

AJEG BALI DI ERA GLOBALISASI: PELESTARIAN SENI DAN BUDAYA MELALUI PARTISIPASI AKTIF GENERASI MUDA DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DIGITAL

Ni Komang Diah Wiryatami¹, Ni Kadek Sanji Wahyuni², Ni Wayan Sendy Mahyuni Ruma³

^{1,2,3}Universitas Warmadewa, Indonesia

* Corresponding author: diahwiryatami21@gmail.com

Abstrak

Era globalisasi menimbulkan tantangan besar dalam pelestarian seni dan budaya lokal. Generasi muda, sebagai digital native, memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk memperkenalkan dan melestarikan seni dan budaya, termasuk seni dan budaya Bali agar tetap ajeg atau lestari. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana partisipasi generasi muda melalui teknologi digital dapat melestarikan seni dan budaya Bali di tengah arus globalisasi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretif, data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan generasi muda yang aktif dalam pelestarian seni dan budaya Bali menggunakan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital berperan penting dalam memperkenalkan, mempromosikan seni dan budaya Bali ke tingkat lokal maupun global. Kesimpulan penelitian ini adalah partisipasi aktif generasi muda melalui teknologi digital merupakan kunci keberlanjutan seni dan budaya Bali di era globalisasi.

Kata-kata kunci: generasi muda, teknologi digital, pelestarian, seni dan budaya Bali, partisipasi.

Pendahuluan

Indonesia memiliki kekayaan budaya, termasuk seni dan tradisi Bali yang memiliki nilai sejarah tinggi. Namun, globalisasi dan hiburan digital mengancam kelestarian budaya lokal, khususnya di kalangan generasi muda. Hingga 2024, terdapat 2.213 warisan budaya tak benda yang telah ditetapkan, mencakup tradisi lisan, seni pertunjukan, adat istiadat, dan kerajinan tradisional. Seni Bali seperti tari, gamelan, dan upacara adat juga menjadi daya tarik wisatawan asing. Meski demikian, minat generasi muda terhadap budaya tradisional terus menurun akibat pengaruh budaya asing dan gaya hidup modern.

Era *Society 5.0* memberikan peluang bagi generasi muda untuk berperan aktif dalam pelestarian seni dan budaya Bali melalui pemanfaatan teknologi digital. Digitalisasi budaya, seperti dokumentasi seni melalui platform digital, media sosial,

serta teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) dan *Virtual Reality* (VR), dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan seni dan budaya Bali ke tingkat global. Melalui teknologi digital generasi muda tidak hanya dapat melestarikan budaya, tetapi juga memperkenalkannya kepada dunia, sekaligus menjadikannya sebagai daya tarik global agar tetap *ajeg* di tengah era globalisasi. Konsep *Ajeg* Bali menurut Drs. I Nyoman Wijaya, M.Hum. merupakan semua bentuk kegiatan yang bercita-cita menjaga identitas kebalian orang Bali, yang dibentuk dengan cara mengartikulasikan Bali sebagai konsep kebudayaan yang tidak hanya berbasis adat, agama, dan seni, tetapi juga mencakup ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna.

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya partisipasi generasi muda dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai strategi pelestarian seni dan budaya Bali. Diharapkan, kajian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang hubungan antara teknologi dan pelestarian seni dan budaya Bali, tetapi juga mendorong partisipasi generasi muda dalam memperkuat identitas seni dan budaya Bali di era globalisasi. Dengan langkah ini, seni dan budaya Bali dapat tetap *ajeg* dan mendukung visi Indonesia Emas 2045.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interpretif untuk mengeksplorasi partisipasi generasi muda khususnya Gen Z atau *Zoomer* dalam pelestarian seni dan budaya Bali melalui teknologi digital. Penelitian ini akan memuat data hasil analisa yang telah diperoleh secara langsung melalui pengumpulan data primer yakni hasil dari wawancara dengan generasi muda yang terlibat dalam bidang seni dan budaya Bali serta memanfaatkan teknologi digital. Narasumber yang penulis pilih merupakan generasi muda berusia antara 18-30 tahun (Gen Z), kemudian terlibat aktif dalam praktik seni atau budaya Bali, serta sebagian sudah menggunakan teknologi digital untuk mendukung pelestarian seni dan budaya Bali, sementara sebagian lainnya belum memanfaatkan teknologi digital tersebut. Sehingga dalam hal ini menyebabkan adanya perbedaan perspektif terkait penggunaan teknologi digital dalam pelestarian seni dan budaya. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memungkinkan narasumber mengungkapkan pandangan secara bebas, sambil tetap berfokus pada tema penggunaan teknologi digital dalam konteks pelestarian seni dan budaya Bali. Teknik wawancara ini dipilih agar narasumber dapat menyampaikan pengalaman serta pendapat mereka secara lebih mendalam. Karena adanya perspektif berbeda diantara narasumber maka untuk meningkatkan validitas, penelitian ini juga menggunakan triangulasi data, dengan membandingkan perspektif antar narasumber serta referensi pustaka terkait. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan pendekatan analisis tematik, di mana informasi yang diperoleh dari wawancara akan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama yang berkaitan dengan

