**PEMUDA SEBAGAI AGEN PERUBAHAN**

**MENUJU INDONESIA EMAS 2045**

**Karya Ini Disusun untuk Mengikuti Lomba Esai Sistem Informasi Festival**

**Universitas Sriwijaya 2019**

****

**Disusun oleh :**

**Nama : FAYROUZ ANBARIL AFRA**

**NISN : 0031943253**

**SMA NEGERI 5**

**PALEMBANG**

**2019**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karuniaNya karena dapat menyelesaikan Essay ini yang disusun untuk memenuhi perlombaan Essay dengan tema “Upaya Generasi Milenial Mewujudkan Indonesia Emas 2045 dalam Inovasi Teknologi Informasi”.

Tidak lupa mengucapkan banyak syukur dan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan Essay ini. Essay ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan sumber referensi yang saya miliki, maka kami mengharapkan kritik dan saran dari semua pembaca demi perbaikan Essay yang lebih baik lagi dikemudian hari.

Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga Essay ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan kita semua dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Palembang, 21 Oktober 2019

**ABSTRAK**

Indonesia emas adalah kondisi dimana Indonesia mampu bersaing dengan bangsa lain serta dapat menuntaskan masalah-masalah kenegaraan seperti korupsi dan kemiskinan. Indonesia emas diproyeksikan terjadi pada tahun 2045 di umur ke-100 tahun yang disebut sebagai jendela demografi (*window of demography*) yakni fase dimana jumlah usia produktif lebih besar dibanding jumlah penduduk yang nonproduktif. Hal ini memungkinkan pada dua kemungkinan, yaitu bonus demografi atau kutukan demografi. Bonus demografi terjadi jika kualitas sumber daya manusia di Indonesia memiliki kualitas yang mumpuni sehingga berpengaruh pada pertumbuhan ekonomi negara. Sebaliknya, kutukan demografi terjadi jika jumlah penduduk yang berada pada usia produktif tidak memiliki kualitas yang baik sehingga menghasilkan pengangguran massal yang menjadi beban negara.

Kunci untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 berada pada kualitas sumber daya manusianya, terutama kaum pemuda yang akan memimpin dan menjalani bangsa ini. Oleh karena itu, generasi pemuda harus menaikkan nilai sumber daya manusianya sehingga dapat menghasilkan kader terbaik bangsa untuk mewujudkan Indonesia yang adil dan makmur.

Sumber daya manusia Indonesia merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan Negara Indonesia yang adil dan makmur. Kualitas sumber daya manusia tersebut dapat dilihat melalui kualitas generasi penerus bangsa Indonesia. Pemuda berperan sebagai generasi penerus bangsa yang menjadi agen perubahan menuju kesuksesan cita-cita menuju Indonesia 2045. Berbagai aspek kehidupan dalam berbangsa dan bernegara baik itu di bidang teknologi, pendidikan, ekonomi maupun sosial yang bermuara pada kemajuan teknologi informasi.

Kecanggilan alat komunikasi memang lekat saat ini. Pemuda begitu dekat dengan beragam fitur-fitur yang terdapat dalam alat teknologi informasi saat ini yakni handphone atau jenis android. Penggunaan android yang positif akan membentuk generasi millenial yang berkualitas tentunya dan diharapkan berkarakter yang baik juga.

