau ditolaknya hipotesis nihil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Beresford Research, secara umum pengelompokan generasi adalah sebagai berikut:

- Generasi Alpha, yaitu mereka yang lahir antara tahun 2010-2011 hingga sekarang.
- Gen Z: kelahiran 1997-2012 dan berusia antara 9-24 tahun pada 2021
- Gen Y atau Millenials kelahiran 1981-1996 dan berusia antara 25-40 tahun pada 2021
- Gen X: kelahiran 1965-1980 dan berusia antara 41-56 tahun pada 2021
- Baby Boomers: kelahiran 1946-1964 dan berusia antara 57-75 tahun pada 2021.

Perbedaan generasi seringkali menimbulkan masalah karena setiap generasi lekat dengan nilai-nilai ideal tertentu yang sangat mungkin berbeda satu sama lain (Christiani & Ikasari, 2022).

Setiap generasi memiliki gaya komunikasi yang unik sehingga masing-masing generasi harus beradaptasi dengan gaya komunikasi yang berbeda tersebut (Putra, 2016). Gaya komunikasi adalah seperangkat perilaku antarpribadi yang digunakan dalam situasi tertentu. Gaya komunikasi menentukan bagaimana seorang individu mempersepsi peran dirinya, membangun relasi dengan orang lain, serta menentukan efektivitas sebuah komunikasi. Gaya komunikasi ini bahkan seringkali lebih penting daripada konten informasi yang akan disampaikan (Liliweri, 2011: 308).



NATIONAL SEMINAR OF PBI NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

Suatu kalimat tidak bermakna karena category-mistakes. Filsafat Bahasa juga mengatakan bahwa dapat terjadi suatu kalimat tidak bermakna karena masuk pada permainan bahasa yang salah. Kata “Cantik” atau “manis” tidak bermakna untuk bahasa Ilmu Ukur. Istilah language-game (permainan bahasa) berasal dari Wittgenstein yang telah diperkenalkan di atas sebagai Wittgenstein II, yaitu Wittgenstein yang semakin lepas dari empirisme. Pada awalnya, neopositivisme sangat mempengaruhi Filsafat Bahasa (logical positivism, linguistic analysis, dan logical atomism). “Bermakna” menurut Wittgenstein II tidak terbatas pada empirical verification. Yang paling penting ialah memperhatikan pemakaiannya. Arti setiap keputusan terletak pada cara pemakaiannya. Setiap keputusan mempunyai jenis logika yang khas. Dalam fase pertama, bahasa yang bermakna disamakan dengan bahasa yang memberikan informasi mengenai fakta (straightforward informations about facts),

misalnya Huda ada di rumah. Bahasa bermakna ini terbatas pada dimensi empiris, terbatas pada informasi tentang fakta, sama dengan semua kalimat yang secara empiris dapat diverifikasikan. Wittgenstein mengatakan bahwa pandangan ini bertentangan dengan bahasa sehari-hari. Jenis “permainan bahasa” dalam bahasa sehari-hari sangat banyak dan selalu muncul jenis yang baru lagi (ingat jenis komunikasi kaum muda melalui handphone). Tentu ada permainan bahasa yang hilang karena tidak bermakna lagi. Permainan bahasa masing-masing mempunyai logika yang khas dan sesuai (their own kind of logic). Dengan demikian, significant and non-significant mendapat arti baru dan harus dihubungkan dengan permainan bahasa tertentu.

Berikut adalah hasil jawaban dari para responden yang berjumlah 100 responden terkait intensitas penggunaan language-games dalam komunikasi global menggunakan bahasa Inggris.

