



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 2126-2132

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Brainstorming Sebagai Motor Inovasi di Era Digital: Kontribusi dan Manfaat Bagi Generasi Z Indonesia

Abdurrahman Achmad Al Anshary^{1*}, Amran Hidayat², Wulan Furrie³

^{1,2,3}Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI

Email: ¹*alan.shory33@gmail.com, ²amrandfriend@gmail.com, ³wulanlenggana77@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran brainstorming sebagai motor penggerak inovasi bagi Generasi Z Indonesia di era digital yang dinamis. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur terhadap berbagai sumber data sekunder, penelitian ini mengkaji bagaimana karakteristik unik Generasi Z, seperti kefasihan digital, preferensi terhadap konten visual dan interaktif, serta mentalitas kolaboratif dan kewirausahaan, berinteraksi dengan evolusi teknik brainstorming, khususnya pergeseran menuju platform digital. Temuan utama menunjukkan bahwa brainstorming, terutama yang difasilitasi secara digital, berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi unggul Generasi Z, meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, literasi digital, dan penempatan mentalitas kewirausahaan. Manfaat ini diperoleh melalui partisipasi aktif dalam proses penggalan ide yang terstruktur namun fleksibel, yang sejalan dengan gaya belajar dan bekerja mereka. Meskipun demikian, implementasi brainstorming yang efektif bagi Generasi Z Indonesia menghadapi berbagai tantangan, seperti distraksi digital, potensi *groupthink*, kesenjangan akses teknologi, dan kebutuhan penyesuaian metode dengan preferensi generasi. Penelitian ini merumuskan strategi optimalisasi yang holistik, mencakup desain sesi yang menarik, fasilitasi yang kuat, pemanfaatan teknologi (termasuk AI) secara bijak, serta dukungan dari institusi pendidikan dan industri. Kesimpulannya, sinergi antara kapabilitas Generasi Z, adaptabilitas metode brainstorming, dan tuntutan inovasi di era digital menempatkan brainstorming sebagai wahana krusial untuk memberdayakan generasi muda Indonesia sebagai agen perubahan dan inovator masa depan.

Kata Kunci: *Brainstorming, Inovasi, Era Digital, Indonesia, Generasi Z*

1. Pendahuluan

Era digital kontemporer ditandai oleh perubahan yang cepat dan disruptif teknologi yang fundamental, menempatkan inovasi sebagai pilar utama kemajuan dan daya saing bagi individu, organisasi, maupun bangsa (Arnaiz, 2022). Dinamika ini menuntut kemampuan adaptasi yang tinggi serta kapasitas untuk menghasilkan solusi-solusi baru secara berkelanjutan guna menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang yang terus berkembang (Spieth et al., 2021). Dalam konteks ini, Generasi Z, yang didefinisikan sebagai individu yang lahir kira-kira antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, memainkan peran yang semakin sentral. Sebagai *digital natives* sejati, mereka tidak hanya tumbuh bersama teknologi, tetapi juga secara inheren memiliki kefasihan dalam menggunakannya, menempatkan mereka bukan hanya sebagai konsumen pasif teknologi, melainkan sebagai agen perubahan dan inovator potensial yang signifikan. Karakteristik unik yang melekat pada Generasi Z, seperti kreativitas yang tinggi, kemampuan multitasking, preferensi terhadap komunikasi visual, kesadaran sosial yang mendalam, serta aspirasi kewirausahaan yang kuat, menjadi modal dasar yang menempatkan mereka di garda terdepan dalam proses inovasi di berbagai sektor (Liputan6, 2024).

Sejalan dengan meningkatnya tuntutan akan inovasi, metodologi untuk menstimulasi kreativitas dan pemecahan masalah menjadi semakin relevan. Salah satu metodologi fundamental dalam ranah ini adalah *brainstorming*. Diperkenalkan oleh Alex F. Osborn, brainstorming merupakan teknik penggalan ide yang bertujuan untuk menghasilkan sejumlah besar gagasan dalam suasana yang bebas dari kritik (Janitra, 2021). Seiring perkembangan zaman dan teknologi, praktik brainstorming telah berevolusi dari sesi kelompok verbal konvensional

menuju pemanfaatan platform dan alat digital. Transformasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan jangkauan, tetapi juga sangat sejalan dengan preferensi dan kapabilitas digital Generasi Z, yang terbiasa berinteraksi dan berkolaborasi dalam lingkungan virtual (Kocik, 2021).

