

## PERAN SOLO BERSIMFONI DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI Z DI KOTA SURAKARTA

Elvina Murni Alsuci, Yosafat Hermawan, dan Abdul Rahman  
Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia  
Email: yosafathermawan@staff.uns.ac.id

**Abstrak:** Fenomena digitalisasi di era revolusi industri 4.0 menjadikan generasi muda terperosok ke dalam nilai-nilai budaya yang tidak sesuai dengan identitas lokal. Berita-berita *hoax* yang mengandung unsur radikal, ekstrem, dan intoleran semakin marak dikemas dalam *platform* digital. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran Solo Bersimfoni dalam mengimplementasikan pendidikan karakter berbasis *local culture* kepada generasi Z di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus intrinsik kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu pengurus dan relawan Solo Bersimfoni, serta guru pendamping dan pelajar tim media center dari Sekolah Adipangastuti di Kota Surakarta yang menjadi percontohan dalam penerapan nilai *Hasthalaku*. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis model interaktif dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Solo Bersimfoni berperan sebagai *agent of change* dalam menghidupkan kembali nilai-nilai budaya kearifan lokal yang dinamakan sebagai *Hasthalaku*. Upaya Solo Bersimfoni dalam menanamkan nilai *Hasthalaku* pada generasi Z antara lain: (1) turut mendorong regulasi kepemudaan, (2) turut mendorong gerakan revolusi mental; (3) *capacity building* generasi muda; dan (4) meningkatkan literasi digital.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, generasi Z, nilai *hasthalaku*

### THE ROLE OF SOLO BERSIMFONI IN IMPLEMENTING CHARACTER EDUCATION OF Z GENERATION IN SURAKARTA CITY

**Abstract:** The phenomenon of the era of digitalization 4.0 has plunged the younger generation into cultural values that are incompatible with local identities. *Hoax* news containing radical, extreme and intolerant elements is increasingly being packaged on digital platforms. In this regard, this study aims to describe the role of *Solo Bersimfoni* in implementing local culture-based character education for the Z generation in Surakarta City. This study used an intrinsic qualitative case study method. The research data were obtained from interviews, observations, and documentation. The subjects of this study were the administrators and volunteers of *Solo Bersimfoni*, as well as accompanying teachers and students of the media center team from the Adipangastuti School in Surakarta City who became pilots in the application of *Hasthalaku* values. Data analysis used interactive model analysis from Miles and Huberman. The results of this research show that *Solo Bersimfoni* acts as an agent of change in reviving the cultural values of local wisdom which is called as *Hasthalaku*. *Solo Bersimfoni* efforts to instill the value of *Hasthalaku* in Z generation include (1) supporting youth regulations; (2) promoting the mental revolution movement; (3) capacity building for the younger generation; and (4) increasing digital literacy.

**Keyword:** character education, generation Z, value of *hasthalaku*

#### PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat. Di tengah kemajuan teknologi yang serba canggih lahir lah generasi baru teknologi yang disebut sebagai generasi Z atau generasi digital (Wijoyo *et al.* 2020, p. 4). Generasi Z yang selanjutnya disebut Gen Z menggunakan

teknologi untuk berbagai aktivitas, seperti belanja *online*, ojek *online*, *games*, dan sosial media. Maka tidak mengherankan apabila Gen Z memiliki prinsip “*no gadget no life*”. Keberadaan *gadget* bagi Gen Z sudah menjadi kebutuhan pokok yang sulit ditinggalkan.

Berdasarkan informasi dari Arif Zainuddin dinyatakan bahwa semakin banyak

pasien di RSJD Surakarta yang mengalami kecanduan terhadap *gadget* dengan rincian sejak Bulan Juli 2019 hingga Oktober 2019 menangani sekitar 35 anak remaja (Wasita, 2019). Mereka mengalami gangguan mental yang berbeda-beda, mulai dari remaja yang tidak menganggap keberadaan orang tuanya hingga tidak mau makan dan sekolah. Hal ini sejalan dengan riset Hosni (Elsayed, 2021) yang menyebutkan bahwa remaja yang menghabiskan banyak waktu di situs media sosial seperti *facebook* menunjukkan gejala depresi dengan mengisolasi diri dari lingkungan keluarga dan sekitar. Gen Z yang mengalami kondisi kecanduan terhadap *gadget* dapat menimbulkan budaya *phubbing*. Budaya *phubbing* merupakan perilaku acuh tak acuh seseorang ketika sedang berada dalam sebuah lingkungan dengan lebih memilih berfokus pada *gadget* daripada melakukan percakapan (Akbar, 2018). Hal ini mengakibatkan Gen Z akan bersikap individual dan egois. Selain itu, Gen Z sebagai kalangan yang sangat rentan terhadap berita-berita *hoax* yang mengandung unsur-unsur radikal, ekstrem, dan terorisme yang sekarang banyak beredar dalam dunia maya.