penggunaan teknologi digital dalam pelestarian seni dan budaya Bali. Sebagai bagian dari penelitian ini, dilakukan pula studi pustaka untuk memahami konteks teoritis dan empiris mengenai topik pelestarian seni dan budaya melalui teknologi digital. Pencarian pustaka dilakukan menggunakan kata kunci seperti "pelestarian seni Bali," "peran teknologi digital dalam budaya," dan "generasi muda dan teknologi budaya." Sumber pustaka yang digunakan berasal dari jurnal ilmiah, artikel, dan laporan yang relevan. Penapisan pustaka dilakukan dengan mengutamakan referensi yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

Hasil dan Pembahasan

Urgensi Partisipasi Generasi Muda dalam Pelestarian Seni dan Budaya Bali melalui Digitalisasi Budaya

Seni dan budaya merupakan perwujudan kreativitas, ide, dan ekspresi manusia yang mencerminkan keindahan serta keunikan suatu komunitas. Di Bali, kekayaan budaya seperti tarian, gamelan, upacara adat, dan bahasa Bali menjadi daya tarik utama bagi wisatawan. Namun, globalisasi dan perkembangan teknologi membawa tantangan, terutama bagi generasi muda. Sarasehan bertema "Seni Digital, Rekavisual, dan Revitalisasi" yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali secara daring pada Jumat (9/7/2021) menyoroti kecenderungan generasi muda yang lebih akrab dengan budaya global dibandingkan tradisi lokal. Selain itu, dikutip dari laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Generasi muda saat ini cenderung mengikuti trend global seperti musik *K-pop*, film *Hollywood*, dan *fashion* dari luar negeri, yang membuat mereka lebih terhubung dengan budaya luar ketimbang dengan tradisi Indonesia yang kaya dan beragam. Menurut Ketua Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) Bali, Prof. Dr. Ir. Tjokorda Oka Artha Ardana Sukawati, M.Si. atau Cok Ace dalam artikel yang berjudul "Wisata Budaya Bali Memudar, Ini 3 Penyebabnya", menyatakan bahwa sekitar 50-65% wisatawan berkunjung ke Bali karena daya tarik budayanya, sehingga peran generasi muda menjadi sangat penting dalam melestarikan kebudayaan Bali. Jika dibiarkan, hal ini dapat mengikis seni dan budaya tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yang bergerak di bidang seni tari, saat ini beberapa tarian Bali sudah mulai jarang untuk dipentaskan, seperti tari legong, tari palawakya, dan tari belibis karena tarian-tarian tersebut memiliki gerakan cukup rumit. Misalnya saja tari legong, saat ini penari legong khususnya dari kalangan generasi muda sudah sangat jarang ditemukan sebab tari legong memiliki banyak versi dan gerakan yang cukup rumit. Selain itu penari palawakya juga sudah jarang ditemukan, sebab dalam tarian ini membutuhkan skill menari,

skill menyanyi dan bermain gamelan. Kekayaan seni dan budaya yang sangat beragam ini tentu harus dijaga agar tidak punah, selain itu pentingnya menjaga seni dan budaya lokal juga untuk mencegah adanya klaim dari negara lain terhadap seni dan budaya lokal, serta menjaga keseimbangan ekosistem. Sehingga dalam hal ini adanya partisipasi dari masyarakat khususnya generasi muda sangat diperlukan dalam pelestarian seni dan budaya lokal. Generasi muda tidak hanya sebagai penerima warisan budaya, namun juga sebagai agen perubahan atau *agent of change* yang memiliki kemampuan penguasaan teknologi untuk mendigitalisasi, mengadaptasikan serta mengembangkan seni dan budaya Bali ke dalam bentuk yang sesuai dengan perkembangan zaman. Jika generasi muda tidak bergerak aktif, seni dan budaya Bali akan semakin terpinggirkan dan dapat hilang begitu saja seiring dengan berjalannya waktu. Oleh karena itu, kesadaran dan partisipasi aktif generasi muda adalah kunci untuk memastikan kelestarian seni dan budaya Bali agar tetap menjadi kebanggaan dan identitas dari Bali.

