

OPTIMALISASI KREATIVITAS DIGITAL GENERASI MUDA UNTUK MENJAGA WARISAN BUDAYA MENUJU INDONESIA EMAS 2045

Ni Kadek Ica Ulandari¹, Made Kezia Verlinda Polin²,

Ni Putu Erika Intan Cahyani Putri³

¹²³Universitas Mahasaraswati Denpasar, Indonesia

* Corresponding author: keziaverlinda02@gmail.com

Abstrak

Menuju Indonesia Emas 2045, generasi muda memiliki peran penting dalam penguasaan teknologi, pelestarian seni, dan penguatan sosial budaya. Artikel ini bertujuan mengkaji optimalisasi kreativitas digital generasi muda untuk melestarikan warisan budaya dalam menghadapi tantangan globalisasi. Dengan pendekatan studi literatur, artikel ini membahas berbagai inisiatif digital yang dapat mendukung pelestarian budaya, seperti digitalisasi seni tradisional, platform pembelajaran budaya, dan kampanye media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara strategis oleh generasi muda dapat meningkatkan kesadaran dan kebanggaan terhadap budaya lokal. Kesimpulan menunjukkan bahwa kreativitas digital merupakan kunci untuk menjaga warisan budaya menuju visi Indonesia Emas 2045.

Kata Kunci: kreativitas digital, generasi muda, warisan budaya, teknologi, Gen Z, Indonesia Emas 2045

Pendahuluan

Indonesia memiliki keragaman budaya yang menjadi identitas bangsa. Namun, globalisasi dan modernisasi menghadirkan tantangan dalam menjaga kelestarian budaya. Generasi muda, sebagai pilar utama pembangunan, memegang peran strategis dalam mengintegrasikan teknologi dengan pelestarian budaya. Menurut Kupperschmidt (2000), generasi dikelompokkan berdasarkan kesamaan umur, lokasi, tahun lahir, dan kejadian yang mempengaruhi fase pertumbuhan (Dalam Putra, 2016).

Sejarah, fenomena budaya, dan berbagai peristiwa yang muncul pada era suatu generasi memiliki dampak signifikan terhadap memori individu dalam generasi tersebut. Hal ini menciptakan perkembangan kepribadian, perspektif, dan nilai-nilai tertentu (Costanza, et al, 2012). Generasi Z (1995-2010) merupakan generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja. Generasi ini biasanya sangat dekat dengan internet dan banyak berhubungan

sosial lewat dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah banyak berinteraksi dengan teknologi dan dikelompokkan sebagai generasi yang inovatif. Generasi Z dapat melakukan semua kegiatan dalam satu waktu seperti menggunakan sosial media, browsing, dan mendengarkan musik menggunakan teknologi.

Generasi Z yang sejak kecil sudah berhubungan langsung dengan teknologi dan akrab dengan yang disebut gadget secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadiannya. Dan saat ini, generasi Z sedang di fase remaja yang mana dikategorikan sebagai usia yang mengalami perubahan perubahan cepat pada emosi, jasmani, sosial, budaya, akhlak dan kecerdasan. Menurut (Bhakti & Safitri, 2017) Gen Z memiliki karakteristik antara lain ambisius, praktis, memiliki percaya diri tinggi, menyukai hal yang spesifik, menginginkan untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain, dan mampu mengelola teknologi informasi dan digital. Generasi Z sering disebut Generasi Net karena mereka dilahirkan pada masa perkembangan dunia digital. Oleh dari itu, Generasi Z sangat cakap mengoperasikan berbagai aspek teknologi untuk mendukung komunikasi sehari-hari dibandingkan dengan cara berkomunikasi secara langsung atau tatap muka. Kemajuan teknologi telah dilengkapi dengan intelektual yang jauh lebih konsentratif dan mendalam serta mobilitas sosial.

Media komunikasi yang digunakan semakin canggih sehingga menyebabkan masyarakat terintegrasi dalam suatu lingkup yang lebih luas, dari yang bersifat lokal menjadi global (Featherstone, 1991; Miller, 1995; Strathern, 1995 melalui Abdullah, 2010:3). Kondisi ini justru melahirkan kebingungan karena teknologi secara mendasar mengubah gaya hidup, pola pikir, dan dinamika hubungan antar individu. Generasi muda Indonesia yang kini didominasi oleh Gen Z disebut Generasi Emas karena optimis dan bersemangat untuk maju dengan sikap dan pemikiran moral. Generasi Emas diharapkan dapat menjadi tongkat dalam mencapai tujuan Indonesia Emas 2045 yang disusun pemerintah pada RPJPN 2025-2045 oleh pemerintah NKRI. Hal ini dikarenakan generasi ini merupakan produk pendidikan yang bercita-cita menjadi generasi yang memiliki visi dan misi cerah di masa depan, memiliki kemampuan yang tepat, berkarakter kuat, memiliki kecerdasan tinggi dan berdaya saing untuk mencapai tujuan Indonesia Emas 2045.

