

## ANALISIS KREATIVITAS GEN Z DALAM REVOLUSI DIGITAL TERHADAP PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN SENI BUDAYA LOKAL UNTUK INDONESIA EMAS 2045

Oleh :

**Nia Cahyani Putri<sup>1</sup>**

*Universitas Andalas, Indonesia*

**Muhammad Arief As Salam<sup>2</sup>**

*Universitas Andalas, Indonesia*

**Dwina Azzira Ulfa<sup>3</sup>**

*Universitas Andalas, Indonesia*

**Donny Eros, S.S, M.A<sup>4</sup>**

*Universitas Andalas, Indonesia, [donnyeros@hum.unand.ac.id](mailto:donnyeros@hum.unand.ac.id)*

### Abstrak

*Tulisan ini menyampaikan hasil pengamatan terhadap keterlibatan Gen Z Indonesia dalam melestarikan dan mengembangkan seni budaya lokal di Sumatera Barat. Di era dengan pergerakan arus informasi digital yang begitu cepat dan dengan mudah melintas batas wilayah, banyak generasi muda Indonesia justru terpengaruh budaya asing yang terlihat lebih menarik. Intensitas keterlibatan Gen Z dalam pemanfaatan teknologi digital dan media sosial, sebaliknya juga dapat memberikan penyajian menarik pada produk seni budaya lokal. Salah satu bentuk respon menarik yang dilakukan oleh Gen Z di Sumatera Barat, Indonesia, terlihat dalam pameran seni Kaba Rupa di Galanggang Arang 2023. Kaba Rupa merupakan pameran seni media campuran yang merupakan bagian dari helatan budaya Galanggang Arang. Pemanfaatan teknologi digital, seperti visual mapping dan sound scape, yang aplikasikan oleh seniman Gen Z menghasilkan karya seni mix media untuk merespon dan mempromosikan Warisan Tambang Batu Bara Ombilin Sawahlunto menjadi bentuk yang menarik dan mampu menyebarkan pengetahuan warisan budaya lokal di antara kaum Gen Z. Dengan melibatkan Gen Z untuk mengenalkan warisan budaya lokal kepada dunia memunculkan kesadaran dan kepercayaan diri para Gen Z untuk mengambil peranan penting dalam persiapan menuju Indonesia Emas 2045.*

*kata kunci : Gen Z, Kaba Rupa, Galanggang Arang, Industri digital, Indonesia Emas 2045*

### **Pendahuluan**

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).

Dalam teori generasi (Codrington, et al, (2004) mengemukakan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi baby boomer lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994 disebut generasi millennial, generasi Z lahir 1995- 2010 disebut juga iGeneration, generasi iNet, generasi internet dan

generasi alpha lahir 2011-2025. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhkembangan kepribadian.

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 antarindividu.

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.

Untuk mengatasi pesatnya perkembangan teknologi yang dapat menghilangkan batasbatas 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.

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**

Penelitian ini disusun berdasarkan tinjauan pustaka (*library research*) yang terkait dengan pemanfaatan teknologi dan budaya lokal. 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.

Menggunakan metode pendekatan kualitatif, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan terkait kreativitas gen z terhadap pelestarian dan pengembangan budaya lokal di Indonesia. Menurut Saryono (2010: 49) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menemukan, menyelidiki dan menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini dilakukan dengan mempelajari dan menyelidiki beberapa artikel review event seni dan promosi budaya lokal dan teori sebagai pendukung sesuai dengan lingkup pembahasan. Setelah data lapangan diperoleh, selanjutnya proses analisis dilakukan untuk

mendapatkan data seberapa efektif pemanfaatan teknologi dalam mempromosikan budaya lokal. *kata kunci : Review Literatur, Sistematika, Hasil*

No	Aspek	Desain Kualitatif
1	Asumsi	Variabel yang diamati memiliki pengaruh pada perkembangan budaya lokal
		Industri digital sebagai metode efektif dalam perkembangan budaya
2	Tujuan	Menilai pengaruh variabel yang diamati dalam perkembangan budaya lokal
		Memahami seberapa efektif industri digital sebagai metode dalam perkembangan budaya
3	Proses	Diakhiri dengan kesimpulan
		Mengikuti data dan hasil temuan
		Pengumpulan data dengan penyusunan studi literatur

