

Peran dan Strategi Mahasiswa dalam Menghadapi Era Society 5.0

Rachel Nathania Nugroho, Aji Prasetya Wibawa*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: aji.prasetya.ft@um.ac.id

Paper received: 06-08-2022; revised: 15-08-2022; accepted: 29-08-2022

Abstract

Technology has developed so rapidly that a new society has emerged, namely Society 5.0 or Society 5.0. Society 5.0 is the development of Society 4.0 which uses humans as its main component. The emergence of the Era of Society 5.0, made a new influence on higher education. In Higher Education, students are taught and trained through organizations, existing courses, etc. to have creative, innovative, critical mindset so that students can adjust to the changes that exist, namely Era Society 5.0. The purpose of this research is to find out the roles and strategies of students in dealing with Era Society 5.0. The author uses descriptive methods and literature in this study, by exposing the problem from the author's point of view and the viewpoint of the experts. So, the result is that students can encourage change in a more positive direction because they have a role as Change Agent, Social Control, *Iron Stock* and Moral Force.

Keywords: society; student; *agent of change*

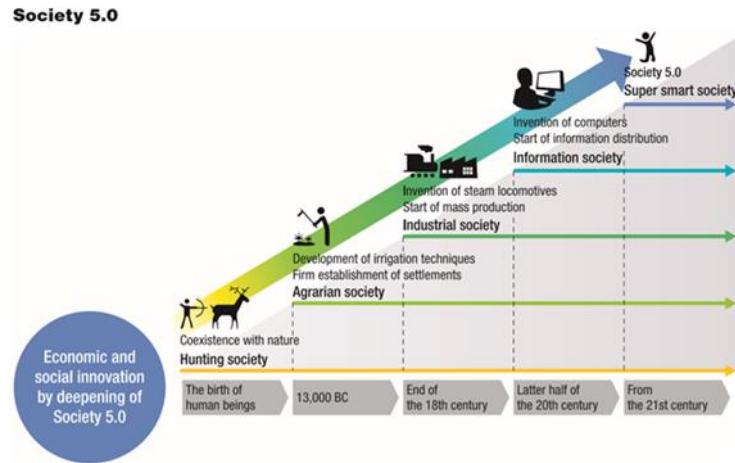
Abstrak

Teknologi telah berkembang dengan sangat pesat sehingga muncul society baru yaitu Society 5.0 atau Masyarakat 5.0. Society 5.0 adalah perkembangan dari Masyarakat 4.0 yang menggunakan manusia sebagai komponen utamanya. Munculnya Era Masyarakat 5.0, membuat pengaruh baru terhadap perguruan tinggi. Di dalam Perguruan Tinggi, Mahasiswa di ajarkan dan di latih melalui organisasi, mata kuliah yang ada, dll untuk memiliki pola pikir yang inovatif, kreatif dan kritis sehingga mahasiswa dapat menyesuaikan dengan perubahan yang ada yaitu Era Society 5.0. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran dan strategi mahasiswa dalam menghadapi Era Society 5.0. Penulis menggunakan metode deskriptif dan kepustakaan dalam penelitian ini, dengan cara pemaparan masalah dari sudut pandang penulis maupun sudut pandang para ahli. Sehingga hasilnya adalah mahasiswa mampu mendorong perubahan ke arah yang lebih positif karena memiliki peran sebagai *Change Agent*, *Social Control*, *Iron Stock* dan *Moral Force*.

Kata kunci: society; mahasiswa; *agent of change*

1. Pendahuluan

Di Era Modern ini, kemajuan teknologi sudah berkembang pesat dan cepat. Dengan adanya perkembangan zaman yang telah terjadi itu, masyarakat juga telah memasuki Era Society 5.0. Masyarakat 5.0 merupakan perkembangan dari masyarakat era berburu dan meramu hingga Masyarakat 4.0. Masyarakat 5.0 hampir mirip dengan Masyarakat 4.0. Perbedaannya terletak pada komponen utamanya. Pada Society 4.0 komponen utamanya adalah Artificial Intelligence (AI). Sedangkan Society 5.0, komponen utamanya adalah manusia.



