

PEMAHAMAN PRINSIP BERKELANJUTAN DAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK ARSITEK INTERIOR SEBAGAI BAGIAN DARI MASYARAKAT MILLENNIAL

Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, MDS
Disampaikan pada Seminar Nasional ENVISI 2020
Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra.

LATAR BELAKANG

Dalam buku saku Panduan **Merdeka Belajar - Kampus Merdeka** dikatakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memfasilitasi perguruan tinggi untuk mewujudkan Tujuan Nasional melalui kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (Undang-undang no.12 tahun 2012). Dalam Permendikbud no.3 tahun 2020 tentang standar Nasional Pendidikan Tinggi, dijelaskan bahwa 4 amanah kebijakan terkait dengan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka meliputi : 1). Kemudahan pembukaan program studi baru, 2). perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, 3). perubahan perguruan tinggi menjadi badan hukum, dan 4). hak belajar tiga semester di luar program studi. Melalui kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, perguruan tinggi dituntut untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran secara optimal. (Nizam, Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi).

Menurut Paristiyanti Nurwardani, Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Menteri Nadiem Makarim, bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Bahkan dalam kebijakan ini memberikan peluang kepada mahasiswa untuk menentukan mata kuliah yang akan mereka tempuh. Pembelajaran Kampus Merdeka akan memberikan tantangan dan kesempatan kepada mahasiswa untuk pengembangan kreativitas, kapasitas dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kegiatan lapangan, seperti interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target, kondisi nyata di lapangan, dan pencapaiannya.

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka sepertinya melihat adanya keawatiran seorang Menteri yang dalam golongan usia dapat dikatakan mewakili generasi millennial, tentang capaian generasi muda yang menjadi perhatiannya belum mampu bersaing dengan generasi millennial dari belahan dunia lain. Pernyataan dan penjelasan Nadiem Anwar Makarim tentang **Kemerdekaan Belajar** “Memberi Kebebasan dan otonomi

kepada lembaga pendidikan, dan Merdeka dari birokratisasi, dosen Dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan Kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai”.

Kemerdekaan Belajar dalam upaya untuk mendukung: arah pengembangan Ekonomi Kreatif dengan **16 subsektor Ekonomi Kreatif Indonesia**, perkembangan isu global mengenai **Sustainable Development Goals (SDGs)** dengan 17 kriterianya, **Revolusi Industri 4.0** dengan (10 teknologi digitalnya : integration system, cloud computing, robot cerdas, simulasi otomatis, IoT, AR, Big Data, Web & mobile, cyber security, 3D graphic), sedangkan **Society 5.0** mempersiapkan manusia yang *super smart society*.

Setiap issue global tersebut mempunyai kriteria-kriteria pencapaiannya, yang secara berkelanjutan mempunyai visi yang sama, yaitu pengembangan manusia sebagai pusat inovasi agar mampu berinteraksi dengan teknologi, sebagai konsekwensi penerapan konsep Revolusi Industri 4.0

Perguruan tinggi dalam hal ini dituntut untuk memenuhi arus perubahan dunia dan kebutuhan akan adanya *link and match* dengan dunia usaha dan dunia industri (DU/DI), Perguruan tinggi juga dituntut untuk dapat menyiapkan mahasiswa siap kerja, mempersiapkan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal. Selama ini dirasakan bahwa mahasiswa Indonesia tidak siap kerja, karena pembatasan waktu hanya 1 semester (6 bulan) sehingga kurang mendapat pengalaman kerja di bidang industri atau dunia profesi secara nyata.

Terdapat 8 kegiatan yang harus dikembangkan oleh perguruan tinggi, yaitu : 1). Magang/praktik industri, 2). proyek di desa, 3). pertukaran pelajar, 4). penelitian/ riset, 5). wirausaha, 6). studi/proyek independen, 7). proyek kemanusiaan, 8). mengajar di sekolah. Ke 8 kegiatan tersebut diwajibkan mendapat bimbingan oleh seorang dosen atau pengajar, supervisor agar penilaian capaian mahasiswa dapat terpantau.

