

***Jana Kerthi dan Jagat Kerthi:
Peran Desainer Pembelajar Menyongsong Era Society 5.0
(Jana Kerthi dan Jagat Kerthi : The Role of Inquisitive Designers Towards
the Era of Society 5.0)***

Tjok Oka Artha Ardhana Sukawati

**Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah Sumerta Kaja – Denpasar, 80235, Indonesia**

E-mail penulis korespondensi : cokacebali@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi berbasis kecerdasan buatan dan *big data* menjadi kekuatan penggerak perubahan sosial pada lingkup global. Era Baru *Society 5.0* siap digulirkan menuju konstruksi masyarakat cerdas yang mampu menggunakan teknologi informasi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemampuan mengelola *big data* serta membangun keunggulan kompetitif menjadi penentu keberhasilan setiap individu dan bangsa memasuki era baru ini. Penyiapan sumber daya manusia yang unggul, berkualitas, dan menguasai teknologi informasi mesti dijadikan orientasi utama pembangunan. *Jana kerthi* dan *jagat kerthi* memiliki relevansi dan urgensi dalam penyiapan manusia ideal yang dibutuhkan dalam *Society 5.0* dengan bertumpu pada nilai kearifan lokal Hindu Bali. Menjadi desainer pembelajar dengan kualitas *jana kerthi* dan *jagat kerthi* membutuhkan model pembelajaran kontekstual yang memadukan pengetahuan, pengalaman, dan kebebasan berkreativitas.

Kata kunci: desainer pembelajar, *jana kerthi*, *jagat kerthi*, *era society 5.0*

Abstract

Information technology based on artificial intelligence and big data is a driving force for social change globally. The New Era of Society 5.0 is ready to be implemented towards the construction of a smart society that is capable of using information technology to meet their daily needs. The ability to manage big data and build a competitive advantage determines the success of every individual and nation in entering this new era. Preparation of superior, high-quality human resources and mastering information technology must be the main orientation of development. Jana Kerthi and jagat kerthi has relevance and urgency in preparing the ideal human resources needed in the Era of Society 5.0 by relying on the value of Balinese Hindu local wisdom. Being an inquisitive designer with Jana Kerthi and Jagat Kerthi quality requires a contextual learning model that combines knowledge, experience, and freedom of creativity.

Keywords: *inquisitive designer, jana kerthi, era of society 5.0,*

PENDAHULUAN

Globalisasi memberikan pengaruh yang signifikan pada kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Globalisasi dengan seluruh kemajuan informasi dan teknologi memperkuat proses “*global interconnectedness*” dimana keterhubungan tidak mungkin terhindarkan (Baldwin, 2004:160) Globalisasi saat ini menjadi sebuah proses yang tidak dapat dihindarkan. Globalisasi beserta manifestasinya merasuk pada tiap aspek kehidupan manusia dengan menembus ruang dan waktu. Kemajuan teknologi dengan peralatan dan sistem yang canggih membuat gaya hidup manusia menjadi semakin kompleks. Dimensi ruang dan waktu tidak menjadi halangan, bahkan sekat-sekat kehidupan menjadi semakin mudah dijangkau dan hal tersebut membuat manusia harus beradaptasi dengan kemajuan jaman.

Perjalanan peradaban manusia dapat direpresentasikan melalui revolusi industri dalam sejarah kehidupan manusia modern. Sejarah revolusi industri dimulai dari industri 1.0 dimana mekanisasi produksi diciptakan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia. Masa ini terjadi disekitar abad ke-18 dimana teknologi mesin uap mendominasi kegiatan industri. Selanjutnya, pada awal abad ke-20 terjadi revolusi industri 2.0 yang ditandai dengan proses produksi masal,

mengingat tenaga listrik memiliki eksistensi yang masif dan pada masa itu diikuti pula dengan penemuan mobil. Revolusi industri yang terjadi selanjutnya adalah revolusi industri 3.0 yang terjadi sekitar perang dunia ke-2. Pada masa ini teknologi komputer dan robot mulai ditemukan hingga akhirnya perkembangan komputerisasi dan robotisasi tidak berhenti pada masa itu saja, namun keadaannya semakin bertambah pesat terutama pada revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah masa dimana teknologi otomasi dan *cyber* menguasai hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Lifter dan Tschienner (2013) menyatakan bahwa prinsip dasar industri 4.0 adalah jaringan cerdas yang menggabungkan teknologi mesin, alur kerja, dan sistem di sepanjang rantai dan proses produksi. Revolusi industri 4.0 disebut juga sebagai revolusi digital dan era disrupsi teknologi. Hal tersebut dikarenakan terjadinya proliferasi komputer dan otomasi pencatatan data dimana konektivitas sangat diperlukan dalam membuat pergerakan dunia industri. Kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* juga merupakan karakteristik dari revolusi industri 4.0 (Tjandrawinata, 2016).