Gambar 1. Ilustrasi perkembangan Society 1.0 hingga terkini

Gambaran tentang Masyarakat 5.0 mula-mula diumumkan oleh negeri matahari terbit. Saat tahun 2019, Jepang mulai mengenalkan konsep Masyarakat 5.0. Pada waktu itu, masalah yang dimiliki Jepang adalah terjadi persaingan secara internasional, adanya kesenjangan sosial dan setiap tahun terjadi penurunan populasi secara signifikan di Jepang. Oleh karena itu, pemerintah Jepang membuat berbagai macam robot sebagai solusinya yang bisa membantu menyelesaikan permasalahan manusia. Dikutip dari *Cabinet Office*, definisi Masyarakat 5.0 menurut Jepang yakni *“A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space.”* Atau dalam terjemahannya memiliki arti sebagai *“Masyarakat yang berpusat pada manusia dengan menyeimbangkan kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial dengan sistem yang sangat mengintegrasikan dunia maya dan ruang fisik.”*



Gambar 2. Ilustrasi penerapan salah satu teknologi Masyarakat 5.0 di Jepang

Masyarakat 5.0 memiliki pengertian yakni rancangan tentang masyarakat yang memudahkan kebutuhan masyarakat karena terbantu dengan adanya teknologi yang modern. Teknologi tersebut antara lain *AI (Artificial Intelligence)*, *IoT (Internet of Things)*, *robotic* dan *Big Data*. Dengan adanya teknologi tersebut, permasalahan yang dialami oleh masyarakat dapat terbantu sehingga dapat memudahkan kehidupan masyarakat. Meskipun menggunakan

teknologi modern, peran manusia tetap dibutuhkan sebagai komponen utama dalam *Society 5.0*. Generasi muda khususnya mahasiswa mempunyai peran penting dalam menyongsong dan menyambut Era Masyarakat 5.0 ini.

Mahasiswa semuanya potensi sebagai kekuatan penggerak perubahan positif dalam masyarakat, karena mereka merupakan generasi muda yang terdidik dan memiliki akses ke pengetahuan dan informasi yang lebih luas. Mahasiswa juga memiliki energi dan semangat yang kuat untuk mendorong perubahan ke arah yang lebih positif. Mahasiswa dapat menjadi salah satu pelaku dalam perubahan terutama dalam Masa *Society 5.0*. Salah satunya dengan cara menghasilkan inovasi dalam perkembangan teknologi Masa *Society 5.0*. Melalui penulisan artikel ini, diharapkan mahasiswa bisa menyadari perannya dan bisa membawa perubahan yang lebih baik.

2. Metode

Jenis penelitian dalam artikel ini yakni penelitian kualitatif. Sedangkan metode penelitian ini memakai metode kepustakaan/*library research*. Informasi didapatkan dengan cara menggali informasi sebanyak banyaknya dari pendapat para ahli, artikel ilmiah dan jurnal pada *google scholar* terkait dengan konsep maupun teori yang relevan. Selain itu, artikel ini menggunakan metode deskriptif yang memiliki tujuan dalam memberikan informasi tentang bagaimana peran serta strategi mahasiswa dalam menghadapi Masa Masyarakat 5.0. Metode deskriptif adalah metode yang memberi gambaran dari fenomena yang menjadi objek dalam sebuah penelitian. Penulis akan mendeskripsikan objek dalam penelitian ini, dengan dibantu oleh sudut pandang para ahli. Hasil dari penelitian ini berupa jawaban terhadap topik atau masalah yang sedang diuraikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Menurut Wikipedia, "Mahasiswa adalah sebutan atau panggilan yang diberikan kepada seseorang yang belajar pendidikan tinggi di lembaga perguruan tinggi yang terdiri dari sekolah tinggi, akademi, institut, politeknik, dan yang paling umum adalah universitas." Dalam arti lain, mahasiswa adalah pelajar yang memiliki pemikiran yang kritis dalam menghadapi suatu masalah atau persoalan yang sedang terjadi. Sikap kritis tersebut di ajarkan dalam perguruan tinggi melalui kegiatan seminar, organisasi, dan lain lain. Selain itu, melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat memunculkan pemikiran kreatif, inovatif, dll. Mahasiswa dapat membuat inovasi atau ide baru yang mampu membawa masyarakat untuk semakin mengenal Era *Society 5.0*. Maka dari itu, masyarakat dapat semakin siap dengan adanya perubahan nantinya maupun bisa menggunakan teknologi modern yang ada.