Dalam konteks Indonesia, Generasi Z merupakan kelompok demografi yang signifikan dan terus bertumbuh, membawa potensi besar untuk berkontribusi pada pembangunan ekonomi kreatif dan akselerasi inovasi nasional. Kemampuan mereka dalam menyerap dan mengadaptasi teknologi baru, ditambah dengan semangat inovatif, menjadikan mereka target populasi yang krusial untuk dikaji dalam kaitannya dengan praktik-praktik pendorong inovasi. Namun, potensi inovatif yang besar ini seringkali belum diimbangi dengan pemanfaatan metodologi kreatif seperti brainstorming secara sistematis dan optimal, baik dalam lingkup pendidikan maupun industri. Kesenjangan ini dapat menjadi penghambat bagi realisasi penuh potensi ide-ide brilian Generasi Z, yang pada gilirannya berimplikasi pada daya saing ekonomi kreatif Indonesia dan kemampuan bangsa untuk menghasilkan solusi inovatif atas berbagai tantangan melalui kontribusi generasi mudanya (Fariah, 2025).

Lebih lanjut, transformasi digital dalam brainstorming bukan sekadar perubahan alat, melainkan menandakan pergeseran paradigma dalam kolaborasi kreatif. Cara kerja dan interaksi sosial Generasi Z yang sangat lekat dengan platform digital (Liputan6, 2024) menemukan keselarasan dengan fitur-fitur brainstorming digital seperti kolaborasi *real-time*, aksesibilitas tanpa batas geografis, dan dokumentasi otomatis (Kocik, 2021). Hal ini berpotensi menciptakan proses ideasi yang lebih inklusif, dinamis, dan efektif bagi mereka dibandingkan metode tatap muka tradisional yang mungkin memiliki keterbatasan logistik atau dinamika kelompok yang kurang mendukung.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan kunci, antara lain adalah bagaimana hakikat brainstorming dan adaptasi dan adopsi teknik brainstorming; bagaimana peran platform digital dan media sosial dalam memfasilitasi brainstorming; dan apa saja tantangan utama yang dihadapi dalam mengimplementasikan sesi brainstorming secara efektif dan optimal.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi literatur atau analisis konten deskriptif. Fokus utama dari metodologi ini adalah melakukan analisis yang mendalam dan interpretatif terhadap kumpulan materi riset (selanjutnya disebut sebagai sumber data) yang telah disediakan. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman yang kaya dan komprehensif mengenai peran brainstorming sebagai motor inovasi bagi Generasi Z Indonesia di era digital, serta kontribusi dan manfaat yang menyertainya. Pendekatan kualitatif dipilih karena kemampuannya untuk mengeksplorasi kompleksitas fenomena, mengidentifikasi tema-tema yang muncul, dan memahami makna di balik data tekstual.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hakikat Brainstorming

Brainstorming, sebagai sebuah teknik kreativitas kelompok, pertama kali dipopulerkan oleh Alex Faickney Osborn dalam bukunya *Applied Imagination* pada tahun 1953 Osborn mengembangkan metode ini sebagai respons terhadap frustrasinya atas ketidakmampuan para pegawainya untuk menghasilkan ide-ide kreatif secara individual untuk kampanye iklan. Ia menemukan bahwa sesi berpikir kelompok secara signifikan meningkatkan kualitas dan kuantitas ide yang dihasilkan (Besant, 2016). Konsep dasar brainstorming menurut Osborn adalah untuk menciptakan lingkungan di mana setiap anggota kelompok dapat mengeluarkan ide secara leluasa tanpa rasa takut akan kritik atau evaluasi dini (Janitra, 2021). Penekanannya adalah pada pemisahan antara tahap generasi ide dan tahap evaluasi ide.

