

## Membangun Generasi Muda Cemerlang di Era Digitalisasi

Riset dari salah satu perusahaan konsultan manajemen bisnis McKinsey & Company dalam penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa Indonesia adalah negara dengan digitalisasi tercepat di dunia mengalahkan negara-negara maju lain seperti Taiwan, Korea Selatan, dan India. Dalam hasil penelitiannya, McKinsey mencatat bahwa pada 2014, *internet banking* di Indonesia tumbuh 21% dan mengalami kenaikan di tahun 2017 hingga 35% atau naik 1,7 kali lipat. Untuk penggunaan *smartphone* pada 2014 penetrasinya di Indonesia sebesar 33% dan di tahun 2017 naik menjadi 57% atau naik 1,7 kali lipat. Sementara, untuk *overall digital* pada tahun 2014 mencapai 36% dan naik 1,6 kali lipat pada 2017 menjadi 58%.

Dilihat dari data tersebut dapat diketahui bahwa banyaknya penggunaan media digital di Indonesia. Pengguna media digital semakin tahun semakin bertambah. Peningkatan yang terjadi juga cukup besar hingga mengalahkan berbagai negara maju di dunia. Berdasarkan penelitian yang berjudul “Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia yang dilakukan oleh PBB untuk anak-anak. Hasil penelitian yang dilakukan UNICEF bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, USA menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia dari kalangan anak-anak dan remaja diperkirakan mencapai 30 juta jiwa. Ada 98% dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5% di antaranya adalah pengguna internet. Secara tidak langsung data itu mengungkapkan bahwa pengguna media digital sebagian besar adalah anak-anak dan remaja.

Media digital sebagai suatu hal umum yang ada dalam keseharian masyarakat dunia terutama Indonesia tentu saja memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif salah satunya adalah menambah pengetahuan dan wawasan. Anak-anak dan remaja bisa mengakses internet untuk menambah pengetahuan mereka. Mereka bisa mengambil dan membandingkan informasi dari berbagai situs web yang ada di internet dan mengembangkan pola pikir mereka dalam menganalisis informasi yang ada. Pada akhirnya, mereka bisa mengambil kesimpulan sendiri dari semua informasi yang mereka temukan.

Salah satu dampak buruknya adalah kecanduan terhadap media digital. Salah satu contohnya adalah kecanduan *game*. Kita boleh saja bermain *game* tetapi harus bisa mengatur waktu kita dengan baik untuk melakukan hal lain. Sebagian besar orang yang kecanduan *game* sudah tidak memperhatikan sekitarnya lagi. Pada era ini, banyak konflik yang terjadi antara anak dan orang tua yang disebabkan oleh kecanduan *game*. Salah satu contoh konflik yang terjadi adalah seorang anak yang mencoba untuk meracuni orang tuanya karena dilarang main *game online* hingga larut malam di Thailand. Hal ini berawal dari orang tuanya yang menegur anaknya agar berhenti bermain *game* hingga larut malam. Karena tidak dihiraukan oleh anaknya, mereka pun memutuskan untuk mencabut sambungan *reuter wi-fi* di rumahnya. Sang anak pun kesal, ia hendak menaburkan racun pestisida di tempat penampungan air di rumahnya. Dari kejadian itu bisa kita sadari bahwa hanya karena media digital, seorang anak berani untuk meracuni orang tuanya. Orang tuanya mungkin tidak akan melakukan hal itu apabila sang anak bisa mengatur waktunya dengan baik. Sang anak

seharusnya bisa membedakan antara waktu untuk bermain game dan waktu untuk beristirahat.

Dengan berkembangnya era digital membuat banyak orang mengubah gaya hidup mereka. Begitu juga para generasi muda, mereka terlahir dengan keadaan yang terdapat teknologi di mana-mana yang membantu mereka melangsungkan kehidupan. Dahulu di Indonesia, handphone masih sangat jarang. Tidak ada yang namanya *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Line*, *Google*, dll. Orang dahulu jika menginginkan sesuatu harus berusaha dengan keras untuk mendapatkan hal yang ia inginkan. Bukan berarti pada saat ini, orang-orang tidak perlu lagi berusaha keras untuk mencapai keinginannya, tetapi saat ini dengan bantuan berbagai media seperti *Google*, *Youtube*, *Instagram*, dll mempermudah mereka mendapatkan keinginannya. Dibandingkan dengan Indonesia pada saat keberadaan *handphone* masih jarang tentu saja masa kini lebih menguntungkan banyak orang. Aplikasi-aplikasi seperti *Google*, *Youtube*, dll memberikan *influence* yang cukup besar bagi kehidupan banyak orang.

