

Editorial Team

EDITOR IN-CHIEF

- Assoc. Prof. Dr. Drs. Abubakar Ajalil, M.Si, SCOPUS ID. [58634461600](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia

MANAGING EDITOR

- Assoc. Prof. Dr. Dian Aswita, S.Pd, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, ID SCOPUS : [57202957850](#), Indonesia

SECTION EDITORS

- Prof. Dr. Magdalena Mo Ching Mok, M. Ed, Educational University of Hongkong, ID SCOPUS 7006024212, Hong Kong
- Dr. Asriani, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
- Dr. Wahyu Khafidah, S.Pd.I, MA, Serambi Mekkah University, Indonesia
- Dr. Usman Effendi, S.Sos., MM, Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta, Indonesia, Indonesia
- Dr. Hj. Darmawati, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Dr. Arfriani Maifizar S.E, M.Si., Universitas Teuku Umar Aceh Barat, Indonesia, ID SCOPUS [57210744149](#)., Indonesia
- Zhao Jing, M. ED, Gizhou Education University, China, China
- Nurlaili Ramli, S. SiT., MPH, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Aceh, Aceh Besar. ID SCOPUS [57195919249](#), Indonesia
- Zaiyana Zaiyana Putri, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57211267424](#), Indonesia
- Fitri Wulandari, S.Pd., M. Hum, Universitas Islam Riau, ID SINTA 6704089, Indonesia
- JUNAIDI S, PD., M.PD., Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [57190374979](#), Indonesia
- Muhammad Fajrin Pane, SH.I., M. Hum, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Anita Noviyanti, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia, ID SCOPUS [57219092073](#), Indonesia
- Drs. Burhanuddin AG., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia, ID SCOPUS [57219343469](#), Indonesia
- Drs. Jailani, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219098536](#) Indonesia
- [Drs. Ridhwan Ismail, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS 57219091724, Indonesia](#)
- Drs. Yulsafli - MA, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS , Indonesia
- Drs. Anwar S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [58634699300](#), Indonesia

- Drs. Muhammad Isa, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS [57205735891](#), Indonesia
- Prof. Mahendran, P.hD, Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
- Dr. J. Karthikeyan, Ph.D, National College, Tiruchirappali, India
- Sophia Manning, Ph.D, Kean University New Jersey, USA

WEB AND OJS MANAGER

- Munawir Munawir, ST., MT, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57194214483](#) Indonesia

ADMINISTRATOR OFFICE AND LAYOUT TEAM

- Dra. Ismawirna M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia. ID SINTA 6167918, Indonesia
- Dra. Armi M, Si, Universitas Serambi Mekkah, Aceh. Indonesia ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS 57190374979, Indonesia

ENGLISH LANGUAGE ADVISORS

- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS 5720957372, Indonesia
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL.,MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID Scopus 58785862800, Indonesia

LAYOUT EDITORS

- Samsuddin Samsuddin, Program Studi Teknik Komputer - Universitas Serambi Mekkah
- Dr. Nasir Ibrahim, SE., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Bld, Ekonomi dan Design Grafis
- Elvitriana Elvitriana, Prodi Teknik Lingkungan- Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah
- Firdaus Firdaus, Designer Grafis Zoom Printing, Aceh, Indonesia

PROOFREADERS

- Prof. Dr. Asnawi Abdullah, BSc.PH, MHSM, MSc.HPPF, DLSHTM, Ph.D, Universitas Muhammadiyah, Aceh, ID SCOPUS : 57202957850, Indonesia
- Ery Utomo, P.hD, Universitas Negeri Jakarta
- Muslem Daud, S. Ag., M. Ed., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia, Indonesia
- Dr. Faradiba Sari Harahap, S. Pd., M. Pd, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Dr. Muhammad Subhan, Ph.D., M.Sc., B.Eng., MLogM, Aff.M.ASCE, King Abdul Aziz University, Saudi Arabia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL.,MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID ORCHID, Indonesia
- Exkarach Denang, M. Ed., Ph.D, Udom Tani University, Thailand
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Yunisrina Qismullah Yusuf, S. Pd., M. Ed., Ph.D, Universitas Syiah Kuala, Aceh, ID SCOPUS : 55351138500, Indonesia
- Dr. H. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag., M. Ag, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Depok, Indonesia

Generasi Muda dan Tantangan Kebudayaan di *Era Society* 5.0

Rasyad¹, Abdul Manan², Septian Fatiand³, Avicenna Al Maududy⁴

¹Rasyad adalah Dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Email : rasyad@ar-raniry.ac.id

²Abdul Manan adalah Profesor pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Email: abdul.manan@ar-raniry.ac.id

³Septian Fatianda adalah Dosen di Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia

Email: septianfatianda@serambimekkah.ac.id

⁴Avicenna Al Maududy adalah Dosen Universitas Islam
Az-Aziziyah Indonesia, Samalanga

Email : avialmaududy@g.mail.com

Abstract

Penelitian ini membahas tentang persoalan yang dialami oleh generasi muda Indonesia dan tantangannya dalam melestarikan kebudayaan di Era Society 5.0. Dalam perkembangannya Era Society 5.0 ini diartikan sebagai era dimana semua teknologi menjadi bagian dari masyarakat itu sendiri. Dalam hal ini internet digunakan tidak hanya untuk berbagi informasi tetapi juga untuk menjalani kehidupan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Sumber data diperoleh dari studi kepustakaan dan hasil pengamatan terhadap fenomena yang terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi muda merupakan kelompok yang paling siap untuk menghadapi perubahan ke Era Society 5.0. Salah satu perubahan yang terjadi adalah pada aspek kebudayaan. Dengan masifnya perkembangan teknologi memunculkan banyak problematika bagi kebudayaan seperti pengaruh globalisasi dan krisis identitas lokal. Namun hadirnya era ini memiliki sisi positif yang bisa dimanfaatkan khususnya bagi generasi muda. Usaha untuk melakukan digitalisasi warisan budaya, pemanfaatan platform media sosial, kolaborasi antar budaya, hingga menyelenggarakan festival kebudayaan menjadi beberapa hal yang bisa dilakukan oleh generasi muda untuk menjaga kebudayaan mereka tetap eksis di tengah masifnya perubahan di Era Society 5.0

Katakunci; generasi muda, kebudayaan, era society 5.0

PENDAHULUAN

Perubahan zaman merupakan sebuah keniscayaan dalam kehidupan umat manusia, tanpa disadari waktu terus melaju tanpa menunggu apakah kita telah siap atau tidak untuk menghadapinya. *Era Society* 5.0 menjadi bukti kongkrit bahwa waktu berjalan dengan begitu cepat. Bayangkan saja dulu ketika istilah industri 4.0 mulai muncul dan berkembang, generasi muda Indonesia masih belum bisa beradaptasi dan

memahaminya dengan baik. Namun sekarang harus menerima kenyataan bahwa generasi muda kita harus menghadapi satu zaman yang lebih maju yaitu Era Society 5.0 (Rahmawati, 2023).

Pada *Era Society 5.0*, visi yang diusung adalah tentang bagaimana cara seluruh elemen masyarakat bisa memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk mencapai kemajuan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di dalamnya terkait dengan persoalan kebudayaan (Sawitri, 2023). Dalam perkembangannya, era ini digagas oleh Pemerintah Jepang dan telah menjadi perbincangan hangat dalam diskusi global terkait dengan transformasi budaya, sosial, dan ekonomi di era digital (Ikawati et al., 2022).

Kehadiran *Era Society 5.0* ini telah menjadi sebuah konsep baru dalam sistem kehidupan bermasyarakat. Konsep ini diharapkan akan mampu membawa perubahan yang nyata, dimana kehidupan bermasyarakat akan lebih nyaman serta berkelanjutan menuju kemajuan. Para orang-orang akan bisa memperoleh produk dan layanan dengan waktu dan jumlah yang mereka butuhkan (Rahmayani, 2015). Selanjutnya era ini diterjemahkan sebagai satu konsep kehidupan masyarakat yang berpusat pada kemampuan manusia dan berbasis teknologi.