Saat ini beberapa generasi muda tengah berupaya mengintegrasikan budaya tradisional ke dalam dunia digital agar tetap relevan di era modern. Keterlibatan generasi muda di bidang seni dan budaya dapat dihubungkan dengan konsep *Participatory Culture* yang diperkenalkan oleh Henry Jenkins dalam bukunya "*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*" (2006) yakni fenomena di mana individu, terutama dalam masyarakat digital, tidak hanya menjadi konsumen pasif tetapi juga terlibat secara aktif sebagai produsen, kolaborator, dan kontributor dalam proses penciptaan serta penyebaran budaya. Konsep ini berakar pada interaksi dan partisipasi aktif yang difasilitasi oleh teknologi digital, media sosial, dan komunitas daring. Dalam konteks seni dan budaya, generasi muda memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan karya seni, melestarikan tradisi lokal, atau bahkan memperkenalkan bentuk seni baru yang menggabungkan elemen tradisional dan modern. Misalnya yang telah dilakukan oleh narasumber penulis, partisipasi ini semakin kuat dengan adanya akses terbuka ke alat produksi dan distribusi. Platform digital memungkinkan generasi muda untuk mendistribusikan karya mereka ke audiens yang lebih luas, baik ditingkat nasional maupun internasional. Menurut Jenkins (dalam Durham dan Kellner, 2006), munculnya media baru membuat masyarakat belajar cara-cara baru untuk berinteraksi dengan konten. Hal ini menciptakan ruang partisipasi yang sebelumnya tidak tersedia.

Salah satu wujud nyata dari upaya ini adalah munculnya komunitas-komunitas daring yang mempromosikan budaya lokal melalui media sosial dan platform digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Teknologi digital tersebut telah dimanfaatkan untuk memperkenalkan tarian tradisional, musik daerah, dan berbagai warisan budaya lainnya kepada khalayak luas, termasuk generasi muda. Menurut databoks.katadata.co.id total pengguna media sosial tahun 2024 adalah sebanyak 191 juta pengguna atau setara 73,7% dari populasi, dengan

pengguna aktif sebanyak 167 juta pengguna atau setara 64,3% dari populasi, sehingga kehadiran media sosial sebagai salah satu sarana untuk melestarikan seni dan budaya lokal memberikan potensi yang sangat besar agar seni dan budaya lokal semakin berkembang dan dikenal oleh masyarakat bahkan wisatawan asing. Salah satu narasumber menyebutkan bahwa popularitas tari Bali mulai meningkat berkat konten digital, bahkan beberapa wisatawan asing tertarik mempelajarinya. Selain itu, bahasa Bali juga semakin diminati oleh wisatawan asing, sehingga hal ini merupakan salah satu bentuk dari digitalisasi budaya.

Digitalisasi budaya merupakan sebuah konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna terkait kebudayaan, terutama dalam pengelolaan, penyebaran informasi, dan pengetahuan tentang unsur-unsur kebudayaan (Sutikno, 2020). Sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang bersama dengan kemajuan teknologi digital, gen Z sudah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkenalkan seni dan budayanya ke ranah yang lebih luas. Beberapa generasi muda di Bali saat ini tengah gencar untuk melestarikan seni dan budaya Bali, baik itu seni tari, adat istiadat, tradisi, hingga bahasa Bali. Tetapi ketika hanya beberapa saja yang bergerak tentu belum cukup untuk memaksimalkan pelestarian seni dan budaya, sehingga diperlukan adanya gerakan baru yakni dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai senjata utama untuk memperkenalkan seni dan budaya hingga ke kancah internasional, semakin maju kebudayaan semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dan cepat (Adib, 2011:254).

Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian seni dan budaya adalah menjadi *content creator* yang membuat konten-konten berbau seni dan budaya, dengan memanfaatkan berbagai macam media sosial dan platform digital untuk lebih mudah menjangkau audiens hingga ke luar negeri. Media sosial memiliki banyak jenis seperti Instagram, TikTok, dan Facebook yang memiliki algoritma dan respon penonton berbeda-beda. Meski media sosial menjadi sarana utama pelestarian budaya, setiap platform memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut Mauli (2024) Algoritma TikTok mendorong konten viral yang dapat mencapai *audience* luas dengan cepat, selain itu dalam artikel yang sama juga disebutkan bahwa *engagement* di TikTok sangat tinggi karena format video pendek yang menarik perhatian. Algoritma TikTok lebih fokus pada penemuan (*discovery*) dan seringkali menampilkan konten dari pengguna yang tidak diikuti. Selain itu, tantangan dan tren di TikTok memungkinkan konten cepat menjadi *viral* dan mendapatkan banyak perhatian dalam waktu singkat, sedangkan Instagram memiliki algoritma yang memprioritaskan interaksi dan relevansi konten bagi pengguna sehingga *influencers* di Instagram cenderung memiliki *followers* yang setia dan terlibat dalam setiap unggahan mereka. Dari hasil wawancara narasumber terdapat perspektif berbeda dalam penggunaan media sosial tersebut, dimana ada narasumber yang lebih memilih Instagram karena stabilitas respon audiensnya,

