

GAYA KEPEMIMPINAN DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0

Nurhana Fakhriyah Imtinan
UIN Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia
Nurhanafi2230@gmail.com

Abstrak

Kepemimpinan akan selalu berubah sesuai dengan zamannya termasuk dalam memimpin di era society 5.0. Kepemimpinan adalah seni dalam mengajak serta menggerakkan orang lain untuk bekerja dalam mencapai sasaran. Gaya kepemimpinan ada 4 yakni gaya kepemimpinan autoritarian/ direktif/ otoriter/ otorokratis, gaya kepemimpinan demokratis, gaya kepemimpinan pseudo demokratis, gaya kepemimpinan laissez faire. Era Society 5.0 merupakan sebuah masa di mana masyarakat berpusat sistem yang diintegrasikan secara online dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu Leadership, Language skills, IT Literacy, dan Writing skills. Pada era society 5.0 ini sebaiknya menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan gaya kepemimpinan laissez faire hal ini dikarenakan dalam masyarakat society 5.0 mereka telah memiliki pengetahuan dan pendidikan bukan seperti masyarakat pada zaman dahulu yang berpendidikan rendah yang lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan autoritarian atau otoriter karena mereka belum tentu memikirkan dan memahami situasi dan permasalahan.

Kata Kunci : Kepemimpinan, Gaya Kepemimpinan, Era Society 5.0

LATAR BELAKANG

Transformasi pasti terjadi dalam sektor apapun dan bagaimana perubahan itu terjadi tentunya perubahan itu terjadi seiring dengan perubahan atau revolusi zaman. Jika sekarang kita sedang *booming* atau tenarnya istilah Revolusi Industri 4.0, di negara bunga sakura istilah tersebut sudah tergantikan dengan istilah baru yang sedang di perkenalkan yakni Society 5.0. pada era ini semua sendi kehidupan manusia akan di bantu oleh teknologi, misalkan saja memaksimalkan permainan kecapi dengan menggunakan bantuan robot di tangan agar lebih mudah, atau customer service di bandara dengan menggunakan robot, dan berbagai hal lainnya. Dan hal ini bukanlah sekadar wacana belaka, karena sudah ada lokasi pariwisata di negeri bambu yang menggunakan teknologi sebagai pengganti manusia.

Era digital baru ini dimana proses globalisasi dan evolusi berjalan dengan sangat cepat seperti *Internet of Thing (IoT)* kemudian *Intelligence Artificial (AI)* atau kecerdasan buatan membawa perubahan yang signifikan dalam lingkungan serta nilai – nilai dalam masyarakat. Era ini juga ada yang menyebutkan sebagai usia ketidakpastian yang menantang (VUCA), karena banyak sekali perubahan dan kebutuhan yang kompleks tumbuh dalam era ini, dan sangat penting bagi kita untuk memanfaatkan TIK sepenuhnya dalam berbagai sektor mengingat pada era ini ketidakpastian ini muncul dikarenakan evolusi teknologi yang sangat cepat.¹

Melihat fakta disekitar kita tentunya tantangan pendidikan serta tuntutan akan sumber daya yang di . hasilkan akan semakin banyak dan juga semakin maju. Jika di tahun 1900 – 2000 kita di tuntut untuk

¹ Mayumi Fukuyama, “Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society,” *Japan SPOTLIGHT* (July -Agustus): 4.

menguasai bahasa Inggris dengan baik, di tahun yang akan datang bukan hanya bahasa Inggris saja tetapi juga penguasaan akan teknologi dan data mulai dari membuat, mengolah, memonitor, hingga mengevaluasi teknologi dan data tersebut. Era revolusi 4.0 dan Society 5.0 ini termasuk kedalam abad 21. Perkembangan pendidikan pada abad 21 berbeda dengan abad 20. Pada *20th Century Education*, segala informasi bersumber dari buku saja dengan skala lokal hingga nasional, sedangkan *21st Century Education*, tidak memandang usia mulai dari balita hingga orang dewasa, pembelajaran bukan lagi berfokus pada buku saja, tetapi dari berbagai sumber lainnya, fokus pada segala usia, setiap anak merupakan di komunitas pembelajar, pembelajaran diperoleh dari berbagai macam sumber bukan hanya dari buku saja, tetapi bias dari internet, berbagai macam platform teknologi & informasi serta perkembangan kurikulum secara global.²

