
Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0

Indar Sabri^{a,b*}

^a Universitas Negeri Surabaya

^b Universitas Negeri Semarang

* Alamat Surel: indarsabri@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan peran pendidikan seni dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif pada era society 5.0 untuk revolusi industri 4.0. Metode yang digunakan adalah kajian kepustakaan yaitu menggunakan berbagai sumber rujukan baik yang berasal dari hasil penelitian maupun hasil pemikiran penulis lainnya. Peran pendidikan seni tidak hanya dalam konteks mikro (sekolah dan perguruan tinggi), tetapi juga dalam konteks makro, yakni masyarakat yang merupakan luaran dari lembaga-lembaga pendidikan. Oleh karena itu pendidikan seni harus bisa menjawab berbagai macam persoalan yang berhubungan dengan masyarakat. Belum selesai dengan isu Revolusi Industri 4.0, kini masyarakat dihadapkan kembali dengan isu society 5.0 (masyarakat 5.0) yaitu masyarakat, benda dan segala tatanan sosial yang ada terintegrasi dengan dunia maya. Pendidikan seni menjadi salah satu elemen yang sangat penting bagi masyarakat dalam menghadapi era yang terus berubah. Melalui pendidikan seni ini peserta didik diberikan layanan secara optimal dalam hal meningkatkan keterampilan berpikir kritis, konstruktif dan inovatif.

Kata kunci: Pendidikan Seni, Society 5.0, Revolusi Industri 4.0.

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Belakangan ini istilah Industri 4.0 santer menghiasi media massa maupun media sosial. Ada yang menyebut dengan era disrupsi. Atau situasi dimana pergerakan dunia industri tidak lagi linier. Bahkan berlangsung sangat cepat dan cenderung mengacak-acak pola tatanan lama, dan cenderung membentuk pola tatanan baru. Sebagai catatan, revolusi industri telah terjadi empat kali. Pertama dengan penemuan mesin uap, kedua elektrifikasi. Ketiga penggunaan komputer, dan keempat revolusi era digital ini.

Kondisi yang saling mendisrupsi ini bisa terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi digital. Seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligent*). Yang jika dipadukan dengan *internet of thing* (IoT) akan mampu mengolah jutaan data (*big data*) menjadi suatu keputusan atau kesimpulan. Jadi jangan heran jika salah satu media sosial diprotes banyak pihak saat pelaksanaan pemilu di AS beberapa waktu yang lalu. Karena disinyalir memberikan data ke salah satu kontestan. Dan dengan teknologi digital, data tersebut akan dianalisis dan hasilnya dipakai untuk mengatur strategi pemenangan.

Istilah Revolusi Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Seorang ekonom terkenal asal Jerman yang menulis dalam bukunya: *The Fourth Industrial Revolution*. Sebenarnya beberapa negara juga mempunyai *roadmap* digitalisasi industri yang serupa. Seperti, China dengan *Made in China 2025*, Asia dengan *Smart Cities*. Dan Kementerian Perindustrian juga mengenalkan *Making Indonesia 4.0*, yang pada bulan April 2018 dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo.

Sebagai masyarakat awam, efek kondisi Industri 4.0 telah kita lihat dan rasakan. Belakangan, muncul model-model bisnis baru dengan strategi yang lebih inovatif. Ambil contoh, GO-JEK sebuah perusahaan yang tidak mempunyai armada, namun mempunyai nilai valuasi 12 kali dibanding Garuda. Fenomena serupa juga terjadi di dunia perbankan. Beberapa profesi seperti *teller* bank, analis kredit, agen asuransi, kasir, resepsionis akan hilang dan digantikan oleh ponsel pintar. Akibatnya, berimbas pula pada tatanan sosial masyarakat.

To cite this article:

Indar Sabri^a, & (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

Pada tanggal 21 Januari 2019, secara mengejutkan Kantor PM Jepang meluncurkan *roadmap* yang lebih humanis, dikenal dengan *super-smart society* atau *Society 5.0*. Yang merupakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Sebagai catatan, *Society 5.0* didahului dengan era berburu (*Society 1.0*), pertanian (*Society 2.0*), industri (*Society 3.0*), dan teknologi informasi (*Society 4.0*).

