

ABSTRAK

Karinding adalah salah satu alat musik tradisional Sunda yang sarat nilai filosofis dan identitas budaya kini menghadapi ancaman erosi budaya akibat globalisasi, modernisasi, dan homogenisasi budaya populer digital, yang menurunkan minat Generasi Z untuk mempelajari dan melestarikannya. Persoalan ini secara konkret dialami oleh Atap Promotions di Turangga, Bandung, yang program edukasi konvensionalnya (Kelas Karinding/KEKAR) terhenti karena keterbatasan sumber daya manusia pengajar.

Penelitian terapan ini bertujuan menganalisis akar permasalahan erosi budaya tersebut serta merancang dan mengimplementasikan media promosi budaya berbasis gamifikasi digital sebagai strategi pelestarian dan diplomasi budaya karinding yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian terapan (applied research), melalui Focus Group Discussion (FGD), Participatory Rural Appraisal (PRA), dan friendship approach dalam pembentukan komunitas, dilanjutkan dengan wawancara mendalam terhadap informan kunci dan pendukung (termasuk partisipan internasional) serta implementasi produk digital berupa server game Roblox bertema karinding, dengan kerangka teori Cultural Diplomacy, Soft Power, Digital Diplomacy, Cultural Security, dan Gamifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunitas AUBKreatifStudio berhasil dibentuk sebagai aktor grassroots cultural diplomacy, dan server Roblox yang dikembangkan mampu memperkenalkan budaya karinding kepada partisipan lintas negara serta meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu Generasi Z melalui pengalaman belajar yang interaktif, meskipun produk masih berada pada tahap uji beta dengan sejumlah keterbatasan teknis yang perlu disempurnakan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi melalui platform digital merupakan strategi diplomasi budaya berbasis komunitas yang inovatif dan efektif untuk melestarikan karinding sekaligus memperluas eksposur budaya Sunda dari tingkat lokal ke tingkat global, sehingga kolaborasi berkelanjutan antara komunitas budaya, pemerintah, institusi pendidikan, dan industri kreatif menjadi penting untuk mendukung keberlanjutannya.

Kata Kunci: Diplomasi Budaya, Karinding, Gamifikasi, Media Digital, *Soft Power*

ABSTRACT

Karinding is a one of traditional Sundanese musical instrument imbued with deep philosophical values and cultural identity, is currently threatened by cultural erosion driven by globalization, modernization, and the homogenizing effects of digital popular culture, which have reduced Generation Z's interest in learning and preserving it. This problem is concretely experienced by the Atap Promotions/Atap Foundation in Turangga, Bandung, whose conventional education program (Karinding Class/KEKAR) was halted due to a shortage of trained instructors.

This applied research aims to analyze the root causes of this cultural erosion and to design and implement a gamification-based digital cultural-promotion medium as a preservation and cultural-diplomacy strategy for karinding that resonates with the digital generation.

The study employs a qualitative method within an applied-research framework, using Focus Group Discussions (FGD), Participatory Rural Appraisal (PRA), and a friendship approach to build the community, followed by in-depth interviews with key and supporting informants (including an international participant) and the development of a karinding-themed Roblox game server as the digital product, guided by the theoretical frameworks of Cultural Diplomacy, Soft Power, Digital Diplomacy, Cultural Security, and Gamification.

The findings show that the AUBKreatifStudio Community was successfully established as a grassroots cultural-diplomacy actor, and the resulting Roblox server introduced karinding to cross-border participants while increasing Generation Z's curiosity and engagement through interactive learning, although the product remains in a limited beta stage with technical limitations still to be refined. The study concludes that gamification through digital platforms is an innovative and effective community-based cultural-diplomacy strategy for preserving karinding while expanding Sundanese cultural exposure from the local to the global level, underscoring the need for continued collaboration among cultural communities, government, educational institutions, and the creative industry to sustain it.

Keywords: Cultural Diplomacy, Karinding, Gamification, Digital Media, *Soft Power*

ABSTRAK

Karinding mangrupa salasahiji waditra tradisional Sunda anu nyangkaruk ku ajén-inajén filosofis sarta jadi bagian penting tina idéntitas budaya Sunda. Kiwari, karinding nyanghareupan ancaman erosi budaya balukar tina globalisasi, modernisasi, jeung homogenisasi budaya populér digital, anu ngabalukarkeun ngirangan minat Generasi Z pikeun mikawanoh, neuleuman, sarta ngamumulé éta warisan budaya. Pasualan ieu kacida karasana ku Atap Promotions di Turangga, Bandung, lantaran program atikan budaya sacara konvènsional, nyaéta Kelas Karinding (KEKAR), kapaksa eureun alatan kawatesanan sumber daya manusa salaku pangajar.

Panalungtikan terapan ieu miboga tujuan pikeun nganalisis akar pasualan erosi budaya éta, sakaligus ngarancang jeung ngalaksanakeun média promosi budaya dumasar kana gamifikasi digital minangka stratégi ngamumulé budaya sarta diplomasi budaya karinding anu saluyu jeung karakteristik generasi digital.

Métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métode kualitatif kalawan pamarekan panalungtikan terapan (*applied research*). Léngkah-léngkah panalungtikan ngawengku Focus Group Discussion (FGD), Participatory Rural Appraisal (PRA), sarta *friendship approach* dina ngawangun komunitas. Saterusna diteruskeun ku wawancara sacara jero ka informan konci jeung informan pangrojong, kaasup partisipan internasional, sarta diimplementasikeun ngaliwatan produk digital mangrupa server kaulinan Roblox nu ngangkat téma karinding. Ieu panalungtikan dipatalikeun jeung kerangka téori Cultural Diplomacy, Soft Power, Digital Diplomacy, Cultural Security, jeung Gamifikasi.

Hasil panalungtikan nuduhkeun yén Komunitas AUBKreatifStudio hasil diwangun minangka aktor *grassroots cultural diplomacy*, sedengkeun server Roblox anu dimekarkeun mampuh ngenalkeun budaya karinding ka partisipan ti rupa-rupa nagara, sarta ningkatkeun karesep jeung rasa panasaran Generasi Z ngaliwatan pangalaman diajar anu interaktif. Sanajan kitu, produkna masih aya dina tahap uji coba béta (*beta testing*) sarta masih miboga sawatara kakurangan téknis anu perlu disampurnakeun. Ieu panalungtikan nyindekkeun yén gamifikasi ngaliwatan platform digital mangrupa strategi diplomasi budaya berbasis komunitas anu inovatif tur éféktif pikeun ngamumulé karinding, bari sakaligus ngalegaan éksposur budaya Sunda ti tingkat lokal nepi ka tingkat global. Ku kituna, gawé bareng anu sinambung antara komunitas budaya, pamaréntah, lembaga atikan, jeung industri kréatif jadi hal anu kacida pentingna pikeun ngajamin kalumangsungan éta strategi.

Kecap Konci: Diplomasi Budaya, Karinding, Gamifikasi, Média Digital, *Soft Power*.