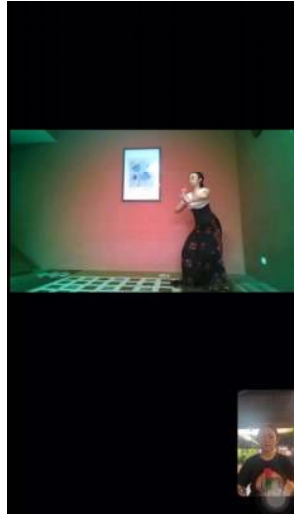
sementara yang lain memilih TikTok karena algoritmanya yang lebih cepat meningkatkan *visibilitas* konten. Dalam hal perbedaan tersebut, masing-masing narasumber menyatakan telah memiliki strategi digital tersendiri yang disesuaikan dengan target audiens dan tujuan promosi budaya. Perlu diketahui pula selain media sosial, teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Artificial Intelligence* (AI) juga memiliki potensi besar untuk menghadirkan pengalaman budaya yang interaktif, seperti simulasi upacara adat atau penerjemahan bahasa daerah secara *real-time*. Pemanfaatan media sosial dapat membantu mengatasi batasan geografis dan menghubungkan komunitas budaya lokal dengan audiens yang lebih luas (Rahim, 2024).

Partisipasi generasi muda dalam melestarikan seni dan budaya tidak selalu harus diwujudkan melalui keterlibatan langsung dalam dunia seni. Bagi mereka yang tidak menggeluti seni atau tidak tertarik menjadi kreator konten seni, kontribusi tetap dapat diberikan melalui berbagai upaya. Misalnya, memanfaatkan teknologi digital dengan membagikan konten yang memuat unsur seni dan budaya, memberikan tanda suka (*like*), serta memberikan komentar positif terhadap karya-karya yang diunggah. Selain itu, upaya lain seperti penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari, keikutsertaan dalam upacara adat, apresiasi terhadap pelaku seni, serta menyaksikan pertunjukan seni secara aktif juga merupakan bentuk partisipasi nyata. Langkah-langkah ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian seni dan budaya, tetapi juga mendukung keberlanjutannya di tengah arus globalisasi. Sebagai generasi muda yang menjadi tonggak untuk melestarikan seni dan budaya, kita memerlukan adanya kesadaran dan niat yang besar dalam melestarikan budaya Bali agar tidak tergerus oleh globalisasi. Generasi muda tetap boleh mengikuti trend-trend di media sosial maupun mengikuti budaya-budaya asing sebagai bentuk dari keterbukaan terhadap perkembangan zaman agar tidak seperti peribahasa katak dalam tempurung, namun sejauh apapun kita melangkah, kita harus tetap kembali ke tanah kelahiran kita, kita harus tetap memprioritaskan seni dan budaya milik kita sendiri agar tetap *ajeg* dan lestari, jika bukan kita yang melestarikan lalu siapa lagi. Dengan adanya pelopor-pelopor dari generasi muda yang mulai bergerak dalam pelestarian seni dan budaya diharapkan generasi muda lainnya turut termotivasi untuk mengikuti jejak mereka, karena semakin tingginya keterlibatan atau partisipasi generasi muda dalam melestarikan budaya maka akan semakin berkembang pula seni dan budaya yang kita miliki. Selain itu, lama kelamaan hal ini kemungkinan besar akan menjadi peluang untuk berkembangnya industri kreatif yang memiliki fokus pada perkembangan produk budaya khususnya di Bali sehingga dapat memberikan peluang khususnya bagi generasi muda untuk ikut terlibat dalam pelestarian seni dan budaya dengan cara yang inovatif, kreatif dan menguntungkan.

Inovasi dan Strategi Generasi Muda dalam Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Melestarikan Seni dan Budaya Bali

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang besar sekaligus tantangan dalam pelestarian seni dan budaya Bali. Generasi muda memegang peran penting sebagai penggerak utama dalam pelestarian seni dan budaya Bali. Teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett Rogers pada 1964 dapat digunakan untuk memahami bagaimana teknologi dan ide baru menyebar dalam masyarakat. Difusi inovasi mencakup tahapan kesadaran, minat, percobaan, dan adopsi, yang mengarah pada integrasi teknologi dalam kehidupan masyarakat. Dalam pelestarian budaya Bali, tahap pertama dimulai dengan memperkenalkan teknologi melalui media sosial atau platform digital yang menyajikan konten budaya. Tahap berikutnya melibatkan minat masyarakat yang kemudian mencoba teknologi tersebut, seperti aplikasi pembelajaran aksara Bali atau kelas tari daring, dan akhirnya mengadopsinya. Tujuan utama difusi inovasi adalah terjadinya perubahan sosial yang positif, yang dapat meningkatkan kualitas pelestarian budaya, membuka pasar baru, dan mengurangi biaya pelestarian melalui teknologi yang efisien. Generasi muda, dengan ketertarikannya terhadap ide baru, berperan sebagai agen perubahan yang mempercepat proses adopsi teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan teori difusi inovasi memungkinkan seni dan budaya Bali tetap lestari dan relevan di tengah perkembangan zaman, mendukung keberlanjutan budaya dalam masyarakat global.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap narasumber, beberapa inovasi berbasis teknologi telah diterapkan untuk melestarikan seni dan budaya Bali, seperti penggunaan media sosial (Instagram, TikTok, YouTube), animasi berbasis budaya, *Virtual Reality (VR)*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan *motion capture*. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh generasi muda dalam pelestarian seni dan budaya adalah menjadi *content creator*. *Content creator* sendiri merupakan profesi dengan membuat suatu *content* baik berupa tulisan, gambar, video, suara dan diunggah ke platform digital (Sayugi, 2018). Salah satu bentuk nyatanya yakni *content creator* yang sering kali mengunggah video tari Bali sehingga berhasil menarik audiens yang tidak hanya berasal dari Bali tetapi juga dari luar Bali. Hal ini memunculkan inovasi berupa pelatihan tari online melalui *Zoom Meeting* atau *Google Meet* untuk mengajarkan tari Bali kepada penari yang berada diluar Bali.