Menurut juru bicara Badan Intelijen Negara (BIN), Wawan Purwanto, Anak-anak muda yang berumur antara 17-24 tahun menjadi target utama penyebaran paham ekstremisme dan terorisme karena jiwa mereka masih muda, energik, mencari jati diri, dan memiliki semangat tinggi (Firman-syah, 2019). Indeks potensi radikalisme pada setiap penggolongan generasi juga menunjukkan bahwa indeks potensi radikalisme pada Gen Z mencapai 12,7 persen paling tinggi dibanding pada kelompok generasi milenial (Gen Y) yaitu sebesar 12,4% dan pada kelompok Gen X sebesar 11,7% (Rahadi, 2020). Menurut penelitian Maarif Institute, ditemukan fakta bahwa sekolah

SMA dan MA di Surakarta, Cirebon, Padang, dan Sukabumi memiliki kecenderungan kuat dalam penanaman nilai-nilai ajaran agama yang berpaham pada radikalisme. Kota Surakarta juga disebut wilayah yang seringkali dianggap sebagai barometer kehidupan kaum radikal di Nusantara (Muslim *et al.*, 2018, p. 321).

Menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0, Gen Z sebagai generasi penerus bangsa memerlukan pengendali kuat berupa pendidikan karakter sebagai tameng terhadap nilai-nilai budaya yang menyebabkan degradasi moral. Dalam Perpres Nomer 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) bahwa PPK memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 guna menghadapi perubahan masa depan dan sebagai upaya untuk pengembangan pendidikan nasional. Membangun karakter generasi muda merupakan tanggung jawab bersama berbagai elemen dalam masyarakat, seperti Lembaga Pemerintah, Lembaga Pendidikan, dan Lembaga Kemasyarakatan.

Hadirnya Solo Bersimfoni sebagai suatu organisasi masyarakat yang *concern* terhadap pengembangan remaja dan anak-anak dengan menggunakan pendekatan budaya lokal (*local culture*) dalam membangun karakter pemuda-pemudi Solo. Nilai-nilai budaya tersebut oleh Solo Bersimfoni dinamakan sebagai *Hasthalaku* atau delapan perilaku sehari-hari. Adapun delapan nilai yang dikembangkan yaitu: (1) *tepa selira* (tenggang rasa); (2) *lembah manah* (rendah hati); (3) *andhap ashor* (berbudi luhur); (4) *grapyak semanak* (ramah tamah); (5) *gotong royong* (saling membantu); (6) *guyub rukun* (kerukunan); (7) *ewuh pakewuh* (saling menghormati); dan (8) *pangerten* (saling menghargai) (Kumparan.com, 2020). Sementara itu, *Hasthalaku* yang menggunakan bahasa

lokal yakni bahasa Jawa krama sebagai sarana bagi Solo Bersimfoni untuk menyadarkan pentingnya bahasa Jawa krama pada anak muda Solo sebagai *unggah-ungguh* kepada orang yang lebih tua. Hal ini karena jaman sekarang banyak dijumpai generasi muda yang hanya menguasai Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia saja.

Solo Bersimfoni berperan sebagai *agent of change* dalam mengangkat kembali nilai-nilai luhur budaya berbasis *local culture* yang mulai tergerus jaman khususnya pada kalangan generasi muda Solo. Dengan menanamkan nilai-nilai *Hasthalaku* dapat menegaskan karakter identitas lokal pada Gen Z di tengah-tengah berbagai pengaruh nilai-nilai budaya negatif yang telah mengglobal dalam *platform* digital. Banyak tradisi dan nilai *local culture* yang justru dapat menjadi kekuatan yang amat penting dalam suatu kerangka pertahanan hidup yang berbangsa Indonesia pada era digitalisasi saat ini (Rukiyati & Andriani, 2016).

Beberapa penelitian terdahulu terkait peran organisasi masyarakat dalam membentuk karakter generasi muda di era digital dengan menggunakan budaya lokal dalam membangun eksistensi diri terhadap identitas lokal. Hal ini terlihat misalnya pada penelitian Setiawan (2017) yang menemukan bahwa *volunteer* komunitas menyisipkan materi pendidikan karakter saat pelatihan Tari Gatra antara lain nilai-nilai kerja sama, disiplin, dan sopan santun. Seperti yang diungkapkan Kusumastuti (2014) dapat diketahui bahwa komunitas angklung sebagai wadah berkumpul dan berdiskusi dalam meningkatkan interaksi sosial bagi remaja dapat mengurangi sikap egois dan individual. Selanjutnya penelitian Diantama (2018) menemukan simpulan bahwa karakter dalam permainan tradisional Sunda pada dasarnya berupa nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran, kedisiplinan,

kepatuhan, keindahan, kebersamaan, toleransi, tenggang rasa, tanggung jawab, kepemimpinan, kesadaran, kearifan, kekuatan fisik, dan sportivitas. Hal sama juga diungkapkan oleh Purwaningsih (2017) terkait dengan pembentukan karakter peduli sosial oleh Komunitas Bagi Nasi di Magelang.

Adapun penelitian terkait dengan peran komunitas dalam menumbuhkan kepedulian pada generasi muda dilakukan oleh Primasari (2018) yang menghasilkan bahwa Komunitas Pagi Berbagi Semarang berperan meningkatkan kepedulian sosial generasi milenial melalui aktivitas *offline* dengan melibatkan secara langsung *volunteer* dalam kegiatan berbagi dan aktivitas *online* melalui instagram dan *whatsapp*. Hasil penelitian Pujianti (2019) juga menyimpulkan bahwa komunitas berperan sebagai wadah pembinaan ibu-ibu dalam mendampingi anak membentuk karakter di era milenial melalui ilmu-ilmu agama.

