

Implementasi Strategi Digital Marketing melalui Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA) Berbasis Transformasi Digital: Scale-Up Pelestarian dan Inovasi Seni Ta' Butaan

Implementation of a Digital Marketing Strategy through Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA) Based on Digital Transformation: Scaling Up the Preservation and Innovation of Ta' Butaan Art

Bagus Putu Yudhia Kurniawan^{1*}, Mushthofa Kamal², Khafidurrohman Agustianto³, Purnamie Titisari⁴, Retno Sari Mahanani¹, Ida Adha Anrosana Pongoh¹, Andarula Galushasti⁵, Luluk Cahyo Wiyono¹

¹ Jurusan Manajemen Agribisnis, Politeknik Negeri Jember

² Jurusan Bahasa Komunikasi dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember

³ Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember

⁴ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jember

⁵ Jurusan Produksi Pertanian, Politeknik Negeri Jember

*Corresponding author: bagus@polije.ac.id

Submitted: July 4, 2026

Accepted: July 7, 2026

Published: July 11, 2026

ABSTRAK

Kesenian Ta' Butaan di Desa Adat Arjasa rentan mengalami krisis regenerasi akibat terputusnya transmisi budaya antargenerasi dan rendahnya literasi digital pemangku adat. Program pengabdian ini bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut melalui pemberdayaan pemuda desa sebagai motor penggerak transformasi digital pelestarian seni. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *participatory empowerment* yang meliputi tahap sosialisasi, pelatihan *digital storynomics*, kurasi konten, dan implementasi teknologi. Intervensi utama dilakukan melalui penerapan *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)* sebagai sistem manajemen destinasi budaya kolaboratif. Hasil program menunjukkan tingkat ketercapaian lebih dari 85%, ditandai peningkatan kapasitas SDM yang melibatkan 20 pemuda lokal. Secara praktis, program berhasil memproduksi 22 arsip konten digital serta mengaktifkan fitur *e-ticketing*, pertunjukan virtual, dan *visitor counter* pada platform VIAA. Integrasi teknologi berbasis komunitas ini sukses mendekatkan kembali generasi muda pada akar budayanya sekaligus membuka peluang ekonomi kreatif baru.

Kata Kunci:

Desa Wisata
Arjasa

Digital
Storynomics

Pariwisata
Budaya

Ta' Butaan

Transformasi
Digital

Keywords:

Arjasa Tourism
Village

Digital
Storynomics

Cultural
Tourism

Ta' Butaan

Digital
Transformation

ABSTRACT

The Ta' Butaan art form in the Arjasa Traditional Village is vulnerable to a generational succession crisis due to the disruption of intergenerational cultural transmission and low digital literacy among traditional community leaders. This community service program aims to bridge this gap by empowering village youth as the driving force behind the digital transformation of art preservation. The implementation method employs a participatory empowerment approach, encompassing stages of outreach, digital storynomics training, content curation, and technology implementation. The primary intervention was carried out through the implementation of Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA) as a collaborative cultural destination management system. Program results show an achievement rate of over 85%, marked by enhanced human resource capacity involving 20 local youth. In practical terms, the program successfully produced 22 digital content archives and activated e-ticketing, virtual performances, and visitor counter features on the VIAA platform. This community-based technology integration has successfully reconnected the younger generation with their cultural roots while opening up new opportunities in the creative economy.



Pendahuluan

Desa Wisata Adat Arjasa di Kabupaten Jember bukan sekadar titik geografis di peta, melainkan sebuah ruang hidup bagi ragam warisan leluhur. Salah satu denyut nadi kebudayaan yang masih bertahan di desa ini adalah kesenian tradisional Ta' Butaan. Sebagai entitas budaya yang telah diakui statusnya sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Nasional, Ta' Butaan membawa nilai filosofis yang mendalam tentang keseimbangan ekologi dan harmoni sosial masyarakat agraris. Namun, layaknya banyak tradisi lisan dan seni pertunjukan di Nusantara, eksistensi kesenian ini tengah menghadapi tantangan pelestarian yang sangat nyata di tengah derasnya arus modernisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat [1].

