

BUDAYA DALAM LITERASI DIGITAL PADA ERA INDUSTRI 4.0 DAN *SOCIETY 5.0*

Muhammad Takari dan Kumalo Tarigan
Prodi MPPSn dan Etnomusikologi, FIB UAU

Pengantar

Dalam mengisi dimensi waktu yang diberikan Tuhan kepada seluruh umat manusia, sesuai dengan perkembangan zaman, maka oleh sebagian besar ilmuwan dipersepsikan bahwa kini kita berada dalam Revolusi Industri Keempat (4.0), yang ditandai dengan penggunaan secara massif teknologi berbasis teknologi informasi, dalam bentuk nyatanya mesin digital yang mampu memberikan kecerdasan buatan, yang perannya sangat menggeser peran manusia secara global. Diperkirakan 1,3 milyar dari 7,5 milyar tenaga kerja di seluruh dunia fungsinya digantikan oleh mesin-mesin ini.

Contoh nyata dari Revolusi Industri 4.0 ini adalah tersingkirnya para tenaga kerja manual pada jalan-jalan tol di seluruh dunia, karena adanya mesin digital yang mengatur keluar dan masuknya kendaraan secara otomatis. Demikian pula muncul berbagai alat transportasi yang berbasis digital seperti *grab*, *gojek*, *gosend*, *gocar*, sampai penjualan tiket dan *boarding pass* pada pesawat yang menggunakan teknologi digital ini. Tidak juga ketinggalan berbagai barang dagangan yang dengan mudah dapat dipesan melalui jaringan internet, dengan tersediaya layanan melalui laman web, menjadikan toko tanpa kantor, toko dengan sedikit operator, dan lain-lainnya.

Demikian pula di dalam dunia pendidikan, kita yang juga mau atau tidak, harus menerima sistem pendidikan yang menggunakan teknologi digital ini, secara massif pula. Misalnya kini setiap perguruan tinggi apakah di daerah, nasional, maupun internasional, sudah terbiasa menggunakan layanan web, dalam bentuk seperti jurnal-el, buku-el, *e-learning*, *opencourseware* (OCW), perpustakaan-el, tatap muka melalui video *conference* atau sejenisnya, repositori skripsi, tesis, disertasi, dan aspek-aspek digitalisasi sejenis. Sejak tahun 2019 dan terus ke depan, seleksi penerimaan mahasiswa baru di Indonesia, baik melalui jalur SNMPTN maupun SBMPTN menggunakan teknologi digital yang terhubung secara *online*, dan tentu saja mengurangi jumlah pengawas yang biasanya terdiri dari dosen dan pegawai. Demikian

pula sistem ujian keterampilan olah raga dan seni, tidak lagi secara langsung, namun melalui *portofolio*. Itu konsekuensi dari kemajuan zaman.

Kecenderungan Teknologi dan Masyarakat

Sehubungan dengan ilmu-illmu budaya dan perkembangan zaman masa sekarang ini, kita lihat beberapa fenomena berikut.

- (a) Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi akan mempolarisasikan masyarakat di seluruh dunia pada abad ke-21 dan seterusnya ke dalam tatanan kehidupan yang kompleks, sarat dengan perubahan. Pada masa-masa ke depan ini, terjadi transisi menuju masyarakat informasi berteknologi maju (*high technology*) yang penuh dengan dinamika yang dicirikan oleh penggunaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) secara intensif, massif, terkait secara global, infrastruktur yang terintegrasi, dan menuntut sumber daya manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif;
- (b) Abad ke-21 menjadi era partisipasi individu dan komunitas dalam memberikan kontribusi keunikan dan keunggulannya masing-masing untuk mencapai tujuan bersama berupa peningkatan kesejahteraan umat manusia. Setiap individu dan komunitas perlu mempertahankan identitasnya, yang bertujuan semakin menguatnya keanekaragaman dan peningkatan kualitas kehidupan;
- (c) Pada dekade-dekade mendatang akan ditandai oleh semakin terfragmentasinya permintaan, kompleksnya kebutuhan konsumen, dan meningkatnya tuntutan kualitas produksi untuk kebutuhan hidup manusia. Dengan demikian, ipteks akan menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting. Dalam hal peningkatan efisiensi untuk menghasilkan barang dan jasa yang kompetitif dan bernilai semakin tinggi, harus dapat dicapai melalui kompetisi yang produktif, yang sarat dengan kreativitas dan inovasi.
- (d) Manusia yang ada di kampung global, pada prinsipnya akan mencari identitasnya yang khas, semakin global dan sekaligus semakin lokal. Dalam hal itu, perbedaan kemampuan, potensi antarindividu dan kelompok dalam penguasaan ipteks, pemilikan modal, potensi sumber daya alam, kualitas sumber daya manusia, dan kecenderungan manusia sejadid untuk lebih mengutamakan kepentingan diri dan kelompok, merupakan

tantangan yang perlu diatasi secara bijaksana agar tidak terjadi disharmoni sosiokultural;

- (e) Masa depan akan diwarnai oleh terbentuknya tatanan dunia baru yang lebih mencerminkan realitas geopolitik, yang mendorong diperlukannya kerjasama internasional yang dapat mengendalikan kompetisi agar berlangsung terbuka, seimbang, dan produktif—sehingga peningkatan kualitas alam dan kesejahteraan umat manusia dapat terlaksana secara bersamaan dan kontinu. Jaminan terhadap hak azasi manusia (HAM), demokratisasi, peningkatan peran wanita, penciptaan peluang sosioekonomis kelompok masyarakat berkemampuan terbatas, dan upaya pelestarian lingkungan akibat semakin terbatasnya daya dukung ekosistem, merupakan hal yang perlu diberikan solusi secara komprehensif dan penuh kebijaksanaan.