Dari berbagai penelitian yang sudah ada, penelitian ini lebih terfokus pada peranan NGO Solo Bersimfoni dalam pembentukan karakter Gen Z guna menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 dengan cara pembentukan identitas lokal pada Gen Z melalui implementasi nilai *local culture Hasthalaku*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peranan Solo Bersimfoni terhadap pembentukan karakter Gen Z di Kota Surakarta dengan perspektif teori struktural fungsional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus intrinsik kualitatif yang bertujuan untuk menggali informasi tentang apa yang dapat diperoleh dan ditarik dari kasus implementasi pendidikan karakter untuk Gen Z secara mendalam. Data diperoleh dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada

pengurus dan relawan Solo Bersimfoni, serta guru pendamping dan pelajar tim media center dari Sekolah Adipangastuti, yaitu beberapa sekolah di Kota Surakarta yang menjadi model penerapan nilai *Hasthalaku*. Informan dipilih karena mengetahui dan memahami latar belakang berdirinya Solo Bersimfoni dan keberjalanan pengembangan program kegiatan. Observasi dilakukan secara partisipatif dan nonpartisipatif. Observasi partisipatif dilakukan dengan ikut serta dalam rapat dan pelatihan bersama anak-anak ASB (Agen Simfoni Bersatu). Observasi nonpartisipatif dilakukan dengan mengamati keberjalanan kegiatan dalam akun sosial media milik Solo Bersimfoni seperti Instagram dan *Youtube*. Kemudian teknik dokumentasi dilakukan dengan mempelajari modul *Hasthalaku*, panduan program Sekolah Adipangastuti, dan peraturan Perwali Surakarta No. 49 Tahun 2019.

Lokasi penelitian yang dipilih yaitu kantor Solo Bersimfoni yang terletak di Jl. Tentara Pelajar No. 77, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Penelitian juga dilakukan di SMAN 1 Surakarta dan SMAN 6 Surakarta sebagai model Sekolah Adipangastuti di Kota Surakarta. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Adapun analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif model interaktif dari Miles & Huberman (1994, p. 10), yang terdiri atas empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Solo Bersimfoni yaitu FS dinyatakan bahwa Solo Bersimfoni merupakan suatu wadah yang independen berbentuk *NGO*

yang *concern* terhadap pengembangan karakter anak muda. Dalam membangun karakter anak muda, Solo Bersimfoni menggunakan pendekatan nilai budaya *local culture* dengan menawarkan branding "*Hasthalaku*" atau delapan nilai perilaku, yaitu *guyup rukun, gotong royong, grapyak semanak, lembah manah, ewuh-pekewuh, pangerten, andhap asor, dan tepa selira*. Nilai *Hasthalaku* sejalan dengan ajaran *Hastha Brata* yang terdapat dalam naskah Jawa Kuno "*Kakawin Ramayana*". *Hastha Brata* merupakan delapan perilaku yang harus dimiliki seorang pemimpin yang baik dalam dunia pewayangan yang kemudian diajarkan oleh raja-raja jaman dahulu. *Hasthalaku* dan *Hastha Brata* memiliki kemiripan yang mengajarkan manusia untuk berperilaku rendah hati, menghargai sesama, berbudi luhur, dan peduli terhadap sesama.

Nilai-nilai lokal *Hasthalaku* yang diangkat kembali oleh Solo Bersimfoni bermaksud sebagai upaya mencegah dan mengatasi perilaku kekerasan dan intoleransi khususnya dikalangan remaja dan anak-anak yang menjadi tujuan dari *NGO* Solo Bersimfoni. Latar belakang terbentuknya Solo Bersimfoni karena melihat catatan sejarah penyebab terjadinya konflik di wilayah Soloraya yang didominasi oleh perilaku intoleransi terhadap keberagaman. Kemudian pada jaman kemajuan teknologi seperti saat ini, isu-isu radikal dan intoleran banyak dikemas dalam *platform* digital. Melihat hal tersebut maka *NGO* Solo Bersimfoni hadir sebagai bentuk keprihatinan terhadap menurunnya karakter Gen Z. Solo Bersimfoni dalam menjalankan peranannya mengimplementasikan nilai-nilai *hasthalaku* dibantu oleh relawan-relawan yang disebut sebagai Sahabat Simfoni. Sahabat Simfoni sebagai kepanjangan tangan dari Solo Bersimfoni yang dibentuk melalui pelatihan dalam program ToT (*Training of Trainers*).

## Upaya Solo Bersimfoni dalam Pendidikan Karakter Gen Z

### *Turut mendorong Regulasi Kepemudaan*

Solo Bersimfoni berkolaborasi dengan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kota Surakarta untuk menginisiasi dan menjadikan Perwali No. 49 Tahun 2019 tentang Penayadaran, Pemberdayaan, dan Pengembangan Kepemudaan sebagai regulasi kepemudaan Kota Surakarta. Dalam penyusunan Perwali No.49 Tahun 2019, nilai *Hashtalaku* dituangkan sebagai karakter pemuda Kota Solo. Dengan adanya regulasi Perwali yang memuat *Hashtalaku* maka dapat mengukuhkan identitas lokal pemuda Solo yang berkarakter *Hashtalaku* dalam membangun kualitas SDM daerah. Setelah Perwali Kepemudaan diresmikan, kemudian dibuatlah suatu RAD (Rancangan Aksi Daerah) oleh tiga Organisasi Perangkat Daerah yaitu Bappeda, Kesbangpol, dan Dispora Kota Surakarta. Fungsi dari RAD sebagai pengaturan kegiatan OKP (Organisasi Kemsyarakatan Pemuda) Kota Surakarta agar sesuai isi Perwali Kepemudaan. Maka Solo Bersimfoni menyebut RAD sebagai panduan Perwali. Sementara itu, Solo Bersimfoni juga berperan untuk mengatur dan mendorong agar pembangunan regulasi Perwali Kepemudaan memberikan *impact* yang baik bagi semua OKP Kota Surakarta.