Tabel 2. Jawaban Responden Terkait Intensitas Penggunaan Language-Games

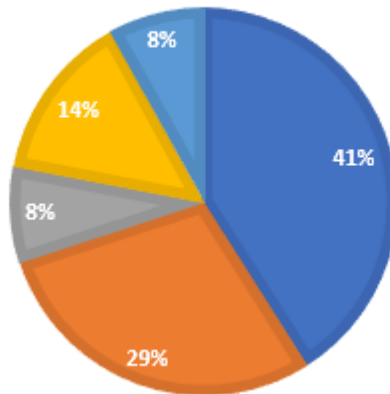
Intensitas Penggunaan	Jenis Generasi Pengguna Language-Games					Jumlah
	BabyBoomers	Gen X	Gen Y	Gen Z	Alpha	
Sangat Sering	1	5	10	15	10	41
Sering	1	6	5	4	13	29
TdkBisaMenilai	1	1	0	5	1	8
Jarang	4	2	3	4	1	14
Jarang Sekali	3	1	2	2	0	8
Jumlah	10	15	20	30	25	100



NATIONAL SEMINAR OF PBI NSPBI 2023

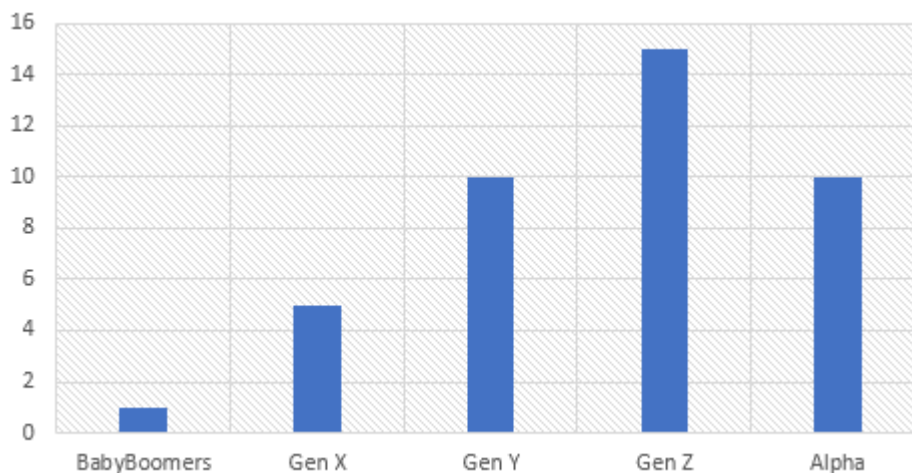
English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication

■ Sangat Sering ■ Sering ■ Tidak Bisa Menilai ■ Jarang ■ Jarang Sekali



Grafik 1. Deskripsi Jawaban Responden

Deskripsi dari jawaban responden menggunakan bahasa Inggris. Sementara digambarkan melalui grafik diatas, dari sebanyak responden yang menjawab jarang sekali dalam 100 responden, 41% responden menjawab sangat intensitas penggunaan games-language sebanyak sering dalam intensitas penggunaan games-8%. Sedangkan responden yang memberikan language ketika melakukan komunikasi jawaban tidak bisa menilai sebanyak 8%.



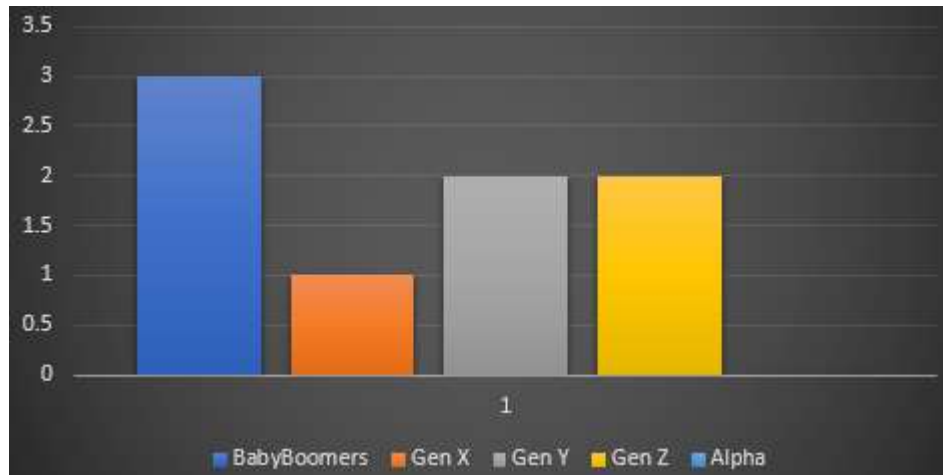
Grafik 2. Deskripsi Jawaban Responden “Sangat Sering”