Selaras dengan perkembangan ipteks tersebut, maka bagi kita yang berkecimpung di dalam dunia pendidikan seni (terutama di tingkat PT), perlu pula mengikuti perkembangan zaman. Kemudian mampu menggunakan dan memungsikan dunia kebudayaan kita.

Dunia pendidikan, yang dalam hal ini pendidikan budaya pada perguruan-perguruan tinggi di Indonesia, tentu tidak dapat memisahkan diri dari fenomena sosial, budaya, dan perkembangan ipteks di tengah-tengah masyarakat dunia. Bukan saja kurikulum yang harus senantiasa diperbaharui, tetapi juga adalah mencakup teori dan metode untuk ilmu-ilmu budaya, perlu terus dikembangkan dalam konteks ruang dan waktu yang dilalui.

Literasi Digital

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan setiap orang, yang secara menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk tujuan mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Setelah itu secara bersama membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat, terutama melalui media-media sosial (medsos). Literasi digital lebih cenderung pada hal-hal yang terkait dengan keterampilan teknis dan berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional dalam dunia dan lingkungan digital.

Elemen-elemen dasar literasi digital tersebut meliputi: partisipasi, mengakses, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi,

mengelola, mencipta, berkomunikasi, dan pemberdayaan semua unsur kebudayaan di dalam masyarakat.

Dalam perkembangan teknologi informasi, Banyak organisasi atau lembaga yang menggunakan istilah yang berbeda, seperti TIK/ICT (teknologi informasi dan komunikasi) standar, standar teknologi pendidikan, dan lain-lain. Kami menghbungkan istilah ini identik dengan standar pengetahuan digital.

Dalam konteks sosial dunia pendidikan kita, termasuk di Fakultas Ilmu Budaya, daripada berkutat dengan ganti menteri ganti kurikulum, yang berimbas kepada polemik panjang dan memakan dana triliunan, seharusnya pemangku jabatan mulai berpikir tentang mempersiapkan generasi yang paham dan menguasai digital. Untuk itu perlu lengkapi kebutuhan pendidikan dengan *tools* yang diperlukan, tingkatkan kemampuan dosen, mahasiswa, dan segenap sivitas akademika menggunakan ICT. Dibuat pula draft standar Mata Kuliah Teknologi Informasi lengkap dengan RPPS dengan mengacu pada standar ISTE (International Society for Technology in Education).

Para pakar pendidikan yang bersinergi dengan pemangku jabatan di bidang pendidikan Briitsh Columbia, propinsi paling barat Kanada, salah satunya telah mulai mengidentifikasi standar memahami dan menguasai digital untuk para pelajarnya. Standar ini mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang dibutuhkan untuk menjadi sukses di abad 21. Draftnya disusun mulai dari Taman Kanak Kanak sampai tingkat universitas. Tujuan mereka juga untuk mengidentifikasi bagaimana mendayagunakan teknologi sebagai pengajaran dan alat belajar secara tepat guna dan efektif.

Elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, adalah sebagai berikut. (1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; (2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; (3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; (6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; dan (7) Kritis dalam menyikapi konten; dan bertanggungjawab secara sosial.

Prinsip dasar pengembangan literasi digital adalah: (a) Pemahaman untuk mengekstrak ide secara eksplisit dan implisit dari media. (b) Saling ketergantungan antara media yang satu dengan media yang lain. (c) Faktor sosial menentukan keberhasilan

jangka panjang media yang membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri. (d) Kemampuan untuk menilai sebuah informasi, menyimpannya agar dapat di akses kembali.

Kerangka literasi digital Indonesia, berdasar kepada: (1) Proteksi (*safeguard*), yaitu perlunya kesadaran atas keselamatan dan kenyamanan pengguna internet, yaitu perlindungan data pribadi, keamanan daring serta privasi individu dengan layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang disediakan. (2) Hak-hak (*right*), yaitu hak kebebasan berekspresi yang dilindungi, hak atas kekayaan intelektual, dan hak berserikat dan berkumpul. (3) Pemberdayaan (*empowerment*), yaitu pemberdayaan internet untuk menghasilkan karya produktif, jurnalisme warga, dan kewirausahaan serta hal-hal terkait etika informasi.