Era globalisasi juga melahirkan sebuah konsep *new wave marketing*. Hal ini disebabkan akibat maraknya Negara yang menjalankan liberalisasi maupun reformasi ekonomi yang ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi. Proses globalisasi mengubah pola komunikasi dan relasi sosial-budaya manusia. Orang-orang dari berbagai belahan bumi dapat saling terhubung secara *real-time*. Teknologi informasi yang telah menembus ruang dan waktu dapat meningkatkan komunikasi dan konektivitas para manusia modern. Pada masa ini, produsen tidak lagi bias membohongi konsumen karena konsumen memiliki akses informasi tentang rincian produk dan profil perusahaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses marketing juga mengalami perubahan. Terdapat konsep marketing 1.0 yang berorientasi pada produk, marketing 2.0 yang berorientasi kepada konsumen, dan konsep marketing 3.0 memiliki substansi untuk memenuhi kebutuhan konsumen dengan nilai-nilai dan *human spirit*. Konsep marketing 3.0 meyakini bahwa konsumen memiliki kebutuhan dan harapan yang tidak boleh diabaikan. Selanjutnya marketing 4.0 merupakan sebuah pendekatan marketing yang menggabungkan interaksi daring dan luring yang terjadi antara pengusaha dan konsumen.

Deskripsi diatas menggambarkan posisi manusia yang ditempatkan sebagai objek dari perkembangan zaman. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menempatkan manusia sebagai sebuah objek yang pasif. Pemikiran kritis kemudian muncul dalam esensi melawan objektivisme manusia dalam menghadapi perkembangan zaman dan arus teknologi informasi. Sebuah konsep revolusi industri 5.0 yang lahir dari pemikiran Perdana Menteri Jepang, Shinzo Abe yakni *super smart society* atau disebut juga *society era 5.0*. *Society era 5.0* menempatkan manusia sebagai komponen utama maupun subjek dari perkembangan teknologi informasi. Hal ini merupakan sebuah reaksi dari kebangkitan pemikiran melawan ideologi dimana manusia ditempatkan sebagai komponen pasif dari perkembangan zaman dan teknologi informasi.

Dalam konteks kekinian, masyarakat dunia hampir di seluruh penjuru dunia menghadapi pandemi *corona virus disease 2019* atau Covid-19. Pandemi yang pada awalnya terjadi di wilayah Tiongkok dapat menyebar secara masif sejak tahun 2020 ke seluruh dunia termasuk Bali sebagai destinasi wisata dunia. Pandemi Covid-19 mempengaruhi hidup manusia dengan cara hidup dan gaya hidup yang baru, yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Gaya hidup baru ini terkait dengan implementasi protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, menghindari kerumunan, dan mengurangi aktivitas diluar rumah. Kegiatan belajar dan mengajar pada masa pandemi ini dilakukan dari rumah. Beberapa perusahaan dan instansi pemerintah juga menerapkan kebijakan bekerja dari rumah, hingga aktifitas ibadah yang dilakukan *live streaming* dari rumah. Kegiatan sosial yang melibatkan perkumpulan orang sangat dihindari pada masa ini. Eksistensi social-kultural masyarakat berlangsung terbatas secara fisik, namun mengalami intensitas yang cukup tinggi untuk dilakukan secara virtual. Pandemi seakan memberi validasi fenomena social kultural dimana teknologi informasi menjadi bagian hidup masyarakat dan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini. Masyarakat Bali sebagai bagian dari masyarakat dunia tentu saja harus memiliki strategi untuk menghadapi tantangan zaman, tidak terkecuali bagi kalangan desainer pembelajar.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui dan memahami peran desainer pembelajar dalam menyongsong era *society* 5.0. Penelitian ini secara khusus bertujuan (1) untuk mengetahui dan memahami peran desainer pembelajar dalam menyongsong era *society* 5.0, (2) untuk mengetahui dan memahami strategi desainer pembelajar dalam menyongsong era *society* 5.0, dan (3) untuk mengetahui dan memahami strategi pemerintah dalam mendukung peran serta desainer pembelajar dalam menyongsong era *society* 5.0.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut: (1)Manfaat Teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengoperasionalkan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam perspektif ilmu kebudayaan. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan dalam perkembangan literasi keilmuan. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi calon peneliti lain terutama yang melakukan penelitian sejenis. (2)Manfaat Praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan manfaat bagi studi ilmu desain komunikasi visual. Secara praktis, temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan pemikiran kepada pihak yang terlibat dan berkompeten.

