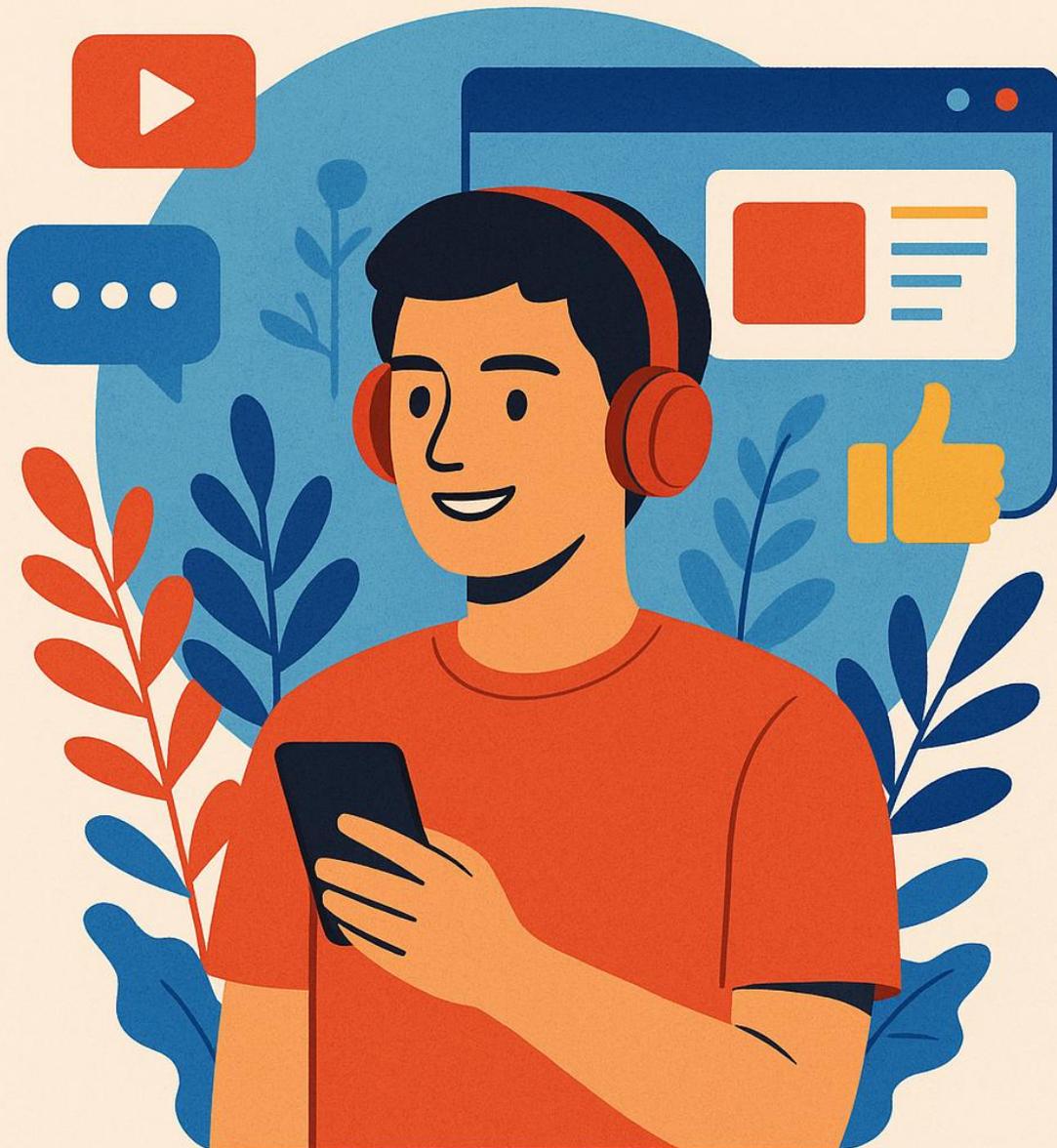


# NetGen

## Net Generation

(Tapscott, 2009)



Rudy C Tarumingkeng

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

Rektor, Universitas Cenderawasih (1978-1988)

Rektor, Universitas Kristen Krida Wacana (1991-2000)

Ketua Dewan Guru Besar IPB-University (2005-2006)

Ketua Senat Akademik IBM-ASMI

© RUDYCT e-PRESS

[rudyct75@gmail.com](mailto:rudyct75@gmail.com)

Bogor, Indonesia

30 May 2025

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

## **NetGen - Net Generation (Tapscott, 2009)**

### **1. Pendahuluan**

Don Tapscott, seorang futuris digital dan penulis terkemuka dalam bidang transformasi teknologi dan sosial, melalui buku *Grown Up Digital* (2009) menyuguhkan analisis komprehensif mengenai bagaimana generasi yang lahir dan tumbuh di era digital—yang disebut sebagai *Net Generation*—berkembang secara berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, terutama *Baby Boomers*. Buku ini bukan sekadar uraian fenomenologis, melainkan juga didasarkan pada penelitian global yang melibatkan ribuan responden muda dari berbagai negara.

