

PERAN ANAK MUDA DAN KOTA DALAM UPAYA PENGEMBANGAN DIGITALISASI DI YOGYAKARTA

Ratna Eva Suryani¹, Akhmad Ramdhon²

Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas Sebelas Maret Surakarta Indonesia

Email : ratnaesryn@student.uns.ac.id¹

Abstrak: Peran anak muda selalu menjadi bagian penting dalam setiap proses panjang sejarah. Hadirnya digitalisasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari anak muda. Semakin berkembangnya era digitalisasi yang modern, turut mendorong masyarakat untuk menyesuaikan diri di kehidupan yang modern dan dinamis. Kota pun juga turut hadir dalam menjadi bagian penting dalam proses pengembangan digitalisasi. Adanya kemajuan teknologi, membuat kota banyak memunculkan infrastruktur dan fasilitas yang digunakan untuk membantu aktivitas anak muda dalam mendukung pengembangan digitalisasi. Optimisme para pelaku industri digital pun dapat dilihat dari kalangan komunitas dan universitas yang terdapat di Kota Yogyakarta. Program inkubator, komunitas *startup* digital dan teknologi, dan lahirnya model-model *startup* diberbagai bidang merupakan hasil dari kerja-kerja anak muda dan kota dengan berbagai pihak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan metode kualitatif. Sumber data diperoleh melalui studi pustaka dan studi lapangan berupa observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di Kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teori Modal Sosial dan konsep Net Generation, dimana salah satu indikator terwujudnya pengembangan digitalisasi karena adanya modal sosial dan generasi anak muda yang menggerakkan. Hasil dari penelitian ini meliputi program-program inkubator, peran komunitas, dan model *startup*. Kemudian peran anak muda dalam pengembangan digitalisasi di bidang pertanian, bisnis, dan sosial di Kota Yogyakarta.

Kata Kunci : *Kota, Anak Muda, Digitalisasi, Startup*

Abstract : The role of youth has always played an important part in any process of history. The presence of digitalization is an inseparable part of youth. The development of the modern era of digitalization also encourages people to adjust their selves into modern and dynamic life. City also contributes as an essential part on the process of the development of digitalization. The advancement of technology encourage city to create infrastructure and facilities that are used to help youth activities in supporting the development of digitalization. The optimism of digital industry players can be seen in community and university in the city of Yogyakarta. Incubator program, start-up digital and technology community, and the birth of models in various field are the results of the collaboration between the youth, city, and other parties. The types of study used is descriptive design with qualitative approach. The source of data in the study are obtained through literature and field studies in the form of observations and interviews. This study was conducted in Yogyakarta city. The study uses Social Capital theory and the concept of Net Generation, where one of the indicators of the development of digitalization is due to the existence of social capital and the movement of youth. The results of the study include incubator programs, community roles, and models start-up. The other results of the study are the role of youth in the development of digitization in agriculture, business and social in Yogyakarta City.

Keyword: *City, Youth, Digitalization, Startup.*

PENDAHULUAN

Perkembangan digitalisasi saat ini membuat perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat global maupun di Indonesia, bisa dipastikan anak muda terlibat sebagai pelaku utamanya (Widhyarto & Adiputra, 2014) dalam Azca. Menurut Naaf dan White (2012), kaum muda ini dapat dibagi menjadi tiga perspektif, yaitu kaum muda sebagai generasi, kaum muda sebagai transisi dan kaum muda sebagai pencipta dan konsumen budaya. Pertama, menurut Prker dan Nilan (2013) dalam Azca, Widhyarto, & Sutopo (2014), kaum muda generasi yang memiliki artian kontruksi terhadap kaum muda tidaklah sama dari waktu ke waktu, kondisi ini menjadikan makna kaum muda tersebut mengalami perubahan.

Kedua, menurut Sutopo (2014), kaum muda sebagai transisi ini dianggap sebagai pendekatan deterministik yang meyakini bahwa kaum muda mengalami tahapan kehidupan yang bersigat tetap dan universal. Ketiga, menurut Luvaas (2009), kaum muda sebagai pencipta dan konsumen budaya diartikan mengenai terinternalisasinya kaum muda terhadap nilai globalisasi. Hal ini merupakan sebagian dari strategi kaum muda untuk menghadapi derasnya arus globalisasi. Sekaligus menunjukkan bahwa mereka mampu menjadi agensi budaya yang memilah dan memilih secara kritis. Ari ketiga pandangan tersebut maka dapat menegaskan dinamika kaum muda dalam merespon perubahan.