Lebih jauh bahwa *Era Society 5.0* ini merupakan seri lanjutan dari *Era Society 4.0* atau yang lebih dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0 yang mengarah pada penggunaan peralatan teknologi digital serta otomatisasi dalam bidang industri dan manufaktur. Sedangkan yang kita hadapi sekarang, *Era Society 5.0* berada pada tahapan yang lebih jauh, era ini mencoba untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam kehidupan kita sehari-hari secara menyeluruh. Dengan demikian akan tercipta keseimbangan antara peran masyarakat dan pemanfaatan teknologi. Satu lagi yang menjadi menarik adalah bahwa konsep Revolusi Industri 4.0 yang cenderung lebih banyak menekankan pada urusan bisnis semata, namun di *Era Society 5.0* ini, teknologi yang ada justru akan menciptakan nilai baru yang secara perlahan akan menghapus kesenjangan sosial, perbedaan usia, jenis kelamin, dan perbedaan bahasa (Rahmayani, 2015).

Perkembangan zaman yang begitu cepat ini sudah seharusnya dapat diiringi oleh kemampuan penyesuaian diri atau dikenal dengan terminologi adaptasi. Generasi muda kita harus selalu update dengan setiap perubahan-perubahan yang ada. Apabila tidak, dapat dipastikan bangsa kita akan tertinggal dalam banyak hal. Jika persoalan ini dibiarkan maka akan berimbas pada generasi muda kita bisa sangat sulit untuk berkembang menuju kehidupan yang lebih sejahtera (Ikawati et al., 2022).

Setiap perubahan yang terjadi dalam prosesnya tentu akan menghasilkan berbagai konsekuensi. Langkah dinamis ini secara langsung ataupun tidak, pasti akan berefek pada banyak lini kehidupan salah satunya adalah kebudayaan. Generasi muda sebagai penerus utama untuk memajukan peradaban sebuah bangsa, akan menghadapi banyak tantangan. Mereka diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman, namun harus tetap aktif untuk melestarikan kebudayaan.

Kebudayaan akan menjadi sektor yang paling berefek dengan hadirnya *Era Society 5.0* ini. Di era sebelumnya saja, kebudayaan telah banyak yang tenggelam bahkan hilang dalam arus globalisasi. Nasibnya tentu akan lebih parah dengan masifnya serbuan perubahan yang dibawa oleh *Era Society 5.0*. persoalan ini tidak bisa dianggap sebagai hal yang sepele oleh generasi muda, perlu adanya strategi khusus untuk terus menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia (Aprianti et al., 2022). Sebab terdapat begitu banyak manfaat dan nilai edukasi yang perlu dilestarikan dari setiap objek kebudayaan.

Melestarikan kebudayaan Indonesia merupakan sebuah tanggung jawab bagi semua elemen masyarakat. Selain itu, budaya juga mengambil peranan penting dalam proses untuk mencapai kemajuan bagi suatu bangsa. Keanekaragaman budaya yang ada di daerah merupakan kekayaan nilai dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk kemajuan kebudayaan nasional. Generasi demi generasi harus tetap terlibat dalam melestarikan budaya itu sendiri (Koentjaraningrat, 1993). Persoalan yang lebih sulit adalah tantangan setiap generasi khususnya generasi muda untuk melestarikan budaya tersebut. Tentu saja dengan berjalannya waktu dan masuknya budaya asing, masyarakat Indonesia semakin dipusingkan dengan banyaknya pengaruh yang masuk sehingga berefek pada melemahnya kelestarian kebudayaan asli mereka (Aprianti et al., 2022).

Berangkat dari segala fakta dan permasalahan di atas, penelitian ini ingin melihat secara lebih mendalam terkait bagaimana kondisi kehidupan generasi muda dan peranan mereka dalam menjaga serta melestarikan kebudayaan di tengah-tengah perubahan dan tantangan *Era Society 5.0*. Selanjutnya penelitian ini akan menjadi menarik dikarenakan hendak menganalisis sebab-sebab apa saja yang melatarbelakangi kemuduran semangat generasi muda untuk berkarya dan melestarikan kebudayaan daerahnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan pendekatan secara deskriptif analisis. Lexy J. Moleong mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis (Moleong, 2005). Dalam penelitian kualitatif, Mulyana mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkap sebuah fenomena dengan mendeskripsikan data dan fakta menggunakan kata-kata secara menyeluruh terhadap objek penelitian (Mulyana, 2010).

Adapun teknik pengumpulan data adalah melalui studi kepustakaan dengan melakukan penelusuran terhadap sumber-sumber yang dianggap relevan, berupa jurnal ilmiah, buku, arsip, dan berita di media online hingga di surat kabar sehingga bisa mendapat data yang bersifat teoritis (Miles, M. B., 2009). Setelah semua data terkumpul proses selanjutnya adalah dengan melakukan tahapan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Manan, 2021). Langkah

terakhir dalam metode ini adalah penulisan dengan ketentuan sehingga bisa menghasilkan satu tulisan ilmiah tentang generasi muda dan tantangan kebudayaan di Era Society 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Era Society 5.0

Era Society 5.0 merupakan masa-masa dimana masyarakat harus terhubung dengan kecanggihan teknologi. Dalam istilah lain yaitu masyarakat harus mampu menyelesaikan masalah sosial dengan menghubungkan dunia maya dan ruang fisik. Dengan ditemukannya banyak teknologi di era Industri 4.0 seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *internet of things* (IoT), teknologi robotika dan big data. Hal ini menuntut masyarakat untuk dapat mengimbangi banyaknya pekerjaan yang tergantikan oleh teknologi-teknologi tersebut (Sugiarto, 2022).

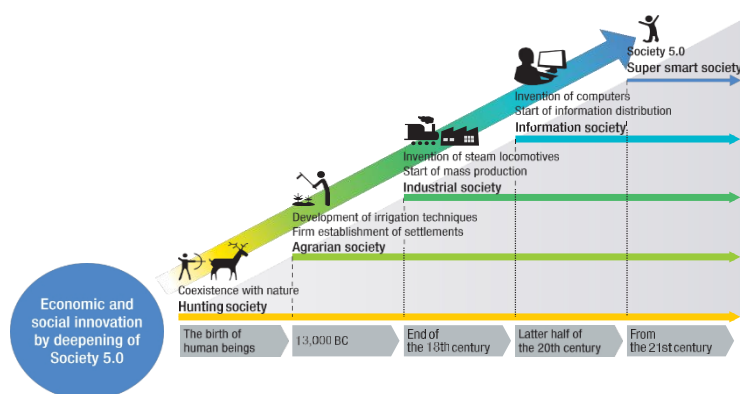
Bila dilihat dari latar belakang kemunculannya, *Era Society 5.0* ini dicetuskan pertama kali oleh Pemerintah Jepang pada 21 Januari tahun 2019. Ide ini digagas sebagai resolusi dan perbaikan era revolusi industri 4.0 (Fukuyama, 2018). Konsep revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 sebenarnya hampir memiliki banyak kesamaan, namun konsep Society 5.0 ini lebih fokus pada konteks manusianya. Jika kita mengenal revolusi industri menggunakan AI atau kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya. sedangkan Society 5.0 ini tidak hanya mengandalkan teknologi modern, tetapi juga manusia sebagai komponen utamanya (Atoillah, 2022).

Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Seperti yang kita ketahui, society 1.0 adalah era dimana masyarakat masih melakukan aktivitas berburu dan baru mengenal tulisan. Society 2.0 adalah era agraris dimana masyarakat sudah mengenal cara dan sistem untuk bercocok tanam. Kemudian Society 3.0 merupakan era dimana masyarakat sudah memasuki era industri, yaitu ketika mereka sudah mulai menggunakan mesin untuk membantu kegiatan sehari-hari (Fukuyama, 2018). Era Society 4.0 merupakan masa dimana masyarakat sudah mengenal komputer dan internet. Sedangkan *Era Society 5.0* adalah era dimana semua teknologi menjadi bagian dari masyarakat itu sendiri. Dalam hal ini internet digunakan tidak hanya untuk berbagi informasi tetapi juga untuk menjalani kehidupan.