Buku ini merupakan lanjutan dari karya Tapscott sebelumnya, *Growing Up Digital* (1997), namun kini lebih tajam dalam melihat dampak sosial dan ekonomi dari generasi digital terhadap sistem-sistem yang dibangun oleh generasi terdahulu. Ditujukan kepada para pemimpin, pendidik, orang tua, dan pengambil keputusan organisasi, buku ini mencoba membangun jembatan pemahaman antar generasi.

---

### **2. Siapa Itu Net Generation?**

Menurut Tapscott, *Net Generation* (Net Gen) adalah generasi yang lahir antara 1977 hingga awal 1990-an, yakni generasi pertama yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi informasi, terutama internet. Mereka tidak hanya "menggunakan" teknologi, tetapi "dibentuk" oleh

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

teknologi. Tapscott menyoroti bahwa pengalaman hidup Net Gen diwarnai oleh interaktivitas digital, akses terbuka terhadap informasi, dan kemampuan untuk memproduksi serta menyebarluaskan konten mereka sendiri.

Dalam buku ini, Tapscott mengklaim bahwa otak dari generasi digital ini mengalami perkembangan yang berbeda. Mengacu pada beberapa penelitian neuroscience, disebutkan bahwa karena aktivitas multitasking, bermain game, browsing cepat, dan penggunaan intensif media visual, anak-anak digital membentuk jalur sinaptik yang lebih kompleks. Mereka lebih cepat dalam memproses informasi visual dan lebih adaptif dalam lingkungan kompleks dan dinamis.

---

### 3. Delapan Nilai Utama Net Generation

Tapscott merumuskan delapan *norma atau nilai inti* (Net Gen Norms) yang menjadi fondasi perilaku dan ekspektasi generasi ini terhadap dunia sekitarnya:

1. **Freedom (Kebebasan):** Net Gen menuntut kebebasan dalam memilih, berekspresi, dan menentukan arah hidupnya.
2. **Customization (Kustomisasi):** Mereka menginginkan produk, pengalaman, dan bahkan pendidikan yang bisa disesuaikan.
3. **Scrutiny (Pengawasan/Kritis):** Mereka cenderung skeptis terhadap otoritas dan melakukan pengecekan silang terhadap informasi dan institusi.
4. **Integrity (Integritas):** Mereka menghargai keaslian, transparansi, dan kejujuran dari individu maupun organisasi.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

5. **Collaboration (Kolaborasi):** Mereka dibentuk oleh budaya media sosial dan kerja tim yang terbuka.
6. **Entertainment (Hiburan):** Mereka lebih tertarik belajar dan bekerja jika ada elemen yang menyenangkan.
7. **Speed (Kecepatan):** Mereka mengharapkan respons cepat dan proses yang efisien.
8. **Innovation (Inovasi):** Mereka terdorong untuk mencoba hal baru, bereksperimen, dan menolak stagnasi.

Nilai-nilai ini bukan hanya karakteristik psikologis, melainkan juga memengaruhi bagaimana mereka bekerja, belajar, berbelanja, dan berpolitik.

---

#### 4. Aplikasi Konsep dalam Bidang Kehidupan

Tapscott tidak berhenti pada deskripsi karakteristik generasi ini, namun juga menjabarkan bagaimana delapan nilai tersebut terefleksi dalam berbagai aspek kehidupan:

- **Pendidikan:** Kurikulum tradisional tidak lagi relevan. Dibutuhkan pendekatan berbasis proyek, kolaboratif, dan teknologi.
- **Dunia Kerja:** Manajer gaya komando dan kontrol sudah usang. Net Gen mengharapkan lingkungan kerja yang fleksibel, terbuka, dan memberikan makna.
- **Konsumerisme:** Mereka menghindari iklan konvensional, lebih percaya review sesama konsumen dan keterlibatan brand dalam isu sosial.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

- **Keluarga dan Hubungan Sosial:** Net Gen membangun hubungan yang cair, terhubung lintas platform, dan menghargai otentisitas dalam komunikasi.
  - **Politik dan Tanggung Jawab Sosial:** Mereka ingin berpartisipasi secara aktif, bukan sekadar menjadi objek dari kampanye politik.
- 

## 5. Relevansi dan Implikasi untuk Dunia Bisnis dan Pendidikan

Bagi para pemimpin organisasi, seperti CEO, rektor, atau pejabat pemerintah, *Grown Up Digital* merupakan alarm penting. Tapscott menyiratkan bahwa dunia yang dibangun dengan logika industrial dan hierarki piramidal tidak lagi mampu menampung ekspektasi generasi digital. Jika organisasi tetap bertahan pada pola lama, maka ketimpangan ekspektasi akan menjadi sumber konflik struktural.

