

BUDAYA DIGITAL DALAM TRANSFORMASI DIGITAL MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0

Ieke Wulan Ayu^{1*}, Zulkarnaen², Syarif Fitriyanto³

¹Universitas Samawa, Sumbawa Besar, Indonesia

Penulis Korespondensi: iekewulanayu002@gmail.com

Article Info	Abstrak
Article History <i>Received: 01 June 2022</i> <i>Revised: 15 June 2022</i> <i>Published: 30 June 2022</i>	Industri 4.0 merupakan era transformasi informasi yang merespon kebutuhan masyarakat melalui berbagi pengetahuan dan teknologi. Adaptasi perubahan berbasis data melahirkan tantangan dan kesiapan masyarakat dalam menghadapi era 5.0. Tujuan kegiatan adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya digital dalam transformasi digital menghadapi era society 5.0. Kegiatan dilakukan pada bulan Agustus 2021, menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan peserta dari berbagai kalangan mahasiswa, akademisi, dan umum menggunakan zoom meeting. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kehadiran teknologi informasi akhirnya telah mengubah kebudayaan di masyarakat Transformasi masyarakat digital mengaburkan perbedaan antara realitas dan virtualitas antara manusia, sehingga muncul sebagai fenomena baru seperti individualisasi, transparansi, kognifikasi (intelektualisasi lingkungan sekitar) menjadi tren yang menonjol dan menjadi ciri aspek budaya. Melalui sosialisasi literasi digital dapat meningkatkan pemahaman masyarakat dan adaptasi yang diikuti oleh budaya digital yang baik akan membawa perubahan yang baik terhadap lingkungan sosial.
Keywords <i>Transformasi Digital;</i> <i>Budaya Digital;</i> <i>Society 5.0;</i>	

PENDAHULUAN

Revolusi industri merupakan suatu perubahan besar di bidang teknologi yang menyebabkan perubahan di bidang lainnya. Revolusi industri pertama dimulai pada tahun 1750 ketika ditemukan mesin uap. Revolusi industri 2.0 dimulai ketika adanya pergantian penggunaan mesin uap ke mesin yang menggunakan tenaga listrik. Revolusi industri 3.0 dimulai ketika proses produksi sudah menggunakan mesin yang mampu bergerak dan dikontrol, mulai digunakannya robot sederhana, hingga penggunaan komputer, kemudian revolusi industri 4.0, merupakan era yang mempergunakan sistem ke bentuk digital dibantu dengan jaringan (Ayu *et al.*, 2020).

Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah era industri digital dimana seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara real time dimana saja kapan saja dengan pemanfaatan IT (teknologi informasi) berupa internet dan CPS, IoT dan IoS guna menghasilkan inovasi baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien (Mubyarto & Sohibien, 2020), dengan perubahan yang terbentuk, bertujuan untuk memungkinkan terjadinya interaksi dan hubungan antara manusia dan mesin dan antara mesin (Zengin *et al.*, 2021).

Indonesia saat ini memasuki era revolusi 4.0. Era revolusi industri 4.0 ini semakin sedikit aktivitas terikat secara fisik pada lokasi geografis. Sebab, semua kegiatan manusia berkonversi dari manual menuju digital (Sumartono & Huda, 2020). Budaya digital merupakan hasil dari revolusi industri 4.0 dan penggunaan teknologi dan internet oleh masyarakat untuk berinteraksi,

berperilaku, berpikir, dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Budaya digital merupakan prasyarat dalam melakukan transformasi digital karena penerapan budaya digital lebih kepada mengubah pola pikir (*mindset*) agar dapat beradaptasi dengan perkembangan digital. Perkembangan budaya digital sangat ditentukan oleh kemampuan dari masyarakat mengenai pengetahuan dan teknologi.