Kekawatiran Pemerintah dalam hal ini Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bukannya tanpa sebab, yaitu adanya suatu terobosan atau tepatnya inovasi yang berpotensi untuk mengacaukan bisnis dan bahkan mematikan bisnis yang sudah ada. Perusahaan-perusahaan besar kira-kira 10 tahun lalu yang awalnya jaya menguasai pasar nasional bahkan internasional, tetapi tanpa sebab tiba-tiba mengumumkan bangkrut, hilang dari pasar dan lenyap. Kekalahan perusahaan besar ini bukan karena perkembangan usaha sejenis, tetapi kalah bersaing dengan perusahaan baru dengan menciptakan bisnis baru dengan pasar yang baru. Kekalahan juga karena terlambat mengambil keputusan untuk

mencari inovasi dalam bisnisnya, terlena dengan kejayaan. Bisnis baru ini terus mengembangkan inovasi pada bisnis dengan mempergunakan teknologi baru. Teknologi baru juga terus berkembang, membuat proses pembuatan produk menjadi lebih murah tetapi dengan kualitas yang semakin baik. Bisnis-bisnis yang telah hilang/ berkurang usaha bisnisnya seperti perusahaan KODAK, NOKIA, POS, kaset, Laser disc, piringan hitam, industri otomotif, industri keuangan, Transportasi, hotel, apartemen dan lain-lain.

Industri keuangan perbankan sebagai bisnis menghimpun dana dari masyarakat bersifat konvensional, akan kalah dengan perusahaan fintech (financial technology) melakukan bisnis yang sama dengan bank tetapi dengan persyaratan yang lebih mudah dan nyaman untuk para nasabahnya. Demikian pula dengan usaha bisnis transportasi, persaingan konsep transportasi publik seperti taxi dan ojek, mulai mengalami gangguan dengan munculnya GO-Jek, Grab, UBER perusahaannya tidak memiliki armada/ perusahaan tidak perlu memiliki armada karena konsep nya kolaborasi bisnis dengan masyarakat yang telah memiliki mobil. Kendaraan pribadi ditinggal karena transportasi umum sudah menyenangkan. Demikian pula dengan bisnis hotel dikacaukan oleh Airbnb dengan konsep 'sharing economy' dan hosted through digital platforms. Faktor utamanya karena para inovator muda memanfaatkan kemudahan internet (digital platforms that connect spare capacity and demand) sebaik mungkin, melihat peluang-peluang bisnis baru hanya dengan memanfaatkan teknologi internet. Bisnis dengan platform ini membuat harga lebih murah, banyak alternatif, dan adanya kepastian karena bisa dioperasionalkan dengan cara yang mudah dan efisien. Hanya dengan mempergunakan smartphone semua keperluan dapat diatasi dengan cepat dan mudah, tidak membuang waktu.



Gambar 1. Inovasi

Munculnya inovasi-inovasi yang mengacaukan bisnis ini disebut *disruptive innovation*/inovasi disruptif. Teori *disruptive innovation* dikemukakan oleh Prof. Clayton Christensen dalam bukunya berjudul *The Innovator's Dilemma* (1997), ketika saat itu teknologi informasi dan internet belum terlalu berkembang. Pemikiran-pemikirannya telah terbukti saat ini, sebagian besar masyarakat dunia sudah mempersiapkan diri dan sebagian lagi baru menyadari adanya gelombang teknologi yang sedang melanda dunia, terjadilah kepanikan terutama untuk wakil rakyat di pemerintahan, pimpinan perusahaan, pimpinan perguruan tinggi bahkan orang tua yang tidak mempersiapkan diri.

Hampir semua orang/negara membicarakan tentang pendekatan sistem, tentang kemitraan, keterbukaan, pemberdayaan masyarakat, tata pemerintahan yang *good governance* dan *clean government*, akuntabilitas, keberlanjutan pembangunan dan sebagainya.

MASYARAKAT MILLENNIAL

Peran kalangan akademisi dan intelektual millennial saat ini sudah mulai terasa denyutnya, banyaknya tokoh-tokoh muda yang muncul bersuara, bahkan pemerintah juga menugaskan tokoh millennial untuk membantu memikirkan pengembangan pembangunan di Indonesia. Bagi Generasi *baby boomer* yang dikelompokkan lahir antara tahun 1946-1964 (kadang ada perbedaan sedikit dengan data lainnya), Generasi X terlahir antara 1965-1978, dan Generasi X dan Y terlahir tahun 1979-1985. Sedangkan mereka yang dikatakan generasi millennial dikelompokkan yang lahir tahun 1985-2000, selanjutnya ada Generasi Alpha.