Contoh nyata adalah dalam sistem kerja yang masih jam kaku, struktur otoritas vertikal, dan komunikasi satu arah. Net Gen akan merasa teralienasi dan kehilangan motivasi untuk berkontribusi maksimal.

---

## 6. Kritik terhadap Buku

Penulis ulasan menunjukkan bahwa walaupun *Grown Up Digital* memiliki kekuatan dalam menggambarkan *apa* yang berubah dan *mengapa* itu penting, buku ini kurang dalam menjawab *bagaimana* transformasi seharusnya dilakukan. Tapscott terlalu banyak mengulangi contoh dan narasi yang bisa diringkas, dan luput menawarkan *toolkit perubahan* yang praktis.

Misalnya, seorang CEO yang tercerahkan setelah membaca buku ini mungkin merasa terdorong untuk mengubah arah organisasi, tetapi ia

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

akan menghadapi kebingungan saat mengeksekusi gagasan-gagasan besar tersebut tanpa strategi implementasi yang konkret.

---

## 7. Implikasi untuk Studi Imagineering

Ulasan ini sangat tepat ketika dikaitkan dengan bidang *Imagineering*—sebuah pendekatan multidisipliner yang memadukan imajinasi dan teknik untuk merancang masa depan organisasi atau masyarakat. Karena *Imagineering* berangkat dari premis bahwa organisasi harus berubah seiring zaman, maka pemahaman atas nilai-nilai dan karakter Net Generation menjadi kunci dalam merancang solusi yang relevan dan menginspirasi.

Dengan kata lain, *Grown Up Digital* bisa dianggap sebagai *buku dasar* bagi para *Imagineer* untuk memahami konteks sosiokultural dari generasi masa kini.

---

## 8. Kesimpulan dan Rekomendasi

Secara keseluruhan, *Grown Up Digital* adalah karya yang penting dan informatif, terutama untuk generasi tua yang ingin memahami generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital. Buku ini juga menantang organisasi untuk melakukan *re-imagination* terhadap struktur, sistem, dan budaya kerja mereka.

Namun, pembaca tetap harus menyadari bahwa buku ini lebih bersifat *deskriptif* daripada *preskriptif*. Untuk menjembatani kekurangan ini, para pemimpin dan akademisi dapat menggunakan buku ini sebagai dasar pemahaman dan kemudian melengkapi dengan sumber-sumber lain yang menawarkan metode dan panduan perubahan organisasi secara

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

praktis, seperti pendekatan *Design Thinking*, *Agile Transformation*, atau *Organizational Change Management* (Kotter, ADKAR, dll).

---

### Referensi Tambahan untuk Pendalaman

- Kotter, J. P. (1996). *Leading Change*. Harvard Business Press.
- Anderson, D., & Ackerman Anderson, L. (2010). *The Change Leader's Roadmap*. Pfeiffer.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. HarperBusiness.
- Tapscott, D., & Williams, A. D. (2010). *Macrowikinomics: Rebooting Business and the World*. Penguin.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*.

Berikut adalah penjabaran naratif dan analitis dari **delapan nilai inti Net Generation** menurut Don Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital* (2009). Nilai-nilai ini tidak hanya mencerminkan preferensi pribadi generasi digital, tetapi juga membentuk perilaku mereka dalam bekerja, belajar, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam masyarakat:

---

### 1. Freedom – Kebebasan

#### Makna:

Net Generation menghargai kebebasan dalam segala bentuk: kebebasan memilih, kebebasan mengekspresikan diri, dan kebebasan mengakses

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

informasi. Mereka menolak dikendalikan secara kaku oleh otoritas dan cenderung merespons buruk terhadap pendekatan top-down.

**Contoh Kasus:**

Di lingkungan kerja, mereka lebih menyukai fleksibilitas waktu dan tempat kerja (*remote work, flextime*) dibanding struktur 9-to-5 tradisional. Dalam pendidikan, mereka menyukai kebebasan memilih topik atau gaya belajar, seperti e-learning atau pembelajaran mandiri.

