

Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Baik Dalam Menghadapi Digitalisasi

Digitalisasi dimulai saat munculnya berbagai teknologi digital yang telah terjadi sejak tahun 1980 dan dapat diterapkan secara luas sejak munculnya *personal computer*. Setelah itu, muncul pula ponsel dan jaringan internet serta media sosial.

Digitalisasi ini sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Dengan masuknya berbagai budaya asing dengan begitu mudah, maka akan mudah pula bagi kita untuk menerapkan budaya-budaya tersebut yang belum tentu sesuai dengan norma/etika yang ada. Salah satu contoh yang paling tampak seperti *trend* memakai pakaian *crop top*, gaya rambut berponi Korea, dll. Contoh lainnya dapat berupa penggunaan alat elektronik yang memudahkan berbagai kegiatan terutama dalam berkomunikasi yang dulunya harus secara bersurat atau berbicara langsung, tapi sekarang dapat dilakukan dengan internet atau media sosial seperti *whatsapp*, *Instagram*, *e-mail*, dll. Karena digitalisasi ini pula, orang-orang dapat melekat dengan alat elektronik dan media sosial sehingga muncul istilah “Menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh” artinya kita bersosialisasi dengan internet bersama orang yang jauh dari kita bukan dengan orang di sekitar kita sehingga asyik berkomunikasi dengan orang yang jauh dan kurang peduli dengan orang yang ada di sekitar kita.

Digitalisasi ini juga mempercepat arus masuknya informasi dan dapat menimbulkan masalah penyebaran hoaks atau berita yang tidak benar (berita bohong). Hal ini biasanya terjadi melalui media-media sosial karena banyaknya pengguna. Hoaks ini biasanya diciptakan oleh satu orang yang tidak setuju dengan hal tertentu dan disebarluaskan secara luas melalui media sosial sehingga, dipercaya banyak orang. Hoaks ini dapat memicu hal-hal buruk dengan sangat cepat dan jumlahnya pun sangat banyak. Oleh karena itu, masalah ini merupakan masalah yang sangatlah besar dan harus segera ditanggapi secara serius. Masalah hoaks ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi, "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

Selain masalah hoax, terdapat juga masalah *cyber bullying*. Masalah ini telah memakan banyak korban jiwa dan mudah dilakukan melalui alat elektronik. *Cyber Bullying* ini memiliki dampak yang lebih besar disbanding *bullying* secara langsung karena dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. *Cyber Bullying* ini dampaknya dapat berupa depresi, stres, cemas, menggunakan alkohol dan narkoba, dan sampai bunuh diri.

Pada saat ini, sudah banyak lembaga-lembaga yang memberikan perlindungan dari hal ini, seperti UNICEF, lembaga perlindungan anak, gerakan anti-*bullying*, dll.

Cyber Bullying ini diatur dalam Undang-Undang pasal 29 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.” dan Undang-Undang pasal 45B 19/2016 yang berbunyi, “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.

Pada saat ini, di Indonesia saja, telah banyak sekali korban *cyber bullying* dan menurut penelitian, terdapat 41% remaja telah menjadi korban *cyber bulling*. Salah satu kasus yang saat ini terkenal adalah kasus kematian Choi Jin Ri alias Sulli. Kematianya ini diduga karena depresi berat akibat ucapan kebencian dari internet yang telah termasuk *cyber bullying*.

