

AMELIA FATIMATUZZAHRA

ASSYFA BESTARI

JUAN FARITS ALHAMID

MUHAMMAD IQBAL DEVANTO

ALYAA SHAAFIYAH ARRASYID

ANNISA NADHIFA RAMADHANI

Antara Emansipasi dan Ekstraksi

Wajah Baru Kosmopolitanisme
di Era AI Generatif

EDITOR

MOHAMMAD AYUB MIRDAD

A solid yellow horizontal bar at the bottom of the page.

Antara Emansipasi dan Ekstraksi: Wajah Baru Kosmopolitanisme di Era AI Generatif

Penulis

Amelia Fatimatuzzahra

Assyfa Bestari

Juan Farits Alhamid

Muhammad Iqbal Devanto

Alyaa Shaafiyah Arrasyid

Annisa Nadhifa Ramadhani

Editor

Mohammad Ayub Mirdad

Antara Emansipasi dan Ekstraksi: Wajah Baru Kosmopolitanisme di Era AI Generatif

Penulis

Amelia Fatimatuzzahra
Assyfa Bestari
Juan Farits Alhamid
Muhammad Iqbal Devanto
Alyaa Shaafiyah Arrasyid
Annisa Nadhifa Ramadhani

Copyright ©Agustus 2026
All rights reserved

ISBN:

978-634-274-252-5 (PDF)

Editor

Mohammad Ayub Mirdad

Layouter:

Ayasofya M. Candrakirana

Penerbit:

PT. Pustaka Saga Jawadwipa

Jl. Kedinding lor Gang Delima No.4A Surabaya

Nomor Kontak: 085655396657

Anggota IKAPI:

No. 367/JTI/2023

Buku ini dilindungi oleh Pasal 113 UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari
penerbit

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku *Antara Emansipasi dan Ekstraksi: Wajah Baru Kosmopolitanisme di Era AI Generatif* dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini lahir dari kegelisahan sekaligus optimisme terhadap pesatnya perkembangan kecerdasan buatan generatif (*generative artificial intelligence*) yang telah mengubah cara manusia mencipta, berkomunikasi, bekerja, dan membangun relasi lintas budaya. Di satu sisi, teknologi ini membuka ruang yang semakin luas bagi kolaborasi global, demokratisasi kreativitas, serta pertukaran pengetahuan tanpa batas. Namun, di sisi lain, kemajuan tersebut juga menghadirkan persoalan baru mengenai kepemilikan budaya, keadilan digital, eksploitasi data, representasi identitas, hingga relasi kuasa yang semakin kompleks dalam ekosistem digital global.

Dalam konteks tersebut, kosmopolitanisme tidak lagi hanya dipahami sebagai gagasan mengenai keterbukaan terhadap keberagaman dunia, tetapi juga sebagai kerangka kritis untuk membaca dinamika hubungan manusia, teknologi, negara, dan budaya pada era kecerdasan buatan. Buku ini mengulas berbagai fenomena kontemporer yang menunjukkan bagaimana AI generatif menghadirkan peluang emansipasi sekaligus risiko ekstraksi budaya. Pembahasan dimulai dari pemetaan ulang konsep kosmopolitanisme dalam ekosistem digital, dilanjutkan dengan analisis tren visual bergaya Studio Ghibli melalui AI, aktivisme Bundo Kanduang berbasis nilai lokal di ruang digital, kritik terhadap musik blues berbasis AI melalui kasus Eddie Dalton, perkembangan industri *game* indie Indonesia, implementasi QRIS Cross Border sebagai wujud integrasi ekonomi digital, hingga kajian mengenai *Genshin Impact* sebagai representasi hubungan antara negara, budaya digital, dan kosmopolitanisme.

Berbagai studi kasus dalam buku ini memperlihatkan bahwa teknologi tidak pernah hadir sebagai instrumen yang sepenuhnya netral. AI generatif mampu memperluas akses terhadap kreativitas, mempercepat inovasi, dan memperkuat konektivitas global, tetapi pada saat yang sama dapat memunculkan praktik apropriasi budaya, ekstraksi karya kreatif, bias algoritmik, serta ketimpangan dalam distribusi manfaat teknologi. Oleh karena itu, diperlukan perspektif kosmopolitan yang tidak hanya mendorong keterbukaan terhadap inovasi, tetapi juga menempatkan etika, penghormatan terhadap keberagaman budaya, perlindungan hak kreator, dan martabat manusia sebagai fondasi utama dalam pengembangan teknologi digital.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan terbuka untuk terus dikembangkan seiring dengan cepatnya perubahan lanskap teknologi global. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini pada masa mendatang. Semoga buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, peneliti, praktisi teknologi, pelaku industri kreatif, pembuat kebijakan, serta masyarakat luas yang ingin memahami hubungan antara kecerdasan buatan, budaya digital, dan kosmopolitanisme. Harapan kami, buku ini mampu mendorong lahirnya diskusi yang lebih kritis mengenai bagaimana teknologi seharusnya dikembangkan bukan hanya untuk meningkatkan efisiensi dan inovasi, tetapi juga untuk menjaga keadilan, keberagaman budaya, dan nilai-nilai kemanusiaan di tengah era transformasi digital yang semakin pesat.

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Memetakan Ulang Kosmopolitanisme di Era Ekosistem Digital dan Kecerdasan Buatan	1
<i>Mohammad Ayub Mirdad</i>	
Eksotisme Digital sebagai Tantangan Kosmopolitanisme Estetika di Era AI Generatif: Studi Kasus Tren AI ChatGPT Bergaya Studio Ghibli	8
<i>Amelia Fatimatuazzahra</i>	
Aktivisme Bundo Kanduang di Era Digital: Solidaritas Kosmopolitan Berbasis Nilai Lokal Matrilineal	17
<i>Assyfa Bestari</i>	
Kosmopolitanisme Estetika atau Ekstraksi Budaya? Kritik terhadap Musik Blues Berbasis AI melalui Kasus Eddie Dalton	25
<i>Juan Farits Alhamid</i>	
Globalisasi Digital dan Budaya Lokal: Industri Game Indie Indonesia	32
<i>Muhammad Iqbal Devanto</i>	
QRIS Cross Border: Integrasi Pembayaran Digital Global dan Arena Negosiasi dalam Perspektif Kosmopolitanisme	40
<i>Alyaa Shaafiyah Arrasyid</i>	
Negara, Budaya Digital, dan Kosmopolitanisme: Genshin Impact dari Tiongkok	48
<i>Annisa Nadhifa Ramadhani</i>	
Kata Penutup: Menjaga Kemanusiaan di Hadapan Kecerdasan Buatan	58