Dalam menghadapi era Society ada dua hal yang harus dilakukan yaitu adaptasi dan kompetensi. Beradaptasi dengan Society 5.0, kita perlu mengetahui perkembangan generasi (mengetahui generasi). Istilah baby boomers yang dimaksud adalah tinggi tingkat kelahiran dari beberapa generasi mulai dari generasi X sampai dengan generasi α dimana terjadi transformasi peradaban manusia. Untuk menjawab tantangan Revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*). Diharapkan guru menjadi pribadi yang kreatif, mampu mengajar, mendidik, menginspirasi serta menjadi suri teladan. Sementara itu di abad 21 kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa ini adalah memiliki kemampuan 6 Literasi Dasar (literasi numerasi, literasi sains, literasi informasi, literasi finansial, literasi budaya dan kewarganegaraan). Tidak hanya literasi dasar namun juga memiliki kompetensi lainnya yaitu mampu berpikir kritis, bernalar, kreatif, berkomunikasi, kolaborasi serta memiliki kemampuan problem solving. Dan yang terpenting memiliki perilaku (karakter) yang mencerminkan profil pelajar Pancasila seperti rasa ingin tahu, inisiatif, kegigihan, mudah beradaptasi memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kepedulian sosial dan budaya. Dan hal ini di tambah lagi dengan munculnya *Sustainable Development Goals (SDGs)* oleh United Nation pada tahun 2015 yang semakin menambah kompleksitas akan kebutuhan skill manusia yang harus di penuhi untuk mewujudkan SDGs serta bertahan dalam masyarakat 5.0.³ maka pendidik juga harus memiliki kecakapan hidup abad 21 yaitu memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, team working dan problem solving*. Fokus keahlian bidang pendidikan abad 21 saat ini dikenal dengan 4C (Risdianto, 2019) yang meliputi *creativity, critical thinking, communication dan collaboration*.⁴

Karakteristik dari masyarakat akan berubah dengan adanya teknologi ini. Hal ini dikarenakan banyak hal yang mengalami disrupsi baik dalam sektor perekonomian, pendidikan, sosial budaya. Muncul berbagai sektor pekerjaan baru, yang bahkan tidak termunculkan dalam pikiran kita sebelumnya, serta banyak jalan baru untuk melakukan proses produksi dan pembelajaran. Dan tentu berbagai hal ini harus dikelola dengan baik agar hasilnya juga maksimal. Misalkan saja muncul berbagai model bisnis baru yang memiliki *intangible asset* yang hasilnya melebihi *tangible asset*. Kemudian muncul berbagai profesi pekerjaan baru seperti *APP Developers, Youtuber and Vlogger, Virtual Teacher, Data Scientist, Content Curator, Copywriter*, kemudian dalam dunia industri menemukan berbagai cara untuk memproduksi sebuah produk yang baik dengan pelayanannya yang baik pula.

Masyarakat 5.0 juga memiliki beberapa dampak negatif seperti *Ethical Issues "Society 5.0 Misconduct"* yakni penyalahgunaan big data karena tidak adanya etika bisnis yang jelas, kemudian *cyber – crime* kejahatan

² "Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0," *ditpsd.kemdikbud.go.id*, accessed June 30, 2021, <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.

³ Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society."

⁴ "Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0."

dunia maya seperti scamming, pencurian kartu kredit, penyadapan yang dilakukan melalui internet, selanjutnya ada penghilangan lapangan kerja yang digantikan dengan robot seperti pengacara, akuntan, analisis keuangan, tenaga kesehatan, buruh bangunan, koki, sopir, pegawai administrasi. Selanjutnya ada pengurangan interaksi manusia, ancaman pengurangan nilai – nilai utama nasional, serta menjadikan generasi manja. Dari berbagai kelebihan dan keuntungan yang di dapat dalam masyarakat 5.0 ini tentunya memerlukan sosok pemimpin yang dapat menyesuaikan dan beradaptasi dengan perubahan – perubahan yang terjadi dan agar dapat mengantisipasi permasalahan atau dampak negatif yang dimunculkan karena perubahan teknologi yang dilakukan masyarakat 5.0.⁵