Melalui *Society 5.0*, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Tentu saja diharapkan, akan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Tidak dapat dipungkiri, transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dalam *Society 5.0*, juga ditekankan perlunya keseimbangan pencapaian ekonomi dengan penyelesaian problem sosial.

Dalam Industri 4.0, dikenal adanya *cyber-physical system* (CPS) yang merupakan integrasi antara *physical system*, komputasi dan juga *network/komunikasi*. Dan *Society 5.0* merupakan penyempurnaan dari CPS menjadi *cyber-physical-human systems*. Dimana human (manusia) tidak hanya dijadikan obyek (*passive element*), tetapi berperan aktif sebagai subyek (*active player*) yang bekerja bersama *physical system* dalam mencapai tujuan (*goal*). Jadi interaksi antara mesin (*physical system*) dan manusia masih tetap diperlukan. Walaupun *Society 5.0* hanya untuk masyarakat dan industri di Jepang, namun patut kita cermati.

Fenomena berjejaring di dunia virtual telah menjelma ke sebuah kondisi kultural baru di lingkungan masyarakat kontemporer kita di Indonesia. Dalam laporan *Digital in 2018: Essential Insights into Internet, Social Media, Mobile, and Ecommerce Use around the World* (Kemp, 2018), menunjukkan 132,7 juta pengguna internet, 130 juta pengguna aktif media sosial, 177,9 juta pengguna perangkat seluler dan 120 juta pengguna jejaring sosial dari total 265,4 juta jiwa populasi penduduk Indonesia.

Jaringan internet telah masuk ke pelosok-pelosok, sehingga apa yang bisa diakses di kota juga bisa diperoleh oleh yang berada di desa. Bentuk batasan antara kota dan desa tak lagi eksis, meski masih ada nilai yang membedakan bagaimana masyarakat kota dan desa menjalani kehidupan. Nilai tersebut tergambar dari pemanfaatan kesenian tradisional ke dalam pelbagai festival nasional maupun internasional—meski lebih diarahkan pada persoalan pariwisata—dengan menggunakan sumber daya sekitar. Perihal sumber daya ini menggambarkan kekhasan *local wisdom* (adat dan tradisi natural) pada lingkungan dan masyarakat kulturalnya masing-masing, di mana tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Selain itu bahkan, kesenian tradisional mampu mengungkap praktik artistik dan proses adaptasi masyarakat dalam merespon pelbagai peristiwa di lingkungannya. Pengembangan kesenian tradisional ke berbagai bentuk media dan produk, turut mendefinisikan kekreatifan masyarakat dalam memanifestasikan pemahamannya sebagai sebuah *local knowledge* (sistem dan adab kultural) di era digital dewasa ini.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dengan pendekatan konsep pendidikan seni. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal, artikel, buku dan referensi lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan dokumentasi. Analisis data adalah proses dengan mengakses data, mengorganisir, menyortir, mengkategorikan dan mengelompokkan studi dokumentasi yang dikumpulkan. Analisis data dilakukan dengan tujuan mengurangi pengumpulan data menjadi perwujudan yang dapat dipahami melalui deskripsi yang logis dan sistematis.

3. Hasil dan Pembahasan

Dengan pesatnya perkembangan teknologi di era digitalisasi ini, istilah *Industrial Revolution 4.0* (revolusi industri 4.0), atau singkatnya *Industry 4.0* menjadi sebuah terminologi yang menjadi acuan penelitian dan pengembangan bidang teknologi di berbagai sektor. Hal ini terus memicu seluruh orang untuk terus mengembangkan teknologi sehingga memungkinkan utilisasi yang lebih baik guna mempermudah kehidupan manusia.

Revolusi industri 4.0

Istilah Revolusi Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Seorang ekonom terkenal asal Jerman yang menulis dalam bukunya: *The Fourth Industrial Revolution*. Revolusi Industri 4.0 Ada yang menyebut dengan era disrupsi. Atau situasi dimana pergerakan dunia industri tidak lagi linier. Bahkan berlangsung sangat cepat dan cenderung mengacak-acak pola tatanan lama, dan cenderung

membentuk pola tatanan baru. Sebagai catatan, revolusi industri telah terjadi empat kali. Pertama dengan penemuan mesin uap, kedua elektrifikasi. Ketiga penggunaan komputer, dan keempat revolusi era digital ini.

