



<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jsn>

DOI ://doi.org/10.33369/jsn.8.2.197-208

**FESTIVAL EKONOMI KEUANGAN DIGITAL INDONESIA  
SEBAGAI PENDORONG PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT  
KOTA BENGKULU**

***INDONESIAN DIGITAL FINANCE ECONOMIC FESTIVAL  
AS A DRIVER FOR SOCIAL CHANGE IN THE CITY OF BENGKULU***

**Ayu Wijayanti<sup>1</sup>, Lesti Heriyanti<sup>2</sup>**  
ayuwijayanti@umb.ac.id

**1,2 Program Studi Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu**

**Abstrak**

Upaya transformasi sosial atau perubahan sosial yang direncanakan pada masyarakat, dapat diwujudkan melalui festival yang dikemas dalam nuansa menyenangkan dan menghibur, sehingga dapat merangkul spektrum masyarakat yang lebih luas. Berdasarkan pemahaman tersebut, Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu menyelenggarakan FEKDI (Festival Ekonomi Keuangan Digital Indonesia), untuk memperkenalkan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) sebagai salah satu metode pembayaran non tunai yang dapat mempermudah transaksi jual beli masyarakat. Adapun tujuan dan fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan perilaku ekonomi masyarakat Kota Bengkulu yang direpresentasikan oleh pengunjung dan audien yang terlibat dalam rangkaian festival keuangan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi perubahan perilaku ekonomi masyarakat setelah gelaran festival keuangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara mendalam terhadap pihak penyelenggara dan pengunjung festival. Implikasi temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa rangkaian kegiatan FEKDI memberikan dampak yang signifikan atas transformasi sosial atau perubahan sosial khususnya perubahan perilaku ekonomi. Perubahan ini terlihat dari terjadinya peningkatan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran, alih-alih menggunakan uang tunai, yang mayoritas terjadi di kalangan remaja yang lebih melek teknologi. Kondisi demikian sesuai dengan preposisi teori perubahan sosial yang menjelaskan bahwa suatu perubahan yang dikehendaki selalu berada di bawah pengendalian serta pengawasan *agen of change* dengan sistem yang teratur dan direncanakan terlebih

dahulu melalui sebuah perencanaan sosial, sehingga terjadilah perubahan pola pikir, perilaku, dan budaya materi dalam masyarakat.

**Kata Kunci:** Festival, Metode, Transformasi Sosial

#### ***Abstract***

*Efforts for social transformation or social change planned for the community can be realized through festivals packaged with fun and entertaining nuances so that they can embrace a large spectrum of society. Based on this understanding, the Bank Indonesia Representative Office in Bengkulu Province held FEKDI (Indonesian Digital Financial Economic Festival) to introduce QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard) as a non-cash payment method that can facilitate people's buying and selling transactions. This study aims to discover changes in the economic behavior of the people of Bengkulu City as represented by visitors and audience members participating in a series of financial festivals. This study uses a qualitative and case study approach to explore changes in people's economic behavior after those festivals. The data collection technique was observation and in-depth interviews with festival organizers and visitors. The findings in the research imply that a series of activities in FEKDI significantly impact social transformation or social change, especially changes in economic behavior. This change can be seen in the increased use of QR codes as a payment method instead of cash, which is mostly happening among more tech-savvy teenagers. Such conditions are outlined in the propositions of the theory of social change, namely, that the desired change is always under the control and supervision of an agent of change with an orderly and pre-planned system through a social plan, resulting in a shift in mindset, behavior, and material culture in society.*

**Keywords :** Festival, Method, Social Transformation

## **PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki banyak sekali festival. Mulai dari festival seni budaya daerah yang menjadi festival regular di seluruh provinsi di Indonesia, hingga festival-festival insidental yang membawa misi khusus. Misalnya festival yang bertujuan untuk promosi produk atau wisata daerah, tur kelompok musik, hingga festival edukasi. Festival sebagai salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi individu dan berbagai komponen masyarakat lainnya, baik sebagai panitia, peserta, atau sebagai pengunjung, yang berkumpul dan berinteraksi secara positif, tentu sesuai dengan kebutuhan individu sebagai makhluk sosial dalam aspek afiliasi atau kebutuhan untuk hidup bersama dalam kehidupan sosial (Adha M, 2021). Selain itu, kegiatan festival diyakini dapat memberikan pemahaman sekaligus pengetahuan kepada masyarakat dengan spektrum yang lebih luas dibandingkan kegiatan lain seperti seminar, temu

wicara, atau kuliah umum yang dianggap lebih serius dan hanya diperuntukkan bagi kalangan tertentu.