Permasalahan mendasar yang dihadapi oleh mitra pengabdian saat ini bukanlah hilangnya nilai seni itu sendiri, melainkan terputusnya rantai transmisi budaya antar-generasi. Berdasarkan analisis situasi di lapangan, para tetua adat yang menjadi penjaga gawang kesenian Ta' Butaan memiliki literasi digital yang sangat terbatas. Di sisi lain, generasi muda desa yang merupakan *digital native* cenderung memiliki jarak emosional dengan kesenian peninggalan leluhurnya. Fenomena ini menciptakan ketimpangan; kearifan lokal gagal menemukan medium ekspresinya di ruang digital, sementara generasi muda kehilangan akar identitas budayanya. Jika dibiarkan, *gap* ini tidak hanya berpotensi mematikan kelestarian seni, tetapi juga menutup peluang pengembangan ekonomi kreatif yang sebenarnya sangat potensial untuk memberdayakan masyarakat desa secara finansial [2].

Pendekatan konservatif dalam pelestarian budaya terbukti tidak lagi memadai untuk menjawab tantangan zaman. Diperlukan sebuah katalisator yang mampu mengawinkan kebijaksanaan masa lalu dengan kelincahan teknologi masa kini.

Transformasi digital dalam pariwisata budaya (*digital cultural tourism*) tidak hanya berfungsi sebagai alat pemasaran, tetapi juga sebagai medium re-kreasi makna yang memungkinkan wisatawan dan masyarakat lokal berinteraksi secara lebih bermakna [3]. Melalui strategi pemasaran *digital storynomics*—sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada kekuatan narasi dan penceritaan budaya yang dikemas secara visual—sebuah destinasi wisata mampu menawarkan pengalaman emosional yang kuat, mengubah status budaya dari sekadar tontonan menjadi sebuah nilai yang dihidupi bersama.

Merespons urgensi dan permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini menginisiasi implementasi *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)*. Platform VIAA dirancang dengan pendekatan humanis; bukan sekadar sebagai perangkat lunak (*software*) pemasaran, melainkan sebagai ruang arsip hidup dan etalase interaktif yang dikelola sepenuhnya oleh pemuda desa. Melalui pelatihan *digital storynomics* dan pendampingan pengelolaan manajemen destinasi, program ini bertujuan untuk melakukan *scale-up* pelestarian kesenian Ta' Butaan sekaligus mendorong kemandirian ekonomi. Intervensi ini diharapkan mampu memantik kembali rasa bangga generasi muda, menjembatani keterbatasan literasi digital para lansia melalui sistem edukasi sebaya (*peer-education*), serta mengakselerasi Desa Adat Arjasa menuju ekosistem pariwisata yang adaptif dan berdaya saing tinggi.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian ini berpijak pada prinsip bahwa transformasi digital di ruang kebudayaan tidak akan berkelanjutan jika hanya didorong dari luar. Oleh karena itu, metode pelaksanaan yang digunakan mengadopsi pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* dengan titik berat



pada *participatory empowerment* atau pemberdayaan partisipatif [4]. Pendekatan ini menempatkan masyarakat Desa Wisata Adat Arjasa—khususnya para pemuda dan tetua adat di Sanggar Seni Ta' Bhuta An Duplang Nusantara—bukan sebagai objek sasaran, melainkan sebagai subjek dan mitra sejajar dalam merancang, mengeksekusi, hingga mengevaluasi setiap tahapan program.

Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui empat tahapan strategis yang saling berkesinambungan, guna memastikan terjadinya transfer pengetahuan yang etis dan adaptif terhadap kondisi sosial budaya masyarakat setempat:

Tahap Sosialisasi dan Pemetaan Kebutuhan Edukatif

Langkah pertama berfokus pada pembangunan kepercayaan (*trust building*) dan penyelarasan visi antara tim pengabdian, perangkat desa, serta tokoh adat. Pada tahap ini, tim melakukan dialog kultural untuk memetakan kesenjangan literasi digital antara generasi tua (penjaga pakem seni) dan generasi muda. Sosialisasi ini penting untuk meyakinkan masyarakat bahwa teknologi tidak hadir untuk menggantikan orisinalitas tradisi, melainkan untuk memperkuat resonansinya di era modern [5].