Memetakan Ulang Kosmopolitanisme di Era Ekosistem Digital dan Kecerdasan Buatan

Mohammad Ayub Mirdad

Kita sedang hidup dalam sebuah fajar zaman yang belum pernah dibayangkan sebelumnya. Lanskap kebudayaan abad ke-21 tidak lagi sekadar ditopang oleh pergerakan fisik manusia, barang, atau gagasan yang melintasi batas-batas negara bangsa secara konvensional. Lebih jauh dari itu, realitas sosial kita saat ini tengah mengalami penataan ulang yang fundamental. Hal ini berlangsung karena terjadi sebuah metamorfosis yang didorong oleh akselerasi teknologi digital dan kehadiran Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI).

Teknologi, yang pada mulanya dirancang sebagai alat bantu efisiensi, kini telah bermutasi menjadi ekosistem tempat. Di dalam ekosistem itu, kebudayaan diproduksi, dinegosiasikan, dikonsumsi, bahkan didistorsi. Kehadiran algoritma canggih, pemrosesan data raksasa (*big data*), jaringan transaksi finansial lintas batas, hingga *Generative AI*, tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga merombak fondasi bagaimana kita memahami identitas lokal dan partisipasi global. Dalam titik temu inilah ide tentang Kosmopolitanisme, sebuah cita-cita lama tentang kewargaan dunia dan keterbukaan terhadap "Yang Lain" (*the Other*), mendapatkan panggung, tantangan, sekaligus ujian terbesarnya.

Buku ini lahir dari sebuah kesadaran kritis bahwa era digital tidak menghadirkan utopia homogen yang serba indah, melainkan sebuah arena pertarungan dinamis. Di satu sisi, teknologi memberikan daya tawar baru bagi narasi lokal untuk melompat keluar dari batasan geografis, memfasilitasi solidaritas lintas budaya, dan membuka panggung inklusivitas global. Namun di sisi lain, teknologi, terutama AI, membawa bayang-bayang kelam. Bayang-bayang itu muncul karena adanya ancaman komodifikasi melampaui batas, homogenisasi estetika, ekstraksi budaya tanpa izin, hingga hegemoni geopolitik baru yang terselubung di balik kecanggihan piksel dan baris kode.

Satu benang merah tunggal yang mengikat seluruh tulisan dalam buku ini adalah ambivalensi penggunaan teknologi dan peran AI. Melalui enam studi kasus yang unik, spesifik, dan beragam, buku ini berupaya membedah bagaimana teknologi dan AI bekerja sebagai pedang bermata dua. Di satu sisi ia menghadirkan dampak positif yang membebaskan, di sisi lain ia sekaligus dampak negatif yang membelenggu.

Akselerasi Bebas vs. Komodifikasi Eksploitatif

Guna memahami benang merah yang melintasi setiap bab dalam buku ini, kita perlu membaca bagaimana algoritma dan jaringan digital bekerja meredefinisi batas-batas kebudayaan. AI dan teknologi digital tidak pernah beroperasi dalam ruang hampa yang netral secara bebas nilai. Mereka diciptakan oleh struktur kekuasaan, dilatih dengan data historis yang terkadang bias, dan dioperasikan di dalam kerangka kapitalisme global.

Terdapat dua sisi dari satu mata uang, antara sisi cerah yang melahirkan demokratisasi dan solidaritas lintas batas dan sisi gelapnya, yaitu ekstraksi, eksotisme, dan komodifikasi

Sisi positif dari peran teknologi tercermin dari bagaimana ruang digital menjadi sarana pemberdayaan (*empowerment*) dan penyebaran nilai-nilai lokal ke ranah global, yaitu

- Perluasan suara lokal dengan munculnya komunitas atau subkultur yang dulunya terpinggirkan oleh narasi utama dunia kini memiliki kanal langsung untuk menyuarakan eksistensi mereka. Budaya lokal tidak lagi hanya menjadi penonton pasif, melainkan aktor aktif yang mampu mewarnai lanskap global.
- Konektivitas tanpa batas yang dimudahkan karena hadirnya infrastruktur digital seperti pembayaran *Cross-Border* dan *game digital* yang memungkinkan terjadinya integrasi ekonomi secara instan, memangkas jarak geografis, dan menciptakan bentuk-bentuk komunitas kosmopolitan baru yang fleksibel.
- Hadirnya inovasi estetika dengan hadirnya AI dalam memberikan kemampuan kepada pencipta konten dan masyarakat umum untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk ekspresi seni baru. Selain itu, kehadiran AI juga mampu meruntuhkan batasan antara produsen dan konsumen seni, serta membuka ruang narasi yang imajinatif.

Namun, optimisme teknologis ini harus berhadapan dengan kenyataan pahit yang dihadirkan oleh efek samping AI dan digitalisasi. Beberapa pengalaman negatif itu muncul dalam berbagai wujud, seperti

- Ekstraksi budaya dan hiper-replikasi yang dihasilkan oleh AI Generatif. Teknologi ini bekerja dengan cara mengikis, menyerap, dan mempelajari jutaan karya cipta manusia yang sering kali tanpa izin, atribusi, atau kompensasi yang adil. Warisan budaya atau gaya artistik yang dibangun

berpuluh-puluh tahun oleh komunitas tertentu dapat diimitasi dalam hitungan detik oleh AI, mereduksinya menjadi sekadar komoditas visual yang dangkal.

