



Problematika Karakter Generasi Muda di Era Digital: Analisis Kritis Terhadap Tantangan Moral dan Sosial di Era Teknologi Informasi

Zulkifli¹, Hari Suriadi², Neni Sriwahyuni³

¹²Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, ²³Suria Academic Press, ³STAI YPI AL-Ikhlas Painan

Email: kifli.zul2025@gmail.com, suriadihari6@gmail.com, nenisriwahyuni223@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi digital yang masif telah membawa dampak signifikan terhadap pembentukan karakter generasi muda. Di satu sisi, era digital menawarkan akses informasi dan peluang kreativitas yang luas, namun di sisi lain, ia juga menimbulkan tantangan serius dalam hal nilai-nilai moral, integritas, dan identitas diri. Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis secara kritis berbagai problematika karakter generasi muda yang muncul akibat pengaruh media digital, serta menelaah faktor penyebab dan strategi penguatan karakter yang relevan dengan tantangan zaman. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode studi pustaka, menganalisis berbagai sumber ilmiah dan data empiris yang relevan mengenai disorientasi nilai moral, kecanduan digital, budaya instan, krisis identitas, dan paparan konten negatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa krisis karakter generasi muda disebabkan oleh lemahnya pendidikan karakter yang kontekstual, degradasi peran keluarga, tekanan sosial-psikologis digital, dan kurangnya regulasi konten media. Tulisan ini merekomendasikan strategi penguatan karakter berbasis literasi digital kritis, integrasi etika digital dalam kurikulum, revitalisasi keluarga sebagai agen nilai, serta penguatan kolaborasi lintas sektor. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pendidikan karakter yang adaptif terhadap era disrupsi teknologi informasi.

Kata kunci: karakter generasi muda, era digital, literasi digital, pendidikan karakter, etika digital.

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berlangsung secara masif dalam dua dekade terakhir telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia. Era digital ditandai dengan meluasnya penggunaan teknologi informasi, internet, media sosial, dan perangkat digital yang kini menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda. Generasi yang lahir di bawah bayang-bayang revolusi digital—yakni Generasi Z dan Generasi Alpha—hidup dalam lingkungan yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka tumbuh dengan akses informasi yang nyaris tak terbatas, namun juga dibayangi oleh tantangan besar dalam membentuk karakter yang tangguh, bermoral, dan berintegritas (Tapscott, 2009; Prensky, 2001).

Dalam konteks Indonesia, bonus demografi yang ditandai dengan dominasi penduduk usia muda seharusnya menjadi kekuatan strategis dalam pembangunan bangsa. Namun, jika bonus demografi ini tidak dibarengi dengan pembentukan karakter yang kokoh, maka potensi tersebut dapat berubah menjadi bumerang. Perkembangan teknologi digital tidak hanya

memengaruhi pola komunikasi dan cara berpikir, tetapi juga menggeser nilai-nilai dan orientasi hidup generasi muda. Karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, dan empati, kini menghadapi tantangan serius dalam ekosistem digital yang sarat dengan konten instan, dangkal, dan terkadang destruktif (Gunawan, 2012; Lickona, 1991).

Karakter merupakan elemen penting dalam pembangunan manusia yang utuh. Thomas Lickona (1991) menyebutkan bahwa karakter terdiri dari moral knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral action (tindakan moral). Ketiga dimensi ini hanya dapat berkembang dalam lingkungan yang konsisten menanamkan dan mencontohkan nilai-nilai kebaikan. Namun, pada era digital, proses internalisasi nilai tersebut menghadapi tantangan besar karena pengaruh media sosial, arus informasi tak terkendali, dan lemahnya sistem filterisasi konten di kalangan anak muda. Karakter yang seharusnya terbentuk melalui interaksi sosial nyata kini tereduksi menjadi impresi digital semata.

Salah satu persoalan utama dalam pembentukan karakter di era digital adalah disorientasi nilai. Generasi muda banyak yang kehilangan arah moral karena terbiasa hidup dalam relativisme digital. Kebenaran menjadi kabur di tengah banjir informasi dan narasi yang saling bertentangan. Media sosial tidak hanya menjadi ruang ekspresi, tetapi juga arena pertarungan ide, narasi kebencian, hoaks, dan budaya cancel yang dapat menimbulkan kebingungan moral dan etika dalam diri individu (Nasrullah, 2015; Wardani & Fajri, 2021).

Selain itu, media sosial juga melahirkan budaya narsistik dan eksistensial yang mendorong anak muda untuk mengejar pengakuan sosial melalui jumlah likes, followers, dan views. Ini menciptakan tekanan psikologis yang besar serta krisis identitas, karena keberadaan diri seolah hanya diakui jika mendapat validasi digital. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kesehatan mental, tetapi juga pada kualitas karakter karena memacu sikap manipulatif, superficial, dan penuh kepura-puraan (Twenge, 2017; Suryanto, 2020).

Kecanduan digital menjadi problem lain yang tidak kalah serius. Anak muda banyak menghabiskan waktu di dunia maya dan kehilangan pengalaman sosial langsung yang penting dalam pembentukan karakter sosial seperti empati, solidaritas, dan toleransi. Akibatnya, mereka cenderung mengalami keterasingan sosial (*social alienation*) meskipun terhubung secara virtual. Hal ini diperparah oleh lemahnya kontrol orang tua dan institusi pendidikan dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara sehat (Yustina et al., 2021).

Pendidikan karakter seharusnya menjadi benteng utama dalam menghadapi tantangan era digital. Namun, realitas menunjukkan bahwa banyak lembaga pendidikan belum mampu melakukan inovasi kurikulum karakter yang relevan dengan zaman. Pendekatan pendidikan karakter masih bersifat normatif dan teoritis, tidak kontekstual dengan tantangan dunia digital. Sebagian besar institusi pendidikan masih mengandalkan pendekatan indoktrinatif, bukan transformatif yang mampu membekali siswa dengan daya kritis dan kemampuan menyaring informasi secara bijak (Samsuri & Mubarak, 2022).

Selain pendidikan formal, peran keluarga sebagai lingkungan pertama dalam pembentukan karakter juga mengalami erosi. Banyak orang tua yang sibuk dan menyerahkan proses pendidikan karakter kepada sekolah atau bahkan kepada internet. Padahal, keluarga memiliki pengaruh paling kuat dalam pembentukan nilai-nilai dasar seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang. Kurangnya kesadaran digital parenting menjadi penyebab utama anak-anak bebas mengakses konten tanpa pengawasan, sehingga mudah terpapar hal-hal negatif yang membentuk karakter destruktif (Ismail, 2020).

Krisis karakter generasi muda ini tidak bisa dilepaskan dari lemahnya sistem regulasi digital nasional. Pemerintah belum mampu menciptakan sistem yang mampu melindungi generasi muda dari paparan konten berbahaya seperti pornografi, kekerasan, ujaran kebencian,

dan propaganda ideologis ekstrem. Literasi digital yang dicanangkan masih terbatas pada sisi teknis, belum menyentuh aspek nilai dan etika digital yang lebih esensial. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan komprehensif dan kolaboratif lintas sektor (Kementerian Kominfo, 2022).

Problematika karakter ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada masa depan bangsa. Generasi muda yang kehilangan kompas moral akan kesulitan berkontribusi dalam pembangunan yang beretika dan berkelanjutan. Mereka bisa saja menjadi manusia yang cerdas secara intelektual namun kosong secara moral, yang pada akhirnya menciptakan krisis kepemimpinan dan degradasi sosial. Oleh karena itu, pembangunan karakter harus menjadi agenda utama dalam pendidikan dan kebijakan publik (Narwoko, 2022).

Urgensi kajian ini semakin menguat karena tantangan ke depan akan lebih kompleks dengan hadirnya artificial intelligence, metaverse, dan automasi digital yang berpotensi semakin mengaburkan batas antara realitas dan virtualitas. Dalam kondisi tersebut, karakter yang kokoh menjadi fondasi utama agar generasi muda tetap memiliki pijakan nilai dalam menghadapi dinamika zaman. Maka, telaah mendalam terhadap problematika karakter generasi muda di era digital bukan hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk dilakukan.