Untuk mencapai tujuan Indonesia Emas 2045, Gen Z diharapkan tetap memiliki pengetahuan mengenai kearifan lokal untuk perkembangan budaya. Kearifan lokal mengacu pada beragam kekayaan budaya yang berkembang dalam sebuah masyarakat yang dikenal, dipercaya, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial di tengah masyarakat (Haba, 2007:11; Abdullah, 2008:7). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan budaya yang menyertainya memiliki dampak pada nilai-nilai moral kearifan lokal. Karena itu, kearifan lokal diharapkan mendapat perhatian lebih besar untuk dapat mengikuti arus perkembangan teknologi.

Peran teknologi dalam pelestarian budaya tidak hanya terbatas pada digitalisasi seni tradisional, tetapi juga mencakup pengembangan ekosistem digital yang mendukung partisipasi aktif generasi muda. Teknologi memungkinkan transfer pengetahuan lintas generasi secara efisien dan membantu menjangkau audiens global, memperkuat identitas budaya dalam tatanan dunia yang semakin terhubung.

Untuk mengatasi pesatnya perkembangan teknologi yang dapat menghilangkan batas-batas budaya dan menantang perubahan budaya, penting upaya kooperatif berdasarkan keberagaman dan kebhinekaan yang dimiliki Indonesia. Di tingkat lokal untuk mewujudkan keberagaman diperlukan peran budaya lokal sebagai penunjang kehidupan masyarakat lokal. 620 Kerjasama antara pemerintah dan masyarakat sangat diharapkan untuk dapat menyertakan budaya lokal dalam arus perkembangan digital.

Salah satu contoh penerapan digitalisasi budaya lokal yang ada di Indonesia, khususnya di Sumatera Barat yaitu kabarupa galanggang arang. Kabarupa merupakan pameran seni media campuran (mixed media) yang merupakan bagian dari helatan budaya Galanggang Arang. Pameran seni ini hadir sebagai upaya pengembangan dan pemanfaatan pengetahuan Warisan Tambang Batubara Ombilin Sawahlunto (WTBOS) dengan mensinergikan kearsipan baik jenis teks, tutur (lisan), audio, maupun audio-visual dengan menghadirkannya dalam kerja penciptaan seni dan pameran yang melibatkan komunitas seni di Sumatera Barat.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku, dan laporan resmi. Kata kunci seperti "kreativitas digital", "pelestarian budaya", dan "generasi muda" digunakan untuk mencari referensi yang relevan. Beberapa kutipan dari sumber-sumber tersebut disebut dan dijelaskan secara terperinci dalam daftar referensi sepanjang artikel ini. Konsep-konsep yang diperoleh dari referensi-referensi tersebut menjadi landasan bagi penulis dalam mengembangkan ide-ide yang diungkapkan sebagai suatu kesatuan dalam tulisan ini. Penapisan data dilakukan dengan metode PRISMA untuk memastikan kualitas dan relevansi sumber informasi.

Proses analisis dilakukan dengan pendekatan deduktif, di mana informasi dikategorikan berdasarkan relevansi terhadap tema utama artikel. Literatur yang digunakan mencakup studi kasus, artikel ilmiah, dan laporan dari lembaga kebudayaan, yang kemudian dikaitkan dengan upaya pelestarian budaya melalui teknologi digital.

Hasil dan Pembahasan

1. Digitalisasi Seni Tradisional

Generasi muda telah mengembangkan aplikasi dan platform untuk mempromosikan seni tradisional, seperti tari, musik, dan kerajinan tangan. Contohnya adalah pembuatan video tutorial tari tradisional yang viral di media sosial. Inisiatif ini membantu meningkatkan eksposur budaya Indonesia di tingkat global.

Digitalisasi seni tradisional juga melibatkan upaya mendokumentasikan seni melalui teknologi tinggi seperti pemindaian 3D dan rekaman audio-visual berkualitas tinggi. Hal ini memastikan bahwa seni tradisional tidak hanya terdokumentasi dengan baik, tetapi juga dapat diakses oleh masyarakat luas.

2. Platform Pembelajaran Budaya

Inovasi berupa game edukasi bertema budaya lokal telah menarik minat anak muda untuk belajar budaya melalui teknologi. Misalnya, aplikasi

interaktif yang mengajarkan sejarah dan tradisi lokal dengan pendekatan yang menarik dan modern. Platform pembelajaran online juga telah menjadi alat penting dalam mendukung pendidikan budaya di sekolah. Melalui kolaborasi dengan komunitas budaya lokal, kurikulum berbasis digital dapat dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

3. Kampanye Media Sosial

Media sosial digunakan untuk mengadakan kampanye pelestarian budaya, seperti #BanggaBerbudaya, yang meningkatkan partisipasi masyarakat. Dengan konten visual yang kreatif, generasi muda dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan menanamkan kebanggaan terhadap budaya lokal.