Beberapa kelebihan festival bahkan dapat diklasifikasikan sebagai berikut, yaitu: 1) *Community, cultural, place identity, and attachment*; 2) *Communitas, social cohesion, sociality*; 3) *Festivity, liminality, the carnivalesque* (Getz D, 2010). Ketiga hal tersebut memperkuat konsepsi bahwa festival dapat menghasilkan sebuah identitas baru setelah menyatukan banyak orang dari berbagai budaya dan lokasi berlainan pada satu keramaian yang memberikan kesan berbeda dan menyenangkan, sehingga festival dapat menjadi sebuah metode dalam penyebaran pengetahuan atau informasi yang lebih efektif dan mudah diterima.

Di Bengkulu saja pada sepanjang tahun 2022 terdapat hampir tiga puluh gelaran festival yang ruang lingkupnya terdiri dari ruang lingkup regional hingga nasional, dengan berbagai penyelenggara dan tujuan penyelenggaraan, yang salah satunya diselenggarakan oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu. Festival tersebut bertajuk Festival Ekonomi Keuangan Digital Indonesia (FEKDI) dan diselenggarakan dalam rangka mendorong akselerasi digitalisasi sistem pembayaran menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) di Provinsi Bengkulu. Adapun tujuannya ialah untuk memperkuat ekosistem ekonomi dan keuangan guna mendukung pemulihan ekonomi. FEKDI terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan yang diawali dengan webinar virtual pada tanggal 23 Juni 2022, QRIS carnival pada 24-26 Juni 2022, *roadshow* ke perguruan tinggi, sekolah-sekolah menengah atas dan menengah pertama di Provinsi Bengkulu selama dua minggu di bulan Juli 2022, Pekan QRIS Nasional pada 15-20 Agustus 2022, dan Festival Edukasi Rupiah pada 26-28 Agustus 2022.

Selama berlangsung, setiap rangkaian festival tersebut berhasil menarik perhatian banyak masyarakat. Selain karena lokasi penyelenggaraannya yang berada di salah satu pusat perbelanjaan populer di Kota Bengkulu dan kunjungannya ke berbagai lembaga pendidikan, juga karena kemasan kegiatannya yang dibuat semenarik mungkin dan menyentuh berbagai kalangan usia, pendidikan, dan profesi. Kegiatan yang diselenggarakan antara lain seperti bazar UMKM, lomba mewarnai tingkat TK dan SD, *roadshow* ke berbagai lembaga pendidikan, *talkshow* bersama tokoh nasional, membuka gerai vaksin, donor darah, hingga konser musik yang

menampilkan grup musik lokal dan artis ibukota. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat Bengkulu, khususnya pada perilaku ekonomi pengunjung dan peserta yang terlibat dalam rangkaian festival tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pendekatan untuk mengeksplorasi, menginterpretasi, atau memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang aspek tertentu dari sikap atau perilaku manusia (Cresswell, 2015). Adapun fokus penelitian ini adalah perubahan sosial terutama perubahan perilaku ekonomi masyarakat Bengkulu yang hadir dan terlibat pada Festival Ekonomi Keuangan Digital Indonesia yang telah diselenggarakan oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi pada saat kegiatan berlangsung di tanggal 15-20 Agustus 2022, dan mewawancarai beberapa pihak yang dianggap kompeten untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai festival dan perubahan yang terjadi selama, bahkan setelah festival berlangsung. Adapun yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah DA selaku Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu, SW dan FR selaku *event organizer* yang mengatur jalannya festival, dan GA, SD, SK, dan NV selaku pengunjung dan partisipan dalam rangkaian festival tersebut.