Dengan demikian, Kajian ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai isu karakter generasi muda dalam konteks digital. Tujuan tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis terhadap pengembangan pendidikan karakter di Indonesia. Secara khusus, tujuan dari kajian ini adalah: (1) Mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk problematika karakter yang muncul di kalangan generasi muda sebagai akibat dari penggunaan teknologi digital. (2) Menelaah berbagai faktor penyebab yang mempengaruhi degradasi karakter generasi muda, baik dari aspek teknologi, sosial, psikologis, maupun kultural. (3) Menganalisis peran pendidikan formal, keluarga, dan masyarakat dalam merespons krisis karakter serta potensi kolaborasi strategis yang dapat dibangun. (4) Merumuskan solusi dan strategi konseptual serta aplikatif dalam memperkuat pendidikan karakter generasi muda yang relevan dengan tantangan era digital, termasuk melalui pendekatan literasi digital dan penguatan nilai-nilai lokal dan religius.. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pendidikan karakter yang relevan di era disrupsi teknologi.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan reflektif terhadap problematika karakter generasi muda di era digital dengan merujuk pada sumber-sumber akademik, data sekunder, laporan riset, serta literatur mutakhir dari jurnal, buku, dan laporan organisasi internasional.

Sumber data dalam kajian ini terdiri dari:

1. Buku-buku ilmiah yang membahas konsep karakter, etika digital, pendidikan karakter, dan dinamika generasi muda di era teknologi.
2. Tulisan jurnal nasional dan internasional, seperti dari *Journal of Adolescence*, *New Media & Society*, serta jurnal pendidikan karakter dan sosiologi digital.
3. Laporan lembaga global seperti UNESCO, UNICEF, dan World Economic Forum yang mengulas tren digital, literasi informasi, serta tantangan nilai pada generasi muda.
4. Sumber regulatif nasional, termasuk kebijakan literasi digital dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), serta dokumen pendidikan karakter dari Kemendikbudristek.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi tematik (thematic content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi pola-pola tematik dari literatur yang relevan, mengelompokkannya berdasarkan kategori masalah, dan menginterpretasikan makna serta implikasinya terhadap pembentukan karakter generasi muda. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber, dengan membandingkan temuan dari berbagai jenis referensi (teori, kebijakan, dan laporan lapangan) untuk memastikan konsistensi dan kedalaman kajian.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengekstraksi pemahaman teoritis sekaligus solusi aplikatif dalam merespons krisis karakter generasi muda. Hasil kajian diharapkan menjadi landasan konseptual dan strategis bagi pengembangan pendidikan karakter yang lebih adaptif terhadap tantangan sosial, budaya, dan teknologi kontemporer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Definisi Karakter

Secara etimologis, istilah "karakter" berasal dari bahasa Yunani *keharaktêr* yang berarti "tanda yang terpahat" atau "cetak yang khas" (Lickona, 1991). Dalam konteks ini, karakter dimaknai sebagai ciri khas atau kualitas moral dan etis yang tertanam dalam diri individu dan tercermin dalam perilaku sehari-hari. Karakter tidak semata-mata merupakan hasil bawaan lahir, melainkan hasil dari proses pembelajaran, internalisasi nilai, dan interaksi sosial yang berkelanjutan. Oleh karena itu, karakter dapat dibentuk, dikembangkan, atau bahkan mengalami degradasi, tergantung pada lingkungan dan pengalaman yang dialami seseorang.

Secara terminologis, banyak ahli telah mendefinisikan karakter dari berbagai sudut pandang. Menurut Thomas Lickona (1991), karakter adalah suatu kualitas yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral behavior* (perilaku moral). Ketiga komponen ini saling terkait dan membentuk integritas moral seseorang. Lickona menegaskan bahwa karakter yang baik bukan hanya mengetahui yang benar, tetapi juga merasakan pentingnya nilai-nilai moral dan memiliki kemauan untuk melakukan tindakan yang benar.

Dalam perspektif pendidikan, karakter dipahami sebagai hasil dari proses pendidikan yang bertujuan membentuk manusia yang berakhlak mulia, berintegritas, dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2012), yang menyatakan bahwa karakter adalah kumpulan nilai-nilai yang mewujudkan dalam suatu sistem pemikiran, sikap, dan tindakan yang konsisten. Pendidikan karakter, menurutnya, harus dilakukan secara sistematis dan terintegrasi dalam setiap aspek kehidupan siswa, baik melalui kurikulum, keteladanan guru, lingkungan sekolah, maupun budaya keluarga.

Sementara itu, Zubaedi (2011) menekankan bahwa karakter bukan hanya bersifat individu, melainkan juga sosial. Karakter tidak hanya terkait dengan kualitas moral personal, tetapi juga dengan sikap sosial seperti tanggung jawab, toleransi, empati, dan solidaritas. Oleh karena itu, karakter mencerminkan kualitas manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang hidup dalam tatanan nilai bersama. Dalam hal ini, karakter tidak bisa dibangun secara instan, melainkan melalui proses habituasi nilai dalam kehidupan nyata dan interaksi sosial yang bermakna.

Definisi karakter dalam konteks psikologi pendidikan mengacu pada struktur kepribadian yang menyeluruh, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan konatif. Berkowitz dan Bier (2005) menyebutkan bahwa karakter adalah "a set of psychological characteristics that motivate and enable individuals to function as competent moral agents." Artinya, karakter bukan hanya nilai yang diketahui, tetapi juga harus dimiliki sebagai bagian dari kepribadian yang

memengaruhi keputusan, tindakan, dan relasi sosial seseorang. Karakter adalah integrasi antara kesadaran moral dan kapasitas untuk berperilaku moral.

Dalam konteks Indonesia, definisi karakter telah diadopsi secara eksplisit dalam berbagai kebijakan pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) dalam pedoman penguatan pendidikan karakter (PPK) mendefinisikan karakter sebagai nilai-nilai luhur yang membentuk kepribadian bangsa, mencerminkan budaya bangsa, dan menjadi kekuatan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Lima nilai utama karakter yang menjadi fokus program ini adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Namun, dalam konteks era digital, definisi karakter perlu diperluas agar mencakup dimensi literasi digital dan etika digital. Hal ini karena interaksi dan perilaku anak muda kini tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga dalam ruang maya yang memiliki logika dan budaya sendiri. Oleh karena itu, karakter di era digital harus mencakup kemampuan memilah informasi, bersikap bijak di media sosial, menghargai privasi dan hak orang lain, serta menjaga integritas dalam dunia daring. Menurut Howard Gardner (2007), karakter dalam masyarakat digital harus mempertimbangkan aspek *cyber ethics* dan *digital citizenship* agar generasi muda mampu menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

Dengan demikian, karakter adalah hasil dari konstruksi nilai dan kebiasaan yang membentuk identitas moral dan etis individu, yang tercermin dalam perilaku sehari-hari baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Karakter bukanlah sesuatu yang statis, melainkan dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial, budaya, dan teknologi. Di era digital saat ini, pembentukan karakter menjadi semakin kompleks karena harus mampu menjembatani nilai-nilai tradisional dengan tantangan kehidupan virtual yang serba cepat dan terbuka.

2. Ciri-Ciri Generasi Muda di Era Digital

Generasi muda di era digital sering kali disebut sebagai *generasi Z* atau *digital natives*, yakni kelompok usia yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang telah didominasi oleh teknologi informasi dan komunikasi digital. Marc Prensky (2001) memperkenalkan istilah *digital natives* untuk merujuk pada generasi yang tidak hanya akrab, tetapi juga telah membentuk cara berpikir, belajar, dan berperilaku mereka melalui interaksi konstan dengan teknologi. Mereka tidak lagi melihat internet sebagai alat, tetapi sebagai bagian dari kehidupan itu sendiri.