### *Turut mendorong Gerakan Nasional Revolusi Mental*

Solo Bersimfoni berkolaborasi dengan Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemenko PMK RI) untuk turut mendorong Gerakan Nasional Revolusi mental (GNRM). GNRM adalah gerakan untuk mengubah cara pandang, cara berpikir, cara bersikap, dan cara kerja Bangsa

Indonesia yang mengarah pada nilai etos kerja, integritas, serta gotong royong dengan berlandaskan Pancasila agar Indonesia menjadi negara yang maju, sejahtera, makmur, dan bermartabat (Peraturan Kemenko PMK Nomor 3 Tahun 2017, p. 19). GNRM Kemenko PMK RI memiliki lima program, yaitu program Gerakan Indonesia Melayani, Gerakan Indonesia Bersih, Gerakan Indonesia Tertib, Gerakan Indonesia Mandiri, dan Gerakan Indonesia Bersatu.

Solo Bersimfoni juga melakukan kolaborasi dalam program Gerakan Indonesia Bersatu. Hal ini karena program Gerakan Indonesia Bersatu memiliki tujuan yang sama dengan Solo Bersimfoni yaitu menjaga keberagaman sebagai kekuatan nasional. Solo Bersimfoni mewujudkannya dalam program “Pengembangan Karakter Remaja Millenial di Kota Surakarta Tahun 2020” melalui *Hashtalaku*. *Hashtalaku* sebagai pendidikan karakter toleransi dapat meredam konflik tentang keberagaman. Eksistensi program ini juga untuk menanggapi amanat Perwali Kota Surakarta No. 49 Tahun 2019 dalam membentuk karakter pemuda Solo berkarakter *Hashtalaku*. Adapun kegiatan Solo Bersimfoni yang telah melaksanakan program kegiatan yang sesuai untuk mendorong GNRM antara lain Seminar Karakter *Hashtalaku*, Podcast Cuap Cuap Relasi terkait *Hashtalaku*, dan Bedah Film Toleransi dengan topik *Hashtalaku*.

### *Capacity Building Generasi Muda*

Solo Bersimfoni sebagai fasilitator dalam pembentukan wadah bagi generasi muda dalam mengembangkan *skill* dengan terbentuknya wadah ASB (Agen Simfoni Bersatu). ASB juga bagian dari Sahabat Simfoni (relawan) namun hanya beranggotakan anak-anak muda. ASB menjadi wadah dalam membangun relasi antaranak muda Soloraya sehingga dapat menumbuhkan

jiwa *guyup rukun* dalam diri mereka. Solo Bersimfoni membina anak-anak ASB dengan mengajak mereka untuk *outing* acara-acara seminar di luar kegiatan Solo Bersimfoni, seperti seminar dari Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) dan seminar dari Kemkominfo. Solo Bersimfoni juga memberikan pelatihan-pelatihan untuk anak ASB seperti pelatihan desain grafis, pelatihan *public speaking*, dan pelatihan literasi digital bertema “*Hasthalaku* dalam Bermedia Sosial”. Hal ini guna menambah wawasan serta mengasah *skill* anak ASB. Kemudian Solo Bersimfoni menyediakan fasilitas untuk anak ASB dalam pembuatan konten seperti ruang komunal, kamera dan laptop agar anak ASB berkesempatan menyebarkan nilai kebaikan *Hasthalaku* pada *platform* media sosial.

Solo Bersimfoni juga memberikan pengembangan *skill* bagi anak tim media center. Media center terdiri atas para pelajar yang bertugas membantu Solo Bersimfoni menyebarkan nilai *Hasthalaku* dalam media sosial milik sekolah mitra untuk mewujudkan program Sekolah Adipangastuti. Solo Bersimfoni memberikan kesempatan pada anak di media center untuk mengisi sendiri program *podcast* yang bertema “Kehilangan Masa SMA di Tengah Pandemi” dan mengisi *podcast* bersama narasumber *high class* seperti Komandan Kodim 0735 Letkol Wiyata Sempana Aji. Maka Solo Bersimfoni sebenarnya tidak hanya menanamkan karakter *Hasthalaku* pada anak muda, namun juga karakter-karakter mandiri, etos kerja, dan tanggung jawab.

Solo Bersimfoni membuka ruang bagi anak-anak ASB dan anak-anak di media center Sekolah Adipangastuti untuk turut menyebarkan nilai *Hasthalaku* sebagai bentuk pendidikan literasi digitalisasi yang sangat penting bagi Gen Z. Semakin sering anak muda menghubungkan pengalaman

digital mereka maka akan semakin jelas mengenali agensi mereka dalam menggunakan alat digital (Tham *et al.* 2021, p. 13). Membuka kesempatan bagi Gen Z untuk turut menjadi agen menyebarkan *Hasthalaku* melalui konten-konten pada sosial media dapat menyadarkan Gen Z agar bijak baik dalam menggunakan *gadget* maupun bersosial media.