Data yang telah terkumpul dianalisis melalui empat tahapan, yaitu 1) *Data Managing* (mengelola data); 2) *Reading and memoing* (membaca dan membuat catatan khusus); 3) *Describing, classifying, and interpreting* (menjelaskan, mengelompokkan, dan mengembangkan intisari); dan 4) *Representing and visualizing* (menyajikan dan menggambarkan) (Cresswell, 2015).

## **PEMBAHASAN**

Perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat Bengkulu, terutama pada perilaku ekonominya, sudah mulai terlihat sejak tahun 2016-an, akibat dari semakin meningkatnya jumlah pengguna kartu kredit di kawasan Asia Tenggara pada tahun

2010 termasuk Indonesia. Sesungguhnya Bengkulu termasuk daerah yang cukup terlambat dibandingkan provinsi-provinsi lain di Indonesia berkenaan dengan penggunaan kartu kredit. Keterlambatan ini pun terjadi dalam hal penggunaan metode pembayaran lainnya yang berbasis digital. Padahal digitalisasi sistem pembayaran ini digadang-gadang dapat memperkuat ekosistem ekonomi dan keuangan dalam upaya mendukung pemulihan ekonomi pasca keterpurukan yang terjadi di masa pandemi (Hertina D, 2021). Oleh karena itu Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu bersama Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI merasa perlu untuk mengedukasi masyarakat mengenai digitalisasi sistem pembayaran sehingga tujuan tersebut dapat tercapai. Dimana metode edukasi yang dipilih oleh mereka dikemas dalam bentuk festival.

Festival dipilih sebagai metode penyampaian informasi karena dianggap lebih memiliki daya tarik dibandingkan seminar, temu wicara, atau dialog publik yang terkesan terlalu serius dan hanya bisa diakses oleh kalangan tertentu saja. Festival yang didalamnya memiliki banyak konten beragam bagi beragam usia dan latar belakang juga diyakini lebih efektif untuk menarik pengunjung sebanyak-banyaknya, sehingga target penyampaian informasi untuk sebuah perubahan sosial dalam skala besar dapat tercapai dalam waktu yang relatif lebih singkat. Misalnya saja, sebelum festival dilaksanakan, pihak KPW BI Bengkulu dibantu *event organizer* melakukan kunjungan ke lembaga-lembaga pendidikan karena mereka beranggapan generasi Z merupakan kelompok yang terbuka atas pengetahuan atau informasi baru, termasuk informasi mengenai metode pembayaran non-tunai sebagai metode yang paling murah dan mudah digunakan. Pemilihan kemasan kegiatan dan sasaran dijelaskan oleh perwakilan KPW BI Bengkulu seperti berikut:

*“...biasanya kalau untuk edukasi kita bikin seminar atau talkshow tanpa ada kegiatan-kegiatan lain. Tapi kayaknya kalau sekarang kita cuma ngadain seminar gitu, orang-orang nggak tertarik, mbak. Malah kesannya kayak serius banget, dan yang ikut paling-paling yang memang punya ketertarikan soal keuangan digital. Jadi kemarin saya dan tim dari BI konsultasi ke EO, bagaimana sebaiknya pengemasan acara yang bisa menarik banyak orang, bikin orang nggak merasa digurui, tapi informasi dan edukasinya nyampe. Makanya diputuskan untuk kita buat festival seperti ini. Melibatkan banyak kelompok usia, kegiatannya juga bisa diikuti sama siapa saja, lebih menarik juga karena banyak hiburannya. Terus kenapa lokasinya di mall, karena mall ini tanpa ada acara aja pengunjungnya ramai, jadi ini juga memudahkan*

*kami dalam meningkatkan possibility pengguna baru atau peningkatan jumlah transaksi menggunakan QRIS. Lalu sebelum festival dilakukan, kami dari BI dan EO melakukan kunjungan ke kampus-kampus, SMA se-provinsi Bengkulu, dan beberapa SMP. Mengapa kami mendatangi tempat-tempat tersebut, karena memang sasaran utama dari edukasi QRIS ini adalah generasi milenial dan generasi Z, atau remaja-remaja yang dalam kesehariannya mereka ini lebih akrab dengan teknologi dan lebih terbuka terhadap hal-hal atau pengetahuan baru. Dari kunjungan-kunjungan itu hasilnya memang ada, terjadi peningkatan yang cukup signifikan selama kegiatan tersebut dilakukan” (Wawancara dengan informan DA, 24 Agustus 2022).*