Banyak penduduk terutama generasi muda di Indonesia menyukai hal-hal yang instan. Hal instan memang bagus karena bisa menyelesaikan berbagai urusan yang kita miliki dengan cepat. Kita tidak perlu membuang banyak waktu dan tenaga untuk mengerjakan suatu hal, tetapi semua itu tentu saja memiliki kerugian tersendiri. Sesuatu yang instan bisa membuat kita malas. Misalnya sebuah PR, mungkin banyak orang berpikir kalau saat mengerjakan PR kita bisa mencari jawaban dari berbagai sumber. Kenyataannya banyak generasi muda sekarang hanya menyalin apa yang ada di internet tanpa membaca isinya terlebih dahulu. Internet bisa membuat generasi muda menjadi berwawasan luas, tetapi penggunaan yang salah membuat para generasi muda menjadi bodoh.

Perubahan gaya hidup yang terjadi juga mengubah selera orang-orang. Dahulu banyak orang yang suka musik dangdut. Seiring berkembangnya zaman, musik dari luar mulai masuk ke Indonesia melalui media digital. Berbagai genre musik seperti *jazz*, *balad*, *rock*, dll mulai disukai masyarakat Indonesia terutama generasi muda. Musik dangdut pun mulai dilupakan, banyak yang bilang kalau musik dangdut itu “norak”, “kampungan”, dll, padahal musik dangdut adalah bagian dari kebudayaan Indonesia. Musik bergenre *rock* cukup terkenal pada masa ini. Beberapa dari generasi muda saat ini mulai suka dengan musik *rock*. Dalam menikmati musik *rock* membutuhkan banyak tenaga karena musik *rock* memiliki alunan nada yang membangkitkan semangat. Banyak generasi muda saat ini mendapatkan tenaga untuk menikmati musik *rock* dengan cara yang salah yaitu dari minuman keras. Tentu saja itu melanggar peraturan negara dan norma dalam masyarakat. Selain itu mengonsumsi minuman keras berbahaya bagi kesehatan.

Salah satu solusi menangani dampak buruk era digital bagi generasi muda adalah menjalani gaya hidup yang seimbang. Kita harus bisa mengolah gaya hidup yang muncul agar sesuai dengan kepribadian dan budaya Indonesia. Dengan begitu bukan berarti kita tidak boleh mengikuti perkembangan zaman. Tentu saja kita harus terus *update* dengan apa yang terjadi di dunia. Kita tidak dituntut untuk kudet atau kurang update, tetapi kita harus cermat dalam menghadapi era digital ini. Kita harus bisa memilah antara yang mana yang sesuai

dengan kepribadian bangsa dan yang mana yang sesuai. Dengan begitu para generasi muda bisa tetap mempertahankan kepribadian dan budaya Indonesia.

Perubahan gaya hidup yang terjadi menyebabkan munculnya berbagai aplikasi *online*, seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, dll. Aplikasi-aplikasi itu biasanya dikenal dengan nama medsos atau media sosial. Dengan media sosial, suatu informasi bisa tersebar keseluruh dunia hanya dalam beberapa detik. Kebanyakan orang mudah percaya dengan informasi yang disampaikan di media sosial. Mereka tidak mencari dahulu kebenarannya dan langsung percaya dengan apa yang tertulis di media sosial itu. Bisa saja informasi itu *hoax*. Apabila *hoax* itu berisi suatu hal yang menjelekkkan seseorang atau suatu kelompok bisa membuat banyak *netizen* yang memaki-maki orang atau kelompok itu. Makian itu membuat orang atau kelompok yang ada dalam berita *hoax* itu menjadi merasa terbully dan akan berpengaruh bagi kehidupan mereka.