Masalah lain yang sering terjadi pada saat ini adalah kecanduan bermain *game*. Kecanduan berarti ketagihan atau kemauan berlebih hingga lupa dengan hal-hal lain di sekitarnya. Dengan majunya teknologi pada saat ini, *game-game online* pun menjadi semakin menarik dan karena itu, akan mendorong orang-orang untuk bermain *game*. Menurut penelitian, 1 dari 3 orang yang bermain *game* itu kecanduan. WHO (*World Health Organization*) pun telah menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit gangguan mental yang terdapat pada revisi ICD (*International Classification of Diseases*) ke-11. Kecanduan *game* ini dapat memberikan dampak yang sangat buruk seperti, depresi, sikap individualisme, kegelisahan, dll. Selain itu, kecanduan *game* ini juga dapat menyebabkan berbagai konflik pula terutama antara anak dengan orang tua. Salah satu contohnya adalah seorang pemuda asal Cina bernama Qiu Chengwei. Ia meminjamkan senjatanya di *game online* “The Legend of Mir 3” kepada temannya yang bernama Zhu, tetapi malah dijual. Karena itu, ia pun melaporkan Zhu ke polisi, tetapi pihak kepolisian tidak bersedia mengusut kasus yang terjadi di *game online* dan karena itu, ia pun membunuh temannya, Zhu. Kasus konflik akibat kecanduan *game* ini sering sekali terjadi. Oleh karena itu, orang tua harus membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget* anaknya.

Digitalisasi ini juga mempengaruhi pendidikan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang. Pengaruhnya adalah dengan mudahnya mengakses informasi pada saat ini, maka akan sangat membantu seseorang dalam mencari informasi dari berbagai sumber. Namun, dampak buruknya dari hal ini adalah orang-orang dapat menjadi malas dalam mengerjakan tugasnya karena mereka dapat menyalin jawaban dari internet dan

karena itu, maka pengetahuan mereka tidak akan maju. Seharusnya, kita menggunakan internet untuk belajar bukan hanya sekedar untuk menyalin jawaban.

Dengan mudahnya berhubungan dengan orang lain pada saat ini, kita harus lebih waspada dan tidak terlalu cepat mempercayai orang yang baru kita temui apalagi bila kita hanya pernah berbicara kepada orang tersebut melalui media sosial. Kita dapat mengambil contoh seperti, kasus Amanda Todd yang memutuskan untuk bunuh diri pada umur 15 tahun karena ia menerima ejekan dan *bullying* dari orang-orang dan hal ini disebabkan oleh, sebuah video yang disebarakan berisi hal-hal tidak pantas akan dirinya.

Pada saat ini, orang-orang terutama remaja telah menjadi sangat nyaman dalam menggunakan media sosial, tetapi mengapa? Alasan yang paling umum adalah karena mudahnya mengakses berbagai informasi yang ada. Sebenarnya, hal ini biasa dimulai karena mengikuti orang lain dan bila tidak menggunakan media sosial, maka dapat diejek dan merasa tertinggal. Karena hal ini lah, sudah jarang sekali kita dapat melihat orang yang tidak memiliki media sosial.

Digitalisasi secara umum bersifat netral, namun diatur oleh penggunanya. Karena itu, pasti ada dampak positif dan negatifnya. Sayangnya, kebanyakan orang masih tidak bisa memanfaatkan digitalisasi ini untuk hal yang baik. Contohnya seperti pada saat ini banyak orang yang malas belajar karena terfokus dengan alat elektronik dan media sosial mereka. Oleh karena itu, kita harus dapat mengatasi digitalisasi ini dengan baik. Caranya dapat dimulai dari sistem pendidikan yang ada seperti, mengutamakan sistem yang bersifat realistis bukan teoritis. Lalu, melalui orang tua yang harus selalu mengawasi atau membatasi penggunaan alat elektronik anaknya serta dengan menyaring informasi-informasi yang didapatkan dengan baik dan tidak berhubungan terlalu dalam dengan orang-orang yang kita tidak pernah kita temui. Dengan begitu, maka kita dapat terus maju dengan ilmu pengetahuan dan etika yang baik.

Digitalisasi ini merupakan hal yang penting dan kemajuan yang besar dalam teknologi. Dalam menghadapi digitalisasi ini, kita harus selalu menyadari berbagai dampak baik maupun buruknya. Kita harus bisa berpikir dengan logis serta memajukan ilmu pengetahuan dan beretika yang baik.