Hal senada juga disampaikan oleh SW:

*“...saya dan tim disini berusaha untuk membantu klien kami dalam mencapai tujuan dan target mereka, mbak. Kami juga merasa bahwa benar yang disampaikan Mas DA, kalau seminar, peminatnya pasti terbatas. Jadi kami coba menyampaikan ide tentang festival dengan berbagai rangkaian kegiatan yang tersedia bagi beragam kelompok usia dan bersifat menghibur yang lebih mampu menarik minat masyarakat terutama generasi milenial dan generasi Z seperti lomba mewarnai, lomba menggambar, talkshow, zumba, turnamen PUBG, kuis TTS, lomba fotografi, lomba peragaan busana, konser artis ibukota, dan bazar UMKM. Sebelumnya kami juga melakukan roadshow ke kampus, SMP dan SMA sekota Bengkulu. Tujuannya sudah pasti mengedukasi mereka tentang QRIS sebagai metode pembayaran yang gampang dan banyak memberikan manfaat seperti diskon-diskon di setiap transaksi. Alhamdulillah apa yang kami lakukan membuahkan hasil, karena terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam jumlah pengguna ataupun jumlah transaksi menggunakan QRIS. Kenaikan angka transaksi selama dua minggu roadshow cukup besar, mbak, mencapai 6.000 transaksi. Selebihnya transaksi QRIS yang terjadi di lokasi selama festival berlangsung ada 5.000 transaksi, karena bagi siapapun yang ingin terlibat dalam rangkaian kegiatan yang diadakan selama festival berlangsung, mereka wajib melakukan pembayaran sebesar Rp 1,- (satu rupiah) melalui QRIS. Jadi totalnya ada 11.000 transaksi selama hampir 3 minggu. Dari jumlah itu, lebih banyak mereka yang memang belum pernah bertransaksi menggunakan QRIS” (Wawancara dengan informan SW, 27 Agustus 2022).*

Penyampaian kedua informan tersebut menegaskan bahwa saat ini edukasi atau penyampaian informasi tidak harus selalu menggunakan sistem yang kaku dan terlalu formal seperti seminar, melainkan sangat mungkin untuk dilakukan dalam format festival yang di dalamnya memuat konten-konten hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia dan beragam latar belakang sosial ekonomi,

dengan tetap memasukkan unsur edukasi. Berdasarkan informasi dari kedua informan tersebut diketahui bahwa peningkatan jumlah transaksi digital menggunakan metode pembayaran QRIS memang terjadi secara signifikan setelah proses edukasi dilakukan. Transaksi tersebut terutama dilakukan oleh generasi Z yang menjadi kelompok mayoritas di lembaga-lembaga pendidikan tersebut. Meskipun pada awalnya mereka juga tidak memiliki aplikasi penyedia layanan QRIS atau sudah memiliki aplikasi dompet digital tapi belum pernah bertransaksi menggunakan QRIS.

Peningkatan jumlah pengguna dan transaksi tersebut juga dipertegas oleh Kepala Kantor Perwakilan BI Bengkulu, Joni Marsius melalui Deputi KPW BI Bengkulu, Mohammad Rizky Hamami, yang menyampaikan bahwa terjadi peningkatan dalam rata-rata volume transaksi pembayaran menggunakan kartu di Provinsi Bengkulu pada triwulan pertama tahun 2022. Dimana pada rentang waktu tersebut terjadi transaksi berupa tarik tunai dan transfer dana perbankan sebesar 3,7 triliun rupiah per bulan, yang bila dipersentasekan, telah terjadi pertumbuhan sebesar 60% dibandingkan pada triwulan pertama tahun 2021.