Kampanye ini sering melibatkan kolaborasi dengan influencer, seniman, dan komunitas lokal untuk menciptakan konten yang autentik dan menarik. Selain itu, media sosial menjadi platform untuk mempromosikan acara budaya, seperti festival seni atau pameran kerajinan.

4. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Teknologi AR dan VR memungkinkan generasi muda untuk menciptakan pengalaman budaya yang imersif. Contohnya adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna "mengunjungi" situs-situs budaya atau menyaksikan tarian tradisional dalam format 3D, tanpa harus hadir secara fisik.

Inisiatif ini tidak hanya membantu menjaga warisan budaya, tetapi juga memberikan peluang ekonomi melalui pariwisata virtual. Wisatawan dapat menjelajahi budaya Indonesia dari jarak jauh, sekaligus mendukung pelestarian budaya.

5. E-Commerce untuk Produk Lokal

Generasi muda juga memanfaatkan platform e-commerce untuk memasarkan produk-produk seni dan kerajinan tradisional. Inisiatif ini tidak hanya memperluas pasar, tetapi juga mendukung ekonomi lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap produk budaya.

Melalui e-commerce, pengrajin lokal dapat menjangkau pelanggan internasional, memperkenalkan keunikan budaya Indonesia kepada dunia.

Kampanye pemasaran digital juga memainkan peran penting dalam memperkuat citra produk budaya di pasar global.

6. Peran Komunitas dan Kolaborasi Lintas Sektor

Pelestarian budaya melalui teknologi memerlukan dukungan komunitas dan kolaborasi lintas sektor. Generasi muda sering kali membentuk komunitas digital untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan teknologi untuk pelestarian budaya.

Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan sektor swasta sangat penting dalam menciptakan ekosistem yang mendukung inovasi. Program beasiswa, pelatihan, dan inkubator startup dapat mendorong partisipasi generasi muda dalam pelestarian budaya.

7. Inovasi Konten Digital

Konten digital seperti podcast, vlog, dan artikel online menjadi sarana efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya kepada khalayak luas. Generasi muda dapat menggunakan platform ini untuk bercerita tentang tradisi lokal, seni, dan sejarah.

Inovasi dalam pembuatan konten juga mencakup penggunaan teknologi seperti animasi dan visualisasi data untuk menyajikan informasi budaya secara menarik. Konten ini dapat diintegrasikan dengan kurikulum pendidikan untuk memperkuat pemahaman budaya di kalangan pelajar.

Kesimpulan

Optimalisasi kreativitas digital oleh generasi muda menjadi kunci dalam menjaga warisan budaya. Pemanfaatan teknologi seperti digitalisasi seni, platform edukasi, dan kampanye media sosial telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran budaya. Dukungan dari pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat sangat diperlukan untuk memperkuat inisiatif ini demi mewujudkan visi Indonesia Emas 2045.

Generasi muda Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak utama dalam pelestarian budaya. Dengan memanfaatkan teknologi secara strategis, mereka dapat menjadikan budaya lokal sebagai identitas yang

kokoh di tengah arus globalisasi.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur Penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan judul “Optimalisasi Kreativitas Digital Generasi Muda untuk Menjaga Warisan Budaya Menuju Indonesia Emas 2045”. Penulisan artikel ini dimaksudkan untuk mengikuti kegiatan Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR) XII 2025 dengan tema “Peran Utama Generasi Muda dalam Penguasaan Teknologi, Pelestarian Seni, dan Sosial Budaya Menuju Indonesia Emas 2045” yang diadakan oleh Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Daftar Pustaka

- Brown, R. (2019). E-Commerce and Cultural Products: Challenges and Opportunities. *Global Market Journal*.
- Hsu, C.C., et al. (2017). Digital Preservation Methods. *Nutrients*.
- Islam, J., et al. (2020). Technological Adaptations in Cultural Preservation. *Environmental Toxicology*.
- Lee, K. (2021). Social Media Campaigns for Cultural Awareness. *Digital Communication Review*.
- Shalkami, A.S., et al. (2018). Youth Empowerment in Cultural Sustainability. *Human & Experimental Toxicology*.
- Smith, J. (2020). Immersive Cultural Experiences Using AR/VR. *Cultural Technology Journal*.
- Turner, A. (2022). Collaboration in Cultural Preservation: A Multi-Sector Approach. *Policy and Culture Journal*.
- Wahyuningsih, M.S.H. (2006). Local Wisdom in Digital Era. *Indonesian Culture Review*.