

Membangun Generasi Muda Melalui Aktivitas Menulis

Tri Hardiningtyas

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

tbardiningtyas@gmail.com

Abstrak

Generasi muda saat ini yang lengket dengan aktivitas gadget harus diarahkan, diberi pilihan aktivitas yang lebih kreatif dari sekedar pemakai gawai. Salah satunya dengan aktivitas menulis dalam wujud lain seperti menulis opini di media, menulis karya ilmiah untuk jurnal atau penelitian, menulis untuk mengikuti lomba, dan sebagainya. Semua kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan gawai. Berdasarkan studi pustaka dapat diterapkan berbagai cara menulis dan bentuk tulisan sesuai dengan kecanggihan gawai maupun aplikasi yang ada di dalam gawai. Aktivitas menulis begitu mudahnya dengan berbekal gawai, menulis dapat dibuat di blog masing-masing, menulis yang dipublikasikan dapat mengikuti kompetisi semacam “kompasiana”, menulis di media sosial tidak sekedar status namun membuat tulisan yang memotivasi, dapat juga menulis untuk nantinya diterbitkan secara cetak. Sedangkan aktivitas menulis dapat dilakukan dengan memaksimalkan aplikasi yang terdapat dalam gawai tertentu, baik yang berbayar maupun gratis..

Kata kunci: *menulis, generasi muda, aktivitas menulis*

Abstract

The current young generation sticky with gadget activity should be directed, given the choice of more creative activities than just gadget users. One of them with writing activities in other forms such as writing opinions in the media, writing scientific papers for journals or research, writing to follow the race, and so forth. All of these activities can be done by maximizing

the use of the device. Based on the literature study can be applied various ways of writing and writing form in accordance with the sophistication of the device and the existing applications in the device. Writing activity is so easy with arms, writing can be made on their own blogs, writing that can be published in a competition such as "kompasiana", writing in social media is not just a status but make a writing that motivates, can also write to later published in print. While writing activity can be done by maximizing the application contained in certain devices, both paid and free.

Keywords: *writing, young generation, writing activities*

Pendahuluan

Wabah menulis di medsos (media sosial) sudah harus diarahkan ke penulisan berkualitas dan terarah untuk memahatkan karya mereka menjadi karya yang berdayaguna dan bermanfaat. Tidak sekedar menyebar berita hoax atau kopas sana kopas sini. Perlu adanya aturan-aturan dalam aktivitas menulis di gawai, tata tertib tentang jenis tulisan, *genre* tulisan, dan sebagainya.

Kecenderungan atas begitu ringannya melakukan *sbaring* informasi harus digiring agar menjadi generasi cerdas dalam bermedsos maupun bergawai. Tidak sekedar pemakai namun semestinya dapat beroleh banyak manfaat dari sebuah gawai. Kemajuan teknologi dan alat komunikasi berimbas kepada menjamurnya pemakai gawai. Mulai usia balita sampai manula tiada lepas untuk bergawai di segala suasana ruang dan waktu.

Pemandangan penggunaan gawai terlihat di mana-mana. Tempat umum seperti stasiun, terminal, berkumpulnya orang yang akan bepergian rata-rata sibuk dengan gawainya sendiri. Jarang ada pemandangan mereka ngobrol untuk berkenalan dengan sejenak meninggalkan gawai.

Melihat gejala tersebut memungkinkan bahwa aktivitas menulis pada gawai dilakukan kreativitas dengan menulis bukan sekedar *chat* atau *update* status. Aktivitas menulis pada gawai dapat diarahkan menjadi aktivitas menulis karya bermakna dan manfaat. Seperti dikatakan oleh Pramodya Ananta Toer, menulislah agar tidak hilang dari sejarah. Oleh karena itu, pada artikel ini akan diulas sedikit bagaimana membangun generasi muda dengan aktivitas menulis. Bukan sekedar nulis tiada tentu namun menulis untuk tujuan tertentu dan manfaat.

Metode

Paparan ini dirancang dengan metode penyajian secara deskriptif. Berdasarkan studi pustaka diperoleh kesimpulan bahwa generasi muda harus diupayakan untuk melakukan aktivitas menulis guna mematri karya sebagai sejarah diri. Karya tulis akan dikenang lebih lama bahkan sampai saat yang bersangkutan sudah meninggal.

