

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Literatur

Pada BAB II ini peneliti akan menyajikan mengenai beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema kajian serupa dengan penelitian ini. Tinjauan pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mencari tahu ada atau tidaknya persamaan atau perbedaan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini. Kredibilitas penelitian dibutuhkan penulis untuk menghindari asumsi yang terkait dengan plagiarisme. Selain itu, penulis juga memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Teori yang disajikan menjadi dasar bagi penulis untuk menganalisis tujuan dari penelitian ini.

Tabel 1 Literature Review

| No | Penulis                     | Judul                                               | Metode                         | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|-----------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Hinhin agung daryana (2016) | Pergeseran fungsi Instrumen karinding di jawa barat | Kualitatif deskriptif-analitis | Menunjukkan adanya pergeseran fungsi musik tradisional dari sakral/ritualistik menjadi profan/hiburan akibat modernisasi dan globalisasi. Komersialisasi membantu aspek ekonomi dan popularitas, namun berisiko melunturkan makna filosofisnya, sehingga perlu edukasi budaya yang kuat. |

|    |                                      |                                                                                                                              |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | R. R. Asmara<br>(2012)               | Sikap sosial kelompok musik karinding terhadap globalisasi (studi kasus terhadap kelompok musik karinding x di kota bandung) | Kualitatif             | Kelompok musik karinding menerapkan strategi memanfaatkan modernitas (kolaborasi lintas genre seperti metal dan media digital) untuk merevitalisasi tradisi. Musik tradisional dapat bertahan dengan mentransformasi fungsi instrumen dari alat pertanian menjadi simbol identitas kontemporer.    |
| 3. | Angga bagja agustiniansyah<br>(2017) | Strategi komunikasi band underground Karinding Attack dalam melestarikan alat musik tradisional Karinding                    | Kualitatif studi kasus | Band Karinding Attack berhasil menghapus stigma "kuno" pada karinding melalui penggabungan budaya lokal dengan subkultur <i>underground</i> . Strateginya meliputi kolaborasi musik, lokakarya komunitas, dan media sosial, mengemas tradisi ke dalam tren kontemporer yang keren di ranah global. |

|    |                                                                                     |                                                                                                                           |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | R.<br>Muhammad<br>luthfi ferrari,<br>Heri herdini,<br>Suhendi<br>afryanto<br>(2021) | Proses kreatif<br>abab otot<br>dalam<br>melestarikan<br>karinding                                                         | Kualitatif<br>deskriptif   | Menemukan bahwa<br>proses kreatif Abah<br>Olot berhasil<br>merevitalisasi bentuk<br>fisik karinding agar<br>menghasilkan resonansi<br>suara yang adaptif<br>untuk pertunjukan<br>modern. Langkah ini<br>mengubah citra<br>karinding dari alat<br>pengusir hama menjadi<br>instrumen seni<br>pertunjukan prestisius<br>yang memicu<br>munculnya komunitas<br>muda. |
| 5. | Susi susanti,<br>Rachmaniar<br>(2021)                                               | Pengalaman<br>berkomunikasi<br>musisi etnik<br>dalam<br>melestarikan<br>budaya sunda<br>melalui<br>instrumen<br>karinding | Kualitatif<br>fenomenologi | Komunitas Karinding<br>Sadulur melestarikan<br>karinding dengan<br>menjadikannya media<br>komunikasi filosofis<br>yang diintegrasikan ke<br>gaya hidup modern<br>lewat 4 saluran: karya<br>musik kontemporer,<br>pertunjukan aktif,<br>media sosial, dan ruang<br>edukasi informal yang<br>fleksibel/inklusif.                                                    |

|    |                                                             |                                                                                                    |                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | Amanda Rodríguez Espínola (2021)                            | Video games as tools for non-state cultural diplomacy                                              | Kualitatif                            | Media digital dan mekanisme permainan ( <i>gamifikasi</i> ) efektif sebagai instrumen pendidikan, diplomasi, dan pelestarian budaya. Penggunaan <i>video game</i> terbukti mampu menjadi alat diplomasi budaya non-negara untuk memperkenalkan identitas etnik kepada partisipan global secara imersif. |
| 7. | Célio Gonçalo Marques, João Paulo Pedro, Inês Araújo (2023) | A Systematic Literature Review of Gamification in/for Cultural Heritage: Leveling up, Going Beyond | Deskriptif-kuantitatif (77 publikasi) | Mengonfirmasi bahwa implementasi gamifikasi secara konsisten efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan ( <i>engagement</i> ) pengguna, khususnya anak-anak/generasi muda, terhadap konten-konten warisan budaya.                                                                         |
| 8. | Corneliu Bjola, Marcus Holmes (2015)                        | Digital diplomacy Theory and Practice                                                              | Kualitatif interdisipliner            | Diplomasi digital memperluas jangkauan diplomasi publik dan memperkuat <i>soft power</i> negara dengan                                                                                                                                                                                                  |

|     |                              |                                                             |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                              |                                                             |                                | komunikasi cepat dan interaktif langsung ke publik internasional. Hal ini menjadi instrumen substansial yang memperluas ruang partisipasi bagi aktor non-negara.                                                                                                                        |
| 9.  | Bridget Verrekia (2017)      | Digital diplomacy and Its Effect on International Relations | Kualitatif deskriptif-analitis | Menemukan bahwa diplomasi digital berkontribusi positif membangun komunikasi dua arah. Melalui pesan digital yang personal dan berkelanjutan, aktor dapat membangun citra positif, meningkatkan kepercayaan, serta memperluas daya tarik nilai identitas budaya lintas batas geografis. |
| 10. | Riski muhamad baskoro (2020) | The truth of cultural diplomacy                             | Kualitatif deskriptif          | Menegaskan definisi diplomasi budaya sebagai pertukaran ide, seni, dan nilai untuk membangun saling pengertian antarbangsa. Dalam kerangka teori <i>soft power</i> , budaya dipahami sebagai                                                                                            |

|  |  |  |  |                                                                                                                       |
|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | sumber daya non-koersif yang sah dan sangat relevan, yang kini banyak dijalankan oleh aktor negara maupun non-negara. |
|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Dalam penelitiannya, Hinhin Agung Daryana (2016) menjelaskan bahwa globalisasi dan modernisasi telah memicu pergeseran fungsi instrumen musik tradisional karinding di Jawa Barat, yang semula kental dengan nilai ritual-sakral kini bertransformasi menjadi fungsi profan yang bersifat hiburan dan komersial. Meskipun komersialisasinya mampu mendongkrak popularitas dan memberikan dampak ekonomi bagi komunitas, fenomena ini membawa risiko besar berupa pelunturan makna filosofis asli dari instrumen tersebut. Oleh karena itu, Daryana (2016) menekankan pentingnya penguatan aspek edukasi budaya agar nilai-nilai luhur karinding tetap terjaga di tengah modernitas.

R. R. Asmara (2012) menyoroti bagaimana kelompok musik tradisional di Bandung merespons tantangan globalisasi melalui strategi adaptasi sosial yang aktif. Alih-alih menolak modernitas, komunitas karinding memilih untuk memanfaatkannya dengan melakukan kolaborasi lintas genre musik, seperti musik metal, dan menggunakan media digital untuk merevitalisasi eksistensi tradisi. Hasil penelitian Asmara (2012) menunjukkan bahwa instrumen tradisional dapat bertahan dari kepunahan apabila fungsinya berhasil ditransformasikan dari sekadar alat pertanian masa lalu menjadi simbol identitas kontemporer bagi generasi hari ini

Angga Bagja Agustiniansyah (2017) menganalisis strategi komunikasi kelompok musik Karinding Attack yang sukses mendekonstruksi stigma "kuno" dan "tua" yang melekat pada alat musik karinding. Melalui pendekatan unik, mereka mengawinkan musik tradisi Sunda dengan subkultur musik underground serta memanfaatkan media sosial dan lokakarya komunitas sebagai saluran komunikasi utama. Strategi yang dipaparkan oleh Agustiniansyah (2017) ini

terbukti efektif mengemas nilai-nilai lokal ke dalam tren anak muda yang dianggap keren, sehingga memperluas jangkauan apresiasi seni tradisional hingga ke ranah global.

R. Muhammad Luthfi Ferrari, Heri Herdini, dan Suhendi Afryanto (2021) mengkaji proses inovasi fisik dan estetika yang dilakukan oleh maestro Abah Olot dalam mempertahankan eksistensi karinding. Melalui proses kreatifnya, Abah Olot memodifikasi bentuk fisik karinding agar menghasilkan resonansi suara yang lebih adaptif dan harmonis ketika dipadukan dalam panggung pertunjukan musik modern. Langkah rekonstruksi yang dicatat oleh Ferrari, dkk. (2021) ini berhasil mengangkat citra karinding dari yang semula hanya dikenal sebagai alat pengusir hama di sawah menjadi sebuah instrumen seni pertunjukan yang prestisius dan memikat minat komunitas muda.

Susi Susanti dan Rachmaniar (2021) lewat penelitian fenomenologinya mengeksplorasi pengalaman komunikasi Komunitas Karinding Sadulur dalam upaya pelestarian budaya Sunda. Komunitas ini memperlakukan karinding bukan sekadar alat musik, melainkan sebagai media komunikasi filosofis yang diintegrasikan langsung ke dalam gaya hidup modern anak muda. Susanti dan Rachmaniar (2021) menemukan bahwa mereka bergerak melalui empat saluran pelestarian yang inklusif, yaitu penciptaan karya kontemporer, pertunjukan aktif, pemanfaatan media sosial, serta penyediaan ruang edukasi informal yang fleksibel bagi publik

Amanda Rodríguez Espínola (2021) membuka perspektif transnasional dengan mengkaji efektivitas platform digital interaktif seperti video game sebagai media baru dalam diplomasi budaya. Menggunakan metode kualitatif, Espínola (2021) membuktikan bahwa mekanisme permainan (gamifikasi) mampu berfungsi sebagai instrumen pendidikan dan diplomasi publik yang sangat kuat. Melalui media imersif ini, aktor non-negara dapat memperkenalkan identitas etnik dan nilai budaya lokal kepada audiens internasional secara interaktif tanpa sekat geografis.

Célio Gonçalo Marques, João Paulo Pedro, dan Inês Araújo (2023) lewat tinjauan sistematis terhadap 77 publikasi ilmiah mengonfirmasi dampak positif penerapan gamifikasi dalam sektor warisan budaya. Data penelitian yang dikumpulkan oleh Marques, dkk. (2023) menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam konten sejarah dan tradisi terbukti secara konsisten mampu mendongkrak motivasi intrinsik pengguna. Metode ini dinilai sebagai strategi terbaik untuk meningkatkan keterlibatan (engagement) interaktif generasi muda dalam mempelajari dan melestarikan warisan budaya masa lalu.

Corneliu Bjola dan Marcus Holmes (2015) membahas lanskap teoretis dan praktis dari diplomasi digital yang kini mengubah pola interaksi internasional. Bjola dan Holmes (2015) menjelaskan bahwa teknologi digital telah memperluas jangkauan diplomasi publik dan memperkuat soft power suatu entitas melalui komunikasi yang cepat, langsung, dan interaktif. Kehadiran ruang digital ini secara substansial memangkas dominasi aktor negara dan memberikan panggung yang luas bagi aktor non-negara untuk ikut serta memengaruhi opini publik internasional.