Seiring dengan berjalannya waktu, sekarang ini sebagian besar dari startup lokal yang mulai ramai sejak tahun 2011 mulai bertumbuhan. Hal ini disebabkan karena startup lokal tersebut adalah tidak adanya sumber pendanaan yang memadai, baik dari pendapatan maupun dari pendanaan eksternal, untuk melanjutkan operasional mereka. Hadirnya startup di Indonesia seperti saat ini, merupakan hasil dari sejarah singkat munculnya bisnis startup. Bahkan pemerintah juga mengadakan program 1000 startup digital untuk mencari bibit-bibit yang unggul. Indonesia merupakan salah satu negara dengan potensi untuk berkembangnya startup. Penggunaan internet di Indonesia semakin bertambah setiap harinya, hal inilah yang menjadi penyebab mengapa bisnis startup dapat berkembang dengan baik.

Kota Yogyakarta menjadi pilihan bagi industry startup digital nasional. Kota ini menjadi tempat lahirnya 190 startup dalam lima tahun terakhir. Berdasarkan riset yang dilakukan Jogja Digital Valley, sebanyak 32.33% startup mengaku memilih kota itu lantaran biaya operasionalnya murah. Selain itu, Yogyakarta memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan akses internet yang mendukung. Gerakan Nasional 1000 Startup Digital menyebutkan peran komunitas anak muda dan kota turut membuat dunia startup dan industri game semakin berkembang. Beberapa startup digital yang ada di Yogyakarta antara lain, Sale Stock, Pasienia, Pijar, Psikologi, dan Rumah Mimpi.

Komunikasi dan informatika dan KIBAR menyatakan bahwa perguruan tinggi di Yogyakarta turut berperan aktif mendorong perkembangan industry startup local, salah satunya Universitas Gadjah Mada. UGM bekerja sama dengan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital lewat Innovative Academy, yaitu program incubator Yogyakarta startup digital milik UGM yang telah berjalan sejak 2014.

Sudah ada beberapa penelitian yang membahas tentang program-program yang dijalankan dalam mendukung pengembangan digitalisasi. Dengan adanya kondisi tersebut maka tentunya harus menjadi perhatian serius baik itu dari anak muda, infrastruktur, universitas dan komunitas-komunitas digital yang terkait. Selain itu juga dibutuhkan pihak-pihak yang bergerak dalam bidang pengembangan digitalisasi agar kedepannya bisa menciptakan kolaborasi yang berguna untuk banyak pihak. Penelitian ini menjadi menarik karena secara spesifik mengkaji dan merekam proses kerja-kerja anak muda dalam upaya pengembangan digitalisasi di Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Kota Yogyakarta, yakni di Inkubator startup Innovative Academy Universitas Gadjah Mada dan 3 coworking space yang berada di Yogyakarta. Kota Yogyakarta dipilih karena pertumbuhan industri kreatif di DIY diklaim semakin pesat dalam satu dekade terakhir, termasuk didalamnya berkembang pula digitalisasi. Data primer dari penelitian ini akan diperoleh dari informan kunci, informan utama, dan informan tambahan dengan cara melakukan wawancara mengenai pokok permasalahan dalam penelitian ini untuk mengetahui jawabannya. Sedangkan untuk data

sekunder didapatkan melalui observasi dan mengamati bagaimana upaya yang dilakukan komunitas startup dan ruang publik, melakukan studi dokumentasi terkait kegiatan-kegiatan baik dari komunitas, ruang publik, dan startup itu sendiri. Teknik sampling menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Untuk menguji keabsahan data maka menggunakan triangulasi sumber. Adapun teknik analisis data menggunakan gagasan dari Mils dan Huberman yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Kota Yogyakarta

a. Letak Geografis dan Administrasi Kota Yogyakarta

Secara geografis luas dari wilayah Kota Yogyakarta adalah sekitar 3.250 Ha atau 32.5 km² atau 1,02% dari wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jarak terjauh dari Utara ke Selatan kurang lebih 7,5 Km dan dari Barat ke Timur kurang lebih 5,6 Km. Sejak tahun 1947 dengan terbentuknya Haminte atau kota otonom, maka wilayah dari Kota Yogyakarta mencakup 14 kemantren atau kecamatan (Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1977). Penggunaan lahan yang paling banyak di Yogyakarta digunakan sebagai perumahan yakni sebesar 2.103,272 Ha dan bagian kecil berupa lahan kosong semuas 20,2087 Ha. Yogyakarta yang berkedudukan sebagai Ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus kabupaten (www.jogjakota.go.id).