Budaya dalam Literasi Digital

Dengan melihat kecenderungan atau *trend* peradaban manusia, yang ditandai dengan perkembangan dan fungsi teknologi informasi secara cepat dan massif, maka sudah selayaknya arah budaya atau kebudayaan dalam perkembangan atau dimensi waktu. Untuk ini perlu dilihat dua sudut pandang, yang pertama adalah proses manusia mengisi hidupnya di era Revolusi Industri 4.0 dan Kemanusiaan 5.0 dengan satu ciri utamanya literasi digital. Yang kedua adalah bagaimana orientasi ideal kebudayaan di era ini.

Yang pertama, dalamn era literasi digital terjadi proses-proses berikut. Teknologi digital mempermudah dan mempercepat akses komunikasi global, yang sebelumnya dideskripsikan sebagai globalisasi. Komunikasi ini membuat seluruh manusia terhubung dengan jaringan internet secara mendunia. Oleh karena itu komunikasi bisa dilakukan di manapun dan kapanpun.

Dampak positif dari era literasi digital, khususnya bagi ilmuwan budaya atau orang yang suka dengan kebudayaan, akan memperoleh ilmu pengetahuan mengenai kebudayaan dari para pakar, buku-el, blog, web, dan sejenisnya baik secara cuma-cuma atau membeli secara langsung. sil karya ini juga dapat dijual atau dibisiskan secara online, melalui berbagai media yang tersedia, baik yang gratis atau berbayar. Dampaknya sangatlah berkembang ciptaan-ciptaan seni manusia.

Komunikasi langsung melalui media online juga dapat dilakukan oleh para penyair, budayawan, seniman, ilmuwan budaya di kalangan mereka, baik yang sifatnya formal atau informal. Dengan berdiskusi secara online maka mereka saling memperoleh pengetahuan budaya.

Dampak yang baik lainnya adalah seorang pencipta seni misalnya sangat terbantu dengan ditemukannya berbagai perangkat lunak di bidang seni, yang hasilnya kemudian dapat didaftarkan secara online dan mendapatkan hak-haknya sebagai pencipta, komposer, koreografer, dan lainnya. Hasil seni ini kemudian diunggah melalui media seperti youtube, baik secara berbayar atau gratis. Dampaknya akan dapat menambah nilai ekonomis seniman dan pendidikan melalui seni dan media ini.

Bagi seorang etnomusikolog misalnya, dalam konteks menambah ilmu pengetahuan tentang musik dunia, ia cukup hanya menggunakan mesin pencari google dengan mengetik musik mana yang harus diketahui. Kemudian google akan mengarahkan kepada situs-situs yang memuat budaya musik dunia tersebut. Setelah itu pendalaman makna, struktural, dan fungsional barulah turun ke lapangan penelitian. Masih banyak lagi dampak positif dari literasi digital ini. Namun setiap perubahan baik secara revolusi maupun evolusi tetap akan menyisakan dampak buruk.

Dampak buruknya setiap individu cenderung menghabiskan sebagai waktunya di depan gadget atau laptop dan komputer, untuk berkomunikasi. Dalam hal ini kita selalu mendengar bahwa era digital menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Ini telah menjadi fenomena global.

Selain itu, tradisi malas merasuki kita semua. Jika diberi tugas oleh dosen misalnya, seorang mahasiswa yang malas akan cukup mencari melalui internet tema tulisan apapun. Kemudian *dicopy* dan *dipastinya* tanpa mengedit atau mengelola menurut bahasa sendiri. Ini akan mengurangi daya kritis dan kreativitas dalam keilmuan termasuk ilmu-ilmu budaya.

Seterusnya berbagai situs yang berkonten negatif juga dengan leluasa dapat dilihat setiap waktu. Bukan hanya ketika bekerja, belajar, beraktivitas seharian, tetapi juga ketika di ruangan kamar menjelang tidur, setiap orang dirasuki konten-konten negatif ini, dalam bentuk-bentuk seperti pornografi, kekerasan gender, kekerasan seksual, perdagangan manusia, penipuan, terorisme,

dan lain-lain. Dampaknya seseorang dapat terikut dalam pusar arus kejahatan yang telah mengglobal sifat dan jangkauannya.

Dengan melihat situasi literasi digital yang seperti di atas, sudah selayaknya kita sebagai manusia, menapis (menyaring) semua isi yang terdapat di dunia maya (virtual), agar tidak terjerumus dalam kejahatan-kejahatan yang dimulai dari individu, kelompok, dan kemungkinan besar jaringan internasional.

Kemajuan teknologi informasi semestinya mendukung kepentingan manusia untuk sejahtera dan mendasarkan diri pada perdamaian. Kemajuan teknologi bukan untuk menguasai atau menjajah sesama manusia di dunia ini, tetapi adalah untuk kemaslahatan bersama. Demikian uraian ini, wasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Referensi

- Banyumurti, Indriyatno (2018). *Antisipasi Hoaks*. Jakarta: Bayumurti.
- ICT Watch (2017). *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: ICT Watch.
- Lankshear, Colin dan Michele Knobel (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. NewYork: Peter Lang.
- Santoso, Anang Dwi (2019). *Buku Desa Cerdas*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Maada Press.