**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR ………………………………….………. ii

ABSTRAK……………………………………...……………… iii

DAFTAR ISI…………………………………………………… iv

BAB I.  PENDAHULUAN……………………………………. 1

A. Latar Belakang……………………………………….….        1

B. Rumusan Masalah……………………………………...         2

C. Tujuan Penulis.…………………………………..…….. 2

BAB II.  PEMBAHASAN ………………………………………        3

A. Definisi Generasi Milenial ………………....................... 3

B. Definisi Indonesia emas 2045…………………...… …… 3

C. Pemuda Sebagai Agen Perubahan………………… …… 4

D. Inovasi Teknologi Informasi Generasi Millenial……….. 4

BAB III.  PENUTUP ……………………………………….….. 10

A. Kesimpulan ………………………………….……….....        10

B. Saran …………………………………………..…..……        10

DAFTAR PUSTAKA………..…………………………..…….. 11

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Perubahan teknologi mengikuti perkembangan jamna. Semua Negara berupaya beradaptasi dengan berbagai perubahan tersebut, temasuk Negara Indonesia. Perkembangan teknologi komunikasi memicu munculnya media alternatif, yang mampu memangkas hambatan jarak, waktu dan nilai sosial budaya yang ada di tengah masyarakat. Media baru dengan karakternya yang fleksibel dan mudah diperoleh, menjadi akrab di tangan remaja ataupun generasi muda. Tidak bisa diabaikan, berkembangnya media baru, tidak selalu berdampak negatif di kalangan anak muda. Sebab media baru berperan aktif dalam membangun kesadaran generasi muda, untuk lebih peka terhadap berbagai persoalan yang ada di sekelilingnya. Media baru yang didukung oleh kekuatan teknologi komunikasi, semakin berkembang sejalan dengan munculnya demokratisasi informasi. Bahkan dalam bingkai kebebasan berpendapat, melalui media online, generasi muda memiliki keberanian untuk mengungkapkan ketidaksepakatannya terhadap tindakan pemerintah, yang dinilai tidak sesuai dengan harapan masyarakat.

Secara substansial, media baru mendorong munculnya partisipasi di kalangan anak muda, untuk tampil lebih transparan, dan mau bertindak kritis terhadap penyimpangan yang ada di sekelilingnya. Oleh sebab itu, mengingat eksistensi media baru yang sangat kompleks, maka sudah selayaknya, jika generasi muda, dalam menggunakan media baru harus merujuk kepada etika dan peraturan yang berlaku, demi tercapainya demokrasi berbangsa dan bernegara yang lebih baik.

Disadari atau tidak, generasi muda, sejatinya memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam akselerasi pembangunan termasuk pula dalam proses kehidupan berbangsa dan bernegara. Mahasiswa merupakan aktor dalam pembangunan. Untuk itu, tanggungjawab dan peran strategis mahasiswa di segala dimensi pembangunan khususnya pembangunan jiwa demokrasi perlu ditingkatkan dalam kerangka hukum nasional sesuai dengan nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan amanat UUD 1945 dengan berasaskan Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan, kebangsaan, kebhinekaan, demokratis, keadilan, partisipatif, kebersamaan, kesetaraan, dan kemandirian. Mengikuti perubahan jaman dan perkembangan teknologi yang difasilitasi alat-alkat teknologi tinggi membuat Negara Indonesiapun bersiap diri. Menuju Indonesia emas 2045, Negara Indonesia menyiapkan generasi mudanya agar mampu mengikuti perkembangan zaman dan bersaing dengan bangsa luar.

Pemuda diharapkan sebagai agen perubahan karena memiliki kekuatan lebih sebagai manusia produktif yang mengisi kemerdekaan Negara Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi informasi maka pemuda diharapkan mampu melaksanakan tugas mulia mewujudkan Indonesia emas 2045

B. Rumusan Masalah

1. Apa definisi generasi milenial ?
2. Apa definisi Indonesia emas 2045 ?
3. Bagaimana pemuda sebagai agen perubahan?
4. Bagaimana Inovasi Teknologi Informasi Generasi Millenial?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Essay ini adalah :

Memahami definisi generasi milenial ?

Memahami definisi Indonesia emas 2045 ?

Memahami pemuda sebagai agen perubahan?

Memahami Inovasi Teknologi Informasi Generasi Millenial?

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

A. Definisi Generasi Milenial

Generasi Millennial adalah terminologi generasi yang saat ini banyak diperbincangkan oleh banyak kalangan di dunia diberbagai bidang, apa dan siapa gerangan generasi millennial itu?. Millennials (juga dikenal sebagai Generasi Millenial atau Generasi Y) adalah kelompok demografis (cohort) setelah Generasi X. Peneliti sosial sering mengelompokkan generasi yang lahir diantara tahun 1980 an sampai 2000 an sebagai generasi millennial. Jadi bisa dikatakan generasi millennial adalah generasi muda masa kini yang saat ini berusia dikisaran 15 – 34 tahun. Dibanding generasi sebelum, generasi millennial memang unik, hasil riset yang dirilis oleh Pew Researh Center misalnya secara gamblang menjelaskan keunikan generasi millennial dibanding generasi-generasi sebelumnya. Yang mencolok dari generasi millennial ini dibanding generasi sebelumnya adalah soal penggunaan teknologi dan budaya pop/musik. Kehidupan generasi millennial tidak bisa dilepaskan dari teknologi terutama internet, *entertainment*/hiburan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi generasi ini. Di era ini segala sesuatu bergerak dengan cepat, dunia menjadi tanpa batas, informasi dapat diperoleh dimana saja dan dari siapa saja.Generasi milenial sangat berpengaruh pada modernisasi. Pada generasi inilah sumber daya manusia berkualitas meningkat yang memicu perubahan era globalisasi. Generasi milenial juga memicu mewujudkan Indonesia Emas 2045 dari hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan [teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi) yang terus berkembang sekarang ini. Tingkat teknologi dalam membangun modernisasi betul-betul dirasakan dan dinikmati oleh semua lapisan masyarakat, dari kota [metropolitan](https://id.wikipedia.org/wiki/Metropolitan) sampai ke [desa](https://id.wikipedia.org/wiki/Desa)-desa terpencil.