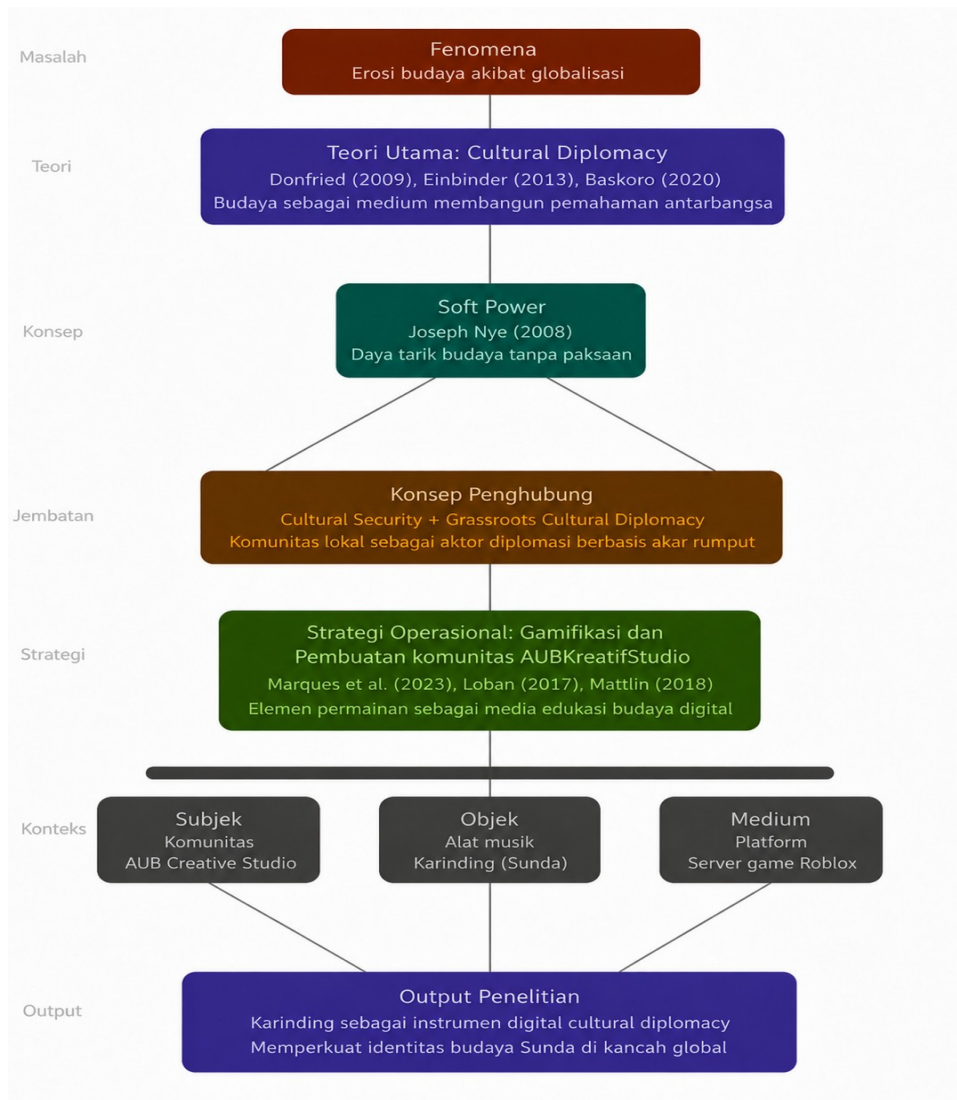
Bridget Verrekia (2017) menganalisis bagaimana aktivitas diplomasi di ruang digital memberikan kontribusi positif terhadap dinamika Hubungan Internasional. Fokus utama dalam kajian Verrekia (2017) adalah kemampuan media digital dalam menciptakan ruang komunikasi dua arah yang bersifat lebih personal, intens, dan berkelanjutan. Melalui narasi digital yang dikelola dengan baik, suatu aktor dapat membangun citra positif, memupuk kepercayaan internasional, serta menyebarkan daya tarik nilai-nilai budayanya menembus batas-batas negara tradisional.

Riski Muhamad Baskoro (2020) menegaskan kembali konseptualisasi diplomasi budaya sebagai instrumen vital dalam Hubungan Internasional yang bertumpu pada pertukaran ide, nilai, seni, dan identitas demi membangun kesepahaman antarbangsa. Berpijak pada teori soft power Joseph Nye, Baskoro (2020) menekankan bahwa kebudayaan merupakan sumber daya non-koersif yang sah dan sangat relevan di era kontemporer. Implementasi diplomasi budaya saat ini

tidak lagi bersifat kaku, melainkan sangat cair karena digerakkan secara masif oleh jejaring aktor non-negara.

Secara keseluruhan, literatur terdahulu sepakat bahwa arus globalisasi telah memicu pergeseran fungsi instrumen tradisional seperti karinding dari fungsi ritual-sakral menjadi sekadar hiburan dan komersial. Agar makna filosofisnya tidak luntur, komunitas lokal dituntut untuk adaptif dalam mengintegrasikan instrumen tradisional tersebut ke dalam gaya hidup modern dan tren kontemporer generasi muda. Di sisi lain, studi Hubungan Internasional menunjukkan bahwa era digital telah mendemokratisasi ruang internasional dan memberikan peluang besar bagi aktor non-negara untuk menjalankan diplomasi budaya guna memperkuat *soft power*. Kebaruan utama dari penelitian yang sedang dilakukan ini terletak pada konvergensi antara pelestarian budaya lokal tingkat akar rumput dengan pemanfaatan platform gamifikasi global yang melampaui batas pelestarian konvensional. Jika penelitian terdahulu mengenai karinding baru berfokus pada pelestarian fisik, atau edukasi komunitas lokal secara tatap muka, penelitian ini mengambil langkah transformatif dengan membawa instrumen karinding ke dalam ekosistem digital interaktif modern dengan strategi gamifikasi melalui server game roblox sebagai medium edukasi dan promosi.

## 2.2 Kerangka Teoritis-Konseptual



Gambar 2.2 1 Kerangka Teoritis

Sumber: Peneliti

### 2.2.1 Kajian Teoretis tentang Teori Diplomasi

Perjalanan teori diplomasi hingga berevolusi menjadi diplomasi budaya merupakan proses panjang yang mencerminkan pergeseran cara pandang dalam studi hubungan internasional, dari yang semula sangat berorientasi pada negara dan kekuasaan, menuju sesuatu yang jauh lebih menghargai peran ide, nilai, dan interaksi antarmasyarakat. Dalam studi Hubungan Internasional, diplomasi dipahami sebagai mesin utama (*the master institution*) dari tata kelola global yang memfasilitasi komunikasi, negosiasi, dan interaksi antar-negara (Watson, 1982).

Secara etimologis dan klasik, diplomasi didefinisikan sebagai manajemen hubungan internasional melalui negosiasi, di mana para duta besar atau diplomat bertindak sebagai aktor utama yang mewakili kedaulatan negara (*state-centric*) (Nicolson, 1969). Menurut Hedley Bull (1977) dalam *English School*, diplomasi merupakan instrumen penting bagi pemeliharaan ketertiban internasional (*international order*). Bull menegaskan bahwa diplomasi menjalankan lima fungsi esensial bagi negara, yaitu: (1) memfasilitasi komunikasi antar-pemimpin politik, (2) menegosiasikan perjanjian, (3) mengumpulkan informasi mengenai negara lain, (4) meminimalkan gesekan dalam hubungan internasional, dan (5) simbolisasi keberadaan masyarakat internasional yang beradab.

Diplomasi klasik dipahami sebagai seni negosiasi antarnegara yang dijalankan melalui saluran diplomatik formal oleh perwakilan resmi pemerintah. Rujukan paling berpengaruh untuk memahami fase ini adalah karya Harold Nicolson, *Diplomacy* (1939). Menurut analisis akademik terhadap pemikirannya, Nicolson menerapkan prinsip liberal realism, yakni perpaduan antara pandangan idealis dan realis dalam hubungan internasional, untuk mengembangkan sebuah teori orisinal tentang interaksi diplomatik. Sumber utama pendekatannya sebagai pemikir diplomasi adalah teori politik dan sejarah Yunani serta Romawi kuno, terutama tulisan Aristoteles dan Thucydides, dan konsepsi Grotian tentang hubungan internasional. Filosofi diplomasinya berpusat pada kaitannya dengan unsur-unsur pokok kebijakan luar negeri seperti keseimbangan kekuasaan, dan ia juga menekankan pengaruh karakter nasional terhadap diplomasi. Teorinya mencakup perjalanan diplomasi sejak era Yunani kuno hingga apa yang ia sebut *Old Diplomacy* dan *New Diplomacy* di Eropa modern. Dalam kerangka ini, diplomasi masih sangat elitis dan *state-centric*, sejalan dengan paradigma realisme yang memandang negara sebagai aktor tunggal rasional yang mengejar kepentingan nasional dalam terma kekuasaan material.

Secara teoretis, watak dasar diplomasi sangat dipengaruhi oleh paradigma yang mendominasinya. Dalam lanskap pemikiran Realisme, diplomasi dipandang secara instrumental sebagai perpanjangan tangan dari kepentingan nasional

(*national interest*) yang didukung oleh proyeksi kekuatan materi (*material power*) (Morgenthau, 1948). Dalam pandangan ini, diplomasi adalah permainan menangkalah (*zero-sum game*) di mana efektivitas meja perundingan sangat ditentukan oleh seberapa besar kapabilitas militer dan ekonomi yang berada di belakang diplomat tersebut. Diplomasi klasik ini cenderung bersifat tertutup, rahasia, dan terbatas pada lingkaran elite pemerintahan (*Old Diplomacy*). Berbeda dari pandangan realis tersebut, perspektif konstruktivis yang dikembangkan Iver Neumann (2002) memandang diplomasi bukan semata sebagai instrumen kekuasaan material, melainkan sebagai praktik sosial (*social practice*) yang dibentuk dan sekaligus membentuk identitas serta norma antaraktor melalui interaksi wacana yang berkelanjutan. Cara pandang konstruktivis ini membuka ruang teoretis bagi masuknya aktor-aktor non-negara dan elemen-elemen kultural ke dalam kajian diplomasi, sesuatu yang tidak dapat dijelaskan secara memadai oleh kerangka realis yang *state-centric*.

Namun, pasca-Perang Dunia II dan memasuki era globalisasi, sifat diplomasi mengalami transformasi radikal menuju *New Diplomacy* atau Diplomasi Modern. Mengutip pemikiran G.R. Berridge (2015), diplomasi kontemporer tidak lagi hanya berfungsi untuk mencegah perang atau menyusun pakta militer, melainkan meluas ke ranah pengelolaan interdependensi ekonomi, isu lingkungan global, hak asasi manusia, dan interaksi sosiokultural. Perubahan ini mendobrak monopoli negara. Diplomasi tidak lagi berjalan secara kaku satu arah, melainkan bertransformasi menjadi multi-saluran (*multi-track diplomacy*), di mana batas antara urusan domestik dan urusan internasional menjadi kabur (Diamond & McDonald, 1996). Brian Hocking (1999) memperkuat pergeseran ini melalui konsep diplomasi katalitik (*catalytic diplomacy*), yang menggambarkan peran diplomat kontemporer bukan lagi sebagai representasi tunggal negara, melainkan sebagai fasilitator jaringan (*network diplomacy*) yang menghubungkan pemerintah dengan aktor bisnis, akademisi, dan masyarakat sipil dalam merumuskan kepentingan bersama. Jan Melissen (2005) melengkapi pergeseran ini dengan istilah diplomasi publik baru (*new public diplomacy*), yang menekankan pentingnya

membangun hubungan jangka panjang dan saling percaya dengan publik asing, bukan sekadar menyampaikan pesan satu arah.

Perluasan konseptual diplomasi ini juga memicu lahirnya konsep diplomasi publik (*public diplomacy*). Jika diplomasi tradisional berfokus pada hubungan pemerintah-ke-pemerintah (*government-to-government*), diplomasi kontemporer secara aktif menyasar publik atau masyarakat di negara lain (*government-to-people* dan *people-to-people*) (Malone, 1988). Melalui saluran diplomasi publik inilah, elemen-elemen non-material seperti gagasan, nilai-nilai, citra negara (*nation branding*), dan kebudayaan diadopsi secara struktural sebagai instrumen resmi dalam kebijakan luar negeri. Nicholas J. Cull (2008) memetakan diplomasi publik ke dalam lima komponen utama, yaitu mendengarkan (*listening*), advokasi (*advocacy*), diplomasi budaya (*cultural diplomacy*), diplomasi pertukaran (*exchange diplomacy*), dan penyiaran internasional (*international broadcasting*); pemetaan ini menegaskan bahwa diplomasi budaya bukan konsep yang berdiri sendiri, melainkan salah satu instrumen inti di dalam ekosistem diplomasi publik yang lebih luas. Melalui saluran diplomasi publik inilah, elemen-elemen non-material seperti gagasan, nilai-nilai, citra negara (*nation branding*), dan kebudayaan diadopsi secara struktural sebagai instrumen resmi dalam kebijakan luar negeri. Dengan demikian, evolusi teori diplomasi menunjukkan pergeseran dari sebuah mekanisme pertahanan yang kaku dan rahasia menjadi sebuah proses komunikasi global yang inklusif, persuasif, dan berbasis pada pengaruh nilai, yang menjadi akar fundamental bagi operasionalisasi diplomasi budaya.