Beberapa ciri khas generasi muda di era digital dapat dikenali dari pola komunikasi, cara berpikir, serta gaya hidup mereka. *Pertama*, generasi ini sangat terhubung secara daring (*hyperconnected*). Mereka terbiasa dengan akses instan terhadap informasi melalui perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop. Aplikasi seperti WhatsApp, TikTok, Instagram, dan YouTube menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Dalam konteks ini, kecepatan, kemudahan, dan keterhubungan menjadi nilai yang dominan dalam kehidupan mereka (Palfrey & Gasser, 2008).

Kedua, generasi ini menunjukkan tingkat multitasking digital yang tinggi. Mereka dapat menjalankan berbagai aktivitas secara bersamaan, seperti belajar sambil mendengarkan musik, menonton video sambil membuka media sosial, atau mengerjakan tugas sambil membalas pesan singkat. Namun, meskipun kemampuan multitasking ini dianggap sebagai kelebihan, sejumlah kajian mengungkapkan bahwa multitasking digital justru dapat mengurangi konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir mendalam (Rosen, Carrier & Cheever, 2013).

Ketiga, generasi digital menunjukkan orientasi visual dan audiovisual yang sangat kuat. Mereka lebih menyukai konten yang bersifat visual dibandingkan teks panjang, seperti infografis, video pendek, dan meme. Hal ini berdampak pada preferensi belajar mereka yang

lebih condong ke arah pembelajaran interaktif, gamifikasi, dan media berbasis audiovisual. Gaya belajar visual ini menuntut pendekatan pendidikan yang berbeda dari generasi sebelumnya (Tapscott, 2009).

Keempat, generasi muda saat ini memiliki kecenderungan membentuk identitas diri secara digital. Mereka tidak hanya membangun citra diri di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya. Profil media sosial, jumlah pengikut, like, dan komentar sering kali dijadikan ukuran eksistensi dan penerimaan sosial. Ini menimbulkan risiko krisis identitas dan ketergantungan pada validasi digital (*digital validation*) yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan stabilitas emosi mereka (Turkle, 2011).

Kelima, generasi ini memiliki akses yang luas namun selektif terhadap informasi, yang memunculkan fenomena *filter bubble* (Pariser, 2011). Dengan algoritma media sosial dan mesin pencari yang mempersonalisasi informasi berdasarkan preferensi pengguna, generasi ini cenderung terpapar informasi yang memperkuat pandangan mereka sendiri dan menghindari paparan terhadap perspektif yang berbeda. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis dan toleransi terhadap perbedaan dapat menurun.

Keenam, generasi muda digital cenderung memiliki kesadaran sosial dan kepedulian terhadap isu-isu global, seperti lingkungan, keadilan sosial, dan hak asasi manusia. Namun, kepedulian ini sering kali diekspresikan dalam bentuk *clicktivism* atau *slacktivism*, yaitu aktivisme simbolik yang terbatas pada aktivitas daring seperti menyukai, membagikan, atau mengunggah status tanpa keterlibatan nyata dalam aksi sosial (Morozov, 2009).

Ketujuh, terdapat kecenderungan menurunannya kedalaman relasi sosial yang bersifat fisik dan emosional. Banyak studi menunjukkan bahwa meskipun generasi ini sangat terhubung secara digital, mereka justru mengalami keterasingan sosial (*social alienation*) yang tinggi. Koneksi digital yang luas tidak serta-merta menjamin kualitas hubungan interpersonal yang sehat (Twenge, 2017). Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya empati, toleransi, dan kemampuan komunikasi langsung.

Kedelapan, generasi ini menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap teknologi, bahkan dalam aspek eksistensial mereka. Dalam survei yang dilakukan oleh Pew Research Center (2020), mayoritas responden dari kelompok usia 16–24 tahun menyatakan bahwa mereka “tidak bisa hidup tanpa internet” dan “lebih nyaman mengekspresikan diri melalui pesan daring daripada secara langsung”. Ini menunjukkan perubahan mendasar dalam dinamika psikologis dan sosial yang berdampak pada pembentukan karakter.

Secara keseluruhan, ciri-ciri generasi muda di era digital mencerminkan transformasi budaya dan psikososial yang signifikan. Di satu sisi, mereka memiliki potensi besar sebagai generasi yang adaptif, inovatif, dan global. Namun di sisi lain, mereka juga menghadapi tantangan serius dalam pembentukan karakter yang utuh, terutama dalam hal konsistensi moral, empati sosial, dan integritas personal. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang ciri-ciri generasi ini sangat penting untuk merancang strategi pendidikan karakter yang kontekstual dan efektif.

3. Media Digital dan Disrupsi Nilai

Perkembangan media digital telah merevolusi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal pembentukan nilai dan karakter. Generasi muda, sebagai pengguna utama teknologi digital, hidup dalam lingkungan yang sarat dengan informasi, interaksi virtual, dan budaya digital yang sangat dinamis. Fenomena ini menciptakan bukan hanya peluang dalam hal akses pengetahuan dan kreativitas, tetapi juga membawa tantangan

serius berupa disrupsi nilai (*value disruption*), yakni pergeseran, pengaburan, atau bahkan pembelokan nilai-nilai moral, budaya, dan sosial yang sebelumnya mapan (Nugroho, 2020).

Media digital dalam konteks ini merujuk pada segala bentuk media berbasis teknologi informasi dan internet, seperti media sosial (Instagram, TikTok, X/Twitter), platform video (YouTube, Netflix), forum daring (Reddit, Kaskus), dan bahkan ruang-ruang komunikasi pribadi (WhatsApp, Discord, Telegram). Media-media ini tidak netral—mereka membawa logika algoritmik yang membentuk cara berpikir, berinteraksi, dan memaknai nilai oleh para penggunanya (Zuboff, 2019). Apa yang muncul di beranda atau trending topic tidak semata produk pilihan personal, melainkan hasil kurasi algoritma yang membentuk ulang persepsi kebenaran dan norma sosial.

Menurut McQuail (2020), media digital beroperasi dalam kerangka “filtered reality”, di mana nilai dan norma dikonstruksi secara selektif, instan, dan berorientasi pada viralitas, bukan substansi moral. Dalam konteks ini, nilai kejujuran bisa kalah dengan manipulasi konten yang tampak menarik, sementara nilai kerja keras bisa tergantikan oleh pencitraan instan yang viral. Generasi muda pun terpapar pada model-model peran yang tidak selalu mencerminkan nilai positif, seperti selebgram yang mempromosikan gaya hidup hedonis, prankster yang menormalisasi kekerasan verbal, atau konten kreator yang membingkai humor dengan merendahkan pihak lain.

Fenomena ini diperkuat oleh riset dari UNESCO (2021) yang menunjukkan bahwa media sosial sering kali menjadi ruang di mana nilai-nilai kebenaran, etika, dan kesopanan mengalami relativisasi. Generasi muda cenderung menerima informasi yang mendukung pandangan mereka sendiri, membentuk *echo chamber* dan mengikis kemampuan untuk berpikir kritis dan memahami nilai secara objektif. UNESCO menyebut ini sebagai “deformation of values through digital tribalism”, yaitu kecenderungan untuk membentuk komunitas digital yang eksklusif, intoleran terhadap perbedaan, dan membenarkan perilaku menyimpang atas nama kebebasan ekspresi.

Lebih jauh, *World Economic Forum* (2023) dalam laporan *Global Risks Report* menyatakan bahwa salah satu risiko sosial terbesar di era digital adalah *erosion of social cohesion*, yakni melemahnya rasa hormat terhadap nilai-nilai bersama seperti empati, solidaritas, dan tanggung jawab sosial. Konten yang viral sering kali lebih menekankan sensasi, kontroversi, atau konflik, sehingga mempercepat disrupsi nilai dalam masyarakat, terutama pada generasi muda yang masih dalam proses pembentukan identitas diri.