Salah satu sifat seorang pemimpin adalah berani, kreatif, dan inovatif. Tiga sifat ini akan selalu diperlukan di manapun dan dalam perubahan zaman apapun itu. Karena dengan orang berani, orang tersebut akan berani dalam mengambil resiko dan menjawab tantangan yang ada. Kemudian orang yang kreatif dan inovatif jika terdapat perubahan akan dengan mudah mendapatkan hal hal baru yang sesuai dengan perubahan yang terjadi di saat itu. Maka pemimpin yang berani, kreatif, dan inovatif pada saat bertemu dengan tantangan perubahan zaman akan menjawab tantangan tersebut dengan program yang kreatif dan inovatif sesuai dengan zamannya. Hal – hal tersebut merupakan harapan dari setiap pemimpin pendidikan di Indonesia, tetapi jika pemimpinnya telah mengalami perubahan sedangkan para bawahannya tidak mau mengikuti itu adalah suatu tantangan juga. Ada beberapa perubahan mungkin yang harus dilakukan dalam memimpin masyarakat yang hidup di era Society 5.0 mengingat pada saat ini mungkin semua hal akan berbasis dengan teknologi.

Kepemimpinan

Kepemimpinan menurut Colquitt, LePine, dan Wesson menyatakan kepemimpinan sebagai menggunakan wewenang untuk menjalankan aktivitas karyawan kepada pencapaian tujuan. Pengertian lain menurut Fred Luthans dikatakan bahwa kepemimpinan tidak bisa ada tanpa sumber daya, gagasan, dan kerja sama karyawan. Kepemimpinan menurut Stephen P. Robbins dan Timothy A. Judge menyatakan kepemimpinan sebagai kecakapan untuk mempengaruhi suatu kelompok ke arah prestasi dari suatu visi atau sasaran. Menurut pendapat Robert P. Vecchio, dalam bukunya *Organizational Behavior; Core Concept*; menyatakan bahwa kepemimpinan dapat digambarkan sebagai proses seorang pemimpin dalam menggapai anggota organisasi untuk mau melakukan kegiatan yang dimaksudkan. Definisi Kepemimpinan menurut pendapat James L. Gibson, John M. Ivancevich, James H. Donnelly, JR, and Robert Konopaske menyatakan kepemimpinan sebagai menggunakan wewenang atau kuasa dalam mendorong individu untuk mencapai beberapa tujuan.⁶ Kepemimpinan adalah seni dalam mengajak serta menggerakkan orang lain untuk bekerja dalam mencapai sasaran.

Selanjutnya Knezevich membagi pemimpin menjadi dua yaitu sumber dan karakteristik. Dari sumber, pemimpin resmi dari status *leader* yakni yang dikenal sebagai (1) *formal leader*, dan (2) *nonformal leader* (pemimpin tidak resmi) yang dikenal sebagai *emerging leader*, *real leader*, *actual leader*, *functional leader*, atau *recognition leader*. Dari karakteristik, dibagi menjadi tiga yaitu: (1) *symbolic leader*, dengan karakteristik individu pemimpin yang ramah, santun, jujur, semangat, kreatif, tabah, bijaksana, humoris, cerdas, dan karakter baik lainnya; (2) *formal leader*, dengan karakteristik memiliki posisi, gelar, jabatan, puncak

⁵ Erwin Karouw et al., “SOCIETY 5.0 FOR BETTER LIFE: Enhancement or Disruption,” *YONULIS*, September 24, 2020, accessed July 29, 2021, <https://yonulis.com/2020/09/24/society-5-0-for-better-life-enhancement-or-disruption/>.

⁶ Eko Purnomo and Herlina JR Saragih, *Teori Kepemimpinan Dalam Organisasi* (YAYASAN NUSANTARA BANGUN JAYA, 2016), 5–7.

hierarki, atau kuasa; dan (3) *functional leader*, dengan karakteristik memiliki peranan, fungsi, dan manfaat bagi kelompok.⁷

Syarat menjadi seorang pemimpin ada dua hal yakni (1) *Only a small number of individuals are considered to have the right things to be served and can be called leaders*, (2) *People who make themselves and are smart enough to create new products or launch services at the right time and thus are raised to the level of leadership*. Maksudnya adalah (1) hanya sebagian kecil orang yang mampu untuk melayani dengan baik yang disebut pemimpin, individu yang dianggap mampu ini memiliki mental, emosi, dan fisik yang baik dan matang. (2) individu yang mampu untuk menciptakan sebuah produk atau layanan sehingga naik kepada tingkat pemimpin.⁸

