

KARSAKU: KEAJAIBAN INOVATIF SEBAGAI PROSPEKTUS WARISAN BUDAYA DALAM GENGAMAN

KARSAKU: THE INNOVATIVE WONDER AS A PROSPECTUS OF CULTURAL HERITAGE IN YOUR HANDS

Ni Ketut Metalia Fourtami¹
I Made Bagus Aristya Sadewa²
Ni Komang Ayu Rai Aryanti³
SMAN 1 Tabanan
Email: metafourtami@gmail.com

ABSTRACT

Globalization presents both challenges and opportunities for the preservation of Indonesian culture. One approach to address this is through cultural commodification, which involves transforming cultural elements into economic products without compromising their values and authenticity. This study aims to develop the KARSAKU digital platform to support the preservation of Indonesian culture through the integration of website-based technology and e-commerce. The research method employed is qualitative, with primary data obtained through in-depth interviews with three sources: the first source is a Regional Arts and Cultural Analyst from the Bali Provincial Culture Office, the second is a cultural preservationist, and the third is a youth cadre dedicated to cultural preservation in Bali Province. Secondary data were gathered from literature reviews related to cultural preservation and the creative economy. The findings of the study indicate that KARSAKU can introduce and promote local Indonesian cultural products on a broader scale through its marketplace feature, which connects sellers and buyers. It also provides educational information about cultural values and traditions through multimedia content. Furthermore, the presence of a moderator who verifies the sellers' products ensures that items sold on KARSAKU are original.

Keywords: *e-commerce, culture, website, nusantara, globalization*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan banyak suku. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki identitas khas yang tercermin dalam seni dan budaya, seperti adat istiadat, seni tari, musik tradisional, pakaian adat, kerajinan tangan, hingga tradisi kuliner yang berbeda di setiap daerah. Setiap budaya mencerminkan identitas lokal yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia sekaligus menjadi daya tarik di mata dunia internasional. Warisan budaya tersebut tidak hanya menjadi kebanggaan

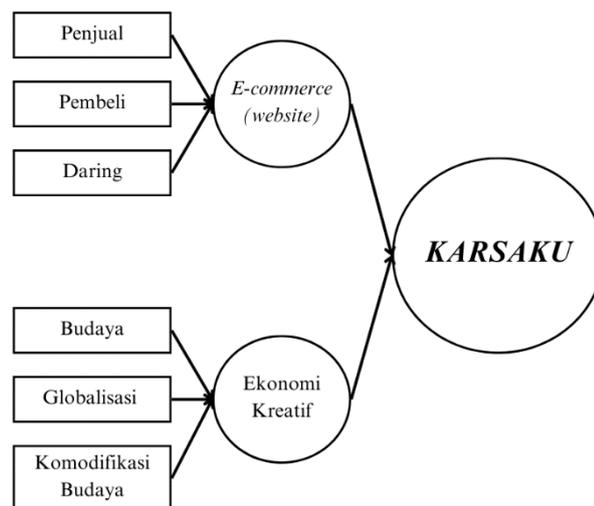
bangsa, tetapi juga merupakan aset berharga yang perlu dilestarikan untuk generasi mendatang. Namun, tantangan besar muncul dalam menjaga relevansi budaya tersebut di tengah perubahan zaman yang semakin modern.

Di era globalisasi, keberadaan budaya lokal semakin terancam punah karena perubahan pola hidup masyarakat yang mengarah pada modernisasi sehingga menyebabkan minat generasi muda lebih tertarik pada budaya asing (Judith, 2023). Menurut data kebudayaan tahun 2017, diperkirakan ada 143 jenis kesenian yang terancam punah, mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater, sastra, dan jenis kesenian lainnya. Pesatnya arus globalisasi membawa dampak yang cukup signifikan bagi budaya lokal (Nahak, 2019). Salah satu dampak nyata adalah menurunnya minat generasi penerus untuk belajar dan melestarikan budaya, yang pada akhirnya membuat warisan budaya bangsa semakin terancam punah. Hal ini disebabkan oleh dominasi budaya asing yang sangat mudah diakses melalui berbagai *platform* digital, sementara budaya lokal semakin sulit diakses terutama bagi individu yang berada jauh dari pusat-pusat budaya tersebut, sehingga perhatian terhadap budaya lokal semakin terpinggirkan. Negara telah mengkomodifikasi seluruh seni dan budaya yang ada di Indonesia untuk dapat digunakan dalam pemajuan kebudayaan. Ini tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Seiring dengan berkembangnya era globalisasi, peluang untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat luas semakin terbuka. Teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan informasi tentang budaya Indonesia secara cepat. Media digital