Dalam *Era Society 5.0*, manusia merupakan komponen utamanya dan mereka telah memiliki kemampuan menciptakan nilai-nilai baru melalui perkembangan teknologi, sehingga kesenjangan antara manusia dan masalah ekonomi dapat diminimalisir di masa depan. Manusia dituntut untuk lebih cepat menghasilkan solusi dalam memenuhi kebutuhannya. Dampaknya, masyarakat menjadi terus menggali informasi serta menciptakan inovasi baru, guna menunjang kelangsungan hidupnya. Hal ini tampaknya sulit dilakukan di negara berkembang seperti Indonesia, namun bukan berarti tidak mungkin, karena saat ini Jepang telah terbukti berhasil melakukannya.

Tujuan dari Society 5.0 adalah untuk membentuk masyarakat yang terpusat pada manusia, di mana pembangunan ekonomi dan solusi terhadap tantangan sosial dapat dilakukan dan masyarakat dapat menikmati kualitas hidup yang sejahtera dan

nyaman. Kondisi ini dalam perkembangannya akan memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat, tanpa melihat wilayah, usia, jenis kelamin, bahasa, dan lain-lain, dengan menyediakan barang dan layanan yang diperlukan (Mext, 2018).



Gambar 1: Grafik Society 5.0

Sumber: diambil dari Fukuyama (2018)

Kunci dari perwujudannya adalah perpaduan antara ruang siber dan dunia nyata (ruang fisik) untuk menghasilkan data yang berkualitas, dan dari sana menciptakan nilai dan solusi baru untuk menyelesaikan tantangan. Visi nasional yang diangkat oleh Jepang ini adalah untuk mengupayakan masyarakat baru yang berpusat pada manusia, dan pada saat yang sama menyelesaikan berbagai masalah masyarakat.

Meskipun *Society 5.0* pada awalnya merupakan bagian dari strategi pertumbuhan Jepang, namun strategi ini tidak terbatas dan berlaku untuk negara Jepang saja, karena tujuannya sama dengan tujuan SDGs. Tantangan yang dihadapi Jepang, seperti populasi yang menua, menurunnya angka kelahiran, penurunan populasi, dan infrastruktur yang menua merupakan tantangan yang pada akhirnya akan dihadapi oleh banyak negara lain termasuk Indonesia (Via et al., 2023). Dengan hadirnya *Era Society 5.0* ini, Pemerintah Jepang melakukan revolusi pengembangan sumber daya manusia dan inovasi sistem sebagai acuan untuk menentukan kebijakan utama.

Dengan mempromosikan pengembangan sumber daya manusia, pemerintah Jepang bertujuan untuk membangun masyarakat di mana semua warga negara, termasuk kaum muda dan lanjut usia, perempuan dan laki-laki, penyandang disabilitas, dan orang-orang dengan penyakit yang sulit disembuhkan, dapat menjalani kehidupan yang memuaskan dan menunjukkan kemampuan mereka dengan bantuan robot dan AI. Sehingga sistem ini dapat berdampak dalam bidang kesehatan, perawatan medis, transaksi keuangan dan komersial, konstruksi, transportasi, pertanian, kehutanan dan perikanan, olahraga, serta di sektor kebudayaan dan pariwisata (Fukuyama, 2018).

Skema dasar dari era masyarakat 5.0 adalah bahwa data yang dikumpulkan dari dunia fisik akan diproses oleh komputer dan kemudian diaplikasikan kembali ke dunia nyata. Harapan terbesar dari hadirnya era ini adalah masyarakat akan memiliki sebuah

sistem yang terintegrasi secara menyeluruh ke dalam semua lini kehidupan sehingga masyarakat bisa merasakan kehidupan yang lebih efektif, nyaman, dan efisien (Sugiarto, 2022). Untuk mencapai rencana ini, sistem harus mengumpulkan data yang beragam dan sangat kompleks dari dunia, yang kemudian diproses oleh sistem IT yang canggih seperti AI dan informasi yang dihasilkan ditransfer ke dunia nyata.

Kesiapan Generasi Muda dalam Menyambut Era Society 5.0

Masuknya *Era Society 5.0* ini pada prinsipnya akan mempengaruhi hampir seluruh lini kehidupan. Dengan semakin masifnya perkembangan teknologi pada era ini, tentu akan menghasilkan dua efek berbeda tergantung bagaimana kita dalam menyikapinya. Bagi orang-orang yang memiliki orientasi untuk maju dan berkembang, kehadiran era ini akan begitu bermanfaat untuk memudahkan pekerjaan mereka. Sedangkan bagi orang-orang yang tidak mau beradaptasi dengan kemajuan maka hal ini akan sangat merepotkan.

1. Pengertian Generasi Muda

Dalam berbagai penelitian, menyebutkan bahwa generasi muda adalah golongan yang paling responsif terhadap segala bentuk perubahan dan ide-ide baru (Sumantri, 1987). Generasi muda selalu memiliki rasa keingintahuan dan rasa penasaran yang kuat serta keinginan untuk mengembangkan diri dalam berbagai bidang, dan generasi muda juga pada dasarnya mudah bosan dengan hal-hal yang mereka anggap monoton. Munculnya ide-ide baru dan kemajuan teknologi seakan menjadi sarana pendukung dan tonggak bagi generasi muda untuk mencapai berbagai hal baik yang ada di dalam negeri maupun di dunia internasional (Artisna et al., 2022). Mereka menganggap globalisasi atau perubahan zaman sebagai awal dari kemajuan bagi mereka.

Dalam beberapa definisi, generasi muda ini merupakan kelompok masyarakat yang berada pada usia remaja hingga dewasa muda, biasanya dalam rentang usia 15 hingga 30 tahun. Mereka sering dipandang sebagai generasi penerus dan harapan masa depan bagi suatu bangsa, karena mereka memiliki potensi yang besar di berbagai bidang kehidupan seperti pendidikan, inovasi, teknologi, masalah sosial dan ekonomi (Sumantri, 1987). Generasi muda yang baik adalah generasi yang berkembang menjadi pribadi yang mampu menjalankan tugasnya dengan percaya diri dan mandiri. Generasi muda adalah generasi yang memiliki kemampuan dan semangat untuk mengembangkan dan memajukan negara serta memiliki wawasan yang lebih luas (Abdillah, 2010).

Pemuda merupakan satu generasi yang dianggap sebagai generasi kuat sehingga tidak jarang dipundaknya dibebani berbagai macam harapan, terutama harapan dari para generasi lainnya. Kondisi ini dapat dipahami bahwa generasi muda sebagai harapan bagi bangsa dan mereka sering menjadi tolak ukur bagi perkembangan bangsa di masa depan. Di tangan mereka nasib bangsa ini dipertaruhkan, apakah mereka akan membawa bangsa menuju keluhuran budaya dan kemajuan peradaban ataupun

malahan sebaliknya (Hidayati, 2009). Hal itu semua sekali lagi bergantung pada kebijakan dan keseriusan mereka.

Dalam kehidupan bermasyarakat, posisi anak muda adalah sebagai makhluk sosial atau makhluk moral. Artinya dalam keseharian mereka, segala bentuk etika dan perilaku yang dilakukan akan menjadi barometer atau penilaian dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam hal sosialisasi, anak muda tidak dapat berdiri sendiri, mereka hidup bersama dan dapat beradaptasi dengan norma-norma, kepribadian, dan pandangan hidup masyarakat.

Satu kalimat yang sering kali dijadikan sebagai representatif peran anak muda adalah kata-kata yang pernah disampaikan oleh Presiden Soekarno dalam pidatonya, *"Beri aku 1.000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya. Beri aku 10 pemuda niscaya akan kuguncangkan dunia"*. Kalimat ini sebuah legitimasi bahwa generasi muda adalah harapan utama yang dijadikan sebagai tolak ukur sebuah bangsa. Kemudian hal ini semakin menegaskan bahwa jika generasi muda adalah sekumpulan orang-orang yang berkelas maka bangsanya tersebut akan menjadi bangsa yang berperadaban pula.