Deskripsi yang diperoleh juga terbanyak berasal dari responden yang tergolong menggambarkan bahwa dari 41% responden ke dalam jenis generasi Z, disusul generasi Y dan yang memberikan jawaban sangat sering dalam Alpha yang masing-masing sebanyak 10 intensitas penggunaan games-language, responden.



NATIONAL SEMINAR OF PBI NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication



Grafik 3. Deskripsi Jawaban Responden “Jarang Sekali”

Sebanyak 8 responden yang memberikan jawaban jarang sekali menggunakan games-language dalam intensitasnya terbagi meliputi: dari Baby Boomers sebanyak 10 responden, 3 orang responden menjawab jarang sekali, dari generasi X sebanyak 15 responden, hanya 1 orang yang menjawab jarang sekali, sebanyak 2 responden menjawab jarang sekali masing-masing dari jenis generasi Y sebanyak 20 responden dan generasi Z sebanyak 30 responden. Sementara dari sebanyak 25 responden tak satupun memberikan jawaban jarang sekali.

Berdasarkan gambaran kasus di atas, serangkaian langkah pengujian guna membuktikan kebenaran hipotesis harus dilakukan. Adapun langkah yang harus ditempuh sebagai berikut:

Dalam penelitian kasus ini, hipotesis nihil dan hipotesis alternative dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh antara pengelompokkan generasi menurut

Beresfod Research terhadap intensitas penggunaan *language-games* dalam komunikasi global menggunakan Bahasa Inggris.

H_1 : Ada pengaruh antara pengelompokkan generasi menurut Beresfod Research terhadap intensitas penggunaan *language-games* dalam komunikasi global menggunakan Bahasa Inggris.

Sedangkan pada penelitian ini, taraf signifikansi ditentukan sebesar 5% atau 0,05. Dari gambaran data dalam kasus ini, jumlah baris adalah 5 dan jumlah kolom 5. Dengan demikian, derajat kebebasan baris 4 ($5 - 1$) serta kolom 4 ($5 - 1$). Sehingga, nilai chi-kuadrat dalam tabel untuk taraf signifikansi 0,05 serta derajat kebebasan 16 adalah 26,296. Dari nilai chi-kuadrat dalam tabel itu,



kriteria pengujian dirumuskan. Hipotesis nihil dalam kasus ini dinyatakan diterima jika

$$X^2 \leq 26,296$$

Sedangkan hipotesis nihil ditolak apabila

$$X^2 > 26,296$$

Untuk memastikan status penerimaan hipotesis nihil pada kasus di atas, perhitungan nilai chi-kuadrat dilakukan. Sebelumnya, nilai frekuensi yang diharapkan dalam setiap sel harus ditentukan.

$\frac{(41 \times 10)}{100} = 4,1$	$\frac{(41 \times 15)}{100} = 6,2$	$\frac{(41 \times 20)}{100} = 8,2$	$\frac{(41 \times 30)}{100} = 12,3$	$\frac{(41 \times 25)}{100} = 10,2$
$\frac{(29 \times 10)}{100} = 2,9$	$\frac{(29 \times 15)}{100} = 4,4$	$\frac{(29 \times 20)}{100} = 5,8$	$\frac{(29 \times 30)}{100} = 8,7$	$\frac{(29 \times 25)}{100} = 7,2$
$\frac{(8 \times 10)}{100} = 0,8$	$\frac{(8 \times 15)}{100} = 1,2$	$\frac{(8 \times 20)}{100} = 1,6$	$\frac{(8 \times 30)}{100} = 2,4$	$\frac{(8 \times 25)}{100} = 2,0$
$\frac{(14 \times 10)}{100} = 1,4$	$\frac{(14 \times 15)}{100} = 2,1$	$\frac{(14 \times 20)}{100} = 2,8$	$\frac{(14 \times 30)}{100} = 4,2$	$\frac{(14 \times 25)}{100} = 3,5$
$\frac{(8 \times 10)}{100} = 0,8$	$\frac{(8 \times 15)}{100} = 1,2$	$\frac{(8 \times 20)}{100} = 1,6$	$\frac{(8 \times 30)}{100} = 2,4$	$\frac{(8 \times 25)}{100} = 2,0$

