

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan transisi kehidupan manusia dari kanak-kanak menuju dewasa. Pada periode ini, terjadi banyak perubahan mulai dari kematangan fungsi jasmani, seksual, hingga perkembangan psikologis.

Kata remaja sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *adolescence* yang berarti ‘tumbuh’ atau ‘tumbuh menjadi dewasa’. Kemudian arti *adolescence* semakin meluas terkait dengan kematangan fisik, mental, emosional, dan sosial.

Menurut Erik Erikson dalam teori psikososial, seseorang usia 12-20 tahun sedang berada dalam tahap identitas dan kebingungan identitas. Pada tahap ini terjadi perubahan dalam diri anak khususnya dalam fisik dan kematangan usia, perubahan hormonal, akan menunjukkan identitas dirinya seperti siapa saya kemudian. Apabila kondisi tidak sesuai dengan suasana hati maka dapat menyebabkan terjadinya kebingungan dalam peran.<sup>1</sup>

Baru-baru ini berkembang stereotipe masyarakat tentang pengelompokan generasi yang memiliki karakteristik tertentu. Penelitian tentang generasi dilakukan pertama kali oleh Mannheim pada tahun 1952. Mannheim menyebutkan bahwa generasi muda akan sulit untuk bersosialisasi sempurna dengan generasi tua atau sebelumnya dikarekan perbedaan antara nilai yang diajarkan dan realitas yang ada. Lebih lanjut Mannheim menjabarkan bahwa generasi merupakan sekelompok individu yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis dalam rentang 20 tahun.

Perkembangan teknologi yang pesat membawa generasi pada perubahan yang cepat pula. Sejak berakhirnya Perang Dunia II negara-negara di dunia mulai berlomba meningkatkan kemajuan ekonomi dan teknologi. Oleh karena itu mulailah terbentuk karakter generasi penerus yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya.

Generasi yang dikenal luas masyarakat dalam kurun waktu ini diantaranya;

1. Gen-X (lahir pada 1930-1980) era awal perkembangan teknologi yaitu dengan penemuan PC, video games, internet, dan TV kabel.

---

<sup>1</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 20-25

2. Gen-Y atau Millennial (lahir pada 1980-1995) era berkembangnya teknologi komunikasi seperti SMS, Email, Telepon, Telegram, dll.
3. Gen-Z (lahir pada 1996-2010) manusia teknologi dimana sejak kecil telah berkenalan dengan teknologi, kehidupannya tidak jauh dari dunia maya.
4. Gen-Alpha (lahir pada 2011-sekarang) manusia yang lebih dekat dengan teknologi, merupakan generasi penerus yang harus dididik.<sup>2</sup>

Remaja pada era ini merupakan Gen-Z yang sering disebut sebagai manusia teknologi, I-Generation atau manusia internet. Majalah Forbes Amerika menuliskan karakteristik Gen-Z berdasarkan penelitian situs Zebra IQ yang dilakukan dengan survey 25.000 Gen-Z melalui via smartphone pada tahun 2020. Dari penelitian tersebut di tarik kesimpulan bahwa Gen-Z merupakan manusia digital yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Mereka lebih suka *video call* daripada komunikasi berbasis audio, memilih emoji dalam percakapan daripada sekedar ketikan huruf, menyukai *meme* sebagai komunikasi kelompok, menyukai *influencer* daripada aktor, dan menyukai konten pendek daripada penjabaran panjang.

Gen-Z lebih mudah menemukan komunitas dalam dunia maya. Sebagian besar mengikuti perkembangan *trend* dari situs online seperti Twitter, Instagram, Tiktok, dan lain sebagainya. Mereka mengembangkan keahlian mereka melalui situs online tersebut, bekerja dari *smartphone*, dan menghabiskan banyak waktu disana.

Satu stereotipe tentang Gen-Z, mereka sangat memedulikan topik kesehatan mental dan dikenal sebagai kaum '*Open Minded*' dimana mereka menjunjung toleransi yang tinggi. Namun tak ubahnya pemikiran terbuka mereka justru mengundang perbedaan pendapat yang mudah menjadi pertengkaran dalam dunia maya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Bertha Lubis dan Sunasih Mulianingsih, "Keterikatan Bonus Demografi dengan Teori Generasi", *Jurnal Registratie 1*, no 1 (2019), <http://eprints.ipdn.ac.id/5698/1/KETERKAITAN%20BONUS%20DEMOGRAFI%20DENGAN%20TEORI%20GENERASI.pdf>