Pertumbuhan juga terjadi pada jumlah pengguna layanan pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) milik Bank Indonesia di tahun 2022, yaitu menjadi 97.830 pelaku usaha, dimana angka tersebut naik tiga kali lipat dari tahun sebelumnya (Herlina, 2022). Meskipun angka tersebut masih jauh dari target yang ditetapkan oleh Bank Indonesia bersama Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI, yaitu sebesar 15 juta pengguna baru QRIS di awal tahun 2023 (Radar, 2022).

Target yang ditetapkan memang cukup besar, namun KPW BI Bengkulu memiliki keyakinan kuat bahwa di tahun 2023, pengguna QRIS akan bisa mencapai target tersebut dengan berbagai kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan. SK dan NV, pelaku UMKM yang ikut dalam bazar di festival ini memberikan pernyataan yang mendukung keyakinan KPW BI Bengkulu. Mereka mengungkapkan bahwa QRIS mempermudah transaksi karena konsumen cukup memindai kode baris (*barcode*) yang telah disediakan *tenant* dengan menggunakan kamera yang disediakan oleh dompet digital atau aplikasi *mobile banking*. Pemilik *tenant* tidak lagi perlu menyediakan uang receh untuk kembalian dan mereka yakin para konsumen juga merasa dimudahkan dan diuntungkan. Sebab mereka tidak lagi harus membawa

uang tunai, dan mereka juga bisa mendapat potongan harga khusus, karena *tenant* yang menggunakan pembayaran digital ini seringkali memberikan promo potongan harga di setiap transaksinya.

Menyikapi situasi yang demikian, peneliti mewawancarai secara langsung beberapa pengunjung yang hadir di salah satu rangkaian kegiatan festival tersebut untuk mengkonfirmasi apa yang telah disampaikan oleh penyelenggara dan *tenant* yang berpartisipasi. Berikut adalah hasil wawancaranya:

*“...saya sebenarnya belum punya aplikasi-aplikasi pembayaran digital, Mbak. M-banking juga nggak ada. Tapi karena saya mau nyobain jajanan di bazar ini, saya jadi download OVO dan top up dulu di hypermart, karena memang semua transaksi di sini harus pake QRIS, nggak bisa pakai uang tunai. Tapi nggak apa-apa, saya nggak merasa keberatan karena ternyata seru juga belanja, bayarnya pakai scan barcode. Berasa jadi beneran kayak orang modern. Apalagi ada diskon-diskon juga pas dipake belanja di hypermart.”*(Wawancara dengan informan GA, 20 Agustus 2022)

Pendapat dari GA didukung oleh pengunjung lain yang peneliti temui di sela-sela kegiatan lomba mewarnai anak-anak TK. SD merupakan seorang ibu yang baru mengenal sistem pembayaran digital QRIS meskipun ia sudah cukup akrab dengan kegiatan transfer m-banking. Bahkan ia baru tahu bila aplikasi m-banking yang dia miliki sudah terintegrasi dengan QRIS. Informan merasa semakin terbantu karena saat ingin melakukan transaksi dia tidak perlu memasukkan nomor rekening dan nominal angka, tapi cukup dengan mengarahkan kamera ke kode baris yang telah disediakan oleh *tenant*. Belum lagi ia juga merasakan keuntungan dari promo yang disediakan *tenant* saat ia melakukan pembayaran digital.

Berdasarkan apa yang disampaikan oleh SK, NV, GA, dan SD, serta observasi yang peneliti lakukan selama acara berlangsung, keharusan menggunakan metode pembayaran non-tunai menggunakan QRIS tidak membuat pengunjung mengurungkan niatnya untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang terangkai dalam festival tersebut. Justru mereka sangat antusias untuk mengunduh aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan pembayaran digital.

Kondisi demikian sesuai dengan teori perubahan sosial yang menyatakan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang sebelumnya telah diperkirakan atau direncanakan oleh agen perubahan atau *agen of change*, yaitu

seseorang atau sekelompok orang yang selalu mengendalikan atau mengawasi masyarakat serta mempengaruhi masyarakat dengan sistem yang teratur dan terencana (*social planning*) sehingga tidak ada suatu masyarakatpun yang berhenti pada suatu titik tertentu dan tidak mengalami perkembangan dalam hidupnya (Sztompka, 2017).