---

**2. Customization – Kustomisasi**

**Makna:**

Mereka tidak puas dengan solusi generik. Generasi ini menginginkan produk, layanan, pengalaman, bahkan kurikulum pendidikan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pribadi dan minat mereka.

**Contoh Kasus:**

Netflix memungkinkan penonton memilih apa, kapan, dan di mana mereka menonton. Di bidang pendidikan, Learning Management Systems (LMS) yang memberikan jalur pembelajaran adaptif sangat disukai Net Gen.

---

**3. Scrutiny – Pengawasan atau Sikap Kritis**

**Makna:**

Net Gen sangat kritis dan tidak mudah percaya begitu saja. Mereka terbiasa melakukan pencarian Google atau membaca ulasan sebelum membeli sesuatu, dan sering mengevaluasi otoritas atau institusi dengan skeptisisme sehat.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

### **Contoh Kasus:**

Mereka tidak percaya langsung pada iklan komersial, melainkan lebih mempercayai review dari pengguna lain (misalnya di TripAdvisor, Google Review, atau TikTok). Dalam politik, mereka lebih memilih calon yang bisa diuji lewat rekam jejak terbuka, bukan hanya kampanye media.

---

## **4. Integrity – Integritas**

### **Makna:**

Kejujuran, transparansi, dan nilai sosial penting bagi mereka. Mereka menghargai organisasi atau individu yang otentik, bertanggung jawab secara sosial, dan terbuka terhadap kritik.

### **Contoh Kasus:**

Brand seperti Patagonia atau TOMS yang menampilkan misi sosial dan transparansi dalam supply chain mendapatkan loyalitas tinggi dari Net Gen. Mereka menghindari perusahaan yang terlihat munafik atau "greenwashing".

---

## **5. Collaboration – Kolaborasi**

### **Makna:**

Berkolaborasi adalah kodrat digital Net Gen. Mereka tumbuh dalam budaya berbagi, komunitas online, dan kerja tim virtual.

### **Contoh Kasus:**

Wikipedia adalah simbol partisipasi kolaboratif. Di dunia kerja, mereka menyukai tools seperti Slack, Miro, Google Docs, atau Notion yang memungkinkan kerja tim secara real time. Dalam politik, platform seperti *change.org* digunakan untuk gerakan kolektif.

## **6. Entertainment – Hiburan**

### **Makna:**

Hiburan bukan sekadar kesenangan pasif, tapi juga motivator keterlibatan. Net Gen menginginkan interaksi yang menyenangkan dan visual.

### **Contoh Kasus:**

Gamifikasi dalam pendidikan dan pelatihan (contohnya Duolingo, Kahoot!, atau Classcraft) terbukti meningkatkan partisipasi. Mereka juga menyukai konten yang informatif sekaligus menghibur (seperti TikTok edukatif atau vlog ilmiah).

---

## **7. Speed – Kecepatan**

### **Makna:**

Mereka menginginkan respons cepat dan hasil instan. Kecepatan dalam akses informasi, respons dari layanan pelanggan, maupun penyelesaian tugas sangat dihargai.

### **Contoh Kasus:**

Layanan seperti Grab, GoFood, dan Shopee Express beradaptasi dengan ekspektasi kecepatan Net Gen. Di dunia kerja, mereka mengharapkan komunikasi cepat dan proyek agile yang menghasilkan dampak langsung.

---

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

## 8. Innovation – Inovasi

### Makna:

Net Gen menyukai hal baru. Mereka antusias terhadap perubahan, teknologi, dan ide-ide disruptif. Status quo dianggap membosankan.

### Contoh Kasus:

Mereka lebih tertarik pada perusahaan startup atau yang terlibat dalam teknologi terbaru (AI, VR, blockchain) dibandingkan perusahaan besar yang stagnan. Dalam pendidikan, mereka mendorong eksplorasi ide baru, bukan hanya menghafal fakta lama.

---

## Infografik Ringkas

Berikut struktur visual konseptual:

Nilai Net Gen	Makna Utama	Contoh Relevan
<b>Freedom</b>	Otonomi dalam pilihan	Kerja fleksibel, kuliah daring
<b>Customization</b>	Personalisasi layanan	Playlist Spotify, feed Instagram
<b>Scrutiny</b>	Kritis terhadap informasi	Fact-checking, review online
<b>Integrity</b>	Keaslian & kejujuran	Brand dengan misi sosial
<b>Collaboration</b>	Budaya berbagi	Crowdsourcing, cloud co-working
<b>Entertainment</b>	Interaktif & menyenangkan	E-learning berbasis game