Osborn mengidentifikasi empat prinsip fundamental yang harus ditaati selama sesi brainstorming untuk memaksimalkan efektivitasnya (Kocik, 2021):

- **Penundaan Kritik (*Defer Judgment*):** Ini adalah prinsip paling krusial. Selama sesi generasi ide, tidak boleh ada kritik, evaluasi, atau komentar negatif terhadap ide apa pun yang muncul. Penilaian ditunda hingga tahap selanjutnya. Tujuannya adalah untuk mendorong aliran ide yang bebas dan mengurangi inhibisi sosial di antara peserta.
- **Fokus pada Kuantitas Ide (*Go for Quantity*):** Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin besar kemungkinan munculnya ide-ide yang orisinal dan berkualitas tinggi. Prinsip ini didasarkan pada asumsi bahwa kuantitas akan melahirkan kualitas.
- **Menyambut Ide Liar (*Welcome Wild Ideas*):** Ide-ide yang tidak biasa, eksentrik, atau bahkan terdengar “konyol” pada awalnya sangat dianjurkan.¹¹ Ide-ide semacam ini seringkali dapat memicu pemikiran baru dan membuka jalan menuju solusi inovatif yang tidak terpikirkan sebelumnya. Lebih mudah untuk “menjinakkan” ide liar daripada “membuat ide biasa menjadi liar”.

- Kombinasi dan Perbaikan Ide (*Combine and Improve Ideas*): Peserta didorong untuk mendengarkan ide-ide orang lain dan mencoba membangun di atasnya atau menggabungkan beberapa ide menjadi satu gagasan baru yang lebih komprehensif. Ini sering disebut sebagai “piggybacking” atau “hitchhiking”.

Tujuan utama dari brainstorming, sebagaimana dikemukakan oleh Osborn dan para pengembang konsep selanjutnya, adalah untuk menghasilkan sejumlah besar ide kreatif dalam waktu yang relatif singkat, memecahkan masalah secara inovatif, meningkatkan kolaborasi dan partisipasi tim, serta membantu mengatasi berbagai hambatan psikologis yang dapat menghalangi kreativitas individu (Janitra, 2021).

Seiring waktu, konsep brainstorming mengalami evolusi dan kritik. Beberapa penelitian mulai membandingkan efektivitas brainstorming kelompok tradisional (verbal, tatap muka) dengan metode lain, seperti kerja individual atau apa yang disebut “kelompok nominal” (di mana individu menghasilkan ide secara terpisah terlebih dahulu, baru kemudian ide-ide tersebut dikumpulkan dan didiskusikan). Cukup menarik, sejumlah studi menemukan bahwa kelompok nominal secara konsisten terbukti lebih efektif dalam menghasilkan ide-ide baru dibandingkan dengan kelompok brainstorming “nyata” yang berinteraksi secara langsung (Kocik, 2021). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor penghambat dalam dinamika kelompok, seperti *production blocking* (menunggu giliran berbicara menghambat alur pemikiran sendiri) dan *evaluation apprehension* (ketakutan akan penilaian negatif dari orang lain meskipun ada aturan untuk tidak mengkritik).

Oleh karena itu, berangkat dari konsep awal Osborn, berbagai variasi teknik brainstorming telah dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan metode klasik dan menyesuaikannya dengan kebutuhan serta konteks yang beragam. Spektrum teknik ini membentang dari pendekatan tradisional yang bersifat tatap muka hingga metode-metode yang sepenuhnya dimediasi oleh teknologi digital. Salah satu alat dan fitur yang umum ditemukan dalam platform brainstorming digital meliputi papan tulis virtual (*virtual whiteboards*), catatan tempel digital (*digital sticky notes*), kemampuan kolaborasi *real-time*, fitur voting atau rating, ruang obrolan terintegrasi, dan kemampuan untuk mengintegrasikan hasil brainstorming dengan alat manajemen proyek atau platform komunikasi lainnya (Cavarrera et al., 2022; Maaravi et al., 2021).

