

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Dalam konsep ilmu kebudayaan, konsep kebudayaan sendiri mempunyai arti yang beragam. Kebudayaan dapat diartikan sebagai semua yang dipelajari manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Kebudayaan tidak semata-mata dipandang sebagai hasil karya fisik manusia, melainkan mencakup keseluruhan proses belajar yang dialami manusia sebagai anggota masyarakat. Dalam pengertian ini, kebudayaan mencakup segala sesuatu yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, baik dalam bentuk yang bersifat abstrak seperti gagasan, nilai, dan norma, maupun dalam bentuk konkret berupa benda-benda hasil ciptaan manusia. Kebudayaan berfungsi sebagai kerangka makna yang tidak hanya mengatur cara manusia bertindak, tetapi juga membentuk cara manusia berpikir dan memahami realitas sosial di sekitarnya. Keragaman definisi kebudayaan mencerminkan luasnya cakupan konsep ini dalam ilmu sosial. Kroeber dan Kluckhohn, melalui inventarisasi klasiknya, menunjukkan bahwa terdapat ratusan definisi kebudayaan yang berkembang dalam tradisi keilmuan, yang masing-masing menekankan aspek berbeda dari kehidupan manusia. Namun, di balik keragaman tersebut, terdapat benang merah yang sama, yakni bahwa kebudayaan selalu berkaitan dengan pola-pola makna, simbol, dan perilaku yang dipelajari serta diwariskan dalam suatu masyarakat. Dalam kerangka ini, Kroeber dan Kluckhohn mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan pola eksplisit maupun implisit dari dan bagi perilaku manusia, yang diperoleh dan ditransmisikan melalui simbol, serta termanifestasi baik dalam sistem nilai maupun dalam benda-benda hasil karya manusia. Definisi ini menegaskan bahwa kebudayaan bersifat simbolik, historis, dan sekaligus normatif, karena ia membentuk pedoman bertindak bagi anggota masyarakat. Pemahaman yang relatif sejalan dikemukakan oleh E. B. Tylor, yang memandang kebudayaan sebagai suatu keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya tercakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat

istiadat, serta berbagai kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Definisi ini menekankan bahwa kebudayaan tidak diwariskan secara biologis, melainkan dipelajari melalui proses sosial. Dengan demikian, kebudayaan menjadi ciri pembeda utama manusia dari makhluk hidup lainnya, karena hanya manusia yang mampu menciptakan, mentransmisikan, dan merefleksikan kebudayaannya secara sadar.

Dalam konteks keilmuan Indonesia, Koentjaraningrat memberikan kontribusi penting dalam merumuskan konsep kebudayaan secara sistematis dan operasional. Ia menelusuri asal-usul istilah kebudayaan dari kata Sansekerta *budhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi*, yang berarti budi atau akal. Hal ini menegaskan bahwa kebudayaan berkaitan erat dengan kemampuan akal manusia dalam mencipta, menilai, dan memberi makna. Koentjaraningrat memandang kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang diperoleh melalui proses belajar. Dengan pengertian ini, kebudayaan tidak hanya hadir sebagai ide atau nilai yang bersifat abstrak, tetapi juga termanifestasi dalam pola perilaku sosial serta dalam bentuk benda-benda fisik. Lebih lanjut, Koentjaraningrat membedakan kebudayaan ke dalam tiga wujud yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, yaitu wujud ideal, wujud kelakuan, dan wujud kebendaan. Wujud ideal mencakup gagasan, nilai, norma, dan konsep yang hidup dalam alam pikiran masyarakat dan menjadi acuan bersama mengenai apa yang dianggap baik, benar, dan pantas. Wujud ini bersifat abstrak, tetapi memiliki kekuatan besar dalam mengarahkan perilaku sosial. Wujud kelakuan, atau sistem sosial, merupakan perwujudan konkret dari gagasan dan nilai tersebut dalam bentuk tindakan berpola, interaksi sosial, dan praktik kehidupan sehari-hari. Sementara itu, wujud kebendaan atau kebudayaan fisik mencakup seluruh hasil karya manusia yang bersifat material, yang tidak hanya mencerminkan tingkat perkembangan kebudayaan suatu masyarakat, tetapi juga mempengaruhi cara manusia berpikir dan bertindak. Kebudayaan tidak pernah bersifat statis, melainkan selalu berada dalam proses negosiasi antara nilai-nilai lama dan tantangan baru. Melalui pemahaman teoritis ini, kebudayaan dapat dilihat