<sup>3</sup> Abram Brown, "Everything You've Wanted To Know About Gen Z But Were Afraid To Ask." Forbes, 23 September 2020, <https://www.forbes.com/sites/abrambrown/2020/09/23/everything-youve-wanted-to-know-about-gen-z-but-were-afraid-to-ask/?sh=5786ecc03d19>

Mengenai isu *open minded* yang kerap kali dijunjung tinggi ini memunculkan beragam dampak bagi individu, lingkungan, serta budaya. *Open minded* pada dasarnya adalah pikiran terbuka dimana seseorang siap menerima ide, argumen, maupun kritik yang berbeda dari pendapat pribadinya. Orang yang berpikir *open minded* biasanya memiliki karakteristik yang optimis, kritis, kreatif, dan mampu memandang dari sudut pandang lain. Namun di sisi lain, *open minded* bisa mendorong seseorang untuk terjun bebas pada pemikiran yang tidak seharusnya serta dapat menjadi tameng bagi oknum yang membenarkan suatu kesalahan.

Hal yang sedang ramai dalam kurun waktu ini, banyak orang yang menganggap biasa pergaulan bebas khas budaya barat di negeri sendiri, pesta alkohol, membenaran LGBT, pentingnya menjaga kesehatan mental dalam *toxic* lingkungan, hingga perdebatan keadilan dan kesetaraan gender.

*Trend* dunia maya dan yang sedang viral banyak memancing beragam respon dari penduduknya. Para LGBT yang dahulu dianggap tabu, satu persatu mulai menampakkan diri dengan membenaran masing-masing. Walau mereka minoritas tetapi tidak lagi takut akan persepsi masyarakat karena berlindung di bawah dalih HAM dan menuntut keadilan supaya orang-orang berpikiran terbuka akan keputusan mereka.

Perdebatan keadilan gender juga tidak kalah panas di media sosial. Kesetaraan gender dari zaman dahulu tidak pernah ada habisnya. Kaum wanita selalu merasa tertindas di bawah gender pria atau budaya menyebutnya paham patriarki. Dari sini muncullah paham feminis dimana wanita menuntut hak kesetaraan gender dalam hal apapun, meliputi kesetaraan dalam pendidikan, berkarir, hingga berumah tangga.

Isu lain yang mudah memunculkan respon Gen-Z adalah *mental healthy* atau kesehatan mental. Kemudahan akses dalam internet memungkinkan orang-orang belajar dari internet, dan psikologi merupakan ilmu populer yang disukai untuk mengerti diri mereka sendiri. Hal ini juga menimbulkan beberapa perspektif. Banyak dari generasi sekarang peduli akan kesehatan mental dan tidak sungkan untuk konsultasi psikologi ke ahli. Akan tetapi banyak pula yang suka *self diagnose* atau menduga-duga keadaan mereka. Akibatnya, mereka menjadi kurang percaya diri dan hidup dalam pikiran mereka sendiri. Hal ini dapat memicu depresi yang nyata pada orang tersebut.

Gaya hidup Gen-Z juga mudah terpengaruh. *Influencer* dunia maya yang memperlihatkan gaya hidup mereka menjadi panutan bagi para pengikut akunya. Hal ini memengaruhi pola pikir konsumtif era Gen-Z. Di dukung kemudahan berbelanja dari situs online, orang zaman sekarang sangat mementingkan penampilan publik hingga menimbulkan stereotipe 'good looking'. Hal ini sebenarnya merupakan peluang bagi Gen-Z, bagi mereka yang kreatif akan mudah dalam menghasilkan karya dari dunia maya. Sedangkan sebagian dari mereka hanya menjadi *follower* dan konsumen.

Pada dasarnya konflik Gen-Z lebih mengarah pada perdebatan ideologi, perbedaan pendapat berdasarkan sudut pandang lain, serta tuntutan gaya hidup mengikuti zaman. Rata-rata Gen-Z yang bisa memanfaatkan keadaan akan melambung dengan konten-konten mereka, sedangkan tidak sedikit pula yang termakan zaman sehingga menimbulkan akibat-akibat negatif para anak muda seperti; *insecurity, no life, self diagnose*, depresi, sulit mengambil keputusan dalam hidup, hingga beberapa memutuskan bunuh diri. Ironisnya lagi, hal tersebut hanyalah berawal dari dunia maya.

Salah satu hal yang dapat membentengi diri dari pengaruh dunia maya adalah memperkuat prinsip agama dan pendidikan karakter yang berbudaya. Untuk menjauhi dunia maya adalah hal mustahil bagi remaja yang hidup di era Gen-Z sebab hampir seluruh sistem kerja di era ini menggunakan digital. Maka peran pendidikan dalam membentuk prinsip amatlah penting.