Disrupsi nilai melalui media digital juga terlihat dalam dinamika kehidupan sehari-hari generasi muda. Nilai kesantunan, misalnya, kian terpinggirkan oleh budaya komunikasi yang ringkas, sarkastik, atau bahkan kasar di media sosial. Kajian oleh *Common Sense Media* (2022) menunjukkan bahwa 41% remaja di Amerika Serikat pernah menjadi korban atau pelaku ujaran kebencian (*hate speech*) di media sosial, dan lebih dari 60% tidak merasa tindakan tersebut sebagai pelanggaran nilai karena telah dianggap “lazim” dalam dunia digital. Hal ini menunjukkan adanya normalisasi nilai-nilai destruktif yang dapat mengganggu perkembangan karakter positif.

Di Indonesia, fenomena serupa juga terjadi. Studi yang dilakukan oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama (2021) mengungkapkan bahwa remaja Muslim yang aktif menggunakan media digital cenderung mengalami ambiguitas nilai, khususnya dalam hal relasi gender, kebebasan berpendapat, dan konsumsi konten. Sebagian besar responden menyatakan mengalami “kebingungan moral” antara nilai agama yang diajarkan dan konten digital yang dikonsumsi setiap hari. Kondisi ini menciptakan ketegangan antara nilai-nilai lokal/religius dengan nilai-nilai global/liberal yang tersebar luas melalui media digital.

Selain itu, muncul pula *pseudo-value* atau nilai-nilai semu yang menggantikan nilai-nilai hakiki. Contohnya adalah nilai popularitas yang menggantikan makna aktualisasi diri, atau nilai eksistensi digital yang lebih penting daripada interaksi sosial nyata. Ini sesuai dengan gagasan Byung-Chul Han (2017) dalam *Psychopolitics*, yang menyatakan bahwa era digital menciptakan masyarakat narsistik yang mengukur nilai diri berdasarkan eksposur dan penerimaan media, bukan pada kualitas moral internal.

Dengan demikian, media digital memiliki peran ambivalen: di satu sisi sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, dan kreativitas, tetapi di sisi lain menjadi medium disrupsi nilai yang mengancam pembentukan karakter yang sehat. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan karakter di era digital tidak cukup hanya dengan penanaman nilai secara konvensional, tetapi juga harus disertai dengan *digital ethics education*, literasi media kritis, dan penguatan nilai-nilai transenden yang mampu menjembatani konflik nilai antara dunia nyata dan virtual.

Problematika Karakter Generasi Muda Di Era Digital

1. Disorientasi Nilai Moral

Disorientasi nilai moral merupakan problem paling mendasar dalam pembentukan karakter generasi muda di era digital. Fenomena ini ditandai dengan ketidakmampuan untuk membedakan secara jelas antara nilai benar dan salah, baik dan buruk, pantas dan tidak pantas. Arus informasi yang tidak terverifikasi, media sosial yang banal, dan algoritma yang mendahulukan konten viral daripada konten etis telah membentuk lanskap moral yang kabur. Nilai-nilai moral yang dahulu bersifat stabil kini menjadi relatif, subyektif, dan sering kali bergantung pada konsensus sosial digital yang rapuh.

Menurut Lickona (1991), karakter harus dibangun melalui tiga dimensi utama: *knowing the good*, *feeling the good*, dan *doing the good*. Namun, di era digital, dimensi tersebut mengalami ketimpangan. Generasi muda banyak mengetahui informasi (*moral knowing*) tetapi minim pada dimensi afektif (*moral feeling*), sehingga tidak memiliki dorongan internal untuk melakukan tindakan etis. Hal ini mengakibatkan tindakan-tindakan menyimpang seperti menyebar hoaks, perundungan daring (*cyberbullying*), atau ujaran kebencian dilakukan tanpa rasa bersalah, karena batas moral telah menjadi kabur dalam dunia digital.

Fenomena relativisme moral dalam ruang siber juga diperparah oleh pola pembentukan opini yang tidak sehat. Remaja kini cenderung mengambil nilai dari media sosial, bukan dari keluarga, sekolah, atau lembaga keagamaan. Ketika sebuah tindakan banyak disukai atau diviralkan, maka tindakan tersebut dianggap benar meskipun secara etika bertentangan dengan nilai-nilai dasar. Ini menciptakan generasi yang lebih menghargai popularitas ketimbang integritas. Menurut McQuail (2020), inilah yang disebut sebagai *moral convergence by exposure*, yaitu pembentukan nilai berdasarkan paparan berulang yang tidak disaring.

Kondisi ini memunculkan kegamangan moral (*moral confusion*), di mana individu muda sulit mengambil keputusan etis karena tidak memiliki standar nilai yang kuat dan konsisten. Terlebih lagi, ketika kritik terhadap tindakan amoral dianggap sebagai bentuk pembatasan kebebasan berekspresi, maka pembenaran terhadap perilaku menyimpang pun menjadi semakin terbuka. Jika fenomena ini tidak ditanggulangi, generasi mendatang akan tumbuh tanpa fondasi nilai yang kokoh, yang pada akhirnya mengancam struktur sosial, keadaban publik, dan masa depan bangsa.

2. Kecanduan Digital dan Penurunan Empati

Kecanduan digital (*digital addiction*) kini telah menjadi fenomena global yang merambah hampir semua lapisan usia muda. Remaja dan mahasiswa menghabiskan rata-rata 6 hingga 9 jam per hari di depan layar untuk aktivitas non-akademik, mulai dari menonton video pendek,

bermain gim daring, hingga scrolling media sosial (Common Sense Media, 2022). Ketergantungan ini menimbulkan berbagai implikasi, salah satunya adalah menurunnya kemampuan untuk menjalin relasi sosial yang hangat dan empatik.

Empati adalah salah satu fondasi penting dalam pembentukan karakter sosial. Namun, interaksi daring yang dangkal, cepat, dan penuh simbol visual (emoji, stiker, reaksi cepat) tidak memberi ruang bagi perkembangan empati yang mendalam. Anak muda tidak lagi terbiasa melihat ekspresi wajah, bahasa tubuh, atau menangkap emosi lawan bicara secara langsung. Menurut Turkle (2011), mereka menjadi “connected but alone”—terhubung secara digital, tetapi terputus secara emosional.

Penurunan empati juga diperparah oleh konten kekerasan dan kebencian yang banyak beredar di media digital. Ketika kekerasan ditampilkan sebagai hiburan, maka terjadilah *desensitization*, yaitu hilangnya kepekaan moral terhadap penderitaan orang lain. Kajian oleh Twenge (2017) menunjukkan bahwa generasi muda yang terpapar konten negatif dalam waktu panjang mengalami penurunan empati dan peningkatan kecenderungan egoistik serta apatis terhadap masalah sosial. Ini tentu menjadi hambatan serius dalam membentuk karakter yang peduli, solider, dan bertanggung jawab terhadap sesama.

Kecanduan digital juga mengganggu fungsi kognitif dan emosional. Anak muda menjadi mudah gelisah, mudah bosan, dan kehilangan daya tahan mental untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Akibatnya, karakter yang seharusnya ditempa melalui pengalaman nyata, konflik sosial, dan interaksi langsung, digantikan oleh zona nyaman digital yang tidak menantang. Dalam jangka panjang, hal ini berakibat pada lemahnya ketahanan karakter, terutama dalam aspek kesabaran, empati, dan pengendalian diri.

3. Hedonisme dan Budaya Instan

Budaya digital membawa serta pola hidup hedonistik dan instan, di mana kesenangan jangka pendek, penampilan luar, dan validasi publik menjadi prioritas utama. Generasi muda banyak dibentuk oleh algoritma media sosial yang mendorong pencapaian instan dan gaya hidup konsumtif. Mereka melihat model sukses bukan dari proses panjang dan etika kerja, tetapi dari popularitas instan para influencer atau viralitas konten tertentu.