Sebenarnya beberapa negara juga mempunyai *roadmap* digitalisasi industri yang serupa. Seperti, China dengan *Made in China 2025*, Asia dengan *Smart Cities*. Dan Kementerian Perindustrian juga mengenalkan *Making Indonesia 4.0*, yang pada bulan April 2018 dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo. Sebagai masyarakat awam, efek kondisi Industri 4.0 telah kita lihat dan rasakan. Belakangan, muncul model-model bisnis baru dengan strategi yang lebih inovatif

Belakangan ini, muncul istilah baru yang merupakan visi pemerintahan Jepang, yakni *Society 5.0* (masyarakat 5.0), sebuah ide yang menjelaskan revolusi kehidupan masyarakat dengan adanya perkembangan revolusi industri 4.0. Konsep yang ingin dibawa ini adalah bagaimana adanya revolusi pada masyarakat yang memanfaatkan teknologi dengan juga mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora. Masyarakat yang disebut *super smart society* ini memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kehidupan, sehingga muncullah berbagai layanan masa depan (*future services*) untuk mengakomodasi kebutuhan ini. Beberapa sektor pekerjaan dan kebutuhan mulai memasuki digitalisasi yang memanfaatkan *Artificial Intelligence*, *Big Data*, dan *Internet of Things*. Hal ini yang menjadi tantangan bagi layanan teknologi informasi agar kebutuhan ini dapat segera dipenuhi dengan pemanfaatan teknologi tingkat tinggi.

Society 5.0

Society 5.0 adalah sebuah konsep yang digagas oleh pemerintah Jepang dengan mempertimbangkan aspek teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia. Akan tetapi, gagasan ini juga didukung oleh pertimbangan akan aspek humaniora sehingga diperoleh konsep keseimbangan dalam implementasi teknologi tersebut. Guna mencapai sebuah komunitas masyarakat yang didefinisikan sebagai *super smart society*, dibutuhkan berbagai *future services* dalam berbagai sektor. Hal ini dapat dipenuhi dengan adanya kemampuan teknologi yang kuat, serta adanya sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang masing-masing untuk menjalankan profesinya secara digital sekaligus berkontribusi untuk memberikan layanan yang lebih baik untuk masyarakat.

Saya menganalisis bahwa *Industry 4.0* sudah marak sekali menjadi tujuan pengembangan teknologi di berbagai sektor dan berbagai daerah pula. Sering kali aspek kemanusiaan menjadi luput. Oleh karena itu, dalam melakukan perencanaan, misal *Engineering Design* perlu dilakukan proses studi *user experience* agar hasil yang dibuat (baik produk maupun jasa) memenuhi keinginan dan kebutuhan customer, sehingga hasilnya menjadi tepat sasaran. Sebagai contoh, dalam proses *Design Thinking*, terdapat sebuah tahapan *Empathize*, yang mana hal ini merupakan bagaimana perancangan dilakukan terlebih dahulu dengan berusaha berempati kepada calon pengguna mengenai hal yang hendak dibuat. Proses ini akan menguji apakah produk atau jasa yang hendak dibuat menyelesaikan isu permasalahan atau tidak, dan jika menyelesaikan permasalahan, sebesar apa dan sebermanfaat apa hasilnya.

Society 5.0 sebagai sebuah gagasan kepeloporan harapannya mampu menyelesaikan isu ini. Namun, masih perlu banyak perkembangan terutama dari sisi teknologi untuk “menjemput” era kemasyarakatan kelima ini. Untuk melakukan sebuah revolusi besar-besaran, perlu adanya modal yang cukup kuat. Dalam hal ini, kualitas sumber daya manusia menjadi hal yang cukup krusial dalam membentuk sistem terintegrasi yang sesuai dengan kebutuhan. Jika semua sumber daya mencukupi, sewajarnya mimpi untuk mengubah dunia menjadi *Society 5.0* bukan lagi merupakan kemustahilan. Justru hal ini sangat mungkin, meninjau berbagai perkembangan teknologi di seluruh belahan dunia yang sangat cepat, ditandai dengan penemuan-penemuan baru di bidang teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan dan kehidupan manusia.