- Terjadi kecenderungan dalam ekosistem digital. Budaya lokal dibingkai atau "dikemas ulang" oleh algoritma global agar sesuai dengan selera umum (*mainstream*). Proses ini berisiko mencerabut akar historis, nilai spiritual, dan konteks sosial dari kebudayaan tersebut, lalu menggantikannya dengan estetika instan yang eksotis namun hampa makna.
- Negara dan korporasi raksasa menggunakan teknologi digital dan industri kreatif berbasis algoritma sebagai alat *soft power* untuk menyebarkan narasi ideologis, yang pada akhirnya dapat mendominasi ruang kultural negara-negara berkembang.

Enam Wajah Kosmopolitanisme Digital

Untuk mengurai kompleksitas hubungan antara teknologi, AI, dan kosmopolitanisme tersebut, buku ini disusun ke dalam enam bab yang masing-masing menyoroti fenomena spesifik dari sudut pandang kritis.

Eksotisme Digital sebagai Tantangan Kosmopolitanisme Estetika di Era AI Generatif: Studi Kasus Tren AI ChatGPT Bergaya Studio Ghibli

Bab pertama membawa kita langsung ke jantung perdebatan AI Generatif hari ini. Ketika pengguna internet secara massal mengunggah foto pribadi atau lanskap lokal mereka dan meminta AI merubahnya menjadi gaya visual khas *Studio Ghibli*, terjadi sebuah pergeseran estetika yang masif.

Di satu sisi, fenomena ini menunjukkan betapa AI memfasilitasi partisipasi estetika universal; masyarakat dari berbagai belahan dunia dapat menikmati dan merasa terhubung dengan bahasa visual yang sama. Namun, bab ini membongkar sisi negatifnya: bagaimana AI Generatif mereduksi kompleksitas filosofis dan keunikan narasi *Studio Ghibli* menjadi sekadar filter visual "eksotis" yang instan. Fenomena ini memicu pertanyaan mendasar tentang kosmopolitanisme estetika: apakah ini bentuk apresiasi budaya global, atau sekadar eksotisme digital yang merampas kedalaman makna artistik demi konsumsi media sosial?

Aktivisme Bundo Kanduang di Era Digital: Solidaritas Kosmopolitan Berbasis Nilai Lokal Matrilineal

Menjelajah ke ranah kebudayaan Nusantara, bab kedua menyajikan cermin kontras yang memperlihatkan dampak positif pemanfaatan teknologi digital oleh masyarakat adat/lokal. Bab ini mengulas bagaimana kaum perempuan Minangkabau—*Bundo*

Kanduang—menggunakan media digital untuk memperluas jangkauan aktivisme mereka.

Di tengah gempuran modernisasi dan globalisasi yang homogen, teknologi digital di tangan Bundo Kanduang tidak menghancurkan struktur adat, melainkan menjadi sarana untuk mengartikulasikan nilai-nilai matrilineal ke ruang publik global. Ini adalah contoh nyata "kosmopolitanisme akar rumput" (*grounded cosmopolitanism*), di mana teknologi dimanfaatkan secara bijak untuk membangun jaringan solidaritas lintas daerah dan bangsa tanpa harus kehilangan akar kebudayaan lokalnya.

Kosmopolitanisme Estetika atau Ekstraksi Budaya? Kritik terhadap Musik Blues Berbasis AI melalui Kasus Eddie Dalton

Kembali ke sisi gelap lanskap AI, bab ketiga meneliti fenomena musik sintesis berbasis AI melalui kasus kontroversial Eddie Dalton. Ia adalah sebuah entitas musikal berbasis kecerdasan buatan yang memproduksi genre musik *Blues*. Musik *Blues*, yang lahir dari sejarah panjang penderitaan, penindasan, dan perlawanan masyarakat Afro-Amerika, memiliki ikatan emosional dan historis yang sangat mendalam.

Ketika AI digunakan untuk mereplikasi rasa, nada, dan struktur *Blues*, terjadi proses ekstraksi budaya yang ekstrem. AI memisahkan bentuk estetika musik dari rasa sakit dan sejarah pemilik aslinya. Bab ini mengajukan kritik tajam: ketika AI mampu menghasilkan musik yang terdengar "otentik" secara algoritmik, apakah kita sedang merayakan kosmopolitanisme estetika, atau justru melanggengkan bentuk baru penjajahan budaya (*cultural extraction*) di mana teknologi merampas nyawa dari sebuah ekspresi kesenian?

Globalisasi Digital dan Budaya Lokal: Industri Game Indie Indonesia

Bab keempat mengalihkan fokus pada industri kreatif digital lokal, khususnya pengembang *game indie* di Indonesia. Industri *game* merupakan ranah di mana teknologi canggih, seni interaktif, dan bisnis global bertemu. Bab ini memperlihatkan bagaimana para pengembang game lokal memanfaatkan teknologi digital untuk mengemas narasi, mitologi, dan keseharian budaya Indonesia ke dalam format game yang diminati pasar internasional. Di sini, teknologi berperan positif sebagai alat pembebasan yang memungkinkan narasi lokal menembus tembok dominasi pengembang game raksasa Barat atau Asia Timur. Namun, bab ini juga menggarisbawahi tantangan negatifnya: tekanan pasar global sering kali memaksa para kreator untuk mereduksi atau mengompromikan keaslian nilai lokal agar "mudah dicerna" oleh gamer global.

QRIS Cross Border: Integrasi Pembayaran Digital Global dan Arena Negosiasi dalam Perspektif Kosmopolitanisme

Teknologi tidak hanya bekerja di tataran simbolik dan estetika, tetapi juga di jantung transaksi material sehari-hari. Bab kelima menganalisis fenomena *QRIS Cross Border* (sistem pembayaran kode QR lintas negara) yang menghubungkan Indonesia dengan negara-negara di kawasan Asia Tenggara dan sekitarnya. Dalam perspektif kosmopolitanisme, integrasi pembayaran digital ini secara positif meruntuhkan hambatan transaksi ekonomi, memudahkan mobilitas wisatawan, dan memperkuat posisi ekonomi kawasan. Namun, di balik kemudahan teknologis tersebut, bab ini mengungkap adanya arena negosiasi yang rumit terkait kedaulatan finansial, perlindungan data pribadi, dan potensi ketergantungan pada infrastruktur digital tertentu. Teknologi pembayaran menjadi bentang baru di mana kedaulatan negara dan arus globalisasi saling bertabrakan dan bernegosiasi.