Gambar 1. Proses latihan tari Bali yang berlangsung secara daring sebagai salah satu inovasi baru di dunia seni yang berbasis teknologi digital. Pelatihan tari Bali tersebut dilakukan melalui layanan konferensi video berupa *zoom meeting*

Pradnya Larasari, seorang seniman sekaligus pelestari seni tari Bali yang telah memiliki sanggar, menggunakan teknologi digital untuk memperkenalkan tarian Bali serta memberikan pelatihan secara kreatif tanpa meninggalkan nilai spiritual dan pakem atau aturan tradisionalnya. Pelatihan tari Bali melalui layanan konferensi video berupa *zoom meeting* sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital yang dilakukan oleh narasumber. sebagai media yang digunakan untuk memperkenalkan tarian Bali, sehingga hal tersebut menjadi upaya untuk memperkenalkan seni dan budaya Bali.

Sebagai seorang *content creator*, narasumber secara konsisten mengunggah video tari Bali dengan menggunakan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, Namun narasumber lebih fokus menggunakan TikTok karena menurutnya lebih mudah untuk mendapatkan *followers* atau pengikut dan memungkinkan sebuah video yang diunggah menjadi viral, sebagaimana diungkapkan oleh Bishqemi & Crowley, 2022, TikTok sebagai platform yang adil dan menjanjikan bagi pemasar untuk mencapai dan melibatkan audiens secara luas. Kualitas konten yang menarik, relevan dan berkualitas sangat penting dalam strategi pemanfaatan algoritma Tiktok yang dapat menarik perhatian pengguna, selain itu konsistensi dalam mengunggah konten secara teratur menjadi kunci dalam menjaga keterlibatan pengguna dan meningkatkan *brand awareness* atau tingkat perhatian pengguna. Dengan adanya pelatihan tari Bali secara online dapat memudahkan dalam belajar seni tari tanpa adanya batasan tempat dan waktu selain itu narasumber juga menggunakan inovasi ini untuk mengajarkan tarian kepada orang yang berada di luar Bali agar tetap bisa belajar seni dan budaya di Bali.



Gambar 2. Pemindaian *barcode* di Pura Puseh, Desa Adat Batuan, Gianyar. merupakan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital yang memuat tata cara memasuki pura, cara bertingkah laku, dan larangan atau anjuran saat berada di kawasan Pura Puseh. Teknologi ini menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* berbahasa Inggris untuk menyampaikan informasi secara digital.

Safeguarding the Unblemished Cultural Icon (SUCI) merupakan sebuah Gerakan untuk menjaga kesucian dan kelestarian Pura di Bali khususnya di Pura Puseh, Desa Adat Batuan, Gianyar. Salah satu program SUCI yakni dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media informasi, adapun cara penggunaannya diakses melalui *barcode* yang tersedia di Pura Puseh, Desa Adat Batuan, yang selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar di atas berupa *Artificial Intelligence (AI)* yang akan menjelaskan tatacara memasuki pura, cara bertingkah laku, dan larangan atau anjuran saat berada di kawasan pura yang dijelaskan dalam Bahasa Inggris. Gerakan SUCI dirancang oleh Pradiva Ananda yang merupakan Bagus Bali periode 2024, gerakan tersebut didasarkan pada keresahan masyarakat Bali terhadap kesucian pura-pura yang ada di Bali. Melalui gerakan SUCI ini selain menikmati keindahan pura, baik warga lokal maupun warganegara asing tetap bisa menjaga kesucian pura dan tetap mempertahankan “taksu pariwisata Bali”. Salah satu dampak kedatangan wisatawan terhadap sosial budaya yakni meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial Cohen (1984:101). Melalui gerakan SUCI yang memanfaatkan teknologi AI, para wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi terkait aturan yang harus dipatuhi saat mengunjungi pura. Ini tidak hanya menjaga kelestarian budaya, tetapi juga dapat memastikan bahwa pengunjung dapat mengakses informasi dengan mudah dan efisien. Program SUCI ini adalah langkah nyata dalam pemanfaatan teknologi digital oleh generasi muda untuk mendukung pelestarian budaya Bali. Gerakan ini tidak hanya memanfaatkan teknologi dalam konteks pelestarian seni dan budaya, tetapi juga menunjukkan bagaimana generasi

muda dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjaga warisan budaya Bali di tengah derasnya arus globalisasi. Dalam hal ini, teknologi digital menjadi jembatan yang memungkinkan budaya Bali tetap lestari dan dihormati oleh berbagai kalangan.



