

Society 5.0: New Technology Challenges For The Younger Generation

Hidayatul Hayat, Aji Prasetya Wibawa*, Prananda Anugrah

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

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

Paper received: 02-02-2022; revised: 08-01-2022; accepted: 16-02-2022

Abstract

Society 5.0 is a future society with the integration of technology in every aspect of daily life. It is important to realize that technology is a tool and not an end. However, this younger generation will face challenges in adapting to the new technology. Even though this generation is more adept at these technologies, they may find it difficult to discern the impact of technology on social interaction. To overcome this challenge, young people must develop critical thinking abilities and skills and engage in discussions with others about new technologies. In addition, society must give priority to education and provide superior resources to help individuals develop the skills necessary to succeed in a highly technologically advanced world. Ultimately, the challenge for young people towards Society 5.0 is to find ways to balance the benefits of technology with their needs. In doing so, they can create a future where technology and society work together to create an increasingly better life.

Keywords: young generation; society 5.0; fourth industry; challenge

Abstrak

Society 5.0 adalah kehidupan masyarakat masa depan dengan integrasi teknologi dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari. Penting untuk menyadari bahwa teknologi adalah alat dan bukan tujuan. Namun, generasi muda ini akan menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan teknologi yang baru. Meskipun generasi ini lebih cakap dalam teknologi ini, mereka mungkin merasa kesulitan dalam membedakan dampak teknologi terhadap interaksi sosial. Untuk mengatasi tantangan ini, generasi muda harus mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikir kritis serta terlibat dalam diskusi dengan orang lain mengenai teknologi yang baru. Selain itu, masyarakat secara keseluruhan harus memberikan prioritas pada pendidikan dan menyediakan sumber daya yang unggul untuk membantu individu mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia yang sangat maju secara teknologi. Pada akhirnya, tantangan bagi generasi muda terhadap Society 5.0 adalah menemukan cara untuk menyeimbangkan manfaat teknologi dengan kebutuhannya. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan masa depan di mana teknologi dan masyarakat bekerja sama untuk menciptakan kehidupan yang semakin baik.

Kata kunci: generasi muda; society 5.0; industri keempat; tantangan

1. Pendahuluan

Generasi muda sering juga disebut generasi Z yang mana menurut Cilliers (2017) mengatakan bahwa generasi Z dimulai dari kelahiran 1995. Sementara itu generasi adalah sekumpulan individu yang mana setiap individu memiliki tahun lahir, tempat tinggal, usia, pengalaman sejarah kehidupan yang sama (Kupperschmidt, 2000).

Evolusi besar masyarakat yang pernah ada selalu terjadi setelah krisis besar (Pereira, Tânia dan Charrua, 2019). Seperti, covid 19 yang mempengaruhi kawasan industri dan hubungan sosial (Da Silva et al, 2021). Munculnya ide society 5.0 berasal dari Jepang yang muncul karena sekitar 40% penduduknya berusia 65 tahun (Pereira, Tânia dan Charrua, 2019). Society 5.0 ini diiringi dengan inovasi-inovasi revolusi industri keempat, pemerintah Jepang mengusulkan agar kita mengembangkan inovasi dalam revolusi industri keempat, seperti teknologi IoT, kecerdasan buatan, robotika, big data, dan ekonomi Bersama (Frost dan Bauer,

2018). Smart City dan Society 5.0 saling melengkapi, karena memiliki tujuan peningkatan teknologi yang berfokus pada kualitas hidup manusia (Prasetyo dan Arman, 2017)

Generasi muda akan menghadapi tantangan society 5.0 dengan teknologi yang terus berkembang dengan sangat cepat serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Perkembangan yang mana, teknologi ini dapat berdampak signifikan pada kehidupan manusia (Marsanda & Triani, 2021). Kompleksitas dan tantangan manajemen dalam industry, benar-benar perlu dipecahkan dan dapat ditawarkan untuk memanfaatkan peluang potensial yang dikembangkan oleh revolusi industri keempat dan dalam produksi cerdas (Thames & Schaefer, 2016). Tantangan karena perkembangan teknologi, dunia menghadapi tantangan global seperti pemanasan global, kelangkaan sumber daya alam, terorisme dan kesenjangan ekonomi (Shiroishi, 2018). Contoh teknologi seperti komunikasi, robotic, dan kecerdasan buatan dapat menyebabkan kesenjangan digital sehingga kelompok masyarakat yang miskin dan beberapa elemen masyarakat lainnya tidak terlindungi (Wisskirchen et al., 2017).

Tujuan mengkaji tantangan yang dihadapi oleh generasi muda dalam Society 5.0 adalah untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana mempersiapkan generasi masa depan dengan lebih baik untuk society yang digerakkan oleh teknologi, memastikan bahwa manfaat teknologi dapat diakses oleh semua orang dan mampu berpikir kritis.