Negara, Budaya Digital, dan Kosmopolitanisme: Genshin Impact dari Tiongkok

Buku ini ditutup dengan analisis mengenai fenomena global *Genshin Impact*, sebuah game bergenre RPG yang dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, HoYoverse. Game ini menjadi contoh paling sempurna tentang bagaimana sebuah negara memanfaatkan teknologi digital canggih dan estetika global untuk menjalankan diplomasi budaya dan memperluas *soft power*. *Genshin Impact* memadukan elemen-elemen kebudayaan Tiongkok tradisional dengan estetika anime yang disukai secara universal, lalu didistribusikan melalui infrastruktur digital yang sangat canggih. Bab ini membedah kecanggihan penyelarasan antara regulasi negara, ambisi korporasi teknologi, dan wacana kosmopolitanisme digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat efisien bagi suatu bangsa untuk merebut kepemimpinan kultural di tingkat global, sekaligus menimbulkan pertanyaan kritis mengenai sejauh mana konsumsi budaya digital tersebut benar-benar melahirkan kesadaran kosmopolitan yang kritis atau sekadar kepatuhan pasar.

Membaca keseluruhan bab dalam buku ini akan membawa pembaca pada satu kesimpulan mendasar: teknologi dan AI bukanlah variabel netral, melainkan arena kontestasi nilai. Kosmopolitanisme yang lahir di era digital tidak serta-merta menjadikan manusia lebih saling memahami atau saling menghargai. Tanpa kesadaran kritis, teknologi dan AI justru berpotensi mengubah kosmopolitanisme menjadi sekadar fenomena permukaan, yaitu "kosmopolitanisme dangkal" yang didorong oleh konsumsi digital, di mana kebudayaan lokal diekstraksi,

diperjualbelikan, dan dinikmati tanpa adanya rasa tanggung jawab etis terhadap komunitas pemiliknya.

Namun, buku ini tidak disusun untuk mengajak kita jatuh ke dalam pesimisme teknologis (*technological pessimism*) atau lari kembali ke masa lalu secara reaksioner. Sebaliknya, buku ini hadir sebagai undangan untuk bersikap skeptis secara konstruktif (*constructive skepticism*). Melalui pendekatan interdisipliner yang menggabungkan kajian budaya, sosiologi media, ekonomi politik, dan studi teknologi, para penulis dalam buku ini mencoba memberikan peta jalan pemikiran.

Kita diajak untuk melihat bahwa di tengah ancaman ekstraksi AI dan dominasi platform global, masih ada celah-celah perlawanan dan negosiasi. Misalnya, Bundo Kandang yang memanfaatkan media sosial, pengembang game indie yang menyelipkan mitologi Nusantara, hingga masyarakat yang bernegosiasi dalam ekosistem pembayaran digital adalah bukti bahwa agensi manusia tidak sepenuhnya padam di hadapan dominasi algoritma.

Buku ini diperuntukkan bagi akademisi, mahasiswa, praktisi teknologi, pembuat kebijakan, hingga masyarakat umum yang ingin memahami bagaimana kebudayaan kita sedang diubah, ditantang, dan dibentuk ulang oleh teknologi dan AI. Semoga kumpulan tulisan dalam buku ini tidak hanya menjadi catatan kritis atas fenomena hari ini, tetapi juga memicu diskusi yang lebih luas, mendalam, dan berlanjut tentang bagaimana kita sebagai warga dunia digital, seharusnya bersikap di hadapan gelombang kecerdasan buatan yang terus bergerak maju.

Catatan

Dugeri, M. (2024). The cannibalization of culture: Generative AI and the appropriation of Indigenous African musical works. *J. Intell. Prop. & Info. Tech. L.*, 4, 17.

Franklin, M.I., *Digital Dilemmas: Power, Resistance, and the Internet* (New York, 2014; online edn, Oxford Academic, 10 Feb. 2015), <https://doi.org/10.1093/acprof:osobl/9780199982691.001.0001>, accessed 17 July 2026.

Murphy, J. W., & Largacha-Martinez, C. (2024). AI and Capitalism. In *AI and the Humanistic Organization: Technology and Barriers to Human Flourishing* (pp. 141-159). Cham: Springer Nature Switzerland.

- Rosser, E., & Spennemann, D. (2025). *Indigenous erasure in the age of generative Artificial Intelligence*. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5689603>. DOI: 10.2139/ssrn.5689603
- Selwyn, N., Hillman, T., Bergviken-Rensfeldt, A., & Perrotta, C. (2023). Making sense of the digital automation of education. *Postdigital Science and Education*, 5(1), 1-14.

Eksotisme Digital sebagai Tantangan Kosmopolitanisme Estetika di Era AI Generatif: Studi Kasus Tren AI ChatGPT Bergaya Studio Ghibli

Amelia Fatimatuazzahra

Pendahuluan

Kosmopolitanisme merupakan sebuah cita-cita atau nilai moral di mana seseorang merasa memiliki ikatan universal dengan umat manusia yang melampaui ikatan sempit seperti negara asal atau kekerabatan (Cheah, 2006). Kosmopolitanisme melihat semua manusia sebagai bagian dari satu komunitas tunggal yaitu ‘warga dunia’ yang bukan sebagai negara atau asosiasi manusia tertentu tetapi sebagai individu manusia (Caurus, 2013). Di satu sisi, untuk membangun hubungan antar warga dunia, mobilitas fisik tidak menjadi satu-satunya sarana yang memfasilitasinya, tetapi juga melalui pengalaman estetis terhadap suatu seni yang diperantarai oleh media digital, yang mengarah pada kosmopolitanisme estetika. Hal ini disebabkan penyebaran seni dalam melintasi batas negara jauh lebih cepat dibandingkan sebelumnya di era digitalisasi.