KAJIAN TEORI

Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen untuk menganalisis data yang diperoleh menurut metode pengumpulan data yang digunakan. Teori yang dianggap tepat untuk membedah peran desainer pembelajar dalam menghadapi era *society* 5.0 adalah teori Pendidikan kaum tertindas (*pedagogy of the oppressed*) yang dikemukakan oleh Paulo Freire. Proses pendidikan merupakan suatu proses pemindahan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kepada generasi muda untuk menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat. Proses ini diharapkan menjadi bekal yang dapat digunakan untuk bertahan hidup di masa depan. Dalam konteks pemikiran kritis, Freire memiliki pendapat bahwa pendidikan yang dibutuhkan sekarang adalah pendidikan yang mampu menempatkan manusia pada posisi sentral dalam setiap perubahan yang terjadi. Pendidikan juga diharapkan mampu menempatkan manusia untuk menguasai, mengarahkan, dan mengendalikan perubahan (Freire, 1985: 5).

Freire mengkritisi jenis pendidikan yang memaksa manusia untuk menyerah pada keputusan-keputusan kelompok manusia yang lebih dominan. Freire tidak sepakat pada proses pendidikan satu arah dimana guru melakukan transfer pengetahuan kepada murid dengan analogi guru yang menempatkan diri sebagai subjek dan murid yang ditempatkan sebagai objek. Dikotomi antara guru dan murid dapat dilihat pada analogi guru mengajar-murid belajar; guru memilih dan memaksakan pikirannya-murid wajib mematuhi; guru adalah subjek proses belajar, dan murid adalah objek dari proses belajar (Haramain, dkk. 2003:150). Pendidikan sejatinya harus memberdayakan kebebasan manusia dalam menyadari diri dan dunia luar dan menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan pedagogis karena pendidikan yang berpusat pada kepentingan pendidik hanya akan memasung perkembangan kesadaran peserta didik (Hutchins,1999:109). Freire berharap agar pencapaian pendidikan diraih secara humanis dengan menciptakan kebebasan intelektual antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar yang bersifat terbuka, penuh dialog, dan bertanggung jawab.

Berpijak pada pemikiran Paulo Freire tersebut, peran serta pembelajar sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan zaman, tidak terkecuali desainer pembelajar. Desainer dapat dikatakan merupakan seniman yang menuangkan cipta, rasa, dan karsa dengan nilai-nilai estetika. Estetika memiliki nilai keindahan dalam berbagai aspek, nilai, dan struktur. Estetika tidak memiliki keterbatasan nilai dan interpretasi. Nilai estetika seni merupakan hasil realisasi dari ide, imajinasi, mimpi, dan reaksi psikologis lainnya, seperti ketakutan, kecemasan, juga mampu memberi inspirasi, apresiasi, dan pengalaman yang esensial dalam proses penyadaran. Desainer pembelajar adalah seniman yang tidak puas dengan dirinya dan terus memiliki rasa keingintahuan melalui proses belajar. Proses belajar secara empiris dalam bermasyarakat merupakan salah satu strategi adaptasi dan berjuang menghadapi tantangan zaman. Pemikiran era *society* 5.0 menjadi peluang

para desainer pembelajar untuk berperan serta dalam mengekspresikan diri sekaligus menangkap peluang dalam menghadapi derasnya arus teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan fokus penelitian dengan beberapa metode yang mencakup pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Penelitian ini mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan berbagai data empiris, baik berupa studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, dan dokumentasi visual yang mampu menggambarkan saat-saat, makna keseharian, dan problematika dalam kehidupan seseorang (Denzin dan Lincoln, 2009:2). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada deskripsi mendalam (*thick description*) yang bersifat etik, emik, dan holistik melalui pendekatan kajian budaya. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan (Moleong, 2001:3). Penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan, tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di dalamnya sebagai makna tersembunyi atau dengan sengaja disembunyikan (Ratna, 2010:94).