Era digital membentuk tatanan baru di mana manusia dan teknologi hidup berdampingan dan berkolaborasi. Proses digitalisasi mengharuskan setiap manusia untuk siap bertransformasi secara digital, dan pandemi Covid-19 menjadi eskalasi transformasi budaya digital dimasyarakat, membuat aktivitas keseharian masyarakat sangat tergantung dengan teknologi informasi. Pandemi covid-19 telah menjadi penanda utama terciptanya perubahan budaya dari konservatif menuju budaya digital dalam langgam masyarakat digital Indonesia. Kendati begitu, perubahan budaya digital yang terus menguat ini harus segera diantisipasi melalui program penguatan literasi digital. Pandemi Covid-19 mendorong sistem kerja jarak jauh, menggunakan konferensi video, dan meningkatkan kapasitas jaringan, sehingga belum dikategorikan sebagai proses transformasi digital (Gabryelczyk, 2020). Teknologi informasi telah mendorong terciptanya budaya digital yang lebih dinamis. Budaya digital telah mengubah budaya tradisional yang kemudian mendorong bentuk baru berekspreasi secara kreatif dan menawarkan persepektif baru untuk komunikasi antar budaya (Cvjetičanin, 2008)

Dunia digital menawarkan peluang dan manfaat besar bagi publik. Namun, memberikan tantangan terhadap segala bidang kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Society 5.0 merupakan konsep teknologi masyarakat yang berpusat pada manusia yang berkolaborasi dengan sistem teknologi untuk menyelesaikan masalah sosial yang terintegrasi dalam dunia maya dan dunia nyata. Konsep ini diprakarsai oleh Jepang dalam rangka refleksi terhadap revolusi teknologi yang semakin pesat sehingga lebih humanistik. Manusia tidak hanya menjadi objek teknologi, tetapi menjadi subjek pengendali dari kemajuan ilmu dan teknologi (*human centered society*), sehingga pada industri 4.0, masyarakat mencari, mengambil, dan menganalisis informasi atau data dengan layanan di dunia maya melalui internet. Perkembangan teknologi digital dapat berkontribusi terhadap kemajuan masyarakat sebuah bangsa dengan melahirkan masyarakat digital (*digital society*), dan sebagai penyeimbang dari kemajuan teknologi digital yang terjadi dalam beberapa dekade terakhir, Jepang mengeluarkan gagasan Society 5.0. Society 5.0 memprogram semua benda dan sistem terhubung di dunia maya dengan analisis kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan canggih untuk memberi *feedback* ke ruang fisik pada manusia (Rouf, 2019).

Era digital harus disikapi dengan serius, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya digital dalam transformasi digital menghadapi era society 5.0. Kegiatan bermanfaat untuk menyadarkan peserta kegiatan pentingnya budaya digital dalam menghadapi era society 5.0.

METODE

Kegiatan diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) Republik Indonesia, bersama dengan Siberkreasi, dan Universitas Samawa (UNSA) pada bulan Agustus 2021, dalam Webinar Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) 2021 secara daring melalui *platform Zoom Cloud Meeting* (Gambar 1). Peserta kegiatan terdiri dari berbagai peserta dari berbagai kalangan mahasiswa, akademisi, dan umum. Metode yang digunakan adalah: 1) ceramah menjelaskan tentang budaya digital; dan 2) diskusi interaktif yaitu narasumber dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah langkah-langkah yang harus disiapkan oleh masyarakat terkait, kecakapan digital, kemandirian digital, budaya digital, dan etika digital serta penayangan video.



Gambar 1. Kegiatan *Zoom Cloud Meeting*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan atau kemajuan teknologi yang semakin pesat, membawa pengaruh pada berbagai bidang kehidupan manusia. Teknologi yang terus berkembang dapat memberi dampak negatif atau positif ke masyarakat. Teknologi dapat dipandang positif ketika membawa manfaat besar dan membantu aktivitas manusia, dan sebaliknya dipandang negatif jika memberi dampak buruk ke masyarakat. Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya. Literasi digital sangat diperlukan masyarakat menghadapi era society 5.0. Kegiatan meningkatkan pemahaman dan kesiapan masyarakat 5.0 melalui Webinar Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) 2021.