Pendidikan Seni

Sejak pertengahan abad ke-20, pendidikan seni mulai mewacanakan bukan ‘penularan seni’ tetapi ‘pempungian seni’; yang tujuannya memanfaatkan seni sarana untuk membantu menumbuh kembangkan individu peserta didik dalam rangka mempersiapkan hari depannya. Inilah yang disebut dengan fungsi seni sebagai aset pendidikan atau ‘fungsi didik seni’ (*education through arts*). *Eeducation through arts* Merupakan peran seni yang difungsikan untuk membantu menumbuh kembangkan keseluruhan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Artinya keberadaan seni dengan segala karakteristik yang melekat padanya dimanfaatkan untuk dilibatkan dalam usaha mempersiapkan calon warga masyarakat generasi baru yang dijadikan tumpuhan harapan bangsa dan negaranya (kasiyan,2019:12)

Jangkauan pempungian seni yang dikatakan sebagai usaha di kawasan pendidikan tidak berarti mengingkari kawasan budaya. Sebab nilai-nilai pendidikan seni untuk menumbuh kembangkan individu peserta didik itu adalah juga bagian dari kawasan budaya. Sedangkan keilmuan pendidikan seni ditujukan

untuk penguasaan kapabilitas sikap serta nilai-nilai (*contextual justification*). Keilmuan pendidikan seni dalam pengertian ini, menempatkan substansi seni sebagai cara dan sarannya dan bukan sebagai tujuannya. Adapun tujuan keilmuan pendidikan seni adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan individu secara utuh.

Pengalaman estetik dalam pendidikan seni mempunyai korelasi yang positif bagi perkembangan individu pada segmentasi aspek berpikir individu. Pengalaman berolah seni dalam sub bidang kajian seni apapun, yang melibatkan proses komunikasi dengan lingkungannya yang dibantu dengan panca inderanya, sangat membantu bagi peletakan dasar-dasar penggunaan olah pikir (daya rasionalitas) individu yang bersangkutan secara filosofis dan mendasar.

Estetika, seperti yang digunakan di sini, berarti kepekaan terhadap fitur artistik lingkungan dan kualitas pengalaman yang membangkitkan perasaan dalam individu. Perasaan tersebut termasuk kenikmatan, kegembiraan, kagum, dan kepuasan. Dengan demikian estetika merupakan awal dari sensitivitas pemikiran rasional, yang menuju pencerahan tentang kompleksitas dari lingkungan. Estetika mungkin menjadi kunci untuk mempertahankan motivasi, minat, dan antusiasme pada anak-anak, karena mereka harus menyadari lingkungan mereka sebelum mereka dapat menjelaskannya, gunakan dengan bijak, dan menyesuaikan diri dengan itu. Menurut Costa (dalam Garha, 1992:5).

4. Simpulan

Pendidikan seni memiliki potensi dan posisi untuk membina inteligensi dan imajinasi anak-didik. Kekuatan ini dapat tercapai melalui percerminan artistik dan pengalaman estetik dalam berekspresi dan berkreasi secara kreatif dan inovatif pada ekosistem belajar yang kondusif. Oleh sebab itu, pendidikan seni perlu di terapkan dari segi visual, aural, haptik, literal perlu dipertautkan kembali sehingga mampu memupuk kesadaran artistik dan kepekaan estetik anak-didik (sesuai dengan kecenderungannya), sehingga mampu membangun daya kritisnya sendiri.

Keterkaitan antara Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0 pada pendidikan seni dapat dilihat pada kasus kesenian yang beredar pada masyarakat atau kesenian tradisional dimana para pendidik seni, baik akademisi maupun praktisi, diharapkan mampu melakukan riset berkelanjutan untuk meneliti dan mengkaji bentuk-bentuk dan konsep-konsep setiap kesenian tradisional: pengembangan dan penerapannya, berbasis kearifan lokal dan kemajuan telekomunikasi dan informatika.