Dari titik inilah muncul konsep yang menjadi jembatan konseptual penting, yaitu soft power, yang diperkenalkan oleh Joseph S. Nye Jr. Menurut Nye mencetuskan istilah "soft power" dalam bukunya tahun 1990, *Bound to Lead*, yang menantang pandangan konvensional saat itu tentang kemunduran kekuatan Amerika; setelah menelaah sumber daya kekuatan militer dan ekonomi Amerika, ia merasa ada satu hal yang masih hilang, yaitu kemampuan memengaruhi pihak lain melalui daya tarik dan persuasi, bukan sekadar paksaan atau imbalan material. Nye mendefinisikan soft power sebagai kemampuan mendapatkan apa yang diinginkan

melalui daya tarik, bukan melalui paksaan. Lebih lanjut, konsep ini melibatkan pembentukan strategis preferensi pihak lain melalui cara-cara yang menarik dan tidak koersif, dengan memanfaatkan budaya, nilai-nilai politik, dan kebijakan luar negeri untuk menciptakan perubahan sikap. Konsep inilah yang menjadi jembatan teoretis menuju diplomasi budaya, karena budaya menjadi salah satu sumber utama daya tarik yang dimaksud Nye.

Pergeseran menuju era digital turut memperluas ranah kajian teori diplomasi lebih jauh. Corneliu Bjola dan Marcus Holmes (2015) mengonsep diplomasi digital (*digital diplomacy*) sebagai pemanfaatan platform dan teknologi daring oleh aktor diplomatik untuk membangun jaringan, menyebarkan narasi, serta melibatkan publik secara interaktif dan hampir seketika (*real-time*), sebuah perkembangan yang menurut Ilan Manor (2019) semakin mendekatkan praktik diplomasi dengan logika media sosial dan budaya populer digital. Konvergensi antara teori diplomasi digital dengan skema jalur ganda (*multi-track diplomacy*) yang dirumuskan Diamond dan McDonald (1996), khususnya jalur kedua (*Track Two Diplomacy*) yang melibatkan aktor non-negara seperti akademisi, organisasi masyarakat sipil, dan komunitas kreatif, membuka ruang teoretis bagi lahirnya bentuk-bentuk diplomasi baru yang beroperasi di luar kanal pemerintahan formal, termasuk melalui media dan platform hiburan digital seperti gim daring. Rangkaian evolusi teoretis inilah, dari diplomasi klasik yang *state-centric* menuju diplomasi digital yang partisipatif, yang menyediakan fondasi konseptual bagi penelitian ini untuk menempatkan komunitas AUBKreatifStudio dan platform Roblox sebagai bagian yang sah dari lanskap diplomasi kontemporer, meskipun beroperasi sepenuhnya di luar jalur diplomasi resmi pemerintah Indonesia.

### **2.2.2 Cultural Diplomacy sebagai Teori Utama**

Evolusi teori diplomasi dari yang semula kaku (*Old Diplomacy*) menuju bentuk yang lebih inklusif (*New Diplomacy*) dan berfokus pada publik secara teoretis menyediakan ruang bagi operasionalisasi diplomasi budaya. Jika diplomasi publik dipahami sebagai payung besar upaya memengaruhi opini publik asing (Malone, 1988), maka diplomasi budaya merupakan inti atau instrumen paling

organik di dalamnya. Cummings (2003) mendefinisikan diplomasi budaya sebagai pertukaran ide, informasi, nilai, sistem kepercayaan, seni, dan aspek kebudayaan lainnya yang dilakukan guna meningkatkan saling pengertian antar-bangsa. Dalam konteks ini, diplomasi budaya tidak lagi menempatkan kebudayaan sekadar sebagai produk estetika, melainkan sebagai aset strategis kebijakan luar negeri (*foreign policy asset*) yang berfungsi menetralsisir ketegangan politik dan prasangka geopolitik.

Perbedaan penting perlu ditegaskan antara diplomasi budaya dan hubungan budaya (*cultural relations*), sebagaimana dirumuskan J.M. Mitchell (1986). Menurut Mitchell, diplomasi budaya bersifat instrumental dan diarahkan langsung oleh negara untuk mencapai tujuan kebijakan luar negeri tertentu, sedangkan hubungan budaya tumbuh secara organik dari interaksi masyarakat sipil, dunia seni, dan institusi pendidikan tanpa agenda politik yang eksplisit. Richard T. Arndt (2005), dalam karyanya *The First Resort of Kings*, memperkuat pembedaan ini dengan menegaskan bahwa diplomasi budaya yang efektif justru lahir dari hubungan budaya yang telah terjalin secara autentik dalam jangka panjang, bukan dari kampanye citra jangka pendek; Arndt menyebut proses ini sebagai upaya memenangkan hati dan pikiran (*hearts and minds*) yang membutuhkan kesabaran, konsistensi, dan kepercayaan lintas generasi. Pembedaan konseptual ini relevan untuk memahami posisi AUBKreatifStudio, yang aktivitas pelestarian karindingnya tumbuh dari hubungan budaya organik komunitas, namun kemudian memperoleh dimensi diplomasi budaya yang lebih strategis ketika dipublikasikan melalui platform digital lintas negara.

Keterkaitan erat antara teori diplomasi umum dan diplomasi budaya terletak pada transformasi instrumen komunikasi dan pencapaian kepentingan nasional (*national interest*). Mengacu pada fungsi esensial diplomasi menurut Hedley Bull (1977) mengenai pemeliharaan komunikasi dan minimalisasi gesekan internasional, diplomasi budaya mengambil alih fungsi tersebut dengan menggunakan "bahasa universal" yang melintasi batas-batas kedaulatan negara. Ketika saluran diplomasi formal (*Track One Diplomacy*) mengalami kebuntuan

akibat benturan kepentingan politik-militer yang keras, diplomasi budaya hadir melalui jalur kedua (*Track Two*) atau jalur multi-saluran (*Multi-Track*) dengan melibatkan aktor non-negara (Diamond & McDonald, 1996). Melalui interaksi sosiokultural baik dalam bentuk pameran seni, pengenalan instrumen musik tradisional, festival budaya, hingga pemanfaatan platform digital negara dapat membangun pemahaman intersubjektif yang positif di level akar rumput (*grassroots*).

Secara teoretis, keterkaitan ini semakin diperkuat oleh konsep *soft power* dari Joseph Nye (2004). Diplomasi budaya bertindak sebagai kendaraan operasional utama dalam memproyeksikan *soft power* suatu negara. Ketika suatu bangsa berhasil mengomunikasikan identitas, keunikan warisan lokal, dan nilai-nilai luhurnya, aspek tersebut akan bertransformasi menjadi daya tarik (*attractiveness*). Daya tarik inilah yang dalam teori diplomasi kontemporer diadopsi sebagai strategi *nation branding* (Anholt, 2007). Simon Anholt menegaskan bahwa reputasi sebuah bangsa di mata dunia terbentuk secara kumulatif melalui kompetensi, budaya, dan warisannya, bukan semata melalui kampanye promosi formal, sehingga inisiatif budaya berbasis komunitas justru memiliki kredibilitas persuasif yang lebih tinggi dibandingkan kampanye pemerintah.

Auriol Ang, Yudhishtir Raj Isar, dan Phil Mar (2015) memetakan setidaknya tiga pendekatan besar dalam memahami diplomasi budaya kontemporer: pendekatan pertama memandangnya sebagai instrumen pengelolaan citra dan reputasi nasional; pendekatan kedua bersifat kritis-struktural dengan menyoroti bagaimana diplomasi budaya dapat mereproduksi ketimpangan kekuasaan global antara negara maju dan berkembang; dan pendekatan ketiga bersifat relasional, yang memandang diplomasi budaya sebagai jejaring hubungan lintas aktor yang terus-menerus dinegosiasikan, bukan proyek satu arah dari negara ke publik asing. Pendekatan relasional inilah yang paling relevan untuk membaca fenomena diplomasi budaya berbasis komunitas dalam penelitian ini. Mariano Martín Zamorano (2016) menambahkan bahwa diplomasi budaya kontemporer dicirikan oleh semakin beragamnya agen yang terlibat pada berbagai skala dan tingkatan,

serta oleh semakin pentingnya organisasi supranasional; selain pemerintah, pelaku bisnis, seniman, dan kalangan akademisi turut berpartisipasi dalam ruang yang kompleks ini. Fenomena inilah yang mendasari praktik kontemporer seperti program pertukaran pelajar, promosi bahasa melalui lembaga kebudayaan nasional, hingga penggunaan budaya populer sebagai instrumen *soft power* oleh berbagai negara. Pada akhirnya, diplomasi budaya tidak dapat dipisahkan dari akar teori diplomasi umum; ia merupakan evolusi taktis yang membuktikan bahwa pencapaian kepentingan nasional dan pemeliharaan ketertiban internasional di era modern tidak lagi melulu dicapai melalui pemaksaan atau negosiasi meja bundar yang rahasia, melainkan melalui pengelolaan identitas, persepsi, dan hubungan antarmasyarakat (*people-to-people contact*) yang dimediasi oleh kebudayaan.

Pendekatan-pendekatan di atas juga mengingatkan bahwa diplomasi budaya tidak boleh direduksi sekadar menjadi pertukaran seni dan warisan budaya antarbangsa semata, tanpa memperhitungkan sifatnya yang kompleks, yang mencakup posisinya dalam agenda luar negeri yang strategis, tujuan-tujuan terselubungnya, atau bentuk-bentuk keterlibatannya dalam jaringan relasional tertentu yang terdiri dari berbagai aktor politik, seperti perusahaan transnasional, organisasi sosial, atau kelompok kolektif. Lebih jauh, Donfried (2010) menekankan bahwa efektivitas diplomasi budaya justru meningkat ketika terdapat jarak yang cukup antara program budaya dan agenda politik resmi negara. Publik internasional cenderung lebih terbuka terhadap inisiatif yang bersifat autentik dan dialogis daripada yang bersifat instruktif dari atas.

Einbinder (2013) menambahkan dimensi konstruktivistik dalam memahami diplomasi budaya, dengan menekankan bahwa ekspresi budaya khususnya musik berfungsi sebagai media pertukaran nilai dan identitas yang bersifat dialogis. Musik tidak hanya didengar, tetapi juga dirasakan, sehingga mampu membangun pemahaman lintas budaya melampaui batas bahasa dan geografi. Karinding, dalam kerangka ini, bukan sekadar alat musik tradisional, melainkan medium komunikasi simbolik yang mampu menyampaikan identitas budaya Sunda kepada partisipan internasional secara lebih personal dan emosional. Dengan demikian, teori cultural

diplomacy memberikan landasan yang kokoh untuk menjelaskan bagaimana sebuah komunitas lokal dapat bertransformasi menjadi agen diplomasi budaya, dan bagaimana sebuah instrumen tradisional dapat dioperasionalkan sebagai sarana membangun citra dan hubungan lintas bangsa.

Perkembangan lebih lanjut dari kajian diplomasi budaya turut merambah ke ranah digital. Corneliu Bjola dan Marcus Holmes (2015) menegaskan bahwa media digital memungkinkan aktor diplomasi budaya menjangkau audiens global secara langsung, interaktif, dan berbiaya rendah dibandingkan saluran diplomasi konvensional, sementara Ilan Manor (2019) mencatat bahwa generasi muda semakin banyak membentuk persepsi lintas budaya melalui platform hiburan digital, termasuk gim daring dan dunia virtual, dibandingkan melalui saluran diplomasi formal. Fenomena ini melahirkan apa yang dapat disebut sebagai diplomasi budaya digital berbasis gamifikasi, yaitu pemanfaatan mekanisme permainan seperti misi, penjelajahan dunia virtual, dan interaksi sosial daring untuk memperkenalkan elemen budaya kepada khalayak lintas negara secara partisipatif. Pemanfaatan platform seperti Roblox dalam penelitian ini merupakan perwujudan konkret dari kecenderungan teoretis tersebut, di mana ruang virtual berfungsi sebagai medium diplomasi budaya jalur kedua yang beroperasi sepenuhnya di luar struktur birokrasi negara.

Dalam konteks penelitian ini, teori *Cultural Diplomacy* memiliki relevansi yang sangat kuat untuk menjelaskan transformasi peran AtapPromotions dari sebuah industri kreatif lokal menjadi aktor non-negara (*non-state actor*) yang menjalankan fungsi diplomasi budaya. Perkembangan studi Hubungan Internasional menunjukkan bahwa praktik diplomasi budaya ini tidak lagi dimonopoli oleh negara melalui kementerian luar negeri ataupun lembaga diplomatik formal. Dinamika globalisasi, kemajuan teknologi digital, serta meningkatnya partisipasi masyarakat sipil telah memperluas ruang diplomasi sehingga aktor-aktor non-negara seperti komunitas budaya, industri kreatif, organisasi masyarakat, lembaga pendidikan, hingga pelaku ekonomi kreatif memiliki kapasitas untuk membangun hubungan budaya lintas negara melalui

berbagai media yang lebih fleksibel. Pergeseran paradigma tersebut menunjukkan bahwa diplomasi budaya pada dasarnya merupakan proses komunikasi budaya yang bertujuan membangun saling pengertian, memperkenalkan identitas budaya, serta menciptakan citra positif melalui daya tarik budaya, tanpa harus selalu dijalankan oleh institusi negara.