Menurut Overton, ada beberapa karakteristik umum para pemimpin yakni :

1. Kecerdasan, umumnya para pemimpin memiliki kecerdasan yang lebih tinggi daripada anggotanya.
2. Kematangan sosial, maksud dari kematangan sosial disini adalah kematangan emosi dan minat yang sangat luas.
3. Memiliki motivasi dan orientasi prestasi. Seorang pemimpin pasti berusaha mencapai satu tujuan, dan jika berhasil akan meneruskan kepada tujuan lain yang lebih besar.
4. Memiliki rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi yang baik dengan bawahan dan atasan.⁹

Gaya Kepemimpinan

Gaya adalah karakteristik atau ciri yang digunakan oleh seorang pemimpin dalam memandu organisasi serta bawahannya dalam mencapai satu tujuan tertentu. Rivai mengatakan terdapat tiga macam gaya kepemimpinan dalam memimpin agar tercapai suatu tujuan. Tiga gaya tersebut yakni:

1. Gaya kepemimpinan, otoriter atau direktif, atau ada pula yang menyebutkan diktator. Dalam gaya ini sang pemimpin langsung memberikan arahan dan tugas kepada bawahan dan bawahan harus mengerjakan tugas sesuai dengan perintah, dalam hal ini kekuasaan atau otoritas dalam organisasi sangat dibutuhkan dan yang paling diuntungkan.
2. Gaya kepemimpinan demokratis, nah sesuai dengan namanya demokratis maka gaya kepemimpinan ini menggunakan prinsip kooperatif atau kerja sama dalam pengambilan keputusan. Dalam gaya ini pemimpin dan bawahan cenderung memiliki moral yang tinggi dan juga dapat mengarahkan diri sendiri dalam arti tahu dan mampu dalam menjalankan tugas dan kewajibannya tanpa adanya paksaan.
3. Gaya Kepemimpinan Bebas, dalam gaya ini pemimpin terlihat seperti lepas tangan kepada bawahan. Tapi buka berarti tidak bertanggung jawab maksud lepas tangan disini adalah memberikan kebebasan kepada bawahan untuk berkreasi dan berinovasi. Jadi peran pimpinan disini pasif dan bersifat sebagai fasilitator dan pendukung jika diminta.¹⁰

Menurut Mc. Grogor dan Hendiyat Soetopo mendeskripsikan gaya kepemimpinan menjadi 4 yakni gaya otoritarian, gaya laissez – faire, gaya demokratis, dan gaya pseudo demokratis.

1. Gaya otoritarian gaya ini pemimpin ingin berkuasa sepenuhnya dan suasana organisasi biasanya saat ada pimpinan selalu tegang, dan pemimpin disini tidak memberikan kebebasan dalam pengambilan keputusan.

⁷ Imron Arifin, “Kepemimpinan Religio - Humanistik Bidang Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0” (Presented at the Sidang Terbuka Senat, Malang, Oktober 2019).

⁸ Nurtanio Agus Purwanto, *Kepemimpinan Pendidikan (Kepala Sekolah Sebagai Manager Dan Leader)*, 1st ed. (Yogyakarta: Interlude, 2019), 1–2.

⁹ Syafaruddin and Asrul, *Kepemimpinan Pendidikan Kontemporer*, 1st ed. (Bandung: CITAPUSTAKA MEDIA, 2013), 58–59.

¹⁰ Bernhard Tewal et al., *Perilaku Organisasi*, I (Bandung: CV. Patra Media Grafindo, 2017), 215–216.

2. Gaya Laissez – faire, pada gaya ini sifat kepemimpinan tidak tampak dan pemimpin memberikan kebebasan penuh kepada karyawan untuk bekerja maka secara tidak langsung kebijakan disini ada di tangan karyawan itu sendiri.
3. Gaya demokratis, artinya melibatkan antara pemimpin dan karyawan dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan kegiatan, dan berbagai kegiatan lainnya. Atau bisa dikatakan pada gaya ini menganut sistem kerja sama.
4. Gaya pseudo demokratis, pseudo ini artinya palsu, namun bukan berarti tidak demokratis. Disini pemimpin sebenarnya bersifat otoritarian tetapi dengan segaka tingkah lakunya membuat kesan seperti kepemimpinan demokratis.¹¹

Era Society 5.0

Era society 5.0 merupakan gambaran evolusi industri hingga tahun 2030 dengan mengidentifikasi dan menemukan cara untuk mengatasi tantangan transformasi digital dalam masyarakat yang artinya seluruh teknologi, robot, serta penyimpangan awan (*cloud storage*), menjadi jawaban atas permasalahan dalam kehidupan kita. Era ini diperkenalkan oleh Negara sakura (Jepang) pada tahun 2019 yang di cetuskan sebagaiantisipasi revolusi industri 4.0.

