

KARAKTER GENERASI Z DALAM PERSPEKTIF TABUH-SOLAH: INTEGRASI SENI, BUDAYA, DAN TEKNOLOGI PADA PENDIDIKAN VOKASI DI BALI

Made Darmada¹, Adhi Paramartha², I Made Kenak Dwi Adnyana³

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia¹, ITB Stikom Bali², Politeknik Bali Maha Werdhi³

Penulis Korespondensi: m.darmada1965@gmail.com

Informasi Artikel

Article History:

Received: 11-07-2025

Revised : 12-01-2026

Accepted: 06-06-2025

Published: 01-07-2026

Kata Kunci:

Generasi Z; tabuh-solah; pendidikan karakter; budaya Bali; transformasi digital.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis relevansi konsep tabuh-solah dalam pembentukan karakter Generasi Z pada era digital melalui integrasi seni, budaya, dan teknologi. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan analisis isi (content analysis) terhadap berbagai literatur mengenai pendidikan karakter, budaya Bali, Generasi Z, dan transformasi digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa konsep tabuh-solah mengandung nilai keseimbangan antara dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang relevan dengan kompetensi abad ke-21. Integrasi seni, budaya, dan teknologi berpotensi memperkuat kreativitas, kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, serta literasi digital Generasi Z. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi fondasi pengembangan karakter generasi muda dalam menghadapi tantangan globalisasi dan transformasi digital.

Abstract

This study aims to analyze the relevance of the tabuh-solah concept in shaping the character of Generation Z in the digital era through the integration of art, culture, and technology. The research employed a library research method using a content analysis approach to examine various scholarly works related to character education, Balinese culture, Generation Z, and digital transformation. The findings indicate that the tabuh-solah concept embodies a balance among cognitive, affective, and psychomotor dimensions that are highly relevant to twenty-first-century competencies. The integration of art, culture, and technology has the potential to enhance Generation Z's creativity, collaboration, critical thinking skills, and digital literacy. These findings suggest that local cultural values can serve as a foundational framework for character development among young generations in responding to the challenges posed by globalization and digital transformation.

Keywords:

Generation Z; tabuh-solah; character education; Balinese culture; digital transformation.

PENDAHULUAN

Studi ini didahului seminar dengan topik membangun kreativitas melalui literasi digital menuju pembangunan Pendidikan vokasi berkelanjutan pada Santimas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia tahun 2022. Hal ini, sejalan dengan kreativitas masa kini sangat erat kaitannya dengan karakter generasi z yang bertumpu pada kehidupan modern. Kehidupan Modern sangat kental kaitannya dengan teknologi digital dan seni-budaya global.

Masyarakat Bali sangat lekat dengan aktivitas adat, budaya, dan keagamaan yang merupakan tatanan kehidupan yang bersinergi untuk memenuhi kesejahteraan kehidupan baik secara sosial, ekonomi, dan religius. Hal tersebut memberikan harapan dan tantangan bagi orang Bali yang harus menyiapkan diri untuk selalu belajar, berkarya, dan *persembahan-bhakti* dalam menghadirkan karakter sesuai dengan zamannya.

Suryadarma (2011) bahwa menyatakan Karakter hadir dari sebuah perbedaan (*rwa bhineda*) yang sering ditentukan oleh relativitas tempat (*desa*), relativitas waktu (*kala*) serta relativitas situasi (*patra*). Konsep karakter yang berpegang pada *desa*, *kala*, dan *patra* merupakan kemampuan dalam mengaktualisasikan (ekspresi) diri sebagai hasil perpaduan berbagai kemampuan individu yaitu kemampuan berpikir, kemampuan psikososial, kemampuan bahasa dan komunikasi serta kemampuan fisiologis.

Kemudian, di era 21 bagi individu harus melengkapi diri dengan kemampuan dalam berbagai dimensi kolaborasi tabuh-solah yang paling tidak mengedepankan keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Selanjutnya generasi Z untuk dapat eksis hendaknya memiliki karakter sesuai zamannya di dalam lingkungan inovasi yang sangat mengandalkan seni, budaya, dan teknologi untuk melakukan perubahan di dalam berbagai aspek kehidupannya.