AtapPromotions dalam penelitian ini memenuhi karakteristik tersebut karena tidak hanya menjalankan aktivitas komersial sebagai industri kreatif, tetapi juga berfungsi sebagai ruang produksi, serta diseminasi budaya Sunda melalui alat musik tradisional karinding. Selama ini AtapPromotions telah melakukan berbagai aktivitas pelestarian budaya seperti mendukung pertunjukan seni, menjadi wadah bagi para musisi dan pengrajin karinding, menyelenggarakan pembelajaran nonformal melalui program KEKAR (Kelas Karinding), serta membangun jejaring dengan berbagai komunitas budaya. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa AtapPromotions tidak hanya menghasilkan produk kreatif, tetapi juga mentransmisikan nilai-nilai budaya, filosofi karinding, serta identitas budaya Sunda kepada masyarakat. Dalam perspektif diplomasi budaya, proses tersebut merupakan bentuk pertukaran budaya (*cultural exchange*) yang menjadi inti dari praktik *cultural diplomacy*.

Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa aktivitas yang selama ini dilakukan AtapPromotions menghadapi berbagai tantangan akibat perubahan lanskap sosial pada era globalisasi. Menurunnya minat generasi muda terhadap karinding, melemahnya regenerasi komunitas, terbatasnya sumber daya manusia yang mengakibatkan terhentinya program KEKAR, hingga semakin dominannya budaya digital global menunjukkan bahwa pendekatan pelestarian budaya secara konvensional tidak lagi cukup untuk menjawab perubahan karakter masyarakat, khususnya Generasi Z. Kondisi tersebut menjadikan AtapPromotions berada pada posisi yang strategis sekaligus krusial, karena keberlangsungan proses regenerasi budaya sangat bergantung pada kemampuan institusi tersebut dalam melakukan inovasi terhadap media penyampaian budaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memandang bahwa AtapPromotions bukan hanya berperan sebagai objek penelitian, melainkan sebagai arena berlangsungnya diplomasi budaya. Arena tersebut mempertemukan berbagai aktor budaya, mulai dari penggiat karinding, peneliti, pengembang teknologi, komunitas kreatif, hingga masyarakat sebagai penerima pesan budaya. Interaksi yang terjadi di dalamnya menghasilkan proses pertukaran pengetahuan, pengalaman, serta pemaknaan ulang terhadap budaya karinding sehingga budaya tidak hanya diposisikan sebagai warisan masa lalu, tetapi juga sebagai identitas yang terus direproduksi sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan kata lain, AtapPromotions menjadi ruang sosial tempat berlangsungnya proses diplomasi budaya secara berkelanjutan melalui interaksi antarpelaku budaya.

Transformasi tersebut semakin terlihat ketika AtapPromotions bersama tim peneliti membentuk komunitas AUBKreatifStudio sebagai wadah baru yang memanfaatkan teknologi digital dalam strategi pelestarian budaya. Pembentukan komunitas tersebut bukan sekadar menghasilkan organisasi baru, melainkan menciptakan mekanisme diplomasi budaya yang lebih adaptif terhadap karakter masyarakat digital. Melalui pengembangan server permainan Roblox yang mengangkat tema edukasi alat musik tradisional Sunda karinding, proses diplomasi budaya mengalami perubahan dari pendekatan yang sebelumnya didominasi oleh pertunjukan seni secara langsung menjadi pengalaman budaya yang bersifat interaktif, partisipatif, dan mampu menjangkau masyarakat lintas batas geografis. Pemanfaatan media digital tersebut memungkinkan pengguna dari berbagai negara memperoleh pengalaman budaya secara langsung melalui mekanisme permainan, eksplorasi ruang virtual, interaksi antarpemain, serta penyampaian informasi mengenai sejarah, filosofi, dan teknik memainkan karinding.

Dalam perspektif teori *Cultural Diplomacy*, strategi tersebut menunjukkan bahwa budaya dapat dikomunikasikan melalui media baru tanpa kehilangan substansi nilai yang dikandungnya. Justru melalui media digital, proses diplomasi budaya memperoleh ruang yang lebih luas karena komunikasi budaya tidak lagi dibatasi oleh ruang fisik maupun waktu. Server Roblox yang dikembangkan dalam

penelitian ini berfungsi sebagai medium diplomasi budaya digital yang memungkinkan budaya Sunda diperkenalkan kepada audiens internasional secara berkelanjutan. Dengan demikian, AtapPromotions tidak lagi hanya menjalankan fungsi pelestarian budaya lokal, tetapi telah berkembang menjadi agen diplomasi budaya yang memanfaatkan teknologi sebagai instrumen untuk memperluas jangkauan pengaruh budaya Sunda kepada masyarakat global.

Melalui kerangka berpikir tersebut, teori *Cultural Diplomacy* menjadi landasan utama dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan hubungan antara pelestarian budaya, inovasi digital, serta transformasi aktor non-negara dalam praktik diplomasi budaya kontemporer. Relevansi teori ini terlihat dari bagaimana AtapPromotions bersama AUBKreatifStudio memanfaatkan pendekatan berbasis komunitas, teknologi digital, dan gamifikasi sebagai strategi untuk membangun daya tarik budaya (*cultural attraction*), meningkatkan pemahaman lintas budaya, serta memperluas eksistensi karinding pada level internasional. Oleh karena itu, penelitian ini memandang bahwa diplomasi budaya tidak lagi terbatas pada hubungan antarnegara, tetapi juga diwujudkan melalui inisiatif masyarakat dan industri kreatif yang secara aktif mengomunikasikan identitas budaya Indonesia kepada dunia internasional melalui inovasi media digital.

Lebih jauh lagi, teori Diplomasi Budaya digunakan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana instrumen tradisional karinding ditransformasikan dari sekadar produk estetika fisik menjadi sebuah aset strategis dan instrumen komunikasi simbolik. Di dalam ruang lingkup internasional, karinding membawa narasi, identitas, serta nilai-nilai filosofis mendalam dari kearifan lokal Sunda yang direpresentasikan untuk membangun pemahaman lintas budaya (*cross-cultural understanding*) serta mengikis potensi mispersepsi antar-bangsa. Dengan memanfaatkan platform digital global seperti Roblox, diplomasi budaya dalam penelitian ini mengalami redefinisi operasional di mana gamifikasi berperan sebagai kendaraan utama. Konseptualisasi diplomasi budaya ini membantu menjelaskan bagaimana daya tarik (*attractiveness*) dari interaksi digital mampu memengaruhi persepsi publik global, memfasilitasi pertukaran ide secara sukarela,

dan pada akhirnya memperkuat posisi identitas budaya lokal di tengah arus homogenisasi budaya global.

### 2.2.3 *Soft power* sebagai Konsep Pendukung

Soft power didefinisikan sebagai kemampuan untuk memperoleh manfaat tanpa menggunakan cara-cara ekonomi atau militer, melainkan dengan menciptakan daya tarik positif yang memfasilitasi akumulasi bentuk-bentuk kekuasaan lainnya (Nye 2004: 5). Karena soft power didasarkan pada sumber daya tak berwujud dan terutama mengandalkan persuasi, maka soft power tidak dapat menggunakan mekanisme-mekanisme yang bersifat membatasi.

Secara historis, istilah *soft power* pertama kali diperkenalkan oleh Joseph S. Nye Jr. melalui artikelnya di jurnal *Foreign Policy* pada tahun 1990, sebelum kemudian dielaborasi lebih lanjut dalam bukunya *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power* pada tahun yang sama (Nye, 1990a, 1990b). Konsep ini lahir sebagai respons kritis terhadap wacana *declinism* yang berkembang luas pada dekade 1980-an, yaitu pandangan yang meyakini bahwa kekuatan Amerika Serikat tengah mengalami kemunduran struktural sebagaimana ramai diperbincangkan pada masa itu. Nye berargumen bahwa pandangan tersebut keliru karena hanya mengukur kekuatan suatu negara dari sumber daya material seperti kapasitas militer dan ekonomi, tanpa memperhitungkan satu dimensi kekuasaan lain yang menurutnya sama pentingnya, yaitu kemampuan memengaruhi preferensi aktor lain melalui daya tarik dan persuasi, bukan melalui paksaan (*coercion*) maupun imbalan material (*payment*).

Nye (2008) menempatkan *soft power* sebagai salah satu kutub dalam spektrum kekuasaan yang lebih luas. Pada satu ujung spektrum terdapat *command power*, yakni kemampuan memaksa pihak lain melalui ancaman maupun imbalan langsung; sementara pada ujung yang lain terdapat *co-optive power*, yakni kemampuan membentuk preferensi pihak lain sedemikian rupa sehingga pihak tersebut menghendaki apa yang juga dikehendaki oleh aktor yang memengaruhi. *Soft power* berada pada kutub *co-optive* ini dan bekerja melalui tiga mekanisme

utama, yaitu daya tarik (*attraction*), penetapan agenda (*agenda-setting*), dan legitimasi (*legitimacy*). Dengan kata lain, suatu aktor dikatakan memiliki *soft power* yang kuat apabila pihak lain bersedia mengikuti kehendaknya secara sukarela, bukan karena takut akan konsekuensi tertentu maupun karena mengharapkan keuntungan material tertentu.

Lebih jauh, Nye (2008) merumuskan bahwa *soft power* suatu aktor bersumber dari tiga hal utama. Pertama, kebudayaan (*culture*), yaitu keseluruhan nilai dan praktik yang dijunjung suatu masyarakat, sejauh nilai dan praktik tersebut dipandang menarik oleh pihak luar. Kedua, nilai-nilai politik (*political values*), seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan supremasi hukum, sejauh nilai-nilai tersebut dijalankan secara konsisten baik di ranah domestik maupun internasional. Ketiga, kebijakan luar negeri (*foreign policies*), sejauh kebijakan tersebut dipandang memiliki legitimasi serta otoritas moral di mata dunia internasional. Ketiga sumber ini menegaskan bahwa kekuatan sebuah aktor dalam hubungan internasional tidak lagi dapat dipahami secara tunggal melalui kalkulasi kekuasaan material sebagaimana ditekankan pendekatan realisme klasik, melainkan juga harus mempertimbangkan dimensi ideasional dan persepsi yang terbentuk melalui interaksi sosial dan budaya antarmasyarakat.

Di antara ketiga sumber tersebut, kebudayaan menempati posisi yang paling mudah diakses dan paling langsung dirasakan oleh publik internasional secara luas, dibandingkan dengan nilai-nilai politik maupun kebijakan luar negeri yang sifatnya lebih abstrak dan terikat erat dengan kalkulasi kepentingan negara. Meskipun demikian, keberadaan sumber daya budaya yang menarik tidak dengan sendirinya menghasilkan pengaruh nyata terhadap perilaku pihak lain. Nye (2006) sendiri mencatat adanya kritik dari kalangan yang skeptis terhadap konsep ini, yang berargumen bahwa daya tarik produk budaya populer suatu bangsa tidak serta-merta berarti bangsa tersebut memiliki kekuasaan atas pihak yang mengonsumsinya, karena hal tersebut mencampuradukkan antara sumber daya (*resources*) dengan perilaku (*behavior*) yang ditimbulkannya. *Soft power*, dengan demikian, hanya dapat terwujud secara efektif apabila daya tarik budaya tersebut

dikomunikasikan, dimediasi, dan dimaknai secara tepat oleh audiens sasarannya. Nye (2008) turut menegaskan bahwa pada era informasi, sumber daya *soft power* semakin tidak lagi menjadi monopoli negara, melainkan juga dimiliki oleh aktor non-negara, termasuk organisasi masyarakat sipil, komunitas seni, dan individu, yang mampu memproduksi serta menyebarkan daya tarik budaya secara mandiri melalui berbagai medium, termasuk platform digital.