Antara pendidikan, agama, dan budaya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketiganya saling melengkapi dalam pembentukan karakter individu. Agama mengajarkan hubungan vertikal kepada Tuhan sebagai prinsip dasar manusia hidup, budaya mengajarkan hubungan horizontal antar sesama manusia, dan pendidikan adalah jembatan bagi generasi sebelumnya untuk mengajarkan nilai esensi kehidupan bagi generasi selanjutnya. Walaupun gaya hidup telah berubah, namun nilai esensi hidup tidak akan berubah dari zaman ke zaman. Dan yang dapat mempertahankan nilai esensi kehidupan adalah agama dan budaya.

Budaya adalah cara berpikir, pandangan hidup, falsafah, pandangan dunia, dan pandangan keagamaan pada umumnya yang membentuk perilaku manusia dalam hidup kesehariannya.<sup>4</sup> Agama dan kebudayaan memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan.

---

<sup>4</sup> M. Amin Abdullah, *Dinamika Islam Kultural: Pemetaan Atas Wacana KeIslaman Kontemporer*, (Bandung: Mizan, 2000), 189.

Agama sendiri merupakan nilai mutlak yang tidak dapat diubah, sedangkan budaya sebagian besar dipengaruhi oleh agama atau keyakinan masyarakatnya.<sup>5</sup> Akan tetapi, seiring berjalannya waktu budaya akan berubah dan berkembang sesuai perjalanan individu dalam kelompok budaya masyarakat.

Agama tumbuh dalam ruang budaya dan mengandung nilai warisan budaya.<sup>6</sup> Islam sendiri datang dibawa oleh Nabi Muhammad saw di jazirah Arab. Dalam perkembangannya, Islam dapat diterima karena penyebarannya memenangkan budaya pada masa itu, salah satunya adalah syair. Masyarakat Arab yang memuja syair dibuat takjub akan turunnya wahyu Allah dalam bentuk Al-Qur'an karena gaya bahasanya yang sempurna bagaikan syair namun mengandung ajaran-ajaran tentang ketuhanan.

Sama halnya Islam nusantara tumbuh tidak terlepas dari peran pendekatan kebudayaan. Berdasarkan catatan sejarah, Islam masuk ke Indonesia diperkirakan sejak abad ke 7 M, akan tetapi mulai berkembang pada era Walisongo pada abad ke 13 M dengan munculnya kerajaan-kerajaan Islam di penjuru Nusantara.<sup>7</sup>

Hal ini dikarenakan strategi penyebaran agama Islam oleh Walisongo menggunakan pendekatan kultural atau kebudayaan. Walisongo memasukkan nilai-nilai Islam pada kebudayaan tanpa mengurangi nilai mutlak keislaman sehingga masyarakat dapat menerima dan memahami Islam dengan baik. Hasil dari akulturasi budaya Islam dan Jawa tersebut menjadi warisan yang memiliki nilai tinggi, misalnya kesenian wayang, arsitektur bangunan, suluk, gamelan, dan lain-lain.<sup>8</sup>

Nilai kultural Islam tersebut berlanjut pada generasi-generasi setelah Walisongo terutama pada masyarakat lingkungan keraton yang memiliki sifat kebangsawanan. Akan tetapi budaya akan terus

---

<sup>5</sup> M. Arif Khoiruddin, "Agama dan Kebudayaan Tinjauan Studi Islam," *Jurnal Tribakti* 26, no. 1 (2015): 118-134, <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i1.206>

<sup>6</sup> Ishak Talibo, "Pendidikan Islam Dengan Nilai-Nilai Budaya," *Jurnal Ilmiah IQRA* 13, no. 1 (2019), <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v6i1.615>

<sup>7</sup> Falakhudin, "Dakwah Wali Songo dan Islamisasi di Jawa," *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat* 28, no. 1 (2017), <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=884192&val=12586&title=DAKWAH%20WALI%20SONGO%20DAN%20ISLAMISASI%20DI%20JAWA>

<sup>8</sup> Suparjo, "Islam dan Budaya: Strategi Kultural Walisongo dalam Membangun Masyarakat Muslim Indonesia," *Jurnal Komunika* 2, no. 2 (2008): 178-193, <https://doi.org/10.24090/komunika.v2i2.100>

mengikuti perkembangan masyarakatnya sehingga sedikit demi sedikit akan terganti oleh kebudayaan baru hasil pencampuran pengalaman mobilisasi individu. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan lahirnya sastra Jawa bernuansa Islam dengan gaya suluk oleh pujangga terkenal Mataram Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya Mangkunegaran IV yang biasa dikenal masyarakat dengan sebutan Serat Wedhatama.