Metode kualitatif dianggap relevan dalam penelitian ini dengan pertimbangan (1) metode kualitatif lebih relevan apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, (2) metode kualitatif menyajikan secara langsung hubungan peneliti dengan informan, (3) metode kualitatif merupakan metode yang peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2001). Tradisi kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen pengumpul data, mengikuti asumsi kultural, dan mengikuti jarak data. Peneliti lebih fleksibel dan reflektif, tetapi tetap mengambil jarak (Endraswara, 2003 : 15).

Pendekatan emik juga menjadi pendekatan yang memiliki peranan penting dalam penelitian ini. Pendekatan emik (Endraswara, 2003:35) merupakan esensi yang sah untuk fenomena kebudayaan pada suatu waktu tertentu. Pendekatan ini relevan sebagai usaha untuk mengungkap pola kebudayaan menurut persepsi pemilik kebudayaan. Pendekatan emik menegaskan bahwa makna budaya dari “orang dalam” (internal) berbeda dengan etik yang menempatkan peneliti “berdiri di luar” (eksternal) fenomena budaya. Emik memiliki keterkaitan dengan keseluruhan unsur budaya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata, kalimat, uraian dan berbagai bentuk pemahaman lainnya. Data yang dikumpulkan terdiri atas hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian maupun pada saat penelitian, wawancara yang mendalam dengan para informan, dokumen dan catatan budaya (Denzin dan Lincoln, 2009:19). Untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan, secara garis besar penulis menggunakan dua sumber data:

- 1) Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari informan (sumber data pertama) di lokasi penelitian atau objek penelitian.
- 2) Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan seperti buku-buku teks dan dokumen.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu (1) observasi partisipasi, dan (2) studi kepustakaan.

(1) Observasi partisipasi

Peneliti memasuki *setting* sosial dan mendalami pengetahuan tentang masyarakat bersangkutan secara intim. Peneliti dapat berpartisipasi dalam rutinitas keseharian masyarakat, mengembangkan relasi-relasi dengan masyarakat setempat, dan mengadakan pengamatan terhadapnya. Peneliti mencatat atau menuliskan hasil penelitiannya secara berkala dengan cara sistematis dari hal-hal yang diobservasi dan dipelajari ketika mengikuti kehidupan sehari-hari pihak yang diteliti. Selanjutnya peneliti membuat akumulasi laporan atau catatan tentang semua pengamatan dan pengalaman yang telah diperoleh (Emmerson, 1995:1).

(2) Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengetahui atau memperoleh data yang berkaitan dengan teori yang mendukung penelitian. Oleh karena itu, metode kepustakaan sangat penting untuk melengkapi data dari lapangan. Metode ini dipahami sebagai metode untuk memperoleh

konsep-konsep dan teori yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas. Melalui metode ini, diharapkan diperoleh data sekunder dari permasalahan yang ada di tempat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bali merupakan salah satu destinasi wisata favorit dunia memiliki kekayaan panorama dan keunikan budaya. Masyarakat Bali merupakan masyarakat yang memiliki kearifan lokal yang dijiwai nilai-nilai agama Hindu. Salah satu kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Bali adalah *Sad Kerthi* yang merupakan enam sumber kesejahteraan. *Sad Kerthi* terdiri dari *Atma Kerthi*, *Danu Kerthi*, *Wana Kerthi*, *Segara Kerthi*, *Jana Kerthi*, dan *Jagat Kerthi*. *Sad Kerthi* merupakan suatu konsep yang meyakini apabila 6 aspek ataupun unsur yang terdiri dari *atma*, *danu*, *wana*, *segara*, *jana*, dan *jagat* mampu berjalan seimbang dan selaras, maka kesejahteraan akan dapat dicapai oleh manusia.