memungkinkan berbagai elemen budaya didokumentasikan dalam bentuk digital dan disebarluaskan melalui berbagai *platform*. Generasi muda yang menghabiskan sebagian besar waktunya di dunia digital, dapat lebih mudah mengenal budaya lokal melalui inovasi teknologi ini (Arifin, 2023). Salah satu bentuk warisan budaya yang perlu mendapat perhatian khusus adalah budaya benda, yang meliputi produk-produk fisik yang memiliki nilai sejarah, estetika, dan fungsional yang sangat penting bagi identitas lokal. Misalnya, kerajinan tangan tradisional, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas yang bukan hanya mencerminkan keunikan budaya, tetapi juga berpotensi menjadi bagian dari ekonomi kreatif yang dapat berkontribusi pada pembangunan masyarakat terutama jika mampu diadaptasi ke dalam pasar modern melalui media digital. Dalam hal ini, komodifikasi budaya digital menjadi sangat relevan. Komodifikasi adalah proses di mana barang atau layanan yang awalnya diatur oleh norma sosial non-pasar berubah menjadi entitas yang diatur oleh aturan pasar. Sebagai salah satu bentuk kapitalisme global, komodifikasi mengakumulasi modal dengan mengubah nilai guna menjadi nilai tukar yang bersifat komersial (Irianto, 2016). Sesuai dengan definisi tersebut, maka komodifikasi budaya dapat diartikan sebagai, proses di mana barang atau layanan dengan unsur budaya yang awalnya hanya diatur oleh norma sosial non-pasar dengan nilai guna menjadi nilai tukar yang bersifat komersial. Namun, terbatasnya *platform* digital yang secara khusus berfokus pada pelestarian benda-benda budaya lokal menunjukkan perlunya inovasi yang dapat mengoptimalkan peran teknologi dalam mendukung upaya pelestarian dan promosi benda-benda budaya lokal.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan langkah konkret yang mampu memanfaatkan kemajuan teknologi digital secara optimal dalam melestarikan warisan budaya Indonesia. Oleh karena itu, penulis mengusulkan solusi berupa *KARSAKU*. Solusi ini dirancang sebagai *marketplace* yang menghubungkan pelaku seni, pengrajin budaya, dengan masyarakat luas. *Marketplace* ini tidak hanya memudahkan akses masyarakat terhadap produk budaya lokal seperti kerajinan tradisional, pakaian adat, alat musik, hingga makanan khas, tetapi juga memberikan ruang bagi pelaku budaya untuk mempromosikan dan menjual karya mereka secara lebih luas. Dengan sistem ini, keberadaan produk budaya menjadi lebih terjangkau dan relevan di era modern, sehingga mendukung pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi. Dengan pendekatan ini, *marketplace* khusus budaya diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam menjawab tantangan pelestarian budaya lokal di era digital.