Berita *hoax* itu tidak 100% salah. Mungkin saja terkandung fakta dalam berita *hoax* itu tetapi disampaikan dengan cara yang salah. Banyak pihak yang tak bertanggung jawab menyebarkan berita *hoax* dengan mencampur fakta yang ada dengan argumen yang membuat orang mudah salah paham. Berita *hoax* ini juga banyak menimbulkan pro kontra dalam masyarakat sehingga persatuan masyarakat menjadi terancam.

Ada banyak cara agar kita bisa menangkal berita *hoax*. Salah satunya saat kita menemukan suatu informasi jangan langsung percaya. Kita cari juga dari sumber lain, tidak hanya satu sumber tetapi sebanyak-banyaknya. Usahakan cari sumber informasi yang berlawanan dengan berita *hoax* tersebut. Hal itu perlu dilakukan karena mungkin saja ada beberapa dari sumber yang kita cari juga mengandung berita *hoax*. Oleh karena itu, kita harus mencari informasi sebanyak-banyaknya dan buatlah kesimpulan atau jalan tengah dari informasi yang disampaikan. Saat mengambil kesimpulan kita harus bijaksana dan memikirkan berbagai aspek yang ada. Jangan sampai kita salah mengambil kesimpulan.

Selain itu, kita juga harus tahu berbagai jenis dan pola dari *hoax*. *Hoax* dihadirkan secara berulang-ulang sehingga mampu mengaduk-aduk emosi dan kepercayaan seseorang. *Hoax* dihadirkan dengan tujuan tertentu dan didesain dengan menggabungkan kecanggihan teknologi informasi dan psikologi. Dengan kita mengetahui jenis dan pola *hoax*, mempermudah kita membedakan antara yang mana berita *hoax* dan yang mana yang tidak. Dengan begitu kita tidak mudah percaya dengan berita-berita di media sosial. Kita juga harus memunculkan rasa curiga terhadap berita yang ada.

Era digital juga mempengaruhi para *introvert*. Banyak generasi muda Indonesia yang menjadi *introvert*. Para *introvert* adalah orang-orang yang suka menjalani hidupnya sendiri dan tidak nyaman saat bergaul dengan orang lain atau antisosial. Era digital ini membawa keuntungan besar bagi para *introvert*. Mereka bisa mencari tahu tentang banyak hal tanpa perlu bertemu atau bertatap muka dengan orang asing. Mereka biasanya yang jarang berkomunikasi dengan orang banyak karena digitalisasi ini para *introvert* menjadi mudah berkomunikasi melalui kontak media sosial atau *chat*. Hal itu menyebabkan para *introvert* bisa lebih membuka diri. Mereka bisa mencurahkan hal-hal yang mereka pendam kepada

orang yang dipercaya dan mengurangi beban mereka. Banyak *introvert* yang berhasil berkarya. Contohnya Mark Zuckerberg, ia dikenal sebagai *introvert* oleh teman-temannya tetapi ia berhasil menciptakan suatu media sosial terkenal bernama *Facebook*. Hal itu membuktikan bahwa media digital bisa membuat peluang para *introvert* menjadi lebih besar. Bahkan mereka bisa menciptakan hal-hal yang sangat berguna bagi masyarakat dunia. Kita harus memberikan rasa percaya diri kepada para *introvert* bahwa mereka itu berharga. Hal ini juga menyadarkan para generasi muda yang lain untuk lebih menghargai temannya yang *introvert* dan jangan meremehkan mereka.

Dari semua keuntungan itu terdapat kerugian yang cukup besar yang diberikan era digital bagi para *introvert*. Walaupun mereka sudah mau terbuka dengan mengobrol dengan orang lain melalui *chat* tetapi hal itu membuat mereka semakin nyaman untuk tidak bertatap muka dengan orang asing. Mereka akan merasa bahwa cukup bagi mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain hanya melalui media sosial. Mereka akan berpikir tidak perlu lagi berinteraksi langsung secara fisik dengan orang lain karena adanya media sosial. Oleh karena itu, para generasi muda yang memiliki kenalan orang *introvert* harus diajak berinteraksi fisik atau bertatap muka secara langsung. Kita bisa mengajak mereka melakukan aktivitas yang mereka sukai sehingga lama kelamaan sifat *introvert* itu akan semakin berkurang. Walaupun tidak sepenuhnya hilang tetapi itu merupakan suatu kemajuan yang bagus.