Di lain pihak permasalahannya adalah bagaimana upaya membangun karakter generasi z melalui kolaborasi tabuh-solah dalam praktek dan perkembangannya? Artikel ini bertujuan untuk mengetahui karakter generas z melalui kolaborasi tabuh-solah dalam seni, budaya, dan Teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada kajian konseptual mengenai relevansi konsep tabuh-solah dalam pengembangan karakter Generasi Z melalui integrasi seni, budaya, dan teknologi pada era digital. Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber tertulis yang relevan, meliputi buku, artikel jurnal ilmiah, prosiding, dokumen kebijakan pendidikan, serta literatur yang membahas karakter Generasi Z, pendidikan vokasi, budaya Bali, literasi digital, dan kompetensi abad ke-21.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi, seleksi, dan telaah kritis terhadap berbagai sumber pustaka yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Sumber-sumber tersebut dipilih berdasarkan relevansi substansi, kredibilitas akademik, serta kontribusinya terhadap pengembangan kerangka konseptual penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pola hubungan antar-konsep, dan makna yang terkandung dalam berbagai literatur yang dikaji.

Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) reduksi data dengan menyeleksi informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian; (2) kategorisasi data berdasarkan tema-tema seperti karakter Generasi Z, konsep tabuh-solah, pendidikan vokasi, seni, budaya, dan teknologi; (3) interpretasi data untuk menemukan hubungan konseptual antar kategori; serta (4) penarikan kesimpulan secara induktif guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran tabuh-solah dalam pembentukan karakter Generasi Z pada era digital.

Untuk meningkatkan validitas kajian, penelitian menerapkan teknik triangulasi sumber melalui perbandingan berbagai referensi yang berasal dari sumber akademik berbeda. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan landasan teoretis

yang kuat mengenai integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pengembangan karakter Generasi Z yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tantangan globalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang muncul dalam tataran abad 21 adalah bagaimana praktik dan perkembangannya dalam menatap karakter generasi z. Pola kehidupan generasi z lebih percaya pada *User Generated Content* (UGC) daripada informasi searah, wajib punya media sosial sebagai tempat bersosialisasi, kurang suka membaca secara konvensional, mengikuti perkembangan teknologi, cenderung tidak loyal tetapi bekerja efektif. Nampak terlihat kecenderungan pengguna internet yang sering tidak peduli dengan nilai-nilai moral dan etika dalam berkomunikasi dan menyebarkan informasi di media sosial.

Fathoni Ahmad memotret generasi z yang mempunyai karakter lebih dominan dalam mengakses informasi melalui internet ketimbang buku harus diimbangi dengan konten-konten dan aplikasi positif dalam dunia pendidikan. Namun, di tengah perkembangannya, digitalisasi sebagai karakter juga harus menjadi media untuk anak bangsa bahwa belajar langsung kepada seorang guru yang tepat juga menjadi bekal dalam mengarungi dunia digital. Karena, bekal ini akan bermanfaat bagi generasi milenial untuk mengisi dunia maya dengan konten-konten positif dalam rangka membangun Indonesia yang kuat dan agama yang lebih ramah untuk kehidupan bersama. Perkembangan dan praktiknya dalam era modern merupakan salah satu langkah mewujudkan praktik dan perkembangannya.

Generasi z harus menanamkan kesan yang mendalam pada setiap tahapan memori alam tabuh-solah dalam seni, budaya dan teknologi sebagai pengalaman belajar berangkat dari lingkungan (nilai budaya). Manusia yang terlahirkan di alam ini, telah terbekali kemampuan cipta, rasa, dan karsa. Generasi z lahir karena kebutuhan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui berbagai jenis media yang berhubungan dengan panca indera yang bermuara menjadi identitas karakter kekinian.