Gambar 1. Kerangka Konsep Berpikir

Sumber Gambar: Penulis

METODE PENELITIAN

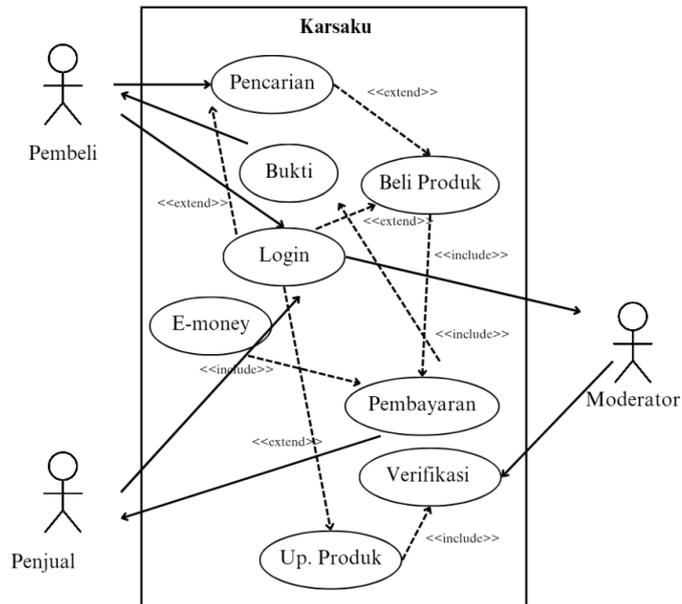
Dalam pelaksanaannya penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 38 hari, terhitung mulai dari tanggal 22 November 2024 hingga 30 Desember 2024. Penelitian ini dilaksanakan secara luring (*offline*) dan daring (*online*) dengan mengkaji jurnal, buku dan literatur yang terdapat pada internet. Sumber dan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Menurut Sugiyono (2019) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam hal ini, data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung kepada salah satu Analis Kesenian dan Budaya Daerah Dinas Kebudayaan Provinsi Bali yaitu I Gede Arum Gunawan, S. Ag., M. Ag, pelestari budaya Provinsi Bali yaitu I Wayan Dalam Ari Kalky, dan salah satu kader pelestari budaya Provinsi Bali yaitu Ni Ketut Manuputri Yunansari. Menurut Sugiyono (2019: 193) data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Dalam hal ini, data sekunder diperoleh melalui sumber acuan berupa jurnal ilmiah, artikel ilmiah, *handbook*, dan skripsi. Kedua sumber data dirangkum menjadi data memperkuat hasil penelitian dan teori.

Metode penelitian dilaksanakan dalam satu terapan, yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2020:9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono (2020:7) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk kata kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Dalam hal ini, metode kualitatif deskriptif digunakan dalam wawancara terkait permasalahan kepunahan budaya, komersialisasi budaya pada masa sekarang, dan terkait inovasi *KARSAKU*. Selain itu pada penelitian ini juga menerapkan teknik observasi, dokumentasi, dan triangulasi guna mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan sasaran penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KARSAKU adalah *platform e-commerce* inovatif yang berfokus pada jual beli benda-benda budaya (*tangible*). *Platform* ini bertujuan untuk mengapresiasi dan melestarikan budaya nusantara dengan cara yang fleksibel dan dapat mencakup seluruh wilayah nusantara di era globalisasi. Nama *KARSAKU* diambil dari Bahasa Jawa, yakni “KARSA” yang diartikan sebagai kehendak, kemauan yang mengungkapkan daya imajinasi dalam kehidupan manusia. Sehingga *KARSAKU* dapat diartikan sebagai, kehendak manusia untuk mengungkapkan daya imajinasinya yang dituangkan dalam sebuah benda berbentuk karya. Penggunaan Bahasa Jawa ini sebagai bentuk representatif budaya, sehingga benda dalam konteks *KARSAKU* merupakan benda dengan unsur budaya. *KARSAKU* memiliki beberapa fitur yang dapat membantu para pengguna dalam mencari barang-barang dengan unsur budaya. Fitur-fitur tersebut antara lain: beranda, blog, *games*, kategori, produk *section*, dan akun. (**lampiran tabel 1**).



Gambar 2. Diagram Use Case Mekanisme *KARSAKU*
 Sumber Gambar: Penulis

Berdasarkan diagram *use case* pada gambar, berikut adalah mekanisme kerja platform *KARSAKU*. Terdapat tiga pelaku utama dalam *KARSAKU* yaitu pembeli, penjual, dan moderator. Pembeli bertugas mengakses fitur seperti pencarian produk, membeli produk, melakukan *login*, dan pembayaran. Penjual bertugas mengunggah produk serta mengelola pembayaran. Sedangkan moderator berperan dalam memverifikasi aktivitas, transaksi, dan keaslian produk yang di unggah oleh penjual serta kesesuaian produk dengan kebijakan platform. Semua pelaku (pembeli atau penjual) harus masuk ke akun mereka terlebih dahulu. *Login* menjadi dasar untuk mengakses fitur lain seperti pembelian, pembayaran, atau unggah produk. Pembeli dapat mencari produk di platform. Pencarian dilakukan sebelum pembelian produk. Setelah pencarian, pembeli dapat memilih produk dan menggunakannya untuk melakukan pembelian. Pembeli melakukan pembayaran untuk transaksi mereka. Sistem pembayaran ini mendukung fitur *E-money* sebagai

metode transaksi. Setelah pembelian, bukti transaksi akan dihasilkan. Penjual dapat mengunggah produk ke *platform* setelah *login*. Proses ini memerlukan verifikasi oleh moderator dengan perjanjian untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebijakan *platform*.

