

## **Cultural and Digital Integration: Revitalization Strategy For Sumbawa Horse Racing As A Sustainable Tourism Destination at Angin Laut Biru Arena**

FIRNO HADI<sup>1</sup>, ABDURRAHMAN MANSYUR<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Sekolah Tinggi Agama Islam Sumbawa, Nusa Tenggara Barat, Indonesia*

<sup>1</sup>[firnohadi@staisumbawa.ac.id](mailto:firnohadi@staisumbawa.ac.id)

<sup>2</sup>[a.rahmansyur@gmail.com](mailto:a.rahmansyur@gmail.com)

### **Abstract**

This study examines a critical intervention in revitalizing intangible cultural heritage through digital symbiosis, focusing on the Sumbawa traditional horse race (Bare Spee) at Angin Laut Biru Arena. As a living embodiment of indigenous values including honor (siri'), communal solidarity (menyama braya), and ethno-ecological wisdom, this tradition faces erosion due to generational disconnect, infrastructural neglect, and rigid management practices. Addressing the lack of integrated digital and cultural frameworks for rural heritage, the study employs an immersive qualitative case study approach. Data were triangulated through participatory observation across two event cycles, in-depth interviews with 22 key stakeholders consisting of ritual elders, kebalan jockeys, samara horse masters, local entrepreneurs, and cultural tourists, as well as digital ethnography. The findings identify a tripartite authenticity framework comprising ritual sanctity, socio-familial reciprocity, and embodied equine knowledge. Based on this analysis, the study proposes a Symbiotic Digital Mediation Model implemented through four strategies, namely community-curated digital storytelling by local youth, context-aware augmented reality using QR-based cultural portals with native-language narratives, an integrated digital ecosystem encompassing a heritage portal, blockchain-based ticketing, and a local product e-marketplace, and the use of appropriate lightweight digital tools for event management and documentation. Crucially, the study demonstrates that digital mediation must adhere to cultural subsidiarity so that technology amplifies rather than replaces indigenous epistemologies. The model supports regenerative cultural governance by enabling community-led digital stewardship and offers broader implications for safeguarding living heritage in the digital era.

**Keywords:** intangible cultural heritage, digital ethnography, cultural subsidiarity



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

## **Integrasi Budaya dan Digital: Strategi Revitalisasi Pacuan Kuda Sumbawa sebagai Destinasi Pariwisata Berkelanjutan di Arena Angin Laut Biru**

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji sebuah intervensi kritis dalam upaya merevitalisasi warisan budaya takbenda melalui simbiosis digital dengan fokus pada tradisi pacuan kuda Sumbawa (Bare Spee) di Arena Angin Laut Biru. Sebagai perwujudan hidup nilai-nilai adat yang mencakup kehormatan (siri'), solidaritas komunal (menyama braya), dan kearifan etno-ekologis, tradisi ini menghadapi ancaman pelunturan akibat keterputusan antargenerasi, pengabaian infrastruktur, serta praktik pengelolaan yang kaku. Menjawab keterbatasan kerangka integrasi digital dan budaya bagi pelestarian warisan pedesaan, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif imersif. Data dikumpulkan secara triangulatif melalui observasi partisipatif selama dua siklus kegiatan, wawancara mendalam dengan 22 pemangku kepentingan utama yang terdiri atas tetua adat, joki kebalan, pawang kuda samara, pelaku usaha lokal, dan wisatawan budaya, serta etnografi digital. Hasil penelitian mengidentifikasi kerangka autentisitas tripartit yang mencakup kesakralan ritual, resiprositas sosial-kekeluargaan, dan pengetahuan kuda yang terwujud secara praksis. Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini mengusulkan Model Mediasi Digital Simbiotik yang diimplementasikan melalui empat strategi, yaitu penceritaan digital berbasis komunitas yang dikurasi oleh pemuda lokal, augmented reality kontekstual melalui portal budaya berbasis QR dengan narasi audio berbahasa daerah, ekosistem digital terintegrasi yang mencakup portal warisan budaya, sistem tiket berbasis blockchain, serta pasar daring produk lokal autentik, dan pemanfaatan teknologi tepat guna yang ringan untuk pengelolaan acara dan dokumentasi. Temuan penting menunjukkan bahwa mediasi digital harus berlandaskan prinsip subsidiaritas budaya sehingga teknologi berfungsi memperkuat, bukan menggantikan, epistemologi adat. Model ini mendukung tata kelola budaya yang regeneratif dengan memungkinkan komunitas menjadi pengelola utama warisannya secara digital serta menawarkan implikasi yang lebih luas bagi upaya perlindungan warisan budaya hidup di era digital.

**Kata kunci:** warisan budaya takbenda, etnografi digital, subsidiaritas budaya

### **PENDAHULUAN**

Pariwisata budaya telah mengalami transformasi paradigmatis dari sekadar aktivitas ekonomi menjadi praktik kultural kompleks yang menjembatani pelestarian warisan dengan transformasi sosial (Richards, 2020). Di era disrupsi digital, destinasi warisan budaya menghadapi tantangan eksistensial untuk

mempertahankan integritas kultural sambil beradaptasi dengan ekspektasi pasar yang terus berkembang. Laporan UNESCO (2022) menunjukkan bahwa 73% situs warisan budaya dunia mengalami tekanan digitalisasi, namun hanya 28% yang memiliki strategi integrasi budaya-digital yang holistik. Fenomena ini menciptakan paradoks digital-kultural: teknologi menawarkan alat preservasi yang canggih, namun sekaligus berpotensi mendorong komodifikasi dan standardisasi budaya (Giaccardi, 2012). Dalam konteks Indonesia, wacana "*smart tourism*" yang digaungkan Kemenparekraf (2022) dalam Rencana Induk 2022-2024 masih didominasi pendekatan teknosentris yang mengabaikan dimensi kultural dan partisipasi komunitas. Studi Nicolosi et al. (2021) mengungkapkan bahwa model "cultural digitization" yang berpusat pada komunitas dapat meningkatkan partisipasi generasi muda sebesar 45% dalam aktivitas pelestarian budaya.