Setiap generasi memiliki karakteristik tersendiri, bahkan kadang merasa bangga bahwa hidup saat ini sangat sulit, semua dilakukan dengan bekerja keras dan mereka mampu melaluinya. Generasi X adalah generasi yang pertama kali mengalami perubahan Teknologi dan informasi seperti penggunaan PC, video games, TV kabel, dan internet dimana pencahangan Revolusi Industri 3.0 dimulai tahun 1969.

Ada beberapa masa (khususnya di bidang pendidikan) yang menyatakan bahwa generasi X & Y dan generasi millennial adalah generasi instan dengan menyamaratakan bahwa untuk mencapai sesuatu "maunya mudah untuk diperoleh, harus semua disuapin, generasi yang pasif, anak mama".

Perlu pula diingat bahwa generasi *Baby Boomer* sampai Generasi X dan Y merupakan generasi yang melahirkan Generasi Millennial, kemudian mendidik, juga membimbing dan turut merancang kehidupan mereka. Bisa saja hasil rancangan ini berdampak buruk atau berdampak positif. Tentunya yang seharusnya mendapatkan tugas menjalankan issue-issue global tersebut sudah dipahami oleh para

generasi sebelum generasi Millennial. Saat ini Perguruan tinggi sedang dipimpin dan dikelola oleh 3 generasi dan ditambah generasi millennial. Sebagai pimpinan perguruan tinggi, pimpinan fakultas, pimpinan program studi, sebagai dosen bahkan karyawan/ tenaga kependidikan, yang sedang mendidik, mempersiapkan generasi Alpha/ generasi Z (juga Millennial) harus tahu apa yang akan mereka hadapi kedepannya.

Menurut Sebastian (2017), generasi millennial merupakan generasi yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih efisien, suka belajar, faham teknologi dan suka tantangan. Karakteristik dalam sifat dan sikap solidaritas tinggi, terampil dalam mengadopsi trend dan teknologi, hemat, tidak mementingkan merk/brand dan selalu mencari pengalaman.

Perubahan terjadi di lingkungan masyarakat membuktikan bahwa terdapat perbedaan atau perubahan generasi yang membawa beberapa perbedaan karakter dan sudut pandangnya masing-masing (Putra,2016). Teori perubahan generasi terjadi karena terdapatnya perbedaan situasi dan kondisi yang dialami oleh sekelompok individu dengan kelompok individu lainnya, berpengaruh kepada pola berfikir, berperilaku dan bertindak (Kupperschmidt,2000). Perubahan ini menuntut masyarakat untuk lebih beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dan pengetahuan.

PRINSIP KEBERLANJUTAN DAN TEKNOLOGI DIGITAL

Prinsip utama Pembangunan Berkelanjutan adalah pemanfaatan alam dan penggunaan ekonomi yang tidak mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Terdapat 3 fokus utama dari pembangunan berkelanjutan : meliputi upaya untuk melindungi lingkungan hidup masyarakat sekitar, serta ketersediaan sumber daya manusia yang akan datang (lingkungan, masyarakat dan sumber daya manusia).

Kota-kota besar di Indonesia sudah beranjak modern, tetapi perilaku sebagian penduduknya masih tradisional. Apartemen, flat, rumah susun, gedung perkantoran modern bermunculan, tetapi pemukiman kampung yang kumuh (*slum*) dan perumahan liar (*squatter*) juga sporadis. Pembangunan sektor formal berkembang, tetapi tidak dibarengi dengan sektor informal. Kaidah *more urban less poor* yang dikumandangkan Goran Tannerfeldt dan Per Ljung (2006) harus menjadi perhatian mencegah terdegradasinya *metropolis* menjadi *miseropolis*, sebagai dosa yang tidak terampunkan. (Eko Bugihardjo,13-14).

Terutama dalam pola perencanaan kota Dalam buku Reformasi Perkotaan bahwa pembangunan kota yang harus menjadi perhatian para millennial profesi arsitektur interior adanya kondisi fenomena : *Historis is historis, not His story, choptistick syndrom* atau Sindrom sumpit, *metropolis* atau *miseropolis* *Wounded cities* (kota-kota yang terluka), *urbicide* atau *urban suicide* (bunuh diri perkotaan), *ecological suicide* (bunuh diri ekologis).

