

## **Membentuk Generasi Muda yang Cerdas dan Berkarakter di Era Digital**

Dewasa ini, melakukan pembayaran menggunakan uang tunai, maupun kartu kredit sudah merupakan hal yang ketinggalan zaman.. Masyarakat yang membaca koran konvensional untuk mengetahui berita terkini pun sudah berkurang. Fenomena tersebut disebabkan oleh kemajuan teknologi. Di era digital saat ini, segala sesuatu telah beralih ke *Internet of Things*, yang berarti ketergantungan terhadap koneksi internet semakin besar. Beberapa dekade sebelumnya, mesin uap merupakan penemuan teknologi tercanggih karena dapat memudahkan masyarakat dalam bekerja. Setelah era uap tersebut mulai redup, muncullah tenaga listrik yang menggantikan posisi mesin uap. Akhirnya, komputer dan robot mulai tercipta, mengakibatkan jumlah tenaga kerja manusia berkurang secara drastis. Perkembangan teknologi tidak berhenti di komputer dan robot, sekarang sudah ada kamera lalu lintas yang mampu mendeteksi pengendara mobil ataupun sepeda motor yang melanggar rambu lalu lintas yang berlaku. Ada pula sekuritas komputer yang mampu menjaga komputer dari serangan virus. Maka dari itu, generasi muda atau generasi penerus bangsa Indonesia harus sadar akan perubahan yang selalu terjadi dan tidak dapat terbendung. Bila diibaratkan, di era kolonial dulu fenomena destitusi dan mortifikasi terjadi, saat ini yang muncul adalah aksi remonstrasi, yaitu ketika umat manusia melawan kondisi zaman yang sepertinya terus berubah. Generasi muda harus bertambah giat bukannya menjadi malas karena segala hal telah dipermudah-kan. Misalnya para generasi muda tidak usah bersusah payah pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi, melainkan menggunakan *gadget* atau gawai untuk menelusuri bahan-bahan yang diperlukan. Oleh sebab itu, mendidik generasi muda menjadi cerdas dan berkarakter sangatlah penting di era digital.

Dalam era digital, masyarakat paham betul bahwa saingan dalam berbagai aspek telah menjadi sangat ketat. Guru-guru di sekolah harus mempersiapkan mental para murid, para penerus bangsa, bahwa di era digital, seorang individu harus mempunyai kreativitas yang tinggi, dapat berinovasi dan mampu bersaing dengan sesama. Guru-guru dapat mengajarkan ilmu dasar tentang teknologi digital. Bukan hanya guru, pemerintah juga dapat membuka jurusan baru yang berhubungan dengan pemrograman di universitas untuk mengembangkan bakat di bidang teknologi. Seperti jurusan *eSport* dimana para

*gamers* yang hobi bermain gim dapat melatih kemampuan serta strategi permainannya. Para *gamers* tersebut pun akan mendapatkan upah dari kompetisi-kompetisi, seperti para atlet. Menurut artikel Tempo.co, “Pada SEA Games 2019 di Manila akan menjadi pertandingan perdana eSport di pesta olahraga dua tahunan antarnegara Asia Tenggara”, di era digital, para generasi muda yang cerdas lalu berkarakter harus dapat berpikir panjang dan tidak mudah menimbulkan rasa kepercayaan terhadap setiap berita yang terbit sebab berita tersebut ada kemungkinan berupa *hoax* atau palsu. *Hoax* atau berita palsu berupaya menggoyangkan seseorang agar pesaing tersebut dijatuhkan. Hal ini menyebabkan gonjang-ganjing terjadi di masyarakat. Pembekalan untuk bersikap kritis dan setidaknya penguasaan ilmu komunikasi yang baik harus ditanamkan agar generasi muda terhindar dari sikap dan sifat ceroboh.

Secara sepintas, masyarakat awam kadang terlihat takut dan ragu menyongsong dan menyambut era digital. Padahal, era digital juga dapat menjadi sesuatu yang menguntungkan dan menyediakan berbagai peluang bisnis, seperti perusahaan-perusahaan yang dikenal sebagai *start-up* dengan label *unicorn*. Beberapa perusahaan seperti itu memungkinkan masyarakat untuk memiliki pekerjaan tetap maupun pekerjaan paruh waktu. Akan tetapi, untuk mendirikan perusahaan *start-up* bukanlah hal yang mudah, generasi muda harus memiliki kemampuan daya cipta yang luar biasa, juga harus memiliki keterampilan dalam teknologi digital. Selain itu, untuk mencapai titik kesuksesan, seorang pemuda wajib mempunyai kecakapan komunikasi yang tinggi, kemampuan analisa yang kuat, dan kesanggupan dalam berinovasi. Kemampuan tersebutlah yang nantinya akan membentuk generasi muda cerdas di era digital.

Sebagai simpulan, teknologi canggih terus bermunculan di era digital. Kedepannya, sebilah kaca tipis dengan layar sentuh akan menggantikan buku, berbelanja daring atau *online* melalui telepon genggam akan menggantikan toko serba ada, mobil yang beroperasi tanpa pengemudi akan menggantikan posisi para supir. Semua ini berarti lowongan kerja akan berkurang sangat banyak. Meskipun demikian, generasi muda yang cerdas dalam berbisnis ataupun berinovasi, berkarakter dalam berbagai hal termasuk berkomunikasi dengan orang lain pasti akan sukses pada era digital yang sudah tiba di saat ini. Pemuda-pemudi dapat membangun bisnis dan bersaing dengan menggunakan

kreativitasnya. Berita yang terbit tidak selalu benar dan bisa menggoyangkan seseorang jika pembaca tidak bijak dalam menanggapi berita tersebut. Orang tua, guru-guru dan lingkungan di sekitar generasi muda harus sama-sama mendukung dalam membentuk karakter generasi muda. Paling penting dari semuanya, generasi penerus bangsa tidak boleh melupakan tanah air dan harus selalu berkehendak untuk memajukan bangsa Indonesia, mencintai tanah air, dan memuja ibu pertiwi!

#### Referensi

<https://sport.tempo.co/read/1170320/sea-games-2019-tampil-perdana-esport-indonesia-target-2-medali/full&view=ok>