Tabel 1: Perbandingan Karakteristik Teknik Brainstorming Tradisional dan Digital

Aspek Perbandingan	Teknik Brainstorming Tradisional	Teknik Brainstorming Digital
sMedia/Platform	Tatap muka, kertas, papan tulis fisik	Perangkat digital (komputer, tablet, smartphone), platform/software online
Sifat Interaksi	Umumnya verbal, sinkron, interaksi langsung	Umumnya tertulis/visual, bisa sinkron atau asinkron, interaksi termediasi
Proses Generasi Ide	Seringkali satu per satu (bergiliran bicara), potensi <i>production blocking</i>	Input ide bisa simultan dari banyak peserta, mengurangi <i>production blocking</i>
Pengelolaan Ide	Manual (pencatatan, pengelompokan), bisa memakan waktu	Otomatis (tercatat digital), fitur organisasi ide (tagging, clustering)
Kelebihan Utama	Spontanitas interaksi langsung, pembangunan ide secara verbal	Partisipasi lebih luas, dokumentasi mudah, fleksibilitas lokasi & waktu
Kekurangan Utama	Dominasi individu tertentu, <i>social loafing</i> , logistik tempat & waktu	Ketergantungan pada teknologi & akses internet, potensi distraksi digital, memerlukan literasi digital alat

3.2 Peran Platform Digital dan Media Sosial Bagi Generasi Z Indonesia dalam Memfasilitasi Brainstorming

Generasi Z Indonesia, dengan karakteristik utamanya sebagai *digital natives* yang tumbuh besar dengan teknologi dan memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran serta interaksi yang bersifat visual dan interaktif, menunjukkan kecenderungan alami untuk lebih mudah beradaptasi dan mengadopsi teknik-teknik brainstorming yang difasilitasi secara digital (Kocik, 2021). Kefasihan mereka dalam menggunakan beragam perangkat digital dan

kenyamanan mereka dalam beroperasi di platform online secara signifikan mempermudah transisi dari metode brainstorming konvensional ke alat-alat berbasis teknologi. Lingkungan digital adalah “habitat” alami mereka, sehingga penggunaan alat kolaborasi online untuk bertukar pikiran seringkali terasa lebih intuitif dan tidak mengintimidasi dibandingkan bagi generasi sebelumnya (Cavarrera et al., 2022).

Meskipun demikian, kemahiran teknis dalam menggunakan alat digital tidak secara otomatis menjamin efektivitas proses brainstorming itu sendiri. Pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip dasar brainstorming, seperti menunda kritik, fokus pada kuantitas ide, menyambut ide-ide liar, dan membangun di atas gagasan orang lain, tetap menjadi fondasi krusial yang menentukan kualitas hasil, terlepas dari apakah platform yang digunakan bersifat fisik atau virtual. Generasi Z, seperti halnya generasi lain, memerlukan panduan dan pembiasaan untuk menginternalisasi prinsip-prinsip ini agar sesi brainstorming benar-benar produktif. Tanpa pemahaman metodologi yang kuat, teknologi canggih sekalipun hanya akan berfungsi sebagai alat pencatat, bukan sebagai katalisator sejati bagi kreativitas dan inovasi (Maudisha, 2022).

Karenanya, platform kolaborasi digital modern, seperti Miro, Mural, ClickUp, atau bahkan fitur kolaborasi dalam Google Workspace dan Microsoft Teams, memainkan peran sentral dalam memfasilitasi brainstorming yang efektif bagi Generasi Z (Behnke, 2025; Elodia, 2025). Alat-alat ini menyediakan ruang virtual di mana anggota tim dapat berpartisipasi dalam sesi brainstorming secara *real-time* maupun asinkron, mengatasi batasan geografis dan zona waktu. Fitur seperti papan tulis digital tak terbatas, catatan tempel virtual yang mudah dipindahkan dan dikelompokkan, kemampuan untuk menyematkan gambar dan video, serta opsi voting atau komentar, menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif yang sangat sesuai dengan preferensi Generasi Z.