b. Yogyakarta dalam Angka

Perkembangan jumlah penduduk Kota Yogyakarta mengalami perubahan setiap tahunnya. Perubahan struktur dan komposisi penduduk dapat dilihat dari perbandingan piramida penduduk dimana penduduk Kota Yogyakarta didominasi oleh penduduk usia muda. Berdasarkan hasil sensus penduduk 2010 jumlah penduduk tahun 2010 tercatat 388.627 jiwa. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin adalah 48,67% laki-laki dan 51,33% perempuan. Secara keseluruhan jumlah penduduk laki-laki seperti tampak dari rasio jenis kelamin penduduk pada tahun 2010 sebesar 94,81. Dengan luas wilayah 32,50 km² kepadatan penduduk Kota Yogyakarta tahun 2017 sebesar 13.007 jiwa per

km². penduduk yang paling padat berada di Kecamatan Ngampilan yaitu sebesar 20.770 jiwa per km² dan paling jarang penduduknya di Kecamatan Umbulharjo yakni 11.179 jiwa per km².

Secara nasional, Pendidikan diselenggarakan baik oleh pemerintah maupun swasta. Di Kota Yogyakarta, pada tingkat Pendidikan pra sekolah dan sekolah menengah sebagian besar diselenggarakan oleh pihak swasta. Sedangkan untuk tingkat Pendidikan dasar lebih banyak diselenggarakan oleh pemerintah. Nilai Angka Partisipasi Sekolah (APS), Angka Partisipasi Murni (APM) DAN Angka Partisipasi Kasar (APK) juga merupakan indikator tercapainya pembangunan dalam bidang di suatu wilayah.

Keberadaan perguruan tinggi, komunitas, Gerakan mahasiswa, Lembaga swadaya masyarakat, kantung-kantung kesenian telah membuat akulturasi dan diseminasi informasi serta pengetahuan kian terbuka dan cair di Yogyakarta. Salah satu momentum penting yang menandai kemunculan kembali gerakan sosial yang menggiatkan isu tentang ruang publik terjadi setelah suksesi walikota Yogyakarta pada tahun 2012. Yogyakarta yang didominasi perguruan tinggi membuka peluang bagi para pemilik modal untuk membangun sejumlah infrastruktur bagi kebutuhan mahasiswa.

2. Dinamika Sosial Yogyakarta

a. Anak Muda dan Digitalisasi

Besaran anak muda di Indonesia menyimpan peluang dan tantangan. anak muda dan perkembangan digitalisasi merupakan bentuk dari mutualitas elemen masyarakat informasional. Praktik anak muda mengakses digitalisasi sebagai aktivitas yang paling banyak dilakukan dalam mengisi waktu luang berbanding lurus dengan pola aktivitas anak muda sebagai digital natives dan peningkatan sumber daya akses yang tersedia.

Dalam keadannya saat ini kaum muda dan digitalisasi saling mempengaruhi dalam produksi dan konsumsi di kultur media dan kultur anak muda. Terlebih lagi pada era digital saat ini, yang mana media banyak memberikan keuntungan dalam kehidupan manusia. Hal ini memungkinkan setiap orang menciptakan hubungan dan relasi tanpa terbatas ruang dan waktu. Dari sinilah antara anak muda dan digitalisasi akan menciptakan sebuah pola baru dalam membentuk komunikasi, relasi, dan respon.

Perubahan tersebut banyak mengubah konfigurasi cara berhubungan baik secara global dalam seluruh budaya baru.

Revolusi industri 4.0 bekecepatan eksponensial, yaitu lambat di awal dan selanjutnya bergerak sedemikian cepat sehingga mempengaruhi (disrupsi) industri di setiap negara pada keseluruhan sistem produksi, management, dan tata kelolanya. Pengaruh dari revolusi industri 4.0 dapat dirasakan pada berbagai bidang seperti, bisnis, ekonomi, teknologi, sosial, masyarakat dan individu.