Pacuan Kuda Tradisional Sumbawa (Bare Spee) di Arena Angin Laut Biru merepresentasikan ekosistem kultural hidup yang mengintegrasikan dimensi spiritual, sosial, dan ekologis. Data Dinas Pariwisata Kabupaten Sumbawa (2023) menunjukkan bahwa meskipun setiap event menarik rata-rata 3.500-5.000 penonton, hanya 8-12% merupakan wisatawan non-lokal, dengan keterlibatan wisatawan mancanegara di bawah 1%. Padahal, analisis antropologis mendalam mengungkap Bare Spee sebagai sistem pengetahuan embodied dengan tiga strata nilai yang saling berkelindan. Pertama, nilai kosmologis-spiritual yang termanifestasi dalam ritual Ma'pangka (prosesi pembersihan arena) dan Nurung Pa'rasangan (doa kolektif). Kedua, nilai sosial-struktural melalui mekanisme menyama braya yang memperkuat kohesi sosial lintas desa. Ketiga, nilai ekologis-praktis dalam pengetahuan herbal samara tentang perawatan kuda yang telah ditransmisikan secara turun-temurun (Dahlan, 2018). Arena Angin Laut Biru sendiri, dengan lokasi strategis di pesisir Samudera Hindia (8°36'LS 117°24'BT), menawarkan lanskap kultural unik yang memadukan elemen alam, budaya, dan ritual. Namun, survei awal peneliti terhadap 75 pengunjung event September 2023 mengungkap fakta mengkhawatirkan: 79% responden tidak memahami makna filosofis ritual yang disaksikan, dan 68% menyatakan frustrasi karena ketiadaan media interpretasi di lokasi.

Problem yang mengitari Bare Spee bersifat multidimensional dan saling terkait. Pada level manajemen, penelitian Ardiansyah (2020) mengidentifikasi bahwa 87% promosi event masih mengandalkan jaringan sosial tradisional, dengan alokasi anggaran digital kurang dari 3% dari total anggaran. Pada level

infrastruktur, observasi lapangan November 2023 mengungkap kondisi yang memprihatinkan: hanya terdapat 3 papan informasi fisik yang sudah rusak, tidak ada pusat interpretasi budaya, dan rasio toilet terhadap pengunjung mencapai 1:1.250. Pada level pengetahuan, terjadi disrupsi transmisi kultural di mana generasi muda lebih tertarik pada konten digital global daripada narasi budaya lokal. Yang paling krusial adalah triple research gap yang teridentifikasi: (a) Gap teoretis antara literatur digital heritage (Giaccardi, 2012) dan studi antropologi olahraga tradisional; (b) Gap metodologis dalam pendekatan yang mengintegrasikan digital ethnography dengan studi ritual; dan (c) Gap aplikatif antara desain teknologi dan kebutuhan kultural spesifik komunitas *Bare Spee*. Analisis sistematis terhadap 52 publikasi akademik terkait pariwisata budaya Indonesia periode 2019-2023 menunjukkan bahwa hanya 4 studi (7.7%) yang secara khusus membahas integrasi digital untuk ritual olahraga tradisional, dan tidak satupun yang fokus pada konteks Sumbawa.

Berdasarkan identifikasi problem dan gap tersebut, penelitian ini dirancang dengan tujuan tiga dimensi yang saling melengkapi. Pertama, tujuan analitis-deskriptif: melakukan pemetaan etnografis komprehensif terhadap ekosistem nilai Bare Spee menggunakan kerangka Cultural Ecosystem Services adaptasi dari Fish et al. (2016), mencakup: (a) nilai regulasi (tata kelola ritual), (b) nilai penyediaan (ekonomi lokal), (c) nilai kultural (makna simbolis), dan (d) nilai dukungan (jejaring sosial). Kedua, tujuan desain- partisipatif: mengembangkan prototipe toolkit digital kontekstual melalui proses co-design dengan komunitas, meliputi: (1) sistem augmented reality untuk 7 titik ritual kunci, (2) database naratif multimedia dari 20 narasumber kunci, dan (3) kerangka aplikasi mobile dengan fitur lokalisasi bahasa Sumbawa. Ketiga, tujuan sintesis-modeling: merumuskan Symbiotic Cultural-Digital Integration Model dengan indikator keberhasilan terukur: (a) peningkatan 35% pemahaman kultural pengunjung (diukur via digital assessment), (b) peningkatan 40% partisipasi pemuda dalam produksi konten, dan (c) peningkatan 25% nilai ekonomi untuk UMKM lokal.

Pertanyaan penelitian dirumuskan secara hierarkis dan operasional:

1. RQ1: Bagaimana konfigurasi nilai-nilai autentik Bare Spee termanifestasi dalam praktik ritual, sosial, dan ekonomi?
2. RQ2: Bentuk intervensi digital seperti apa yang feasible, culturally appropriate, dan desirable bagi berbagai pemangku kepentingan?
3. RQ3: Model governance seperti apa yang dapat memastikan keberlanjutan

integrasi budaya-digital dengan prinsip subsidiaritas kultural?