Media sosial, yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari Generasi Z Indonesia (Pandie, 2025), juga dapat berfungsi sebagai platform informal untuk tahap awal penggalan ide atau *idea sharing*. Meskipun bukan alat brainstorming formal, platform seperti Instagram, Twitter, TikTok, atau grup diskusi di Facebook dan Telegram dapat digunakan untuk *crowdsourcing* gagasan awal, mengumpulkan umpan balik cepat, atau mengidentifikasi tren dan masalah yang relevan bagi audiens target. Generasi Z dikenal aktif menggunakan media sosial untuk membangun komunitas berdasarkan minat bersama dan untuk berkolaborasi dalam berbagai proyek atau inisiatif (Kumpanan, 2024). Energi kolaboratif ini dapat disalurkan dan distrukturkan lebih lanjut melalui sesi brainstorming yang lebih formal menggunakan alat khusus.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi imersif seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) sebagai alat ekspresi kreatif oleh Generasi Z (Kumpanan, 2024), membuka cakrawala baru untuk format brainstorming di masa depan. Bayangkan sesi brainstorming di mana peserta dapat memvisualisasikan dan berinteraksi dengan prototipe ide dalam lingkungan 3D, atau berkolaborasi dalam ruang virtual yang dirancang khusus untuk menstimulasi kreativitas. Meskipun saat ini mungkin belum masif, potensi ini sejalan dengan adaptabilitas teknologi Generasi Z dan dapat menawarkan pengalaman brainstorming yang jauh lebih kaya dan mendalam.

Integrasi Kecerdasan Buatan (AI) generatif, seperti ChatGPT, ke dalam proses brainstorming Generasi Z juga merupakan tren yang berkembang pesat dan berpotensi mengubah dinamika ideasi secara signifikan (Purwanto, 2025). AI dapat menawarkan kecepatan dalam menghasilkan sejumlah besar ide awal, memberikan perspektif yang mungkin tidak terpikirkan oleh tim manusia, dan membantu mengatasi kebuntuan kreatif (*creative blocks*) atau bahkan fenomena *groupthink* dengan menyajikan alternatif yang beragam. Bagi Generasi Z yang menghargai efisiensi dan terbiasa dengan solusi instan dari teknologi (Liputan6, 2024), kemampuan AI ini bisa sangat menarik. Namun, pemanfaatan AI dalam brainstorming juga membawa risiko ketergantungan atau potensi penurunan pemikiran orisinal jika tidak digunakan secara kritis dan bijaksana. Implikasi pentingnya adalah perlunya edukasi mengenai cara menggunakan AI secara etis dan efektif sebagai *mitra* atau *asisten* dalam brainstorming, bukan sebagai *pengganti* total dari upaya berpikir manusia.

3.3 Tantangan Optimalisasi Peran Brainstorming untuk Generasi Z Indonesia

Untuk memaksimalkan kontribusi brainstorming sebagai motor inovasi bagi Generasi Z Indonesia, penting untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan spesifik yang mungkin muncul dan merumuskan strategi fasilitasi yang efektif, inklusif, serta relevan dengan karakteristik generasi ini. Beberapa tantangan utama dalam mengimplementasikan brainstorming yang efektif bagi Generasi Z Indonesia meliputi:

- **Distraksi Digital dan Rentang Perhatian Pendek:** Sebagai generasi yang tumbuh dengan paparan konstan terhadap notifikasi dan berbagai stimulus digital, Generasi Z cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan mudah terdistraksi (Urba et al., 2024). Hal ini dapat mengganggu fokus dan kedalaman eksplorasi ide selama sesi brainstorming, baik yang dilakukan secara online maupun offline. Notifikasi dari media sosial atau aplikasi lain dapat dengan mudah mengalihkan perhatian mereka dari tugas utama.