Berpijak pada penjelasan tersebut, konsep *soft power* berfungsi sebagai jembatan konseptual yang menjelaskan mengapa dan bagaimana kebudayaan dapat beroperasi sebagai instrumen pengaruh dalam hubungan internasional, sekaligus menjadi konsep pendukung (*supporting concept*) yang melengkapi teori diplomasi budaya sebagai kerangka analisis utama dalam penelitian ini. Jika diplomasi budaya menjelaskan proses pertukaran dan interaksi antarbudaya sebagai sebuah praktik, maka *soft power* menjelaskan mengapa proses tersebut mampu menghasilkan pengaruh dan daya tarik yang nyata. Dari ketiga sumber *soft power* yang dirumuskan Nye, kebudayaan menjadi yang paling relevan dalam konteks penelitian ini, sebab objek kajian yang diteliti, yaitu karinding sebagai warisan budaya Sunda, pada dasarnya merupakan artefak kebudayaan dan bukan produk kebijakan negara maupun institusi politik formal.

Karinding sebagai warisan budaya Sunda mengandung daya tarik yang bersifat unik dan autentik dua kualitas yang menurut Nye menjadi syarat utama agar budaya dapat berfungsi sebagai *soft power*. Keunikan karinding terletak pada cara memainkannya yang tidak lazim, bunyinya yang khas, serta nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya seperti yakin, sabar, dan sadar. Ketiga nilai ini mencerminkan pandangan hidup masyarakat Sunda yang menekankan keselarasan antara manusia, alam, dan sesama. Nilai-nilai inilah yang ketika dikomunikasikan kepada partisipan internasional, dapat menciptakan ketertarikan, rasa hormat, dan pada akhirnya pemahaman lintas budaya. Konsep *soft power* berfungsi sebagai jembatan konseptual yang menghubungkan keberadaan karinding sebagai artefak budaya lokal dengan potensinya sebagai instrumen pengaruh internasional. Tanpa pemahaman tentang *soft power*, sulit untuk menjelaskan mengapa sebuah alat

musik bambu berukuran kecil dari tanah Sunda dapat relevan dalam diskursus hubungan internasional. *Soft power* menjawab pertanyaan itu: karena daya tarik budaya yang autentik adalah kekuatan nyata dalam membentuk persepsi dan relasi antarbangsa.

Di dalam kerangka konseptual penelitian ini, konsep *soft power* ditempatkan sebagai indikator keberhasilan, sumber pengaruh, sekaligus hasil akhir (*output*) strategis dari implementasi diplomasi budaya yang dijalankan. Jika diplomasi budaya dipandang sebagai proses operasionalnya, maka *soft power* merupakan daya pengaruh persuasif yang lahir dari proses tersebut. Mengacu pada pemikiran Joseph Nye bahwa kebudayaan merupakan salah satu pilar utama *soft power*, konsep ini digunakan untuk mengukur sejauh mana keunikan beserta nilai filosofis dari alat musik tradisional karinding mampu bertransformasi menjadi sebuah magnet budaya yang memikat. Melalui lensa *soft power*, fokus analisis diarahkan pada bagaimana sebuah identitas lokal dapat menghasilkan daya tarik (*attractiveness*) yang kuat, sehingga mampu memengaruhi persepsi audiens global secara sukarela dan alamiah tanpa adanya instrumen pemaksaan ekonomi maupun koersi politik.

Lebih lanjut, konsep *soft power* berfungsi sebagai instrumen analisis kritis untuk membedah efektivitas pemanfaatan platform digital Roblox sebagai media gamifikasi budaya. Konsep ini membantu menjelaskan bagaimana interaksi virtual dan pengalaman bermain yang dialami oleh partisipan internasional dapat dikonversi menjadi sebuah pengaruh psikologis yang positif. Melalui mekanisme ini, *soft power* bekerja secara persuasif untuk mengikis batasan geografis dan budaya, lalu menggantinya dengan rasa kekaguman serta pemahaman baru terhadap kearifan lokal Sunda. Pada akhirnya, konseptualisasi *soft power* dalam penelitian ini menegaskan bahwa akumulasi pengaruh dan pembentukan citra positif di panggung internasional tidak lagi menjadi monopoli eksklusif aktor negara. Komunitas akar rumput seperti AUBKreatifStudio, melalui inovasi digital yang mandiri, terbukti mampu memproduksi dan menyebarkan kekuatan lunak secara

signifikan, yang pada gilirannya memperkuat posisi tawar serta resiliensi budaya lokal di tengah derasnya arus homogenisasi global.

Di antara teori utama dan strategi operasional, terdapat dua konsep penghubung yang penting untuk menjelaskan posisi komunitas karinding dalam kerangka penelitian ini, yaitu *cultural security* dan *grassroots cultural diplomacy*. *Cultural security* merupakan konsep keamanan non-tradisional yang menekankan bahwa identitas budaya suatu komunitas atau bangsa merupakan aset yang perlu dilindungi dari ancaman eksternal maupun internal. Ancaman tersebut tidak selalu berwujud kekerasan fisik, melainkan dapat hadir dalam bentuk yang lebih halus seperti erosi identitas akibat homogenisasi budaya global. Dalam perspektif ini, melemahnya eksistensi karinding di kalangan generasi muda bukan hanya persoalan seni atau hiburan, melainkan sebuah ancaman nyata terhadap keberlangsungan identitas budaya Sunda sebagai bagian dari identitas nasional Indonesia.

Pemahaman akan ancaman ini yang kemudian mendorong lahirnya apa yang dalam literatur hubungan internasional disebut sebagai *grassroots cultural diplomacy* praktik diplomasi budaya yang tidak diinisiasi oleh negara, melainkan tumbuh dari komunitas lokal itu sendiri. Cottrell dan Doherty (2024) menjelaskan bahwa di era digital, warga negara biasa termasuk seniman, pengrajin, dan penggiat komunitas telah mengambil alih sebagian fungsi diplomatik yang sebelumnya menjadi monopoli institusi negara. Mereka bertindak sebagai representasi bangsa yang autentik, justru karena tidak terikat oleh agenda politik formal. Komunitas AUBKreatifStudio, dalam kerangka ini, dapat dipahami sebagai aktor *grassroots cultural diplomacy* yang secara sadar maupun tidak sedang menjalankan fungsi diplomatik: memperkenalkan identitas budaya Sunda kepada dunia melalui medium yang relevan dengan generasi digital, tanpa menunggu mandat dari atas. Dua konsep ini berfungsi menjembatani teori *cultural diplomacy* yang bersifat makro dengan realitas komunitas yang bersifat mikro dan berbasis akar rumput.

#### **2.2.4 Implementasi IPTEK Melalui Pengembangan Media Roblox sebagai Instrumen cultural Diplomacy**

Sub-bab ini menguraikan secara komprehensif bagaimana penelitian ini mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) melalui pengembangan media digital berbasis platform Roblox sebagai instrumen *cultural diplomacy*. Pembahasan dimulai dari konsep dasar implementasi IPTEK, dilanjutkan dengan transformasi digital, pelestarian warisan budaya berbasis teknologi, gamifikasi sebagai pendekatan edukasi budaya, karakteristik platform Roblox, hingga relevansinya secara langsung terhadap penelitian yang dilakukan bersama AtapPromotions dan komunitas AUBKreatifStudio.

##### **2.2.4.1 Konsep Implementasi IPTEK dalam Perspektif Ilmu Pengetahuan dan Inovasi**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 (Republik Indonesia, 2019) tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai rangkaian pengetahuan yang tersusun secara sistematis melalui metode ilmiah, sedangkan teknologi merupakan penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas hidup manusia. Undang-undang ini juga menegaskan bahwa penyelenggaraan Sistem Nasional IPTEK bertujuan menghasilkan invensi dan inovasi yang bermanfaat secara nyata bagi masyarakat, dunia usaha, dan pemerintah. Definisi ini menjadi landasan mendasar bagi penelitian terapan ini, sebab produk yang dihasilkan, yaitu server Roblox bertema edukasi budaya Karinding, merupakan bentuk konkret dari penerapan ilmu pengetahuan sosial-budaya dan teknologi digital secara terpadu.

Secara konseptual, implementasi IPTEK dipahami sebagai proses penerjemahan pengetahuan teoritis dan hasil penelitian ke dalam bentuk produk, layanan, atau sistem yang dapat digunakan secara langsung oleh masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan nyata. Implementasi bukan sekadar transfer pengetahuan secara pasif, melainkan sebuah proses aktif yang melibatkan adaptasi, penyesuaian konteks, serta pengujian agar suatu inovasi benar-benar dapat diterima

dan memberikan dampak pada penggunaannya. Dalam konteks penelitian terapan, keberhasilan implementasi IPTEK diukur bukan hanya dari kebaruan teknologinya, tetapi dari sejauh mana produk tersebut mampu menjawab kebutuhan riil mitra dan masyarakat sasaran.

Proses penerimaan sebuah inovasi oleh masyarakat dapat dijelaskan melalui teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers (2003). Rogers menjelaskan bahwa difusi merupakan proses ketika suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu, dalam kurun waktu tertentu, di antara anggota suatu sistem sosial. Rogers membagi penerima inovasi ke dalam lima kategori, yaitu *innovators*, *early adopters*, *early majority*, *late majority*, dan *laggards*, yang masing-masing memiliki tingkat kesiapan berbeda dalam mengadopsi hal baru. Rogers juga menekankan lima atribut yang memengaruhi tingkat adopsi suatu inovasi, yaitu keunggulan relatif (*relative advantage*), kesesuaian dengan nilai yang sudah ada (*compatibility*), kompleksitas (*complexity*), kemungkinan untuk dicoba (*trialability*), serta keterlihatan hasil (*observability*). Teori ini relevan untuk memahami mengapa media edukasi budaya berbasis Roblox berpotensi diterima secara lebih cepat oleh generasi muda dibandingkan media edukasi konvensional, karena kesesuaiannya dengan kebiasaan digital generasi tersebut.

IPTEK memiliki peran strategis dalam pembangunan sosial, karena mampu mendorong efisiensi, memperluas akses informasi, serta membuka ruang partisipasi masyarakat secara lebih inklusif. Dalam banyak kasus, kehadiran teknologi mengubah cara masyarakat berinteraksi, belajar, dan melestarikan nilai-nilai budayanya. Oleh karena itu, IPTEK tidak dapat dipandang sebagai entitas yang netral secara sosial, melainkan sebagai kekuatan yang turut membentuk arah perubahan masyarakat, termasuk dalam ranah pelestarian budaya tradisional yang menghadapi tekanan globalisasi.

Lebih jauh, IPTEK dapat diposisikan sebagai solusi atas permasalahan nyata yang dihadapi masyarakat, termasuk permasalahan erosi budaya yang menjadi fokus penelitian ini. Ketika masalah regenerasi budaya Karinding tidak

dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan konvensional seperti kelas tatap muka, implementasi IPTEK melalui pengembangan media digital interaktif menjadi jalan keluar yang relevan dengan karakteristik permasalahan sekaligus karakteristik generasi sasaran, yaitu generasi digital yang akrab dengan platform daring.

#### **2.2.4.2 Transformasi Digital sebagai Implementasi IPTEK**

Transformasi digital tidak dapat dilepaskan dari konteks Revolusi Industri 4.0 yang dipopulerkan oleh Klaus Schwab (2016). Schwab menjelaskan bahwa Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan konvergensi antara sistem fisik, digital, dan biologis yang menghasilkan perubahan mendasar dalam cara manusia hidup, bekerja, dan berelasi satu sama lain. Otomatisasi, *internet of things*, *big data*, dan kecerdasan buatan menjadi elemen kunci yang mendorong lahirnya berbagai inovasi baru, termasuk dalam ranah media dan hiburan digital seperti platform game daring.

Sebagai kelanjutan dari gagasan Revolusi Industri 4.0, konsep *Society 5.0* menekankan pentingnya masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dalam memanfaatkan teknologi untuk menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian berbagai persoalan sosial. *Society 5.0* menegaskan bahwa teknologi digital semestinya tidak hanya berorientasi pada efisiensi produksi, tetapi juga pada peningkatan kualitas hidup dan pelestarian nilai-nilai kemanusiaan, termasuk nilai budaya. Prinsip inilah yang mendasari penelitian ini dalam memanfaatkan teknologi Roblox bukan semata sebagai hiburan, melainkan sebagai medium pelestarian dan promosi budaya Karinding.