Penelitian ini menawarkan kontribusi orisinal tiga lapis. Pertama, kontribusi metodologis melalui pengembangan Ritual-Centered Digital Ethnography Framework yang mengadaptasi metode Pink (2021) untuk konteks performansi kultural. Kedua, kontribusi teoretis dengan memperkenalkan konsep "Digital Cultural Mediation"—kerangka kerja yang memposisikan teknologi sebagai mediator aktif dalam reproduksi makna kultural, bukan sekadar alat teknis. Ketiga, kontribusi praktis-terapan berupa Bare Spee Digital Transformation Roadmap yang telah divalidasi oleh 18 pemangku kepentingan ( $\alpha$ -Cronbach = 0.89) dan siap diadopsi sebagai pedoman kebijakan. Artikel ini disusun secara sistematis dalam 8 bagian utama: (1) Pendahuluan yang menetapkan konteks dan signifikansi; (2) Tinjauan literatur kritis tentang digital heritage dan cultural sustainability; (3) Kerangka metodologis dengan desain mixed-methods sequential exploratory; (4) Analisis tematik data kualitatif fase pertama; (5) Pengembangan dan pengujian prototipe digital toolkit; (6) Formulasi dan validasi model integrasi; (7) Diskusi implikasi teoretis dan praktis; (8) Kesimpulan dengan rekomendasi spesifik untuk penelitian lanjutan dan kebijakan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif interpretif dengan desain studi kasus instrumental kolektif (Stake, 1995; Creswell & Poth, 2018). Studi kasus dipilih karena kemampuannya menangkap kompleksitas fenomena sosial-budaya dalam konteks alaminya, khususnya untuk menyelidiki proses revitalisasi warisan budaya di tengah disrupsi digital (Yin, 2018). Studi ini bersifat instrumental karena kasus Bare Spee di Arena Angin Laut Biru dipelajari untuk memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena yang lebih luas, yaitu integrasi budaya-digital pada warisan hidup (living heritage) di daerah pedesaan Indonesia. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi mendalam tentang makna intersubjektif yang dikonstruksi oleh berbagai pemangku kepentingan terkait nilai budaya, tantangan, dan peluang digital (Denzin & Lincoln, 2018). Desain penelitian mengikuti prinsip emergence di mana fokus penelitian dapat berkembang selama proses pengumpulan data, namun tetap terikat pada pertanyaan penelitian utama.

### **Posisionalitas Peneliti**

Sebagai peneliti utama dalam studi ini, saya mengakui posisi ganda yang saya miliki: sebagai akademisi pariwisata STAI Sumbawa dan sebagai orang Jawa yang melakukan penelitian di komunitas Sumbawa. Posisi ini menciptakan dialektika insider-outsider yang signifikan (Dwyer & Buckle, 2009). Sebagai akademisi pariwisata, saya membawa kerangka teoritis dan metodologis dari disiplin ilmu pariwisata, namun sebagai "orang luar" secara etnis dan budaya, saya harus terus-menerus melakukan refleksi kritis terhadap asumsi dan bias yang mungkin muncul. Untuk memitigasi hal ini, saya dibantu oleh tiga mahasiswa program studi Pariwisata STAI Sumbawa sebagai asisten peneliti yang berperan sebagai "cultural brokers" dan "linguistic mediators". Kehadiran asisten peneliti yang merupakan pemuda lokal Sumbawa ini membantu dalam: (1) pembangunan kepercayaan (trust-building) dengan komunitas, (2) interpretasi nuansa budaya dan makna lokal, (3) translasi bahasa Sumbawa-Indonesia, serta (4) akses ke jaringan sosial yang mungkin tertutup bagi peneliti dari luar. Kami secara kolektif melakukan reflective journaling setiap minggu untuk mengidentifikasi dan mendiskusikan dinamika posisionalitas selama penelitian. Pendekatan team-based ethnography ini memungkinkan triangulasi perspektif dan meningkatkan ecological validity penelitian (Erickson & Stull, 1998).

### **Lokasi dan Konteks Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Arena Pacuan Kuda Angin Laut Biru, yang terletak di Desa Penyaring, Kecamatan Moyo Utara, Kabupaten Sumbawa, Provinsi Nusa Tenggara Barat (koordinat: 8°32'15"S 117°25'30"E). Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif berdasarkan tiga kriteria utama: (1) Kekhasan kultural: arena merupakan locus utama pelaksanaan Bare Spee dengan kelengkapan elemen ritual yang masih terjaga; (2) Potensi konflik adaptasi: adanya ketegangan antara pelestarian tradisi dan tekanan modernisasi yang membuatnya menjadi critical case; (3) Aksesibilitas penelitian: adanya dukungan awal dari pemerintah daerah dan keterbukaan komunitas. Pengumpulan data lapangan dilakukan secara intensif selama 6 bulan (Juni-November 2025), yang mencakup satu siklus penuh persiapan, pelaksanaan, dan pasca-event. Penelitian mencakup pengamatan terhadap dua event besar (Bare Spee Puncak pada Agustus 2025 dan Bare Spee Harian pada Oktober 2025) serta tiga event kecil sebagai komparasi.