Dalam dunia digital yang semakin berkembang pesat, berbagai *platform e-commerce* memiliki pendekatan yang bervariasi dalam memenuhi kebutuhan pasar dan mendukung produk-produk yang berbeda. Beberapa *platform e-commerce* lebih menonjolkan kemudahan akses dan keberagaman produk, sementara yang lain lebih fokus pada kategori tertentu. Penulis telah melakukan analisis komparatif terhadap beberapa *e-commerce* yang beroperasi di Indonesia dan mayoritas fokus produk mereka terletak pada produk yang populer di pasaran, tanpa terlalu menekankan pada nilai-nilai budaya atau tradisional yang melekat pada produk-produk tertentu (**lampiran tabel 2**). Selain itu Penulis juga melakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) yang dapat dilihat pada **lampiran tabel 3**.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut. *Platform KARSAKU* dapat memperkenalkan dan mempromosikan produk budaya lokal Indonesia dengan lebih luas melalui fitur *marketplace* yang menghubungkan penjual dan pembeli, serta menyediakan informasi edukatif mengenai nilai budaya dan tradisi melalui konten multimedia. Selain itu dengan adanya moderator yang melakukan verifikasi produk oleh penjual

memastikan bahwa produk-produk yang dijual di *KARSAKU* asli. *Platform KARSAKU* dapat menghubungkan produsen barang budaya dengan konsumen secara efisien tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya dengan memastikan keaslian produk, meningkatkan pengetahuan pengguna melalui permainan edukatif, dan menggunakan teknologi terkini sebagai upaya menanggulangi globalisasi. Kolaborasi dengan pengrajin lokal serta program loyalitas juga membantu menjaga nilai budaya. *Platform* ini memudahkan pencarian produk dengan kategorisasi yang jelas dan menyediakan informasi lengkap mengenai asal-usul setiap barang. Selain itu saran yang diajukan dalam karya tulis ini meliputi: meminta pemerintah, khususnya Kementerian Kebudayaan, memanfaatkan hasil penelitian untuk mendukung pelestarian budaya lokal dan memperkuat identitas nasional di era globalisasi; menghimbau UMKM sektor budaya menggunakan *KARSAKU* guna memperluas pasar, meningkatkan pendapatan, dan melestarikan budaya lokal melalui platform digital; mengajak masyarakat memanfaatkan *KARSAKU* untuk memudahkan akses ke produk budaya lokal, seperti pakaian adat, kerajinan, dan makanan khas, sehingga meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya; serta mendorong peneliti lain menjadikan *KARSAKU* sebagai referensi penelitian lanjutan tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian budaya.

REFERENSI

- Arifin, J. (2023). *Peranan Media Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi*. Banjarmasin: Universitas Palangka Raya.
- Irianto, A.M. (2016). *KOMODIFIKASI BUDAYA DI ERA EKONOMI GLOBAL TERHADAP KEARIFAN LOKAL: Studi Kasus Eksistensi Industri Pariwisata dan Kesenian Tradisional di Jawa Tengah*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. <https://doi.org/10.21580/teo.2016.27.1.935>.
- Judith, E. (2023). *Pengaruh Budaya Asing Terhadap Generasi Muda Halaman 1 - Kompasiana.com*. KOMPASIANA. Available at: <https://www.kompasiana.com/elizabethjudith0480/653617d4110fce0b6f01b932/pengaruh-budaya-asing-terhadap-generasi-muda> [Diakses 19 Des. 2024].
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Undang-Undang No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*. Sumatera Barat: Balai Pelestarian Cagar Budaya. [Diakses 19 Des. 2024]. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsumbar/undang-undang-no-5-tahun-2017-pemajuan-kebudayaan/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Undang-Undang No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*. Sumatera Barat: Balai Pelestarian Cagar Budaya. [Diakses 19 Des. 2024]. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsumbar/undang-undang-no-5-tahun-2017-pemajuan-kebudayaan/>
- Nahak, H. (2019). *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*. Kupang: Universitas Nusa Cendana
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 193.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 9 & 7.