Mahasiswa memiliki peran penting dalam menentukan suatu perubahan. Hal tersebut dibuktikan dengan perannya sebagai *Change Agent*, *Iron Stock*, *Social Control* dan *Moral Force*.

3.1. Change Agent

Change Agent merupakan sekumpulan orang atau kelompok maupun individu yang mempunyai kesadaran untuk melaksanakan suatu transformasi era ke arah yang lebih positif. Dalam konteks era *Society 5.0*, Mahasiswa di tuntut untuk dapat menjadi *Change Agent* atau Agen dari Perubahan.

Peran seorang pelajar di universitas maupun institute sebagai *Change Agent* dalam era Masyarakat 5.0 memiliki arti yang sangat penting, mengingat era ini ditandai dengan adanya

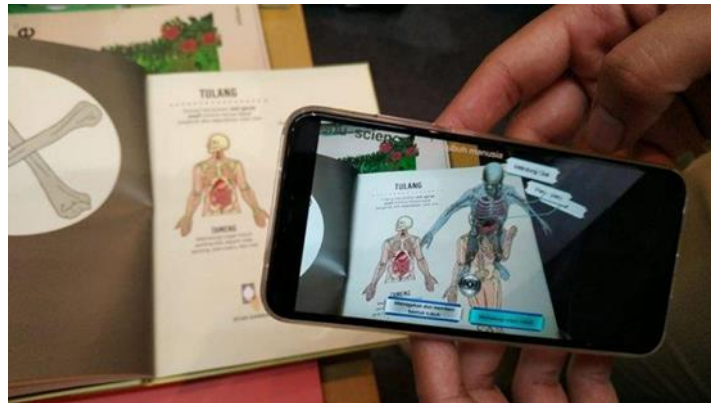
teknologi digital dalam semua aspek kehidupan. Masa *Society 5.0* menitikberatkan manusia sebagai pusat dari perkembangan teknologi, dan menekankan pada pentingnya interaksi antara teknologi serta manusia dalam membangun masyarakat yang sadar akan pentingnya teknologi.

3.2. Iron Stock

Peranan mahasiswa sebagai *iron stock* dapat diartikan sebagai kemampuan mereka untuk menjadi tulang punggung atau penyangga dalam membangun dan memajukan masyarakat. Mahasiswa adalah aset atau generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat tangguh, inovatif, memiliki akhlak mulia. Sehingga, dapat menggantikan generasi – generasi sebelumnya. Dalam perguruan tinggi, mahasiswa diperkaya dengan ilmu atau pengetahuan yang diberikan untuk dimanfaatkan dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Tujuannya supaya ilmu dan pengetahuan yang diberikan dapat menjadi cikal bakal inovasi baru. Menurut Sumantri (2022), Mahasiswa diharapkan dapat menjadi manusia tangguh dalam menghadapi berbagai problematika atau masalah pendidikan dan tantangan di Era *Society 5.0*.

3.3. Control Social

Peran mahasiswa sebagai *control sosial* dapat diartikan sebagai kemampuan mereka untuk mengontrol atau mempengaruhi perilaku sosial dalam masyarakat. “Peran ini terlihat ketika terjadinya suatu hal yang ganjil atau simpang siur di perguruan tinggi ataupun di masyarakat (Cahyono, 2019)”. Dalam hal ini, mahasiswa harus peka dan kritis terhadap permasalahan apa yang sedang terjadi di masyarakat. Dalam Era *Society 5.0*, *Control Sosial* dapat diwujudkan dengan membuat sistem atau teknologi edukasi berbasis *Augmented Reality* yang bertujuan untuk memudahkan *audience* dalam memahami suatu topik yang sedang di bahas.