sebagai fondasi utama kehidupan sosial yang membentuk identitas, orientasi nilai, serta pola relasi dalam masyarakat. Kebudayaan tidak hanya mengatur apa yang dilakukan manusia, tetapi juga bagaimana manusia memahami dirinya, orang lain, dan dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, analisis terhadap kebudayaan menjadi krusial dalam memahami dinamika sosial, perubahan masyarakat, serta keberlanjutan nilai-nilai yang hidup dalam suatu komunitas.

Dalam kajian ilmu Hubungan Internasional, budaya semakin dipahami sebagai elemen penting dalam membentuk posisi dan peran suatu negara di tingkat global. Budaya tidak lagi diposisikan sebagai elemen pelengkap dalam politik internasional, melainkan sebagai sumber daya strategis yang berperan dalam membentuk pengaruh, legitimasi, dan posisi suatu negara di mata dunia. Perubahan ini mencerminkan kesadaran bahwa hubungan antarnegara tidak hanya ditentukan oleh kepentingan material, tetapi juga oleh persepsi, makna, dan identitas yang dikonstruksikan melalui interaksi sosial lintas budaya. Perkembangan pemikiran kontemporer menunjukkan bahwa budaya memiliki peran strategis dalam membangun pengaruh, legitimasi, dan relasi jangka panjang antar suatu negara. Budaya tidak lagi dilihat sebagai aspek domestik semata, melainkan sebagai sumber daya non-material yang mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku aktor internasional terhadap suatu negara. Melalui konsep *soft power* dalam memahami peran budaya, Joseph Nye mendefinisikannya sebagai kemampuan suatu negara untuk mempengaruhi pihak lain melalui daya tarik, tanpa adanya paksaan atau imbalan material. Budaya yang dianggap menarik, autentik, dan relevan oleh masyarakat internasional dapat menciptakan citra positif bagi suatu negara serta meningkatkan penerimaan dan kepercayaan kepada negara tersebut. Pemahaman budaya memainkan peran krusial dalam membentuk kapasitas aktor-aktor yang terlibat dalam hubungan internasional. Budaya membentuk cara berpikir, nilai, dan identitas sebuah individu, yang pada akhirnya mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan dunia luar. Masyarakat yang memiliki kesadaran budaya yang kuat tidak hanya mampu merepresentasikan identitas nasional secara lebih autentik, tetapi juga memiliki kemampuan untuk beradaptasi, berdialog, dan membangun

relasi lintas budaya. Dalam perspektif ini, budaya menjadi fondasi bagi pengembangan *cultural literacy* dan *intercultural competence*, yang sangat dibutuhkan dalam diplomasi, kerjasama internasional, maupun interaksi global di era globalisasi saat ini.