Dengan banyaknya anak muda dari berbagai daerah yang melanjutkan pendidikan di Yogyakarta ini maka seringkali mereka juga melanjutkan kehidupan pasca kampusnya di Yogyakarta. Untuk saat ini sudah banyak mahasiswa Yogyakarta yang memanfaatkan digital sebagai sara untuk berinovasi. Mereka mulai membuat perusahaan rintisan atau biasa dikenal dengan startup. Berbagai fokus bidang mereka angkat seperti IoT, pengembangan software, aplikasi, dan lain sebagainya.

b. Yogyakarta dan Startup

Innovative Academy Hub atau yang sering disingkat IA UGM, merupakan sebuah program inkubator startup digital berbasis universitas yang dibuat untuk membantu dalam membangun ekosistem startup di Yogyakarta dan juga mendukung Indonesia sebagai energi digital di wilayah Asia Tenggara. Selama kurun waktu berdirinya IA sudah menghasilkan sejumlah startup dari berbagai bidang yang sudah memasuki tahap akselerasi untuk segera diperkenalkan kepada para investor dan masyarakat luas. Terhitung sejak 2014, sudah ada 6.568 startup. Untuk jumlah startup yang berhasil di inkubasi sebanyak 369 yang terdiri dari 70 tim. Sedangkan 25 startup masih aktif di inkubasi dan 12 lainnya masuk ke akselerasi.

Tahun 2015, IA juga mengadakan program bernama Go-Code. Go-Code adalah sebuah pilot project kolaborasi antara Innovative Academy dan Gojek Indonesia, untuk melihat seberapa tinggi antusiasme di Kota Yogyakarta. Di IA program gerakan nasional 1000 startup ini sudah dilaksanakan hingga batch 7 yang terakhir dilakukan pada tahun 2019.

Sejauh ini program Gerakan Nasional 1000 Startup paling banyak menyumbang startup yang selanjutnya di inkubasi di Innovative Academy. Gerakan 1000 Startup

Digital adalah sebuah seminar awal untuk menanamkan pola pikir entrepreneurship dan problem solving kepada seluruh peserta yang telah mendaftar untuk mengikuti kegiatan ini.

Pada tahun 2017 IA menngandeng Google Business Group (GBG) dan Google Developer Group (GDG). GBG dan GDG adalah sebuah komunitas yang mempertemukan praktisi-praktisi bisnis, developer, teknisi, atau semua orang yang tertarik dengan platform dan teknologi Google dan/atau bagaimana teknologi Google dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kesuksesan bisnis mereka. Misi dari mereka adalah memperkenalkan guna meningkatkan pengetahuan dan penggunaan teknologi dari Google untuk developer.

Pada tahun yang sama, Innovative Academy bersama Google membuat sebuah program yang bertujuan untuk memajukan UKM Indonesia. Melalui program ini ingin mendukung Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia untuk memajukan bisnisnya melalui dunia digital. Latar belakang diselenggarakan program ini karena hanya 9% pelaku UKM aktif yang menggunakan strategi digital di bisnisnya. Penerapan strategi digital aktif ini memungkinkan usahanya tumbuh 80% lebih cepat ketimbang bisnis offline.

Startup Weekend Indonesia adalah sebuah gerakan membangun startup atau sebuah perusahaan digital dalam waktu 54 jam, program ini dimulai dari membentuk tim, bertukar pendapat, pitching idea, hingga presentasi di depan investor dengan bimbingan mentor yang sudah berpengalaman membangun startup digital. Hingga nantinya startup yang sudah terkurasi terbaik akan mendapatkan akses gratis ke fasilitas dan ekosistem IA.