Kesejahteraan akan tercipta apabila 6 aspek/unsur tersebut berjalan seimbang dan selaras. *Atma Kerthi* merujuk pada pembangunan jiwa dan spiritualitas, *danu kerthi* merujuk pada sumber air, *wana kerthi* merujuk pada eksistensi daratan dan gunung, *segara kerthi* merujuk pada eksistensi Samudra atau laut, *jana kerthi* merujuk pada eksistensi manusia secara fisik, termasuk kecerdasan, dan *jagat kerthi* merujuk pada kehidupan manusia yang kompleks sebagai makhluk sosial. Secara harfiah, *jagat kerthi* merujuk pada dunia, namun dalam konteks ini, *jagat kerthi* dimaknai sebagai manusia dalam perannya sebagai makhluk sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia sebagai pelaku utama pembangunan dapat memposisikan dirinya sebagai subjek pembangunan yang dapat mengatur dan mengendalikan teknologi dan arus informasi. Pengejawantahan nilai-nilai *Sad Kerthi* pada kehidupan manusia diharapkan dapat membentuk kepribadian dan kecerdasan manusia yang unggul dimana *jana kerthi*, yang terdiri dari kecerdasan manusia dan *jagat kerthi* sebagai nilai humanis dan sosial manusia, didukung dengan *atma kerthi* yang memiliki esensi kekuatan spiritualitas dalam diri manusia, disempurnakan dengan energi yang diberikan oleh lingkungan (*danu kerthi*, *wana kerthi*, dan *segara kerthi*). Hal tersebut menegaskan bahwa nilai-nilai *jana kerthi* dan *jagat kerthi* memiliki dasar filosofis dan spirit untuk pengembangan kualitas dan kompetensi sumber daya manusia.

Sad Kerthi juga menjadi spirit dalam visi misi dan program kerja Pemerintah Provinsi Bali, yang dikenal dengan istilah Nangun Sat Kerthi Loka Bali yang bermakna Menjaga Kesucian dan Keharmonisan Alam Bali Beserta Isinya, Untuk Mewujudkan Kehidupan Krama Bali Yang Sejahtera dan Bahagia, Sakala-Niskala Menuju Kehidupan Krama dan Gumi Bali Sesuai Dengan Prinsip Trisakti Bung Karno: Berdaulat secara Politik, Berdikari Secara Ekonomi, dan Berkepribadian alam Kebudayaan Melalui Pembangunan Secara Terpola, Menyeluruh, Terencana, Terarah, dan erintegrasi Dalam Bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila 1 Juni 1945.

Pemerintah Provinsi Bali juga telah mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang dapat memberi ruang bagi desainer pembelajar untuk menangkap peluang dan berkarya dalam era digital ini. Adapun produk hukum yang diterbitkan Pemerintah Provinsi Bali adalah Peraturan Daerah Provinsi Bali No. 7 Tahun 2019 yang menerbitkan pembentukan Badan Riset dan Inovasi Daerah yang memiliki fungsi menunjang penelitian, pengembangan, dan inovasi. Pemerintah Provinsi Bali juga menerbitkan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 5 Tahun 2020 tentang Standar Penyelenggaraan Kepariwisata Budaya Bali dimana terdapat konsep penyelenggaraan pariwisata digital budaya Bali. Hal tersebut menegaskan peran Pemerintah Provinsi Bali dalam menyiapkan peluang bagi desainer pembelajar untuk berkarya dengan memanfaatkan peluang yang diberikan.

Era *Society 5.0* merupakan pemikiran emansipatif yang disampaikan Perdana Menteri Jepang, Shinzo Abe, yang secara teknis memiliki pengembangan program teknologi *big data*. Jepang telah mengoptimalkan *big data* yang melimpah sebagai dasar penyusunan, penerapan, dan evaluasi kebijakan pemerintah dalam berbagai bidang layanan masyarakat, seperti layanan di sector pendidikan, kesehatan, administrasi, ataupun ekonomi. Jepang memang menjadi salah satu negara maju yang dapat dijadikan contoh dimana negara ini memiliki kemampuan teknologi informasi yang berkualitas, namun tetap mempertahankan nilai-nilai tradisi dan kearifan lokal. Berkaca pada Jepang, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi alat penguatan identitas dan nilai-nilai kearifan lokal di era modern. Nilai-nilai yang termaktub dalam *Jana dan Jagat Kerthi* dapat

dijadikan acuan nilai ideal bagi masyarakat dalam menampilkan nilai-nilai tradisional dan kebudayaan dalam wajah modern.