Lebih jauh, budaya juga berfungsi sebagai unsur fundamental yang penting dalam pembentukan dan pemaknaan identitas nasional. Identitas nasional tidak hanya dibangun dengan melalui batas wilayah geografis, struktur politik, atau institusi negara semata, tetapi juga melalui narasi budaya yang merefleksikan sejarah, nilai, dan pengalaman kolektif suatu bangsa. Identitas nasional mempengaruhi bagaimana suatu negara melihat dirinya sendiri dan bagaimana ia ingin dipersepsikan oleh dunia internasional. Mark C. Donfried (2009: 9) pernah menekankan bahwa ketika budaya dibawa ke ranah internasional, pertukaran bukan hanya sebatas simbol budaya saja, tetapi juga narasi identitas yang melekat pada budaya tersebut. Proses ini menjadikan budaya sebagai medium penting dalam membangun keberadaan simbolik suatu negara di tingkat global. Keberadaan simbolik merujuk pada cara suatu negara dan dikenali dalam imajinasi kolektif masyarakat internasional, bukan melalui kekuatan material semata, tetapi melalui makna dan citra yang dilekatkan padanya. Dalam hal ini, budaya berfungsi sebagai simbolik yang memungkinkan negara berkomunikasi dengan dunia internasional secara lebih halus dan berkelanjutan. Melalui musik, seni, bahasa, tradisi, dan praktik budaya lainnya, negara dapat menegaskan identitas nasionalnya sekaligus membuka ruang dialog lintas budaya. Dengan demikian, budaya menjadi fondasi simbolik yang memungkinkan identitas nasional diproduksi, direproduksi, dan diwariskan kepada lintas generasi.

Secara konseptual, budaya tradisional sebagai bentuk budaya yang terbentuk secara historis dan memiliki fungsi nasional, regional, serta sosial. Integrasi budaya tradisional dianggap mendesak karena tiga alasan utama. Pertama, hal ini berfungsi meningkatkan identitas budaya dan kepercayaan diri nasional, membantu membangun perspektif budaya yang beragam sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya asli di tengah arus globalisasi. Kedua, langkah ini

mendorong inovasi model pendidikan musik yang selama ini cenderung kaku, dengan cara mendiversifikasi kurikulum melalui pengajaran instrumen tradisional dan kegiatan praktis seperti konser etnik. Ketiga, perguruan tinggi berperan sebagai *platform* penting untuk pewarisan dan pengembangan budaya tradisional melalui penelitian serta adaptasi karya agar relevan dengan tuntutan estetika modern. Untuk mencapai tujuan tersebut, Salah satunya adalah transformasi metode pengajaran dengan memanfaatkan multimedia dan internet untuk menciptakan ruang kelas modern yang lebih interaktif dan personal. Selain itu, diterapkan model pengembangan keterkaitan antara pengajaran, pembelajaran, dan penelitian yang melibatkan kerja sama interdisipliner dengan ahli sejarah atau sastra guna memperdalam muatan kurikulum.

Indonesia sangat kaya dengan budaya tradisional yang merupakan adat istiadat yang berlaku pada setiap kelompok etnik atau suku bangsa. Terdapat lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa di Indonesia atau tepatnya 1.340 suku bangsa menurut sensus Badan Pusat Statistik tahun 2010. Indonesia memiliki jumlah suku bangsa terbanyak di Asia Tenggara. Artinya, Indonesia memiliki keragaman budaya tradisional yang merupakan potensi luar biasa untuk menjadi sumber inspirasi. Setiap jenis budaya tradisi baik non-benda maupun artefak/objek budaya dapat menjadi sumber inspirasi untuk dikembangkan menjadi produk kerajinan. Hingga saat ini, tercatat 4.156 warisan budaya nonbenda yang terdapat di seluruh Indonesia. Setiap daerah dapat mengembangkan kerajinan khas daerah yang mengambil inspirasi dari budaya tradisi daerahnya masing-masing. Kekayaan budaya tradisi Indonesia adalah kearifan lokal (*local genius*) yang dapat menjadi sumber inspirasi yang tidak ada habisnya. Budaya tradisi dapat dikelompokkan menjadi budaya nonbenda dan artefak/objek budaya. Budaya takbenda di antaranya pantun, cerita rakyat, tarian, dan upacara adat. Sedangkan artefak/objek budaya diantaranya pakaian daerah, wadah tradisional, alat musik, senjata dan rumah adat. Pada kehidupan sehari-hari, produk budaya tradisional tak benda maupun artefak tidak dipisah-pisahkan melainkan menjadi satu kesatuan dan saling melengkapi.