3. Dinamika Komunitas Yogyakarta

Startup dan komunitasnya merupakan satu kesatuan yang sulit untuk dipisahkan karena keduanya saling memiliki ketergantungan. Jogja Startup merupakan sebuah komunitas startup digital & teknologi yang berada di Kota Yogyakarta. Anggota dari komunitas ini adalah mereka yang ingin belajar dan berjejaring dengan para pelaku bisnis digital seperti founder, co-founder, mahasiswa, pekerja startup, dan lain sebagainya. Komunitas ini sudah didirikan sejak tahun 2014. Terbentuknya komunitas Jogja Startup karena selama ini pemain bisnis banyak yang meyakini bahwa Kota Yogyakarta menjadi salah satu sumber telenta-talenta yang berkualitas. Sehingga akan sangat bermanfaat jika

terdapat sebuah wadah yang dapat menghubungkan dan berjejaring bersama dengan orang-orang yang fokus dalam pengembangan digitalisasi.

Komunitas Jogja Startup digital dan teknologi pernah melakukan survey terhadap lanskap startup digital periode paruh pertama di tahun 2017. Hasil dari survei ini menemukan beberapa hal menarik, terkait dengan jumlah startup dan kategori bisnis-bisnisnya. Dari survei ini berhasil diidentifikasi kalau ada sekitar 115 startup digital yang beroperasi di Kota Yogyakarta per tahun 2017. Dari total tersebut juga didapatkan bahwa 86 startup merupakan asli dari Yogyakarta, sedangkan sisanya merupakan startup dari luar kota.

Komunitas Jogja Startup melakukan survei tentang tingkatan bisnis digital di Kota Yogyakarta. Dari hasil survei tersebut ditemukan temuan menarik, bahwa mayoritas 69% startup itu dijalankan menggunakan pendanaan sendiri dari para timnya. Sisi lain yang masih menjadi keprihatinan bahwa masih banyak startup sebanyak 48% belum berlegalitas dalam bentuk badan usaha. Hal ini sejalan dengan kepemilikan dari startup sendiri yang masih perorangan.

Di Kota Yogyakarta merupakan kota berkembang di Indonesia dengan bermunculannya pelaku industri kreatif yang merintis karir berbasis networking dan startup digital. Sebagai perintis dari perusahaan baru dengan biasa yang belum tinggi maka dibutuhkan sebuah ruang publik yang mana penggunaannya bersifat sharing. Sehingga dapat menekan biaya operasional dari perusahaan. Ruang publik yang terdapat di Kota Yogyakarta merupakan sebuah wadah bagi para pekerja, baik di startup ataupun freelancer yang dapat mendukung aktifitas dan meningkatkan produktifitas kerja.

4. Anak Muda dan Inisiasi Startup

Diffable Academy adalah sebuah tempat pendidikan non formal bagi penyandang disabilitas yang berlokasi di Kota Yogyakarta, tujuan kegiatan ini yaitu membekali muridnya dengan skill yang dibutuhkan pada era industri 4.0 dan mengarahkan belajar sesuai dengan passion mereka. Terbentuknya Diffable Academy berawal dari teman yang bekerja di Jerman. Sebelumnya Diffable Academy sudah ada di Kota Bogor, yang bernama Wonder Coding. Kemudian pada tahun 2019 Mas Iqbal bersama 3 teman yang lainnya membukanya di Kota Yogyakarta. Fokus yang di pelajari di Diffable Academy ada 3 yaitu pemrograman, multimedia dan enterpreneur. Namun saat ini sedang diajarkan

tentang materi pemrograman dan desain. Peserta yang mengikuti pun berasal dari beragam jenjang pendidikan mulai dari SMP sampai dengan Perguruan Tinggi.

PT Nusantera Teknologi Indonesia atau biasa dikenal dengan nama Nusantera, merupakan sebuah startup berbasis Internet of Things (IoT) yang menyediakan IoT terintegrasi dan solusi perangkat lunak dalam otomatisasi energi untuk mencapai keberlanjutan dan efisiensi energi. Nusantera memiliki sebuah tagline yaitu Every Spark Counts yang berarti setiap energi memiliki dampak bagi masyarakat. Misinya sendiri yakni memberikan solusi otomatisasi untuk mencapai keberlanjutan dan efisiensi dengan mengoptimalkan penggunaan energi. Berawal dari proyek yang diadakan oleh Appcelerate di Innovatove Academy UGM pada tahun 2018, Nusantera pun berkembang menjadi sebuah penyedia jasa untuk smart buiding.