B. Indonesia Emas 2045

Indonesia Emas 2045 merupakan sebuah impian besar tentang Indonesia yang unggul, maju bersaing dengan bangsa-bangsa lain, dan telah cukup dewasa untuk mengatasi isu-isu persoalan klasik bangsa, seperti korupsi, isu disintegrasi, dan kemiskikan. Untuk mewujudkan impian tersebut, kunci utamanya bukan kekuatan ekonomi, politik, atau militer, melainkan manusianya. Sesederhana yang diungkapkan oleh Anies Baswedan, “Pola pikir yang menganggap bahwa potensi utama sebuah bangsa adalah lautnya, tanahnya, tambangnya, adalah pola pikir para penjajah.”

Pelajar dan mahasiswa yang kini belajar di kelas-kelas, 30-40 tahun mendatang akan menjadi pemimpin-pemimpin yang menjalankan beragam sektor negara, oleh sebab itu untuk mewujudkan visi Indonesia Emas 2045 adalah dengan menjalankan pendidikan emas sejak tahun 2005.

C. Pemuda Sebagai Agen Perubahan

Pemuda merupakan generasi pelanjut pembangunan bangsa yang masih berada pada usia produktif dari suatu negara yang bertugas untuk meneruskan perjuangan demi melanjutkan tongkat estafet bangsanya dan meneruskan jerih payah pendahulunya dalam membangun negara yang sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsanya. Pemuda dalam UU thun 2009 nomor 40 tentang kepemudaan pasal 1 ayat 1 “ Warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.

Peran pemuda sangatlah penting bagi suatu bangsa. Karena pemuda merupakan penerus dan pelanjut perjuangan generasi terdahulu. Sehingga, tanpa adanya pemuda suatu negara akan kehilangan cita-cita dan masa depan. Karena masa depan suatu negara bergantung pada mutu dan kualitas pemudanya saat ini. Merekalah yang akan menyongsong dan melanjutkan perjuangan. Artinya, untuk melihat gambaran Indonesia ditahun yang akan datang dapatdiperhatikan dari kondisi pemudanya saat ini. Karena gambaran Indonesia dimasa depan, tercermin dari perilaku, mutu, dan kualitas pemuda.

Selain itu, peran pemuda sangatlah sentral selaku penggerak pembangunan bangsa. Karena pemuda yang memiliki kemampuan, bakat, mutu dan kualitas disertai moral yang tinggi mampu menggerakan roda pembangunan Indonesia sesuai dengan harapan dan cita-cita peletak dasar negara terdahulu. Karena pemudalah yang akan menentukan arah pembangunan bangsa selanjutnya.Oleh karena itu, pemuda harus memiliki kualitas agar mampu bersaing diera milenial saat ini dengan persaingan global yang sangat tinggi. Maka dari itulah sebagai generasi millennial, harapan bangsa terhadap pemuda sebagai agen perubahan menuju kemajuan bangsa dan negara.

D. Inovasi Teknologi Informasi Generasi Millenial?

Maju atau tidaknya sebuah negara sangat ditentukan oleh penguasaan terhadap Teknologi dan informasi. Kemampuan yang pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di negara maju didukung dengan sistem informasi yang sudah matang dan mapan. Namun sebaliknya, sistem informasi yang masih lemah di negara – negara yang masih berkembang mengakibatkan ketertinggalan dan keterbelakangan dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan juga teknologi termasuk juga Multimedia.