Sarana prasarana yang dibutuhkan untuk para milenial sudah banyak diwujudkan terutama pada bidang arsitektur dan desain interior (sesuai dengan Arah pengembangan Ekonomi kreatif Indonesia) . contohnya seperti fasilitas bekerja dengan konsep co working pace, konsep hunian/hotel jenis Capsule Hotel, apartemen dengan konsep alam, tentunya dengan biaya yang murah dan tinggi teknologi. Karakteris mobilitas yang tinggi, tidak suka disuatu tempat yang sama, senang mencari sesuatu yang baru, menerima tantangan, semua itu harus terjawab dalam desain interior dan arsitekturnya.

Generasi millenials juga sangat peduli dengan kondisi lingkungan dimana saat ini mereka sedang menjalaninya. Mereka sangat peduli bahwa bumi saat ini sudah sangat rusak, dan mereka sangat tidak nyaman bila generasi mereka mendapatkan bumi yang tidak terjaga, mereka mendapat warisan lingkungan yang sudah tidak nyaman mereka huni. Mereka generasi yang menyenangkan, sportif, praktis, semangat dan sudah pasti haus akan teknologi digital. Seharusnya memang pemerintah dan perguruan tinggi juga mendukung dan memahami karakteristik unik ini, yang tentunya akan membuat Indonesia Emas 20145 akan tercapai.

PENUTUP

Sesuai amanat yang dicanangkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Pelaksanaan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka menjadi acuan perguruan tinggi untuk menghasilkan insan Indonesia yang beradab, berilmu, profesional dan kompetitif, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan kehidupan bangsa.

Sangat diharapkan peran dosen mengikuti perkembangan jaman, dan mahasiswa diwajibkan banyak melakukan penelitian yang hasil luarannya memberikan rekomendasi tentang pentingnya melestarikan bangunan historis, karena historis ini sangat diperlukan oleh setiap generasi mengetahui, menghargai dan melestarikan kembali sesuai jamannya. Ini tujuan dari prinsip keberlanjutan yang dimaksud.

Ada beberapa saran untuk memimpin masyarakat millennial, dengan memerhatikan karakteristik sikap dan sifat mereka.

Untuk behavior/perilaku, jangan menjaga jarak dengan mereka, berikan akses informasi seluasnya. Relationship, jadilah pendengar aktif dan berikan feedback dengan cara yang tepat. Attitude, berikan kepercayaan kepada mereka untuk melakukan pekerjaan yang menantang. Values, jadikan pekerjaan mereka memiliki nilai dan memberi dampak positif kepada alam semesta. Environment, ciptakan lingkungan pekerjaan yang tanpa sekat/jarak birokrasi yang rumit.

REFERENSI :

- Eko Budihardjo (2014), *Reformasi Perkotaan. Mencegah Wilayah Urban Menjadi 'Human Zoo'*, PT. Kompas Media Nusantara, Jakarta.
- Kupperschmidt, B.R (2000), *Multigeneration employees: Strategies for effective management*. The Helath care manager.
- Direktorat Pendidikan Tinggi (2020), *Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*, Penerbit Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. Jakarta.
- Primadi Tabrani (2006), *Kreativitas dan Humanitas. Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perkehidupan Manusia*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Putra, Y.S, (2017), *Theoretical review : Teori Perbedaan Generasi*. Jurnal Ilmiah Among Makarti.
- Sebastian Y, (2017), *Generasi Langgas Millenilas Indonesia*, Gagas Media, Jakarta.
- Sumartono (2017), *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*, Pusat Studi R e k a Rancang Visual dan Lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, Jakarta
- Tri Harso Karyono (2013), *Arsitektur dan Kota Tropis Dunia Ketiga. Suatu Bahasan Tentang Indonesia. Third World Tropical Architecture and Cities A Case Study of Indonesia*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- <https://www.kompasiana.com/andreyandoko/5a96c728ab12ae5d19200622/datangnya-era-inovasi-disruptif?page=all>
- <https://www.ukessays.com/essays/business/disruptive-innovation-theory-accommodation-5482.php>
- <https://www.urbandesignmentalhealth.com/journal4-hk-case-study.html>