Musik memiliki kemampuan unik untuk melampaui batas bahasa, politik, dan ideologi dengan membangun keterikatan emosional, memperkuat pemahaman lintas budaya, serta menciptakan ruang dialog yang lebih manusiawi antarnegara. Secara historis, musik telah digunakan sebagai alat diplomasi melalui pemberian instrumen musik, pertunjukan seni, opera, hingga festival internasional. Pada masa Perang Dingin, musik terutama *jazz*, *rock*, dan pendidikan musik berperan penting dalam persaingan ideologis sekaligus menjadi sarana pembentukan citra negara. Dalam konteks ini, musik populer, festival internasional (seperti *Eurovision*), program pertukaran budaya, hingga inisiatif negara tertutup seperti Korea Utara menunjukkan bahwa musik tetap relevan sebagai alat diplomasi modern. meskipun sering diabaikan dalam kajian utama hubungan internasional, musik memiliki kekuatan simbolik dan komunikatif yang signifikan untuk membangun kerja sama internasional, membentuk identitas, serta mendukung strategi diplomasi masa depan jika dikelola secara sensitif terhadap konteks budaya dan politik. Musik, sebagai produk budaya, dapat berperan dalam membentuk identitas dan memperkuat nilai-nilai bersama tersebut. Melalui interaksi musikal, masyarakat dapat mengembangkan kesadaran baru terhadap “yang lain”, mengubah persepsi, dan membangun kepercayaan yang menjadi dasar bagi perdamaian dan kerja sama internasional.

Alat musik *karinding* sebagai bagian dari budaya tradisional Sunda yang tengah menghadapi situasi penurunan dalam dinamika sosial budaya kontemporer. Secara historis, *karinding* bukan hanya alat musik, tetapi juga simbol kearifan lokal. Namun, perkembangan modernitas, globalisasi, dan perubahan preferensi generasi muda telah menyebabkan budaya *karinding* mengalami penurunan relevansi sosial. Dalam Held *et al* (1999) dinyatakan bahwa perkembangan industri musik yang seragam ternyata mengancam eksistensi dari musik dan komunitas tradisional yang ada. Namun beberapa tokoh penggiat telah berhasil menaikkan kembali eksistensi alat musik *karinding* ini seperti Abah olot “Endang Sugriwa” dan Kimung (cited echoing *karinding*) dengan salah satu caranya membentuk grup musik “*Karinding Attack*” yang berhasil memperkenalkan alat musik *karinding* ke kancah internasional melalui tour ke berbagai negara di Eropa yang bertajuk “*Europalia*

Festival 2017” tanpa menghilangkan identitas tradisionalnya. Hal ini membuat alat musik karinding sebagai budaya sunda mengalami pergeseran fungsi yang pada awalnya karinding hanya digunakan untuk hiburan pribadi (kalangenan), menjadi sebuah komoditas yang membangun basis ekonomi para pemain dan pembuat karinding (Daryana H.A 2017). Berbeda dengan contoh alat musik tradisional lainnya seperti angklung yang dijadikan alat soft diplomasi Indonesia di Konferensi Asia Afrika ke 60. Keberadaan angklung kini telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya resmi dunia milik Indonesia, pengakuan UNESCO ini memperpanjang daftar warisan budaya Indonesia yang diakui dunia setelah sebelumnya keris, batik dan wayang.

Pada prosesnya, para penggiat alat musik karinding ini termasuk Karinding Attack, membuat sebuah program kelas karinding yang disebut “KEKAR”. Program lainnya Adalah pembelajaran karinding secara *Group Lesson* yang diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk terampil bermain ansambel karinding dan membuat komposisi. Motivasi KEKAR dibentuk adalah untuk mengakomodir kegelisahan akan regenerasi karinding (Daryana H.A 2017). Namun pada rentang waktu 2019 sampai sekarang menurut salah satu penggiat yaitu Kimung, alat musik karinding saat ini telah mengalami kembali penurunan eksistensi maupun minat komoditas dan sudah jarang sekali generasi muda sekarang yang memperkenalkan alat musik karinding ini ke kancah internasional. Pada era modernisasi digital globalisasi ini, teknologi juga mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap pergeseran fungsi karinding. Sejak teknologi informasi hadir pada masyarakat desa dan kota dengan banyak bermunculannya alat komunikasi (*hand phone dan tablet pc*) maka seketika itu pula atensi masyarakat terhadap musik tradisional kian menurun (Daryana H.A 2017).