Pelatihan Digital Storynomics dan Kurasi Konten

Tahap ini merupakan fase intervensi kapasitas sumber daya manusia (SDM). Lebih dari 20 pemuda desa dilibatkan secara aktif dalam lokakarya intensif mengenai *digital storynomics*—keterampilan merangkai narasi budaya ke dalam format visual dan digital. Pemuda desa diposisikan sebagai *peer-educator* atau jembatan penghubung; mereka bertugas menggali filosofi Ta' Butaan langsung dari para tetua adat, lalu menerjemahkannya menjadi karya foto,

video, dan katalog virtual. Pendekatan lintas generasi ini terbukti efektif mengatasi hambatan komunikasi dan memupuk kembali kebanggaan pemuda terhadap warisan leluhurnya.

Pengembangan dan Implementasi Platform VIAA

Setelah konten narasi dan visual diproduksi oleh masyarakat, tahap selanjutnya adalah kristalisasi inovasi melalui perakitan dan instalasi sistem *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)*. Sistem ini dikembangkan secara *tailor-made* menyesuaikan infrastruktur desa. Implementasi mencakup pengaktifan fitur manajemen destinasi terpadu, seperti layanan *e-ticketing*, sistem arsip pertunjukan virtual (*virtual performance*), serta perangkat *visitor counter*. Tim pengabdian juga menerapkan strategi modifikasi teknis—seperti penggunaan sistem unggah luring (*offline upload*) terpusat—untuk menyiasati kendala fluktuasi sinyal internet di kawasan desa wisata.

Pendampingan dan Evaluasi Berkelanjutan

Fase purna-implementasi berfokus pada transisi kepemilikan program secara utuh kepada mitra. Evaluasi tidak hanya diukur dari beroperasinya *software VIAA*, tetapi dari seberapa mandiri pemuda desa dalam mengoperasikan sistem administrasi tiket, memperbarui konten visual, dan merawat perangkat keras yang ada [6]. Pendampingan dilakukan secara berkala untuk memonitor progres sekaligus memastikan ekosistem digital pariwisata ini terintegrasi ke dalam kalender kebudayaan desa secara permanen.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) di Desa Wisata Adat Arjasa secara keseluruhan telah mencapai tingkat ketercapaian sebesar 80%.



Keberhasilan ini tidak lepas dari sinergi yang terbangun antara tim akademisi, aparat desa, dan komunitas lokal. Lebih dari sekadar instalasi teknologi, hasil pengabdian ini merepresentasikan kebangkitan kembali kesadaran kolektif masyarakat dalam menjaga eksistensi kesenian Ta' Butaan melalui ekosistem digital. Pembahasan capaian program ini diklasifikasikan ke dalam beberapa luaran strategis sebagai berikut:

a. Penguatan Kapasitas SDM melalui *Digital Storynomics*

Intervensi paling mendasar dalam program ini adalah mengubah pola pikir (*mindset*) generasi muda dari sekadar konsumen konten menjadi produsen narasi budaya. Pelatihan *digital storynomics* telah berhasil memberdayakan lebih dari 20 pemuda lokal. Dalam praktiknya, para pemuda ini bertindak sebagai jembatan komunikasi; mereka mewawancarai para tetua adat untuk menggali filosofi orisinal Ta' Butaan, kemudian merangkainya menjadi *storyboard* untuk produksi visual.



Gambar 1. Kolaborasi lintas generasi: Pemuda desa saat menggali narasi sejarah Ta' Butaan dari para tokoh adat sebagai bahan dasar *digital storynomics*

Pendekatan ini sejalan dengan konsep pengarsipan sosial (*social archiving*), di mana masyarakat akar rumput memiliki kendali penuh untuk mendokumentasikan dan merepresentasikan warisan budaya tak benda milik mereka sendiri ke ranah publik secara autentik [7].

b. Produksi dan Kurasi Arsip Digital Seni Ta' Butaan

Sebagai bentuk luaran nyata dari penguatan kapasitas SDM, program ini memfasilitasi produksi 22 karya konten digital yang terdiri dari video dokumenter pendek, fotografi resolusi tinggi, dan katalog virtual. Seluruh karya ini tidak hanya berfungsi sebagai materi promosi pemasaran wisata, tetapi juga sebagai arsip digital (*digital heritage*) yang krusial untuk mencegah hilangnya memori kolektif masyarakat di masa depan.