Serat Wedhatama merupakan suluk atau tembang yang berisi tentang ajaran dalam hidup. Sri Mangkunegara IV menyadari keadaan yang terjadi di negeri ini pada abad ke 19. Selain negeri ini dikuasai oleh Kompeni (VOC), mereka yang hidup di keraton, kalangan istana, banyak yang memperturutkan hawa nafsu mereka dan melupakan etika, tata karma, serta budi luhur khas masyarakat Jawa. Maka dari itu ditulislah Serat Wedhatama yang didalamnya terkandung nilai-nilai luhur dan berbobot tinggi bagi mereka yang hidup di tanah Jawa (Nusantara).

Serat Wedhatama mengandung nilai keagamaan yang tinggi. Sebagaimana dalam bait pertama dari wedhatama Pupuh Pangkur telah mengatakan bahwa '*agama ageming aji*' yang artinya agama merupakan wujud dari perilaku yang bernilai, tiada agama kecuali diwujudkan dalam bentuk perilaku mulia.<sup>9</sup>

Allah hanya meminta manusia untuk berserah diri kepada-Nya. Jika dicari hakikatnya, tujuan pendidikan Islam yang tertinggi adalah menjadi *insan kamil*, sebagai *abdullah* dan *khalifatullah*. Serat Wedhatama memiliki esensi tersebut, dimana manusia diajarkan untuk melatih diri melalui sembah raga, sembah cipta, sembah jiwa, dan sembah rasa untuk mencapai rasa sejati yang hanya kembali kepada-Nya.<sup>10</sup>

Bertolak dari sini, penulis ingin menjabarkan relevansi pendidikan karakter bagi remaja muslim yang terkandung dalam pupuh kinanthi Serat Wedhatama karya K.G.P.A.A. Mangkunegara IV. Pupuh Kinanthi sendiri memiliki karakteristik nasehat orang tua kepada anaknya, cocok untuk mengangkat isu nasehat generasi sebelumnya bagi generasi masa kini maupun yang akan datang.

---

<sup>9</sup> Achmad Chodim, *Serat Wedhatama for Our Time*, (Bandung: Baca, 2016), 25.

<sup>10</sup> Anjar Any, *Serat Wedhatama*, (Semarang: CV Aneka Ilmu, 1983) 39.

## B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji relevansi Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama karya K.G.P.A.A. Mangkunegara IV dengan pendidikan karakter bagi remaja muslim era gen-z.

## C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana nilai keislaman dalam Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama karya K.G.P.A.A Mangkunegara IV?
2. Bagaimana relevansi Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama karya K.G.P.A.A Mangkunegara IV dengan pendidikan karakter remaja muslim gen-Z?

## D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui nilai keislaman dalam Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama Karya K.G.P.A.A Mangkunegara IV.
2. Untuk mengetahui relevansi Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama karya K.G.P.A.A Mangkunegara IV dengan pendidikan karakter remaja era gen-z.

## E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberi sumbangsih teori hubungan pendidikan karakter remaja dengan Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama, menambah wawasan tentang sastra lokal, serta menjadi referesi bagi peneliti lain yang ingin meneliti Serat Wedhatama.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bahan ajar bagi penulis pribadi serta pembaca untuk menerapkan teori yang telah dikaji dalam kehidupan kapan pun dan dimana pun sebab nilai esensial dalam sastra Serat Wedhatama tidak lekang termakan zaman.

## F. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah penulisan skripsi ini disusun berdasarkan beberapa bab yang diatur secara urut dan sistematis yaitu:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini tersusun dari halaman judul, surat persetujuan pembimbing skripsi, surat pengesahan munaqosyah, persyaratan keaslian skripsi, motto, persembahan, pedoman

transliterasi arab-latin, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, dan daftar gambar.

**2. Bagian Utama**

- a. BAB I pendahuluan meliputi; latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.
- b. BAB II kajian teori meliputi; kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.
- c. BAB III metode penelitian meliputi; jenis dan pendekatan penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik penggalan data, dan teknik analisis data.
- d. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan meliputi; analisis pendidikan karakter dalam Serat Wedhatama Pupuh Kinanthi, relevansi pendidikan karakter Pupuh Kinanthi dengan remaja muslim era kini, dan nilai esensial pendidikan karakter Pupuh Kinanthi Serat Wedhatama bagi generasi remaja muslim era kini.
- e. BAB V penutup meliputi; kesimpulan dan saran.

**3. Bagian Akhir**

Bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.