2. Ciri-ciri Generasi Muda

Sebagai sebuah generasi yang selalu bersikap dinamis terhadap segala bentuk perubahan-perubahan, generasi muda ini dipandang memiliki sifat yang terkadang bijak namun sering kali juga tidak konsisten dengan apa yang telah merencanakan (Khansa et al., 2022). Dari hasil pengamatan dapat dirumuskan bahwa generasi muda mempunyai ciri-ciri diantaranya adalah;

Pertama, memiliki kreativitas dan inovasi, mereka cenderung memiliki konsep dan pemikiran yang lebih kreatif serta inovatif dalam menemukan solusi baru untuk berbagai masalah. Kemampuan inilah yang membuat banyak generasi muda menciptakan karya-karya baru dengan gaya yang sangat kekinian. Kedua, adaptabilitas artinya bahwa generasi muda memiliki kemampuan untuk lebih cepat beradaptasi dengan segala bentuk perubahan, terutama yang berkaitan dengan aspek teknologi dan tren-tren baru. Kemampuan ini menjadi bukti kuat bahwa generasi muda adalah kelompok yang paling siap untuk menghadapi dan berkreasi pada *Era Society 5.0* ini.

Ketiga, kritis dan berani berpendapat, generasi muda memiliki semangat kritis dan tidak takut untuk berargumentasi dan menyuarakan apa-apa yang menjadi keresahan mereka. Hal ini sering mereka lakukan baik di dunia nyata maupun melalui media sosial. Contoh paling bagus adalah ketika gerakan pemuda dan mahasiswa menyatakan sikap kritis mereka pada pemerintahan Soeharto sehingga berhasil menumbangkan rezim orde baru tersebut pada tahun 1998 (Darmawan & W, 2003). Keempat, energi dan semangat, kelompok mereka selalu memiliki energi dan semangat yang tinggi, kelebihan inilah yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif seperti olahraga, seni, dan aktivitas sosial. Kepedulian sosial, ciri ini adalah bagian dari kerja-kerja pengabdian para generasi muda. Mereka memiliki kesadaran sosial tinggi dan sangat aktif untuk terlibat banyak kegiatan-kegiatan sosial dan lingkungan. Hal

inilah yang menegaskan status mereka sebagai kelompok penggerak atau agen perubahan.

3. Problematika Generasi Muda di *Era Society 5.0*

Dalam praktiknya, kehidupan generasi muda ini adalah masa-masa yang amat labil. Mereka sering disibukkan dengan proses pencarian jati diri, lebih dari itu mereka akan sangat dibebankan dengan akan banyaknya problematika kehidupan. Dengan hadirnya *Era Society 5.0* ini tentunya problem yang akan menimpa akan lebih kompleks. Generasi muda dituntut untuk harus siap dengan apapun bentuk tantangan yang akan menghampiri (Hidayati, 2009).

Dari hasil penelusuran dari berbagai sumber literatur menunjukkan bahwa terdapat beberapa problem yang terus menjadi tantangan bagi generasi muda, termasuk tantangan utama dalam penelitian ini yaitu tantangan mereka untuk menjaga sekaligus melestarikan kebudayaan di tengah masifnya perkembangan teknologi. Pengangguran dan kesulitan ekonomi menjadi satu permasalahan yang paling banyak dialami oleh generasi muda. Banyak dari kalangan ini yang mengalami kesulitan untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dan pendidikan mereka. Sehingga tingkat pengangguran yang tinggi dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi dan sosial.

Dari segi permasalahan pribadi, generasi muda ini juga sering dihadapkan dengan permasalahan **tekanan sosial dan mental**. Generasi muda sering mengalami tekanan sosial, baik dari keluarga, teman, maupun media sosial. Tekanan ini dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, dan depresi. Terkadang dari mereka juga sering kali mengalami mengalami krisis identitas dan kebingungan nilai. Mereka harus menavigasi antara tradisi lokal dan pengaruh global yang kadang bertentangan.

Dalam kasus **akses terhadap pendidikan berkualitas**, tidak semua generasi muda memiliki akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas. Ketidaksetaraan dalam sistem pendidikan dapat memperlebar kesenjangan sosial dan ekonomi. Kemudian dalam aspek **keterlibatan politik dan Partisipasi Sosial**: Banyak generasi muda yang merasa terpinggirkan dari proses politik dan pembuatan kebijakan. Kurangnya partisipasi politik dapat menghambat mereka dalam menyuarakan kepentingan dan aspirasi mereka.

4. Tantangan dan Adaptasi Generasi Muda Pada *Era Society 5.0*

Generasi muda yang bertanggung jawab besar sebagai penerus pembangunan bangsa memiliki peran yang sangat penting di *Era Society 5.0*, yaitu sebagai agen perubahan. Menurut kamus Cambridge, agen perubahan adalah seseorang atau sesuatu yang dapat membujuk orang lain untuk mengubah perilaku atau pendapat mereka. Generasi muda berperan sebagai agen perubahan yang akan menginisiasi segala bentuk gerakan serta menjadi garda terdepan dalam proses pergerakan, pembaharuan dan pembangunan nasional.

Era Society 5.0 telah dimulai dengan ditandai persaingan dunia kerja yang semakin kompetitif. Tidak sedikit orang yang merasakan kecemasan dan rasa khawatir dengan ketatnya persaingan tersebut. Persaingan ini menjadi lebih berat dengan semakin majunya perkembangan teknologi yang faktanya dapat menggantikan banyak sekali pekerjaan manusia. Pada *Era Society 5.0 Artificial Intelligence (AI)* dan *Internet of Things (IoT)* menjadi sangat populer serta digunakan secara masal di banyak bidang kehidupan seperti moda transportasi, perawatan kesehatan, dan produksi (Fukuyama, 2018). Kecanggihan teknologi ini memungkinkan untuk meningkatkan efektivitas dan memangkas biaya produksi.

Namun, pada *Era Society 5.0* sering kali membawa berbagai masalah, salah satunya adalah peningkatan persaingan dalam dunia kerja dan mengancam pekerjaan manusia yang bisa tergantikan oleh tenaga mesin. Maka dari itu, dibutuhkan langkah-langkah yang tepat untuk menghadapi *Era Society 5.0* sehingga pengaruh negatifnya dapat diminimalisir (Aprianti et al., 2022). Ketakutan akan persaingan di era ini tidak hanya dialami oleh orang-orang yang baru saja lulus atau masih berusia muda. Mereka yang sudah bekerja bertahun-tahun pun merasakan ancaman tergeser oleh tenaga mesin (Istychomah, 2022).

Era Society 5.0 adalah era yang terus berubah dan berkembang, sehingga kita harus terus mempelajari hal-hal baru agar dapat bersaing. Walaupun persaingan di era ini tampak sangat berat, namun kita tidak perlu khawatir. Jika kita mau dan mampu untuk mempersiapkan diri dengan baik, maka kita pasti akan mampu bersaing dengan baik di era ini (Megayanti, 2022). Percayalah pada kekuatan diri sendiri dan terus belajar dan untuk senantiasa berkembang.

Sebenarnya, tantangan ini tidak hanya berlaku bagi generasi muda saja. Melainkan pada semua kalangan termasuk pada generasi yang sudah berumur. Semua orang yang memiliki kemampuan khusus akan terus dicari dan diberi posisi penting di berbagai tempat. Ini menunjukkan bahwa setiap orang dituntut untuk berlomba-lomba mempelajari segala hal (Muttaqin, 2021). Dengan segala usaha yang dilakukan untuk mengatasi tantangan yang ada, maka kita dapat dengan mudah menemukan peluang pada *Era Society 5.0* ini.

Berangkat dari berbagai persoalan di atas, generasi muda dituntut untuk mampu beradaptasi dengan konsep *society 5.0*. Dalam kajian antropologi, istilah adaptasi dipahami sebagai satu bentuk penyesuaian diri terhadap perubahan lingkungan. Proses perubahan serta akibatnya dalam suatu organisme yang menyebabkan organisme itu dapat hidup atau berfungsi lebih baik dalam sekitaran alam dan lingkungannya (Koentjaraningrat et al., 1984).