**Contoh teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan dan dikembangkan generasi millennial**

**1. Dalam bidang pendidikan :**

1. Pembelajaran Berbasis Komputer *(e-learning)*, Di zaman sekarang kalian semua pasti tahu dengan komputer/pc/laptop bukan?. Sekarang komputer jadi bukan hanya untuk mengurus perkantoran, perkuliahan, bahkan urusan pribadi kita. Alat Elektronik ini juga yang membantu mempermudah kita mengerjakan tugas kuliah ataupun sekolah. Contohnya browsing serta pembelajaran atau berbagi ilmu melalui video belajar.
2. Berbagi hasil penelitian, teknologi informasi dan komunikasi, dalam hal ini khususnya internet banyak digunakan sebagai sumber informasi untuk menunjang pendidikan.
3. Konsultasi dengan pakar internet,  juga banyak dimanfaatkan untuk berkonsultasi dengan pakar-pakar yang berbeda di tempat lain. hal ini menyebabkan ruang dan jarak bukan lagi menjadi masalah. Hal ini dapat dilakukan dengan pemanfaatan layanan e-mail, cahatting, ataupun mailing list di internet.
4. Perpustakaan online, perpustakaan bentuk digital yang ditempatkan di internet.
5. Diskusi online. Aplikasi diskusi online memungkinkan para pelajar dapat saling bertukar pikiran tanpa harus berkumpul disuatu tempat.
6. Kelas online, aplikasi kelas online dapat digunakan bagi lembaga-lembaga pendidikan jarak jauh, seperti Universitas Terbuka dan sekolah-sekolah terbuka. materi-materi pelajara dibuat interaktif dan menarik sehingga kualitas belajar di kelas online tidak kalah dengan kualitas belajar di kelas biasa.

Dampak positif dan negatif teknologi informasi buat dunia pendidikan:

[](http://adindarahmis.blog.st3telkom.ac.id/wp-content/uploads/sites/470/2015/11/dampak.png)

Dari manfaat-manfaat diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan pemerataan pendidikan untuk menuju Indonesia emas 2045.

**2. Dalam bidang ekonomi**

Perekonomian suatu negara dapat dilihat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikai di negara tersebut. Semakin tinggi perkembangan teknologi informasi maka semakin tinggi pula pertumbuhan ekonomi negara tersebut.

Adapun peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang ekonomi antara lain sebagai berikut :

1.         E-Banking

E-banking merupakan penghantaran otomatis jasa dan produk bank secara langsung kepada nasabah melalui elektronik, saluran komunikasi interaktif. Nasabah dapat mengakses e-banking melalui pengganti pintar elektronik seperti komputer, atau telepon pintar.

2.         E-Commerce

Perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dampak positif teknologi informasi dan komunikasi di bidang ekonomi adalah sebagai berikut :

1. Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi
2. Persaingan dalam dunia kerja sehingga menuntut pekerja untuk selalu menambah skill dan pengetahuan yang dimiliki.
3. Dengan fasilitas pemasangan iklan di internet pada situs-situs tertentu akan mempermudah kegiatan promosi dan pemasaran suatu produk
4. Perusahaan dapat menjangkau pasar lebih luas, karena pembeli yang mengakses internet tidak dibatasi tempat dan waktu
5. Perusahaan tidak perlu membuka cabang distribusi
6. Pengeluaran lebih sedikit, karena pegawai tidak banyak
7. Harga barang lebih murah, karena biaya operasionalnya murah.

Dampak negatif dari Teknologi Informasi dalam bidang ekonomi:

1. Mudahnya melakukan transaksi di internet menyebabkan semakin memudahnya pula transaksi yang dilarang seperti transaksi barang selundupan atau transaksi narkoba
2. Pembobolan rekening suatu lembaga atau perorangan yang mengakibatkan kerugian financial yang besar
3. Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan banyaknya terjadi kasus penipuan dalam perdagangan online
4. Carding. Karena sifatnya yang langsung (real time), cara belanja dengan menggunakan kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internetpun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan kartu kredit) online dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk melakukan kejahatan
5. Cybercrime, kejahatan yang di lakukan seseorang dengan sarana internet di dunia maya. Contohnya mencoba masuk ke jaringan dengan masuk mengeksplorasi ataupun mencari kelemahan sistem jaringan
6. Hacking, usaha memasuki sebuah jaringan dengan maksud mengeksplorasi atupun mencari kelemahan system jaringan. Seperti hacking pada facebook yang sering terjadi sebagai sarana untuk jual beli online sehingga menimbulkan kerugian bagi penjual ataupun pembeli
7. Cracking, usaha memasuki secara illegal sebuah jaringan dengan maksud mencuri, mengubah atau menghancurkan file yang di simpan pada jaringan tersebut.
8. Saling menghujat di media sosial karena pengambilan foto-foto testimony ataupun foto-foto produk yang dijual tanpa izin.