Budaya hedonistik ini mendorong pola pikir *nomism*, yaitu kecenderungan untuk ingin segera meraih sesuatu tanpa melewati proses. Anak muda lebih menyukai pencapaian yang cepat, pekerjaan yang menghasilkan uang tanpa usaha besar, dan gaya hidup yang memprioritaskan kesenangan pribadi. Dalam konteks ini, nilai kerja keras, ketekunan, dan pengorbanan menjadi terpinggirkan. Tapscott (2009) menyebut fenomena ini sebagai *the instant gratification generation*, yakni generasi yang menginginkan hasil instan tanpa proses reflektif.

Selain itu, algoritma media sosial mendukung konten-konten yang bersifat menghibur, sensasional, dan dangkal. Konten pendidikan, moral, atau reflektif kalah pamor dibandingkan hiburan viral, tantangan bodoh, atau drama selebriti. Generasi muda akhirnya terperangkap dalam budaya superfisial yang lebih mementingkan tampilan daripada substansi. Akibatnya, karakter mereka cenderung tidak stabil, kurang mendalam, dan mudah terombang-ambing oleh tren sesaat.

Implikasinya sangat serius dalam pendidikan karakter. Budaya instan mengikis kemampuan bertahan dalam menghadapi kesulitan, menurunkan semangat juang, dan melemahkan komitmen terhadap tujuan jangka panjang. Siswa menjadi mudah menyerah ketika menghadapi hambatan, dan tidak lagi melihat pentingnya proses belajar sebagai pembentukan diri. Dalam kondisi seperti ini, pendidikan karakter perlu merekonstruksi kembali nilai-nilai dasar seperti kesabaran, ketekunan, dan kesederhanaan sebagai nilai tandingan dari hedonisme digital.

4. Krisis Identitas dan Eksistensial

Generasi muda digital mengalami tantangan berat dalam membentuk identitas pribadi yang utuh dan otentik. Mereka hidup dalam dua dunia: dunia nyata dan dunia maya. Di dunia nyata, mereka berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan komunitas. Namun di dunia maya, mereka membangun *persona digital* yang sering kali berbeda dari jati diri sebenarnya. Dalam upaya untuk diterima, diakui, dan dikagumi, banyak dari mereka merasa harus selalu tampil menarik, bahagia, produktif, dan sempurna.

Hal ini menimbulkan krisis identitas yang serius. Ketika eksistensi seseorang terlalu bergantung pada pengakuan digital—melalui likes, views, followers, dan komentar—maka nilai diri menjadi sangat labil. Ketidaksesuaian antara identitas nyata dan identitas digital menimbulkan tekanan psikologis, seperti kecemasan sosial, stres performatif, hingga depresi. Menurut UNICEF (2022), remaja yang terlalu aktif di media sosial memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi dan cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri.

Krisis identitas ini diperparah oleh kehilangan narasi besar yang mendefinisikan makna hidup. Ketika nilai-nilai agama, budaya, dan keluarga tidak lagi menjadi pusat orientasi, maka anak muda mencari makna eksistensi di ruang-ruang digital yang tidak stabil. Mereka membangun identitas berdasarkan tren, citra, dan opini publik, bukan pada nilai-nilai permanen yang memandu mereka dalam menghadapi dilema hidup. Dalam jangka panjang, mereka akan mengalami kekosongan spiritual dan kesulitan dalam membuat keputusan hidup yang bermakna (Han, 2017).

Maka, pembentukan identitas di era digital tidak bisa dibiarkan berjalan secara natural. Dibutuhkan pendampingan nilai dan narasi jangka panjang yang menekankan keaslian diri, kebermaknaan hidup, dan integritas personal. Pendidikan karakter harus menyediakan ruang untuk refleksi diri, penguatan nilai transenden, serta membangun kesadaran bahwa eksistensi tidak ditentukan oleh citra di dunia maya, melainkan oleh kontribusi nyata dalam kehidupan sosial.

5. Penyebaran Konten Negatif

Salah satu aspek paling mengkhawatirkan dalam dinamika digital adalah begitu mudahnya generasi muda terpapar konten negatif, baik yang bersifat eksplisit maupun terselubung. Dengan lemahnya sistem kurasi konten di berbagai platform, ditambah rendahnya tingkat literasi digital di kalangan remaja dan anak muda, informasi yang mengandung kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, hoaks, hingga radikalisme digital dengan mudah diakses, bahkan oleh anak-anak usia dini.

Kajian Common Sense Media (2022) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% remaja mengakses konten yang seharusnya berada di luar jangkauan mereka secara rutin, baik melalui media sosial, forum daring, maupun tautan yang tersebar secara viral. Dalam banyak kasus, penyebaran konten negatif justru menjadi bagian dari algoritma populer yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (*user engagement*), tanpa memerhatikan aspek etis dan edukatif dari konten tersebut (Zuboff, 2019).

Salah satu dampak utama dari paparan konten negatif ini adalah normalisasi perilaku menyimpang. Ketika kekerasan verbal dan fisik dipertontonkan sebagai bentuk hiburan atau lelucon, maka batas antara benar dan salah menjadi kabur. Hal ini kemudian berdampak pada perilaku nyata generasi muda, yang mulai meniru atau membenarkan tindakan kekerasan sebagai bentuk ekspresi diri atau ajang “seru-seruan”. Fenomena ini juga sering ditemukan pada video prank, bullying, atau tantangan viral (*viral challenges*) yang membahayakan diri dan orang lain (UNESCO, 2021).

Konten pornografi juga menjadi ancaman serius yang berdampak pada cara pandang generasi muda terhadap relasi, cinta, dan seksualitas. Sebuah riset oleh Kementerian Kominfo RI (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar remaja Indonesia pertama kali terpapar konten pornografi melalui gawai pribadi, dan sebagian besar dari mereka mengaksesnya secara tidak sengaja karena tautan atau iklan yang muncul dalam aplikasi atau situs daring. Paparan tersebut berdampak pada peningkatan perilaku seksual bebas, kekerasan seksual, dan distorsi persepsi terhadap tubuh dan relasi yang sehat.

Selain itu, penyebaran hoaks dan ujaran kebencian juga sangat masif di dunia maya. Remaja sering kali menjadi target sekaligus agen penyebar informasi palsu, karena lemahnya kemampuan verifikasi informasi dan dorongan emosional yang tinggi. Ujaran kebencian berbasis SARA, gender, hingga orientasi politik, dengan mudah ditelan mentah dan dibagikan tanpa pemahaman. Hal ini mengikis nilai toleransi, keadilan, dan sikap kritis, yang seharusnya menjadi bagian dari karakter warga negara yang baik (McQuail, 2020).

Terakhir, konten negatif juga memperkuat budaya kebencian dan polarisasi. Generasi muda tumbuh dalam lingkungan digital yang sarat konflik, debat tanpa dasar, dan retorika ekstrem. Tanpa intervensi yang tepat, mereka akan terbentuk menjadi pribadi yang cenderung mudah marah, intoleran, dan terbiasa menilai dunia dalam dikotomi “kita” dan “mereka”. Ini tentu menjadi ancaman besar bagi integrasi sosial dan masa depan demokrasi di Indonesia (World Economic Forum, 2023).

Oleh karena itu, penyebaran konten negatif tidak bisa dianggap sebagai isu teknologi semata, melainkan juga sebagai isu karakter dan moralitas generasi muda. Literasi digital yang kritis dan beretika perlu dikembangkan secara sistematis, termasuk di dalamnya penguatan filter internal (moral reasoning) agar generasi muda mampu menyeleksi, menolak, bahkan menentang konten negatif dengan kesadaran pribadi, bukan semata karena regulasi eksternal.