Kosmopolitanisme estetika memandang bagaimana individu membangun apresiasi yang bermakna terhadap karya estetis yang berasal dari seni lain sebagai bagian dari upaya untuk memperkuat solidaritas menjadi warga dunia (Rings, 2019). Sebagai contoh, salah satu fenomena yang paling menonjol adalah tren penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) generatif bergaya Ghibli yaitu mengubah foto maupun gambar menjadi ilustrasi dengan karakteristik visual khas seni studio tersebut (High, 2025; Coombes, 2025). Meluasnya penggunaan gaya tersebut sering kali diposisikan sebagai bentuk apresiasi global terhadap seni Ghibli karena menunjukkan sikap keterbukaan terhadap inovasi dari luar, seperti yang disoroti oleh Du dkk (2026) dalam konteks kosmopolitanisme dan penggunaan AI.

Akan tetapi, di sisi lain, penulis memandang bahwa perkembangan teknologi digital khususnya AI generatif juga menghadirkan tantangan baru terhadap perwujudan kosmopolitanisme estetika itu sendiri. Tulisan ini menyoroti masalah perkembangan AI generatif yang telah mengubah cara apresiasi masyarakat dalam mengonsumsi karya seni di era digital, mengingat penyebaran global estetika Ghibli melalui AI ChatGPT tidak diikuti oleh terbentuknya apresiasi terhadap konteks historis, nilai, dan makna yang melatarbelakanginya (Das & Santra, 2025). Namun, persoalan yang disorot dalam tulisan ini bukan terletak pada boleh atau tidaknya reproduksi gaya seni visual Ghibli oleh AI ChatGPT, melainkan pada kualitas apresiasi estetika yang

bermakna yang diperlukan untuk memperkuat solidaritas antar manusia melalui seni Ghibli.

Dengan demikian, penulis menggunakan kosmopolitanisme estetika yang dikemukakan Rings (2019) untuk menganalisis fenomena tren AI bergaya Studio Ghibli. Tulisan ini mengajukan pertanyaan mengenai bagaimana fenomena tren penggunaan AI bergaya Studio Ghibli memengaruhi perwujudan kosmopolitanisme estetika di era digital? Penulis berargumen bahwa tren AI bergaya Studio Ghibli mereduksi karya seni menjadi konsumsi visual instan menghambat terbentuknya dialog lintas budaya bermakna yang diperlukan untuk mewujudkan kosmopolitanisme estetika di era digital.

Kosmopolitanisme Estetika

Kosmopolitanisme estetika merupakan proyek aktif secara moral yang menempatkan apresiasi terhadap karya seni sebagai sarana untuk membangun hubungan yang lebih reflektif dan bertanggung jawab (Rings, 2019). Kosmopolitanisme estetika ditopang oleh tiga prinsip utama yang saling berkaitan. Universalisme moral, memandang seluruh manusia sebagai satu kesatuan komunitas moral dan menolak sikap fanatik atau kesetiaan sempit pada kelompok sendiri. Pluralisme, merayakan keberagaman budaya sebagai kebaikan dan menolak pemaksaan keseragaman standar budaya. Keterlibatan lintas budaya, upaya aktif untuk berinteraksi dan berdialog dengan budaya lain guna menumbuhkan pemahaman bersama. Keterpaparan terhadap seni asing saja tidak cukup untuk mewujudkan kosmopolitanisme estetika. Apresiasi yang dimaksud harus dibangun melalui keterlibatan yang sadar secara moral sehingga mampu melahirkan penghormatan terhadap nilai, pengalaman, dan konteks yang melatarbelakangi suatu karya seni.

Menurut Rings (2019), interaksi dengan seni asing mensyaratkan perjumpaan melalui medium yang tepat serta munculnya respons yang sesuai. Pertama, perseptual yaitu pengamatan indrawi secara langsung untuk mengamati dan melacak fitur-fitur fisik atau bentuk luar dari sebuah karya seni. Kedua, kognitif yakni proses pikiran dan mental untuk memperoleh pemahaman yang tepat serta berimajinasi sesuai dengan apa yang ditawarkan oleh karya seni. Ketiga, afektif yang merupakan reaksi emosi atau perasaan murni seperti rasa senang, kagum, atau simpati yang diundang oleh karya seni tersebut. Melalui kombinasi ketiga respons ini, seni dapat menjadi medium dialog lintas budaya yang bermakna untuk mewujudkan kosmopolitanisme.

Namun, Rings (2019) menegaskan bahwa kosmopolitanisme estetika rentan mengalami kegagalan akibat praktik eksotisme. Eksotisme terjadi ketika audiensi lebih menekankan keunikan atau daya tarik visual suatu seni dibandingkan memahami makna yang dikandungnya. Dalam kondisi ini, seni asing direduksi menjadi objek konsumsi yang memuaskan rasa ingin tahu dan hiburan semata sehingga makna otentik karya seni mengalami distorsi. Akibatnya, apresiasi yang terbentuk hanya berada pada lapisan permukaan visual dan gagal menghasilkan penghormatan, kepercayaan, maupun keterbukaan yang menjadi prasyarat dialog lintas budaya.

Eksotisme dalam Apresiasi Perseptual AI Bergaya Ghibli

Penulis berargumen bahwa apresiasi perseptual pengguna dalam tren AI bergaya Ghibli lebih mengarah pada eksotisme yang menghalangi terbentuknya keterlibatan lintas budaya bermakna untuk mewujudkan kosmopolitanisme estetika. Menurut Rings (2019), eksotisme terjadi ketika seni asing diperlakukan sebagai objek konsumsi yang menarik karena keunikan visualnya, sementara pemahaman terhadap latarnya diabaikan. Sistem AI ChatGPT hanya mampu menangkap dan mereproduksi lapisan permukaan sketsa ala Ghibli seperti warna cat air pastel yang lembut dan latar yang tampak seperti mimpi, sementara esensi serta kedalaman makna yang secara hati-hati dibangun oleh para seniman asli Ghibli tidak turut tersampaikan (Deckker & Sumanasekara, 2025). Reduksi tersebut pada akhirnya mendorong lahirnya praktik eksotisme digital yang semakin menyebar secara masif.