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

<b>Nilai Net Gen</b>	<b>Makna Utama</b>	<b>Contoh Relevan</b>
<b>Speed</b>	Respons cepat	Belanja instan, komunikasi instan
<b>Innovation</b>	Cinta pada hal baru	Eksperimen AI, ide disruptif

---

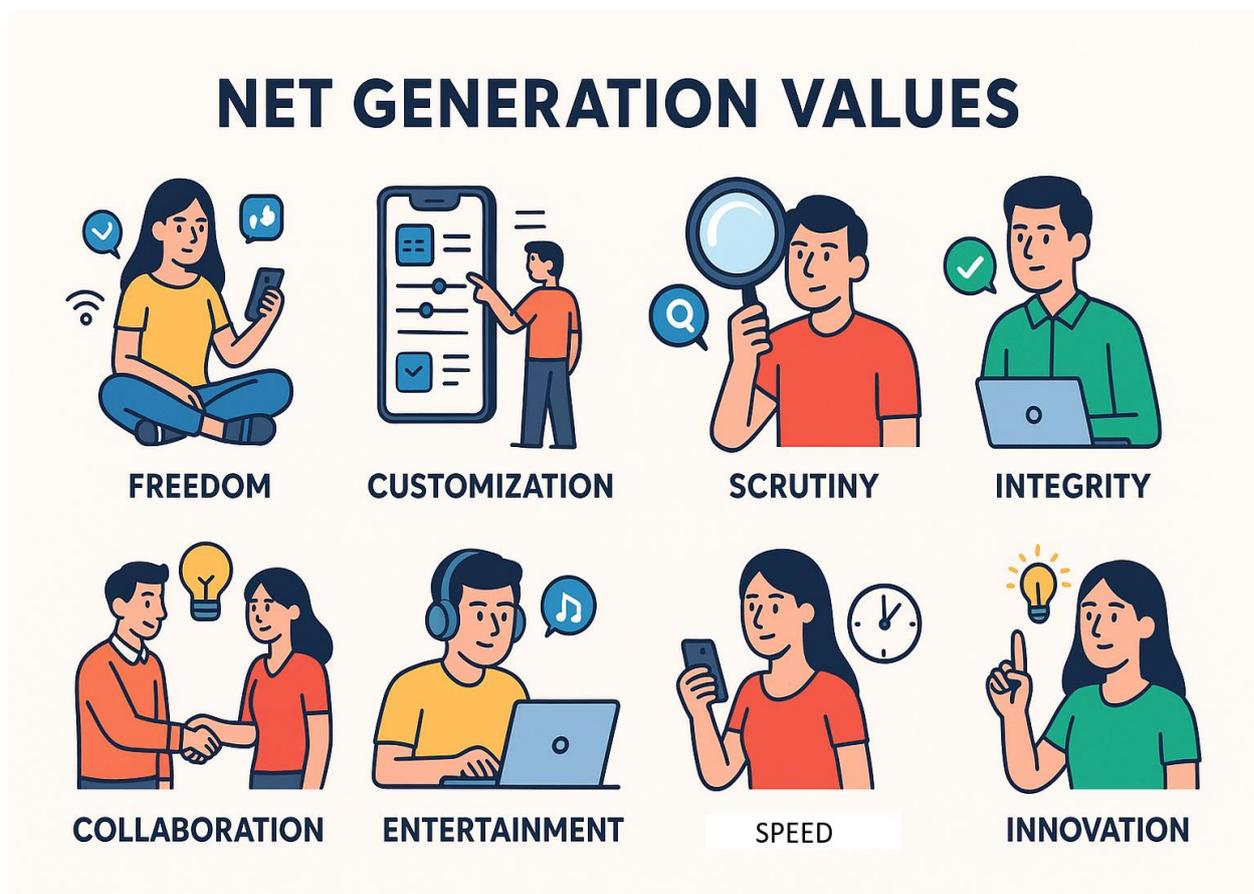
### **Penutup Reflektif**

Delapan nilai ini menjelaskan mengapa banyak organisasi dan institusi pendidikan konvensional merasa kesulitan menjangkau generasi muda. Tidak cukup hanya memodifikasi format komunikasi, tetapi logika struktural dan nilai organisasi juga perlu diubah agar selaras dengan dunia digital.

Bagi pengajar, pemimpin organisasi, pembuat kebijakan, bahkan orang tua, memahami dan mengintegrasikan nilai-nilai ini menjadi syarat utama agar bisa relevan dan diterima oleh generasi masa kini dan masa depan.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

## Ilustrasi visual delapan nilai Net Gen



Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

Berikut **tambahan elaborasi** terhadap *delapan nilai Net Generation* yang dirumuskan oleh Don Tapscott, disertai dengan **interpretasi kontekstual dalam dunia pendidikan, bisnis, dan kepemimpinan transformasional** — relevan untuk pengajaran, kepemimpinan, dan perancangan organisasi masa depan.