Gambar 3. Tampilan *electronic book* atau *e-book* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran bahasa Bali dengan memanfaatkan teknologi digital yang dapat diakses melalui web browser seperti google, chrome, dan safari.

Electronic book atau *e-book* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk publikasi buku yang tersedia secara digital yang dapat diakses melalui web browser seperti google, chrome, dan safari. *E-book* dapat menjadi sebagai media pembelajaran penunjang bagi generasi muda untuk tetap bisa belajar bahasa Bali tanpa terkendala jarak dan waktu karena mudah digunakan dimana saja. Melalui wawancara dengan narasumber penulis Ayu Candra yang merupakan *content creator* Bahasa Bali sekaligus pendiri Lan Melajah, mengungkapkan keinginannya untuk membuktikan kepada generasi muda bahwa Bahasa Bali tidak sekuno itu dan menghasilkan seperti bahasa-bahasa lainnya. Dikutip dari laman Bali Post, minat generasi muda Bali terhadap bahasa daerah sebagai upaya pelestarian budaya menurun, hanya beberapa persen generasi muda Bali yang fasih berbahasa Bali halus, hal yang sama juga diungkapkan oleh Kepala Dinas Kebudayaan (Kadisbud) Bali I Gede Arya Sugiarta, yang merasa khawatir generasi muda Bali tidak fasih berbahasa Bali. Mendorong minat generasi muda untuk mempelajari bahasa Bali dapat dilakukan melalui digitalisasi budaya dengan memanfaatkan teknologi digital untuk memperkenalkan dan mengembangkan bahasa Bali melalui *e-book*. Selain membuat *e-book*, narasumber juga berkeinginan untuk mengembangkan inovasinya dengan membuat *electronic course* atau *e-course* untuk membangkitkan minat generasi muda dalam mempelajari budaya Bali melalui video yang tidak hanya menonjolkan edukasi dan pembelajaran namun juga dapat menyisipkan berbagai bentuk animasi dalam video pembelajaran Bahasa Bali

tersebut. Dalam pembuatan *content* berbahasa Bali narasumber memiliki cara atau strategi tersendiri agar pengemasan *content* diunggah ke media sosial Instagram menjadi lebih menarik sehingga mendapatkan jumlah *viewers* yang banyak. Ada beberapa hal yang biasanya dilakukan seperti selalu memposting *content* di jam-jam tertentu, memberikan kreativitas yang bervariasi di setiap *content* agar lebih menarik untuk ditonton, serta menyelipkan pertanyaan-pertanyaan yang membuat para penontonnya menjadi penasaran kemudian memicu penonton untuk memberikan komentar terkait dengan hal tersebut akan membuat *insight* dari video atau konten yang telah diunggah semakin meningkat dan banyak dikenal. Melalui strategi-strategi tersebut narasumber berharap bahwa *content-content* yang telah dibuat akan memberikan inspirasi serta motivasi bagi para penontonnya terkhusus generasi muda untuk mengenal lebih dalam terkait dengan budaya yang dimiliki serta berperan aktif dalam melestarikan budaya khususnya budaya Bali.

Selain seni tari Bali, bahasa Bali, terdapat juga adat istiadat Bali yang tak kalah menarik. Adat istiadat sendiri adalah kebiasaan turun-temurun yang dilakukan berulang-ulang yang telah menjadi tradisi atau ciri khas dari suatu daerah (Huda & Karsudjono, 2022). Adapun adat istiadat di Bali yakni ngaben, omed-omedan, melasti, nyepi, dan masih banyak tradisi lainnya. Salah satu narasumber penulis yakni The Purana yang membuat konsep video dokumenter terkait dengan budaya-budaya Bali sebagai konten yang sangat menarik serta menjadikan salah satu media sosial yakni Instagram sebagai sarana dalam memperkenalkan budaya Bali tersebut. Narasumber telah mempertimbangkan adanya inovasi baru dalam pelestarian seni dan budaya Bali menggunakan teknologi seperti pembuatan animasi, *Virtual Reality (VR)*, hingga game berbasis budaya untuk memperkenalkan seni kepada khalayak yang lebih luas dengan memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan *VR* yang nantinya akan menghubungkan penginderaan manusia seperti *vision* (penglihatan), pendengaran, sentuhan dan penciuman yang tergabung di dalam suatu dunia *virtual* berbentuk 3D. Menurut Suyanto (dalam Fahrudin 2015), *Virtual Reality* menggunakan lingkungan *virtual* seutuhnya sebagai media penyampaian informasi, sehingga akan memudahkan pengguna dalam melakukan proses pembelajaran dikarenakan teknologi ini memanfaatkan *visualisasi* sebagai media untuk pengantar materi pembelajaran. Dengan menuangkan adat istiadat yang ada di Bali ke dalam *Virtual Reality*, pengguna akan merasakan sensasi yang berbeda ketika hanya menyaksikan tradisi atau adat istiadat yang ada di Bali secara langsung. Namun, inovasi tersebut harus tetap mempertahankan nilai-nilai otentik dari adat istiadat agar tidak kehilangan identitas asli budaya itu sendiri.