Kelima indera manusia ingin dipuaskan, untuk keperluan itu manusia mengubah dan menyusun kualitas material apa adanya menjadi sesuatu yang memiliki kualitas sebagai rasa. Cipta rasa karsa dalam tabuh solah berbaasis seni budaya dan teknologi melahirkan seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater, seni sastra, berbagai bau-bauan, dan berbagai jenis rasa yang semua itu memberikan kenikmatan kelima indera manusia. Berbagai nilai rasa tersebut oleh para ahli estetika diberi nama rasa keindahan (Suryadarma, 2011:36).

Selanjutnya, keindahan adalah suatu idaman sesuai hakikat *sundaram*. Keindahan dapat berupa keindahan alam, keindahan tubuh yang dilandasi kebajikan (*sivam*), untuk mencapai hakikat kebenaran (*satyam*). Karya seni kerajinan merupakan kombinasi dan realisasi kemampuan logika, kelembutan perasaan maupun kecerdasan spiritual. Menari, menabuh gamelan, proses menganyam merupakan ekspresi keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri.

Adapun fungsi proses berpikir dari otak kiri adalah logis/rasional, skuensial/sistematis, linear, analitis, matematis, teknis, konservatif, perencanaan, organisasi, administratif, pemecahan masalah, dan bahasa; sedangkan fungsi otak kanan adalah imajinatif, acak/tidak teratur, intuitif, holistik, sintesis, perasaan, kesadaran spasial, musik/seni, kepekaan warna, kreasi/daya cipta, visualisasi, konseptor, spiritual, pengenalan bentuk/pola (Shahib, 2010:18). Perpaduan dari otak kiri dan otak kanan dalam tataran kehidupan riil pada masyarakat Bali terimplementasi dalam "*tabuh-solah*" yang merupakan sinergisitas antara *tabuh-gamelan* (penanganan) (sikap) dan *solah-gerak/lelaku* (tindakan) yang dapat dicontohkan bila *tabuh-gamelan baris* maka *sesolahan* –nya, seni pertunjukannya seni tari baris.

Demikian pula halnya, akan tidak terlepas dari perspektif sosiologis interaksi dengan lingkungannya dalam hubungannya dengan Tuhan (spiritual religius), sesama manusia, dan alam lingkungan sekitarnya serta berkaitan pula dengan filosofis yaitu etika moral dan estetika dalam proses kreasi kreatifnya. Shahib (2010:72) menyatakan bahwa proses individu dalam mencapai perubahan dengan memeran kuasa berpikir (IQ), kuasa Emosional (EQ), dan kuasa SQ. Hal tersebut sebagai penanda keterkaitan antara logik, emosi, dan fisik yang sebenarnya dapat dicermati sebagai peran otak kiri (pusat berpikir logik) dan peran otak kanan sebagai

pusat emosi (perasaan). Kemudian, yang sangat dipentingkan adalah kolaborasinya antara kedua fungsi otak tersebut harus berjalan dengan baik yang terekspresi dalam bentuk motorik (bertindak). Perkembangan keterampilan motorik dalam teori sistem dinamik Thelen menyatakan bahwa terjadinya perakitan perilaku berpersepsi dan bertindak (Santrock, 2007:235).

Kemudian, pentingnya praktik pendewasaan merujuk dari konsep yang dituangkan dalam seminar desiminasi hasil penelitian pada seminar santimas tahun 2022 yang menyatakan secara bertahap (*Ngundag-Ngejan*) sebagai bagian dari perkembangan individual menuju kedewasaan, yang berlandaskan pada kemampuan pribadi, kemandirian, dan tanggung jawab.

Kemampuan pribadi merupakan sosok individu yang mampu merencanakan tugas-tugas tematik secara menyeluruh (*Nyeraki*) (baca: dagang bumbu) sebagai kemandirian dan tanggung jawab. Cheng (2005:96-99) memiliki formula untuk mengembangkan kemampuan pribadi melalui *a theory of self-learning* yaitu teori belajar mandiri melalui siklus belajar mandiri yang dimulai dengan pola pikir (*mind-set*), merencanakan-tindakan, memonitor-hasil, dari hasil-selalu di *feedback* ke pola pikir/tindakan yang berada pada lingkungan informasi teknologi dan manusianya dalam jejaring lokal dan global.