Dari penjelasan di atas, pemuda sebagai agen perubahan selayaknya memanfaatkan kreatifitasnya misalnya dengan belajar berwirausaha dengan memanfaatkan media sosial dalam mengembangkan bisnisnya khususnya di bidang pemasaran. Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) yang diajarkan di sekolah mampu memberikan pengetahuan secara teori dan praktek untuk memotivasi pemuda dalam berkreatifitas dan berwirausaha. *Mind set* untuk membuka lapangan kerja sendiri dengan kemampuan berkreatifitas harus dimiliki pemuda Indonesia sejak dini.

**3. Dalam bidang sosial budaya**

Perkembangan teknologi pada bidang sosial belakangan ini  di bicarakan dalam masyarakat baik kaum muda ataupun kaum tua sekalipun. Hal terserbut di karenakan pemanfaatan teknologi pada zaman sekarang ini dapat mempermudah masyarakat untuk bersosialisasi satu dengan yang lainya. Salah satunya adalah dengan menggunakan*smartphone*melalui aplikasi seperti *Line*, *whatsapp, snapchat, instagram, twitter, facebook,* dan berbagai aplikasi lainnya. Banyak sekali aplikasi yang menawarkan cara komunikasi yang cepat, mudah, dan tanpan batas saat ini. Namun perkembangan teknologi yang memiliki banyak kegunaan ini dapat memberikan efek negatif bagi masyarakat sekitar.

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang sosial harus kita dicermati dengan teliti karna tidak semua berdampak positif, banyak juga yang memberi dampak yang sangat tidak baik untuk kita sendiri ataupun masyarkat luas. Kita harus lebih selektif dalam memilih mana yang bermanfaat untuk bisa kita gunakan dan mana yang harusnya tidak kita gunakan agar tidak menimbulkan kerugian buat kita semua dan tentunya agar budaya kita sendiri tidak luntur di makan zaman.

Dampak positif teknologi informasi dan komunikasi di bidang sosial adalah sebagai berikut :

1. Kemajuan teknologi komunikasi yang cepat dapat mempermudah komunikasi antar manusia dari suatu tempat ke tempat yang lain
2. Sosialisasi kebijakan pemerintah dapat lebih cepat disampaikan kepada masyarakat
3. Informasi yang ada di masyarakat dapat langsung dipublikasikan dan diterima oleh masyarakat

Dampak negatif dari Teknologi Informasi daam bidang sosial:

1. Dengan makin pesatnya komunikasi membuat bentuk komunikasi berubah,yang asalnya face to face menjadi tidak. Hal ini dapat menyebabkan komunikasi hampa
2. Seseorang yang terus-menerus bergaul dengan komputer akan cenderung menjadi seseorang yang individualis
3. Dengan pesatnya teknologi informasi, baik internet maupun media lainnya,membuat peluang masuknya hal-hal yang berbau pornografi,pornoaksi,maupun kekerasan makin mudah
4. Interaksi anak dan computer yang bersifat satu (orang) menhadap satu (mesin) mengakibatkan anak menjadi tidak cerdas secara sosial
5. Kemerosotan moral di kalangan warga masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Kemajuan kehidupan ekonomi yang terlalu menekankan pada upaya pemenuhan berbagai keinginan material, telah menyebabkan sebagian warga masyarakat menjadi "kaya dalam materi tetapi miskin dalam rohani

Dari paparan di atas, pemuda bias berperan sebagai agen perubahan di bidang social budaya misalnya dnegan memanfaatkan media social yang digunakannya diantaranya :

1. Tidak menyebarkan berita hoax yang bias memecah persatuan bangsa
2. Memberikan informasi-informasi berguna dan positif melalui media social
3. Memperkenalkan kekayaan bangsa dan negara diantaranya tempat wisata, makanan daerah dan kekhasan adat istiadat lokal agar dikenal oleh wisatawan local maupun manca negara. Hal ini juga dimaksudkan agar pemuda tetap menjaga warisan nenek moyang yang berupa kekhasan bangsa dan Negara.