Hasil dan Pembahasan

Permasalahan yang diangkat di sini bagaimana mengajak generasi muda berkreasi melalui aktivitas menulis dalam rangka mengoptimalkan pemanfaatan gawai. Bagaimana mengajak generasi muda untuk aktif menulis pada gawai dengan tulisan yang manfaat. Mengajak generasi muda untuk berkarya lewat tulisan sebagai sarana menyejarahkan diri.

Menulis dalam hal ini menulis sebuah karya yang dapat dinikmati oleh siapa pun bukan sekedar berita hoax atau fitnah. Menulis terarah di dalam paparan ini menulis untuk media tertentu. Menulis untuk jurnal atau majalah. Dapat juga menulis dalam rangka mengikuti lomba. Hasil tulisan bisa berupa hasil lomba menulis esai, puisi, novel, karya tulis ilmiah, atau mengikuti kompetisi dalam sebuah penelitian.

Aktivitas Menulis

Aktivitas menulis perlu diupayakan agar menjadi terbiasa. Fatmawati (2016: 81) menjelaskan bahwa kepiawaian menulis perlu diasah sejak awal. Namun bagi yang sudah merasa tuapun, tidak ada kata terlambat bagi yang mau belajar dan berproses. Benar juga bahwa hanya dari sebuah tulisan yang dibaca maka akan dikenali siapa penulisnya, karena gaya tulisan mencirikan penulisnya.

Sedemikian pentingkah menulis sebuah karya? Berikut manfaat aktivitas seseorang yang aktif membuat sebuah karya tulis.

1. Membuat prasasti diri. *Gajah mati meninggalkan gading, harimau mati meninggalkan belang. Manusia mati, tinggalah nama beserta peninggalan yang merupakan ciri khasnya.*
2. Menulis merupakan suatu usaha menahan kepikunan (Suwiknyo, 2014). Mereka yang menulis akan lebih cepat mengingatnya kembali dibandingkan mereka yang hanya bicara lisan.
3. Menulis sebagai alasan menghimpun ide yang berserakan (Syamsuddin al-Babili dalam M. Nuh, 2013).
4. Menulis berarti berbagi, apa yang ditulis itulah yang dibagikan. Tulisan yang dibagikan menjadi bekal manfaat di akhirat kelak,

sekaligus menambah wawasan pengetahuan bagi yang membaca dan beroleh manfaat..

5. Menulis merupakan salah satu cara melepaskan stress, selain itu dapat dijadikan sebagai terapi penyembuhan suatu penyakit (Mastuti, 2012).

Sosok Generasi Muda

Mengapa sasaran penulisan ditujukan kepada generasi muda? Generasi muda yang dimaksudkan di sini yaitu mereka yang dalam hidupnya satu angkatan atau turunan. Generasi muda dengan golongan usia antara 17-25 tahun (KBBI, 2013). Mereka yang termasuk dalam usia tersebut merupakan usia pencarian jati diri, memantapkan potensi diri untuk bekal di kemudian hari. Usia ini pun sangat mudah dipengaruhi dan masih sering goyah atas apa yang dilakukan, bahkan ragu akan dirinya atas potensi yang dimiliki.

Generasi muda perlu mengasah kemampuan menulis. Apakah hal ini sekedar menyalurkan hobi saja atau bahkan menjadi sebuah profesi sebagai penulis yang honorinya menjanjikan. Dalam konteks inilah generasi muda sangat berpeluang menciptakan *writerpreneurship* bagi dirinya. Untuk mewujudkan mimpi tersebut tentu tidak instan, tetapi membutuhkan proses yang lama. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan Fatmawati (2016: 215) bahwa “untuk menjadi *writerpreneurship* membutuhkan proses yang panjang”.

Pemandangan penggunaan gawai oleh generasi usia tersebut cenderung dalam rangka menyambung pertemanan maupun komunitas, juga berselancar di dunia maya dengan jaringan internet. Namun demikian, pemanfaatan gawai sebagai bekal aktivitas menulis yang manfaat sangatlah kurang. Penggunaan gawai masih dalam batas pertemanan serta bermain di dunia maya.

Inilah faktanya, bahwa generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka penetrasi hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia serta pengguna medsos (facebook) terbanyak menduduki peringkat keempat dunia. Selain itu, indikasi dominasi usia muda terlihat dari aktivitas menonton film secara daring, memutar musik *online*, dan menonton (2017). Disimpulkan sementara, bahwa generasi muda lebih banyak menyisihkan waktu dalam penggunaan gawai untuk keperluan berjejaring di media sosial, dengan aktivitas menonton film, memutar musik secara *online*.