Berkaitan dengan proses karakter digitalisasi melalui pendekatan relativitas tempat (*desa*), waktu (*kala*), dan situasi-kondisi (*patra*) untuk selanjutnya dapat berproduksi dan bereproduksi. Kemudian, untuk dapat terjadi keberlangsungan proses karakter unggul hendak relativitas desa kala patra itu dipraktikkan melalui konsep "*the think globally-the act locally*"

Hal tersebut menandakan bahwa setiap orang lahir dengan potensi kreatif, potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Trefinger yang menyatakan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia (Rahmawati dan Kurniati, 2010:19).

Pernyataan tersebut di atas memberikan arah relasi praktik antara karakter generasi z dan perpaduan dari fungsi otak kiri dan fungsi otak kanan menguatkan tabuh salah pada seni budaya teknologi dapat dipastikan adalah generasi z yang cerdas, demikian pula tidak selalu orang yang cerdas berkarater.

Generasi z yang terlahir akan dibarengi berbagai hal diantaranya; rasa ingin tahu, ada dorongan untuk meraih sesuatu dengan kuat (motivasi) dan kehidupan tidak terlepas dari cita-cita/visi (imajinasi). Politeknik Bali Maha Werdhi merupakan lembaga Pendidikan Vokasi yang dijadikan tempat penelitian yang memiliki visi yaitu "menjadi perguruan tinggi vokasi yang unggul berlandaskan Budaya dan Seni, teknologi"

Sejalan dengan itu, pihak pengguna (*user*) dalam hal ini perusahaan untuk dapat terjadinya keberlanjutann membutuhkan **dua belas karakter** penting dari ekonomi digital yang harus diketahui dan dipahami oleh kalangan para praktisi pada generasi Z, yaitu: **Knowledge, Digitazion, Virtualization, Molecularization, Internetworking, Disintermediation, Convergence, Innoavation, Prosumption, Immediacy, Globlization, dan Discordance**. Berikut adalah penjelasan singkat dari masing-masing aspek terkait (Tapscott, 1996).

1. **Knowledge**

Jika di dalam ekonomi klasik tanah, gedung, buruh, dan uang merupakan faktor-faktor produksi penting, maka di dalam kecakapan digital, knowledge atau pengetahuan merupakan jenis sumber daya terpenting yang harus dimiliki organisasi. Mengingat bahwa pengetahuan melekat pada otak manusia, maka faktor intelegensia dari sumber daya manusia yang dimiliki perusahaan dan sebagai penentu sukses tidaknya organisasi tersebut dalam mencapai obyektifnya. Pengetahuan kolektif inilah yang merupakan value dari lembaga dalam proses penciptaan produk dan jasa. Di samping itu, kemajuan teknologi telah mampu menciptakan berbagai produk kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang pada dasarnya mampu membantu manajemen dan staf perusahaan untuk meningkatkan kemampuan intelegensianya (*knowledge leveraging*). Contoh produk perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat menjadi sistem

penunjang pengambilan keputusan adalah *decision support system* dan *expert system*. Konsep knowledge management akan menjadi kunci keberhasilan sebuah perusahaan di era ini (Tapscott, dkk., 1996).

2. Digitization

Digitization merupakan suatu proses transformasi informasi dari berbagai bentuk menjadi format digit "0" dan "1" (bilangan berbasis dua). Walaupun konsep tersebut sekilas nampak sederhana, namun keberadaannya telah menghasilkan suatu terobosan dan perubahan besar di dalam dunia transaksi bisnis. Lihatlah bagaimana bentuk gambar dua dimensi seperti lukisan dan foto telah dapat direpresentasikan ke dalam format kumpulan bit sehingga dapat dengan mudah disimpan dan dipertukarkan melalui media elektronik. Hal ini tentu saja telah dapat meningkatkan efisiensi perusahaan karena mengurangi biaya-biaya terkait dengan proses pembuatan, penyimpanan, dan pertukaran media tersebut. Bahkan teknologi terakhir telah dapat melakukan konversi format analog video dan audio ke dalam format digital. Kemajuan teknologi telekomunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling bertukar informasi secara cepat melalui email ke seluruh penjuru dunia semakin memudahkan proses pengiriman dan pertukaran seluruh jenis informasi yang dapat di-digitalisasi. Dengan kata lain, jika produk dan jasa yang ditawarkan dapat direpresentasikan dalam bentuk digital, maka perusahaan dapat dengan mudah dan murah menawarkan produk dan jasanya ke seluruh dunia. Electronic publishing, virtual book store, internet banking, dan telemedicine merupakan contoh berbagai produk dan jasa yang dapat ditawarkan di internet.