Faktor Penyebab Problematika Karakter

Problematika karakter yang dihadapi generasi muda tidak lahir dalam ruang hampa. Ia merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor teknologi, sosial, budaya, pendidikan, dan psikologis. Untuk memahami secara utuh disorientasi nilai, kecanduan digital, hedonisme, krisis identitas, dan penyebaran konten negatif sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan analisis terhadap akar penyebab yang melatarbelakanginya. Setidaknya ada empat faktor utama yang saling berkelindan dan berkontribusi terhadap krisis karakter generasi muda di era digital, yaitu: (1) lemahnya pendidikan karakter yang kontekstual; (2) degradasi peran keluarga; (3) tekanan sosial dan psikologis digital; dan (4) lemahnya regulasi serta filterisasi konten digital.

1. Lemahnya Pendidikan Karakter yang Kontekstual

Pendidikan formal yang semestinya menjadi garda depan dalam pembentukan karakter, masih belum mampu merespons secara adaptif terhadap tantangan zaman digital. Kurikulum karakter yang diajarkan di sekolah umumnya bersifat normatif, verbalistik, dan terlepas dari konteks kehidupan nyata siswa di dunia digital. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kedisiplinan sering kali hanya disampaikan melalui ceramah dan hafalan, tanpa diintegrasikan ke dalam praktik pembelajaran yang aktual dan reflektif.

Menurut Zubaedi (2011), pendidikan karakter harus bersifat kontekstual, yakni mampu menjawab realitas kehidupan peserta didik dan membekali mereka dengan keterampilan hidup yang relevan. Namun, di banyak sekolah, pendidikan karakter tidak menyentuh problem-problem kontemporer yang dihadapi generasi muda—seperti etika media sosial, digital

citizenship, atau cyberbullying. Akibatnya, siswa memiliki pengetahuan nilai, tetapi tidak memiliki kemampuan moral reasoning dalam menghadapi dilema digital yang kompleks.

Lebih dari itu, pendekatan pedagogi yang masih berorientasi pada kognisi dan capaian akademik semata menjadikan aspek afektif dan konatif dari karakter terabaikan. Evaluasi pembelajaran lebih fokus pada nilai ujian daripada perilaku nyata siswa. Dalam konteks ini, tidak mengherankan jika banyak siswa berprestasi secara akademik namun menunjukkan penyimpangan moral atau kehilangan kepekaan sosial. Oleh karena itu, salah satu akar krisis karakter adalah kegagalan sistem pendidikan dalam membangun nilai secara integratif dan aplikatif sesuai dengan tantangan digital (Gunawan, 2012; Samsuri & Mubarok, 2022).

2. Degradasi Peran Keluarga sebagai Lembaga Karakter Primer

Keluarga merupakan institusi sosial pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak. Di dalam keluarga, anak pertama kali belajar tentang nilai, aturan, kasih sayang, disiplin, dan tanggung jawab. Namun, dalam konteks modern dan digital, peran keluarga mengalami degradasi signifikan. Banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan, sehingga kehilangan waktu berkualitas bersama anak. Interaksi antara orang tua dan anak semakin minim, tergantikan oleh layar gawai yang seolah menjadi “pengasuh digital”.

Menurut Bronfenbrenner (1979), lingkungan mikro seperti keluarga memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan moral dan sosial individu. Ketika keluarga kehilangan fungsinya sebagai pendidik nilai, maka anak akan mencari referensi dari luar, termasuk dari media sosial, yang belum tentu membawa nilai positif. Bahkan dalam banyak kasus, anak lebih mempercayai tokoh digital/influencer daripada orang tuanya sendiri dalam urusan gaya hidup, pandangan, hingga keputusan moral.

Di sisi lain, masih banyak orang tua yang belum memiliki kesadaran literasi digital. Mereka membiarkan anak mengakses gawai tanpa pengawasan, tidak mengenal istilah parental control, dan tidak memahami risiko konten digital yang mengandung kekerasan, pornografi, atau ideologi ekstrem. Kurangnya literasi digital orang tua mengakibatkan anak-anak menjadi “yatim nilai”—yakni tumbuh dalam lingkungan digital tanpa bimbingan moral yang memadai. Dalam kondisi ini, keluarga tidak lagi menjadi benteng moral, tetapi justru menjadi celah awal bagi disorientasi karakter (Ismail, 2020).

3. Tekanan Sosial dan Psikologis Digital

Generasi muda saat ini hidup dalam tekanan psikologis yang sangat kompleks akibat tuntutan media sosial. Mereka dituntut untuk selalu tampil sempurna, produktif, populer, dan diakui secara digital. Hal ini menciptakan fenomena *performative identity*—di mana nilai diri diukur berdasarkan jumlah pengikut, likes, views, dan komentar. Dalam situasi ini, eksistensi personal menjadi sangat tergantung pada validasi eksternal yang fluktuatif, sehingga melahirkan krisis identitas dan ketidakstabilan emosi.

Studi UNICEF (2022) menunjukkan bahwa tekanan sosial digital berdampak langsung terhadap kesehatan mental remaja. Banyak dari mereka mengalami kecemasan sosial, depresi, body dysmorphia, dan perasaan tidak berharga akibat perbandingan sosial yang terus-menerus di media digital. Situasi ini memengaruhi pembentukan karakter karena individu tidak lagi fokus pada nilai internal (inner value) seperti integritas, ketulusan, atau tanggung jawab, melainkan pada impresi luar yang bisa dikonstruksi dan dimanipulasi.

Tekanan ini juga berkontribusi pada munculnya perilaku kompulsif dan adiktif. Anak muda terdorong untuk terus-menerus memeriksa notifikasi, membandingkan diri dengan orang lain, dan mengejar eksistensi digital, bahkan dengan cara yang manipulatif. Akibatnya, nilai-nilai seperti kesederhanaan, kejujuran, dan kesabaran menjadi sulit dibentuk dalam lanskap

psikologis yang rentan terhadap disrupsi emosional dan sosial ini. Dengan kata lain, media sosial bukan hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga medan pertempuran psikologis yang penuh jebakan nilai semu (Twenge, 2017; Han, 2017).

4. Lemahnya Regulasi dan Filterisasi Konten Digital

Penyebab lain dari merebaknya krisis karakter adalah lemahnya sistem regulasi dan filterisasi konten digital, baik di tingkat negara, institusi pendidikan, maupun keluarga. Dunia digital berkembang jauh lebih cepat dibandingkan dengan kemampuan regulasi negara dalam mengontrol kontennya. Meskipun Indonesia telah memiliki UU ITE dan berbagai aturan turunan, implementasi di lapangan masih belum maksimal. Banyak konten negatif yang lolos dan bahkan direkomendasikan oleh algoritma platform global yang tidak memiliki batas yurisdiksi nasional.

Ketiadaan filterisasi konten yang kuat membuat generasi muda sangat rentan terhadap paparan konten destruktif. Tidak adanya kontrol usia yang ketat, minimnya literasi digital kritis, serta lemahnya sinergi antara pemerintah, penyedia platform, dan lembaga pendidikan membuat penyebaran konten pornografi, kekerasan, radikalisme, hingga ujaran kebencian menjadi hal yang jamak ditemukan di ruang digital anak muda (UNESCO, 2021; Kominfo, 2022).

Selain itu, minimnya pelatihan bagi guru, pendidik, dan tenaga pengasuh tentang etika digital menjadikan isu ini tidak terintegrasi dalam pendidikan formal. Banyak guru yang tidak memiliki pemahaman tentang dinamika budaya digital, sehingga tidak mampu menjawab pertanyaan atau membimbing siswa secara etis dalam menggunakan teknologi. Ketika pendampingan etis tidak tersedia, maka teknologi akan menjadi alat yang membentuk karakter secara acak, tanpa arahan nilai yang jelas. Dalam situasi ini, generasi muda seolah hidup dalam ekosistem digital tanpa navigasi moral.