Urgensi utama dari penelitian ini berakar pada kekhawatiran yang mendalam mengenai penurunan eksistensi serta minat generasi muda terhadap alat musik tradisional Sunda, yaitu karinding, yang dirasakan kembali mengalami penurunan pada saat ini. Di era modernisasi dan globalisasi digital, perkembangan teknologi informasi yang melahirkan berbagai alat komunikasi modern justru

membawa dampak signifikan terhadap budaya terutama pada alat musik tradisional karinding dan menurunkan atensi masyarakat terhadap musik tradisional secara umum. Fenomena globalisasi ini juga memicu adanya homogenisasi budaya yang membentuk konstruk global yang seragam, di mana identitas lokal maupun nasional berpotensi tenggelam, terkikis, dan terlupakan karena Generasi Z sebagai penerus tumbuh dalam lingkungan yang didominasi arus digital. Masalah mendesak ini juga terlihat nyata pada mitra penelitian, yaitu AtapPromotions, di mana program edukasi nonformal mereka yang bernama KEKAR (Kelas Karinding) terpaksa dihentikan untuk sementara waktu akibat minimnya unit sumber daya manusia yang melatih. Dampak dari terhentinya kegiatan ini berujung pada melemahnya ekosistem komunitas karinding, terhambatnya proses regenerasi alami, serta terganggunya misi besar untuk memperkenalkan musik karinding ke kancah internasional.

Sebagai jawaban dan solusi konkret untuk mengatasi situasi erosi budaya tersebut, penelitian terapan ini menawarkan sebuah inovasi adaptif melalui pembentukan komunitas formal yang dinamakan AUBKreatifStudio bersama pihak AtapPromotions. Komunitas ini dirancang untuk bergerak aktif dalam memperhatikan pemahaman edukasi budaya lokal dengan memanfaatkan teknologi yang akrab dengan kehidupan generasi muda. Solusi utama yang diimplementasikan adalah rancangan media promosi dan pembelajaran budaya berbasis gamifikasi digital, yaitu dengan mengembangkan sebuah server atau map kreatif pada platform game Roblox yang mengangkat tema edukasi alat musik tradisional Sunda karinding. Melalui pendekatan inovatif ini, nilai-nilai filosofis dan sejarah karinding diterjemahkan ke dalam mekanisme permainan yang interaktif, mudah diakses, serta menyenangkan bagi karakteristik generasi digital. Tidak hanya itu, solusi ini juga mencakup pembentukan komunitas virtual agar jangkauan partisipasinya meluas dari level domestik hingga mencapai level internasional lintas batas geografis. Melalui pemanfaatan aset digital takbenda (intangible asset) ini, ekosistem karinding dapat dipulihkan kembali dan komunitas karinding tidak lagi hanya diposisikan sebagai pelaku pelestarian budaya lokal, melainkan bertransformasi menjadi agen diplomasi budaya di tingkat internasional

(grassroots cultural diplomacy) guna meminimalisir dampak buruk dari homogenisasi budaya global.

1.2 Permasalahan Prioritas Mitra

Berdasarkan hasil observasi kami dilapangan dan diskusi dengan beberapa penggiat komunitas karinding, ditemukan beberapa permasalahan seperti;

1). Terjadi penurunan minat yang signifikan di kalangan generasi muda, khususnya Gen-Z, sebagai generasi penerus yang seharusnya mewarisi tradisi karinding. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang didominasi arus digital, sehingga perhatian mereka semakin jauh dari praktik-praktik budaya lokal. Menurut Widodo (2005), manusia di era globalisasi ini berperan sebagai figuran atau manusia massa. Manusia massa menurut Gassef (Widodo, 2005:2) adalah "manusia yang lahir secara tergesa gesa, terasing dari sejarahnya sendiri, dan tidak memiliki masa lampau". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa identitas nasional maupun lokal berpotensi lenyap dalam arus budaya global yang terus menguat.