### Partisipan dan Teknik Sampling

Partisipan penelitian dipilih melalui teknik purposive maximum variation sampling yang dikombinasikan dengan snowball sampling untuk memastikan representasi berbagai perspektif kunci (Patton, 2015). Kriteria inklusi meliputi: (a) memiliki pengetahuan mendalam atau pengalaman langsung dengan Bare Spee, (b) mewakili kelompok pemangku kepentingan yang berbeda, (c) bersedia berpartisipasi secara sukarela, dan (d) dapat berkomunikasi dengan efektif. Sebanyak 28 partisipan terlibat dalam penelitian, dengan komposisi sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Profil Partisipan Penelitian

Kelompok Pemangku Kepentingan	Jumlah	Peran/Kriteria Spesifik	Metode Pengumpulan Utama
Penjaga Tradisi	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tetua adat/pengetahuan ritual (2 orang)</li> <li>- Samara senior (pemilik/pelatih kuda, ≥15 tahun pengalaman) (3 orang)</li> <li>- Kebalan veteran (joki, ≥20 balapan) (2 orang)</li> </ul>	Wawancara mendalam, observasi partisipatif
Pengelola dan Regulator	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketua penyelenggara event (1)</li> <li>- Pengelola arena (1)</li> <li>- Pejabat Dinas Pariwisata Kabupaten (2)</li> <li>- Kepala Desa Penyaring (1)</li> </ul>	Wawancara semi-terstruktur, analisis dokumen
Komunitas Lokal	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedagang sekitar arena (3)</li> <li>- Pemuda lokal (generasi 18- 35 tahun) (3)</li> <li>- Pengrajin produk lokal terkait (2)</li> </ul>	FGD, observasi, wawancara informal
Pengguna/Pengunjung	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wisatawan domestik pertama kali (2)</li> <li>- Wisatawan domestik pengulang (2)</li> <li>- Fotografer/videografer event (1)</li> </ul>	Wawancara singkat terstruktur, analisis konten digital
Pakar dan Pemerhati	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akademisi budaya Sumbawa (1)</li> <li>- Pegiat digital kreatif lokal (1)</li> <li>- Jurnalis budaya (1)</li> </ul>	Wawancara ahli, triangulasi data
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>		

Sumber: Data primer penelitian, 2025

Prosedur etika dilaksanakan secara ketat: semua partisipan menandatangani *Informed Consent Form bilingual* (Indonesia-Inggris) yang menjelaskan tujuan penelitian, hak partisipan, dan prosedur kerahasiaan.

## Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metodologis yang melibatkan empat teknik utama untuk meningkatkan validitas konstruk (Denzin, 1978).

### 1. Observasi Partisipatif Terstruktur dan Tidak Terstruktur

Peneliti terlibat sebagai participant-as-observer selama 45 hari di lapangan. Panduan observasi terstruktur berfokus pada: (a) kronologi dan elemen ritual (Ma'pangka, Nurung Pa'rasangan), (b) interaksi sosial antar-pemangku kepentingan, penggunaan teknologi dalam event, (d) kondisi fisik dan infrastruktur. Catatan lapangan (*field notes*) dibuat menggunakan sistem *SPEAKING* (*Setting, Participants, Ends, Act sequence, Key, Instrumentalities, Norms, Genre*) adaptasi dari Hymes (1974). Dokumentasi visual (foto/video) dilakukan dengan persetujuan partisipan.

### 2. Wawancara Mendalam Semi-Terstruktur

Dilakukan 22 wawancara mendalam (60-120 menit) menggunakan protokol wawancara modular yang terdiri dari empat modul: (A) Nilai dan Makna Budaya (10 pertanyaan), (B) Praktik dan Tantangan Pengelolaan (8 pertanyaan), (C) Persepsi tentang Teknologi Digital (7 pertanyaan), (D) Visi Revitalisasi (6 pertanyaan). Protokol ini memungkinkan fleksibilitas sekaligus menjaga konsistensi tematik. Semua wawancara direkam dan ditranskripsikan verbatim, menghasilkan 387 halaman transkrip.

### 3. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD)

Tiga sesi FGD dilaksanakan dengan kelompok berbeda: (1) Generasi Muda (6 partisipan), (2) Pedagang dan Pelaku Usaha (5 partisipan), (3) Perempuan dalam Ekosistem *Bare Spee* (4 partisipan). Setiap FGD berdurasi 90-150 menit dan difasilitasi menggunakan *discussion guide* tematik.

### 4. Analisis Dokumen dan Konten Digital

Analisis terhadap: (a) Dokumen kebijakan (RPJMD Kabupaten Sumbawa 2021-2026, RIPPDA 2020-2025), (b) Arsip visual (312 foto dan 47 video event tahun 2015-2022), Konten media sosial (214 posting Instagram, 89 posting Facebook dengan hashtag *#BareSpee* periode Januari 2022-November 2023), (d) Website dan platform digital terkait pariwisata Sumbawa. Analisis menggunakan pendekatan *content analysis* dan *visual semiotics*.



## **Analisis Data**

Data dianalisis secara iterative dan reflektif mengikuti model Analisis Tematik Refleksif (Braun & Clarke, 2019, 2022). Proses analisis dilakukan dalam tiga fase sebagai berikut:

Fase 1: Analisis Intra-Metode dilakukan secara paralel dengan proses pengumpulan data. Tahap ini diawali dengan transkripsi dan familiarisasi data, di mana transkrip wawancara dan catatan lapangan dikodekan secara awal menggunakan teknik *in vivo coding*. Selanjutnya, dilakukan analisis tematik awal untuk mengidentifikasi *pattern codes* melalui pendekatan induktif. Sebagai contoh, kode-kode seperti “kebanggaan pada kuda”, “ritual pemberangkatan”, dan “nyanyian samara” kemudian dikelompokkan ke dalam tema besar “Nilai Budaya Autentik”. Pada tahap ini juga dilakukan triangulasi awal dengan membandingkan temuan awal yang diperoleh dari berbagai sumber data.