3. Virtualization

Berbeda dengan menjalankan bisnis di dunia nyata dimana membutuhkan aset-aset fisik semacam gedung dan alat-alat produksi, di dunia maya dikenal istilah virtualisasi yang memungkinkan seseorang untuk memulai bisnisnya dengan perangkat sederhana dan dapat menjangkau seluruh calon pelanggan di dunia. Di dalam dunia maya, seorang pelanggan hanya berhadapan dengan sebuah situs internet sebagai sebuah perusahaan (*business to consumer*), demikian pula relasi antara berbagai perusahaan yang ingin saling bekerja sama (*business to business*). Dalam menjalin hubungan ini, proses yang terjadi lebih pada transaksi adalah pertukaran data dan informasi secara virtual, tanpa kehadiran fisik antara pihak-pihak atau individu yang melakukan transaksi. Dengan kata lain, bisnis dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja selama 24 jam per-hari dan 7 hari seminggu secara on-line dan real time.

4. Molecularization

Organisasi yang akan bertahan dalam era ekonomi digital adalah yang berhasil menerapkan bentuk molekul. Bentuk molekul merupakan suatu sistem dimana organisasi dapat dengan mudah beradaptasi dengan setiap perubahan dinamis yang terjadi di lingkungan sekitar perusahaan. Seperti diketahui, pada masa ini mayoritas organisasi dikelola dengan menggunakan konsep struktur hirarkis atau yang lebih maju lagi struktur matriks. Kedua konsep ini sangat rentan terhadap perubahan sehingga akan memperlambat gerak perusahaan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan pasar. Satu hal yang harus diingat adalah bahwa terjun ke dunia maya berarti berhadapan head-to-head dengan perusahaan-perusahaan di seluruh dunia. Perilaku mereka setiap hari akan sangat mempengaruhi struktur pasar dan industri terkait yang seringkali akan merubah berbagai kondisi. Hal ini tentu saja merupakan manifestasi dari persaingan bebas dan ketat yang terjadi disamping merupakan strategi untuk memenangkan rivalitas. Dengan kata lain, perubahan merupakan proses wajar yang harus dilakukan oleh perusahaan. Charles Darwin mengatakan bahwa bangsa yang akan bertahan bukanlah yang paling besar atau paling kuat, melainkan yang paling mampu beradaptasi dengan perubahan.

5. Internetworking

Tidak ada perusahaan yang dapat bekerja sendiri tanpa menjalin kerja sama dengan pihak-pihak lain, demikian salah satu prasyarat untuk dapat berhasil di dunia maya. Berdasarkan model bisnis yang dipilih, perusahaan terkait harus menentukan aktivitas intinya (core activity) dan menjalin kerja sama dengan institusi lain untuk membantu melaksanakan proses-proses penunjang (supporting activities). Contoh dari pihak-pihak yang umum dijadikan sebagai rekanan adalah vendor teknologi, content partners, merchants, pemasok (supplier), dan lain sebagainya. Konsep bisnis yang ingin menguasai sumber daya sendiri dari hulu ke hilir tidak akan bertahan lama di dalam ekonomi digital.

6. *Disintermediation*

Ciri khas lain dari arena ekonomi digital adalah kecenderungan berkurangnya mediator (broker) sebagai perantara terjadinya transaksi antara pemasok dan pelanggan. Contohnya mediator-mediator dalam aktivitas ekonomi adalah wholesalers, retailers, broadcasters, record companies, dan lain sebagainya. Perusahaan-perusahaan klasik yang menggantungkan diri sebagai mediator dengan sendirinya terpaksa harus gulung tikar dengan adanya bisnis internet. Pasar bebas memungkinkan terjadinya transaksi antar individu tanpa harus melibatkan pihak-pihak lain.