#### *Meningkatkan Literasi Digital*

Solo Bersimfoni membangun literasi digital pada *platform* sosial media dalam rangka mengedukasi bersosial media pada anak muda. Literasi digital sebagai sarana bagi Solo Bersimfoni dalam mengantisipasi pengaruh informasi-informasi yang berunsur negatif yang tersebar pada *platform* sosial media, seperti isu-isu radikalisme, ekstremisme, dan intoleransi. Generasi muda saat ini sangat membutuhkan literasi digital sebagai pegangan dalam menyusuri dunia digital agar mereka dapat memilah informasi yang baik dan tidak baik untuk dirinya.

Literasi digital yang dibuat baik pengurus Solo Bersimfoni maupun Sahabat Simfoni (relawan) tidak hanya berupa tulisan-tulisan yang mengedukasi, namun juga konten-konten yang bertema *Hasthalaku*, seperti seminar *online*, *podcast*, film pendek, dan komik *Hasthalaku*. Sementara itu, ketua Solo Bersimfoni FS terpilih menjadi salah satu *Local Champion* oleh Kemkominfo RI (Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia) dalam program bertema “Indonesia Makin Cakap Digital 2021”. Dengan terpilihnya Bapak FS menjadi *Local Champion* dan menggandeng Solo Bersimfoni, menunjukkan adanya dukungan yang besar dalam mendorong gerakan literasi digitalisasi Gen Z oleh Solo Bersimfoni menjadi gerakan nasional sehingga tidak hanya sampai pada lingkup lokal saja.

### Program Kegiatan Solo Bersimfoni

Strategi Solo Bersimfoni dalam mengimplementasikan *Hasthalaku* kepada kalangan muda, yaitu membuat program mengikuti gaya anak muda dengan melalui dua cara. *Pertama*, Solo Bersimfoni berupaya membuat konten semenarik mungkin dengan memanfaatkan berbagai *platform* sosial media, seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Youtube*, *Facebook*, dan *Twitter*. Hal ini karena Solo Bersimfoni mengikuti pola hidup Gen Z yang banyak menghabiskan waktu untuk bersosial media. *Kedua*, Solo Bersimfoni berupaya melibatkan anak-anak muda sebagai aktor dalam pembuatan konten edukasi pada *platform* media sosial. Hal ini karena karakter Gen Z yang mementingkan eksistensi dirinya dalam dunia maya.

Adapun program kegiatan dari Solo Bersimfoni antara lain sebagai berikut. *Pertama*, penyusunan modul *Hasthalaku*. Penyusunan dilaksanakan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang telah melalui sebanyak 2 tahapan yang pada FGD tahap satu dihasilkan suatu produk berupa modul *Hasthalaku* sebagai bahan dalam penerapan nilai-nilai *Hasthalaku*. Pada FGD tahap satu, Solo Bersimfoni mengundang para pakar dari Keraton Kasunanan Surakarta, Javanologi UNS, dan praktisi pendidikan. Kemudian FGD penyusunan modul *Hasthalaku* tahap dua bertujuan untuk melakukan penyempurnaan terhadap modul *Hasthalaku* agar lebih menarik untuk dipelajari dengan melengkapi gambar-gambar yang berwarna dan menambah materi terkait *Hasthalaku* yaitu memberikan contoh aktivitas yang harus dilakukan sebagai penerapan *Hasthalaku* dalam kehidupan sehari-hari. Modul *Hasthalaku* digunakan sebagai bekal bagi Sahabat Simfoni dalam menyebarkan nilai *Hasthalaku*.

*Kedua*, program ToT. *Training of Train-*

*ners* (ToT) merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencetak relawan-relawan Solo Bersimfoni yang berjiwa sosial agar siap terjun menjadi relawan yang mandiri dan bersinergi dalam membentuk perilaku yang toleran dan damai di kalangan remaja melalui serangkaian pelatihan yang sistematis. Materi yang digunakan untuk membekali wawasan calon relawan yaitu mengacu pada modul *Hasthalaku*. Relawan-relawan Solo Bersimfoni nantinya disebut sebagai Sahabat Simfoni yang merupakan kepanjangan tangan dari Solo Bersimfoni. Peserta yang mengikuti program ToT ini berasal dari perwakilan organisasi kepemudaan, pengajar, pelajar, mahasiswa, dan tokoh kemasyarakatan.

*Ketiga*, *Simfoni Goes to School*, merupakan program kegiatan yang bertujuan memberikan sosialisasi nilai *Hasthalaku* kepada pelajar dengan mendatangi SMA dan SMK se-Soloraya. Kegiatan ini dilaksanakan oleh Sahabat Simfoni yang telah mengikuti serangkaian pelatihan dalam program ToT. Sarana yang digunakan oleh Sahabat Simfoni dalam sosialisasi dengan menggunakan modul *Hasthalaku* dan *board games Hasthalaku*.