Tren ini bermula dari tindakan personal yang dilakukan oleh Grant Slatton pada Maret 2025 ketika ia menggunakan fitur GPT-4o untuk mengubah foto dirinya, istri, dan anjingnya menjadi grafis bergaya Ghibli, yang kemudian memicu gelombang penyebaran viral dengan puluhan juta tayangan (Rutecka & Cicha, 2025). Viralitas AI bergaya Studio Ghibli memperkuat argumen penulis bahwa daya tarik visual menjadi faktor dominan dibandingkan upaya memahami makna estetikanya. Dominasi warna pastel, suasana nostalgik, dan visual yang nyaman mendorong pengguna mengejar pengalaman visual instan melalui AI (Deckker & Sumanasekara, 2025). Ditambah dengan dorongan media sosial sebagai instrumen diseminasi, pengguna lain semakin termotivasi untuk terus menciptakan dan mengirimkan gambar hasil imajinasi mereka sendiri untuk membuat berbagai konten yang representatif bagi diri mereka sendiri (Rutecka & Cicha, 2025).

Lebih jauh, viralitas estetika Ghibli lebih banyak dimanfaatkan sebagai medium untuk merepresentasikan diri daripada sebagai sarana memahami nilai-nilai yang

terkandung dalam karya seni Ghibli (Das & Santra, 2025). Estetika dalam seni asing menjadi diperlakukan ibarat ‘kostum kosmetik’ untuk memperindah realitas pengguna sehingga hubungan yang terbentuk bersifat konsumtif dan satu arah, bukan keterlibatan lintas budaya bermakna sebagaimana disyaratkan Rings (2019). Pasalnya, karakteristik utama dari tren ini bertumpu pada personalisasi di mana pengguna memasukkan instruksi (*prompt*), misalnya seperti “*foto kampung halaman saya dengan gaya Studio Ghibli*” agar gambar yang dihasilkan merepresentasikan pengalaman pribadi mereka (Deckker & Sumanasekara, 2025). Akibatnya, hubungan pengguna AI dengan seniman Ghibli berkembang sebagai konsumsi visual, bukan sebagai proses pembelajaran lintas budaya.

Dengan demikian, pemberian perhatian yang tidak proporsional pada fitur dalam seni Ghibli sebagai respons apresiasi perseptual ini justru membuat apresiator gagal untuk memersepsikan elemen lain yang menjadi bagian struktural dari seni tersebut dan hanya melihatnya sebagai sebuah warna eksotis semata. Fitur GPT-4o ChatGPT sebagai AI generatif untuk seni visual belum diatur dengan tepat untuk bisa menjadi medium dalam memfasilitasi ‘dialog bermakna’ yang diperlukan untuk membentuk pemahaman terhadap seni Ghibli sebagai upaya dalam mewujudkan kosmopolitanisme estetika.

Distorsi Respons Kognitif dalam Tren AI Bergaya Ghibli

Penulis berargumen bahwa eksotisme sebagai respons perseptual pengguna AI ChatGPT bergaya Ghibli menghambat terbentuknya kognisi dan afeksi yang diperlukan untuk mewujudkan kosmopolitanisme estetika. Penyebaran global estetika tren tersebut hanya merupakan ilusi keterlibatan lintas budaya yang disebutkan Rings (2019). Pengguna global memang berinteraksi dengan seni Ghibli melalui AI sebagai mediumnya, tetapi interaksi tersebut tidak berkembang menjadi dialog yang bermakna dengan nilai, konteks, maupun makna yang ingin disampaikan dalam seniman aslinya. Dengan kata lain, hubungan yang terbentuk bukan ‘dialog’, melainkan hanya konsumsi visual yang bersifat pasif atau bersifat satu arah (Deckker & Sumanasekara, 2025).

Distorsi kognitif ini terlihat dari tiga hal. Pertama, seni Ghibli memiliki akar filosofi humanisme yang kuat pada prinsip anti-kekerasan dan penghormatan terhadap kehidupan. Akan tetapi, AI generatif ChatGPT ini justru digunakan untuk menghasilkan representasi tokoh-tokoh maupun peristiwa kekerasan dalam gaya seni Ghibli (Rutecka & Cicha, 2025). Sebagai contoh, terdapat berbagai foto hasil AI generatif bergaya Ghibli yang memperlihatkan pembunuhan John F. Kennedy,

eksekusi Saigon 1968, serangan 9/11 di AS, hingga penghancuran Masjid Babri di Ayodhya (NDTV News Desk, 2025; Vynck & Hunter, 2025). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pengguna AI ChatGPT tidak memahami makna dalam estetika Ghibli, melainkan hanya bergabung dalam tren yang mengedepankan ciri visual agar dikenali pengguna lain.

Kedua, seni Ghibli dikenal secara konsisten dalam mempertahankan tradisi animasi gambar tangan untuk menegaskan nilai keterampilan manusia dalam membuat sketsa realistis yang bergaya klasik. Melalui tradisi ini, Ghibli sangat menghargai momen-momen lambat dan sepele dalam kehidupan yang menuntut penontonnya untuk melakukan refleksi moral terhadap industrialisasi (Das & Santra, 2025). Namun, teknologi AI generatif membalik pesan filosofis yang menjadi identitas Studio Ghibli dari penghargaan terhadap proses kreatif menjadi budaya konsumsi instan. Pandangan yang selaras dengan penulis ini juga disebut oleh Das & Santra (2025) sebagai *“prasmanan gambar tanpa henti yang sangat menggugah selera”*. Terlihat dari besarnya skala unggahan AI bergaya Ghibli melalui berbagai tagar yang mencapai ratusan ribu di media sosial (Rutecka & Cicha, 2025). Kemudahan dan kecepatan reproduksi seni Ghibli menggunakan AI ChatGPT ini sangat kontradiktif dengan pesan kesabaran yang terkandung dalam seni Ghibli.

Ketiga, dalam penciptaan seni aslinya, selain isu-isu berat seperti humanisme dan industrialisasi, Hayao Miyazaki dan Isao Takahata juga merancang seni Ghibli dengan kedalaman tema yang sarat akan pelestarian lingkungan (Abrol, Neetika, & Agarwal, 2026). Kisah-kisah animasi Ghibli mengangkat pesan mengenai pelestarian lingkungan hidup dan harmoni antara manusia dengan alam (Rutecka & Cicha, 2025). Namun, penggunaan AI ChatGPT membutuhkan konsumsi sumber daya komputasi berupa energi dan air dalam jumlah besar (Rutecka & Cicha, 2025). CEO Sam Altman mengakui bahwa lonjakan penggunaan AI untuk tren Ghibli tersebut telah membebani GPU perusahaannya (Nolan, 2025). Kontradiksi tersebut menunjukkan bahwa pengguna AI ChatGPT menikmati simbol visual mengenai harmoni dengan alam tanpa terlibat pada nilai ekologis yang menjadi fondasi estetika Ghibli.