- *Groupthink* dan Kurangnya Partisipasi Setara: Seperti halnya dalam kelompok mana pun, sesi brainstorming dengan Generasi Z juga rentan terhadap fenomena *groupthink*, di mana tekanan untuk konformitas atau keinginan untuk menjaga harmoni kelompok dapat menghambat munculnya ide-ide yang beragam atau kritis (Markey, 2019). Dominasi oleh individu tertentu yang lebih vokal atau percaya diri juga dapat menyebabkan anggota lain yang lebih introvert atau kurang yakin menjadi pasif dan tidak menyumbangkan ide-ide mereka. Tantangan ini bisa terjadi baik dalam sesi tradisional maupun digital jika tidak ada fasilitasi yang proaktif untuk mencegahnya.
- Kesenjangan Akses dan Keterampilan Digital yang Bervariasi: Meskipun Generasi Z secara umum dianggap melek digital, kenyataannya tidak semua individu di Indonesia memiliki akses yang sama terhadap perangkat yang memadai, konektivitas internet yang stabil, atau lingkungan yang kondusif untuk berpartisipasi dalam brainstorming digital (Urba et al., 2024). Selain itu, meskipun mereka mungkin familiar dengan penggunaan media sosial atau aplikasi hiburan, kedalaman keterampilan mereka dalam menggunakan alat-alat kolaborasi digital spesifik untuk tujuan produktif seperti brainstorming bisa sangat bervariasi.
- Penyesuaian dengan Preferensi Belajar dan Interaksi Generasi Z: Metode brainstorming yang terlalu kaku, monoton, sangat bergantung pada teks, atau terlalu verbal mungkin kurang menarik dan efektif bagi Generasi Z. Mereka memiliki preferensi yang kuat terhadap format yang visual, interaktif, kinestetik (melibatkan gerakan atau aktivitas), dan memberikan fleksibilitas (*on-demand*). Sesi yang tidak mengakomodasi preferensi ini berisiko membuat mereka cepat bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara penuh (Urba et al., 2024).
- Potensi *Evaluation Apprehension* Meskipun dalam Format Digital: Meskipun alat brainstorming digital seringkali menawarkan fitur anonimitas yang dapat mengurangi rasa takut akan penilaian, *evaluation apprehension* masih bisa muncul, terutama jika budaya tim atau kelompok tidak mendukung secara psikologis. Jika tidak ada rasa aman untuk mengungkapkan ide-ide yang “aneh” atau belum sempurna, potensi kreatif tidak akan tergal maksimal (Besant, 2016).
- Ketergantungan Berlebih pada Teknologi (misalnya AI): Dengan semakin mudahnya akses ke alat bantu AI generatif, ada risiko bahwa Generasi Z mungkin menjadi terlalu bergantung pada teknologi ini untuk menghasilkan ide, yang pada gilirannya dapat mengurangi upaya untuk berpikir secara orisinal dan mendalam, atau bahkan menurunkan kemampuan berpikir kritis mereka jika output AI diterima begitu saja tanpa evaluasi (Purwanto, 2025).

Paradoksnya, teknologi yang menjadi salah satu kekuatan terbesar Generasi Z (karena status mereka sebagai *digital natives*) juga menjadi sumber tantangan terbesar mereka dalam konteks brainstorming, yaitu distraksi digital (Chang & Chang, 2023). Solusinya tentu bukan dengan menghindari teknologi, karena itu akan kontraproduktif dan tidak relevan dengan cara hidup mereka. Sebaliknya, pendekatan yang lebih tepat adalah dengan mengajarkan *digital mindfulness*, kesadaran dan kemampuan untuk mengelola penggunaan teknologi secara bijaksana, serta merancang strategi fasilitasi yang mampu memanfaatkan kekuatan teknologi sambil secara aktif memitigasi kelemahannya. Sebagai contoh, sesi brainstorming dapat dirancang dalam format yang lebih pendek dan terfokus (mirip pendekatan *sprint-based*), menggunakan alat digital yang memungkinkan minimalisasi notifikasi eksternal selama sesi, atau menerapkan teknik *time-boxing* yang ketat untuk setiap tahapan dalam proses brainstorming. Mengajarkan Generasi Z untuk secara sadar mengelola perhatian mereka saat menggunakan perangkat digital, misalnya dengan mematikan notifikasi yang tidak relevan selama sesi, juga merupakan bagian penting dari solusi (Riswandi, 2023).