Dengan demikian, krisis karakter generasi muda di era digital tidak dapat dipahami hanya sebagai kegagalan individu, melainkan sebagai persoalan struktural yang bersifat multidimensional. Kombinasi antara lemahnya pendidikan karakter yang kontekstual, degradasi peran keluarga, tekanan psikososial dari media digital, dan kelemahan regulasi konten menciptakan kondisi yang subur bagi tumbuhnya nilai-nilai negatif, relativisme moral, dan disorientasi karakter. Oleh karena itu, solusi terhadap persoalan ini tidak dapat diserahkan pada satu sektor saja, tetapi harus melibatkan pendekatan sistemik dan kolaboratif lintas institusi.

Strategi Penguatan Karakter Di Era Digital

Menghadapi kompleksitas problematika karakter generasi muda di era digital, diperlukan strategi penguatan yang tidak bersifat reaktif dan temporer, melainkan proaktif, sistematis, dan berorientasi jangka panjang. Penguatan karakter harus mencakup dimensi kognitif, afektif, dan konatif secara terpadu, dengan mengintegrasikan pendekatan digital yang kontekstual. Strategi ini membutuhkan keterlibatan aktif berbagai aktor, termasuk lembaga pendidikan, keluarga, pemerintah, media, dan komunitas. Di bawah ini diuraikan beberapa strategi utama yang dapat diimplementasikan untuk membangun ketahanan karakter generasi muda dalam era disrupsi digital:

1. Pendidikan Karakter Berbasis Literasi Digital Kritis

Pendidikan karakter yang efektif di era digital tidak dapat dipisahkan dari penguatan literasi digital kritis (*critical digital literacy*). Literasi digital yang hanya berorientasi pada keterampilan teknis (mengoperasikan gawai, menggunakan aplikasi) tidak cukup untuk membentuk karakter tangguh. Generasi muda perlu dibekali kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi digital dari perspektif nilai dan etika. Ini mencakup

kemampuan untuk mengidentifikasi hoaks, menolak ujaran kebencian, menyeleksi konten positif, dan memahami konsekuensi moral dari tindakan daring.

UNESCO (2021) menekankan pentingnya integrasi *Media and Information Literacy (MIL)* dalam kurikulum pendidikan formal untuk membangun kesadaran kritis terhadap informasi dan komunikasi digital. Di Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2022) telah mengembangkan modul literasi digital yang menekankan pada empat pilar: kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital. Namun, penerapan MIL di sekolah-sekolah masih terbatas dan belum menyentuh dimensi afektif secara mendalam. Oleh karena itu, pendidikan karakter berbasis literasi digital harus diorientasikan untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, empati, dan keadilan dalam ruang digital.

Kurikulum juga perlu memuat studi kasus nyata yang relevan dengan kehidupan digital siswa. Misalnya, bagaimana menyikapi konten viral yang menyesatkan, bagaimana merespons komentar negatif secara bermartabat, atau bagaimana menjadi warga digital yang etis (*digital citizenship*). Pendidikan seperti ini tidak hanya meningkatkan kesadaran moral, tetapi juga membangun daya tangkal terhadap pengaruh negatif media sosial yang sangat masif. Ketika literasi digital disandingkan dengan pendidikan karakter, maka generasi muda akan memiliki “kompas moral digital” untuk menavigasi ruang maya dengan bijak (Bawden & Robinson, 2022).

2. Revitalisasi Peran Keluarga sebagai Komunitas Moral

Keluarga memegang peran krusial sebagai komunitas moral pertama dalam kehidupan anak. Namun, dalam realitas era digital, banyak keluarga mengalami disorientasi dalam mendampingi anak di tengah derasnya arus teknologi. Oleh karena itu, salah satu strategi paling mendesak adalah revitalisasi peran keluarga sebagai basis utama pembentukan karakter. Ini mencakup peningkatan kapasitas literasi digital orang tua, pembangunan komunikasi afektif yang hangat, serta penciptaan ekosistem rumah yang mendukung pertumbuhan nilai-nilai moral.

Ismail (2020) menyebut bahwa orang tua era digital harus mengembangkan model *digital parenting* yang menggabungkan pengawasan teknologi dengan keteladanan nilai. Bukan hanya membatasi waktu layar (*screen time*), tetapi juga memberikan pemahaman bermakna tentang etika bermedia. Misalnya, ketika anak menyaksikan konten yang tidak pantas, orang tua tidak hanya melarang, tetapi juga menjelaskan alasan etis di balik pelarangan tersebut. Strategi ini penting agar anak memahami bahwa nilai bukan sekadar aturan eksternal, melainkan bagian dari kesadaran diri dan tanggung jawab moral.

Di samping itu, keluarga perlu menciptakan waktu dan ruang yang berkualitas untuk interaksi tanpa layar. Aktivitas seperti makan bersama, berdiskusi, atau membaca buku harus terus dipelihara sebagai bentuk penguatan hubungan sosial yang nyata dan sarana internalisasi nilai. Ketika anak merasa dihargai, didengar, dan diberi kepercayaan dalam lingkungan keluarga, maka mereka akan lebih terbuka dalam menghadapi dilema nilai di luar rumah. Dengan demikian, keluarga dapat menjadi tempat rekonstruksi nilai yang kokoh di tengah gempuran narasi digital yang membingungkan.

3. Integrasi Etika Digital dalam Kurikulum Pendidikan Formal

Selain mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan formal harus mulai secara eksplisit mengintegrasikan etika digital sebagai bagian dari kurikulum karakter. Etika digital tidak boleh dianggap sebagai mata pelajaran tambahan, melainkan harus terintegrasi ke dalam pembelajaran lintas mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran seperti PPKn, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Agama. Etika digital menyangkut prinsip-prinsip bertanggung jawab

dalam penggunaan teknologi: menghormati privasi, menjaga integritas informasi, tidak menyebarkan ujaran kebencian, dan tidak melakukan plagiarisme digital.

Menurut Gardner (2007), pembentukan karakter di abad ke-21 menuntut pengembangan *ethical mind*, yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan secara moral dalam berbagai konteks sosial, termasuk dalam dunia digital. Jika pendidikan karakter hanya diajarkan secara luring, tanpa menyentuh kehidupan daring siswa, maka terjadi kesenjangan nilai yang melemahkan otoritas moral guru dan sekolah. Oleh karena itu, siswa perlu dilibatkan dalam simulasi etis, proyek-proyek daring, dan diskusi berbasis masalah nyata yang diambil dari lingkungan digital mereka.

Misalnya, guru dapat membuat studi kasus tentang konten bermasalah di media sosial, lalu mengajak siswa menganalisis dampaknya terhadap individu dan masyarakat. Pendekatan seperti ini mengembangkan kesadaran etis sekaligus kemampuan berpikir kritis. Sekolah juga dapat melibatkan siswa dalam kampanye digital tentang toleransi, anti-hoaks, atau keberagaman, sehingga nilai-nilai karakter tidak hanya dipahami, tetapi juga dipraktikkan dalam kehidupan nyata. Jika pembelajaran bersifat reflektif dan partisipatif, maka integrasi etika digital menjadi fondasi kuat dalam membentuk warga digital yang bermoral (Livingstone & Third, 2020).

4. Kolaborasi Komunitas dan Media sebagai Agen Edukasi Nilai

Dalam membangun karakter generasi muda di era digital, tidak cukup mengandalkan pendidikan formal dan keluarga saja. Dibutuhkan **kolaborasi komunitas dan media** sebagai agen perubahan sosial yang mampu memperluas jangkauan edukasi nilai. Komunitas pemuda, organisasi keagamaan, institusi budaya, hingga platform digital harus berperan aktif menciptakan ruang interaksi yang sehat, edukatif, dan inspiratif.

Media, sebagai aktor dominan dalam membentuk opini publik, perlu direorientasi untuk menjalankan fungsi edukatifnya. Platform media sosial, content creator, dan influencer harus dilibatkan dalam kampanye nilai—bukan sekadar kampanye produk. Program-program seperti *digital storytelling* tentang tokoh-tokoh inspiratif, gerakan literasi digital yang dikemas kreatif, dan komunitas daring berbasis nilai (seperti Gerakan Nasional Literasi Digital) perlu diperluas dan diperkuat.