2. Metode

2.1. Metode Penelitian

Metode kualitatif adalah metode yang dipakai dalam penelitian karena penelitian kualitatif lebih fokus pada pemahaman dan penggalian makna dari fenomena sosial yang kompleks. Metode kualitatif juga menggunakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan makna dan pengalaman manusia dalam konteks sosial yang kompleks. Metode ini melibatkan pengumpulan dan analisis data yang bersifat deskriptif, seperti wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumen-dokumen.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dengan teknik penelitian observasi. Teknik penelitian observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian, yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat perilaku atau kegiatan manusia secara langsung. Teknik ini dapat dilakukan dengan atau tanpa intervensi peneliti. Dalam observasi terbuka, peneliti hanya mengamati dan mencatat perilaku atau kegiatan manusia yang terjadi secara alami, sedangkan dalam observasi terarah, peneliti mengarahkan atau meminta subjek untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas tertentu untuk kemudian diamati dan dicatat.

Pengumpulan data dengan melakukan observasi pada generasi muda dalam aktivitas sehari-hari mereka bersama teknologi dan perilaku sosial lainnya. Dalam hal ini, peneliti akan secara langsung mengamati perilaku dan kegiatan generasi muda dalam konteks sosial yang kompleks, seperti penggunaan gadget atau media sosial, serta interaksi sosial dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan mendalam mengenai cara generasi muda berinteraksi dengan teknologi dan bagaimana penggunaan teknologi dapat mempengaruhi perilaku sosial mereka.

2.3. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini, metode analisis data dilakukan dengan metode analisis tema yaitu mengidentifikasi tema-tema tertentu yang muncul dalam data yang dikumpulkan. Hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara mendalam dan dikaitkan dengan teori-teori yang ada. Dalam artikel, hasil penelitian dapat dijabarkan dengan narasi yang detail dan menggambarkan pengalaman generasi muda dalam menghadapi perubahan teknologi di Society 5.0.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa, generasi muda kebanyakan merasa senang karena teknologi memudahkan mereka dalam melakukan kegiatan sehari-hari, seperti berkomunikasi, belajar, dan bekerja. Teknologi memungkinkan mereka untuk terhubung dengan orang lain secara mudah dan cepat melalui aplikasi pesan instan atau media sosial, mengakses sumber informasi secara luas dan mudah melalui internet, serta menjalankan pekerjaan dengan lebih efektif melalui penggunaan perangkat lunak atau aplikasi yang tepat. Dalam hal ini, teknologi memainkan peran penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan efisiensi aktivitas generasi muda, sehingga mereka dapat menghabiskan waktu dengan lebih produktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, generasi muda juga terkena dampak negatif dari teknologi. Dampak negatif seperti adanya risiko kecanduan media sosial dan game online yang dapat mengganggu keseimbangan hidup dan kesehatan mental mereka. Selain itu, tekanan sosial untuk terus terhubung dengan orang lain melalui media sosial dan teknologi lainnya juga dapat memberikan beban tambahan yang tidak diinginkan. Hal-hal seperti ini menyebabkan generasi muda masih belum menentukan sikap yang teguh dalam merespon perkembangan teknologi pada masyarakat saat ini, terutama dalam kaitannya dengan konsep Society 5.0.

Penelitian ini menghasilkan analisis yaitu menunjukkan dengan adanya perubahan teknologi mampu mempengaruhi cara belajar dan bekerja generasi muda. Generasi muda lebih bergantung dengan teknologi untuk belajar dan bekerja, dan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi.

Media sosial bermanfaat untuk memperluas pertemanan tetapi juga memberikan peluang kejahatan (Wilga, Nunung dan Meilanny, 2016). Sedangkan kecanduan game online, berpengaruh terhadap kehidupan sosial seperti jarang bergaul dengan teman sebaya dan keluarga (Marsanda dan Triani, 2021). Dan teknologi membuat generasi muda menjadi lebih mudah terganggu dan kehilangan fokus.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan teknologi dalam Society 5.0 memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan generasi muda. Maka dari itu, orang tua dan pihak terkait memiliki peran penting untuk memberikan bimbingan dan pengawasan dalam penggunaan teknologi, serta untuk mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan baru yang diperlukan untuk menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Daftar Rujukan

- Kupperschmidt, B.R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. *Health eCare Manager*, 19(1), 65-76.
- Pereira, A.G., Lima, T.M. and Charrua-Santos, F. (2019) "Society 5.0 as a result of the technological evolution: Historical approach," *Advances in Intelligent Systems and Computing*, pp. 700-705.

- Silva, J., Charrua Santos, F., Franco, M., Santos, K., Garcez, A., Moreira, J., & Silva, R. (11 2021). The needs of the future society 5.0: A CHALLENGE. 6290–6295.
- Frost, L., & Bauer, M. (11 2018). European trends in standardization for smart cities and Society 5.0. *NEC Technical Journal*, 13, 58–63.
- Prasetyo, Y. A., & Arman, A. A. (2017). Group management system design for supporting society 5.0 in smart society platform. 2017 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI), 398–404.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Thames, L., & Schaefer, D. (2016). Software-defined Cloud Manufacturing for Industry keempat. *Procedia CIRP*, 52, 12–17.
- Shiroishi, Y., Uchiyama, K., & Suzuki, N. (2018). Society 5.0: For Human Security and Well-Being. *Computer*, 51(07), 91–95.
- Wisskirchen, G. (2017). Artificial Intelligence and Robotics and Their Impact on the Workplace." IBA Global, researchgate.net.
- Putri, W.S., Nurwati, N. and S., M.B. (2016) "Pengaruh media Sosial Terhadap perilaku remaja," *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).