2). Rendahnya partisipasi kelompok di AtapPromotions berdampak langsung pada melemahnya ekosistem komunitas karinding. Kegiatan komunitas semakin berkurang dan pengetahuan mengenai karinding tidak tersampaikan secara efektif kepada generasi berikutnya. Proses regenerasi yang seharusnya berjalan secara alami menjadi terhambat, sehingga para penggiat komunitas karinding menilai bahwa masalah ini mendesak untuk segera diatasi.

Masalah ini juga salah satunya datang dari fenomena globalisasi yang memunculkan homogenisasi budaya, ini juga bisa menjadi ancaman terhadap kesadaran masyarakat untuk terus merawat nilai nilai budaya lokal atau budaya tradisional. Kecenderungan homogenisasi budaya ini merupakan dampak dari globalisasi yang mampu merubah dan membentuk pandangan masyarakat menjadi satu konstruk. Misalnya saja, globalisasi membuat masyarakat memiliki sikap sosial terhadap status simbol yang direpresentasikan melalui nilai materi. Jadi, ketika seseorang menggunakan barang-barang *branded*, maka, orang tersebut akan

dianggap oleh orang-orang lainnya sebagai individu yang memiliki status sosial yang tinggi dan hal ini dapat dikatakan sebagai sikap sosial masyarakat terhadap konsumen produk branded sebagai dampak dari adanya globalisasi (Chong, 2005). Akan tetapi, homogenisasi budaya bukanlah suatu proses yang dapat diterima begitu saja oleh masyarakat, karena sebetulnya masyarakat akan menginterpretasikan segala kecenderungan tersebut dengan nilai budaya yang dianutnya (Tomlinson dalam Lechner & Boli, 2000). Hal ini bisa saja menjadi salah satu bentuk reaksi yang pada akhirnya akan membentuk suatu sikap sosial yang baru terhadap kecenderungan homogenisasi budaya sebagai tantangan dalam globalisasi. Sikap sosial itu sendiri menurut Gerungan (2004) merupakan sikap yang ditunjukkan dengan terbentuknya kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap objek sosial yang dilakukan bukan hanya oleh individu, tetapi oleh sekelompok atau semasyarakat (Gerungan, 2004). 5).

Globalisasi ini memunculkan satu keresahan terhadap keberlangsungan eksistensi karinding di AtapPromotions, kurangnya inovasi-inovasi baru membuat eksistensi karinding di AtapPromotions sedikitnya menjadi terganggu. Misi memperkenalkan karinding ke kancah internasional akan semakin terganggu jika inovasi inovasi terhambat oleh globalisasi dan erosi budaya khususnya jika tidak bisa beradaptasi dengan teknologi yang dimana era Globalisasi sekarang sangat erat dengan teknologi. Setelah melakukan beberapa diskusi, AtapPromotions sebelumnya memiliki perkumpulan kelas bernama KEKAR (Kelas Karinding) namun tidak dalam bentuk komunitas yang formal yang dimana kelas itu diperuntukan untuk orang-orang yang bekerja dan magang di sana, dengan tujuan mengedukasi agar generasi muda setidaknya mengetahui apa itu alat musik tradisional karinding khusus nya pada individu yang ada di AtapPromotions. Namun sayangnya, KEKAR (Kelas Karinding) diberhentikan untuk sementara dikarenakan minimnya unit sumber daya manusia yang melatih yang membuat orang-orang yang ada di AtapPromotions untuk sementara tidak melakukan edukasi karinding lagi. Maka dari itu hasil diskusi membuahkan satu inovasi untuk diterapkan pada komunitas AUBKreatifStudio ini dengan membuat server roblox

atau map roblox bertemakan tentang edukasi budaya sunda khususnya pada alat musik tradisional sunda karinding. Selain itu, solusi yang ditawarkan juga membuat komunitas virtual, agar jangkauan partisipasi tidak hanya terfokus di lokal, namun juga bisa untuk partisipasi lintas batas. Agar Erosi budaya yang berdampak pada ekosistem karinding di AtapPromotions bisa lebih diminimalisir melalui komunitas digital dan bisa menjadi salah satu landasan konkret sebagai bentuk strategi di tengah riuhnya homogenisasi budaya. Komunitas karinding tidak hanya diposisikan sebagai pelaku pelestarian budaya, tetapi juga sebagai agen diplomasi budaya pada level internasional.