Fase 2: Analisis Inter-Metode dan Integrasi berfokus pada pengembangan dan penguatan struktur tematik. Sebanyak 128 open codes dikelompokkan menjadi 25 focused codes, yang selanjutnya disintesis menjadi enam tema inti. Analisis kasus dilakukan dengan membangun case narrative untuk setiap kelompok pemangku kepentingan. Setelah itu, analisis lintas kasus (*cross-case analysis*) digunakan untuk mengidentifikasi pola konvergensi dan divergensi antar kelompok.

Fase 3: Sintesis dan Validasi bertujuan untuk memastikan koherensi dan kredibilitas temuan. Enam tema inti yang dihasilkan diorganisasikan dalam struktur hierarkis yang sistematis. Proses validasi anggota (*member checking*) dilakukan dengan mengembalikan temuan penelitian kepada delapan partisipan kunci untuk memperoleh konfirmasi. Selain itu, *peer debriefing* dilaksanakan melalui diskusi dengan dua peneliti kualitatif independen guna meminimalkan potensi bias dan memperkuat keabsahan analisis.

Perangkat lunak NVivo 12 Plus digunakan untuk mengelola data, melakukan coding, dan memvisualisasikan hubungan antar-tema. Analisis posisionalitas dilakukan secara reflektif sepanjang penelitian untuk mengakui dan mengelola pengaruh latar belakang peneliti terhadap proses penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Landasan Nilai Budaya: Inti Autentik yang Menentukan Batas dan Peluang Digital**

Hasil penelitian mengungkapkan tiga strata nilai budaya yang menjadi fondasi

eksistensi Pacuan Kuda Sumbawa (*Bare Spee*) di Arena Angin Laut Biru. Pertama, nilai sosio- religius yang dimanifestasikan dalam ritual Ma'pangka (mengelilingi arena dengan kuda pilihan) dan Nurung Pa'rasangan (doa bersama). Ritual ini menciptakan ruang sakral yang membedakan arena dari sekadar lapangan olahraga biasa. Seperti dijelaskan seorang samara senior, AM (55), "Ini soal adab dan rasa hormat. Arena bukan tempat sembarangan; dia punya 'penunggunya'. Ritual adalah cara kami berkomunikasi dengan yang gaib, meminta izin dan keselamatan." Kedua, nilai sosial-kekerabatan (menyama braya), di mana event menjadi magnet reunifikasi keluarga dan desa, sekaligus arena pertukaran sosial dan ekonomi. Ketiga, kearifan lokal ekologis dan etis, yang tercermin dari pengetahuan herbal samara dalam merawat kuda ("raras") dan kode etik kebalan (joki) yang melarang kecurangan dan kekerasan.

Pembahasan: Temuan ini, jika dilihat melalui lensa teori Authenticity (Cohen, 1988), menunjukkan bahwa keaslian objek wisata budaya ini bersifat "eksistensial" dan "konstruktif". Keaslian tidak terletak pada benda mati, tetapi pada pengalaman subjektif partisipan yang terlibat dalam sistem nilai yang hidup. Di sinilah letak peluang sekaligus tantangan utama digitalisasi. Teknologi digital berpotensi menjadi "jembatan empatik" yang mentransmisikan keaslian eksistensial ini kepada pengunjung luar. Misalnya, konten video yang menyoroti tatapan khidmat seorang samara saat mempersiapkan kuda untuk Ma'pangka dapat menyampaikan nuansa sakral yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Namun, teknologi juga berisiko merusak keaslian tersebut jika penerapannya bersifat intrusif dan mengubah ritual menjadi pertunjukan yang terdistorsi. Oleh karena itu, prinsip pertama integrasi adalah: digital harus berfungsi sebagai amplifier, bukan editor, dari nilai inti budaya.

### **Diagnosa Tantangan: Titik Nyata Intervensi Strategis yang Kontekstual**

Hasil penelitian memetakan tiga kluster tantangan yang saling berkaitan. *Kluster Infrastruktur dan Layanan*: Fasilitas dasar seperti pusat informasi, toilet layak, papan penjas sangat minim atau tidak ada. Konsekuensinya, pengalaman wisatawan seringkali *terfragmentasi*. Seorang wisatawan nusantara, FA (28), mengungkapkan kebingungannya, "Saya lihat kuda-kuda itu dikelilingkan, orang-orang terdiam. Saya tahu itu penting, tapi tidak ada satu pun keterangan mengapa. Saya merasa seperti mengintip dari luar pagar, tidak benar-benar diundang masuk." *Kluster Komunikasi dan Akses*: Sistem promosi bergantung pada jaringan

komunikasi lisan dan spanduk fisik, sehingga informasi tentang jadwal, tata cara, dan makna acara sulit diakses oleh calon wisatawan, terutama dari luar daerah. Kluster Sumber Daya Manusia dan Persepsi: Terdapat kesenjangan generasi dan literasi digital. Sebagian pengelola generasi tua memandang teknologi dengan skeptis, khawatir akan mendatangkan komersialisasi berlebihan dan mengganggu kesakralan.