Lebih jauh koentjaraningrat membagi konsep adaptasi menjadi adaptasi sosial (*social adaptation*) dan adaptasi budaya (*cultural adaptation*). Adaptasi sosial merupakan proses perubahan yang mengakibatkan seorang individu dalam suatu kelompok sosial atau organisme sosial dapat hidup atau berfungsi secara lebih baik dalam ruang lingkungannya. Sedangkan adaptasi kebudayaan merupakan Perubahan

dalam unsur-unsur kebudayaan yang dapat menyebabkan unsur-unsur itu dapat berfungsi lebih baik bagi manusia yang mendukungnya (Koentjaraningrat et al., 1984).

Kemampuan adaptasi pada *Era Society 5.0* sangat penting bagi generasi muda untuk dapat berintegrasi dan berkontribusi secara efektif dalam masyarakat yang semakin terhubung dan didorong oleh perkembangan teknologi. Adapun kemampuan adaptasi paling krusial yang harus dimiliki oleh generasi muda dalam menghadapi era ini adalah;

a. Keterampilan Teknologi

Keterampilan sangat penting untuk dimiliki oleh para generasi muda. Kemampuan untuk mengoperasikan dan memahami teknologi canggih menjadi modal utama dalam menyesuaikan diri agar bisa terus berkembang di tengah pesatnya persaingan di *Era Society 5.0* ini. Tahapan perkembangan teknologi melaju dengan kecepatan yang sangat cepat, orang-orang terus berlomba untuk menciptakan sistem baru dan terkadang di luar nalar berpikir manusia pada umumnya.

Masifnya perkembangan teknologi dapat dilihat dari semakin menjamurnya program AI. AI atau Kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang memungkinkan mesin (komputer) melakukan pekerjaan seperti dan sebaik manusia (Pakpahan, 2021). AI telah menjadi salah satu inovasi terpenting yang memiliki potensi besar untuk memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia. AI mengacu pada kemampuan mesin untuk meniru atau mereplikasikan kecerdasan manusia, termasuk kemampuan untuk belajar, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan lingkungannya. AI digunakan di berbagai sektor seperti perawatan kesehatan, transportasi, keuangan, manufaktur, dan lain-lain untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup manusia (Masrichah, 2023).

Selain dituntut untuk bisa memahami AI, generasi muda juga harus memiliki keterampilan dalam memahami dan mengoperasikan *Internet of Things (IoT)*. Pada dasarnya IoT ini merupakan konsep di mana berbagai perangkat fisik terhubung ke internet dan dapat saling berkomunikasi, mengumpulkan, dan berbagi data. IoT mencakup segala sesuatu mulai dari perangkat rumah tangga sederhana hingga mesin industri canggih, yang semuanya dilengkapi dengan sensor, perangkat lunak, dan teknologi lain yang memungkinkan mereka untuk mengirim dan menerima data melalui jaringan (Februari & Murdani, 2024).

Tidak cukup sampai disitu, perkembangan teknologi ini terus menyasar pada aspek-aspek lain. Pengetahuan terhadap big data dan penggunaan robotika juga merupakan komponen penting yang harus dikuasai oleh para generasi muda. Tidak mengherankan apabila banyak orang-orang yang sukses ketika ia menguasai fitur-fitur dalam teknologi ini. Oleh sebab itu, sudah menjadi satu keharusan untuk beradaptasi dengan segala bentuk ide dan kecanggihan teknologi baru. Generasi muda perlu terus belajar dan mengasah keterampilan ini untuk tetap relevan di pasar kerja.

b. Kemampuan Problem Solving dan Critical Thinking

Problem solving merupakan kemampuan untuk menemukan pemecahan suatu masalah atau kejadian, dengan memilih salah satu dari beberapa alternatif atau pilihan yang mendekati kebenaran sehingga bisa menemukan solusi atas permasalahan itu (Maulidya, 2018). Untuk memecahkan sebuah masalah, seseorang harus mampu berpikir secara positif, logis, dan tersistematis. Kemampuan ini juga sangat berkaitan dengan keterampilan lunak (*soft skill*) lainnya, seperti kemampuan analisis, inovasi, kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan.

Adapun *Critical Thinking* merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan situasi atau informasi secara objektif dan rasional, tanpa dipengaruhi oleh prasangka atau asumsi yang belum terbukti kebenarannya. Hal ini penting agar situasi dapat dipahami secara menyeluruh dan dievaluasi secara holistik untuk mengambil keputusan yang terbaik (Parker, 2012). Kemampuan berpikir kritis penting bagi seseorang untuk dapat berpikir secara rasional dan logis ketika menerima informasi dan memecahkan masalah secara sistematis. Artinya, kemampuan berpikir kritis dapat meningkatkan kemampuan analisis, kreativitas, pemanfaatan ide atau informasi, pencarian informasi yang relevan, dan refleksi diri (Amani, 2023).

Dalam menghadapi tantangan kompleks pada *Era Society* 5.0 ini, kemampuan untuk dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis dengan pendekatan kreatif menjadi sangat berharga. Generasi muda harus mampu untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan menemukan solusi yang efektif atas segala tantangan dan permasalahan.

c. Kolaborasi dan Komunikasi Efektif

Era Society 5.0 dengan perkembangan teknologi yang makin canggih memungkinkan orang-orang untuk berkolaborasi agar bisa menyelesaikan pekerjaan secara lebih baik dan efisien. Kondisi semacam ini mengharuskan kita untuk banyak berkolaborasi dengan berbagai pihak, sebab tanpa adanya koneksi dengan orang lain akan sangat susah bagi generasi muda untuk meraih kesuksesan. Kerja sama dan kolaborasi memiliki banyak manfaat bagi organisasi dan tempat kerja, seperti meningkatkan kreativitas, menciptakan rasa kebersamaan, meningkatkan produktivitas karyawan, meningkatkan semangat kerja, dan penyelesaian masalah yang lebih cepat (Haryono, 2019).

Melalui kolaborasi ini akan menciptakan penyatuan tenaga atau peningkatan kemampuan sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan secara bersama. Selain itu, kata kolaborasi juga sering digunakan untuk menjelaskan proses penyelesaian pekerjaan yang bersifat lintas batas, lintas sektor, lintas hubungan dan lintas bidang (Saleh, 2020). Kemampuan untuk bekerja dalam tim, baik secara lokal maupun global, serta berkolaborasi dengan orang-orang dari latar belakang budaya dan spesialisasi yang berbeda merupakan kunci keberhasilan.

Selain kemampuan untuk berkolaborasi, generasi muda juga dituntut dapat melakukan komunikasi secara efektif. Kemampuan ini menjadi modal ketika hendak menyampaikan keinginan dan rencana-rencana besar kepada orang lain. Melalui komunikasi yang efektif, ide dan pesan yang sudah dipikirkan oleh generasi muda tadi, akan dapat dipahami oleh publik sehingga peluang kolaborasi akan sangat terbuka di tengah *Era Society 5.0* ini.

d. Manajemen Waktu dan Produktivitas

Manajemen waktu dan produktivitas merupakan hal yang krusial bagi anak muda di *Era Society 5.0*, di mana teknologi dan informasi memainkan peran utama dalam kehidupan sehari-hari. Mengelola waktu yang efektif dan mempertahankan produktivitas tinggi di lingkungan yang penuh dengan gangguan digital adalah sebuah tantangan. Generasi muda perlu mengembangkan strategi untuk tetap fokus dan selalu produktif.

Kemampuan manajemen waktu ini bahkan telah diajarkan dalam ajaran Islam yang memang mengharuskan umatnya untuk bisa menjaga waktu. Hal ini telah dijelaskan dengan amat detail dalam Q.S Al-‘Ashr, sehingga dapat disimpulkan bahwa waktu sangat berharga sehingga tidak mungkin Tuhan menggunakannya sebagai alat untuk bersumpah jika waktu itu tidak berharga atau penting (Ritonga, 2018).

Di era perkembangan *society 5.0* ada beberapa strategi dan alat yang dapat membantu anak muda mengelola waktu dan meningkatkan produktivitas mereka. Pertama, generasi muda bisa menerapkan konsep *Setting SMART Goals* yaitu membuat tujuan yang Spesifik, *Measurable* (terukur), *Achievable* (dapat dicapai), *Relevant* (relevan), dan *Time-bound* (dibatasi waktu). Ini membantu dalam merencanakan dan mencapai tujuan secara efektif (Leonard, 2024). Selain itu bisa juga menggunakan matriks untuk mengidentifikasi tugas mana yang harus dikerjakan pertama kali berdasarkan prioritasnya.