---

## **Pendalaman Filosofis dan Kontekstual**

### **1. Freedom – Kebebasan**

Net Generation tidak menganggap kebebasan sebagai bentuk pembangkangan terhadap otoritas, tetapi sebagai prasyarat untuk *eksplorasi diri* dan *kemandirian intelektual*.

**Dalam pendidikan:** Mereka ingin memilih bagaimana mereka belajar. Pendidikan berbasis *student agency*, *flipped classroom*, dan *microlearning* lebih diminati daripada ceramah satu arah.

**Dalam kepemimpinan:** Pemimpin transformasional harus mengubah peran mereka dari pengendali menjadi fasilitator, memberi ruang bagi tim untuk berkembang sendiri.

### **2. Customization – Kustomisasi**

Nilai ini muncul dari dunia yang hiperpersonalisasi: dari playlist Spotify hingga feed Instagram. Net Gen ingin pengalaman yang terasa *unik dan "milik saya"*.

**Dalam bisnis:** Produk dan layanan yang dapat dikustomisasi, seperti NikeiD, atau AI-curated recommendation (Netflix, Tokopedia) lebih disukai.

**Dalam pelayanan publik:** Pemerintah digital perlu bergerak menuju *citizen-centric model*, bukan prosedur yang seragam.

### 3. Scrutiny – Kritis dan Transparan

Generasi ini adalah *pemburu kebenaran digital*. Mereka lebih percaya *user review* dibanding iklan resmi. Kredibilitas bukan diberikan karena status, tetapi karena rekam jejak.

**Implikasi etika:** Era post-truth, hoaks, dan misleading communication menuntut organisasi transparan dan akuntabel.

**Dalam pendidikan:** Dosen/guru tidak lagi dianggap sumber kebenaran mutlak, tetapi fasilitator berpikir kritis.

### 4. Integrity – Integritas dan Otentisitas

Nilai ini sangat tinggi. Net Gen melihat integritas sebagai keutuhan antara nilai dan tindakan nyata.

**Dalam bisnis:** Skandal etika (misalnya pelecehan di tempat kerja, greenwashing, diskriminasi) langsung mengundang boikot publik digital.

**Dalam kepemimpinan:** *Walk the talk* menjadi prinsip utama. Kepemimpinan otentik lebih dihargai daripada pencitraan.

### 5. Collaboration – Kolaborasi Berbasis Kesetaraan

Kolaborasi Net Gen bukan berdasarkan hierarki, melainkan *peer-based*. Mereka ingin membangun bersama, tidak diperintah.

**Dalam organisasi:** Model kerja Agile, Scrum, dan DAO (Decentralized Autonomous Organization) cocok dengan semangat ini.

**Dalam masyarakat:** Crowdsourcing, open innovation, hackathon menjadi model partisipasi yang efektif.

### 6. Entertainment – Edukasi yang Menghibur

Batas antara edukasi dan hiburan semakin kabur (*edutainment*). Net Gen belajar melalui game, video interaktif, dan simulasi.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

**Dalam kurikulum:** Gamifikasi dan pendekatan storytelling dapat membuat materi berat jadi menyenangkan dan bermakna.

**Dalam komunikasi organisasi:** Infografik, konten visual, dan narasi personal jauh lebih efektif daripada laporan konvensional.

## 7. Speed – Kecepatan dan Ketangkasan

Net Gen tumbuh dalam dunia instan. Mereka terbiasa dengan kecepatan dan tidak sabar dengan birokrasi lambat.

**Dalam pelayanan publik dan customer service:** Respons lambat = kehilangan kepercayaan. *Chatbot, auto-reply, real-time feedback* adalah harapan minimum.

**Dalam pengambilan keputusan:** Sistem kerja harus agile dan data-driven.

## 8. Innovation – Keingintahuan Tanpa Henti

Net Gen lahir dari dunia beta—terus berevolusi. Inovasi bagi mereka bukan hal mewah, tetapi norma.

**Dalam pekerjaan:** Mereka menghargai ruang untuk bereksperimen, tidak takut gagal, dan melihat kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.

**Dalam organisasi:** Organisasi perlu menumbuhkan budaya inovasi terbuka (open innovation), dan bukan sekadar mengandalkan R&D tertutup.