Setelah itu, nilai chi-kuadrat dihitung melalui perhitungan berikut ini. Nilainya adalah:

$$\begin{aligned} & \frac{(1-4,1)^2}{4,1} + \frac{(5-6,2)^2}{6,2} + \frac{(10-8,2)^2}{8,2} + \frac{(15-12,3)^2}{12,3} + \frac{(10-10,2)^2}{10,2} + \frac{(1-2,9)^2}{2,9} + \frac{(6-4,4)^2}{4,4} + \frac{(5-5,8)^2}{5,8} + \\ & \frac{(4-8,7)^2}{8,7} + \frac{(13-7,2)^2}{7,2} \\ & + \frac{(1-0,8)^2}{0,8} + \frac{(1-1,2)^2}{1,2} + \frac{(0-1,6)^2}{1,6} + \frac{(5-2,4)^2}{2,4} + \frac{(1-2)^2}{2} + \frac{(4-1,4)^2}{1,4} + \frac{(2-2,1)^2}{2,1} + \frac{(3-2,8)^2}{2,8} + \\ & \frac{(4-4,2)^2}{4,2} + \frac{(1-3,5)^2}{3,5} + \frac{(3-0,8)^2}{0,8} + \frac{(1-1,2)^2}{1,2} + \frac{(2-1,6)^2}{1,6} + \frac{(2-2,4)^2}{2,4} + \frac{(0-2)^2}{2} = 32,526 \end{aligned}$$



Kesimpulan akhir dirumuskan dengan membandingkan antara nilai chi-kuadrat dalam tabel dengan nilai chi-kuadrat hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan kriteria pengujian. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai chi-kuadrat adalah 32,526. Artinya, nilai tersebut lebih besar daripada nilai chi-kuadrat dalam tabel. Dengan demikian, hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dari 41% responden yang memberikan jawaban sangat sering dalam intensitas penggunaan language-games, terbanyak berasal dari responden yang tergolong ke dalam jenis generasi Z, disusul generasi Y dan Alpha.

Generasi Z yang sering disebut sebagai *igeneration* atau generasi internet. Generasi internet bertumbuh dan berkembang seiring dengan digitalisasi di berbagai aspek (Ramadhan et al., 2018). Mereka ahli dalam mengoperasikan berbagai media teknologi (*digital natives*) dan memiliki karakter unik *multi-tasking* yang membedakan dengan generasi sebelumnya (Rastati, 2018). Bencsik & Machova (2016) menulis, karena berbarengan dengan digitalisasi, generasi Z sangat cepat dalam mengakses informasi sekaligus cepat pula dalam bereaksi atas gelombang informasi yang melingkupinya. Generasi Z tumbuh cerdas, terampil menggunakan teknologi, kreatif, dan kritis (Dwidienawati & Gandasari, 2018). Pilihan komunikasi yang banyak digunakan oleh generasi Z adalah FaceTime atau aplikasi panggilan video. Ketika sudah berinteraksi melalui aplikasi atau media sosial, generasi ini menganggap dirinya telah berkomunikasi secara tatap muka (Christiani & Iksari, 2022). Generasi Z memiliki gaya komunikasi yang santai, bersahabat, dan egaliter serta menghindari gaya komunikasi dominan yang penuh dengan kontrol.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini terlihat bahwa Generasi Z adalah generasi yang paling intens dalam intensitas penggunaan language-games ketika melakukan komunikasi global menggunakan