Tidak berhenti sampai di situ, era ini telah banyak menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan untuk memanajemenkan waktu. Aplikasi *Trello* dan *Asana* bisa dipakai sebagai alat kolaborasi dan manajemen proyek yang memungkinkan tim untuk mengelola tugas dan proyek secara efektif. Selanjutnya ada *Google Calendar* dan *Microsoft Outlook* yang bisa membantu menjadwalkan dan mengingatkan tentang rapat, tenggat waktu, dan acara penting. Hingga mengintegrasikan email dan kalender untuk manajemen waktu yang lebih efisien.

Generasi muda di *Era Society 5.0* memiliki akses ke berbagai alat dan teknologi yang dapat membantu mereka mengatur waktu dan meningkatkan produktivitas. Dengan menggabungkan strategi manajemen waktu yang efektif dan memanfaatkan alat-alat ini, mereka dapat mencapai tujuan mereka dengan cara yang lebih efisien dan seimbang.

e. Kesadaran dan Tanggung Jawab Sosial

Di *Era Society 5.0*, generasi muda dituntut untuk memiliki kesadaran sosial yang tinggi dan bertanggung jawab atas segala dampak sosial dan efek lingkungan yang ditimbulkan dari tindakan mereka. Hal ini termasuk pemahaman tentang isu-isu global seperti perubahan iklim dan kesenjangan sosial. Di era Masyarakat 5.0, kaum muda memiliki peran penting dalam menciptakan masyarakat yang lebih adil, inklusif, dan berkelanjutan (Fahrezi et al., 2023). Dengan meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab sosial, mereka dapat menggunakan teknologi untuk membawa perubahan positif dan mengatasi tantangan global dengan cara yang bertanggung jawab dan etis.

Tanggung jawab sosial generasi muda di *Era Society 5.0* mencakup berbagai aspek yang menggabungkan penggunaan teknologi canggih dengan kesadaran sosial dan etika untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik dan berkelanjutan. Dalam hal ini generasi muda bertanggung jawab untuk menjaga dan melindungi privasi data pribadi serta data orang lain. Mereka harus memahami pentingnya enkripsi, penggunaan kata sandi yang kuat, dan praktik keamanan siber yang baik.

Selanjutnya generasi muda tentu harus memiliki jiwa untuk bisa **menghargai keberagaman dengan** menghormati dan merangkul perbedaan budaya, agama, gender, dan latar belakang sosial-ekonomi. Generasi muda juga harus peka terhadap persoalan lingkungan dengan menjadi bagian dari orang-orang yang selalu mengadvokasi setiap kebijakan atau perilaku yang merusak kelestarian lingkungan (Rahayu et al., 2024). Selain itu berpartisipasi dalam kegiatan volunteering dan filantropi juga dapat membuat generasi muda bisa memanfaatkan *Era Society 5.0* dengan lebih bermakna.

Peranan Generasi Muda dalam Melestarikan Kebudayaan di *Era Society 5.0*

Kemajuan teknologi dan sistem kehidupan serba modern yang dibawa oleh *Era Society 5.0* telah berdampak di hampir seluruh lini kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang kebudayaan. Banyak para ahli yang menyebut bahwa kebudayaan apabila tidak dijaga dan dilestarikan akan mengalami kondisi krisis dan berakhir pada kepunahan. Bila hal ini terjadi siapakah yang paling bertanggung jawab, tentunya kita semua dan terkhusus bagi generasi muda sebab di tangan merekalah masa depan kebudayaan kita dipertaruhkan.

1. Melacak Tantangan Kebudayaan di *Era Society 5.0*

Pada era ini tantangan yang dihadapi kebudayaan akan semakin kompleks dan lebih beragam yang disebabkan integrasi teknologi canggih ke dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh globalisasi menjadi musuh yang serius bagi identitas budaya lokal. Globalisasi ini mempercepat penyebaran budaya global, yang dalam faktanya dapat mengancam identitas budaya lokal. Persoalan ini banyak terjadi pada masyarakat kita, gempuran pengaruh dalam bidang *fashion* dan gaya berpakaian adalah salah satu contohnya. Masyarakat khususnya generasi muda telah menaruh kesukaan yang berlebihan terhadap *style* yang dibawa oleh arus budaya korea dan budaya barat tersebut (Larasati, 2018). Efeknya mereka menjadi enggan untuk mengenakan pakaian-pakaian dengan

gaya-gaya tradisional yang dianggap tidak kekinian. Merespon atas persoalan ini dari generasi muda harus menemukan keseimbangan antara mengapresiasi budaya global dan melestarikan warisan budaya lokal.

Sebenarnya dengan kehadiran teknologi dapat membantu proses pelestarian budaya dengan metode preseversi budaya melalui digitalisasi terhadap artefak, tradisi, ritual, dan cerita-cerita kebudayaan. Namun ada semacam risiko bahwa banyak budaya tradisional yang akan dilupakan atau terpinggirkan, Bila tidak ada upaya yang cukup untuk mendokumentasikan nilai-nilainya dan mewariskannya kepada generasi berikutnya. Di Aceh saja, terdapat banyak sekali tradisi atau ritual kebudayaan dalam satu tahun kalender yang bisa digitalisasikan untuk sebagai langkah untuk preservasi kebudayaan (Manan, 2018).

Dalam konteks perubahan nilai dan norma Sosial, kehadiran teknologi dan media sosial ini telah mempengaruhi nilai dan norma sosial, yang bisa berbeda dengan nilai tradisional. Generasi muda perlu mengatasi pergeseran ini dengan memahami dan menghormati nilai-nilai baru sambil tetap menghargai nilai-nilai tradisional. Hal ini perlu diperhatikan dengan serius sebab dalam setiap kebudayaan menyimpan banyak sekali nilai-nilai edukasi yang bisa dijadikan pedoman untuk kehidupan para generasi muda (Manan, 2015a, 2015b, 2016 and 2020).

Era Society 5.0 membawa perubahan pada cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Generasi muda perlu memahami etika digital, termasuk menghormati hak cipta, privasi, dan perilaku yang sesuai di lingkungan digital. Hal yang sama juga terjadi pada pengaruh media sosial yang memainkan peran utama dalam membentuk budaya dan opini publik. Hal ini dapat menjadi positif, misalnya dalam penyebaran pengetahuan budaya, tetapi juga negatif, misalnya dalam penyebaran stereotip atau informasi yang salah tentang budaya tertentu.

Problematisasi lain yang menjadi tantangan di *Era Society 5.0* ini adalah isu komodifikasi budaya. Terdapat risiko bahwa elemen budaya dikomersialkan untuk tujuan komersial, yang dapat merusak makna dan nilai asli budaya (Irianto, 2016). Generasi muda perlu mengambil bagian dikarenakan isu sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara promosi budaya dan penghormatan terhadap keaslian dan integritasnya.

Dalam hal penggunaan bahasa lokal merupakan hal yang sangat terpengaruh oleh hadirnya *society 5.0*. Banyak bahasa lokal yang terancam punah karena dominasi bahasa-bahasa dunia. Hal ini cukup mengkhawatirkan sebab Indonesia merupakan satu negara yang memiliki banyak sekali ragam bahasa daerah. Bahkan untuk Provinsi Aceh saja, memiliki banyak jenis bahasa daerah, namun sedang mengalami krisis yang disebabkan semakin minimnya anak-anak yang bisa atau diajarkan untuk berbahasa daerah (Fatianda et al., 2020). Upaya untuk melestarikan bahasa daerah dan mewariskannya kepada generasi muda sangat penting untuk melestarikan keanekaragaman budaya.

Begitu pula dalam hal identitas, generasi muda dapat mengalami masa-masa akan krisis identitas budaya karena pengaruh berbagai budaya asing. Identitas

merupakan satu hal yang sangat penting karena menunjukkan jati diri sebuah bangsa (Fatianda, 2022), generasi muda memiliki tanggung jawab besar dalam hal ini. Pendidikan dan kesadaran budaya dapat membantu generasi muda untuk menemukan dan melestarikan identitas budaya mereka.