Fokus penerapan ini diawali dengan beberapa observasi mendalam terlebih dahulu sebelum menentukan subjek yang akan diteliti, yang pada akhirnya fokus penelitian ini tertuju pada industri kreatif yang bernama AtapPromotions. Setelah melakukan observasi terhadap industri tersebut dengan menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) ditemukan satu masalah yang vital yang mempengaruhi eksistensi karinding pada era globalisasi ini yang terkena dampak erosi budaya. Dengan membuat komunitas AUBKreatifStudio yang bergerak untuk lebih memperhatikan pemahaman edukasi budaya melalui *intangible asset* atau pembuatan *server* kreatif berbasis *game*, maka misi pelestarian karinding bisa memperluas informasi budaya lokal, bukan hanya sekedar informasi fisik, tapi dengan menggunakan program tersebut diharapkan informasinya tersebar secara masif untuk semua kalangan bukan hanya dalam level domestik tapi diharapkan bisa mencapai level internasional juga.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada analisis proses regenerasi seni karinding yang dilakukan oleh komunitas melalui program pendidikan nonformal. Penelitian tidak mencakup penilaian teknis musikal, kualitas pertunjukan, dan hanya melibatkan informan dari lingkungan internal Karinding beserta kelompok binaannya Melalui teori yang digunakan dan penerapannya pada cultural diplomacy untuk mendorong promosi melalui media digital, *game*, dan *komunitas virtual*. Lokasi penelitian ini berfokus di Turangga Bandung tepatnya pada industri kreatif AtapPromotions

dengan beberapa komunitas karinding. Penelitian ini dilakukan pada kurun waktu Oktober 2025 sampai dengan Maret 2026. Tim peneliti memilih AtapPromotions sebagai subjek penelitian karena memiliki relevansi masalah yang dibahas mengenai fenomena erosi budaya itu sendiri, dan memang pada awalnya AtapPromotions sudah memiliki program yang bernama KEKAR (Kelas Karinding) namun terjadi penurunan Sumber Daya Manusia untuk melatih kelas tersebut yang menyebabkan kegiatan Kelas Karinding menjadi terhambat. Dengan adanya diskusi Tim Peneliti dan pihak AtapPromotions solusi yang dihasilkan adalah pembuatan komunitas dan server game Roblox yang menjadi acuan Tim Peneliti dan pihak AtapPromotions untuk dijadikan wadah edukasi dan promosi selagi Kelas Karinding tidak berjalan.

1.4 Tujuan dan kegunaan penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi atas masalah yang sedang dihadapi AtapPromotions pada AUBKreatifStudio mengenai erosi budaya yang memberikan impact terhadap eksistensi karinding ditempat tersebut. rancangan dan implementasi media promosi budaya berbasis gamifikasi hadir melalui pembuatan *server game* Roblox sebagai sarana pemberdayaan dan pelestarian alat musik tradisional karinding dalam konteks budaya Sunda. penelitian ini diarahkan untuk menjadikan karinding sebagai konten budaya yang interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan karakteristik generasi digital, sekaligus memperluas jangkauan promosi budaya ke tingkat internasional. Tahapan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis akar permasalahan erosi budaya yang dihadapi AtapPromotions pada komunitas AUBKreatifStudio, khususnya yang berdampak terhadap eksistensi alat musik tradisional karinding akibat penurunan minat generasi muda (Gen-Z) dan derasnya arus modernisasi digital.
2. Merancang dan membentuk komunitas AUBKreatifStudio sebagai aktor *grassroots cultural diplomacy*, yaitu aktor non-negara yang mampu

memposisikan karinding sebagai sumber daya *soft power* budaya Sunda secara mandiri.