Menyikapi hal tersebut, maka pemaparan ini dimaksudkan sebagai salah satu solusi agar generasi muda tidak tenggelam dalam keasyikan berjejaring tanpa ada manfaat, namun digiring menjadi generasi produktif, kreatif, dan inovatif melalui aktivitas menulis yang bermanfaat. Hal yang diutamakan yaitu menulis yang bermanfaat dan berdayaguna. Menulis yang memberikan inspirasi dan memotivasi bagi pembaca. Bukan sekedar menulis jawaban ketika bermedsos atau sekedar chat/ngobrol dengan sesama pertemanan.

Mengapa menulis di gawai perlu diarahkan? Hal ini terkait dengan begitu melimpahnya berita yang kurang dapat dipertanggungjawabkan sumbernya. Generasi muda harus mulai berbuat lebih baik untuk negeri tercinta. Melimpahnya jumlah generasi muda merupakan bekal negeri mewujudkan generasi emas seperti yang dikatakan oleh M. Nuh sewaktu masih menjabat sebagai Mendikbud bahwa dalam mengisi kemerdekaan Indonesia harus membangun generasi EMAS hingga tahun 2045 sebagai produk generasi baru yang **E**nergik, **M**ultitalenta, **A**ktif, dan **S**piritual (Triyono, 2016). Oleh karena itu, telah dibuat *grand desain* diawali dengan membangun karakter. Salah satu cara membangun karakter dapat dilakukan melalui budaya baca tulis yang kreatif dan inovatif.

Menurut M. Nuh membangun karakter setidaknya ada 2 hal yang utama, yaitu keteladanan dan pembiasaan (2013). Pembiasaan memberi teladan akan menjadi budaya membangun karakter. Terkait dengan aktivitas menulis, ditambahkan oleh mantan Mendikbud Moh. Nuh, bahwa publikasi karya ilmiah sebagai syarat kelulusan sangat penting dalam rangka membentuk 6 budaya, yakni: budaya baca, budaya tulis, budaya jujur (tidak plagiat), budaya berbagi, budaya menghargai orang lain, dan budaya analitis (2013). Di sinilah peran aktivitas menulis menjadi salah satu kegiatan pembudayaan menulis untuk membangun karakter generasi emas.

Mengapa aktivitas menulis pada gawai perlu kreativitas dan inovasi? Berikut beberapa kekurangan dan kelebihan dengan tulisan yang kurang bertanggungjawab. Bagaimana pun menulis pada gawai maupun menulis di medsos harus memperhatikan hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri.

Masih ingatkah pemberitaan, adanya penganiayaan antar anak dalam satu sekolah dikarenakan membuat status yang meniru status temannya. Hanya karena tidak mau disamakan bisa berakibat pada penganiayaan bahkan sampai mencederai korban. Ada lagi pemberitaan anak gadis yang dibawa lari karena berteman di medsos dan akhirnya membuat perjanjian bertemu, tanpa sepengetahuan orang tuanya.

Berbagai pemberitaan tersebut dapat ditarik kesimpulan betapa generasi muda saat ini masih sebatas pengguna gawai dengan berjejer di medsos, belum sampai pada pemanfaatan yang kreatif dan inovatif.

Apabila generasi kita dapat mendayagunakan gawai secara optimal, maka rentetan peristiwa penipuan, penganiayaan, pembunuhan, sampai kriminal berat tidak akan terjadi atau dapat diminimalisir. Banyak cara untuk mendayagunakan gawai secara bijak dan cerdas. Seperti disampaikan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hamid Muhammad) bahwa perubahan teknologi harus direspon secara baik oleh generasi muda. Dituturkan, bahwa tantangan setiap zaman selalu berbeda. Salah satu cara meresponnya yaitu generasi muda harus mengembangkan kemampuan literasi menulis, dan menyalurkan ke media mainstream atau media yang bisa diakses masyarakat. “Jangan hanya menulis di media sosial (Medsos). Minimal menulislah di blog” (2018).

Ada saran bagaimana kita menggunakan media sosial dengan cerdas dengan mengingat: *True, Helpful, Illegal, Necessary, Kind* (THINK). Hal ini harus menjadi panutan pengguna gawai, khususnya generasi muda yang mudah goyah akan pendirian maupun terlalu gampang dipengaruhi. Usia generasi muda rawan akan permainan informasi yang tidak disaring maupun asal sumber yang bertanggung jawab. Itulah mengapa aktivitas menulis di gawai harus patuh aturan.