---

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

## Refleksi Akademik dan Strategis

Aspek	Tantangan untuk Generasi Sebelumnya	Peluang untuk Pemimpin Masa Kini
Nilai-nilai Net Gen	Membongkar sistem otoriter, linear, dan birokratik	Membangun organisasi adaptif, agile, dan kolaboratif
Cara belajar	Menggeser dari pedagogi klasik ke heutagogi	Desain pendidikan berbasis kompetensi dan passion
Komunikasi	Tidak bisa hanya mengandalkan ceramah dan memo	Mengintegrasikan visual, video, dan dialog sosial
Kepemimpinan	Dari kontrol → menjadi coaching	Gaya kepemimpinan partisipatif dan otentik

---

## Penutup Naratif

Don Tapscott melalui *Grown Up Digital* mengajak kita semua untuk melihat dunia bukan dari lensa masa lalu, tetapi dari cara generasi baru mengalami kenyataan. Delapan nilai Net Gen bukan sekadar daftar preferensi perilaku, melainkan **kerangka nilai strategis** yang bisa memandu transformasi organisasi, pendidikan, dan masyarakat luas.

Dalam konteks *Imagineering*, nilai-nilai ini adalah **bahan mentah kreativitas sosial**, yang bila dipahami dengan empati dan diberdayakan secara struktural, akan menjadi sumber energi perubahan ke arah masa depan yang lebih kolaboratif, adil, dan manusiawi.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

Berikut adalah **Glosarium** istilah kunci dalam *Grown Up Digital* karya Don Tapscott, khususnya terkait dengan delapan nilai inti Net Generation. Glosarium ini dapat digunakan dalam modul pembelajaran, pelatihan organisasi, atau pengajaran lintas generasi:

---

## Glosarium Net Generation & Nilai Intinya

<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>	<b>Konteks Penggunaan</b>
<b>Net Generation (Net Gen)</b>	Generasi yang lahir sejak akhir 1970-an hingga awal 1990-an, yang tumbuh bersama perkembangan teknologi digital dan internet.	Generasi ini membentuk perilaku dan ekspektasi baru di bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial.
<b>Digital Natives</b>	Istilah yang mengacu pada individu yang sejak kecil telah akrab dengan teknologi digital, berbeda dengan <i>digital immigrants</i> .	Net Gen adalah contoh utama digital natives, memiliki keterampilan multitasking digital secara alami.
<b>Freedom</b>	Nilai kebebasan dalam memilih, mengekspresikan diri, dan mengakses informasi.	Net Gen menolak otoritas yang terlalu kaku dan lebih menyukai kebebasan berpikir dan bertindak.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>	<b>Konteks Penggunaan</b>
<b>Customization</b>	Kemampuan untuk menyesuaikan produk, layanan, atau pengalaman sesuai preferensi pribadi.	Contoh: Spotify membuat playlist berdasarkan preferensi pengguna.
<b>Scrutiny</b>	Sikap kritis dan evaluatif terhadap otoritas, media, dan institusi.	Net Gen tidak langsung percaya, tetapi melakukan pencarian informasi atau memeriksa keabsahan.
<b>Integrity</b>	Nilai kejujuran, transparansi, dan otentisitas yang menjadi dasar kepercayaan.	Brand atau pemimpin yang tidak konsisten antara ucapan dan tindakan mudah kehilangan kepercayaan.
<b>Collaboration</b>	Budaya kerja sama sejajar berbasis teknologi dan partisipasi aktif.	Kolaborasi virtual, crowdsourcing, dan kerja tim lintas batas menjadi norma.
<b>Entertainment</b>	Kebutuhan untuk belajar dan bekerja melalui pendekatan yang menghibur dan menyenangkan.	Edutainment, gamifikasi, dan konten interaktif adalah bentuk penerapan nilai ini.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>	<b>Konteks Penggunaan</b>
<b>Speed</b>	Harapan akan kecepatan akses, respons, dan penyelesaian tugas.	Aplikasi instan, layanan pelanggan cepat, dan proses agile sangat penting bagi Net Gen.
<b>Innovation</b>	Orientasi terhadap kebaruan, kreativitas, dan eksperimen sebagai gaya hidup.	Net Gen menghargai ide disruptif, berpikir "out of the box", dan perubahan berkelanjutan.
<b>Flipped Classroom</b>	Model pendidikan di mana siswa mempelajari teori di rumah dan melakukan diskusi atau praktik di kelas.	Mendukung kebebasan dan kustomisasi pembelajaran Net Gen.
<b>Heutagogy</b>	Pembelajaran yang diarahkan sepenuhnya oleh peserta didik, bukan oleh pendidik.	Cocok dengan nilai <i>freedom</i> dan <i>customization</i> Net Gen.
<b>Crowdsourcing</b>	Proses mendapatkan ide, konten, atau layanan dari komunitas online secara kolaboratif.	Mewujudkan nilai kolaborasi dan inovasi di era digital.
<b>Gamification</b>	Penerapan unsur permainan (game elements) dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan.	Digunakan untuk pendidikan, pelatihan, dan pemasaran yang menyenangkan.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>	<b>Konteks Penggunaan</b>
<b>Open Innovation</b>	Pendekatan inovasi terbuka yang melibatkan pihak luar dalam proses penciptaan produk atau solusi.	Memanfaatkan kreativitas kolektif dan menjawab tuntutan kolaborasi Net Gen.
<b>Agile Mindset</b>	Cara berpikir fleksibel, responsif, dan eksperimental dalam menghadapi perubahan.	Net Gen tumbuh dalam ekosistem yang cepat dan berubah-ubah, sehingga nilai ini menjadi alami.
<b>Digital Trust</b>	Kepercayaan yang dibangun melalui reputasi digital, transparansi data, dan keamanan sistem.	Tanpa integritas digital, organisasi tidak akan bertahan di era Net Gen.
<b>Edutainment</b>	Gabungan antara edukasi dan hiburan dalam penyampaian pembelajaran atau informasi.	Meningkatkan efektivitas belajar generasi yang visual dan cepat bosan.
<b>Peer Culture</b>	Budaya sejawat di mana kelompok sebaya memiliki pengaruh lebih besar dibanding otoritas tradisional.	Net Gen cenderung membentuk nilai dan pandangan hidup dari sesama, bukan dari atas ke bawah.