Transformasi digital secara konseptual dijelaskan oleh Jan van Dijk (2020) sebagai proses perubahan mendasar dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya yang didorong oleh meluasnya penggunaan teknologi digital dalam jaringan masyarakat. Van Dijk menekankan konsep masyarakat jaringan (*network society*) yang juga menjadi perhatian Castells (2010), yang menjelaskan bahwa masyarakat kontemporer semakin terorganisasi dalam bentuk jaringan yang didukung oleh

teknologi informasi dan komunikasi. Castells menegaskan bahwa jaringan digital mengubah cara kekuasaan, identitas, dan budaya diproduksi serta disebarluaskan, sehingga aktor-aktor non-negara maupun komunitas kecil dapat memiliki daya jangkauan global yang sebelumnya hanya dimiliki oleh institusi besar.

Teknologi digital berfungsi sebagai medium komunikasi baru yang memungkinkan penyampaian pesan budaya secara lebih interaktif, personal, dan tidak terbatas oleh jarak geografis. Media digital seperti platform game daring memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi dan pemaknaan pesan budaya yang disampaikan.

Perubahan perilaku masyarakat digital turut dijelaskan oleh Jenkins (2006) melalui konsep budaya konvergensi (*convergence culture*) dan budaya partisipatif (*participatory culture*), yang menekankan bahwa khalayak digital masa kini tidak lagi menjadi konsumen pasif, melainkan turut memproduksi, mengubah, dan menyebarkan konten media secara aktif. Fenomena ini selaras dengan konsep generasi digital native yang dikemukakan Prensky (2001), yang membedakan generasi yang tumbuh bersama teknologi digital (*digital natives*) dengan generasi yang beradaptasi belakangan (*digital immigrants*). Generasi Z sebagai sasaran utama penelitian ini merupakan *digital natives* yang cara belajar, berinteraksi, dan memperoleh informasinya sangat dipengaruhi oleh lingkungan digital, sehingga media edukasi budaya yang dirancang perlu menyesuaikan dengan karakteristik tersebut agar pesan pelestarian budaya dapat diterima secara efektif.

#### **2.2.4.3 Implementasi IPTEK dalam Pelestarian Warisan Budaya**

Pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian budaya erat kaitannya dengan konsep *digital heritage* atau warisan budaya digital, yaitu proses digitalisasi objek maupun praktik budaya baik benda maupun takbenda ke dalam format digital agar lebih mudah diakses, didokumentasikan, dan disebarluaskan kepada khalayak yang lebih luas. Digitalisasi warisan budaya memungkinkan informasi budaya yang

sebelumnya terbatas pada ruang fisik tertentu menjadi dapat diakses secara daring oleh siapa pun tanpa batasan geografis.

Konsep *digital preservation* menekankan proses teknis dan organisasional yang memastikan keberlangsungan akses terhadap materi digital dalam jangka panjang, termasuk pemeliharaan format, metadata, dan infrastruktur penyimpanan agar informasi budaya tidak hilang seiring perkembangan teknologi. Sementara itu, konsep *virtual heritage* merujuk pada pemanfaatan teknologi realitas virtual, simulasi tiga dimensi, maupun lingkungan interaktif untuk merepresentasikan warisan budaya secara imersif, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman menjelajahi dan berinteraksi dengan elemen budaya seolah berada dalam konteks aslinya.

Urgensi pelestarian budaya melalui digitalisasi juga ditegaskan oleh UNESCO (2003) melalui kerangka *Charter on the Preservation of Digital Heritage*, yang menyoroti pentingnya menjaga keberlangsungan warisan budaya digital sebagai bagian dari memori kolektif umat manusia. Sejalan dengan itu, *UNESCO Convention 2003* mengenai Perlindungan Warisan Budaya Takbenda menegaskan pentingnya pelibatan komunitas dalam upaya pelestarian, termasuk melalui pemanfaatan media dan teknologi kontemporer, agar warisan budaya takbenda seperti musik tradisional tetap hidup dan relevan di tengah masyarakat yang terus berubah.

Meskipun demikian, pelestarian budaya di era digital tidak terlepas dari sejumlah tantangan, seperti risiko hilangnya autentisitas makna budaya akibat penyederhanaan dalam format digital, keterbatasan sumber daya dan pendanaan komunitas lokal, ketimpangan akses teknologi (*digital divide*) antar wilayah, serta ancaman keusangan teknologi yang dapat membuat materi digital tidak lagi dapat diakses di masa depan. Tantangan-tantangan ini menjadi pertimbangan penting bagi penelitian ini dalam merancang media pelestarian budaya Karinding berbasis Roblox agar tetap memperhatikan keaslian nilai filosofis budaya sekaligus keberlanjutan aksesnya.

#### 2.2.4.4 Gamifikasi sebagai Implementasi Teknologi Pendidikan Budaya

Gamifikasi didefinisikan oleh Deterding et al. (2011) sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan (*game design elements*) dalam konteks non-permainan, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna terhadap suatu aktivitas atau konten tertentu. Elemen-elemen tersebut dapat berupa poin, rencana pencapaian (*achievement*), papan peringkat, misi (*quest*), maupun sistem progres yang memberikan umpan balik langsung kepada pengguna atas capaian yang telah diraih.

Gamifikasi perlu dibedakan dari konsep *serious games*, yaitu permainan yang secara utuh dirancang dengan tujuan utama di luar hiburan, seperti pendidikan, pelatihan, atau kesehatan, meskipun tetap menggunakan struktur permainan penuh. Berbeda pula dengan *game-based learning* yang menempatkan permainan itu sendiri sebagai media pembelajaran utama. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan yang digunakan menggabungkan unsur gamifikasi dan *game-based learning*, karena server Roblox yang dikembangkan merupakan sebuah permainan utuh yang di dalamnya disisipkan elemen edukasi budaya Karinding melalui narasi, simulasi, dan tantangan interaktif.

Konsep *engagement* atau keterlibatan merujuk pada tingkat investasi psikologis, usaha, dan ketekunan yang ditunjukkan pengguna terhadap suatu aktivitas. Semakin tinggi tingkat keterlibatan pengguna, semakin besar pula kemungkinan pesan atau nilai yang disampaikan melalui aktivitas tersebut dapat terinternalisasi secara bermakna. Gamifikasi terbukti secara konsisten mampu meningkatkan keterlibatan pengguna, sebagaimana ditegaskan pula dalam kajian mengenai warisan budaya yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian relevansi penelitian.

Selain keterlibatan, pendekatan *immersive learning* atau pembelajaran imersif menekankan pentingnya penciptaan lingkungan simulasi yang mampu menghadirkan rasa kehadiran (*sense of presence*) bagi penggunanya, sehingga proses belajar terasa lebih hidup dan mendalam dibandingkan metode

konvensional. Lingkungan virtual bernuansa budaya Sunda yang dirancang dalam server Roblox penelitian ini merupakan penerapan langsung dari prinsip pembelajaran imersif, di mana pengguna tidak hanya membaca informasi tentang Karinding, tetapi turut menjelajahi lingkungan, berinteraksi dengan tokoh non-pemain (*Non-Playable Character*), dan mensimulasikan penggunaan alat musik tersebut secara virtual.

#### **2.2.4.5 Roblox sebagai Platform Implementasi IPTEK**

Han et al. (2023) menjelaskan bahwa Roblox telah berkembang menjadi salah satu platform metaverse yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena memungkinkan peserta didik belajar melalui interaksi, eksplorasi, simulasi, dan kolaborasi dalam lingkungan virtual. Temuan tersebut diperkuat oleh Alhasan et al. (2023) yang menyatakan bahwa integrasi Roblox dalam pendidikan mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar multimedia yang interaktif.

Roblox merupakan platform permainan daring multipemain yang memungkinkan penggunanya tidak hanya memainkan permainan yang telah ada, tetapi juga menciptakan, menerbitkan, dan membagikan permainan buatannya sendiri kepada pengguna lain di seluruh dunia. Karakteristik ini menjadikan Roblox berbeda dari platform game konvensional, karena Roblox pada dasarnya berfungsi sebagai ekosistem digital yang menggabungkan aspek hiburan, kreativitas, dan interaksi sosial dalam satu wadah yang sama.

Salah satu karakteristik utama Roblox adalah konsep *User Generated Content* (UGC), yaitu konten yang diciptakan oleh pengguna itu sendiri, bukan oleh pengembang platform secara terpusat. Melalui prinsip UGC, siapa pun dapat merancang dunia virtual, karakter, maupun mekanisme permainan sesuai kebutuhan dan kreativitasnya masing-masing, termasuk merancang server bertema edukasi budaya seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Proses penciptaan konten tersebut dimungkinkan melalui *Roblox Studio*, yaitu perangkat pengembangan (*development tool*) resmi milik Roblox yang menyediakan lingkungan kerja bagi pengguna untuk merancang lingkungan tiga dimensi, memprogram logika permainan menggunakan bahasa skrip Lua, serta mengintegrasikan aset visual dan audio ke dalam server yang dibangun. Roblox Studio inilah yang digunakan tim peneliti dalam mengembangkan server edukasi budaya Karinding pada penelitian ini.

Sebagai platform *multiplayer*, Roblox memungkinkan banyak pengguna berinteraksi secara bersamaan dalam satu ruang virtual yang sama, sehingga tercipta bentuk komunitas virtual (*virtual community*) yang memiliki ikatan sosial layaknya komunitas di dunia nyata meskipun terhubung secara digital lintas batas geografis. Interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual ini dapat membangun rasa keterikatan emosional pengguna terhadap konten budaya yang dipromosikan di dalamnya.

Roblox juga dikenal memiliki ekosistem ekonomi kreatif (*creative economy*) yang cukup matang, di mana pengembang dapat memperoleh nilai ekonomi dari konten yang mereka ciptakan melalui sistem mata uang virtual maupun program pertukaran pendapatan bagi pengembang. Selain itu, Roblox semakin banyak dimanfaatkan untuk kepentingan edukasi, baik oleh institusi pendidikan formal, museum, maupun organisasi non-pemerintah, sebagai medium pembelajaran interaktif bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi digital, sehingga pemanfaatannya untuk edukasi budaya Karinding pada penelitian ini bukanlah hal yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari tren pemanfaatan Roblox sebagai media pembelajaran secara lebih luas.

#### **2.2.4.6 Implementasi Roblox sebagai Instrumen Cultural Diplomacy**

Sebagai platform dengan basis pengguna global yang didominasi generasi muda, Roblox memiliki potensi besar untuk difungsikan sebagai medium diplomasi budaya digital. Berbeda dengan saluran diplomasi budaya konvensional yang umumnya dikelola oleh institusi negara, Roblox memungkinkan aktor non-negara,

termasuk komunitas kecil seperti AUBKreatifStudio, untuk menjangkau audiens internasional secara langsung tanpa memerlukan sumber daya diplomatik formal.

Roblox berkembang dari sekadar platform permainan menjadi media pembelajaran berbasis metaverse yang mampu mendukung pembelajaran kolaboratif, kreativitas, pemecahan masalah, serta pengalaman belajar yang imersif. Karakteristik tersebut menjadikan Roblox sebagai salah satu platform digital yang potensial untuk mengembangkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan *game-based learning* (Han et al., 2023; Alhasan et al., 2023).

Melalui perancangan lingkungan bertema budaya Sunda di dalam server Roblox, tercipta apa yang dapat disebut sebagai *virtual cultural space*, yaitu ruang virtual yang merepresentasikan nilai, simbol, dan praktik budaya tertentu secara imersif bagi penggunanya. Ruang inilah yang menjadi wadah bagi pengguna dari berbagai latar belakang budaya untuk mempelajari filosofi dan sejarah Karinding melalui pengalaman langsung di dalam permainan.

Interaksi yang terjadi di dalam ruang virtual tersebut menciptakan *cross cultural interaction*, yaitu interaksi antarindividu dengan latar belakang budaya berbeda yang berpotensi memperluas pemahaman dan penerimaan terhadap budaya lain. Interaksi lintas budaya semacam ini menjadi salah satu mekanisme penting dalam membangun *soft power digital*, yakni penerapan konsep *soft power* Joseph Nye dalam ranah digital, di mana daya tarik budaya disebarkan melalui konten interaktif yang menarik minat pengguna secara sukarela tanpa paksaan.

Pada akhirnya, mekanisme yang dijalankan melalui server Roblox ini merupakan wujud nyata dari diplomasi masyarakat (*people-to-people diplomacy*), yaitu bentuk diplomasi yang terjadi melalui interaksi langsung antarindividu lintas negara di luar jalur formal kenegaraan. Melalui Roblox, pengguna dari berbagai negara dapat saling berinteraksi, saling mengenal budaya satu sama lain, dan membangun pemahaman antarbudaya secara organik, sehingga memperkuat posisi komunitas AUBKreatifStudio sebagai aktor *grassroots cultural diplomacy* sebagaimana telah dijelaskan pada kerangka teoritis-konseptual penelitian ini.

