Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi, 2(2), 2022, 67-72
ISSN: 2797-7196 (online)
DOI:10.17977/um068v2i22022p67-72

Kesiapan Masyarakat Indonesia Dalam Menyambut Society 5.0

Rasendriya Ahmada Maheswara, 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: 04-02-2022; revised: 10-01-2022; accepted: 17-02-2022

Abstract

A new way of life proposed by Shinzo Abe, in early 2019 at the World Economic Forum called Society 5.0. The introduction of this concept has made the lives of Japanese society more prosperous by utilizing technology while still focusing on the quality of human resources. Shinzo Abe hopes that other countries around the world will also adopt this concept, not just Japan. So, is Indonesia ready to welcome and implement the Society 5.0 concept? Therefore, this research intends to assess Indonesia's preparedness for embracing the Society 5.0 era, beside ethical and educational factors that have been studied by previous researchers. Using a qualitative method by applying library research, the research findings indicate that Indonesia is ready to embrace the Society 5.0 era. This readiness is based on four indicators, including access and use of technology, awareness of the impact of technology, collaboration and participation, and acceptance and adoption of innovation, all of which are interrelated and have an impact on readiness.

Keywords: community readiness, society 5.0 era

Abstrak

Tatanan kehidupan baru yang dicenangkan oleh Shino Abe, pada awal tahun 2019 dalam World Econommi Forum bernama Society 5.0. Terlahirnya konsep ini telah membuat kehidupan masyarakat Jepang menjadi lebih sejahtera, dengan memanfaatkan teknologi namun tetap berorientasi kepada kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Shinzo Abe mengharapkan negera di belahan dunia lain juga menerapkan konsep ini, tidak hanya Jepang saja. Lalu apakah Indonesia sendiri sudah siap untuk menyambut dan menerapkan konsep Society 5.0 itu sendiri? sehingga penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi kesiapan Indonesia dalam menghadapi era Society 5.0 selain dari faktor etika dan edukasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Menggunakan metode kualitatif dengan mengaplikasikan metode penelitian kepustakaan *(library research)*. Setelah melalui proses pengkajian, hasil penelitian menunjukan bahwa Indonesia termasuk siap dalam menyambut era Society 5.0. Kesiapan tersebut dilihat berdasarkan 4 indikator, antara lain; akses dan penggunaan teknologi, kesadaran akan dampak teknologi, kolaborasi dan partisipasi, dan penerimaan dan adopsi inovasi yang saling berkaitan dan berpengaruh pada kesiapan.

Kata kunci: kesiapan masyarakat, era society 5.0

1. Pendahuluan

Kesiapan merupakan bekal bagi seseorang yang hendak melakukan suatu aktifitas atau pekerjaan dengan sebaik mungkin. Kesiapan suatu negara tercermin dari kualitas sumber daya manusia yang terwujud atas integrasi dari tiga bidang atau ranah. (Zebua, 2021) mengatakan bahwa sumber daya manusia terdiri atas integrasi dari wawasan, keahlian dan cara bertindak. Oleh karena itu, dengan sumber daya manusia yang unggul, artinya bangsa tersebut memiliki kesiapan untuk menyambut dan menanggapi suatu perkembangan atau bahkan sebuah tananan kehidupan yang baru.

Sebuah tatanan kehidupan baru yang digagaskan oleh Shinzo Abe, perdana menteri Jepang, pada awal tahun 2019 dalam World Econommi Forum di Davos Swiss bernama Society 5.0. Menurut Abe, jika era sebelumya berkonsentrasi pada kecerdasan buatan, maka pada

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Society 5.0, lebih berorientasi pada manusia. Masyarakat Society 5.0 merupakan pengembangan dari Industri 4.0 yang berpusat pada manusia (Onday 2019).

Setiap orang pasti menginginkan kehidupan yang nyaman dan konsisten. Kehidupan masyarakat yang lebih nyaman dan berkelanjutan merupakan harapan dibuatnya konsep Society 5.0 (Nastiti,dkk., 2022). Jika revolusi Industri 4.0 memprioritaskan pengembangan teknologi digital untuk mendongkrak efisiensi produksi dengan cakupan skala besar, maka pada Society 5.0 penggunaan digital digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sosial seperti kesenjangan ekonomi, masalah kesehatan, dan lingkungan hidup. Pada intinya era Society 5.0 dapat mengurangi permasalahan sosial yang ada sehingga kehidupan masyarakat menjadi lebih nyaman dan berkelanjutan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Bimantoro, dkk., 2021) yang mengaplikasikan metode penelitian kualitatif telah mengkaji tentang rintangan dan kesanggupan masyarakat saat ini berdasarkan etikanya. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Nastiti, dkk., 2022) mengkaji soal kelayakan Indonesia jika dilhat dari segi pendidikannya dan agar dapat mengetahui urgensi keberadaan teknologi era Society 5.0 pada ranah edukasi.