---

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

Berikut adalah **Daftar Pustaka** yang relevan dan mendukung kajian terhadap buku *Grown Up Digital* karya Don Tapscott (2009), beserta literatur tambahan untuk memperkaya pemahaman tentang Net Generation, digital transformation, dan implikasinya dalam pendidikan, kepemimpinan, dan manajemen. Format disediakan dalam tiga gaya sitasi: **APA**, **MLA**, dan **Chicago**.

---

## **DAFTAR PUSTAKA**

### ✓ 1. Gaya APA (American Psychological Association, 7th Edition)

- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Oblinger, D. G., & Oblinger, J. L. (Eds.). (2005). *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE.
- Tapscott, D., & Williams, A. D. (2010). *Macrowikinomics: Rebooting business and the world*. Portfolio.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harvard Business Press.
- Kotter, J. P. (1996). *Leading change*. Boston: Harvard Business Review Press.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

- Anderson, D., & Ackerman Anderson, L. (2010). *The change leader's roadmap: How to navigate your organization's transformation*. Pfeiffer.
  - Senge, P. M. (1990). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. New York: Doubleday.
  - Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.
- 

## ✓ 2. Gaya MLA (Modern Language Association, 9th Edition)

- Tapscott, Don. *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw-Hill, 2009.
- Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, 2001, pp. 1–6.
- Oblinger, Diana G., and James L. Oblinger, editors. *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE, 2005.
- Tapscott, Don, and Anthony D. Williams. *Macrowikinomics: Rebooting Business and the World*. Portfolio, 2010.
- Brown, Tim. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press, 2009.
- Kotter, John P. *Leading Change*. Harvard Business Review Press, 1996.
- Anderson, Dean, and Linda Ackerman Anderson. *The Change Leader's Roadmap*. Pfeiffer, 2010.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

- Senge, Peter M. *The Fifth Discipline*. Doubleday, 1990.
  - Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press, 2006.
- 

### ✓ 3. Gaya Chicago (Notes and Bibliography Style)

- Tapscott, Don. *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill, 2009.
- Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1–6.
- Oblinger, Diana G., and James L. Oblinger, eds. *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE, 2005.
- Tapscott, Don, and Anthony D. Williams. *Macrowikinomics: Rebooting Business and the World*. New York: Portfolio, 2010.
- Brown, Tim. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Boston: Harvard Business Press, 2009.
- Kotter, John P. *Leading Change*. Boston: Harvard Business Review Press, 1996.
- Anderson, Dean, and Linda Ackerman Anderson. *The Change Leader's Roadmap: How to Navigate Your Organization's Transformation*. San Francisco: Pfeiffer, 2010.
- Senge, Peter M. *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization*. New York: Doubleday, 1990.

Rudy C Tarumingkeng: *NetGen - Net Generation*  
(Tapscott, 2009)

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

---

Kopilot:

ChatGPT 4o (2025). Access date: 30 May 2025. Prompting by [Rudy C Tarumingkeng](#) on Writer's account. <https://chatgpt.com/c/68390421-d4f4-8013-95fb-1984ce236301>