Gambar 2. Kurasi arsip digital:
Representasi visual kesenian Ta' Butaan
hasil karya pemuda Desa Arjasa

Karya-karya ini telah diunggah dan dikelola secara mandiri melalui kanal media sosial resmi desa wisata. Eksposur yang dihasilkan dari konten digital ini secara tidak langsung meningkatkan nilai tawar pariwisata daerah, yang pada gilirannya membuka potensi dampak ekonomi (*economic impact*) jangka panjang bagi para pelaku seni dan pengelola desa wisata [8].

c. Implementasi Sistem *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)*

Puncak dari transformasi digital dalam pengabdian ini adalah peluncuran platform VIAA. Perangkat lunak manajemen destinasi ini telah berhasil diinstalasi dan aktif digunakan oleh pengelola wisata desa. Terdapat tiga fitur utama yang berhasil diintegrasikan:

1. Layanan *E-Ticketing*: Mendigitalisasi sistem pemesanan tiket untuk pertunjukan budaya, membuat proses administrasi menjadi lebih transparan dan mudah diakses wisatawan dari luar daerah.

2. *Virtual Performance*: Fitur yang menyajikan cuplikan arsip pertunjukan Ta' Butaan secara interaktif, memungkinkan wisatawan untuk mengeksplorasi kesenian ini sebelum berkunjung secara langsung.
3. *Visitor Counter Real-Time*: Perangkat analitik sederhana untuk menghitung fluktuasi jumlah pengunjung wisata, yang datanya sangat berguna bagi perangkat desa dalam mengambil kebijakan tata ruang dan mitigasi keramaian.



Gambar 3. Implementasi *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)* sebagai pusat manajemen destinasi pariwisata budaya di Desa Arjasa

Penerapan teknologi pintar di level desa ini membuktikan bahwa konsep *smart tourism destination* tidak hanya eksklusif milik kawasan perkotaan. Jika diadaptasi

sesuai kebutuhan, teknologi tersebut dapat memberdayakan komunitas perdesaan dalam mengelola sumber daya pariwisatanya secara profesional dan berkelanjutan [9].

d. Resiliensi dan Resolusi Hambatan di Lapangan

Dalam setiap proses transformasi, hambatan adalah keniscayaan. Tim pengabdian mencatat dua tantangan utama: (1) ketimpangan literasi digital akibat faktor usia, dan (2) kendala infrastruktur berupa fluktuasi sinyal internet di kawasan pedesaan.

Secara humanis, hambatan literasi digital para lansia diatasi tanpa paksaan. Alih-alih memaksa tetua adat belajar mengoperasikan komputer, tim memposisikan mereka sebagai "narasumber ahli", sementara aspek teknis dioperasikan oleh pemuda desa melalui sistem *peer-education*. Sementara itu, untuk menyiasati kelemahan infrastruktur jaringan, tim mengimplementasikan strategi *offline upload* sentralistik, di mana pembaruan data sistem VIAA dan pengunggahan konten dilakukan secara kolektif menggunakan *hotspot portable* khusus di titik-titik dengan sinyal stabil. Resolusi hambatan ini merepresentasikan resiliensi (ketangguhan) masyarakat dalam beradaptasi dengan keterbatasan fisik demi mencapai tujuan pelestarian budaya.

Kesimpulan

Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) di Desa Wisata Adat Arjasa membuktikan bahwa teknologi dan tradisi bukanlah dua entitas yang saling meniadakan, melainkan instrumen yang dapat disinergikan untuk merawat memori kolektif masyarakat. Dengan tingkat ketercapaian program sebesar 80%, intervensi ini telah melampaui sekadar instalasi perangkat lunak. Melalui pendekatan *participatory*

empowerment, program ini berhasil menjembatani jurang antargenerasi; mengubah lebih dari 20 pemuda desa menjadi produsen narasi budaya melalui pelatihan *digital storynomics*, sekaligus merangkul kebijaksanaan para tetua adat sebagai sumber literatur lisan yang autentik.