*Keempat*, Sekolah Adipangastuti sebagai kelanjutan dari program kegiatan *Simfoni Goes to School* yang merupakan program sekolah yang menjunjung tinggi penerapan nilai *Hasthalaku* yang diinisiasi oleh Solo Bersimfoni. Program Sekolah Adipangastuti berjalan selama 6 bulan. Adapun garis pencapaian Sekolah Adipangastuti antara lain: (1) literasi dan digitalisasi. Produk literasi dari Sekolah Adipangastuti merupakan produk karya yang dibuat para pelajar berupa geguritan, slogan, poster, cerita pendek, film pendek, dan arkilik bertema *Hasthalaku*. Sementara karya literasi berupa tulisan akan dibuat menjadi produk berupa buku sebagai bentuk apresiasi

kepada para pelajar yang sudah mau berkarya; (2) branding sekolah dengan *Hasthalaku*; dan (3) pengelolaan web dan sosial media. Guru pendamping membentuk tim media center Sekolah Adipangastuti yang terdiri atas pelajar yang bertugas menyebarkan *Hasthalaku* dalam sosial media milik Sekolah Adipangastuti tersebut.

Program Sekolah Adipangastuti dilaksanakan melalui cara menyisipkan nilai *Hasthalaku* dengan menyesuaikan program pembelajarannya sekolah yang sudah berjalan sebagai implementasi terhadap pendidikan karakter, seperti guru memberikan tugas kepada siswa membuat puisi Jawa (*geguritan*) dengan tema *Hasthalaku*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping Sekolah Adipangastuti di SMAN 1 Surakarta dan SMAN 6 Surakarta bahwa adanya program Sekolah Adipangastuti membantu sekolah dalam memberikan pendidikan karakter kepada para pelajar di samping padatnya jam pelajaran wajib. Hal ini ditunjukkan oleh perubahan sikap pelajar yang lebih sopan terhadap guru-gurunya dan perubahan sikap *guyup rukun* antar-sesama siswa.

Kondisi pandemi Covid-19 ini, yang sistem pembelajarannya berubah menjadi sistem PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dan siswa semakin leluasa dalam menggunakan *gadget* mengakibatkan guru sulit dalam melakukan kontrol terhadap pengembangan karakter siswa. Maka strategi pendidikan karakter yang dilakukan oleh Solo Bersimfoni yang berbau digital dirasa sesuai untuk membantu guru dan orang tua siswa dalam membentuk karakter Gen Z. Program Sekolah Adipangastuti mendapat dukungan dari Gubernur Jawa Tengah, Bapak Ganjar Pranowo. Hal ini ditunjukkan oleh adanya wisuda *online* Sekolah Adipangastuti bertema "Kontribusi Remaja Milenial untuk Penguatan Kebangsaan

melalui Penerapan Nilai-nilai *Hasthalaku*" dengan mengukuhkan lima Sekolah Adipangastuti oleh Bapak Ganjar Pranowo.

*Kelima, board game Hasthalaku* yang merupakan permainan yang dibuat dengan mengacu pada modul *Hasthalaku*. *Board game Hasthalaku* dibuat dengan tujuan agar menciptakan kondisi menyenangkan dalam memberikan sosialisasi nilai *Hasthalaku* kepada Gen Z. Dengan adanya *board game Hasthalaku* secara sadar atau tidak sadar, anak muda akan tertantang untuk belajar memahami nilai *Hasthalaku*. *Board game Hasthalaku* disusun oleh tim media center Solo Bersimfoni dan dua orang dari Sahabat Simfoni. Terdapat 7 permainan yang sudah diciptakan Solo Bersimfoni, yaitu Simfoni Card, Ludo Simfoni, Mono Simfoni, Simfoni Ular Tangga, Sekolahku, Simfoni Trip, dan Ludo Simfoni.

*Keenam, Ngomel* (ngobrol milenial) merupakan program kegiatan berbincang-bincang *agent of tolerance* untuk berembung bersama mengenai persoalan yang sedang dihadapi Gen Z. Dalam program kegiatan Ngomel ini *agent of tolerance* berusaha mengkritisi kebutuhan-kebutuhan untuk perkembangan Gen Z agar menjadi generasi yang berkarakter dan memiliki *skill* yang dibutuhkan pada era digitalisasi 4.0. Manfaat dari program kegiatan Ngomel ini akan membantu generasi Z dan masyarakat luas dalam menyikapi persoalan dan kebutuhan untuk perkembangan generasi Z.

*Ketujuh, program Entertaint*. Program *Entertaint* merupakan kegiatan menyebarkan nilai *Hasthalaku* yang dikemas sebagai sarana menghibur bagi anak muda. Sarana yang dibuat dapat berupa fragmen *Hasthalaku* dan komik *Hasthalaku*. Fragmen *Hasthalaku* merupakan suatu pertunjukan yang menceritakan perilaku ber-*Hasthalaku* dalam kehidupan sehari-hari. Fragmen *Hasthalaku* ini dimainkan oleh Sahabat

Bersimfoni dalam rangka menyebarkan nilai-nilai *Hasthalaku* yang dikemas secara menarik melalui adegan-adegan drama berupa teater dan film-film pendek yang berdurasi antara 5-10 menit. Fragmen *Hasthalaku* biasanya mengambil tema-tema yang hangat diperbincangkan di kalangan remaja. Komik *Hasthalaku* merupakan cerita bergambar dengan tokoh *anime* yang di dalamnya terkandung pesan-pesan terkait nilai *Hasthalaku*. Komik *Hasthalaku* sendiri dibuat oleh tim *Design and Creative Officer* Solo Bersimfoni. Komik *Hasthalaku* dibuat dalam versi digital dan cetak. Versi digital diupload pada sosial media milik Solo Bersimfoni, seperti *Instagram* dan *Facebook*. Sementara versi cetak dibagikan kepada Sahabat Simfoni dan juga sebagai *door prize* untuk partisipasi peserta dalam *event* kegiatan Solo Bersimfoni.