media social. Seperti yang diketahui terkait dengan penggunaan language-games bahwa peralihan dari Filsafat bahasa empiris ke filsafat bahasa yang tidak empiris sangat jelas tampak dalam filsafat Ludwig Wittgenstein (1889-1951). Pembicaraan mengenai Wittgenstein sudah biasa dibuat pembedaan antara Wittgenstein I dan Wittgenstein II. Filsafat Wittgenstein I merupakan *logical atomism*. Kalimat yang bermakna seharusnya menjadi gambar kenyataan. Hal itu tidak mungkin untuk kalimat-kalimat metafisis. Wittgenstein II sadar bahwa prinsip verifikasi kaum empiris bukan kalimat analitis dan tidak dapat dibenarkan secara empiris. Maka itu, secara konsekuensi, prinsip verifikasi empirisme sendiri merupakan kalimat yang “tidak bermakna”. Lagipula, menurut empirisme, filsafat yang dibersihkan dari kalimat tidak bermakna sangat bertentangan dengan bahasa sehari-hari. Semboyan filsafat Wittgenstein I bahwa arti suatu kalimat dapat disamakan dengan metode verifikasinya (*the meaning of a proposition is the method of its verification*) telah ditinggalkan dan masuk ke Wittgenstein II yang mengatkaan, “Don’t ask for the meaning, ask for the use.” Arti sebuah kata diketahui dengan melihat cara pemakaiannya dalam konteks tertentu. Kata yang dalam konteks tertentu tidak bermakna bisa bermakna dalam konteks lain. Dalam ilmu Hitung, kalimat “Angkat 3 adalah merah” tidak bermakna, tetapi untuk tukang cat yang memori jenis catnya, kalimat itu bermakna. Jadi, makna suatu kalimat harus dilihat dalam konteksnya. Pada saat itulah muncul pada Wittgenstein II istilah “*Sprachspiele*” yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan kata *language games*. Untuk filsafat bahasa, pertama-tama perlu melihat kapan terjadi suatu kalimat yang sungguh tidak bermakna (*category-mistakes*). Kemudian, bermakna atau tidak bermakna selalu harus dilihat dalam konteksnya (jenis “permainan bahasa” yang dipakai). Untuk kalimat yang bermakna”, tetap berlaku “benar atau tidak benar”. Kebenaran suatu kalimat perlu diverifikasi. Verifikasi yang dipakai



berbeda-beda sesuai dengan language games. Verifikasi kalimat “Engkaulah merpatiku” berbeda dengan verifikasi kalimat “besi yang dipanaskan akan memuai.

Dalam Wittgenstein II, Filsafat Bahasa terlepas dari tradisi empirisme. Menurut empirisme, suatu kalimat hanya bermakna kalau bersifat analitis, atau dapat dibenarkan dengan metode observasi dan eksperimen. Menurut empirisme, “benar dan tidak benar” merupakan monopoli Sains dan terbatas pada dimensi empiris. Bahasa Sains (ilmu) bersifat one dimensional.

Telah kita lihat bahwa ada kalimat yang bukan keputusan, misalnya kalimat tanya, kalimat perintah, atau kalimat optative (harapan). Kalimat-kalimat ini irelevan untuk “benar atau tidak benar”. Ada juga kalimat yang menjadi tidak bermakna karena category-mistakes.