Namun, apakah ada hal lain yang mempengaruhi kesiapan masyarakat dalam menyongsong era Society 5.0? Oleh karena itu, peneliti perlu mengevaluasi kesiapan masyarakat Indonesia melalui pencarian dan mempelajari hal-hal selain etika dan pendidikan. Adapun indikator yang akan peneliti gunakan, seperti akses dan penggunaan teknologi, kesadaran akan dampak teknologi, kolaborasi dan partisipasi, dan penerimaan dan adopsi inovasi.

2. Metode

Dengan mengaplikasikan metode penelitian kepustakaan *(library research)*, diharapkan dapat memudahkan proses pemahaman terhadap suatu fakta/fenomena. Metode penelitian kualitatif ini memiliki desain yang komprehensif dan mudah dipahami oleh kalangan peneliti dan akademisi (Adlini, dkk., 2022). Lebih lanjut lagi, peneliti ingin menemukan hipotesis baru maupun jawaban atas pertanyaan dari penelitian yang perlu dijawab. Menurut (Hennink, Hutter & Bailey, 2020; Sarmanu, 2017) Dengan penelitian kualitatif, fakta/fenomena menjadi lebih mudah dipahami dan hipotesis baru dapat dihasilkan.

Prosedur yang bisa dilakukan dengan metode penelitian kepustakaan *(library research)* dapat dimulai dari, 1) Mencari ide mengenai topik penelitian, 2) Menelusuri pengetahuan yang sesuai dengan topik penelitian, 3) Memperkaya sumber informasi untuk menunjang proses penelitian, dan 4) Membuat catatan dan memahami penelitian (Ramanda, Akbar, and Wirasti 2019).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Indikator Kesiapan

3.1.1. Akses dan Penggunaan Teknologi

Indikator ini dapat diukur dengan memperhatikan jumlah orang yang memiliki akses ke perangkat digital dan jaringan internet, serta tingkat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Mengacu pada laporan dari We Are Social & Hootsuite yang dirilis pada awal tahun

2022, total pengguna internet di Indonesia pada Januari 2022 mencapai 160 juta penduduk atau kurang lebih 58% dari keseluruhan populasi Indonesia. Selain itu, laporan tersebut juga mencatat bahwa 98% masyarakat Indonesia memilih perangkat seperti smartphone dan tablet untuk mengakses internet.

3.1.2. Kesadaran Akan Dampak Teknologi

Indikator ini dapat dilihat dari tingkat kesadaran masyarakat akan isu-isu teknologi dan kesiapan mereka untuk mengatasi masalah sosial melalui teknologi. Sebagai contoh, program pendidikan dapat menggunakan teknologi untuk memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seperti pemanfaatan *AI, IoT* dan *AR* dalam dunia pendidikan.

Intelligent Tutoring Systems (ITS) adalah contoh penerapan Artificial Intelligence dalam pendidikan yang membantu siswa belajar dengan lebih efektif. ITS menyediakan tutorial untuk setiap siswa, sesuai mata pelajarannya, mengandalkan pengetahuan ahli tentang subjek dan tentang pedagogi, dan sebagai respons. Ketika siswa berhasil, sistem secara otomatis menyesuaikan tingkat kesulitan dan memberikan bimbingan, semua bertujuan untuk memastikan bahwa siswa mampu belajar topik yang diberikan secara efektif (Cumming 1998) .

Kemudian ada *Augmented Reality (AR)*. Menurut (O'Shea 2011) kemampuan untuk melapisi grafik komputer ke dunia nyata biasa disebut dengan *Augmented Reality (AR).* Penerapan *Augmented Reality (AR)* telah banyak digunakan ke dalam berbagai bidang, seperti manufaktur (Caudell, 1992) dan visualisasi medis (Bajura, 1992).