Berdasarkan hal ini, pengguna AI generatif hanya mengambil cangkang estetika Ghibli sembari mengabaikan nilai moral lain yang terkandung di dalam karya estetika aslinya. Tidak adanya proses refleksi dan upaya sadar untuk memahami makna di balik gambar maupun video membuat percakapan lintas budaya yang menjadi inti kosmopolitanisme estetika tidak pernah benar-benar terjadi dalam tren AI bergaya Ghibli ini. Seni Ghibli yang semula mengandung refleksi kritis justru

direduksi menjadi gaya visual yang mudah direplika dan dikonsumsi sebagai konten digital berupa *meme* atau peristiwa kekerasan (Abrol, Neetika, & Agarwal, 2026).

Implikasi terhadap Respons Afektif Pengguna AI dalam Tren Ghibli

Penulis berargumen bahwa penyimpangan respons perseptual dan distorsi respons kognitif terhadap tren AI bergaya Ghibli pada akhirnya melemahkan respons afektif yang menjadi fondasi dialog yang bermakna terhadap suatu seni. Kosmopolitanisme estetika menuntut keterlibatan emosional agar seseorang mampu bersimpati atau berempati terhadap pengalaman manusia dari budaya lain melalui seni. Namun, AI tidak memiliki kapasitas untuk merasakan kesedihan, memori masa lalu, ataupun pengalaman hidup yang menjadi fondasi lahirnya sebuah karya seni (Abrol, Neetika, & Agarwal, 2026). Sehingga, produknya tidak memiliki bobot eksistensial untuk menjembatani manusia membangun empati terhadap kebudayaan lain (Das & Santra, 2025). Akibatnya, interaksi pengguna lebih banyak berhenti pada kenikmatan visual dibandingkan keterlibatan emosional dengan antar sesama manusia baik yang direpresentasikan melalui karya tersebut maupun seniman yang membuat representasi tersebut.

Selaras dengan argumen penulis, ketiadaan empati dan matinya dialog ini bermuara pada apa yang diistilahkan Das dan Santra (2025) sebagai *The Ghibli Effect*, yaitu kondisi ketika stimulasi visual yang memanjakan mata justru menyusutkan sensibilitas etis dan emosional audiensi. Hal ini terlihat dari adanya transformasi tragedi kekerasan menjadi ilustrasi bergaya Ghibli. Tragedi kekerasan seharusnya memicu reaksi afektif berupa duka atau kemarahan atas kejahatan kemanusiaan. Namun, karena AI mengubahnya menjadi visual pastel yang hangat, empati pengguna menjadi seperti disabotase. AI tidak sekadar mengubah bentuk visual, tetapi juga menggeser cara penggunaannya merespons penderitaan manusia.

Hasilnya bukan lagi penghargaan estetika, melainkan seperti ‘komedi gelap’ yang tidak menghargai penderitaan para korban tragedi tersebut. Sebagai contoh, salah satu unggahan pengguna X @peptrollgg yang menggunakan AI untuk mengubah foto peristiwa 9/11 dalam gaya Ghibli, secara eksplisit mengungkapkan bahwa “*dengan gaya #Ghibli, bahkan peristiwa menakutkan pun terlihat seperti karya seni yang nyaman*” (NDTV News Desk, 2025). Contoh lain terlihat juga dalam respons @ChalParranHo yang menyebutkan “*pengguna Twitter Hindutva merayakan penghancuran Masjid Babri pada tahun 1992 menggunakan AI Studio Ghibli ini*” (NDTV News Desk, 2025). Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa tren ini bukan sekadar persoalan estetika, tetapi mematikan afeksi yang menormalisasi suatu

seni melepas nilai moral yang melatarbelakanginya untuk membungkus identitas dan memori pribadi mereka sendiri.

Jika kosmopolitanisme estetika menuntut apresiator memegang prinsip keterlibatan lintas budaya yang bermakna, tren AI Ghibli justru menunjukkan keterputusan antara nilai yang direpresentasikan karya dengan praktik konsumsi yang menyertainya. Pasalnya, nilai moral yang terkandung dalam seni Ghibli tidak mengalami proses internalisasi, melainkan berhenti pada tingkat konsumsi estetika saja. Eksotisme mengubah apresiasi seni menjadi apa yang diistilahkan Das dan Santra (2025) sebagai *fast-food aesthetic*, yaitu komoditas visual yang menawarkan kepuasan instan tetapi miskin makna dan mudah dilupakan. AI memang menyajikan visual yang memanjakan indra secara instan untuk menciptakan respons perseptual penggunaanya, tetapi ia menghilangkan emosi tulus yang lahir dari pengalaman kreatif seniman yang juga mematikan respons kognitif dan afektif bagi penggunaanya (Deckker & Sumanasekara, 2025).

Dengan demikian, tren AI bergaya Ghibli tidak sepenuhnya merepresentasikan keterbukaan terhadap seni asing seperti yang diharapkan kosmopolitanisme estetika, melainkan justru menunjukkan apresiasi eksotis yang mereduksi karya seni menjadi objek konsumsi visual dan menghilangkan syarat dasar terjadinya keterlibatan lintas budaya yang bermakna untuk mencapai kosmopolitanisme. Dibandingkan memperkuat hubungan kemanusiaan melalui seni, aturan AI yang kurang tepat justru membekukan dialog, mengkomodifikasi pengalaman estetis, dan menghambat terwujudnya kosmopolitanisme estetika di era digital.