Category-mistakes maksudnya adalah kalimat yang predikatnya tidak termasuk kategori yang khas untuk subjeknya. Misalnya, “angka genap lebih merah daripada angka ganjil.” Kalimat ini tidak bermakna. Kata merah masuk kategori “warna”, sedangkan “genap dan ganjil” hanya relevan bagi Ilmu Hitung. Lain halnya kalau dikatakan bahwa kuadra dari 5 adalah 25 dan teman di sampingnya mengatakan bahwa kuadrat dari 5 adalah 20. Kedua proposisi bermakna karena dapat diverifikasi, yaitu benar atau tidak benar. Kalimat yang salah pun sama seperti contoh di atas bermakna karena salahnya dapat dibuktikan. Kalimat itu bermakna, tetapi ternyata “Salah”. Berikut ini beberapa contoh tentang category-mistakes. Orang mengatakan bahwa angka tiga adalah jantan dan angka empat betina. Category-mistakes jantan dan betina termasuk kategori Ilmu Hayat dan angka masuk kategori Ilmu Hitung.; cinta saya kepadamu 3,5 kilo lebih berat dari cinta saya kepada adikku. Pengertian predikat tidak termasuk kategori subjek kalimat yang bersangkutan. Berat dan ringat hanya berlaku untuk benda. Demikian juga kalau orang mengatakan “cinta saya kepada kekasihku baru 20 kilo karena itu

belum cukup untuk menikah”. Semua itu merupakan category-mistakes. Kadang-kadang hal itu terasa kurang jelas. Ketika kosmonot Rusia, Yuri Gagarin, mendarat di bulan, pers Rusia menulis, “Gagarin sudah sampai ke langit, tetapi dia tidak melihat Tuhan, langit kosong!” Jelas tampak category-mistakes karena “kelihatan” tidak berlaku untuk Tuhan. Sekiranya ia katakan, “Saya melihat Tuhan! Pasti hal yang Gagarin lihat bukan Tuhan. Kalimat ini dengan jelas merupakan category-mistakes, tapi orang sederhana bisa menjadi bingung. Tujuan kalimat tersebut dimuat dalam surat kabar Rusia, yaitu untuk memperkuat ateisme Rusia.

Mungkin ada orang yang bertanya bagaimana saya tahu bahwa dalam kalimat tertentu terdapat category-mistakes. Hal itu tidak mungkin dipastikan hanya dengan melihat kata-kata dan kalimat-kalimat dari segi bahas asaja. Hal ini mengandaikan paham tentang kenyataan sendiri. Air mendidih pada suhu seratus derajat Celsius (kalimat bermakna), cinta mendidih pada suhu seratus derajat (tidak bermakna). Maka, “bermakna atau tidak bermakna” mengandaikan paham tentang apa itu air dan apa itu cinta. Jadi, teranglah bahwa perbedaan antara non-significant dan significant mengandaikan paham tentang subjek dan predikat dalam kalimat bersangkutan.

Kalau misalnya orang bertanya, kapan air mendidih, dimana Huda sekarang, berapa beratnya besi, saya tahu bahwa pertanyaan itu significant sebab saya tahu air termasuk zat cair dan segala zat cair mendidih pada suhu tertentu. Pertanyaan “dimana Huda” bermakna sebab saya tahu bahwa Huda memiliki sifat jasmaniah dan segala hal yang jasmaniah ada pada waktu tertentu di suatu tempat sehingga pertanyaan “dimana Huda” bermakna. Pertanyaan “dimanakah Allah” tidak bermakna kalau verifikasi terbatas pada dimensi empiris. Pertanyaan “dimana Allah bermakna, tetapi dalam “permainan bahasa” (language-game) lain. kalimat itu tidak



bermakna untuk orang yang menyangkal dimensi Metafisika, kalimat itu hanya bermakna untuk orang yang mengakui budi manusia terbuka untuk segala apa yang ada terasuk dimensi metafisis atau dimensi religious. Harus diakui bahwa menjawab pertanyaan “dimana Huda” lain dengan menjawab pertanyaan “dimana Allah”. Kebenaran dan verifikasi untuk dimensi empiris lain untuk dimensi metaempiris dan lain untuk dimensi religious. Kebenaran dan verifikasi bukanlah monopoli satu ilmu saja.