Berbeda dengan revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada IT cerdas, *society* 5.0 merupakan era masyarakat cerdas yang juga menuntut kompetensi sumber daya manusia berupa, penguasaan IT, penguatan *soft skill* yang terdiri dari *knowledge*, *attitude*, dan *skill*, serta humanis. Peningkatan kompetensi juga harus diikuti dengan beberapa aspek, seperti spiritualitas, pengetahuan dan wawasan, kerja keras, dan jiwa untuk melayani dan mengabdikan. Hal tersebut berarti peran desainer yang memiliki rasa keingintahuan yang besar dengan semangat belajar yang kuat memiliki peran yang sangat penting, sebagaimana Paulo Freire berpendapat bahwa proses belajar yang baik tidak hanya meningkatkan kualitas proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan peluang dan kesempatan bagi semua orang untuk bertukar informasi dan ilmu pengetahuan.

SIMPULAN

Pergeseran kebudayaan dari sifat generik menuju diferensial menegaskan kedekatan kebudayaan yang menyatu dengan keseharian manusia. Hal tersebut menegaskan perlunya melihat kebudayaan sebagai pengalaman nyata yang maknanya dibentuk dan dipertanyakan untuk mencapai suatu praktik yang sah. Makna suatu kebudayaan bukan menjadi monopoli suatu pusat orientasi nilai karena dilegitimasi dari pusat lama di satu sisi dan munculnya pusat-pusat orientasi baru yang siap mereproduksi nilai-nilai lama untuk konteks ruang dan sejarah yang baru. (Abdullah, 2006:8). Simbol kebudayaan akhirnya tidak lagi berperan sebagai *code of conduct* dalam suatu masyarakat yang dipatuhi dan memiliki daya paksa, tetapi menjadi alat politik bagi perjuangan kepentingan para pihak, baik individu maupun kelompok. Memahami kebudayaan harus dimulai dengan redefinisi ulang kebudayaan itu sendiri bukan sebagai kebudayaan generik, tetapi sebagai kebudayaan diferensial yang dinegosiasikan dalam keseluruhan interaksi sosial. Kebudayaan bukanlah suatu warisan yang *given*, melainkan bersifat situasional yang keberadaannya tergantung pada karakter kekuasaan dan hubungan-hubungan yang berubah arti dari waktu ke waktu. (Abdullah, 2006:9).

Peran masyarakat dan pemerintah dalam menjawab tantangan zaman diharapkan dapat berjalan baik. Kompetensi sumber daya manusia dalam teknologi diharapkan dapat diimbangi dengan pemahaman dalam mengimplementasikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai ciri khas dan identitas masyarakat. Era *Society* 5.0 terbuka bagi seluruh kalangan yang mampu menangkap peluang, tidak terkecuali bagi para desainer pembelajar. Para desainer tidak hanya belajar untuk meningkatkan kemampuan dirinya dalam berkarya dan menjalani proses berkesenian saja, namun juga mengikuti perkembangan zaman yang terus berubah. Internalisasi nilai filosofis dan spirit dari *jana dan jagat kerthi* diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kompetensi para desainer pembelajar.

REFERENSI

- Abullah, Irwan. 2006 *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baldwin, Elaine, 2004. *Introducing Cultural Studies: Revised First Edition*. England: Pearson Education Limited.
- Denzin, Norman K, Yvonna S. Lincoln (ed). 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emerson, Robert M., RI Fretz & L. L. Shaw. 1995. *Writing Ethnography Fieldnotes*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press.
- Freire, Paulo. 1985. *The Politics of Education*. Bergyn & Garvey Publishers, Inc.
- Tjandrawina, R.R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.
- Haramain, Abdul Malik. 2003. *Pemikiran-pemikiran Revolusioner*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hutchins, Robert Maynard. 1999. *Pendidikan Liberal Sejati dalam Menggugat Pendidikan : Fundamentalisme, Konservatif Liberal, Anarkis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Lifter, M & Tschiesner, A. 2013. *The internet of things and the Future of Manufacturing*. Mc Kinsey & Company.

- Moleong, Lexy. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Pers.
- Ratna, I Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press.