### Hasil dan Pembahasan

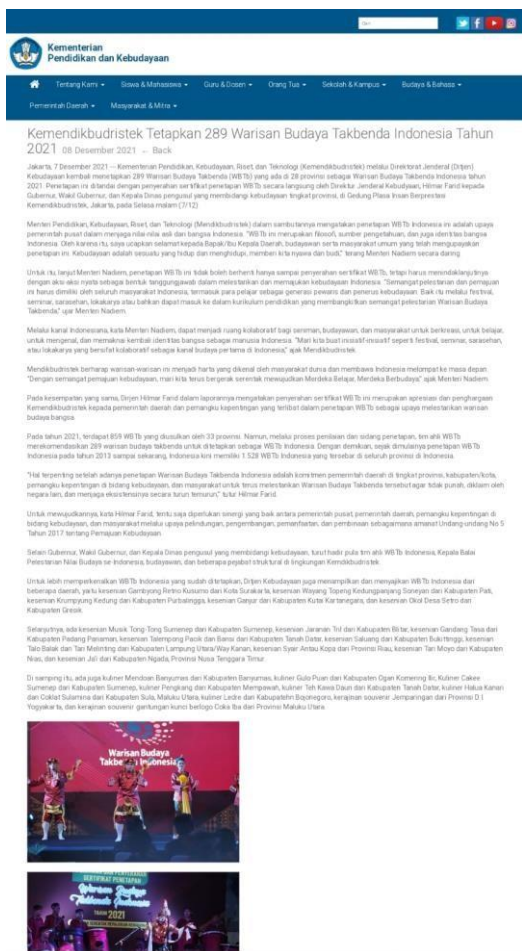
Indonesia yang memiliki visi ‘Negara Nusantara Berdaulat, Maju, dan Berkelanjutan’ mulai menyusun RPJPN 2025-2045 dengan tujuan mewujudkan Indonesia Emas 2045. Tujuan Indonesia Emas yang tercantum pada RPJPN 2025-2045 diluncurkan pertama kali oleh presiden Joko Widodo pada Mei 2019. Untuk memastikan tercapainya sasaran tersebut, penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2025-2045 yang berperan sebagai dokumen perencanaan pembangunan 20 tahunan tersebut melibatkan partisipasi semua pihak yang berkepentingan. Hal ini bertujuan untuk memperjelas target dan sasaran pembangunan agar mampu mengangkat Indonesia ke tingkat negara maju.

Pada Rencana Pembangunan Jangka Panjang Indonesia yang memiliki tujuan mewujudkan Indonesia Emas 2045, pembangunan budaya nasional dibahas pada bab 5 mengenai revolusi mental dan pembangunan kebudayaan. Gen Z sebagai generasi yang

mendominasi masyarakat di era sekarang memiliki peran penting dalam pembangunan budaya ini. Karenanya gen z seharusnya berperan aktif dalam mensukseskan tujuan ini. Tetapi, di era digital sangat sulit untuk dapat memberikan edukasi yang mendalam mengenai budaya lokal pada generasi muda. Harus ada upaya dari generasi itu sendiri dan pemaduan terkini seperti tren lah yang dapat menciptakan minat terhadap budaya lokal. Kurangnya kaitan antara budaya lokal dan teknologi juga menjadi salah satu masalah utama tidak berkembangnya pembangunan budaya. Karena itu, kekreativitasan Gen Z untuk memadukan budaya lokal dan teknologi sangat diharapkan agar dapat mencapai pembangunan budaya yang maksimal demi Indonesia Emas 2045.

Penggunaan media digital menjadi semakin mudah dengan teknologi seluler yang dipromosikan oleh berbagai merek besar di seluruh dunia. Tentunya pengaruh media sosial dan teknologi modern dapat dimanfaatkan untuk keperluan promosi budaya lokal. *Website*, aplikasi *mobile*, *mobile game*, dan lain-lain dapat dijadikan sebagai landasan pendekatan penyebaran kebudayaan Indonesia melalui jaringan internet, dengan penekanan pada penyebaran melalui blog dan media sosial. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Survei Susenas 2022, terungkap bahwa sebanyak 66,48 persen penduduk Indonesia telah menggunakan internet pada tahun 2022, meningkat dari 62,10 persen pada tahun 2021. Peningkatan signifikan ini mencerminkan atmosfer keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap kemajuan teknologi serta transisi ke era masyarakat informasi.

Meski tidak banyak, beberapa instansi pemerintah telah mulai mengadopsi penggunaan situs web sebagai sarana untuk mempromosikan kekayaan budaya Indonesia. Beberapa di antaranya memanfaatkannya untuk mempromosikan sektor pariwisata, sementara yang lain menggunakan platform tersebut untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal kepada dunia (Meilani, 2014). Salah satu sarana resmi yang digunakan oleh pemerintah untuk mengedukasi dan mempromosikan kekayaan budaya lokal adalah situs web Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Selain itu, media sosial resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, seperti Instagram, telah menjadi salah satu alat teknologi yang digunakan oleh pemerintah untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap kekayaan budaya lokal.