Sebagaimana saran yang disampaikan oleh Hamid Muhammad, berikut kelebihan dan kekurangan menulis pada gawai yang patut diperhatikan.

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Leluasa mengungkapkan ide yang muncul	Setiap ide yang tidak tersimpan terlupakan
Mengajak banyak orang untuk ngobrol berbagai topik	Ngobrol di medsos menyita waktu karena tidak terarat
Membangun komunitas lebih dari satu	Komunitas yang sudah dibangun kurang dikelola dengan baik sehingga mudah bubar
Kemudahan mendapat BC	BC yang masuk belum tentu manfaat

Kreativitas menulis pada gawai dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang ditawarkan oleh produsen gawai atau aplikasi dalam jaringan medsos. Jikalau *update* status masih menjadi

idola aktivitas termudah bagi generasi muda, maka tulislah status yang memotivasi, mengajak kepada kebaikan, tulislah dengan konten yang mencerminkan diri atau aktivitas positif. Bagi mereka yang lebih suka merancang konten sebuah iklan atau promosi barang, maka dapat dituliskan dan diunggah dengan ketentuan tidak mengundang emosi khalayak. Lain halnya bagi penyuka kisah atau cerita seusia atau cerita petualangan, maka dapat mengungkapkan ide cerita lewat aplikasi yang sesuai. Misalnya, bisa menulis pada word, notes, atau aplikasi lainnya. Aplikasi juga dapat diperoleh dengan berbayar atau gratis.

Banyak pilihan untuk kreatif menulis di gawai dengan jejaring medsos. Kalaupun hanya menulis di gawai, selanjutnya dapat dikoneksi dengan komputer dan dicetak. Jadi, aktivitas menulis di gawai dapat menghasilkan tulisan dalam bentuk buku. Kalau mengikuti lomba atau memiliki blog, maka dapat leluasa menambah tulisan dalam blognya. Hal yang patut diperhatikan, bahwa kita hidup berbangsa dan berkedaulatan, jadi tulislah yang tidak mengandung SARA maupun umpatan kasar yang tidak pada tempatnya. Harus diperhatikan juga, bahwa penulisan dengan gawai yang berjejaring medsos bisa dibaca oleh siapapun, di manapun, dan kapan pun.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Aktivitas menulis begitu mudahnya dengan berbekal gawai, dapat menulis di blog, menulis yang dipublikasikan baik cetak maupun elektronik, menulis dalam rangka mengikuti kompetisi semacam “kompasiana”, atau kompetisi lomba penulisan. Menulis di media sosial tidak sekedar status namun sepatutnya membuat tulisan yang memotivasi, yang penuh ajakan kepada kebaikan. Sementara itu, aktivitas menulis dapat dilakukan dengan memaksimalkan aplikasi yang terdapat dalam gawai tertentu, baik yang berbayar maupun gratis.

Saran

Generasi muda merupakan tumpuan harapan untuk perbaikan negeri di masa mendatang. Generasi muda harus mempunyai tujuan agar tidak mudah dipermainkan, bahkan dipengaruhi akan sesuatu yang berakibat tidak baik. Pembudayaan menulis dapat membangun karakter generasi muda untuk lebih kreatif dalam mendayagunakan gawai yang ada.

Daftar Pustaka

- Dwi Suwiknyo. 2014. *Writerpreneurship*. Salma Idea
- Fatmawati, Endang. 2016. "Membangkitkan Jiwa *Writerpreneurship* Bagi Pustakawan". Bunga Rampai Workshop Menulis UPT Perpustakaan UNS. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, Pustaka Nun Azyan Publishing.
- Fatmawati, Endang. 2018. "Literasi Era Digital: Persoalan Membaca dan Tantangan Menulis". Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Literasi Seni dan Budaya Kreatif Berbasis Nilai-nilai Lubur dalam Naskah Nusantara*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hamid Muhammad. 2018. Diakses : <https://indopos.co.id/read/2018/01/25/124989/ini-pesan-kemendikbud-untuk-mengembangkan-literasi-menulis-generasi-muda>
- Indari Mastuti. 2012. *Ternyata Menulis Itu Gampang*. Solo: Samudera.
- M. Nuh. 2013. *Menyemai Kreator Peradaban: renungan tentang pendidikan, agama, dan budaya*. Jakarta: Zaman.
- Tips dan Informasi Gerakan #BijakBersosmed 2017
- Triyono. 2016. Menyiapkan Generasi Emas 2045, dalam Seminar Nasional ALFA-VI, Unwidha Klaten, 5 Oktober.