Filsafat Bahasa tidak dapat menggantikan atau disamakan dengan Filsafat Pengetahuan, Filsafat Bahasa terfokus pada arti dan makna kalimat dalam konteks permainan bahasa tertentu. Suatu makna juga dapat terungkap dalam jenis bahasa yang berlainan. Lain bahasa mitos, lain bahasa logos. Tiap ilmu mempunyai “permainan bahasa” yang khas. Verifikasi kalimat bermacam-macam dan kita dapat mengatakan bahwa tiap permainan bahasa mempunyai their own kind of logic.

KESIMPULAN

Berdasarkan langkah pengujian hipotesis diatas dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara pengelompokkan generasi menurut Beresford Research terhadap intensitas penggunaan *games language* dalam komunikasi global menggunakan Bahasa Inggris. Perbedaan generasi seringkali menimbulkan masalah karena setiap generasi lekat dengan nilai-nilai ideal tertentu yang sangat mungkin berbeda satu sama lain. Setiap generasi memiliki gaya komunikasi yang unik sehingga masing-masing generasi harus beradaptasi dengan gaya komunikasi yang berbeda tersebut. Gaya komunikasi menentukan bagaimana seorang individu mempersepsi peran dirinya, membangun relasi dengan orang lain, serta menentukan efektivitas sebuah komunikasi. Gaya komunikasi ini bahkan seringkali lebih penting daripada konten informasi yang akan

disampaikan. Tiap ilmu mempunyai “permainan bahasa” yang khas. Verifikasi kalimat bermacam-macam dan kita dapat mengatakan bahwa tiap permainan bahasa mempunyai *their own kind of logic*.

Daftar Pustaka

- Arief, M. R., & Afdjani, H. (2022). Peran Media Sosial sebagai Alat Komunikasi Global Indonesia pada Olimpiade Tokyo 2020. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10911-10914.
- Balya, T. (2021). Hagemoni dan Kompetisi Global Di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Jurnal Network Media*, 4(2), 103-114.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). “Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management.” In ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016 Hlm. 42. Academic Conferences and publishing limited.
- Chen, W. (2012). Internet-usage patterns of immigrants in the process of intercultural adaptation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 387–399.
- Dwidienawati, D., & Gandasari, D. (2018). Understanding Indonesia’s Generation Z. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(3), 245-252.
- Hafifah, S., & Widjayatri, D. (2022). Pengaruh Pola Asuh Generasi X dan Generasi Y (Milenial) Terhadap Karakter Anak Usia Dini. *Quroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 33-44.



- Indrawan, J., Efriza, & Ilmar, A. (2021). Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium*, 8(1), 1-17.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi Antar-Personal*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Malik, D. D. (2017). Pendekatan Komunikasi Internasional. *Jurnal Common*, 1(2), 109-117.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9(18), 123-134.
- Ramadhan, Fachrun, A., & Simanjuntak, M. (2018). Perilaku Pembelian Generasi Z: Promisi, Kelompok Acuan, dan Konsep Diri. *Jur. Ilm. Kel. & Kons*, 11(3), 243-254.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1 – 106.
- Setiawan, D. (2017). Kebijakan Komunikasi Internasional Indonesia. *SIMBOLIKA*, 3(1), 22-33.
- Sukarni. Peran Penting Komunikasi Pada Era Globlisasi. *JCS: Journal of Comprehensive Science*, 1(2), 382-389.
- Suryandari, N. (2021). Dampak Media Baru dan Komunikasi Antar Budaya dalam Konteks Global. *Jurnal Sosioteknologi*, 20(3), 362-372.
- Wijayanti, S. K., Fahleti, W. H., & Budiman. (2021). Minat Belanja Produk Fashion Secara Online: Perbedaan antara Generasi X, Y, dan Z. *Jurnal Gerbang Etam Balitbangda Kab. Kukar*, 15(2), 29-40.
- Yustisia, N. (2016). Teori Generasi. Publish 13 Oktober.
<https://dosen.perbanas.id/teori-generasi>



NATIONAL SEMINAR OF PBI

NSPBI 2023

English as Lingua Franca (ELF): Building Intercultural Competence in Global Communication