2. Upaya Pelestarian Kebudayaan Oleh Generasi Muda di Era Society 5.0

Upaya pelestarian budaya menjadi solusi atas banyaknya persoalan yang menimpa kebudayaan Indonesia. Dengan semakin canggihnya teknologi pada *Era Society 5.0* ini sebenarnya harus dijadikan sebagai peluang untuk melestarikan kebudayaan. Jangan sampai kita terbuai dengan arus globalisasi sehingga mengabaikan kebudayaan yang telah menjadi satu kewajiban untuk menjaganya. Antropolog terkenal Indonesia pernah mengemukakan bahwa pelestarian budaya merupakan sebuah sistem besar yang melibatkan masyarakat dalam sub sistem sosial dan terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan. Oleh karena itu, pelestarian budaya bukanlah suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara individual dengan dalih untuk melestarikan suatu budaya agar tidak punah dan hilang ditelan waktu (Koentjaraningrat, 1993).

Problematika semakin mudarnya kebudayaan Indonesia bukan tanpa alasan, sebab serbuan budaya bangsa asing Amerika, Eropa, Cina, dan Korea begitu masif menyasar negara kita. Seorang etnografer asal Polandia Bronislaw Malinowsky mengatakan fenomena ini disebabkan oleh budaya yang lebih superior dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih inferior dan pasif melalui kontak budaya (Soehada, 2005).

Pelestarian kebudayaan di *Era Society 5.0* pada dasarnya memerlukan berbagai pendekatan yang inovatif, memanfaatkan teknologi canggih sambil tetap menghormati dan mempertahankan keaslian budaya tradisional. Dari hasil analisis dari berbagai sumber, ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh generasi muda untuk berpartisipasi dalam usaha melestarikan kebudayaan pada era yang serba digital ini.

a. Digitalisasi Warisan Budaya

Projek ini merupakan salah satu bentuk inovasi yang penting untuk melestarikan kebudayaan. Digitalisasi adalah peralihan penggunaan berkas berbentuk fisik ke dalam berkas berbentuk *file* digital. Penggunaan teknologi digital ini adalah untuk mendokumentasikan peninggalan kebudayaan seperti artefak, manuskrip, cerita rakyat, musik, tarian, dan bentuk-bentuk ekspresi budaya lainnya. Hal ini mencakup pemindaian 3D, arsip digital, dan pembuatan platform online untuk mengakses koleksi budaya.

Teknologi digital membuat pengelolaan data budaya menjadi lebih mudah dan praktis. Digitalisasi memungkinkan praktisi budaya untuk menangkap data peninggalan sejarah dan budaya yang bernilai secara historis dan budaya dengan cara yang lebih terstruktur dan komprehensif. Pengambilan data secara tradisional memiliki risiko kerusakan atau bahkan kehilangan data dan tentu saja tidak efisien (Agustinova, 2022). Oleh karena itu, digitalisasi merupakan cara yang efektif untuk mengambil dan

mengelola data warisan budaya sekaligus menyimpannya secara permanen. Digitalisasi dalam penyimpanan informasi budaya merupakan strategi untuk mengatasi risiko kehilangan atau kerusakan benda budaya yang kondisinya tentu dapat berubah seiring berjalannya waktu (Khasanah, 2018).

b. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

Teknologi VR dan AR bisa digunakan untuk menciptakan pengalaman baru bagi penikmat kebudayaan yang imersif, maksudnya kebudayaan bisa disaksikan dengan cara tur virtual ke situs bersejarah, pertunjukan seni, dan museum. Ini memungkinkan orang dari seluruh dunia untuk mengakses dan merasakan budaya yang berbeda. Di beberapa Museum di dunia sudah menerapkan teknologi ini seperti Museum Louvre di Prancis, British Museum dan Museum Sejarah Alam di Inggris, Museum Seni Modern di Amerika Serikat, dan lainnya. Museum virtual yang dirancang dengan baik memiliki fitur karakteristik yang membedakannya dari kunjungan fisik (Shehade, 2020). VR di museum sering kali menawarkan pengalaman mendalam di mana Anda dapat menjelajahi berbagai galeri dan pameran melalui interaksi yang intuitif.

c. Pengembangan Platform Online dan Media Sosial

Generasi muda harus mampu memanfaatkan media sosial dan platform online untuk mempromosikan dan mengkomunikasikan budaya. Hal ini dapat mencakup pembuatan konten pendidikan, video, dan cerita yang menyoroti aspek-aspek penting dari budaya tertentu. Pengaruh media sosial ini sangatlah besar, beberapa kebudayaan bisa dilestarikan dengan kekuatan media sosial. Generasi muda dapat mengembangkan aplikasi dan alat bantu edukasi berbasis teknologi untuk mengajarkan bahasa, seni, dan sejarah budaya kepada generasi muda. Gamifikasi dalam aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi.

d. Kolaborasi Antar Budaya dan Pemberdayaan Komunitas

Generasi muda di *Era Society 5.0* ini perlu untuk mendorong kolaborasi antara komunitas budaya dan teknologi untuk mengembangkan proyek-proyek pelestarian budaya. Ini bisa melibatkan universitas, organisasi non-pemerintah, dan sektor swasta (Purnomo, 2023). Selanjutnya sebagai bentuk pemberdayaan generasi muda harus lebih banyak berpartisipasi dan menyediakan pelatihan dan sumber daya bagi masyarakat lokal untuk mendokumentasikan dan melestarikan budaya mereka sendiri. Partisipasi aktif masyarakat adalah kunci pelestarian budaya yang berkelanjutan.

e. Pembelajaran Antar Generasi dan Festival Kebudayaan

Generasi muda perlu untuk mempromosikan program dialog dan transfer pengetahuan antar generasi dengan bantuan teknologi, misalnya melalui proyek dokumentasi yang melibatkan generasi muda dan tua dalam mengumpulkan dan menceritakan sejarah budaya. Hal ini perlu dilakukan agar transfer ilmu pengetahuan dapat terus dilakukan. Dari generasi senior yang telah banyak menyimpan pengetahuan

harus diserap dengan maksimal oleh generasi muda yang selanjutnya akan mengkreasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk yang lebih inovatif.

Selain itu generasi muda juga harus sering melaksanakan Penyelenggaraan festival kebudayaan dan acara seni secara virtual yang memungkinkan partisipasi secara global dan akses yang lebih luas. Dengan adanya program semacam ini akan berefek besar serta mempromosikan keanekaragaman budaya yang nantinya bisa diketahui oleh publik.

KESIMPULAN

Era Society 5.0 adalah era dimana semua teknologi menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat. Dalam hal ini internet digunakan tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, melainkan juga bisa untuk membantu kehidupan sehari-hari. Hadirnya *Era Society 5.0* akan memunculkan banyak perubahan-perubahan yang berdampak pada seluruh lini kehidupan manusia. Adapun kelompok yang paling diuntungkan pada era ini adalah para generasi muda. Mereka adalah golongan yang paling responsif terhadap segala bentuk perubahan dan ide-ide baru serta dianggap sebagai generasi kuat sehingga tidak jarang dipundaknya dibebani berbagai macam harapan. Generasi muda memiliki peran yang sangat strategis sebagai penerus pembangunan bangsa sehingga mereka harus dapat beradaptasi dengan perkembangan *Era Society 5.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi muda harus memiliki banyak kemampuan untuk dapat bisa meraih kesuksesan di era ini. Diantaranya adalah keterampilan teknologi, kemampuan problem solving-critical thinking, harus bisa berkolaborasi, dan memiliki manajemen waktu serta produktifitas yang baik.

Dengan masuknya *Era Society 5.0*, kebudayaan menjadi satu lini yang akan sangat terpengaruhi sehingga menimbulkan banyak sekali persoalan. Pengaruh globalisasi, krisis identitas, komodifikasi budaya, dan memudarnya bahasa daerah menjadi beberapa tantangan kebudayaan di era yang serba digital ini. Upaya pelestarian budaya menjadi solusi atas banyaknya persoalan yang menimpa kebudayaan Indonesia. Dengan semakin canggihnya teknologi pada *Era Society 5.0* ini sebenarnya harus dijadikan sebagai peluang untuk melestarikan kebudayaan. Pelestarian kebudayaan harus dilakukan dengan pendekatan inovatif dan penguasaan terhadap teknologi. Beberapa strategi bisa dipakai oleh generasi muda untuk melestarikan kebudayaan yaitu melalui digitalisasi warisan budaya, penggunaan virtual reality (VR), pemanfaatan platform media sosial, kolaborasi antar budaya, hingga pembelajaran lintas generasi.