1.1 Website Kemendikbudristek mengenai budaya lokal  
Instagram Kemendikbudristek mengenai budaya lokal

1.2

Selain pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi. Inovasi penggabungan seni dan teknologi untuk menarik minat pada budaya lokal juga dapat diterapkan sebagai langkah pembangunan budaya nasional. Salah satu event pameran seni di Sumatera Barat telah dapat merealisasikan pemanfaatan teknologi dengan pameran seni budaya lokal. Pameran dengan nama galanggang arang ini diangkat oleh generasi muda Sawahlunto, Sumatera Barat dengan menyajikan budaya nasional warisan dunia yaitu Warisan Tambang Batu Bara Ombilin Sawahlunto (WTBOH) di 8 titik lokasi Sumatera Barat sejak 19 Oktober hingga 14 Desember 2023.

Pembukaan dan penutupan pameran seni Galanggang Arang yang dilaksanakan pada 19 Oktober 2023 di Fabrik Bloc Padang dan tanggal 13-14 Desember di Stasiun Solok ini menyajikan tampilan baru yang menarik ribuan penonton. Pameran yang melibatkan lebih dari 90 golongan komunitas dari berbagai lapisan masyarakat ini terasa kreatif karena membawa ide baru di dunia pameran. Pameran ini dengan kreatif memanfaatkan teknologi dengan penggunaan metode *visual mapping* yang memberikan nilai lebih pada daya tarik pameran seni ini.

Menurut Macros (1997) *visual mapping*, atau yang umumnya dikenal sebagai video mapping, merupakan sebuah teknik proyeksi yang mampu mengubah berbagai bentuk permukaan menjadi tampilan video yang dinamis. Video mapping juga termasuk dalam kategori teknik proyeksi terkini yang memungkinkan penggunaan hampir setiap permukaan

sebagai layar tampilan video yang dinamis. (Berna Kim, 2011). Khifni Beyk Ahmad dan Amir Fatah Sofyan (2013) mengatakan video mapping merupakan teknologi hiburan yang inovatif dan baru.

Metode *visual mapping* yang digunakan oleh generasi muda pada galanggang arang disebut sebagai inovasi pameran seni karena dapat menyajikan budaya lokal secara menarik dengan memanfaatkan metode yang terkenal secara global. *Visual mapping* di Indonesia sendiri sempat menarik perhatian dunia saat Indonesia menyajikan metode ini di konferensi tingkat tinggi ASEAN yang ke 43.



2.1 Gerbang bekas Stasiun Solok

2.2 Dipo lokomotif Stasiun Solok yang diubah menjadi ruang seni

Menurut Irini Dewi Wanti, Direktur Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek), aktivasi ekosistem Warisan Budaya Takbenda (WTBOS) melalui Galanggang Arang merupakan inisiatif yang bertujuan untuk merespons tantangan WTBOS, terutama dalam konteks budaya, seni, dan pendidikan. Langkah ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat, mendorong peran aktif pemerintah, serta membuka peluang untuk berbagai penafsiran dan pendekatan dalam menjaga, merawat, dan mengembangkan WTBOS.

Karena itu, budaya lokal nasional kita dapat menjadi produk bernilai tambah tinggi dengan upaya menjadikan media sebagai alat untuk memasarkan budaya lokal ke seluruh dunia dan pemanfaatan teknologi sebagai bentuk penyajian yang lebih menarik. Jika berhasil maka daya tarik budaya lokal akan semakin meningkat dan dapat mempengaruhi daya tarik lain seperti dunia usaha dan investasi. Untuk itu diperlukan peran generasi muda untuk dapat merealisasikan hal tersebut dan memperkuat peran budaya lokal di kancah dunia.

## **Kesimpulan**

Sebuah peradaban dibangun dengan adanya budaya. Karena dengan budaya kita tau bagaimana cara kita membangun kehidupan di negara Indonesia yang kita cintai ini. Peran Generasi Z sangat penting untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal ditengah ramainya arus digitalisasi yang mengharuskan kita untuk bisa tegap mengambil sikap agar bisa memunculkan generasi emas kelak di masa depan. Indonesia tidak boleh kehilangan jejak sejarah dan budayanya, tidak boleh pula ketinggalan perihal kemajuan teknologi dengan negara-negara lain.