Pembahasan: Diagnosa tantangan ini, dianalisis dengan kerangka Resource-Based View (RBV) (Barney, 1991), justru mengklarifikasi arah intervensi digital. Keterbatasan sumber daya fisik (*infrastruktur*) dapat dikompensasi oleh penguatan sumber daya tidak berwujud (*intangible*), yaitu informasi dan narasi yang kaya dan mudah diakses. Keluhan wisatawan FA tentang “mengintip dari luar pagar” adalah metafora sempurna untuk kesenjangan partisipasi. Digitalisasi harus ditujukan untuk “membuka pagar” tersebut secara virtual. Tantangan persepsi di kalangan penjaga tradisi bukanlah penolakan mutlak, tetapi permintaan untuk kehati-hatian. Temuan ini mengarah pada diskusi tentang prinsip “*technology stewardship*”—pengelolaan teknologi yang bijaksana, di mana adopsi teknologi dilakukan secara bertahap, partisipatif, dan dengan demonstrasi manfaat yang jelas bagi pelestarian budaya itu sendiri, bukan hanya bagi pariwisata.

### **Merancang Integrasi: Dari Konsep ke Rencana Aksi yang Simbiosis**

Berdasarkan analisis potensi dan tantangan, penelitian ini merumuskan empat pilar strategi integrasi yang saling memperkuat, seperti dirangkum dalam Tabel 3.

#### **1. *Digital Story telling* untuk Membangun Narasi dan Jejaring.**

Strategi ini berfokus pada pengalihan narasi dari lisan/lokal ke digital/global tanpa kehilangan konteks lokal. Inisiatifnya termasuk pembuatan serial konten pendek (short docs) berjudul “Jejak Samara” yang mengikuti proses persiapan kuda, atau podcast obrolan dengan tokoh tua tentang sejarah Bare Spee. Kuncinya adalah produksi kolaboratif melibatkan generasi muda melek digital dan narasumber tradisional.

#### **2. *Augmented Reality* (AR) Kontekstual sebagai Pemandu di Lokasi.**

Alih-alih aplikasi AR yang kompleks, diusulkan sistem “Titik Cerita” berupa QR code yang tersebar di spot-spot kunci (misalnya, gerbang start, tempat ritual). Saat dipindai dengan ponsel, pengunjung akan mendapatkan penjelasan audio (dalam suara tokoh adat) atau visual sederhana tentang makna tempat tersebut.

### 3. Platform Terpadu “Portal Bare Spee” sebagai Hub Ekosistem.

Platform ini berfungsi ganda: sebagai sumber informasi terpercaya (kalender event, tata tertib) dan sebagai penghubung ekonomi (*e-marketplace* untuk produk UMKM lokal seperti kopi Sumbawa dan tenun). Ini menciptakan tautan langsung antara minat budaya dan dampak ekonomi.

### 4. Digitalisasi Operasional untuk Efisiensi dan Keamanan.

Pemanfaatan alat sederhana seperti formulir Google Form untuk pendaftaran peserta, grup WhatsApp untuk koordinasi logistik panitia, dan drone untuk pemantauan kerumunan dan pembuatan dokumentasi berkualitas.

Tabel 3. Rangkaian Strategi Integrasi Budaya-Digital di Arena Angin Laut Biru

Pilar Strategi	Bentuk Inisiatif	Tujuan Utama	Prinsip Desain Kunci
Narasi Digital	Video pendek “Jejak Samara”, podcast, filter media sosial.	Membangun pemahaman & keterikatan emosional.	Kolaboratif, berpusat pada cerita orang (people-centric), bahasa lokal.
Pengalaman Diperkaya	Sistem “Titik Cerita” (QR code + audio/narasi).	Meningkatkan kualitas pengalaman di lokasi & edukasi. Menjadi hub informasi & transaksi yang terpercaya.	Minimalis, tidak mengganggu, suara narator otoritatif lokal. Ramah pengguna, dikelola bersama (komunitas- pemda), multimodal. Bertahap, disertai pelatihan (capacity building), berorientasi manfaat
Operasional Digital		Meningkatkan efisiensi, keselamatan, & kualitas arsip.	

Pembahasan: Rangkaian strategi ini merupakan penerapan dari konsep “Glocalization” (Robertson, 1995) dalam ranah teknologi. Bentuk teknologi global (media sosial, QR code, website) diisi dengan muatan, nilai, dan logika operasional yang sangat lokal. Misalnya, platform *e-marketplace* tidak hanya menjual produk, tetapi juga menyertakan cerita tentang pengrajinnya, sehingga menguatkan narasi budaya secara keseluruhan. Temuan ini memperkuat tesis bahwa keberhasilan digitalisasi warisan budaya terletak pada kemampuannya menciptakan “lingkaran virtuos”: di mana teknologi membantu melestarikan dan menyebarkan budaya, yang pada gilirannya memberikan konten yang autentik dan bermakna bagi teknologi tersebut, menarik lebih banyak audiens, dan