Road map menuju society 5.0 dimulai dari society 1.0 yang ditandai dengan masyarakat yang bertahan hidup dengan berburu dan mengumpulkan hewan dan tumbuhan liar untuk dikonsumsi tanpa adanya usaha untuk membudidayakan (*huntergatherer society*). Kemudian Society 2.0 yang mulai mengetahui cara menanam, atau disebut masyarakat agraris (*agrarian society*). Di era society 3.0 merupakan masyarakat yang mulai mengenal industri untuk mengatasi beberapa masalah (*industrial society*). Kemudian pada 4.0 mulai digunakan teknologi dalam masyarakat.

Saat ini negara – negara di dunia termasuk Indonesia sedang bersiap menghadapi society 5.0 yang merupakan era penerapan teknologi yang bertitik pusat pada kehidupan manusia sebagai lanjutan teknologi yang ada di masyarakat 4.0. Salah satu gambaran society 5.0 di mulau dengan adanya robot yang memiliki kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dengan tujuan membantu manusia, tetapi apabila teknologi ini tidak disikapi dengan baik tentunya akan menjadi dampak buruk bagi manusia. Disinilah peran pendidikan ini diperlukan untuk memberikan edukasi terkait teknologi dan penggunaannya dalam kehidupan. Agar tidak semakin di salah gunakan.

Konsep ini memungkinkan masyarakat untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (AI, robot, IoT, dsb) untuk melayani kebutuhan manusia. Tujuan dari konsep ini sendiri adalah mewujudkan masyarakat dimana manusia-manusia di dalamnya benar-benar menikmati hidup dan merasa nyaman. Society 5.0 sendiri baru diresmikan pada 21 Januari 2019 dan dibuat sebagai solusi atas Revolusi Industri 4.0 yang ditakutkan akan mendegradasi umat manusia. Sebenarnya konsep revolusi 4.0 dan Society 5.0 tidak memiliki perbedaan yang jauh. Hanya saja konsep Society 5.0 lebih memfokuskan konteks terhadap manusia. Jika Revolusi industry 4.0 menggunakan AI, dan kecerdasan buatan yang merupakan komponen utama dalam membuat perubahan di masa yang akan datang. Sedangkan Society 5.0 menggunakan teknologi modern hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Society 5.0 adalah era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Dalam Society 5.0, nilai baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari. Dalam masyarakat informasi (Society 4.0), berbagi pengetahuan dan informasi lintas bagian tidak cukup, dan kerja sama itu sulit. Maka tahapan meningkat pada Society 5.0 yang mencapai tingkat konvergensi yang tinggi antara ruang maya (ruang virtual) dan

¹¹ Abdul Rahmat and Syaiful Kadir, *Kepemimpinan Pendidikan Dan Budaya Mutu* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2017), 32–34.

ruang fisik (ruang nyata). Kalau dalam Society 4.0, orang akan mengakses layanan cloud (basis data) di dunia maya melalui Internet, maka pada Society 5.0, sejumlah besar informasi dari sensor di ruang fisik terakumulasi di dunia maya. Di dunia maya, data besar ini dianalisis dengan kecerdasan buatan (AI), dan hasil analisis diumpungkan kembali ke manusia dalam ruang fisik dalam berbagai bentuk.¹²