#### **2.2.4.7 Relevansi terhadap Penelitian AtapPromotions dan AUBKreatifStudio**

Keseluruhan kerangka teori yang telah diuraikan pada sub-bab ini, mulai dari konsep dasar implementasi IPTEK, transformasi digital, pelestarian warisan budaya, gamifikasi, karakteristik Roblox, hingga fungsinya sebagai instrumen cultural diplomacy, saling terhubung dan bermuara pada satu simpul yang sama, yaitu pengembangan server Roblox edukasi budaya Karinding yang dilakukan bersama AtapPromotions dan komunitas AUBKreatifStudio. Implementasi IPTEK sesuai amanat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi diwujudkan secara konkret melalui produk digital yang dihasilkan, sementara proses penerimaannya oleh pengguna dapat dijelaskan melalui teori difusi inovasi Rogers (2003), yang menjelaskan mengapa media berbasis Roblox berpotensi diadopsi lebih cepat oleh generasi muda dibandingkan media konvensional.

Pemilihan Roblox sebagai medium penelitian bukan tanpa pertimbangan. Sebagaimana dijelaskan Schwab (2016) dan van Dijk (2020), transformasi digital menuntut adaptasi terhadap teknologi yang relevan dengan karakteristik masyarakat sasaran, dan Roblox merupakan platform yang secara khusus dekat dengan keseharian Generasi Z sebagaimana ditegaskan konsep digital natives Prensky (2001). Selain itu, sifat Roblox sebagai ruang partisipatif sejalan dengan gagasan budaya partisipatif Jenkins (2006), di mana pengguna tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi turut aktif menjelajahi dan memaknai konten budaya Karinding yang disajikan.

AtapPromotions dipilih sebagai mitra dan aktor utama penelitian karena posisinya yang telah lama bersinggungan langsung dengan permasalahan regenerasi budaya Karinding melalui program KEKAR (Kelas Karinding) yang sempat terhenti. Dengan demikian, penerapan IPTEK melalui server Roblox menjadi solusi yang secara langsung menjawab permasalahan prioritas mitra, sekaligus memposisikan AtapPromotions dan komunitas AUBKreatifStudio sebagai aktor *grassroots cultural diplomacy* sebagaimana dikonseptualisasikan

Cottrell dan Doherty (2024), yang mampu menjalankan fungsi diplomatik tanpa menunggu mandat formal dari institusi negara.

Karinding dipilih sebagai objek diplomasi budaya digital karena statusnya sebagai warisan budaya takbenda Sunda yang sarat nilai filosofis, namun tengah menghadapi ancaman erosi budaya di kalangan generasi muda. Karakteristik Karinding yang bersifat intangible menjadikannya sangat sesuai untuk didekati melalui konsep *digital heritage* dan *virtual heritage*, sejalan dengan semangat *UNESCO Convention 2003* mengenai pelestarian warisan budaya takbenda yang melibatkan komunitas secara aktif. Preseden internasional Karinding melalui grup musik Karinding Attack dalam tur Eropa turut menunjukkan bahwa Karinding memiliki potensi diplomasi budaya yang dapat diperkuat lebih jauh melalui medium digital yang menjangkau audiens jauh lebih luas.

Kontribusi IPTEK dari penelitian ini turut diperkuat oleh temuan Rodríguez Espínola (2021) yang menunjukkan bahwa video game efektif sebagai instrumen diplomasi budaya non-negara, serta hasil tinjauan sistematis Marques et al. (2023) yang mengonfirmasi bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna terhadap konten warisan budaya. Kedua temuan tersebut memberikan basis empiris yang kuat bahwa pendekatan yang diambil penelitian ini, yaitu mengombinasikan gamifikasi dan platform Roblox untuk pelestarian budaya Karinding, merupakan langkah yang sejalan dengan perkembangan kajian mutakhir di bidang gamifikasi warisan budaya dan diplomasi digital.

Dari sisi teori Hubungan Internasional, kerangka *digital diplomacy* yang dijelaskan Bjola dan Holmes (2015) menegaskan bahwa ruang digital telah memperluas panggung diplomasi publik bagi aktor non-negara. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan server Roblox bertema Karinding oleh AtapPromotions dan AUBKreatifStudio merupakan hasil konvergensi antara implementasi IPTEK sesuai UU Nomor 11 Tahun 2019, transformasi digital, gamifikasi teknologi pendidikan budaya, dan diplomasi budaya digital, yang secara bersama-sama membentuk kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian-

penelitian terdahulu mengenai pelestarian Karinding yang masih terbatas pada ranah luring dan tatap muka.

### 2.3 Asumsi Penelitian

**Asumsi Pertama: Karinding merupakan instrumen budaya yang sah sebagai sumber soft power, dan pelestariannya oleh komunitas grassroots merupakan respons legitimate terhadap ancaman cultural security.**

Penelitian ini bertolak dari perspektif konstruktivisme dalam Ilmu Hubungan Internasional, yang menegaskan bahwa struktur sosial, identitas, dan nilai-nilai budaya memiliki peran yang tidak kalah signifikan dibandingkan kekuatan material dalam membentuk dinamika hubungan antarbangsa. Berdasarkan kerangka cultural diplomacy yang dikemukakan Cummings (dalam Baskoro, 2020) dan dikuatkan oleh Donfried (2010), pertukaran nilai budaya antarbangsa dapat menumbuhkan saling pengertian yang melampaui batas-batas geografis dan perbedaan kepentingan politik. Mengacu pada konsep soft power Nye (2008), kemampuan suatu budaya untuk berfungsi sebagai sumber kekuatan lunak sangat bergantung pada keautentikan dan keunikan nilai-nilai yang dikandungnya; karinding, dengan nilai-nilai filosofis yakin, sabar, dan sadar yang merepresentasikan pandangan hidup masyarakat Sunda, memenuhi syarat tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini mengasumsikan bahwa karinding sebagai produk budaya Sunda dapat berfungsi sebagai medium komunikasi lintas budaya yang relevan dalam konteks hubungan internasional, sepanjang nilai-nilai yang dikandungnya dikomunikasikan secara autentik dan dialogis.

Dalam perkembangan kajian hubungan internasional kontemporer, aktor diplomasi tidak lagi terbatas pada negara dan institusi formal. Cottrell dan Doherty (2024) menegaskan bahwa di era digital, warga negara biasa, termasuk seniman, pengrajin, dan penggiat komunitas, telah mengambil alih sebagian fungsi diplomatik yang sebelumnya menjadi monopoli institusi negara, sementara Donfried (2010) menunjukkan bahwa efektivitas diplomasi budaya justru meningkat manakala terdapat jarak yang memadai antara program budaya dan agenda politik resmi negara. Atas dasar ini, penelitian mengasumsikan bahwa

AUBKreatifStudio, sebagai komunitas budaya lokal yang bergerak secara mandiri tanpa mandat negara, memiliki legitimasi dan kapasitas yang memadai untuk menjalankan fungsi diplomasi budaya pada level grassroots. Lebih jauh, mengacu pada konsep cultural security dari Yevtukh (2018), penelitian ini mengasumsikan bahwa melemahnya minat generasi muda terhadap karinding bukan semata persoalan selera estetika yang bersifat personal, melainkan ancaman struktural terhadap keberlangsungan identitas budaya Sunda sebagai bagian dari identitas nasional Indonesia sehingga upaya pelestarian karinding oleh AUBKreatifStudio merupakan respons strategis terhadap ancaman keamanan identitas, bukan sekadar tindakan kultural yang bersifat reaktif.

**Asumsi Kedua: Platform digital Roblox dan pendekatan gamifikasi merupakan medium yang sah dan efektif untuk menjalankan diplomasi budaya kontemporer kepada Generasi Z.**

Perkembangan teknologi digital telah secara fundamental mengubah cara komunitas internasional berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun relasi. Bjola dan Holmes (2015) menegaskan bahwa diplomasi digital merupakan transformasi substansial dalam praktik diplomasi yang memungkinkan partisipasi aktor non-negara secara lebih luas, sementara Verrekia (2017) menambahkan bahwa melalui platform digital, pesan-pesan budaya yang bersifat personal dan berkelanjutan dapat membangun citra positif serta memperluas daya tarik suatu identitas budaya di tingkat internasional. Dalam konteks ini, penelitian mengasumsikan bahwa platform Roblox bukan hanya media hiburan semata, melainkan ruang publik digital dengan potensi diplomatik karena kemampuannya menjangkau pengguna lintas batas negara secara masif, sehingga pemanfaatannya sebagai medium promosi dan edukasi budaya karinding merupakan pilihan yang legitimate dan efektif dalam konteks diplomasi digital kontemporer.

Generasi Z tumbuh dan berkembang dalam ekosistem digital yang ditandai oleh interaktivitas, visual, dan partisipasi aktif. Marques, Pedro, dan Araújo (2023) melalui tinjauan literatur sistematis membuktikan bahwa gamifikasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) pengguna muda

dengan konten yang sebelumnya dianggap kurang relevan, termasuk konten warisan budaya, sementara Loban (2017) menunjukkan bahwa platform permainan digital memiliki kapasitas untuk memperkenalkan konsep-konsep kompleks termasuk identitas budaya dan dinamika hubungan internasional dengan cara yang mudah dipahami dan dirasakan. Penelitian ini mengasumsikan bahwa pendekatan gamifikasi melalui server Roblox bertema karinding merupakan strategi yang secara intrinsik kompatibel dengan karakteristik Generasi Z sebagai target partisipan utama, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar budaya yang lebih imersif, partisipatif, dan berkelanjutan dibandingkan metode konvensional.

## **2.4 Kerangka Analisis**

Kerangka analisis ini merupakan peta konseptual yang menghubungkan teori dan konsep yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya dengan objek penelitian secara operasional. Jika kerangka teoritis-konseptual berfungsi menjelaskan landasan intelektual yang digunakan, maka kerangka analisis berfungsi sebagai panduan kerja yang menunjukkan bagaimana teori-teori tersebut diaplikasikan untuk membedah fenomena yang diteliti secara sistematis dan terarah. Dalam penelitian ini, kerangka analisis dibangun atas dasar sintesis antara teori cultural diplomacy sebagai teori utama, konsep soft power, cultural security, grassroots cultural diplomacy, digital diplomacy, dan gamifikasi sebagai kerangka pendukung yang saling melengkapi.

Kerangka analisis yang dijelaskan pada penelitian ini bekerja secara berlapis dan hierarkis. Pada lapisan pertama, teori cultural diplomacy menjadi lensa makro yang membingkai seluruh fenomena yang diteliti pada AtapPromotions yang diupayakan melalui AUBKreatifStudio dalam mempromosikan karinding kepada partisipan internasional melalui platform digital Roblox. Pada lapisan kedua, konsep soft power menjadi jembatan konseptual yang menjelaskan mengapa budaya memiliki daya persuasi dalam hubungan internasional, dan mengapa karinding sebagai artefak budaya Sunda layak diperlakukan sebagai instrumen pengaruh lintas bangsa. Pada lapisan ketiga, konsep cultural security dan grassroots

cultural diplomacy menjelaskan konteks ancaman dan respons komunitas, sementara digital diplomacy dan gamifikasi menjelaskan medium dan strategi operasional yang dipilih.