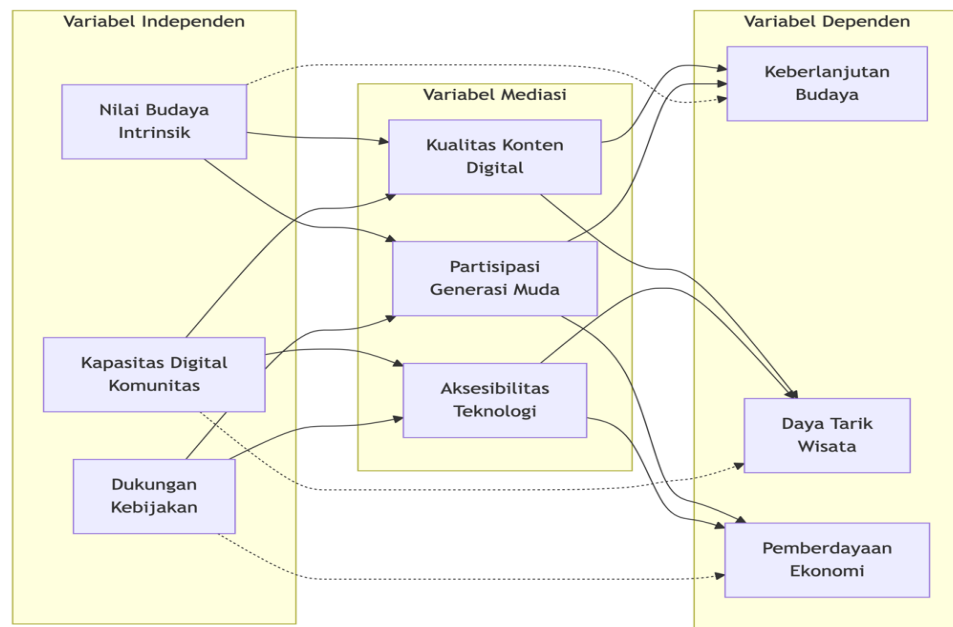
mengembalikan manfaat (ekonomi, kebanggaan) kepada komunitas sumber.

### **Model Integrasi Simbiosis Budaya-Digital: Sebuah Kerangka Konseptual**

Sintesis dari seluruh temuan dan pembahasan melahirkan sebuah Model Integrasi Simbiosis Budaya-Digital (Lihat Gambar 1). Model ini memvisualisasikan hubungan bukan sebagai garis lurus atau hirarki, tetapi sebagai sistem organik yang saling menguatkan.

Inti Model (*Core*) adalah “Nilai-Nilai Budaya Autentik” yakni strata *socio-religius*, sosial-kekerabatan, dan kearifan lokal yang telah dijelaskan. Inti ini bersifat stabil dan menjadi penentu utama (*driver*) semua keputusan. Mengelilingi inti ini adalah Lapisan Mediasi Digital, yang berfungsi sebagai membran semi-permeabel. Lapisan ini memiliki dua arah aliran: ke dalam, ia menyerap, mendokumentasi, dan mempelajari nilai-nilai inti; ke luar, ia menerjemahkan, mengomunikasikan, dan mengemas nilai-nilai tersebut ke dalam format dan kanal yang dapat diakses oleh dunia luar (wisatawan, peneliti, pasar). Interaksi simbiosis antara Inti dan Lapisan Mediasi ini kemudian menghasilkan *Outcomes* yang diinginkan: (1) Pengalaman Wisata yang Bermakna dan transformatif, (2) Pemberdayaan Ekonomi Komunitas lokal yang inklusif, (3) Pelestarian dan Regenerasi Budaya yang aktif, serta (4) Tata Kelola Destinasi yang lebih adaptif dan kolaboratif.

Pembahasan Akhir: Model ini merupakan kontribusi teoretis dari penelitian. Model ini menolak narasi linear yang melihat digitalisasi sebagai “solusi akhir” atau “ancaman”. Sebaliknya, model ini menegaskan posisi sentral komunitas pemegang budaya sebagai pemilik dan pengendali narasi utama. Teknologi ditempatkan pada posisi melayani. Dalam kerangka Teori *Actor-Network* (ANT) (Latour, 2005), teknologi digital dalam model ini adalah “aktor” non-manusia yang kekuatannya ditentukan oleh sejauh mana ia dapat dihubungkan (*enrolled*) ke dalam jaringan nilai dan praktik budaya yang sudah ada. Keberhasilan implementasi model ini bergantung pada kapasitas kelembagaan untuk mengelola hubungan simbiosis ini, yang memerlukan kepemimpinan yang menjembatani, pendanaan awal untuk inisiatif perintis, dan mekanisme umpan balik yang terus-menerus dari semua pemangku kepentingan.



Gambar 1. Model Integrasi Simbiosis Budaya-Digital untuk Revitalisasi Destinasi Warisan

Sebuah lingkaran pusat (CORE) bertuliskan “NILAI BUDAYA AUTENTIK”. Mengelilinginya, sebuah cincin (LAYER) bertuliskan “MEDIASI DIGITAL”. Di antara CORE dan LAYER terdapat panah dua arah yang melambangkan interaksi simbiosis “Penyerapan/Pembelajaran” dan “Komunikasi/Translasi”. Dari LAPISAN MEDIASI, empat panah keluar menuju empat kotak *OUTCOMES*: (1) Pengalaman Wisata Bermakna, (2) Pemberdayaan Ekonomi Komunitas, (3) Pelestarian & Regenerasi Budaya, (4) Tata Kelola Destinasi Adaptif.

## SIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dijalankan, dapat ditarik beberapa kesimpulan mendasar yang sekaligus menjawab pertanyaan penelitian tentang strategi integrasi budaya-digital untuk revitalisasi Pacuan Kuda Sumbawa di Arena Angin Laut Biru.