LAMPIRAN

Tabel 1.
Deskripsi Fitur-Fitur *KARSAKU*

No	Fitur	Deskripsi
1	Beranda	Halaman utama yang menyambut pengguna dengan tampilan visual yang menarik dan modern, menampilkan berbagai produk unggulan bernuansa budaya Indonesia. Terdapat barang trending, navigasi, banner promosi yang menampilkan penawaran khusus, koleksi terbaru, dan berbagai informasi lainnya.
2	Blog	Sebuah fitur yang berisi artikel-artikel informatif dan inspiratif tentang budaya Indonesia, seperti cerita sejarah, makna filosofi dari produk budaya tertentu, atau tips memadukan produk budaya dalam kehidupan sehari-hari. Blog ini juga dapat menjadi media edukasi sekaligus promosi bagi para pengguna.
3	<i>Games</i>	Fitur interaktif berupa permainan bertema budaya Indonesia. Pengguna yang menyelesaikan permainan bisa mendapatkan poin yang dapat ditukar dengan diskon atau hadiah eksklusif.
4	Kategori	Fitur navigasi untuk mempermudah pengguna mencari produk sesuai minat mereka. Produk yang ada di <i>KARSAKU</i> dibagi menjadi 6 kategori yaitu kategori makanan, permainan, <i>fashion</i> , buku, aksesoris, dan kesehatan.
5	Produk <i>Section</i>	Bagian ini menampilkan semua produk yang tersedia di <i>KARSAKU</i> , lengkap dengan deskripsi produk, harga, ulasan, dan opsi pembelian. Setiap produk disertai deskripsi informasi tentang asal-usul budaya atau kisah di balik pembuatannya untuk menambah nilai emosional bagi pembeli.
6	Akun	Fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola akun mereka. Di sini pengguna bisa melihat riwayat pembelian, wishlist, poin <i>rewards</i> , serta menyimpan data pengiriman untuk memudahkan proses <i>checkout</i> . Fitur akun juga memudahkan personalisasi pengalaman pengguna, seperti rekomendasi produk berdasarkan preferensi.