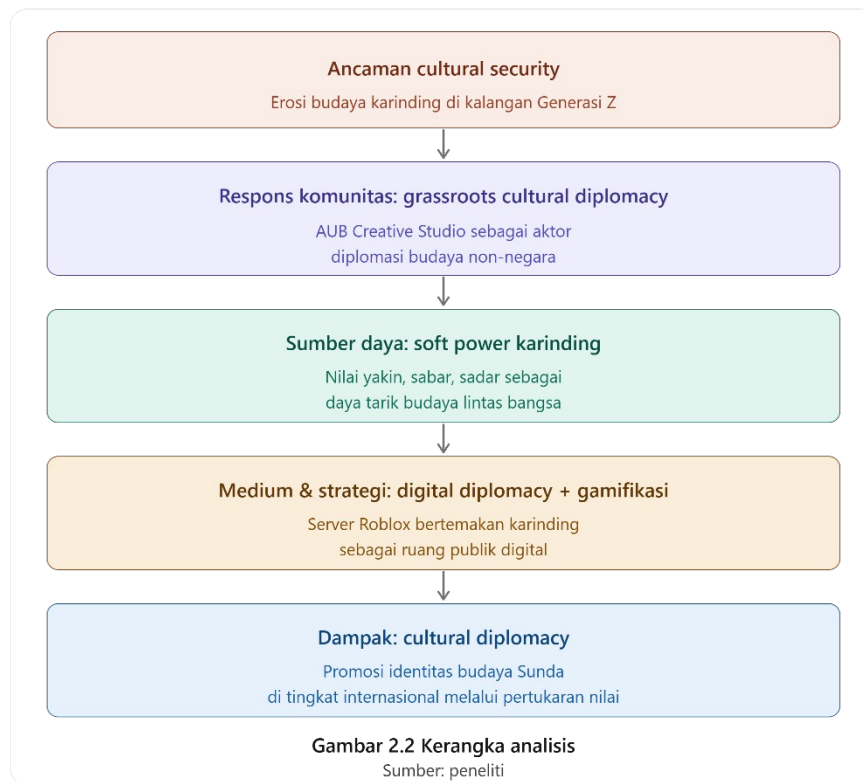
#### **2.4.1 Logika Analisis dan Hubungan Antardimensi**

Secara skematis, logika analisis penelitian ini dapat dipahami sebagai berikut: ancaman cultural security terhadap karinding menjadi latar belakang kontekstual yang mendorong lahirnya inisiatif grassroots cultural diplomacy oleh AUBKreatifStudio. Inisiatif komunitas tersebut bertumpu pada keberadaan karinding sebagai sumber daya soft power yang autentik dan dioperasionalkan melalui strategi digital diplomacy berbasis gamifikasi menggunakan platform Roblox. Seluruh rangkaian proses inilah yang kemudian dianalisis secara komprehensif dalam bingkai teori cultural diplomacy sebagai lensa makro penelitian.

Logika analisis ini dapat direpresentasikan dalam alur sebagai berikut: Ancaman Erosi Budaya (Cultural Security) → Respons Komunitas (Grassroots Cultural Diplomacy) → Sumber Daya Budaya (Soft Power Karinding) → Strategi Digital (Digital Diplomacy & Gamifikasi Roblox) → Dampak Diplomasi Budaya (Cultural Diplomacy). Alur ini membentuk kerangka berpikir yang tidak hanya menghubungkan teori dengan realitas empiris, tetapi juga mampu mengungkap mekanisme kausal yang menjelaskan bagaimana sebuah komunitas budaya lokal dapat bertransformasi menjadi aktor diplomasi budaya yang efektif di tingkat internasional melalui pemanfaatan teknologi digital.

Dalam implementasinya, kerangka analisis pada penelitian ini dioperasionalkan melalui tiga teknik pengumpulan dan analisis data yang saling melengkapi. Pertama, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan informan kunci dari AtapPromotions, dan partisipan lokal dan internasional digunakan untuk mengumpulkan data primer yang menggambarkan persepsi, pengalaman, dan pemaknaan langsung terhadap program diplomasi budaya digital karinding. Kedua, observasi non-partisipan terhadap server Roblox bertema karinding digunakan

untuk mendapatkan gambaran faktual tentang mekanisme gamifikasi yang diterapkan dan pola interaksi partisipan. Ketiga, studi dokumentasi terhadap



berbagai sumber sekunder, termasuk laporan kegiatan komunitas, data partisipasi server, dan materi promosi digital, digunakan untuk melengkapi dan memvalidasi data primer yang diperoleh di lapangan. Dengan demikian, kerangka analisis ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan teoritis, tetapi juga sebagai peta kerja metodologis yang memastikan bahwa setiap dimensi fenomena yang diteliti mendapatkan perhatian analitis yang memadai dan terstruktur. Melalui kerangka analisis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana diplomasi budaya berbasis komunitas lokal dapat dioperasionalkan secara efektif melalui media digital dalam konteks pelestarian dan pengembangan warisan budaya tradisional Sunda, serta bagaimana temuan tersebut dapat berkontribusi secara teoritis maupun praktis bagi pengembangan kajian hubungan internasional yang berfokus pada aktor-aktor non negara di era digital.

Gambar 2.2 di atas merepresentasikan secara visual alur logika analisis yang menjadi tulang punggung penelitian ini. Setiap kotak dalam diagram merepresentasikan salah satu dimensi analisis yang telah dijelaskan, sementara anak panah yang menghubungkannya merepresentasikan hubungan kausal yang menggerakkan seluruh proses dari konteks ancaman hingga dampak diplomasi budaya yang ingin dicapai. Kerangka analisis ini akan menjadi acuan dalam pembacaan dan interpretasi seluruh data empiris yang dikumpulkan di lapangan, sebagaimana akan dipaparkan secara menyeluruh pada BAB IV penelitian ini.

#### **2.4.2 Dimensi Analisis Pertama: Karinding sebagai Sumber Daya Soft Power**

Dimensi analisis pertama berfokus pada pertanyaan mendasar: apakah karinding memiliki kualitas-kualitas yang disyaratkan oleh teori untuk dapat berfungsi sebagai sumber daya soft power yang valid? Mengacu pada kerangka Nye (2008), sebuah artefak budaya dapat berfungsi sebagai soft power apabila ia memenuhi dua prasyarat utama, yaitu keautentikan (authenticity) dan keunikan (uniqueness) yang mampu membangkitkan daya tarik dari pihak luar secara sukarela, tanpa paksaan material maupun politik. Dalam konteks penelitian ini, analisis pada dimensi pertama diarahkan untuk mengidentifikasi apakah nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam karinding, yakni yakin (keyakinan), sabar (kesabaran), dan sadar (kesadaran), memenuhi prasyarat tersebut dan dapat dikomunikasikan kepada partisipan internasional sebagai sumber daya soft power yang nyata.

Selain itu, dimensi ini juga menganalisis bagaimana karinding sebagai medium ekspresi budaya berfungsi secara dialogis dalam membangun pemahaman lintas budaya. Einbinder (2013) menegaskan bahwa musik memiliki kapasitas unik sebagai media pertukaran nilai yang melampaui batasan bahasa dan geografi, karena musik tidak hanya didengar secara kognitif, tetapi juga dirasakan secara emosional. Dari perspektif ini, analisis pada dimensi pertama tidak cukup hanya memeriksa kandungan nilai karinding secara tekstual, tetapi juga harus menelaah bagaimana partisipan internasional merespons dan memaknai pengalaman

bersentuhan dengan karinding, baik melalui medium langsung maupun melalui representasi digitalnya. Data empiris yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan informan kunci dan informan pendukung dianalisis dalam bingkai teoritis ini untuk menjawab pertanyaan apakah karinding terbukti memiliki daya tarik (appeal) yang genuine di mata partisipan lintas budaya.

#### **2.4.3 Dimensi Analisis Kedua: AUBKreatifStudio sebagai Aktor Grassroots Cultural Diplomacy**

Dimensi analisis kedua memusatkan perhatian pada posisi dan kapasitas AUBKreatifStudio sebagai aktor diplomasi budaya non-negara. Dalam kajian hubungan internasional kontemporer, aktor diplomasi tidak lagi dapat dibatasi pada entitas negara semata. Cottrell dan Doherty (2024) menunjukkan bahwa di era digital, komunitas lokal dan individu warga negara biasa, termasuk seniman, pengrajin, dan penggiat budaya, telah mengambil alih sebagian fungsi diplomatik yang sebelumnya menjadi monopoli institusi negara. Lebih jauh, Donfried (2010) berargumen bahwa efektivitas diplomasi budaya justru meningkat secara signifikan ketika terdapat jarak yang memadai antara program budaya dan agenda politik resmi negara, karena publik internasional cenderung merespons secara lebih terbuka terhadap inisiatif yang bersifat autentik dan tidak terikat kepentingan politik formal.

Dalam kerangka ini, analisis pada dimensi kedua diarahkan untuk memeriksa sejauh mana AUBKreatifStudio memenuhi kriteria-kriteria yang mendefinisikan aktor grassroots cultural diplomacy yang legitimate. Setidaknya terdapat tiga indikator analitis yang digunakan: pertama, kemandirian komunitas dari mandat dan intervensi agenda negara yang mengonfirmasi karakter grassroots-nya; kedua, kapasitas komunitas dalam merepresentasikan nilai-nilai budaya Sunda secara autentik kepada khalayak eksternal; dan ketiga, kemampuan komunitas dalam membangun relasi lintas budaya yang berkelanjutan melalui aktivitas diplomasi budaya informal. Data yang digunakan untuk analisis dimensi ini berasal dari observasi lapangan terhadap kegiatan komunitas serta wawancara mendalam

dengan informan kunci yang terlibat langsung dalam ekosistem AUBKreatifStudio dan AtapPromotions.

#### **2.4.4 Dimensi Analisis Ketiga: Roblox sebagai Medium Digital Diplomacy Berbasis Gamifikasi**

Dimensi analisis ketiga berfokus pada peran platform digital Roblox sebagai medium diplomasi budaya dalam era kontemporer. Bjola dan Holmes (2015) menegaskan bahwa diplomasi digital bukan sekadar adaptasi teknologi komunikasi konvensional ke dalam format digital, melainkan sebuah transformasi substansial dalam praktik diplomasi itu sendiri yang memungkinkan partisipasi aktor non-negara secara lebih luas dan setara. Verrekia (2017) menambahkan bahwa melalui platform digital, pesan-pesan budaya yang bersifat personal dan berkelanjutan mampu membangun citra positif serta memperluas daya tarik suatu identitas budaya di tingkat internasional dengan jangkauan yang jauh melampaui keterbatasan geografis dan sumber daya finansial yang dialami oleh komunitas lokal. Analisis pada dimensi ini secara khusus memeriksa efektivitas gamifikasi sebagai strategi operasional dalam konteks diplomasi budaya digital. Marques, Pedro, dan Araújo (2023) melalui tinjauan literatur sistematis mereka membuktikan bahwa gamifikasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) pengguna, terutama kalangan muda, dengan konten yang sebelumnya dianggap kurang relevan, termasuk konten warisan budaya. Loban (2017) lebih lanjut menunjukkan bahwa platform permainan digital memiliki kapasitas untuk memperkenalkan konsep-konsep kompleks, termasuk identitas budaya dan dinamika hubungan internasional, kepada partisipan yang lebih luas dengan cara yang mudah dipahami dan dirasakan. Berdasarkan kerangka ini, analisis diarahkan untuk mengukur: (1) bagaimana server Roblox bertema karinding berhasil mengemas nilai-nilai budaya ke dalam pengalaman bermain yang imersif dan partisipatif; (2) seberapa besar jangkauan partisipan internasional yang dicapai; dan (3) bagaimana respons partisipan lintas batas terhadap representasi digital karinding dalam format gamifikasi.

#### **2.4.5 Dimensi Analisis Keempat: Cultural Security dan Urgensi Pelestarian Karinding**

Dimensi analisis keempat menempatkan upaya pelestarian karinding dalam bingkai keamanan budaya (cultural security) sebagai konteks makro yang menjelaskan urgensi seluruh rangkaian program diplomasi budaya yang dilakukan oleh AUBKreatifStudio. Yevtukh (2018) mendefinisikan cultural security sebagai perlindungan terhadap identitas budaya suatu komunitas dari ancaman eksternal maupun internal, baik yang berwujud kekerasan fisik maupun erosi identitas akibat homogenisasi budaya global. Dalam perspektif ini, analisis pada dimensi keempat bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan ancaman-ancaman nyata terhadap keberlangsungan karinding sebagai warisan budaya Sunda, yang dalam konteks penelitian ini termanifestasi dalam bentuk menurunnya minat generasi muda, terhentinya program edukasi karinding KEKAR, serta minimnya sumber daya manusia yang kompeten dalam mentransmisikan pengetahuan karinding secara lintas generasi.

Lebih jauh, dimensi ini menganalisis bagaimana ancaman cultural security tersebut menjadi pendorong lahirnya inisiatif grassroots cultural diplomacy oleh AUBKreatifStudio sebagai respons strategis yang adaptif. Dengan kata lain, dimensi keempat berfungsi sebagai konteks kausal yang menjawab pertanyaan mengapa komunitas ini mengambil langkah-langkah diplomasi budaya melalui medium digital: karena tidak melakukannya berarti membiarkan identitas budaya Sunda terkikis di bawah tekanan arus homogenisasi budaya global. Hubungan kausal antara ancaman cultural security dan respons diplomasi budaya berbasis komunitas inilah yang menjadi logika pengikat antara dimensi-dimensi analisis lainnya, sehingga seluruh kerangka analisis tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga mampu menjelaskan dinamika yang mendasari fenomena yang diteliti secara lebih mendalam.