Goals dari masyarakat 5.0 adalah untuk menciptakan masyarakat yang mana baik dalam pembangunan ekonomi dan resolusi dari tantangan sosial tercapai, sehingga masyarakat dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi. Hal tersebut sepenuhnya aktif dan nyaman, serta hadir dalam berbagai kebutuhan tanpa memandang usia, wilayah, jenis kelamin, bahasa, dsb. Misalkan saja peningkatan dalam masyarakat 5.0 dalam bidang kesehatan, orang – orang dengan usia lansia menurut WHO yakni pada 60 - >90 th yang pasti mengalami proses generatif dan kebanyakan membawa berbagai permasalahan dalam segi kesehatan, atau beberapa fungsi dari tubuhnya tidak berjalan sesuai dengan manusia pada usia anak – anak hingga pertengahan¹³ Dalam hal ini dalam masyarakat 5.0 berusaha untuk memberikan kenyamanan hidup pada orang – orang lansia dengan menciptakan berbagai teknologi robot yang dapat digunakan sebagai alat bantu kesehatan dalam kehidupan sehari – hari. Seperti mobil kemudi otomatis yang dapat mendeteksi kejanggalaan kesehatan penggunanya, kesehatan, perawatan medis secara mudah dan otomatis.¹⁴

Gaya Kepemimpinan Dalam Menghadapi Era Society 5.0

Society 5.0 adalah masyarakat yang memiliki kecerdasan tingkat tinggi. Negeri matahari terbit (Jepang) adalah negara yang akan memimpin untuk mewujudkan masyarakat ini di depan negara-negara lain. Society 5.0 merupakan sebuah masa di mana masyarakat berpusat sistem yang diintegrasikan secara online dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Ada tiga skill yang harus dimiliki seseorang untuk menghadapi era society 5.0, yaitu *problem solving, critical thinking, and creativity*.¹⁵ Seorang pemimpin harus mampu memprediksi tantangan di masa depan, sehingga mereka dan organisasi yang di pimpinnya dapat survive untuk masa depannya. Dunia perkembangannya sangat pesat, maka pemimpin dan berbagai organisasi juga harus siap dalam menghadapi berbagai perubahan dunia. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu *Leadership, Language skills, IT Literacy, dan Writing skills*. Keempat kompetensi itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Leadership* yaitu kompetensi kepemimpinan untuk mempersiapkan peserta didik dengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.
2. *Language skills* yaitu kompetensi kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.
3. *IT Literacy* yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era Society 5.0.
4. *Writing skills* yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada Society 5.0.¹⁶

Sehingga gerakan society 5.0. menekankan pada a *technology based human centered society*. Pada bidang pendidikan, terjadinya perubahan paradigma dan mind set bahwa kemajuan teknologi tidak menggantikan posisi manusia (teachers) melainkan memabntu dan mempermudah menjalani kehidupan bagi manusia

¹² Arifin, “Kepemimpinan Religio - Humanistik Bidang Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0.”

¹³ Lukman Nul Hakim, “Urgensi Revisi Undang - Undang Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia,” *Aspiras : Jurnal Masalah - Masalah Sosial* 11, no. 1 (June 1, 2020): 43–55.

¹⁴ Fukuyama, “Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.”

¹⁵ Eni Maryati, “PERAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENYIAPKAN SEKOLAH UNTUK MENYONGSONG MASYARAKAT 5.0” (Presented at the PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG, Palembang, 2020), 341–347.

¹⁶ Bayu Purbha Sakti, “INDIKATOR PEMAHAMAN E-PORTFOLIO DALAM BLENDED LEARNING UNTUK MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0” (OSF Preprints, January 29, 2021), accessed June 30, 2021, <https://osf.io/2z58n/>.

dan masyarakat. Beberapa pekerjaan seperti guru, dosen, marketing, serta pemimpin tidak tergantikan dengan teaching machine karena manusia memiliki *mind, heart, conscience, and love*, yang tidak dimiliki robot atau *machine*.

Masyarakat 5.0 akan lebih sering melakukan segala sesuatu hal dengan teknologi karena seperti yang telah di jelaskan sebelumnya pemakaian teknologi akan menjadi poros utama dalam kehidupan di masyarakat 5.0 yang mengakibatkan mereka dapat melakukan berbagai hal yang awalnya hanya dapat dilakukan di tempat tertentu dapat dilakukan di mana saja serta dapat melakukan berbagai hal yang sebelumnya menurut kita sangat tidak mungkin dilakukan. Hal ini akan membawa perubahan yang signifikan terhadap perilaku, cara pandang, serta kemampuan setiap manusia. Dengan tujuan yang kompleks dan dengan adanya SDGs maka perlu adanya pemimpin yang dapat mengelola berbagai sumber daya manusia, dan teknologi ini dengan baik dan tepat, serta fleksibel tidak terlalu mengikat pada aturan agar kelebihan – kelebihan yang di dapatkan dalam masyarakat 5.0 ini dapat di manfaatkan dengan baik.