Secara praktis, produksi 22 karya konten digital dan implementasi platform *Visual Interactive Arjasa Arts (VIAA)*—yang mencakup fitur *e-ticketing*, pertunjukan virtual, dan *visitor counter*—telah meletakkan fondasi yang kokoh bagi digitalisasi pariwisata desa. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai etalase promosi dan pengarsipan kesenian Ta' Butaan yang diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda, tetapi juga membuka peluang ekonomi kreatif baru yang esensial bagi kemandirian dan ketahanan ekosistem pariwisata budaya di Desa Adat Arjasa.

Agar ekosistem digital dan semangat pelestarian ini dapat terus hidup dan memberikan dampak jangka panjang, terdapat beberapa rekomendasi tindak lanjut:

- Agar ekosistem digital dan semangat pelestarian ini dapat terus hidup dan memberikan dampak jangka panjang, terdapat beberapa rekomendasi tindak lanjut:
- Inkubasi Berkelanjutan: Diperlukan adanya program pendampingan dan penyegaran (*refreshment training*) secara berkala dari pihak akademisi maupun praktisi untuk memastikan kemampuan teknis pemuda desa tetap relevan dengan perkembangan teknologi informasi.
- Dukungan Multi-Pihak (Pentahelix): Diharapkan adanya intervensi strategis dari Pemerintah Kabupaten Jember, khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, untuk mereplikasi model pemberdayaan ini ke desa-desa wisata lain, serta membantu memperluas

jangkauan promosi kesenian Ta' Butaan ke level nasional maupun internasional.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) atas dukungan pendanaan pelaksanaan Program Inovasi Seni Nusantara ini. Apresiasi setinggi-tingginya juga kami sampaikan kepada Kepala Desa Arjasa, para tetua dan pengurus Sanggar Seni Ta' Bhuta An Duplang Nusantara, serta seluruh pemuda penggerak wisata Desa Adat Arjasa atas dedikasi, keterbukaan, dan kolaborasi luar biasa yang terjalin selama program ini berlangsung.

Daftar Pustaka

- [1] G. Richards, "Cultural tourism: A review of recent research and trends," *J. Hosp. Tour. Manag.*, vol. 36, pp. 12–21, 2018, doi: 10.1016/j.jhtm.2018.03.005.
- [2] U. Gretzel *et al.*, "e-Tourism beyond COVID-19: a call for transformative research," *Inf. Technol. Tour.*, vol. 22, no. 2, pp. 187–203, Jun. 2020, doi: 10.1007/s40558-020-00181-3.
- [3] A. Chronis, "Tourists as Story-Builders: Narrative Construction at a Heritage Museum," *J. Travel Tour. Mark.*, vol. 29, no. 5, pp. 444–459, Jul. 2012, doi: 10.1080/10548408.2012.691395.
- [4] F. Baum, C. MacDougall, and D. Smith, "Participatory action research," *J. Epidemiol. Community Health*, vol. 60, no. 10, pp. 854–857, Oct. 2006, doi: 10.1136/jech.2004.028662.
- [5] A. Russo, J. Watkins, L. Kelly, and S. Chan, "Participatory Communication with Social Media," *Curator Museum J.*, vol. 51, no. 1, pp. 21–31, Jan. 2008, doi: 10.1111/j.2151-6952.2008.tb00292.x.
- [6] M. Foth, L. Forlano, C. Satchell, and M. Gibbs, *From Social Butterfly to Engaged Citizen*. The MIT Press, 2011, doi: 10.7551/mitpress/8744.001.0001.
- [7] S. Pietrobruno, "YouTube and the social archiving of intangible heritage," *New Media Soc.*, vol. 15, no. 8, pp. 1259–1276, Dec. 2013, doi: 10.1177/1461444812469598.
- [8] E. Bowitz and K. Ibenholt, "Economic impacts of cultural heritage - Research and perspectives," *J. Cult. Herit.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–8, Jan. 2009, doi: 10.1016/j.culher.2008.09.002.
- [9] U. Gretzel, M. Sigala, Z. Xiang, and C. Koo, "Smart tourism: foundations and developments," *Electron. Mark.*, vol. 25, no. 3, pp. 179–188, 2015, doi: 10.1007/s12525-015-0196-8.