Daftar Pustaka

Al Faruqi, U (2019). Survey Paper : Future Service in Industry 5.0. Jurnal Sistem Cerdas 2019 Volume 02 No 01 ISSN : 2622-8254 Hal : 67 - 79

Amorino, J. S. (2009). The Artistic Impetus Model: A Resource for Reawakening Artistic Expression in Adolescents. *Studies in Art Education*, 50(3), 214-231. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.115187>

Budiman Arif. (2019). Kolom pakar: Industri 4.0 vs Society 5.0. <https://ft.ugm.ac.id/kolom-pakar-industri-4-0-vs-society-5-0/>

Badudu, J. S. (2009). Kamus Kata-Kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia (Cetakan Keempat). Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Burton, J. M. (2009). Creative Intelligence, Creative Practice: Lowenfeld Redux. *Studies in Art Education*, 50(4), 323-337. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.11518779>

da Ary, D. (2019). Pacitanian Art-Edu (Jalan Alternatif Menuju Hakekat Tujuan Pendidikan Seni di Indonesia). *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 177-185. <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/view/699>

Dewantara, Ki H. (2004). Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan. (Cetakan Ketiga). Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Duncum, P. (2017). Responding to Big Data in the Art Education Classroom: Affordances and Problematics. *International Journal of Art & Design Education*, 0, 1–12. <https://doi.org/10.1111/jade.12129>

Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.

Gunara, S. (2017). Local Knowledge System in Music Education Culture at Indigenous Community Kampung Naga Tasikmalaya Regency. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 48. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8773>

Hamid, A. R., & Jahja, R. S. (2016). Developing Environmental Education Model Based on Local Wisdom. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 8(1), 135–144. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v8i1.4936>

Heryanto, A. (2018). *Identitas dan Kenikmatan: Politik Budaya Layar Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. (R. M. Soedarsono, Penerjemah). Bandung: Arti.line.

Creation Representation in Present Time. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 16(2), 143. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v16i2.6146>

Kemp, S. (2018, Januari). Digital in 2018: Essential Insights into Internet, Social Media, Mobile, and Ecommerce Use around the World. *We Are Social*. <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018> London, P. (2004). *Toward a Holistic Paradigm in Art Education*. (K. L. Carroll, Ed.). Maryland: Maryland Institute College of Art.

Kasiyan, Dr. (2019). PPT Bahan ajar Konsep Pendidikan Seni, UNY

Moran, S. (2009). *Creativity: a Systems Perspective*. Dalam T. Rickards, M. A. Runco, & S. Moger (Eds), *The Routledge Companion to Creativity* (hlm. 293-301). London: Routledge.

Richmond, S. (2009). Art's Educational Value. *The Journal of Aesthetic Education*, 43(1), 92–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/jae.0.0031>

Rumi, J. (2018). Cross Culture Fertilization sebagai Basis Pengejawantahan Kesenian dalam Pendidikan. *Tonika: Jurnal Pengkajian Dan Penelitian Seni*, 1(1), 27-39. <http://journal.st-abdiel.ac.id/tonika/article/view/9>

Rumi, J (2019). *Daya-Cipta Pembelajaran Kesenian Tradisional Sebagai Pembina Inteligensi Dan Imajinasi Anak-Didik: Ekspresi Artistik Dan Kreasi Estetik*, 15-18

Salam, S. (2000). *Pengajaran Seni Rupa Tradisional: Sebuah Tinjauan Internasional*. *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni VIII*(1), 1-13.

Smith, A. M. (2001). *Alhacen's Theory of Visual Perception: A Critical Edition, with English Translation and Commentary, of the First Three Books of Alhazen's De Aspectibus, the Medieval Latin Version of Ibn al-Haytham's Kitab al-Manazir*. *Transactions of the American Philosophical Society* (Vol. 91). Philadelphia: American Philosophical Society.

Smith, R. A. (2006). *Culture and the Art in Education: Critical Essays on Shaping Human Experience*. New York: Teachers College Press.

Soedarso, Sp. (1991). *Beberapa Catatan tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Sugiarto, E., Rohidi, T. R., & Kartika, D. S. (2017). The Art Education Construction of Woven Craft Society in Kudus Regency. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 87–95. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8837>

Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKiS.

Sawa, Takamitsu (2019). *Reforming education for Society 5.0*. thejapantimes.