7. *Convergence*

Kunci sukses perusahaan dalam bisnis internet terletak pada tingkat kemampuan dan kualitas perusahaan dalam mengkonvergensi tiga sektor industri, yaitu: computing, communications, dan content. Komputer yang merupakan inti dari industri computing merupakan pusat syaraf pengolahan data dan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan transaksi usaha. Adapun produk industri communications yang paling relevan adalah infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi sebagai pipa penyaluran data dan informasi dari satu tempat ke tempat lainnya. Persaingan sesungguhnya terletak pada industri content yang merupakan jenis pelayanan atau jasa yang ditawarkan sebuah perusahaan kepada pasar di dunia maya. Ketiga hal di atas merupakan syarat mutlak yang harus dimiliki dan dikuasai pemakainya untuk dapat berhasil menjalankan bisnis secara sukses.

8. *Innovation*

Aktivitas di internet adalah bisnis 24 jam, bukan 8 jam seperti layaknya perusahaan-perusahaan di dunia nyata. Keunggulan kompetitif (competitive advantage) sangat sulit dipertahankan mengingat apa yang dilakukan seseorang atau perusahaan internet lain sangat mudah untuk ditiru. Oleh karena itulah inovasi secara cepat dan terus-menerus dibutuhkan agar sebuah perusahaan dapat bertahan. Manajemen perusahaan harus mampu menemukan cara agar para pemain kunci di dalam organisasi (manajemen dan staf) dapat selalu berinovasi seperti layaknya perusahaan-perusahaan di Silicon Valley. Konsep learning organization patut untuk dipertimbangkan dan diimplementasikan di dalam perusahaan.

9. *Prosumption*

Di dalam ekonomi digital batasan antara konsumen dan produsen yang selama ini terlihat jelas menjadi kabur. Hampir semua konsumen teknologi informasi dapat dengan mudah menjadi produsen yang siap menawarkan produk dan jasanya kepada masyarakat dan komunitas bisnis. Contohnya adalah seseorang yang harus membayar 5 dolar US untuk mendapatkan akses ke dalam sebuah sistem mailing list. Kemudian yang bersangkutan membuat sebuah komunitas mailing list dimana setiap anggotanya harus membayar 1 dolar US kepadanya. Dalam waktu singkat yang bersangkutan telah dapat memperoleh untung dari usaha kecil tersebut. Dalam konteks ini, individu yang bersangkutan dikategorikan sebagai prosumer.

10. *Immediacy*

Di dunia maya, pelanggan dihadapkan pada beragam perusahaan yang menawarkan produk atau jasa yang sama. Dalam memilih perusahaan, mereka hanya menggunakan tiga kriteria utama. Secara prinsip mereka akan mengadakan transaksi dengan perusahaan yang

menawarkan produk atau jasanya secara cheaper, better, dan faster dibandingkan dengan perusahaan sejenis. Mengingat bahwa switching cost di internet sangat mudah dan murah, maka pelanggan akan terus menerus mencari perusahaan yang paling memberikan benefit tertinggi baginya. Melihat hal inilah maka perusahaan harus selalu peka terhadap berbagai kebutuhan pelanggan yang membutuhkan kepuasan pelayanan tertentu.

11. *Globalization*

Esensi dari globalisasi adalah runtuhnya batas-batas ruang dan waktu (time and space). Pengetahuan atau knowledge sebagai sumber daya utama, tidak mengenal batasan geografis sehingga keberadaan entitas negara menjadi kurang relevan di dalam menjalankan konteks bisnis di dunia maya. Seorang kapitalis murni akan cenderung untuk melakukan bisnisnya dari sebuah tempat yang murah dan nyaman, menjual produk dan jasanya kepada masyarakat yang kaya, dan hasil keuntungannya akan ditransfer dan disimpan di bank yang paling aman dan memberikan bunga terbesar. Segmentasi market yang selama ini sering dilakukan berdasarkan batas-batas waktu dan ruang pun harus didefinisikan kembali mengingat bahwa seluruh masyarakat telah menjadi satu di dalam dunia maya, baik komunitas produsen maupun konsumen.