### Teori Struktural Fungsional

Penelitian ini menggunakan Teori Struktural Fungsional dari Talcot Parsons. Asumsi dasar Teori Struktural Fungsional bahwa setiap struktur yang ada dalam sistem sosial berlaku fungsional satu sama lain. Parsons mempercayai bahwa suatu sistem terdapat empat imperatif fungsional yang menjadi ciri dari keseluruhan sistem (Ritzer, 2007, p. 256). Empat imperatif fungsional dalam sistem tindakan digambarkan dalam skema "AGIL", yaitu *Adaptation*, *Goal Attainment*, *Integration*, dan *Latency*. Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi pendidikan karakter Gen Z oleh Solo Bersimfoni dianalisis menggunakan konsep AGIL.

Adaptasi (*Adaptation*) yaitu sistem memenuhi kebutuhan situasional dan mengubah dunia luar yang sistemnya harus dapat menyesuaikan kebutuhan lingkungannya. Bentuk penyesuaian diawali dengan Solo Bersimfoni yang mengangkat kembali

nilai *local culture Hasthalaku*. Nilai *Hasthalaku* sebagai kebutuhan dalam mengatasi pembentukan karakter Gen Z saat ini. Penyesuaian kedua yaitu Solo Bersimfoni melakukan rekrutmen untuk membentuk Sahabat Simfoni dari kalangan pengajar, mahasiswa, pelajar, dan perwakilan organisasi kepemudaan. Hal ini karena pembentukan karakter generasi muda merupakan tanggung jawab semua pihak termasuk kalangan muda. Penyesuaian ketiga yaitu Solo Bersimfoni menggunakan strategi gaya anak muda dalam menyebarkan *Hasthalaku* yaitu membuat konten-konten dalam berbagai *platform* media sosial yang banyak disukai kaum muda dan melibatkan anak muda dalam pembuatan konten.

Pencapaian tujuan (*Goal Attainment*), yakni bahwa sistem harus mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya. Tujuan utama Solo Bersimfoni yaitu mengatasi permasalahan penurunan kualitas karakter Gen Z yang terdampak nilai budaya negatif dari sosial media. Untuk mencapai tujuan tersebut Solo Bersimfoni harus melaksanakan program kegiatan yang sudah dirancang guna mencapai tujuan bersama yaitu mendorong regulasi kepemudaan, mendorong gerakan revolusi mental, *capacity building* generasi muda, dan meningkatkan literasi digital.

Integrasi (*integration*), yakni sistem harus mengatur hubungan elemen-elemen yang menjadi komponennya dan harus mengatur hubungan ketiga imperatif fungsional (A,G,L). Pengurus dan relawan Solo Bersimfoni harus memiliki visi dan misi yang sama dalam membentuk karakter generasi muda melalui *Hasthalaku*. Setiap anggota Solo Bersimfoni harus bergerak bersama dalam melaksanakan tugas sesuai perannya masing-masing. Oleh karena itu, pengurus dan relawan harus mampu bersama-sama mengikat berbagai pihak seperti

mitra sekolah, mitra masyarakat, dan pemerintah daerah. Hal ini ditunjukkan dari kerja sama antara pengurus Solo Bersimfoni dan Sahabat Simfoni dalam mewujudkan Sekolah Adipangastuti, yang pengurus Solo Bersimfoninya berperan dalam mengurus perizinan kepada *stake holder* pendidikan terkait, sementara Sahabat Simfoni berperan dalam mengevaluasi keberjalanan program Sekolah Adipangastuti bersama guru pendamping Sekolah Adipangastuti.

Pemeliharaan (*Latency*), yakni sistem harus melengkapi, memelihara, dan memperbaiki motivasi individu dan pola-pola budaya yang menciptakan motivasi tersebut. Dalam hal ini Solo Bersimfoni mengadakan pertemuan rutin sebulan sekali yang diperuntukkan untuk anggota-anggota Solo Bersimfoni. Pada pertemuan tersebut anggota Solo Bersimfoni saling *sharing* ilmu, *sharing* pengalaman ber *Hashthalaku* dan pengalaman berorganisasi, serta saling support sebagai *agent of tolerance* dalam menyebarkan nilai-nilai *Hashthalaku*. Pertemuan tersebut guna membangun solidaritas anggota Solo Bersimfoni sehingga mengikuti pola budaya dari nilai *Hashthalaku* dalam menciptakan iklim perdamaian antar anggota.