Tidak terikat dengan aturan atau fleksibel disini yang dimaksud bukan berarti dapat melakukan berbagai hal dengan keinginan pribadi dan tidak mematuhi aturan. Yang dimaksud fleksibilitas adalah tidak mengikuti aturan lama yang misalkan harus selalu hadir offline, kemudian tidak memaksakan harus menggunakan aturan yang lama, sebelum hadirnya teknologi. Dan juga fleksibel disini juga berarti tidak memaksakan kehendak pemimpin kepada karyawannya, dan memberikan mereka ruang untuk mengambil keputusan dan berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka.

Memimpin masyarakat ini memerlukan perbedaan dengan memimpin masyarakat pada zaman dahulu. Pada era society 5.0 ini sebaiknya menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan gaya kepemimpinan *laissez faire* hal ini dikarenakan dalam masyarakat society 5.0 mereka telah memiliki pengetahuan dan pendidikan bukan seperti masyarakat pada zaman dahulu yang berpendidikan rendah yang lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan otoritarian atau otoriter karena mereka belum tentu memikirkan dan memahami situasi dan permasalahan. Tetapi dalam masyarakat 5.0 mereka telah berpendidikan dan dapat menganalisis mengenai permasalahan dan kondisi yang terjadi. Maka lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan *laissez faire* jadi pada saat memutskan suatu permasalahan melibatkan karyawan, serta karyawan juga memiliki kebebasan dalam melakukan kegiatan karena mereka tidak akan selalu berada di kantor, maka mereka juga perlu untuk menentukan kegiatan mereka sendiri, asalkan sesuai dengan tujuan atau melampaui nilai yang di tuju itu bukanlah hal yang sulit. Komunikasi adalah kunci utama dalam setiap kepemimpinan terutama pada gaya kepemimpinan ini. Karena pemimpin tidak mengetahui secara keseluruhan kondisi karyawannya, maka si karyawan haruslah berani mengungkapkan pendapat dengan baik dan sopan, serta tidak melebihi batasannya. Hal ini dilakukan agar proses organisasi atau kantor ini dapat berjalan dengan baik dan hasil yang di dapat juga memuaskan

Kesimpulan

Kepemimpinan adalah seni dalam mengajak serta menggerakkan orang lain untuk bekerja dalam mencapai sasaran. Syarat untuk menjadi seorang pemimpin (1) hanya sebagian kecil orang yang mampu untuk melayani dengan baik yang disebut pemimpin, individu yang di anggap mampu ini memiliki mental, emosi, dan fisik yang baik dan matang, (2) individu yang mampu untuk menciptakan sebuah produk atau layanan sehingga naik kepada tingkat pemimpin. Empat karakteristik umum seorang pemimpin yaitu (1) Kecerdasan, umumnya para pemimpin memiliki kecerdasan yang lebih tinggi daripada anggotanya, (2) Kematangan sosial, maksud dari kematangan sosial disini adalah kematangan emosi dan minat yang sangat luas, (3) Memiliki motivasi dan orientasi prestasi. Seorang pemimpin pasti berusaha mencapai satu tujuan, dan jika berhasil akan meneruskan kepada tujuan lain yang lebih besar, (4) Memiliki rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi yang baik dengan bawahan dan atasan. Gaya kepemimpinan ada 4 yakni gaya