Teori ini mendukung implikasi temuan penelitian mengenai perubahan sosial masyarakat khususnya mengenai perilaku ekonomi. Dimana agen perubahan dalam kasus ini adalah pihak Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu bersama Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI, serta PT. Sinergi Kita Bersama yang menjadi pengatur acara secara keseluruhan dan mewujudkan keinginan KPW BI Bengkulu membuat festival sebagai sebuah sistem yang teratur dan terencana, sehingga masyarakat yang hadir dan berpartisipasi mengalami perkembangan dalam hidupnya. Terlebih perkembangan atau perubahan tersebut sudah diprediksi bahkan direncanakan oleh sang agen perubahan.

Selain kehadiran agen perubahan dengan *social planning*, perubahan sosial mengenai perilaku ekonomi masyarakat ini terjadi pula karena beberapa faktor penting seperti perubahan peran, teknologi, nilai-nilai kebudayaan, dan gerakan sosial. Perubahan peran yang pertama adalah peran pasar tradisional. Pasar tradisional yang mulanya berperan sebagai pusat pertemuan pedagang dan calon pembeli secara fisik, mulai tergeser sejak kemunculan *cybermarket*. Pasar dunia maya ini sendiri merupakan hasil dari perubahan dan perkembangan teknologi internet. Melalui internet, pasar dapat hadir dalam setiap ruang kehidupan individu tanpa harus melakukan perjalanan ke pasar. Bahkan individu dapat mengunjungi pasar di berbagai belahan dunia tanpa harus hadir secara fisik. Untuk mengimbangi perkembangan pasar dunia maya tersebut, pihak perbankan menyediakan produk baru yang dinamakan *cybercash* dan *e-cash* yang mengusung konsep mata uang maya. Perubahan peran dan teknologi inipun pada akhirnya menimbulkan perubahan nilai-nilai kebudayaan, dimana individu-individu dalam masyarakat tidak lagi harus bertemu dengan penjual secara langsung dan menggunakan uang tunai dalam setiap transaksinya (Damsar, 2005)

Pernyataan demikian peneliti munculkan berkenaan dengan konsepsi bahwa transformasi berkaitan dengan perubahan fundamental dari masyarakat agraris-

tradisional ke masyarakat industrial modern, lalu berkembang lagi, beralih lagi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Sehingga dapat dipahami bahwa teori perubahan sosial sebenarnya mengasumsikan terjadinya kemajuan dalam masyarakat yang ditandai dengan perpindahan dari suatu situasi kepada situasi lain dalam kehidupan manusia (Soekanto, 2007), yang dalam hal ini kemajuan pada masyarakat Kota Bengkulu ditandai dengan perpindahan sistem pembayaran konvensional menggunakan uang tunai menuju sistem pembayaran digital menggunakan QRIS yang mereka dapatkan informasinya dari kegiatan festival yang dilakukan.

Namun yang juga harus diingat adalah perubahan sosial ini akan terjadi ketika anggota masyarakat itu sendiri bersedia meninggalkan sistem sosial lama dan mulai memilih serta menggunakan pola dan sistem sosial yang baru. Seperti halnya para partisipan bazar UMKM dan pengunjung festival yang dengan kesadaran penuh memilih beralih kepada sistem pembayaran digital dibandingkan sistem pembayaran konvensional menggunakan uang tunai setelah merasakan sendiri manfaat dan keuntungan dari sistem pembayaran digital tersebut.

Setelah melalui proses perubahan sosial, beberapa ahli sosiologi kemudian membuat klasifikasi perubahan, yaitu:

- a. Perubahan pola pikir, hal ini dapat terjadi karena adanya perubahan cara berpikir dan sikap masyarakat mengenai berbagai persoalan sosial dan budaya sehingga akan melahirkan pola pikir baru yang dikaitkan dengan sikap modern;
- b. Perubahan perilaku, hal ini berkaitan dengan perubahan sistem-sistem sosial dimana masyarakat meninggalkan sistem yang lama untuk kemudian beralih kepada sistem yang baru.;
- c. Perubahan budaya materi, hal ini berkenaan dengan perubahan artefak budaya yang digunakan oleh masyarakat (Bungin, 2009)