Acara webinar Webinar Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) 2021, dibagi atas tiga sesi, yaitu:

- (1) Pembukaan dan penayangan video terkait literasi digital;
- (2) Penyampaian materi;

Kegiatan penyampaian materi, terbagi atas empat sesi, yaitu kecakapan digital, kemandirian digital, budaya digital, dan etika digital. keahlian digital (digital skill) berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras,

perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan keseharian. budaya digital (digital culture) merupakan bentuk aktivitas masyarakat di ruang digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan. Etika digital (Digital ethics) merupakan kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan keseharian. Digital safety adalah kemampuan masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital. Materi yang disampaikan, diuraikan sebagai berikut:

- a) Kecakapan digital, membahas peran teknologi informasi dalam perusahaan dan dunia kerja. Peran teknologi informasi mempermudah dan mempercepat dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan kantor, berinteraksi dan berkomunikasi, menjalankan transaksi bisnis hingga mengakses informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian masalah di kantor. Melalui teknologi informasi akan mampu menggantikan atau justru akan menguatkan eksistensi sumber daya manusia melalui otomatisasi perkantoran. Perkembangan teknologi informasi mampu merubah budaya kerja, meningkatkan kinerja dan menjadikan beragam proses perkantoran serta diberbagai bidang kehidupan dapat diselesaikan secara efektif, transparan, dan mudah dipertanggungjawabkan. Perkembangan teknologi informasi mendorong lahirnya pelayanan-pelayanan atau jenis kegiatan yang berbasis elektronik maupun internet;
- b) Keamanan digital yang membahas tentang *phising*. *Phising* adalah sebuah kejahatan digital yang bertujuan untuk mencuri informasi dan data pribadi melalui email, telepon, pesan teks atau tautan yang mengaku sebagai instansi atau pihak-pihak tertentu untuk memancing data sensitif seseorang. Data sensitif yang diincar oleh pelaku *phishing* di antaranya: kata sandi, informasi kartu kredit, alamat email, dan *one-time password* (OTP). Beberapa jenis kegiatan *phising* yang sering dilakukan oleh penjahat siber, yaitu: Deceptive phishing, *spear phishing*, *Whaling*, dan *smishing*. Beberapa cara menghindari *phising*, yaitu menjaga data pribadi, menghindari diri mengklik tautan, teliti dalam membaca informasi, meningkatkan keamanan data, dan berhati-hati di internet;
- c) Etika digital, yaitu adalah serangkaian aturan dan prosedur yang dibuat untuk mengurangi kerugian yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi digital. Penetapan etika digital bersifat mempertahankan kenyamanan yang diberikan melalui penggunaan teknologi digital. Berinteraksi di media sosial memerlukan etika digital tertentu karena adanya interaksi dengan warganet. Dua prinsip yang harus dimiliki ialah kesopanan dan kesusilaan. Tidak ada aturan baku mengenai etika digital dalam dunia maya. Fokus utama dari etika digital adalah etika berinternet. Peran etika digital adalah sebagai pedoman bagi individu dalam melakukan interaksi sosial di dalam platform digital. Adanya etika digital akan membentuk kesadaran, tanggung jawab, integritas dan penghormatan terhadap nilai kebaikan di dalam pemanfaatan media digital;
- d) Budaya digital, yaitu kehadiran teknologi informasi akhirnya telah mengubah kebudayaan di masyarakat, utamanya dalam hal menjalin komunikasi dengan cara mengirim surat menyurat atau mengirim SMS Tetapi semenjak kehadiran teknologi informasi akhirnya telah mengubah

kebudayaan di masyarakat dalam hal menjalin komunikasi, yang dilakukan melalui email atau platform. Perubahan kebudayaan ini telah membawa dampak positif untuk masyarakat karena dapat menjalin komunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Tetapi kemajuan teknologi ini juga bisa dipandang negatif ketika membuat masyarakat jarang menjalin komunikasi tatap muka, sehingga dikhawatirkan dapat menjauhkan kita dari orang sekitar. Transformasi masyarakat digital mengaburkan perbedaan antara realitas dan virtualitas antara manusia, sehingga muncul sebagai fenomena baru seperti individualisasi, transparansi, kognifikasi (intelektualisasi lingkungan sekitar) menjadi tren yang menonjol dan menjadi ciri aspek budaya.