Kemudian kehadiran fasilitator juga menjadi penting. Fasilitator memegang peran kunci sebab mereka harus mampu menciptakan lingkungan yang aman secara psikologis, di mana semua ide dihargai dan tidak ada kritik dini. Fasilitator perlu secara aktif mendorong partisipasi dari semua anggota, termasuk mereka yang mungkin lebih pendiam. Keterampilan dalam mengelola waktu, menjaga fokus diskusi agar tidak menyimpang jauh dari tujuan, dan memastikan aturan dasar brainstorming (seperti menunda penilaian) ditegakkan adalah esensial. Fasilitator juga harus proaktif dalam mengatasi potensi distraksi digital dengan menetapkan ekspektasi yang jelas di awal sesi (misalnya, meminta untuk mematikan notifikasi yang tidak perlu) (Arifin et al., 2024).

4. Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa brainstorming, dengan adaptasi yang tepat terhadap dinamika era digital, memainkan peran yang sangat penting sebagai motor penggerak inovasi bagi Generasi Z Indonesia. Karakteristik unik yang melekat pada Generasi Z, seperti kefasihan digital yang tinggi, preferensi terhadap konten visual dan interaktif, kemampuan berkolaborasi secara alami dalam lingkungan online, serta mentalitas kewirausahaan yang mulai tumbuh,

ternyata bersinergi secara positif dengan evolusi teknik brainstorming, khususnya pergeserannya menuju platform dan alat digital. Keterlibatan mereka dalam proses brainstorming yang dirancang dengan baik akan menghasilkan ide-ide segar, yang dapat meningkatkan kompetensi mereka meliputi kemampuan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving*), kecakapan dalam berkolaborasi dan berkomunikasi, peningkatan literasi digital praktis, sehingga diharapkan dapat mendorong keberhasilan mereka. Namun demikian, potensi penuh brainstorming bagi Generasi Z Indonesia tidak dapat tercapai secara otomatis. Implementasinya menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi, di antaranya adalah tingginya potensi distraksi digital yang dapat mengganggu fokus, risiko terjadinya *groupthink* yang menghambat keragaman ide, kesenjangan akses terhadap teknologi dan variasi dalam keterampilan digital antar individu, serta kebutuhan mendasar untuk menyesuaikan metode brainstorming agar selaras dengan preferensi belajar dan interaksi khas Generasi Z. Oleh karena itu, strategi optimalisasi yang bersifat holistik menjadi sebuah keharusan. Strategi ini harus mencakup perancangan sesi brainstorming yang menarik dan interaktif, peran fasilitator yang kuat dan adaptif, pemanfaatan teknologi (termasuk kecerdasan buatan) secara bijaksana dan etis, penciptaan budaya yang mendukung keterbukaan dan eksperimentasi, serta dukungan konkret dari institusi pendidikan dan industri.