12. *Discordance*

Ciri khas terakhir dalam ekonomi digital adalah terjadinya fenomena perubahan struktur sosial dan budaya sebagai dampak konsekuensi logis terjadinya perubahan sejumlah paradigma terkait dengan kehidupan sehari-hari. Semakin ringkasnya organisasi akan menyebabkan terjadinya pengangguran dimana-mana, mata pencaharian para mediator (brokers) menjadi hilang, para pekerja menjadi workoholic karena persaingan yang sangat ketat, pengaruh budaya barat sulit untuk dicegah karena dapat diakses bebas oleh siapa saja melalui internet, dan lain sebagainya merupakan contoh fenomena yang terjadi di era ekonomi digital. Ketidaksiapan sebuah organisasi dalam menghadapi segala kemungkinan dampak negatif yang timbul akan berakibat buruk (bumerang) bagi kelangsungan hidup perusahaan (<https://yurindra.wordpress.com/e-commerce/karakteristik-ekonomi-digital/>).

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa konsep tabuh-solah memiliki relevansi yang kuat dalam pengembangan karakter Generasi Z pada era digital. Sebagai kearifan lokal yang berakar pada budaya Bali, tabuh-solah merepresentasikan harmoni antara dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin dalam keseimbangan antara pemikiran, sikap, dan tindakan. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis sebagai modal utama dalam menghadapi dinamika masyarakat global.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi seni, budaya, dan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi teknis, tetapi juga sebagai medium pembentukan identitas, etika, dan kesadaran budaya generasi muda. Dalam konteks transformasi digital yang berlangsung sangat cepat, tabuh-solah dapat menjadi landasan nilai yang memungkinkan Generasi Z beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa mengalami keterputusan dengan akar budaya lokalnya. Dengan demikian, penguatan karakter tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan digital, tetapi juga pada pembentukan individu yang memiliki tanggung jawab sosial, kepekaan budaya, serta kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan beretika.

Oleh karena itu, nilai-nilai tabuh-solah perlu diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum, strategi pembelajaran, dan berbagai aktivitas pendidikan vokasi melalui pendekatan yang kontekstual, kolaboratif, dan berbasis budaya. Integrasi tersebut diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten dan inovatif, tetapi juga berkarakter, berdaya saing global, serta memiliki komitmen untuk melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari pembangunan masyarakat yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, C. A. (2007, June 12). *Kultur atas potensi lokal*. Pikiran Rakyat. <http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2007/062007/12/0901.htm>
- Arjunaita. (2020). Pendidikan revolusi industri 5.0. Dalam *Prosiding Seminar Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (10 Januari 2020). Universitas PGRI Palembang.
- Hussin, A. A. (2019). Education 5.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 7(3), 92–98.
- Beetlestone, F. (2011). *Creative learning: Strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa* (N. Yusron, Penerj.). Nusa Media. (Karya asli diterbitkan tahun 1998)
- Chabibie. (2017). *Literasi digital: Transformasi pendidikan dan inspirasi generasi milenial*. Pustekkom Kemdikbud & Nusantara Pro.
- Cheng, Y. C. (2005). *New paradigm for re-engineering education: Globalization, localization and individualization*. Springer.
- Fisk, P. (2017). *Education 4.0: The future of learning will be dramatically different, in school and throughout life*. The Genius Works. <http://www.thegeniusworks.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together/>
- Shahib, N. (2010). *Pembinaan kreativitas anak guna membangun kompetensi*. PT Alumni.
- Sudira, P. (2016). *TVET abad XXI: Filosofi, teori, konsep, dan strategi pembelajaran vokasional*. UNY Press.
- Suryadarma, I. G. P. (2011). *Busana alam dan busana kehidupan: Dialog sains secara sambung budaya*. PT Mabhakti.
- Tapscott, D. (1996). *The digital economy: Promise and peril in the age of networked intelligence*. McGraw-Hill.