PT Merapi Tani Instrumen atau biasa dikenal dengan Mertani Indonesia, adalah perusahaan yang bergerak dalam penyediaan solusi IoT (Internet of Things) dan analitik untuk perusahaan perkebunan atau pertanian. Mertani merupakan startup digital yang berbasis di Kota Yogyakarta. Jika dilihat dari singkatan 3 kata maka mertani memiliki sebuah arti yaitu, kata Merapi karena mengingat Gunung Merapi merupakan ikon Kota Yogyakarta, tani karena bergerak di bidang agrikultur, dan instrumen karena berfokus pada Internet of Things. Mertani berfokus dalam pengembangan sebuah solusi melalui IoT, baik dari hardware maupun software yang didesain untuk memecahkan permasalahan perusahaan di sektor pertanian.

5. Anak Muda dan Kota Digital

Anak muda yang berperan aktif dalam menciptakan pertemuan untuk berjejaring Bersama. Berbagai program dilakukan untuk mendukung pengembangan digitalisasi di Kota Yogyakarta. Pemerintah pusat pun turut hadir dengan meluncurkan program Gerakan Nasional 1000 Startup pada pertengahan tahun 2016. Tujuan dari adanya gerakan ini adalah agar nanti Indonesia menjadi “Digital Energy of Asia” dengan melahirkan 1000 startup yang kompeten pada tahun 2020. Maka tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan startup digital di tanah air semakin berevolusi secara cepat dan dinamis.

Yogyakarta termasuk provinsi yang sangat berpotensi melahirkan industri kreatif digital. Maka bisnis-bisnis barupun tercipta di Yogyakarta melalui startup-startup yang dibuat oleh anak muda. Perkembangan digital di Yogyakarta telah berkembang pesat dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Kota ini memiliki potensi besar dari sisi pengembang bisnis pembuatan produk digital yang inovatif. Menurut riset yang dilakukan oleh Jogja Digital Valley, saat ini Yogyakarta memiliki kurang lebih 190 startup yang aktif. Beberapa faktor menjadi dasar dalam berkembangnya startup digital di Yogyakarta, seperti: universitas yang sudah mengembangkan inkubator startup, adanya komunitas pegiat startup, serta infrastruktur kota yang tersedia untuk para anak muda berinovasi, berjejaring, dan belajar bersama.

Anak muda terhubung dengan isu sosial, pertanian dan teknologi. Pengembangan startup digital di Yogyakarta tidak terjadi hanya pada satu bidang saja. Namun pengembangan ini jug terjadi di berbagai bidang yang hadir membantu masalah-masalah yang ada di masyarakat. Dibidang sosial ada Diffable Academy yang membantu teman-teman disabilitas untuk mendapatkan hak yang sama dalam mendapatkan pekerjaan nantinya. Mereka dibekali pengetahuan tentang cara pemrograman, desain, dan koding. Diffable Academy mengambil kurikulum tersebut dikarenakan perkembangan digitalisasi tidak akan danya matinya.

Mertani merupakan startup yang membuat alat-alat yang membantu dalam proses manajemen di pertanian. Mereka membuat alat dengan bantuan IoT (Internet of Things) untuk mempermudah cara kerjanya. Penggunaan IoT juga sudah dikembangkan oleh anak muda untuk membantu pera pemilik perkebunan dalam mengetahui tingkat curah hujan, suhu, dan Ph tanah hanya dengan sebuah aplikasi yang terpasang di smartphone. Alat sensor tersebut sudah dipasarkan di berbagai daerah di Indonesia untuk perusahaan-perusahaan kelapa sawit.

Selanjutnya dibidang Teknologi, terdapat Nusantera yakni startup berbasis Internet of Things (IoT) yang menyediakan IoT terintegrasi dan solusi perangkat lunak dalam otomatisasi energi untuk mencapai keberlanjutan dan efisiensi energi. Nusantera memiliki sebuah misi sendiri yakni memberikan solusi otomatisasi untuk mencapai keberlanjutan dan efisiensi dengan mengoptimalkan penggunaan energi.