REFERENSI

- Abdillah, T. (2010). *Pemuda dan Perubahan Sosial*. Jalan Sutra.
- Agustinova, D. E. (2022). Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 18(2).
- Amani, C. S. D. (2023). Konsep Critical Thinking Perspektif QS. al-Alaq Ayat 1-5 Cut. *Gunung Djati Conference Series, Volume 19 (2023) CISS 4th: Islamic Studies Across Different Perspective: Trends, Challenges and Innovation*, 19(1), 190–197.

- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 996–998. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2294>
- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. 695–705.
- Atoillah, A. N. (2022). *Islamic Education , Insân Kâmil , and the Challenges of the Era of Society 5 . 0 : A Literature Review*. 10(1).
- Darmawan, J. J., & W, R. R. R. (2003). *Narasi Dramatis Berita Tragedi Trisakti 1998*. 6, 11–36.
- Fahrezi, M. S., Aulia, P. A., & Santoso, G. (2023). Membela Tanah Air dengan Segenap Jiwa : Peran dan Tanggung Jawab Generasi Muda dalam Menjaga Kedaulatan dan Kepentingan Bangsa Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(02), 391–404.
- Fatianda, S. (2022). *Suku Aneuk Jamee : Diaspora Masyarakat Minangkabau Di Tanah Aceh (Kajian Historis dan Kehidupan Sosial Budaya)*. 5(2), 147–156.
- Fatianda, S., Manan, N. A., & Yunus Ahmad, M. (2020). Pekan Kebudayaan Aceh Dalam Perspektif Historis. *Indonesian Journal of Islamic History and Culture*, 1(1), 63–79.
- Februari, N., & Murdani, M. (2024). Analisis Studi Literatur Penerapan Algoritma Pemrograman pada Internet of Things (IoT) Yahfizham peran mereka dalam membangun dan mengoptimalkan sistem IoT . 2(1), 244–255.
- Fukuyama, B. M. (2018). *Society 5 . 0 : Aiming for a New Human-Centered Society*. August, 47–50.
- Haryono, N. (2019). *Jejaring Untuk Membangun Kolaborasi Sektor Publik*. 47–53.
- Hidayati, N. (2009). *Peranan Pemuda dalam Pendidikan Sosial Kemasyarakatan*.
- Ikawati, W., Nuraini, H., & Swara, M. M. (2022). *Tantangan Pendidikan Di Era Digital 5.0*.
- Irianto, A. M. (2016). *Komodifikasi Budaya Di Era Ekonomi Global Terhadap Kearifan Lokal : Studi Kasus Eksistensi Industri Pariwisata dan Kesenian Tradisional di Jawa Tengah*. 27, 213–236.
- Istychomah, N. N. (2022). Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Kecemasan Menghadapi Dunia Kerja Pada Fresh Graduate. *Jurnal Aisyiyah Yogyakarta*, 3(2).
- Khansa, S. D., Dewi, D. A., & Indonesia. (2022). Generasi milenial sebagai penerus bangsa dalam perspektif nilai nilai pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1024–1031.
- Khasanah, S. N. (2018). Digitalisasi Buku Dongeng Anak : Strategi Mempertahankan Warisan Budaya Sastra Lisan Di Era Disrupsi. *Working Paper. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*, 1(2).
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat, Budhisantoso, Danandjaya, J., Suparlan, P., Masinambow, E. K. M., & Sofion, A. (1984). *Kamus Istilah Antropologi*. Pusat Pembinaan Dan

Pengembangan Bahasa, 210.

- Larasati, D. (2018). Globalisasi Budaya dan Identitas: Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (KoreanWave) versus Westernisasi di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109–120.
- Leonard, K. (2024). *The Ultimate Guide To S.M.A.R.T. Goals*. Forbes Business.
- Manan, A. (2015a). The Ritual Calendar of South Aceh, Indonesia. In *Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster*. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v5i1.120>
- Manan, A. (2015b). *The Ritual Calendar of South Aceh, Indonesia*. Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster, Reihe X, Band 22.
- Manan, A. (2018). *Ritual Kalender Aneuk Jamee di Aceh Selatan* (Issue October). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/3131/>
- Manan, A. (2021). *Metode Penelitian Etnografi*. AcehPo Publishing.
- Manan, A. M. (2016). *Nilai Kehidupan dalam Daur Hidup Masyarakat Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan*. Balai Pelestarian dan Nilai Budaya Aceh.
- Manan, A. (2020). Islamic Educational Values in Life-Cycle Rituals: An Ethnographic Study in Kluet Timur Community, Aceh, Indonesia. In M. Huda, J. Safar, A. K. Mohamed, K. A. Jasmi, & B. Basiron (Eds.), *IGI Global* (Global Per). <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8528-2.ch007>
- Masrichah, S. (2023). *Ancaman Dan Peluang Artificial Intelligence (AI)*. 3(3).
- Maulidya, A. (2018). Berpikir Dan Problem Solving. *Ihya Arabiyah*, 4(1), 11–29.
- Megayanti, W. (2022). Edukasi Peluang dan Tantangan Pemuda di Era Society 5.0 bagi Mahasiswa. *PUNDIMAS Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1(2), 63–69.
- Mext. (2018). Human Resource Development for Society 5 . 0 Changes to Society , Changes to Learning (Summary). *Minister's Meeting on Human Resource Development for Society Task Force on Developing Skills to Live Prosperously in the New Age*, 0–5.
- Miles, M. B., & M. H. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. UI Press.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muttaqin, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter : Tantangan DalaM. *As-Shuffah Journal of Islamic Studies*, 4(2), 11–17.
- Pakpahan, R. (2021). *Analisa Pengaruh Implementasi Artificial*. 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Parker, M. (2012). *Critical Thinking*. McGraw-Hill.
- Purnomo, E. (2023). Peran Penting Komunikasi Bisnis Antarbudaya Dalam Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(September), 239–245.
- Rahayu, I., Suwarna, A. I., Wahyudi, E., Jamin, F. S., Barat, U. S., Kaltara, U., & Gorontalo, U. N. (2024). *Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Membentuk Kesadaran Lingkungan dan Tanggung Jawab Sosial di Kalangan Pelajar*. 2(2), 101–110.
- Rahmawati, D. R. (2023). Kebudayaan dalam Pendidikan Era Society 5 . 0. *I-WIN Library Perpustakaan Internasional Waqaf Ilmu Nusantara*, 5(2).

- Rahmayani, I. (2015). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech*, 5(1), 61–66.
- Ritonga, H. J. (2018). Manajemen waktu dalam islam. *Al-Idarah*, 5(6), 50–55.
- Saleh, C. (2020). *Konsep, Pengertian, dan Tujuan Kolaborasi*. Pustaka Universitas Terbuka.
- Sawitri, et all. (2023). Tantangan Budaya Jawa Pada Era 5.0 Bagi Pendidikan Generasi Penerus Bangsa. *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*, 2(1), 217–222.
- Shehade, M. (2020). Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals. *MDPI Journal*, 10(11).
- Soehada, M. (2005). Teori Fungsionalisme B. Malinowski dan Implikasinya terhadap Studi Agama-agama. *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 4(1).
- Sugiarto, A. (2022). Analisis Manajemen Pembelajaran Berbasis Stem Untuk Menghadapi Era 5.0 Society. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 08(2).
- Sumantri, E. (1987). *Generasi dan Generasi Muda*. Pustaka UT.
- Via, I., Sari, Y., & Kamila, E. R. (2023). *Transformasi Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Menghadapi Era Society 5 . 0*. 1(November).

**Copyright © 2025, Rasyad, Abdul Manan, Septian Fatiand, Avicenna
Al Maududy**

The manuscript open access article distributed under the Creative
Commons Attribution License, which permits unrestricted use,
distribution, and reproduction in any medium, provided the original work