World Economic Forum (2023) merekomendasikan pendekatan *whole-of-society*, yakni sinergi antara pemerintah, swasta, media, dan masyarakat sipil untuk menangani krisis nilai akibat disrupsi digital. Dalam konteks ini, generasi muda tidak hanya menjadi target edukasi, tetapi juga pelaku perubahan. Mereka perlu dilibatkan dalam program mentoring, pelatihan konten positif, dan forum digital lintas budaya yang mendorong dialog, toleransi, dan kolaborasi. Semakin banyak ruang digital yang diisi dengan nilai-nilai konstruktif, semakin besar peluang terbentuknya karakter yang kuat dan adaptif.

5. Penguatan Regulasi dan Ekosistem Digital yang Berbasis Nilai

Strategi terakhir namun sangat fundamental adalah menciptakan ekosistem digital yang mendukung penguatan karakter. Ini mencakup aspek regulasi negara, tanggung jawab platform digital, dan kebijakan pendidikan yang berbasis nilai. Pemerintah perlu memperketat regulasi terhadap penyebaran konten negatif, memperluas jangkauan sensor usia, serta mendorong penyedia platform digital untuk mengembangkan sistem algoritma yang ramah karakter dan nilai edukatif.

Di samping itu, negara harus mengembangkan indikator *digital well-being* yang tidak hanya mengukur akses dan keterampilan digital, tetapi juga kualitas etika digital warga negara. Program nasional seperti literasi digital, kampanye anti-hoaks, dan pelatihan guru harus diintegrasikan dengan penguatan kapasitas etika dan kebajikan sosial. Dalam jangka panjang,

kebijakan publik harus mengarah pada penciptaan budaya digital yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, bukan sekadar produktivitas ekonomi atau popularitas konten (Zuboff, 2019).

Dengan regulasi yang kuat dan kolaboratif, maka ruang digital dapat menjadi lingkungan yang aman, sehat, dan mendidik. Generasi muda akan merasa terlindungi dan didorong untuk menampilkan potensi terbaiknya. Lebih jauh, ini juga akan membentuk sistem sosial digital yang beradab, yang tidak hanya mencetak generasi cerdas teknologi, tetapi juga generasi yang tangguh secara moral dan spiritual.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Kajian ini secara kritis telah membahas problematika karakter generasi muda dalam konteks era digital yang ditandai oleh disrupsi teknologi informasi, transformasi nilai, dan pergeseran pola interaksi sosial. Ditemukan bahwa karakter generasi muda mengalami tekanan yang signifikan akibat pengaruh media digital, yang memunculkan berbagai persoalan seperti disorientasi nilai moral, kecanduan digital, penurunan empati, dominasi budaya hedonisme dan instan, krisis identitas, serta paparan terhadap konten negatif. Problematika ini memperlihatkan adanya krisis integritas dan ketahanan nilai di tengah derasnya arus informasi dan budaya visual yang banal dan transaksional.

Lebih jauh, analisis menunjukkan bahwa problematika tersebut bersumber dari sejumlah faktor struktural dan kultural, di antaranya lemahnya pendidikan karakter yang kontekstual dengan tantangan digital, degradasi peran keluarga sebagai institusi moral primer, tekanan sosial-psikologis akibat performativitas digital, serta lemahnya regulasi dan filterisasi konten. Keempat faktor ini saling berkelindan, membentuk ekosistem yang secara sistemik melemahkan daya tahan karakter generasi muda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter generasi muda di era digital memerlukan pendekatan baru yang tidak sekadar mengulang metode konvensional, tetapi harus mampu menjawab realitas digital secara kreatif, reflektif, dan etis. Generasi muda membutuhkan fondasi nilai yang kuat untuk bertahan di tengah derasnya perubahan, serta bimbingan yang transformatif agar tetap tumbuh sebagai individu yang bermoral, berdaya kritis, dan bertanggung jawab secara sosial.

2. Rekomendasi

- a. Pemerintah dan institusi pendidikan perlu segera merumuskan kebijakan yang mengintegrasikan *literasi digital berbasis nilai* dalam kurikulum pendidikan karakter, dengan melibatkan guru yang dibekali pelatihan literasi media dan etika digital secara reguler.
- b. Keluarga, sebagai benteng karakter utama, harus diberdayakan melalui program literasi digital untuk orang tua dan pembinaan pengasuhan berbasis nilai, agar mampu mendampingi anak-anak dalam menghadapi tantangan digital secara bijaksana.
- c. Platform media digital dan penyedia konten diharapkan untuk menjalankan tanggung jawab moral dan sosial melalui moderasi konten yang lebih ketat serta pengembangan fitur algoritma yang ramah nilai, bukan sekadar mengejar interaksi.
- d. Peneliti dan akademisi perlu terus mengembangkan kajian interdisipliner tentang karakter dan etika digital untuk memperkaya perspektif teoretis dan mendorong lahirnya model pendidikan karakter baru yang adaptif terhadap era disrupsi.
- e. Generasi muda sendiri perlu didorong untuk menjadi agen perubahan, dengan membangun komunitas digital yang menjunjung tinggi integritas, toleransi, dan

kebermanfaatan, serta menjadi pelaku konten yang edukatif dan inspiratif di tengah arus informasi global yang tidak terkendali.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI. (2021). *Remaja Muslim dan Media Digital: Studi Perilaku Konsumsi dan Perubahan Nilai*. Jakarta: Kemenag RI.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2022). *Introduction to Information Science* (2nd ed.). London: Facet Publishing.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). "What Works in Character Education: A Research-Driven Guide for Educators." *Character Education Partnership*.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Byung-Chul Han. (2017). *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power*. London: Verso.
- Common Sense Media. (2022). *Teens and Social Media 2022: Navigating Identity, Mental Health, and Content*. San Francisco.
- Gardner, H. (2007). *Five Minds for the Future*. Boston: Harvard Business School Press.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Han, B.-C. (2017). *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power*. London: Verso.
- Ismail, M. I. (2020). *Digital Parenting dalam Membangun Karakter Anak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). *Modul Literasi Digital Nasional*. Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). *Panduan Literasi Digital untuk Anak dan Remaja*. Jakarta: Kominfo.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Livingstone, S., & Third, A. (2020). *Children and Young People's Rights in the Digital Age: An Emerging Agenda*. *New Media & Society*, 22(7), 1231–1251.
- McQuail, D. (2020). *McQuail's Mass Communication Theory* (7th ed.). London: SAGE Publications.
- Morozov, E. (2009). *The Brave New World of Slacktivism*. *Foreign Policy*.
- Narwoko, J. D. (2022). *Sosiologi untuk Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nugroho, R. (2020). *Post Normal Times: Navigating the Disruption of Everything*. Yogyakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.

- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. New York: Penguin.
- Pew Research Center. (2020). *Millennials and Gen Zers Stand Out for Climate Change Activism, Social Media Engagement*.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Cheever, N. A. (2013). *The Impact of Technology on Adolescents' Face-to-Face Communication and Mental Health*. *Journal of Adolescence*, 36(3), 467–472.
- Samsuri, & Mubarok, H. (2022). "Pendidikan Karakter dan Tantangan Era Digital." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 44–55.
- Suryanto, B. (2020). *Generasi Instan: Mengurai Krisis Empati Anak Muda Digital*. Surabaya: Intrans Publishing.
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria Books.
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2022). *Digital Generation: Growing Up Online*. New York: United Nations Children's Fund.
- Wardani, M., & Fajri, Z. (2021). "Krisis Nilai dalam Era Digital: Kajian Psikososial." *Jurnal Psikologi Sosial*, 19(2), 75–90.
- World Economic Forum. (2023). *The Global Risks Report 2023*. Geneva: WEF.
- Yustina, R. et al. (2021). "Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Karakter Sosial Siswa." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 413–425.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. New York: PublicAffairs.