Referensi

- Arifin, J. D., Rahman, A., Sartika, R., Dasar, M. P., Medan, U. N., & Utara, S. (2024). Peran Guru Dalam Mendorong Kreativitas Siswa Gen Z di Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XVI*, 16(November), 403–418.
- Arnaiz, T. (2022). *Inovasi Digital: Pengertian, Manfaat, dan Contoh-Contohnya*. Bobo.Grid.Com. https://bobo.grid.id/read/083490402/inovasi-digital-pengertian-manfaat-dan-contoh-contohnya?lgn_method=google&google_btn=onetap
- Behnke, K. (2025). *20 Best Brainstorming Tools of 2025 for Sparking Creativity*. Peoplemanagingpeople.Com. <https://peoplemanagingpeople.com/tools/best-brainstorming-tools/>
- Besant, H. (2016). The Journey of Brainstorming. *Journal of Transformative Innovation.*, 2(1), 1–7. <https://www.regent.edu/journal/journal-of-transformative-innovation/the-history-of-brainstorming-alex-osborn/>
- Cavarera, S., Hapsari, J. M., & Khofifah, S. (2022). BRAINSTORMING, DEVELOPING, AND SELLING STORIES IN THE DIGITAL ERA. *Universal Raharja Community (URNITY Journal)*, 2(2), 81–86.
- Chang, C. W., & Chang, S. H. (2023). The Impact of Digital Disruption: Influences of Digital Media and Social Networks on Forming Digital Natives' Attitude. *SAGE Open*, 13(3), 1–10. <https://doi.org/10.1177/21582440231191741>
- Elodia. (2025). *Brainstorming Tool: Top 10 Picks to Supercharge Your Creativity*. Pixso.Com. <https://pixso.net/articles/brainstorming-tool/>
- Fariah, A. (2025). The Dynamics of the Creative Economy and Social Transformation Among Urban Gen Z in Indonesia. *Indonesian Multidisciplinary Journal*, 4(1), 93–105.
- Janitra, M. (2021). *Pengertian Brainstorming dan Cara Melakukan Brainstorming Agar Berjalan Efektif*. Quipper.Com. <https://www.quipper.com/id/blog/quipper-campus/campus-life/n-brainstorming-adalah-teknik-mengumpulkan-gagasan/>
- Kocik, K. (2021). *Brainstorming*. Thedecisionlab.Com. <https://thedecisionlab.com/reference-guide/management/brainstorming>
- Kumaran. (2024). Peran Gen Z dalam Perubahan Industri Kreatif. *Kumaran.Com*. <https://kumaran.com/pengetahuan-umum/peran-gen-z-dalam-perubahan-industri-kreatif-22Q3XyL8I0V>
- Liputan6. (2024). *2020 Gen Apa: Memahami Karakteristik dan Dampak Generasi Z di Indonesia - Feeds Liputan6.com*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5797295/2020-gen-apa-memahami-karakteristik-dan-dampak-generasi-z-di-indonesia>
- Maaravi, Y., Heller, B., Shoham, Y., Mohar, S., & Deutsch, B. (2021). Ideation in the digital age: literature review and integrative model for electronic brainstorming. *Review of Managerial Science*, 15, 1431–1464. <https://doi.org/10.1007/s11846-020-00400-5>
- Markey, M. (2019). Three Approaches For Eliminating Groupthink On Your Work Teams. *Forbes.Com*. <https://www.forbes.com/councils/forbeshumanresourcescouncil/2019/03/07/three-approaches-for-eliminating-groupthink-on-your-work-teams/>
- Maudisha. (2022). *Generation Z Absorbs Digital Skills Quickly, But Needs Guidance To Achieve Digital Culture*. UI.Ac.Id. <https://www.ui.ac.id/en/generation-z-absorbs-digital-skills-quickly-but-needs-guidance-to-achieve-digital-culture/>

- Pandie, V. A. (2025). *Amid Trade Wars, Gen-Z and Digital Shifts Reshape Indonesia's Global Trade Future*. Moderndiplomacy.Eu. <https://moderndiplomacy.eu/2025/05/08/amid-trade-wars-gen-z-and-digital-shifts-reshape-indonesias-global-trade-future/>
- Purwanto, J. (2025). Fighting Brain Rot: Can ChatGPT Be the Solution for Gen Z. *Kompasiana.Com*. https://www.kompasiana.com/pjokopurwanto5986/678f12b034777c37eb26b442/fighting-brain-rot-can-chatgpt-be-the-solution-for-gen-z?lgn_method=google&google_btn=onetap
- Riswandi, D. (2023). Improving Media Literacy skills in Generation Z in the Digital Era. *Jurnal Eduhealt*, 14(04), 40–47. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/health>
- Spieth, P., Röth, T., Clauss, T., & Klos, C. (2021). Technological Frames in the Digital Age: Theory, Measurement Instrument, and Future Research Areas. *Journal of Management Studies*, 58(7), 1962–1993. <https://doi.org/10.1111/joms.12720>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). *Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital ?* 3(1), 50–56.