3. Merancang dan mengembangkan media promosi budaya berbasis gamifikasi melalui pembuatan server game Roblox sebagai medium *digital diplomacy* untuk pemberdayaan dan pelestarian alat musik tradisional karinding.
4. Menjadikan karinding sebagai konten budaya yang interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan karakteristik generasi digital, melalui penerjemahan nilai-nilai filosofis karinding yakin, sabar, dan sadar ke dalam mekanisme permainan.
5. Memperluas jangkauan promosi dan diplomasi budaya karinding dari tingkat lokal menuju tingkat internasional, melalui pemanfaatan komunitas virtual yang menjangkau partisipan lintas batas geografis.
6. Memberikan rekomendasi solusi yang konkret dan aplikatif atas permasalahan eksistensi karinding yang dihadapi AtapPromotions, sebagai kontribusi nyata penelitian terapan terhadap pelestarian budaya tradisional Sunda.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Secara akademik, penelitian ini bertujuan untuk upaya pengembangan kajian Hubungan Internasional dengan menerapkan konsep *cultural security*, dan *cultural diplomacy* pada konteks budaya lokal, serta menegaskan peran komunitas budaya sebagai aktor diplomasi budaya berbasis akar rumput (*Grassroots Diplomacy*) Secara praktis, penelitian ini menghasilkan produk terapan berupa Komunitas budaya, dan server Roblox tematik karinding yang dapat digunakan sebagai media edukasi dan promosi budaya digital. Produk ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran (*awareness*), pemahaman, dan ketertarikan masyarakat khususnya generasi muda dan pengguna global terhadap eksistensi karinding sebagai warisan budaya tradisional yang masih hidup dan berkembang. Dengan

demikian, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada wacana, tetapi juga pada solusi nyata dalam pelestarian budaya melalui teknologi digital.

1.5 Objek Penelitian

Objek penelitian alat musik tradisional karinding di daerah Turangga, Bandung khususnya pada industri kreatif AtapPromotions untuk pelestarian kembali dengan merekomendasikan pembentukan komunitas dan pembuatan *server game* Roblox sebagai medium diplomasi pengembangan budaya tradisional sunda.

Objek dalam penelitian ini adalah proses regenerasi dan strategi pelestarian alat musik tradisional Karinding di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Penelitian ini secara khusus menelaah upaya komunitas dalam menghadapi erosi budaya di kalangan Generasi Z dengan memanfaatkan instrumen teknologi modern, yaitu pengembangan *server game* Roblox sebagai media edukasi dan promosi budaya digital.

1.5.1 Gambaran Umum Institusi

Objek penelitian ini berfokus di Turangga, Bandung. Institusi atau subjek utama dalam penelitian ini berfokus pada AtapPromotions di wilayah Turangga Bandung, yang bergerak di bidang industri kreatif. Perusahaan ini merupakan wadah bagi para seniman, dan praktisi musik Karinding yang memiliki misi melakukan regenerasi melalui pendidikan non-formal. Aktivitas Utama dari komunitas ini melakukan pembelajaran *group lesson*, dan pertunjukan seni ansambel karinding. Untuk saat ini tengah beradaptasi dengan teknologi digital untuk mempertahankan relevansi budaya Sunda di kancah global maupun lokal.

1.5.2 Alasan Memilih Institusi

Pemilihan institusi ini didasari oleh urgensi masalah erosi budaya yang berdampak pada AtapPromotions itu sendiri akibat Globalisasi. Melalui AtapPromotions, kami dapat melihat potensi dan inovasi dengan merekomendasikan suatu komunitas yang dapat menciptakan sebuah platform media digital melalui keterbukaan terhadap penggunaan media baru seperti

platform Roblox, yang selaras dengan tujuan penelitian untuk mengimplementasikan program pelestarian sebagai solusi kreatif untuk menjangkau Generasi Z.