3.1.3. Kolaborasi dan Partisipasi

Kesiapan masyarakat juga dapat dilihat dari tingkat partisipasi mereka dalam pengembangan teknologi dan kolaborasi antara masyarakat dan pihak lain seperti perusahaan dan pemerintah dalam mengembangkan inovasi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat. Beberapa contoh kolaborasi antara perusahaan dan pemerintah dalam mengembangkan inovasi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat di Indonesia:

3.1.3.1. Penerapan Teknologi E-Ticketing oleh PT KAI dan Kemenhub

PT KAI berkolaborasi dengan Kementerian Perhubungan (Kemenhub) untuk menerapkan teknologi E-Ticketing pada transportasi kereta api. E-Ticketing memudahkan masyarakat untuk membeli tiket kereta api secara online dan mengurangi penumpukan di loket tiket. Selain itu, teknologi ini juga mempermudah proses verifikasi tiket dan dapat membantu meningkatkan pengawasan keamanan dan ketertiban di stasiun.

3.1.3.2. Program 100 Smart City oleh Telkom Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika

Telkom Indonesia berkolaborasi bersama Kementerian Komunikasi & Informatika untuk mengembangkan program tersebut seluruh Indonesia. Sebagai bentuk utilisasi teknologi informasi dan komunikasi demi menaikkan kepuasan hidup masyarakat. Telkom Indonesia menyediakan infrastruktur teknologi, sedangkan Kementerian Komunikasi dan Informatika

menyediakan regulasi dan kebijakan untuk memfasilitasi pengembangan Smart City di Indonesia.

3.1.3.3. Program Gerakan Indonesia Menuju 100 Smart Digital City oleh Huawei dan Pemerintah Kota Makassar

Huawei bekerja sama dengan Pemerintah Kota Makassar untuk mengembangkan program Gerakan Indonesia Menuju 100 Smart Digital City di Kota Makassar. Program ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Huawei menyediakan infrastruktur teknologi dan solusi Smart City, sedangkan Pemerintah Kota Makassar menyediakan regulasi dan kebijakan untuk mendukung pengembangan Smart City di Kota Makassar.

Dari contoh di atas, dapat diketahui bahwa kolaborasi antara perusahaan dan pemerintah dapat membantu mengembangkan inovasi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat di Indonesia. Melalui kerja sama ini, perusahaan dapat menyediakan infrastruktur teknologi dan solusi, sedangkan pemerintah dapat menyediakan regulasi dan kebijakan untuk mendukung pengembangan teknologi yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi masyarakat.

3.1.4. Penerimaan dan Adopsi Inovasi

Tingkat penerimaan dan adopsi inovasi teknologi oleh masyarakat juga dapat menjadi indikator kesiapan dalam menyambut era Society 5.0. Masyarakat yang siap menyambut era Society 5.0 akan lebih mudah menerima dan mengadopsi teknologi baru untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Berbagai faktor dapat memengaruhi penerimaan teknologi, dan salah satu di antaranya adalah faktor budaya. Budaya memegang peranan yang penting karena setiap individu menginternalisasi budaya yang berbeda-beda, dan ketika individu tersebut berkumpul, mereka membentuk suatu dimensi budaya yang khas dan karenanya membentuk karakteristik budaya pada kelompok atau lingkungan tertentu (Sari and Sorongan 2020). Beberapa bukti penerimaan dan adopsi inovasi masyarakat Indonesia terhadap inovasi teknologi:

3.1.4.1. Penggunaan Aplikasi Dompet Digital

Penggunaan aplikasi dompet digital seperti GoPay, OVO, dan Dana semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia. Sesuai dengan informasi dari Kementerian Komunikasi & Informatika tahun 2021, total transaksi non-tunai melalui aplikasi dompet digital mencapai 4,5 miliar transaksi.