Sumber Tabel: Penulis

Tabel 2.
Analisis Komparatif

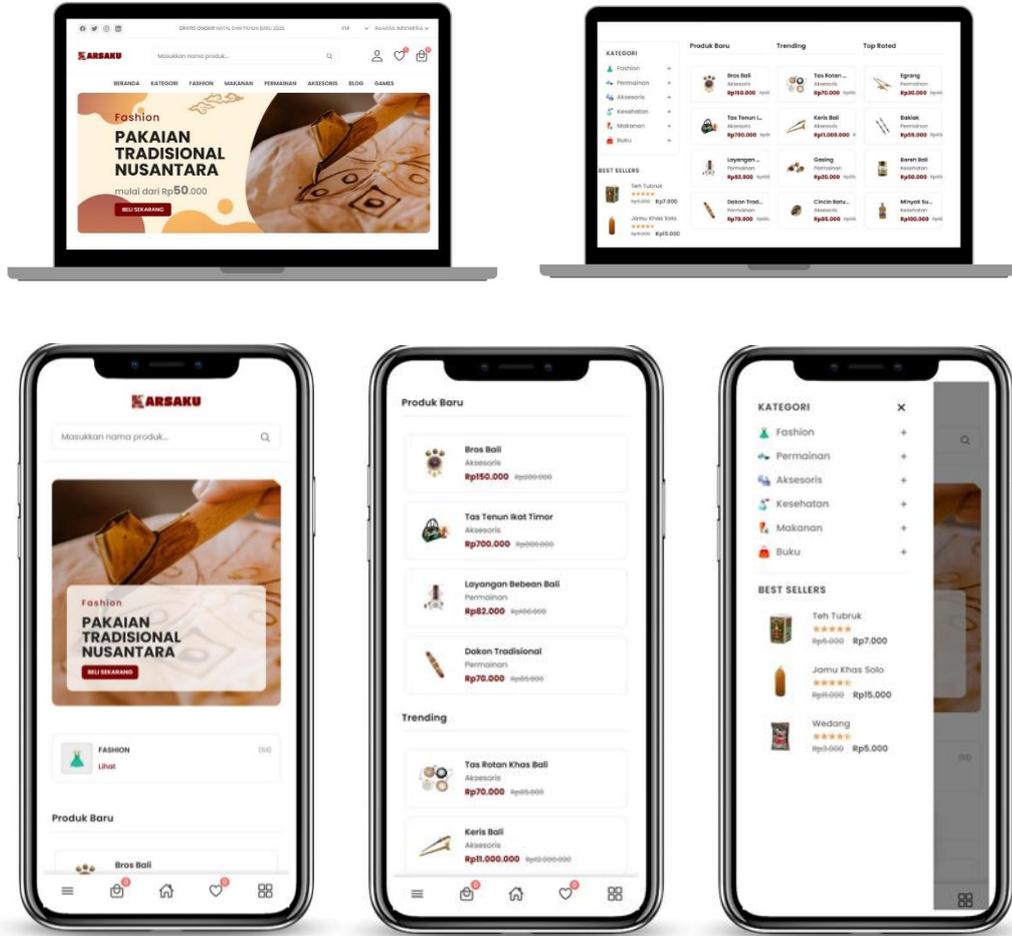
Faktor	KARSAKU	Tokopedia	Zalora
Fokus produk	Fokus pada produk terpilih khusus produk budaya lokal	Terbuka untuk semua jenis produk umum	Fokus pada produk <i>fashion</i> , aksesoris dan <i>lifestyle</i>
Cakupan Pasar	Lokal	Lokal	Global
Model Bisnis	<i>Direct-to-consumer</i> dan <i>Business-to-consumer</i> dengan penyedia <i>platform</i> bertindak sebagai moderator antara penjual dan pembeli	<i>Customer-to-customer</i> dan <i>Business-to-customer</i> dengan menghubungkan penjual dan pembeli di satu <i>platform</i>	<i>Direct-to-consumer</i> dan <i>Business-to-consumer</i> dengan fokus menjual produk dari merek resmi dan koleksi eksklusif
Edukasi Konsumen	Mengedukasi masyarakat tentang memperkenalkan nilai-nilai dan tradisi yang terkandung dalam produk-produk yang dijual	Memberikan edukasi melalui program <i>cashback</i> dan promosi	Memberikan panduan <i>fashion</i> modern dan inspirasi gaya

Sumber Tabel: Penulis

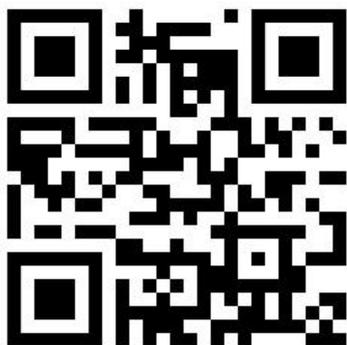
Table 3.
Analisis SWOT KARSAKU

Strength	Weakness
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aksesibilitas luas bagi masyarakat untuk membeli produk budaya lokal. 2. Mendukung pelestarian budaya lokal di tengah globalisasi. 3. Memudahkan transaksi dan promosi produk budaya. 4. Memberdayakan ekonomi kreatif pengrajin dan pelaku budaya lokal. 5. Keaslian produk yang terjaga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan yang sengit dengan <i>platform e-commerce</i> yang telah ada dan berkembang
Opportunities	Threats
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan minat terhadap produk budaya lokal. 2. Peningkatan kesadaran konsumen tentang kearifan lokal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan dengan <i>platform e-commerce</i> yang telah ada dan jauh lebih berkembang pesat

Sumber Tabel: Penulis



Gambar 3. Tampilan Website KARSAKU
Sumber Gambar: Penulis



Gambar 4. QR Code Website KARSAKU
Sumber Gambar: Penulis



Gambar 5. QR Code Transkrip Wawancara
Sumber Gambar: Penulis