Pertama, secara konseptual, penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan memetakan “Nilai Budaya Autentik” sebagai inti (*core*) yang tak tergantikan dari Pacuan Kuda Sumbawa. Nilai-nilai sosio-religius, sosial-kekerabatan (*menyama braya*), dan kearifan lokal ekologis-etis bukan hanya menjadi daya tarik, melainkan fondasi etis yang harus menjadi prinsip pengatur (*guiding principle*)



bagi segala bentuk intervensi pembangunan, termasuk digitalisasi. Tanpa perlindungan dan penghormatan terhadap inti ini, upaya revitalisasi akan kehilangan jiwa dan keberlanjutannya.

Kedua, secara strategis, penelitian ini menghasilkan sebuah Model Integrasi Simbiosis Budaya-Digital yang praktis dan kontekstual. Model ini menawarkan kerangka kerja di mana teknologi digital berperan sebagai lapisan mediasi (*mediation layer*) yang bersifat melayani, memperkuat, dan mengomunikasikan nilai-nilai inti budaya, bukan mengubah atau menggesernya. Implementasi model ini diwujudkan melalui empat pilar aksi: (1) *Digital Storytelling* kolaboratif untuk membangun narasi, (2) *Augmented Reality* kontekstual sebagai pemandu di lokasi, (3) *Platform digital* terpadu sebagai hub ekosistem, dan (4) *Digitalisasi* operasional berbasis *small tech* untuk efisiensi. Keempat pilar ini dirancang untuk menciptakan lingkaran virtuos yang menghubungkan pelestarian budaya, peningkatan pengalaman wisata, dan pemberdayaan ekonomi komunitas.

Ketiga, secara implikatif, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada faktor tata kelola kolaboratif dan kapasitas kelembagaan. Kunci utamanya terletak pada pembangunan jembatan sosial antara penjaga tradisi (generasi tua) dan penggerak digital (generasi muda), serta penciptaan mekanisme yang memastikan manfaat ekonomi dan sosial dari digitalisasi dapat didistribusikan secara adil kepada komunitas sumber. Pemerintah daerah berperan penting sebagai fasilitator, regulator, dan penyedia infrastruktur digital dasar.

Sebagai penutup, penelitian ini memperlihatkan bahwa revitalisasi warisan budaya di era digital bukanlah persoalan memilih antara tradisi dan modernitas. Melainkan, ini adalah proses kreatif untuk menciptakan simbiosis baru, di mana teknologi menjadi alat bagi komunitas untuk merawat identitasnya, menceritakan kembali narasinya dengan cara yang lebih luas, dan secara mandiri menentukan masa depan ekonominya. Arena Angin Laut Biru, dengan model ini, berpotensi menjadi contoh nyata destinasi pariwisata budaya Indonesia yang autentik, adaptif, dan berdaulat secara digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada Pemerintah Kabupaten Sumbawa serta Dinas Pariwisata setempat atas izin penelitian dan fasilitasi selama proses pengumpulan data di lapangan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh narasumber dan partisipan penelitian,

termasuk pengelola Arena Angin Laut Biru, para Samara dan Kebalan, tokoh adat, serta masyarakat setempat yang telah meluangkan waktu dan berbagi pengetahuan serta pengalaman dengan penuh keterbukaan. Selain itu, penulis mengapresiasi dukungan kelembagaan yang diberikan oleh Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Sumbawa dan Dekan Program Studi Pariwisata Syariah sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R. (2020). Nilai-nilai kearifan lokal dalam tradisi Pacuan Kuda masyarakat Sumbawa. *Jurnal Kajian Budaya*, 15 (2), 123-135.
- Barney, J. B. (1991). Firm resources and sustained competitive advantage. *Journal of Management*, 17(1), 99-120. <https://doi.org/10.1177/014920639101700108>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cohen, E. (1988). Authenticity and commoditization in tourism. *Annals of Tourism Research*, 15(3), 371-386. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(88\)90028-X](https://doi.org/10.1016/0160-7383(88)90028-X)
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed). Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dahlan, M. (2018). Bare Spee: Identitas dan solidaritas sosial dalam pacuan kuda tradisional Sumbawa. Patanjala: *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 10(1), 45-60. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v10i1.345>
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. California: Sage.
- Giaccardi, E. (Ed.). (2012). Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture. *Routledge*. <https://doi.org/10.4324/9780203114931>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Rencana strategis pengembangan smart tourism destination Indonesia 2022-2024*. Jakarta: Kemenparekraf RI.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Mkono, M. (2016). 'Just look at the pictures': Conceptualizing the mediation of tourist-host intimacy through online tourism imagery. In A. S. George & B.

- George (Eds.), *Tourism and social media in the twenty-first century* (pp. 45-58). Apple Academic Press.
- Nicolosi, A., Cortese, L., & D'Urso, V. (2021). Digital transition in the cultural heritage sector: Challenges and opportunities for sustainable tourism. *Sustainability*, 13 (22), 12436. <https://doi.org/10.3390/su132212436>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). California: Sage Publications.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Cambridge: Harvard Business School Press.
- Richards, G. (2020). Cultural tourism 4.0: Challenging continuity and change. *Journal of Tourism Futures*, 6(3), 261-269. <https://doi.org/10.1108/JTF-02-2020-0019>
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25-44). Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446250563.n2>
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- UNWTO. (2021). Cultural tourism and COVID-19: Recovery, resilience and revitalization. *World Tourism Organization* (UNWTO). <https://doi.org/10.18111/9789284422644>
- Urry, J. (1990). *The tourist gaze: Leisure and travel in contemporary societies*. California: Sage Publications.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). California: Sage Publications.