Para *introvert* yang suka menyendiri sering menjadi sasaran *bullying*. Karena mereka lebih mudah berkomunikasi lewat media sosial maka yang mungkin terjadi adalah *cyber bullying*. Sifat menyendiri ini bisa menjadi bahan ejekan bagi sebagian besar orang. Hanya karena media sosial, anak-anak bisa menjadi depresi dan bisa saja mereka mengakhiri hidup mereka karena *bullying* yang mereka dapatkan. Banyak juga generasi muda yang terkena *bullying* terutama para *introvert* tetapi banyak yang tidak mau terbuka dengan orang-orang disekitar mereka.

Salah satu solusi dari *bullying* ini adalah menanamkan karakter untuk selalu terbuka dengan masalah yang dihadapi jangan menyimpannya sendiri karena itu bisa saja melukai diri sendiri. Para generasi muda juga diharapkan bisa menanamkan karakter percaya diri terutama para generasi muda *introvert*. Cara lainnya dengan memberikan para generasi muda tentang *cyber bullying*. Mereka bisa mengetahui ciri-ciri dari *bullying*. Mereka yang membully bisa mengetahui dan sadar bahwa perbuatan yang mereka lakukan adalah *bullying*. Di dalam seminar *bullying* para generasi pemuda diberitahu segala hal tentang *bullying* dan hukuman bagi pelaku *bullying*. Para korban *bullying* pun bisa membela diri mereka sendiri dan tidak akan menjadi korban *bullying* lagi.

Media sosial memiliki satu lagi keuntungan yaitu bisa menambah teman dari segala penjuru dunia. Dengan adanya teman itu kita para generasi muda menjadi lebih sering curhat kepada mereka. Itu tentu saja sebuah keuntungan yang cukup besar. Tetapi tetap saja ada kerugian dari pertemanan itu. Kita tidak mengetahui siapa yang kita ajak berteman. Bisa saja mereka menggunakan identitas palsu untuk menipu kita. Ada istilah bahwa media sosial itu menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Orang-orang yang ada disekitar kita

kadang terlupakan karena kita terlalu asik dengan orang lain yang jauh dari kita bahkan kita tidak tau letak pasti mereka di mana. Hal itu membuat hubungan kita dengan orang sekitar menjadi renggang. Orang-orang yang jauh ini bisa saja membawa kejahatan sehingga kita seperti membawa kejahatan mendekati diri kita.

Salah satu kasus yang terjadi adalah kisah Amanda Todd. Ia mengalami pembullying sejak kelas 3 SD. Pada saat mulai remaja ia berkenalan dengan seorang cowok melalui media sosial. Cowok itu membujuk Amanda untuk melakukan hal yang merugikan dirinya sendiri, yaitu menunjukkan payudaranya kepada sang cowok. Setelah sekian lama cowok itu meminta lebih dan Amanda menolak akhirnya sang cowok menyebarkan foto Amanda yang tidak pantas sehingga teman-teman baru Amanda mulai membenci dan membully Amanda. Amanda merasa kesepian dan depresi. Ia selama ini menyembunyikan hal ini dari orang tuanya. Setelah sekian lama ia pun bercerita kepada orang tuanya dan seluruh orang melalui video yang ia unggah di *Youtube*. Selang beberapa lama ia pun bunuh diri pada umur 15 tahun.

Kita tidak boleh terlalu percaya dengan orang yang baru kita kenal apalagi melalui media sosial. Kita harus menanamkan karakter berhati-hati dalam bergaul kepada para generasi muda. Lebih baik kita memperbanyak teman yang ada disekitar kita. Kita harus lebih mengontrol diri kita agar tidak selalu fokus ke media sosial tetapi lebih fokus ke dunia nyata

Era digital ini penting untuk para generasi muda. Walaupun begitu tetap saja terdapat dampak positif dan negatif dari digitalisasi ini. Kita harus memanfaatkan media digital dengan sebaik-baiknya untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Kita harus bisa menggunakan media digital di waktu yang tepat. Hanya dengan gerakan jari kita bisa menghancurkan diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, kita harus bijaksana dalam menggunakan media digital.