Perubahan sosial yang mulai terjadi melalui Festival Ekonomi Keuangan Digital Indonesia (FEKDI) adalah: 1) perubahan pola pikir, hal ini ditandai dengan adanya pola pikir pengunjung yang menganggap metode pembayaran non-tunai lebih praktis dan menguntungkan karena seringkali memberikan diskon dalam setiap transaksi. Belum lagi mereka yang baru menggunakan metode pembayaran ini merasakan mereka seolah benar-benar menjadi individu modern yang tidak gagap

teknologi; 2) perubahan perilaku, hal ini terlihat dari perilaku masyarakat, khususnya pengunjung yang berpartisipasi dalam festival tersebut saat melakukan transaksi ekonomi. Baik pembeli atau penjual mulai memilih menggunakan transaksi non-tunai menggunakan *QR code*, atau metode pembayaran QRIS. Kemudahan yang mereka rasakan pada transaksi saat itu, bukan tidak mungkin akan mempengaruhi pola perilaku mereka ke depannya untuk benar-benar beralih kepada metode pembayaran non-tunai melalui QRIS, sehingga tidak akan lagi membawa uang tunai setiap bepergian karena mereka cukup membawa gawai yang telah dilengkapi aplikasi dompet digital; dan 3) perubahan budaya materi, hal ini dapat dilihat dari aplikasi-aplikasi dompet digital yang akan mudah ditemui di setiap gawai masyarakat, yang keberadaannya mulai menggantikan uang kertas atau uang koin selaku alat tukar utama dalam setiap transaksi ekonomi selama ini.

## **KESIMPULAN**

Melihat situasi yang terjadi pada saat ini di Bengkulu, sudah tidak bisa dielakkan lagi bahwa sudah terjadi perubahan sosial terutama dalam perilaku ekonomi yang dahulu menggunakan uang tunai dalam setiap transaksi ekonomi, menjadi transaksi non-tunai. Implikasi temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa rangkaian kegiatan FEKDI memberikan dampak yang signifikan atas transformasi sosial atau perubahan sosial khususnya perubahan perilaku ekonomi. Perubahan ini terlihat dari terjadinya peningkatan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran, alih-alih menggunakan uang tunai.

Kondisi tersebut dapat dijelaskan dengan preposisi teori perubahan sosial yang menyatakan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang sebelumnya telah diperkirakan atau direncanakan oleh agen perubahan atau *agen of change*, yaitu pihak Bank Indonesia yang selalu mengendalikan atau mengawasi masyarakat serta mempengaruhi masyarakat dengan sistem yang teratur dan terencana (*social planning*) berupa festival, sehingga terjadilah perubahan pola pikir mengenai transaksi ekonomi, perilaku ekonomi yang mulai menggunakan sistem pembayaran digital, dan budaya materi dalam masyarakat dimana uang fisik mulai digantikan oleh uang digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adha M, D. B. 2021. Lampung Krakatau Festival: Tourism Development And Active Citizens Participation To Strengthen Community Civic Virtue. *Indonesian Journal Of Tourism And Leisure*, 62-75.
- Bungin, B. 2009. *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cresswell, J. W. 2015. *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damsar. 2005. *Sosiologi Pasar*. Padang: Laboratorium Sosiologi FISIP UNAND.
- Getz D, A. T. 2010. Festival Management Studies. *International Journal Of Event And Festival Management*, 29-59.
- Herlina. 2022. Agustus 21. *Lyfe*. Retrieved From Lyfebengkulu: <https://lyfebengkulu.com/read/97-Ribu-Pelaku-Usaha-Di-Bengkulu-Gunakan-Layanan-Qris>
- Hertina D, H. S. 2021. Dampak Covid-19 Bagi Umkm Di Indonesia Pada Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 110.
- Radar. 2022. Juni 24. *Radar Bengkulu*. Retrieved From Radar Bengkulu: <https://radarbengkulu.rakyatbengkulu.com/2022/06/24/transaksi-non-tunai-melesat-tinggi/>
- Soekanto, S. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sztompka, P. 2017. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Kencana.