kepemimpinan otoritarian/direktif/otoriter/otokratis, gaya kepemimpinan demokratis, gaya kepemimpinan pseudo demokratis, gaya kepemimpinan *laissez faire*. Era Society 5.0 merupakan sebuah masa di mana masyarakat berpusat sistem yang diintegrasikan secara online dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi. Manusia yang unggul di era society 5.0 harus memiliki 4 kompetensi yaitu (1) *Leadership* yaitu kompetensi kepemimpinan untuk mempersiapkan peserta didik dengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.; (2) *Language skills* yaitu kompetensi kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.; (3) *IT Literacy* yaitu kompetensi penguasaan teknologi informasi dan computer menjadi ciri utama era Society 5.0.; (4) *Writing skills* yaitu kompetensi menulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada Society 5.0.. Pada era society 5.0 ini sebaiknya menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan gaya kepemimpinan *laissez faire* hal ini dikarenakan dalam masyarakat society 5.0 mereka telah memiliki pengetahuan dan pendidikan bukan seperti masyarakat pada zaman dahulu yang berpendidikan rendah yang lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan otoritarian atau otoriter karena mereka belum tentu memikirkan dan memahami situasi dan permasalahan. Goals dari masyarakat 5.0 adalah untuk menciptakan masyarakat yang mana baik dalam pembangunan ekonomi dan resolusi dari tantangan sosial tercapai, sehingga masyarakat dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi. Hal tersebut sepenuhnya aktif dan nyaman, serta hadir dalam berbagai kebutuhan tanpa memandang usia, wilayah, jenis kelamin, bahasa, dsb. Dalam hal ini masyarakat 5.0 berusaha untuk memberikan kenyamanan hidup pada orang – orang lansia dengan menciptakan berbagai teknologi robot yang dapat digunakan sebagai alat bantu kesehatan dalam kehidupan sehari – hari. Tetapi dalam masyarakat 5.0 mereka telah berpendidikan dan dapat menganalisis mengenai permasalahan dan kondisi yang terjadi. Maka lebih baik menggunakan gaya kepemimpinan demokratis yang di padukan dengan *laissez faire* jadi pada saat memuskan suatu permasalahan melibatkan karyawan, serta karyawan juga memiliki kebebasan dalam melakukan kegiatan karena mereka tidak akan selalu berada di kantor, maka mereka juga perlu untuk menentukan kegiatan mereka sendiri. Komunikasi adalah kunci utama dalam setiap kepemimpinan terutama pada gaya kepemimpinan ini. Karena pemimpin tidak mengetahui secara keseluruhan kondisi karyawannya, maka si karyawan haruslah berani mengungkapkan pendapat dengan baik dan sopan, serta tidak melebihi batasannya. Hal ini dilakukan agar proses organisasi atau kantor ini dapat berjalan dengan baik dan hasil yang di dapat juga memuaskan.

Referensi

- Arifin, Imron. “Kepemimpinan Religio - Humanistik Bidang Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0” Presented at the Sidang Terbuka Senat, Malang, Oktober 2019.
- Fukuyama, Mayumi. “Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.” *Japan SPOTLIGHT* (July -Agustus): 4.
- Hakim, Lukman Nul. “Urgensi Revisi Undang - Undang Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia.” *Aspiras : Jurnal Masalah - Masalah Sosial* 11, no. 1 (June 1, 2020): 43–55.
- Karouw, Erwin, Firdi Verdianto, Muhammad Donny Prastista, and Ariyanti. “SOCIETY 5.0 FOR BETTER LIFE: Enhancement or Disruption.” *YONULIS*, September 24, 2020. Accessed July 29, 2021. <https://yonulis.com/2020/09/24/society-5-0-for-better-life-enhancement-or-disruption/>.
- Maryati, Eni. “PERAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENYIAPKAN SEKOLAH UNTUK MENYONGSONG MASYARAKAT 5.0.” 341–347. Palembang, 2020.

- Purnomo, Eko, and Herlina JR Saragih. *Teori Kepemimpinan Dalam Organisasi*. YAYASAN NUSANTARA BANGUN JAYA, 2016.
- Purwanto, Nurtanio Agus. *Kepemimpinan Pendidikan (Kepala Sekolah Sebagai Manager Dan Leader)*. 1st ed. Yogyakarta: Interlude, 2019.
- Rahmat, Abdul, and Syaiful Kadir. *Kepemimpinan Pendidikan Dan Budaya Mutu*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2017.
- Sakti, Bayu Purbha. "INDIKATOR PEMAHAMAN E-PORTFOLIO DALAM BLENDED LEARNING UNTUK MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0." OSF Preprints, January 29, 2021. Accessed June 30, 2021. <https://osf.io/2z58n/>.
- Syafaruddin, and Asrul. *Kepemimpinan Pendidikan Kontemporer*. 1st ed. Bandung: CITAPUSTAKA MEDIA, 2013.
- Tewal, Bernhard, Adolfina, Merinda Ch. H. Pandowo, and Hendra H. Tawas. *Perilaku Organisasi*. I. Bandung: CV. Patra Media Grafindo, 2017.
- "Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0." *ditpsd.kemdikbud.go.id*. Accessed June 30, 2021. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.