## SIMPULAN

Peran Solo Bersimfoni merupakan suatu wadah yang independen berbentuk organisasi kemasyarakatan yang memiliki perhatian terhadap pengembangan karakter anak muda. Solo Bersimfoni berperan sebagai *agent of change* dalam mengangkat kembali nilai-nilai luhur *Hashthalaku* yang mulai tergerus zaman khususnya pada kalangan generasi muda Solo. Nilai yang dikembangkan dalam *Hashthalaku* antara lain, *guyup rukun*, *grapyak semanak*, *gotong royong*, *lembah manah*, *ewuh pakewuh*, *pangerten*, *andhap asor*, dan *tepa slira*. Upaya-upaya Solo

Bersimfoni dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui nilai *Hashthalaku* bagi Gen Z antara lain: (1) turut mendorong regulasi kepemudaan; (2) turut mendorong Gerakan Revolusi Mental; (3) *capacity building* generasi muda; dan (4) meningkatkan literasi digital. Strategi Solo Bersimfoni dalam menjalankan program kegiatan dengan mengikuti gaya anak muda sekarang agar kalangan muda tertarik untuk mengikuti dan turut terlibat dalam program yang dijalankan Solo Bersimfoni.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap anggota Solo Bersimfoni yang telah menerima baik kehadiran penulis untuk melakukan penelitian, serta guru-guru pendamping dan pelajar-pelajar dari SMAN 1 Surakarta dan SMAN 6 Surakarta yang bersedia untuk menjadi informan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. (2018, January 4). *Cegah antisosial atau phubbing*. Retrieved from <https://kumparan.com/muhammad-akbar1515031677942/mencegah-menjadi-anti-sosial-atau-pubbing>.
- Diantama, S. (2018). Permainan tradisional Sunda sebagai pengembangan karakter bangsa (Studi etnografi pada komunitas Hong Dago Bandung). *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 30–40. DOI: <http://doi.org/10.25273/citizenship.v6i1.1871>.
- Elsayed, W. (2021). The negative effects of social media on the social identity of adolescents from the perspective of social work. *Heliyon*, 7(2), 1–15. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06327>.

- Firmansyah, T. (2019, August 10). *BIN: Usia 17-24 tahun rentan terpapar radikalisme*. Retrieved from <https://nasional-republika.co.id/berita/pw0hjn377/bin-usia-1724-tahun-rentan-terpapar-radikalisme>.
- Kusumastuti, A. (2014). Peran komunitas dalam interaksi sosial remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta. *Skripsi* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/12758/>.
- Miles, M.B. & Huberman, A.A. (1994). *Qualitative data analysis*. Sage Publications.
- Muslim, A. A., Fuadah, A. F., Setiawan, B., Ghazali, M. H., Syarif, N. & Zuhri, S. (2018). *Menjaga benteng kebhinekaan di sekolah studi kebijakan OSIS di Kota Padang, Kab. Cirebon, Kab. Sukabumi, Kota Surakarta, Kota Denpasar, dan Kota Tomohon*. Jakarta Selatan: MAARIF Institute for Culture and Humanity.
- Peraturan Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Gerakan Nasional Revolusi Mental.
- Primasari, P.A. (2018). Peran komunitas pagi berbagi dalam meningkatkan kepedulian sosial generasi millennial di Kota Semarang. *Skripsi* Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/34100>.
- Pujianti, R. D. (2018). Peran wanita dalam penyiapan generasi religius di era millennial pada program sekolah Ibu Salimah Terpadu "SISTER" Pengurus Cabang Persaudaraan Muslimah (Salimah) Kecamatan Ampel tahun 2018. *Skripsi* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga. Retrieved from <https://123dok.com/document/q7lw6xky-penyiapan-generasi-religius-milenial-pengurus-persaudaraan-kecamatan-repository.html>.
- Purwaningsih, Ignatia D. (2017). *Peran "Komunitas Bagi Nasi" Magelang dalam Pembentukan Karakter Peduli Sosial*. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/53080/5/7>. Ringkasan 13416244-004.pdf.
- Rahadi, F. (2020, December 20). *Survei: Potensi radikalisme di Indonesia menurun*. <https://www.republika.co.id/berita/qlmk6y291/survei-potensi-radikalisme-di-indonesia-menurun>. (Diakses tanggal 20 Mei 2021).
- Ritzer, G. (2014). *Teori sosiologi dari sosiologi klasik* (8th ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rukiyati & Purwastuti, L. A. (2016). Model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada Sekolah Dasar di Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 130-142. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10743>.
- Salinan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Setiawan, M. A. (2017). Peran komunitas tari gatra kencana dalam membentuk karakter remaja di Desa Plandaan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. *Tesis* (Undergraduate) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/10887/>.
- Tham, J. C. K., Burnham, K. D., Hocutt, D. L., Ranade, N., Misak, J., Duin, A. H., Pedersen, I., & Campbell, J. L. (2021).

- Metaphors, mental models, and multiplicity: understanding student perception of digital literacy*. Elsevier Enhanced Reader. *Journal Computers and Composition*, 59(March), 1-23. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2021.102628>.
- Wasita, A. (2019). *Rumah sakit jiwa Surakarta terima makin banyak pasien kecanduan ponsel*. Retrieved from <https://www.antaranews.com/berita/1118164/rumah-sakit-jiwa-surakarta-terima-makin-banyak-pasien-kecanduan-ponsel>.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., Santamoko, R. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0* (1st ed.). Banyumas: CV. Pena Persada. [https://www.researchgate.net/publication/343416519\\_GENERASI\\_Z\\_REVOLUSI\\_INDUSTRI\\_40](https://www.researchgate.net/publication/343416519_GENERASI_Z_REVOLUSI_INDUSTRI_40).