3.1.4.2. Penggunaan E-Commerce

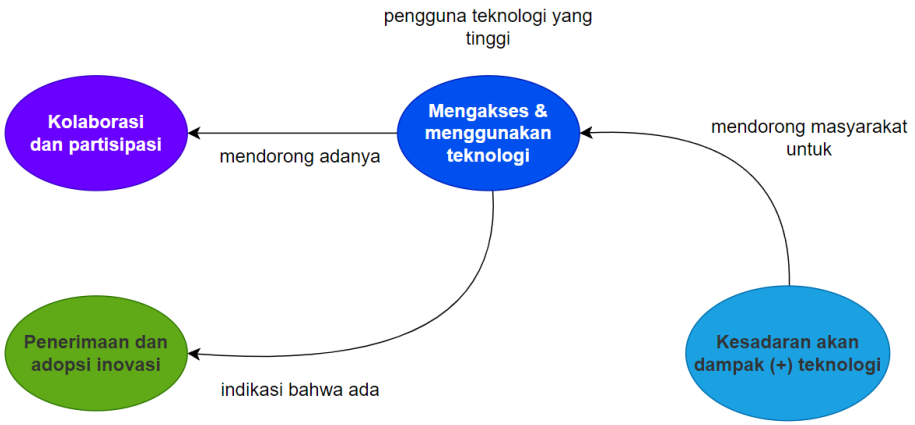
Penggunaan e-commerce semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Kementerian Perdagangan pada tahun 2021, jumlah transaksi perdagangan elektronik (e-commerce) di Indonesia mencapai 300 triliun pada tahun 2020. Disamping itu, pandemi COVID-19 turut mendorong peningkatan pengguna e-commerce di Indonesia karena masyarakat memilih belanja secara online untuk menghindari kerumunan di pusat perbelanjaan.

3.1.4.3. Penggunaan Transportasi Online

Penggunaan transportasi online seperti Gojek dan Grab semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia. Menurut data dari Kementerian Perhubungan pada tahun 2021, jumlah transaksi layanan transportasi online mencapai 437,9 juta transaksi pada semester pertama tahun 2021.

3.1.5. Hubungan antar indikator

Peneliti menemukan adanya hubungan antar indikator. Sebagai contoh, jika masyarakat telah sadar bahwa hadirnya teknologi dapat memudahkan kehidupan sosial mereka, maka tentu saja penggunaan teknologi akan semakin mmeningkat. Meningkatnya kesadaran masyarakat akan dampak positif teknologi akan memotivasi mereka untuk mengakses dan menggunakan teknologi. Meningkatnya penggunaan teknologi berarti bahwa masyarakat telah mengadopsi dan menerima inovasi teknologi yang ada. Ketika jumlah pengguna teknologi semakin banyak, hal tersebut akan mempengaruhi pengambilan keputusan antara perusahaan dan pemerintah untuk berkolaborasi dalam rangka mengembangkan inovasi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.



Gambar 1. Indikator yang saling mempengaruhi.

4. Simpulan

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa selain faktor etika dan pendidikan, terdapat hal lain yang dapat menentukan kepersiapan masyarakat Indonesia dalam menyambut era Society 5.0, yaitu 1) Akses dan penggunaan teknologi, 2) Kesadaran akan dampak teknologi, 3) Kolaborasi dan partisipasi, dan 4) Penerimaan dan adopsi inovasi. Dimana sebagian besar indikator tersebut telah banyak ditemui di Indonesia. Ini menandakan bahwa Indonesia sudah siap untuk menyambut era Society 5.0 dan memanfaatkan teknologi untuk mengelevasikan kesejahteraan hidup mereka.

Daftar Rujukan

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 974-980.

Bajura, M., Fuchs, H., & Ohbuchi, R. (1992). Merging virtual objects with the real world: Seeing ultrasound imagery within the patient. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, *26*(2), 203-210.

Billinghurst, M. (2002). Augmented reality in education. *New horizons for learning*, *12*(5), 1-5.

Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, *7*(1), 58-68.

Caudell, T., & Mizell, D. (1992). Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. 2, 659–669 vol. 2.

Cumming, Geof. (1998). *Artificial Intelligence in Education: An Exploration*. Vol. 14.

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.

O'Shea, Patrick M. (2011). "Augmented Reality in Education." *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 3(1):91–93.

Onday, O. (2019). Japan's society 5.0: Going beyond Industry 4.0. *Business and Economics Journal*, *10*(2), 1-6.

Ramanda, R., Akbar, Z., & Wirasti, R. M. K. (2019). Studi kepustakaan mengenai landasan teori body image bagi perkembangan remaja. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, *5*(2), 121-135.

Sari, D. R., & Sorongan, E. (2020). Adopsi dimensi budaya pada model penerimaan teknologi: studi literatur. *Prosiding Snitt Poltekba*, *4*, 101-105.

Zebua, Y. (2021). Kesiapan Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Ikip Gunungsitoli. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *4*(1), 216-220.