Teori Modal Sosial

Mengaitkan dengan Teori Modal Sosial menurut Hasbullah (2006), dalam Dinamika komunitas ini terdapat beberapa unsur modal sosial yang terkandung didalamnya. Unsur yang pertama yaitu kepercayaan (Trust). Dalam komunitas startup digital dan teknologi yang terdapat di Yogyakarta, setiap anggotanya terbangun suatu kepercayaan yang kuat karena didasari pola tindakan yang mendukung. Berbagai anak muda dari yang ahli sampai pemula yang baru saja ingin mengenal startup membangun sebuah ikatan untuk saling membantu memajukan dan bergerak bersama. Keterbukaan informasi dalam setiap pertemuan untuk saling bertukar masalah seputar startup yang mereka hadapi menjadi satu yang menciptakan pola tindakan yang berulang sampai akhirnya para pemula ini berani mengambil risiko agar terus bisa maju mengembangkan startup mereka.

Tindakan proaktif (proactive action) merupakan keinginan yang kuat dari anggota kelompok untuk tidak saja berpartisipasi tetapi senantiasa mencari jalan bagi keterlibatan anggota kelompok dalam suatu kegiatan. Tindakan proaktif ini terlihat dalam setiap acara-acara yang diadakan oleh komunitas. Para startup yang sudah terlebih dahulu terjun senantiasa membagikan pengalaman-pengalaman mereka kepada para pemula, dengan harapan agar kedepannya masalah yang sama tidak terjadi lagi. Pembentukan startup memerlukan tim yang solid maka diperlukan masukan-masukan dari para pendahulu.

Konsep Net Generation

Praktik digitalisasi oleh anak muda di Yogyakarta sedang bangkit. Kecenderungan anak muda yang senang mencoba tantangan baru membuat respon kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan digital membawa respon yang sangat baik. Anak muda mempunyai irisan dengan berbagai isu perubahan, anak muda menghadapi pertarungan nilai sosial, ekonomi, budaya sampai politik. Pada saat yang sama terjadi tuntutan gaya hidup budaya baru dan kebebasan.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Tapscott (2009), yang menyatakan terdapat delapan aspek yang menyamakan anak muda sebagai net generation. Kedelapan aspek ini dianggap dapat mewakili respon anak muda dan kota dalam upaya pengembangan digitalisasi di saat ini dan masa datang. Aspek tersebut antara lain yaitu:

- a. Freedom, Hal ini dapat terlihat pada anak muda yang semakin banyak memilih untuk bekerja di bidang startup digital. Bahkan sebelum mereka lulus dari perguruan tinggi

- pun mereka sudah mulai membentuk tim untuk startup mereka. hal yang paling di prioritaskan untuk bekerja di starup karena fleksibilitas dan kebebasan.
- b. Customization, Anak muda mendominasi dalam penggunaan internet saat ini. Dengan mudahnya akses yang didapat Startup Nusantera berhasil memanfaatkan dan memasarkan produknya dengan berbasis Internet of Things yang sudah terpasang di rumah sakit dan hotel di sekitar Yogyakarta.
 - c. Scrunity, Sikap kritis ini dapat dilihat pada setiap program atau kegiatan yang dilaksanakan di Innovative Academy UGM. Setiap mahasiswa yang mengikuti saling berlomba untuk mengunggulkan ide-ide mereka agar bisa lolos dan dapat mengikuti inkubasi.
 - d. Integrity, Hal ini dapat dilihat dari kegigihan anak muda khususnya mahasiswa yang rela mengorbankan waktu, materi, tenaga untuk mengikuti program 1000 startup. Mereka juga secara sadar mau untuk saling berbagi pengetahuan dalam pengembangan digitalisasi.
 - e. Collaboration, Kolaborasi ini dapat terlihat pada setiap kegiatan yang dilaksanakan pada komunitas startup digital dan teknologi di Yogyakarta. Mengajak berbagai penggiat digital khususnya di Yogyakarta untuk saling berjejaring dan berbagi ilmu kepada para pemula, puncaknya mereka membuat sebuah acara yang mengundang berbagai pihak untuk membantu dalam pengembangan digitalisasi. Seperti, mentoring, inkubasi, dan akses coworking space.
 - f. Entertainment, dengan pengembangan digitalisasi ini juga membuat pengajar dan siswa di Diffable Academy merasakan kesenangan. Penyandang disabilitas juga mendapatkan kesempatan untuk bisa terjun di bidang digitalisasi, seperti pemrograman dan desain. Agar nantinya mereka mendapat kesempatan bekerja yang sama.
 - g. Speed, hal ini dapat dilihat pada cepatnya informasi yang beredar ketika universitas, komunitas atau coworking space mengadakan suatu kegiatan. Selain itu juga produk yang dihasilkan oleh startup dapat dengan cepat dipasarkan melalui bantuan sosial media. Kecepatan dalam pengembangan digital dan respon anak muda di Yogyakarta, didukung juga oleh banyak pihak.