**BAB III**

**PENUTUP**

* 1. Kesimpulan

Perkembangan teknologi komunikasi memicu munculnya media alternatif, yang mampu memangkas hambatan jarak, waktu dan nilai sosial budaya yang ada di tengah masyarakat. media baru berperan aktif dalam membangun kesadaran generasi muda, untuk lebih peka terhadap berbagai persoalan yang ada di sekelilingnya. Media baru memiliki kekuatan dalam menciptakan demokrasi kehidupan berbangsa dan bernegara

Sebagai generasi millennial, pemuda diharapkan sebagai agen perubahan yang baik menuju Indonesia emas 2045 mendatang. Banyak peran yang bias dilakukan untuk melksanakan tujuan mulia tersebut. Berbagai aspk diantaranya pendidikan, ekonomi maupun social budaya pemuda bias memanfaatkan kemajuan teknologi yang memiliki alat seperti android yang dimilikinya maupu media sosial.

Teknologi memilki konektivitas dan jangkauan secara global. Efisien dalam penggunaanya, melibatkan interakktivitas, fleksibel dan yang paling pentinmg bersifat pribadi. Peran strategis dari pemuda sebagai agen perubahan bangsa dalam era milenial juga sebagai penyampai kebenaran dan kontrol sosial serta menjaga dan memperkenalkan kekayaan dan adat istiadat bangsa dan negara.

* 1. Saran

Sebagai pemua milenial dalam era demokrasi dan millenial, sudah seharusnya memiliki pemikiran terbuka yang mampu menerima perkembangan era teknologi, sehingga mahasiswa mampu melakukan gerakan sosial dan politik untuk melakukan perubahan dalam kehidupan berbangsa melalui berbagai media. Namun harus dengan hati-hati dalam menyampaikan pendapat agar tidak menjadi hal negatif bagi pemuda itu sendiri.

**DAFTAR PUSTAKA**

Nila Rista Anindita (2018), PERAN MAHASISWA SEBAGAI GENERASI MILENIAL DALAM ERA DEMOKRASI, Universitas Negersi Semarang

Wahana, Heru Dwi. 2015. “Pengaruh Nilai-nilai Budaya Generasi Millenial dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu : Studi di SMA Negeri 39 Cijantung, Jakarta “ Jurnal Ketahanan Nasionaln I, XXI (1), April

1. <https://www.kompasiana.com/nastitikhadijah9818/5cda4c2095760e1ca118c322/generasi-muda-indonesia-menuju-indonesia-emas-2045?page=all> diambil pada 20 Oktober 2019
2. <https://warnetghelegar.blogspot.com/2018/12/karya-ilmiah-tentang-lingkungan-hidup.html> diambil pada 20 Oktober 2019
3. <http://debcornels.blogspot.com/2017/11/generasi-millennial_29.html> diambil pada 20 Oktober 2019
4. <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi> diambil pada 20 Oktober 2019
5. <https://id.wikipedia.org/wiki/Milenial> diambil pada 20 Oktober 2019
6. <https://id.wikipedia.org/wiki/Modernisasi> diambil pada 20 Oktober 2019
7. <https://www.masukuniversitas.com/teknologi-informasi-dalam-dunia-pendidikan/> diambil pada 20 Oktober 2019
8. <http://adindarahmis.blog.st3telkom.ac.id/2015/11/22/teknologi-informasi-dalam-bidang-edukasi-pendidikan/> diambil pada 20 Oktober 2019
9. <https://staff.blog.ui.ac.id/harrybs/2009/04/21/teknologi-informasi-dalam-bidang-pendidikan/> diambil pada 20 Oktober 2019
10. <http://herliati-azizah.blogspot.com/2017/11/teknologi-informasi-dalam-bidang-ekonomi.html> diambil pada 20 Oktober 2019
11. <https://www.kompasiana.com/andrewchristian/5c03f34c43322f66a05c9f37/dampak-positif-dan-negatif-teknologi-terhadap-4-aspek-ekonomi-sosial-budaya-dan-politik?page=all> diambil pada 20 Oktober 2019
12. <https://pakarkomunikasi.com/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia> diambil pada 20 Oktober 2019
13. <http://iniblogabal.blogspot.com/2016/04/dampak-positif-dan-negatif-teknologi.html> diambil pada 20 Oktober 2019
14. <https://www.kompasiana.com/tasha/5c03d9a043322f2b002a97b3/penggunaan-teknologi-pada-bidang-sosial-budaya> diambil pada 20 Oktober 2019