Proses transformasi digital telah banyak membentuk tatanan baru diantaranya; Pertama, cara berpakaian masyarakat saat ini sudah banyak yang dipengaruhi oleh kebudayaan yang paling banyak ditemukan dari media sosial. Saat ini dapat ditemui dengan mudah, cara berpakaian yang bersifat lebih modern dan bisa menjangkau berbagai kalangan, khususnya generasi milenial. Kedua, perubahan gaya hidup. Kemajuan teknologi telah memudahkan setiap orang untuk menemukan berbagai informasi di internet, sehingga tanpa disadari gaya hidup atau kelompok mulai berubah akibat terpapar dari informasi yang berasal dari media sosial. Ketiga, perubahan gaya dalam berbahasa yang mulai banyak ditemui. Perubahan ini membuat bahasa daerah mulai jarang digunakan oleh masyarakat dan mulai tergantikan oleh bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Budaya digital sebagai gagasan yang bersumber pada penggunaan teknologi dan internet. Hal itu membentuk cara baru bagi masyarakat dalam berinteraksi, berperilaku, berfikir dan berkomunikasi sebagai manusia dalam lingkungan masyarakat. Perkembangan budaya digital sangat ditentukan oleh penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan budaya menjadi budaya digital harus dihadapi dengan terlebih dahulu memahami karakter budaya digital. Publik tidak hanya memahami transformasi digital secara teknis tetapi juga psikologis. Sebab, budaya digital harus dipahami secara kolaboratif dan tidak terpisah-pisah. Penguatan budaya digital, diharapkan membangun pemahaman bersama ditingkatkan masyarakat untuk dapat tetap mengedepankan tata krama secara komprehensif dalam ranah digital.

(3) Diskusi dan penutup.

Kegiatan diskusi aktif antar narasumber dan peserta menunjukkan rasa keingintahuan masyarakat yang tinggi terhadap literasi digital, karena sebagian besar masyarakat masih cenderung berada pada tahap mampu menggunakan perangkat digital, belum diikuti dengan keterampilan mengelola informasi yang baik.

KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 telah membuat proses transformasi digital bekerja lebih cepat. Akibatnya proses transformasi digital ini semakin membuat publik memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi informasi dan media sosial. Hal ini yang kemudian membuat

publik harus dapat beradaptasi dengan budaya baru yang sudah menjadi ciri khas teknologi informasi. Perubahan budaya tersebut tampak dari cara berkomunikasi publik yang selalu mengedepankan digitalisasi. Perubahan telah mengeser budaya lama yang konservatif menuju budaya digital. Perubahan budaya digital harus tetap dilembagakan dengan melibatkan pemerintah menjadi sentral utamanya dan tentunya mendorong tumbuhnya partisipasi aktif warganet dalam mewujudkan budaya digital yang mengedepankan keberadaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumartono, & Huda, N. (2020). Manajemen Pendidikan di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Andi Djemma*, 3(1).
- Zengin, Y., Naktiyok, S., Kaygin, E., Kavak, O., Topçuoğlu, E. (2021). An Investigation upon Industry 4.0 and Society 5.0 within the Context of Sustainable Development Goals. *Sustainability* 2021, 13, 2682. <https://doi.org/10.3390/su13052682>.
- Ayu, I.W., Fitriyanto, S., Edrial, Edrial. (2020). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi Pertanian di Lahan kering untuk Ketahanan Pangan Berlanjut di Indonesia Era 4.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal (JPML)*, 3 (2). <https://e-journalppmunsa.ac.id/index.php/jpml/article/view/305/291>
- Gabryelczyk, R. (2020). Has COVID19 Accelerated Digital Transformation? Initial Lessons Learned for Public Administrations. *Information Systems Management*, 37(4), 303- 309.
- Cvjetiëanin, B. (2008). Challenges for cultural policies: the example of digital culture. *Digital culture: The changing dynamics*, 103.
- Ahmad Rouf, (2019). Reaktualisasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal dengan Manhaj Global: Upaya menjawab problematika dan tantangan pendidikan di era society 5.0 dan revolusi industry 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 910-914.
- Mubyarto, M. M., & Sohibien, G. P. D. (2020). Determinan Daya Saing Sektor Manufaktur Unggulan Menuju Program Making Indonesia 4.0. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2019(1). <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2019i1.56>.