- h. Innovation, dalam aspek inovasi ini dapat dilihat pada startup Mertani Indonesia. mereka membuat sebuah inovasi berbasis Internet of Things untuk membantu perkebunan dalam menentukan curah hujan, kesuburan tanah, dan suhu.

PENUTUP

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peran anak muda dan kota dalam upaya pengembangan digitalisasi di Yogyakarta mendapatkan tanggapan yang baik. Hal ini dibuktikan pada dukungan universitas sebagai institusi pendidikan yang memberikan memfasilitasi melalui program-program yang dilaksanakan di inkubator startup. Innovative Academy yang sudah sejak 2014. Kota Yogyakarta juga menjadi tempat berkumpulnya anak muda. Dengan jumlah sekita 136 perguruan tinggi yang letaknya saling berdekatan, membuat anak mudanya mudah untuk berkumpul. Berbagai komunitas pun dapat dengan mudah ditemui di Yogyakarta, salah satunya Komunitas Startup Digital dan Teknologi sebagai buah dari pengembangan digitalisasi. Komunitas yang berdiri sejak tahun 2014 ini menjadi wadah bagi anak muda yang berfokus pada revolusi industri 4.0 belajar, berjejaring, dan berinovasi bersama. Tak hanya dari segi pelaku yang berperan penting dalam pengembangan digitalisasi ini, namu juga infratraktur yang mendukung kerja-kerja kreatif anak muda. Kota Yogyakarta hadir dengan dukungan infrastruktur coworking pscae yang tersebar di sejumlah titik kota. Coworking Space menjadi tempat yang nyaman untuk anak muda dapat bekerja atau belajar sekaligus berkolaborasi dengan berbagai pihak.

Berangkat dari kolaborasi berbagai pihak antara universitas, komunitas dan kota maka banyak lahir startup-startup baru di Kota Yogyakarta. Contoh startup yang lahir antara lain Diffable Academy, Nusantera, dan Mertani Indonesia. Mereka merupakan startup-startup baru yang hadir akibat dampak dari perkembangan era digital. Kesadaran akan kebutuhan yang semakin kompleks dan perubahan zaman yang terus terjadi, membawa anak muda pada pemikiran dan respon kreatif. Mereka berlomba-lomba membuat sesuatu dan memanfaatkan akses teknologi digital yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

Azca, Najib. Widhyharto. Derajad.S, Sutopo Oki, R (ed), 2014, Buku Panduan

Studi Kepemudaan, Teori Metodologi, dan Isu-isu Kontemporer.

PMPSYouSure-Kemenpora RI, Yogyakarta.

Nilan, P., Parker, L., Bennett, L., & Robinson, K. (2011). Indonesian youth looking towards the future. *Journal of Youth Studies*, 14(6), 709–728.
<http://doi.org/10.1080/13676261.2011.580523>

Widhyharto, D. S. (2014). Kebangkitan Kaum Muda dan Media Baru. *Jurnal Studi Pemuda*, 3(2), 141-146.

Nugroho, Yanuar & Syarief S. Sofie, 2012, Melampaui Aktivisme click? Media Baru dan Proses Politik dalam Indonesia Kontemporer, Fesmedia Asia FES, Germany.

Perdai, Maria Dolorosa Kusuma, Widyawaan Santoso, Paulus Insap, 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan StartuP DI Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2018 (SENTIKA 2018) ISSN: 2089-9815 Yogyakarta.

Bourdieu, Pierre Bourdieu. (1977). *Outline of Theory of Practise*. London, Cambridge University Press

Tapscott, Don, 2009, *Grown Up Digital How the Net Generation Is Changing Your World*, McGraw Hill, New York.

DailySocial.id. (2016). Indonesia ' s Tech Startup Report 2016. Jakarta.

Kominfo, K. (2016, November 23). GERAKAN NASIONAL 1000 STARTUP DIGITAL. Jakarta. Retrieved