Promosi dengan menggunakan media digital menjadi salah satu metode promosi dengan pemanfaatan teknologi. Galanggang Arang juga menjadi salah satu contoh bagaimana kolaborasi seniman Generasi Z menunjukkan bentuk dari implementasi digital menggunakan visual mapping terhadap kearifan budaya lokal untuk mewujudkan Indonesia emas tahun 2045. Acara ini cukup sukses dan diharapkan membawa inspirasi bagi pemuda-pemuda lainnya untuk bisa menjadikan media digital sebagai sarana yang produktif untuk mempromosikan budaya Indonesia agar kearifan budaya lokal yang ada tidak luntur seiring pesatnya arus globalisasi hingga pada akhirnya dikenal oleh dunia.

Diharapkan dengan adanya metode promosi dan penyajian seni yang kreatif ini bisa membawa rasa cinta akan kearifan budaya lokal yang ada di Indonesia terkhususnya pada Generasi Z. Selain itu, diharapkan juga kemajuan teknologi yang ada bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk membawa Indonesia lebih baik.

## **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 “Analisis Kreativitas Gen Z dengan Implementasi Industri Digital terhadap Kearifan Budaya Lokal untuk Indonesia Emas 2045”. Penulisan artikel ini dimaksudkan untuk mengikuti kegiatan Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR) XI 2024 dengan tema “Kolaborasi Teknologi dan Budaya Lokal dengan Menjunjung Tinggi Bhineka Tunggal Ika guna Mewujudkan Indonesia Emas” yang diadakan oleh Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, akan sulit untuk dapat menyelesaikan tulisan ini. Oleh karena itu, Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Donny Eros, S.S, M.A sebagai dosen pembimbing dan orang tua serta teman-teman seperjuangan yang mendo'akan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyampaian artikel ini. Penulis berharap dapat menerima kritikan dan saran yang dapat membangun artikel ini kedepannya.



## Daftar Pustaka

- Abdullah, Irwan. 2010. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abdullah, and Irwan, dkk. Ed. 2008. *Agama dan kearifan lokal dalam tantangan global*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran Bimbingan dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan. *Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 10.
- Banda, Maria Matildis. 2015. Tradisi Lisan Sa Ngaza dalam Ritual Adat dan Ritual Keagamaan Etnik Ngada di Flores. *Disertasi*. Denpasar Fakultas Pascasarana Universitas Udayana.
- Bappenas. (2023). *Indonesia emas 2045*. Retrieved from Indonesia2045.go.id.
- Berna Ekim. (2011): A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application: Yekpare, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC* July 2011 Volume1 Issue 1.
- Costanza, D. P., Badger, J. M., Fraser, R. L., Severt, J. B., & Gade, P. A. (2012). Generational Differences in Work-Related Attitudes: A Meta-analysis. *Journal of Business and Psychology*, 27(4), 375–394. Diakses pada 22 Desember 2023 dari <https://doi.org/10.1007/s10869-012-9259-4>
- Lase, Delipiter, and Dorkas Daeli. 2020. Pembelajaran Antargenerasi untuk Masyarakat Berkelanjutan : sebuah kajian literatur dan implikasi. *Jurnal ilmiah ilmu sosial* 6, no. 2 (Desember): 12. Diakses pada 23 Desember 2023 dari <http://dx.doi.org/10.23887/jiis.v6i2.28138>
- Graeme Codrington and Sue Grant-Marshall, Penguin, Updated edition 2011 (originally 2004): *Understanding Different Generations: Own Your Past, Know Your Generation, Choose Your Future* ISBN: 978-0143528418 | ASIN: B009TRAAAA
- Kupperschmidt, B R. 2000. *Multigeneration employees: strategies for effective management*. *The Health Care Manager*, 19(1), 65–76. Diakses pada 22 Desember 2023 dari <https://doi.org/10.1097/00126450-200019010-00011>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2023. Semarak Malam Peluncuran Galanggang Arang. Diakses pada 23 Desember 2023 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/10/semarak-malam-peluncurangalanggang-arang>
- Mabruri Pudyas Salim, *Mengenal video mapping, kombinasi seni visual dan teknologi di permukaan 3D*. Diakses pada 23 Desember 2023 dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5424557/mengenal-video-mapping-kombinasiseni-visual-dan-teknologi-di-permukaan-3d>
- Marcos, F., Branco P.S., & Zagalo N.T. (2009): *The Creation Process in Digital Art*. Handbook of Multimedia For Digital Entertainment & Arts. Ed. Borko Fuhr. NY: Springer Science and Business Media.
- Sumbar Satu. (2023). *Puncak Galanggang Arang WTBSB 2023 di Stasiun Kereta Api Kota Solok*. Diakses pada 24 Desember 2023 dari <https://sumbarsatu.com/berita/30376puncak-galanggang-arang-wtbsb-2023-di-stasiun-kereta-api-kota-solok>
- Yanuar Surya Putra, *Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi*, Among Makarti Vol.9 No.18, Desember 2016