Kesimpulan

Pelestarian seni dan budaya Bali melalui digitalisasi masih memerlukan perhatian serius, terutama dari generasi muda sebagai penggerak utama seni dan budaya agar tetap "*ajeg*." Peran generasi muda, seperti yang ditunjukkan oleh

narasumber, adalah langkah awal yang baik, tetapi belum cukup untuk membangkitkan minat dan kesadaran generasi muda lainnya secara luas. Kesadaran diri menjadi kunci utama dalam menghadapi tantangan globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi digital. seperti yang diungkapkan oleh John F. Kennedy, “*Ask not what your country can do for you, ask what you can do for your country,*” Jangan tanya apa yang negara ini bisa lakukan untuk anda, namun tanyakan apa yang anda bisa lakukan untuk negara ini. Hal ini mengingatkan generasi muda terhadap pentingnya kontribusi aktif dan nyata demi melestarikan kekayaan seni dan budaya yang menjadi identitas Bali. Pemanfaatan teknologi digital seperti media sosial, *Virtual Reality* (VR), dan *Artificial Intelligence* (AI) membuka peluang besar untuk mendigitalisasi, mengadaptasi, dan menyebarkan seni serta budaya Bali ke tingkat nasional maupun internasional. Selain sebagai penerima warisan budaya, generasi muda juga harus menjadi agen perubahan yang memanfaatkan teknologi untuk memastikan seni dan budaya Bali tetap ajeg di era modern. Integrasi budaya lokal dengan tren digital global tidak hanya memperkuat identitas budaya Bali tetapi juga menciptakan peluang ekonomi melalui pengembangan industri kreatif berbasis budaya. Pada akhirnya, pelestarian budaya melalui digitalisasi bukan hanya tentang menjaga tradisi, tetapi juga tentang menjembatani masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dengan demikian, seni dan budaya Bali tidak hanya bertahan, tetapi berkembang dan menjadi kebanggaan, hal ini membuktikan bahwa modernisasi tidak harus mengorbankan budaya lokal dan dapat berjalan beriringan. Inilah cara Bali, dengan kekayaan budayanya, tetap ajeg menuju Indonesia Emas 2045.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan artikel ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Anak Agung Gde Brahmantya Murti, S.I.P., MPA. dan I Putu Arwan Puspa Resmawan, S.H., M.Kn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam pembuatan artikel ini.
2. Sri Ayu Pradnya Larasari, S.Sn., M.Sn. selaku narasumber dari sanggar tari Nrithya Graha Siwantaraja, yang telah memberikan wawasan terkait pelestarian seni tari Bali
3. Ni Putu Wity Indirasari selaku narasumber dari Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar yang telah berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam bidang seni dan budaya Bali

4. Putu Ayu Candra Dewi selaku narasumber dari Lan Malajah atas informasi dan pandangannya mengenai pelestarian bahasa Bali melalui media digital
5. Made Pradiva Wibawa Ananda selaku narasumber dari Bagus Bali 2024, atas kontribusinya dalam memberikan perspektif terkait pengembangan seni dan budaya di kalangan generasi muda
6. I Kadek Eric Prima Putra; Ni Putu Ayudia Lovelya Ningrum; I Wayan Budiartana Putra; I Wayan Adrian Noperanda Putra selaku narasumber dari The Purana, atas diskusi dan informasi mengenai penggunaan teknologi dalam pelestarian seni dan budaya Bali
7. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan material sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Rekan-rekan penulis, yang turut membantu dalam proses penelitian, memberikan gagasan, serta masukan yang membangun selama penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

Sumber artikel jurnal:

- Adiaya, I.G.A.A., Diana, N.L., Yanti, K.P.P. and Kusumaningsih, N.K.W., 2024. Pelestarian Budaya Bali Melalui Seni Arja Menjadi Desa Budaya Di Desa Keramas, Gianyar. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 3(11), pp.919-926.
- Hidayanto, S. and Eriyanto, E., 2019, April. PARTICIPATORY CULTURE: ANEKDOT DAN MEME DALAM FENOMENA# CRAZYRICHSURABAYANDI MEDIA SOSIAL. In *Conference On Communication and News Media Studies* (Vol. 1, pp. 310-310).
- Indriani, E.D., Dewi, D.A. and Hayat, R.S., 2024. Krisis Budaya Tradisional: Generasi Muda dan Kesadaran Masyarakat di Era Globalisasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1),pp.77-85.
- Krisnanik,E., Yulistiawan, B.S., Indriana, I.H. and Yuwono, B., 2023. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pelestarian Budaya Dan Wujud Bela Negara. *Jurnal Bela Negara*, 1(2), pp.83-98.
- Mahendra, G.S. and Asmarajaya, I.K.A., 2022. Konservasi Kidung Sekar Madya dalam Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Successive Approximation Model. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 10(4), pp.542-549.
- Mulyati, I., Mansyuruddin, M., Adrianus, A., Bahari, Y. and Warneri, W., 2023. Proses Difusi Inovasi dalam Penerapan Metode Pengajaran Baru. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), pp.2425-2433.

Rahim, A.W.A., 2024. Dominasi Budaya Populer: Penguatan Nilai-Nilai Budaya Melalui Pemanfaatan Media Sosial. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(4), pp.2364-2380.

Rahmatika,A., 2022. Memanfaatkan Teknologi Dalam Melestarikan Budaya Untuk Kemajuan Bangsa.

Wardani, P.K., 2018. *Budaya Partisipasi (Participatory Culture) di Kalangan Vlogger* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

Sumber buku:

Ulumuddin, I., Biantoro, S., Nurrochsyam, M.W., Pratiwi, I. and Julizar, K., 2018. Pemanfaatan literasi digital dalam pelestarian warisan budaya tak benda.

Sumber proceeding:

Antara, I.G.H. and Aripaingga, I.K.T., 2023. Peran Generasi Milenial dalam Pelestarian Megambel di Bali. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3,pp.173-178.

Dharmayanti,N.W.D.A., Utari, L.P.E.E. and Ristiani, A.K., 2023. Gumi Bali: Upaya Menghidupkan Bahasa Bali Pada Generasi Muda. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, pp.428-438.

Sumber website/halaman online:

Aisyah, S., 2024. *Generasi Muda dan Tantangan Pelestarian Budaya di Era Digital*. URL: <https://www.rri.co.id/tanjungpinang/lain-lain/1193427/generasi-muda-dan-tantangan-pelestarian-budaya-di-era-digital>. Diakses tanggal 11 Desember 2024.

Alam, C., 2019. *Peran Generasi Muda Dalam Mempertahankan Seni dan Budaya Bangsa*. URL:https://www.citraalam.id/post/peran-generasi-muda-dalam-mempertahankan-seni-dan-budaya-bangsa?srsId=AfmBOoraqXqsE2TG5dGKFKRRmzvK-0UKOOzHEERV7pOGmABDSjih_1q. Diakses tanggal 15 Desember 2024.

Fujiyama, 2024. *Motion Capture : Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya*. URL: <https://surabaya.telkomuniversity.ac.id/https-surabaya-telkomuniversity-ac-id-pengertian-sejarah-dan-manfaat-teknologi/>. Diakses tanggal 16 Desember 2024.

Hati, B. S., 2022. *Media Sosial dan Hubungannya dengan Kelestarian Budaya di Indonesia*. URL:<https://www.kompasiana.com/beningsuluahhati8318/629f7d1b2154ae47f624dbd2/media-sosial-dan-hubungannya-dengan-kelestarian-budaya-di-indonesia>. Diakses tanggal 17 Desember 2024.

- Mauli, 2024. *Review Perbandingan Platform Media Sosial Instagram dan TikTok dalam Endorsement Campaign* URL: <https://iam.id/blog/Review-Perbandingan-Platform-Media-Sosial-Instagram-dan-TikTok-dalam-Endorsement-Campaign>. Diakses tanggal 17 Desember 2024.
- Panggabean, A. D., 2024. *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. URL : <https://www.rri.co.id/iptek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>. Diakses tanggal 17 Desember 2024.
- Setyawati, P. Y., 2019. *Pemuda Sebagai Agen Promosi Budaya*. URL: <https://www.balipost.com/news/2019/10/25/90914/Pemuda-sebagai-Agen-Promosi-Budaya...html>. Diakses tanggal 11 Desember 2024.
- Suadnyana, I. W. S., 2024. *Pemerintah Khawatir Jumlah Penutur Bahasa Bali Kian Tergerus*. URL: <https://www.detik.com/bali/budaya/d-7267058/pemerintah-khawatir-jumlah-penutur-bahasa-bali-kian-tergerus>. Diakses tanggal 15 Desember 2024.
- Verianty, W.A., 2022. *Mengapa Budaya Indonesia Sangat Beraneka Ragam? Ini Alasan Dan Dampaknya*. URL: <https://www.liputan6.com/hot/read/5154483/mengapa-budaya-indonesia-sangat-beraneka-ragam-ini-alasan-dan-dampaknya?page=2>. Diakses tanggal 15 Desember 2024.