Gambar 3. Ilustrasi penerapan Augmented Reality

3.4. Moral Force

Moral Force memiliki arti bahwa setiap mahasiswa memiliki kecerdasan intelektual dan memiliki nilai moral yang menjadi suri tauladan bagi orang lain. Dalam peran ini, mahasiswa dituntut untuk memiliki peran yang baik, karena mahasiswa akan menjadi teladan bagi masyarakat maupun bagi generasi yang akan datang.

Melalui keempat peran tersebut, mahasiswa perlu bersiap diri dalam menghadapi Era *Society 5.0*. Setiap mahasiswa perlu memiliki pemahama, pengetahuan, soft skill tentang cara

mengembangkan *Society 5.0*, cara menerapkan *Society 5.0*, dll. Skill dapat dilatih dengan memaksimalkan kegiatan di perguruan tinggi maupun organisasi, baik akademik maupun non akademik. Soft skill tersebut akan memberikan peluang baru bagi mahasiswa. Selain itu, soft skill juga akan membentuk kemampuan baru yang berguna sebagai bekal dalam mempersiapkan diri mahasiswa menjadi calon pemimpin bangsa dalam masa *Society 5.0* kedepan.

4. Simpulan

Dalam penelitian ini menjelaskan peran serta strategi mahasiswa dalam menghadapi Era *Society 5.0*. Dalam era ini, akan lebih memfokuskan pada *Human-Center* yang berbasis pada teknologi modern. Mahasiswa dituntut untuk memiliki sikap kritis, inovatif, kreatif, dll. Mahasiswa mempunyai kapasitas yaitu menjadi *Change Agent* (Agen Perubahan), *Control of Social* (Kontrol Sosial), *Moral Force* (Suri Tauladan), *Iron Stock* (Generasi penerus bangsa yang tangguh). Para generasi muda inilah yang nantinya akan membuat ciptaan – ciptaan teknologi baru yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat. Contohnya seperti sistem *self-driving* untuk membantu orang – orang dengan kebutuhan khusus, sistem pendeteksi bencana alam sejak dini, teknologi *smart farming*, data meteorologi, teknologi *smart home*, robot pelayan di restoran, *Face Recognition*, dll.

Daftar Rujukan

- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran dan strategi perguruan tinggi dalam menghadapi era Society 5.0. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 3(1), 1-7.
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran pendidikan berbasis higher order thinking skills (hots) pada tingkat sekolah menengah pertama di era society 5.0 sebagai penentu kemajuan bangsa indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 7(2), 137-141.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- al-Fikri, H. M. (2021, October). Peluang dan tantangan perguruan tinggi menghadapi revolusi digital di era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 350-355).
- Damayanti, E. M., Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2023, January). Peran Mahasiswa dalam Menghadapi Pendidikan di Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 113-120).
- Wibawanto, H., Roemintoyo, R., & Rejekiningsih, T. (2021). Indonesian Vocational High School Readiness Toward Society 5.0. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(1), 24-32.
- Carayannis, E. G., & Morawska-Jancelewicz, J. (2022). The futures of Europe: Society 5.0 and Industry 5.0 as driving forces of future universities. *Journal of the Knowledge Economy*, 1-27.
- Pratama, R. A., Saputra, M. A., Pratiwi, I. M., & Lestari, N. I. (2022, January). Student Teachers's Readiness to Face Society 5.0 Challenges: Are They Ready to Teach with Competencies Needed? In *Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)* (pp. 470-476). Atlantis Press.
- Sampoerno, S., & Herwandito, S. (2021, February). Millennial in facing Society 5.0: Expectations and anxiety of millennial generation towards Society 5.0. In *Proceedings of the 1st ICA Regional Conference, ICA 2019, October 16-17, 2019, Bali, Indonesia*.
- Falaq, Y. (2020). Education of citizenship in higher education as A fortress of nation characters in facing era society 5.0. *Journal of Educational Sciences*, 4(4), 802.