Kesimpulan

Fenomena tren AI bergaya Studio Ghibli menunjukkan bahwa penyebaran estetika lintas batas di era digital tidak secara otomatis merepresentasikan terwujudnya kosmopolitanisme estetika. Kemudahan AI generatif dalam mereproduksi gaya visual memang memperluas akses terhadap karya seni dari budaya lain, tetapi pada saat yang sama menggeser apresiasi estetika menjadi konsumsi visual yang instan. Akibatnya, interaksi dengan karya seni berhenti pada pengenalan terhadap bentuk visualnya tanpa diiringi pemahaman terhadap konteks yang melatarbelakanginya. Dalam kondisi tersebut, keterlibatan lintas budaya yang bermakna sebagai prasyarat kosmopolitanisme estetika sulit untuk terwujud.

Tantangan utama kosmopolitanisme estetika pada era AI generatif bukan berhenti pada meningkatnya akses terhadap seni lintas budaya, melainkan berlanjut pada menurunnya kualitas dialog bermakna yang menyertai proses apresiasi tersebut. Perjumpaan lintas budaya melalui seni tidak cukup diwujudkan melalui reproduksi visual, tetapi memerlukan respons perseptual, kognitif, dan afektif yang tepat terhadap nilai-nilai yang membentuknya. Seiring dengan semakin berkembangnya kemampuan AI generatif yang dipastikan akan semakin canggih ke depannya, tantangan tersebut akan menjadi semakin kompleks. Dengan demikian, tanpa mekanisme sistem yang diatur untuk mendorong keterlibatan terhadap konteks historis, moral, dan budaya suatu karya seni, AI generatif akan semakin berpotensi memperluas eksotisme digital dibandingkan memperkuat kosmopolitanisme estetika.

Daftar Pustaka

- Rings, M. (2019). Aesthetic Cosmopolitanism and the Challenge of the Exotic. *British Journal of Aesthetics*.
- Rutecka, P., & Cicha, K. (2025). "Ghiblified by AI": Viral AI-generated image trend in press narratives. *First Monday*, 30(9).
- Das, A., & Santra, S. (2025). Theorizing The Ghibli Effect: A Critique of AI, Aesthetic Theft and The Crisis of Authorship in The Corridors of Power. *Journal of Dharma*, 50(1), 39-58.
- Du, Y., Deng, K., & Liu, Z. (2026). Human Responses to an AI Travel Assistant in Cross-Border Tourism: Willingness, Objections, and Cosmopolitanism in a Socio-Technical Service System. *Systems*, 14(7).
- Abrol, V., Neetika, & Agarwal, N. (2026). Ghibli-fication of Pictures: Threat in the guise of Trend. *7th International Conference on Information Systems and Computer Networks (ISCON)*. Mathura: IEEE.
- Deckker, D., & Sumanasekara, S. (2025). Dreams and Data: Ghibli-Style Art, Copyright, and The Rise Of Viral AI Imagery. *International Journal of Global Economic Light*.
- Patel, D. (2025, 4 8). *Why Ghibli Vibes Are Taking Over the Internet?* Retrieved from Atliq: <https://www.atliq.com/why-ghibli-vibes-are-taking-over-the-internet>
- NDTV News Desk. (2025, 3 29). *Nothing Really Matters Anymore: Fans Upset Over Studi Ghibli-Style AI Art*. Retrieved from NDTV World: <https://www.ndtv.com/world-news/explained-why-studio-ghibli-style-ai-art-is-getting-backlash-on-social-media-8037989>

- High, M. (2025, 3 31). *How OpenAI's New Image Model Sparked The Studio Ghibli Trend*. Retrieved from AI Magazine: <https://aimagazine.com/articles/how-openais-new-image-model-sparked-the-studio-ghibli-trend>
- Coombes, L. (2025, 3 31). *The controversial ChatGPT 'Studio Ghibli' trend explained - what you need to know*. Retrieved from Tom's Guide: <https://www.tomsguide.com/ai/the-controversial-chatgpt-studio-ghibli-trend-explained-what-you-need-to-know>
- Vynck, G. D., & Hunter, T. (2025, 3 28). *AI generated Ghibli images go viral as OpenAI loosens its rules*. Diambil kembali dari Washington Post: <https://www.washingtonpost.com/technology/2025/03/28/chatgpt-ghibli-ai-images-copyright/>
- Nolan, B. (2025, 3 28). *Sam Altman says ChatGPT's viral image-generation AI is 'melting' OpenAI's GPUs*. Retrieved from Fortune: <https://fortune.com/2025/03/28/sam-altman-chatgpt-gpus-melting-ai-images/>
- Caurus, T. (2013). Cosmopolitanism and the Legacy of East European Dissent. In R. Letteval, & K. Petrov, *Critique of Cosmopolitan Reason: Timing and Spacing the Concept of World Citizenship*. Bern: Peter Lang AG.
- Cheah, P. (2006, 6 9). Cosmopolitanism. *Theory, Culture & Society*, 23.

Aktivisme Bundo Kanduang di Era Digital: Solidaritas Kosmopolitan Berbasis Nilai Lokal Matrilineal

Assyfa Bestari

Pendahuluan

Perkembangan globalisasi pada abad ke-21 tidak hanya mempercepat penyebaran teknologi, tetapi juga membawa berbagai nilai dan cara pandang baru tentang perempuan. Melalui media digital dan industri budaya global, muncul gambaran mengenai sosok perempuan modern yang sering dikaitkan dengan kebebasan individu, penampilan yang mengikuti standar kecantikan Barat, serta keberanian meninggalkan tradisi. Pandangan ini kemudian banyak memengaruhi gerakan kesetaraan gender di berbagai negara. Namun, pendekatan tersebut sering kali menganggap bahwa adat dan tradisi di negara-negara non-Barat selalu didominasi oleh laki-laki dan menjadi penghambat kesetaraan perempuan. Akibatnya, keberagaman sistem sosial dan budaya yang justru memberikan ruang penting bagi perempuan sering terabaikan. Salah satu contohnya adalah masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat yang menganut sistem adat matrilineal, yaitu sistem kekerabatan yang menempatkan perempuan pada posisi sentral dalam kehidupan keluarga dan masyarakat (Navis, 1984).

Masyarakat Minangkabau merupakan salah satu masyarakat dengan sistem kekerabatan matrilineal terbesar di dunia yang masih bertahan hingga saat ini. Dalam sistem ini perempuan memiliki kedudukan yang penting karena menjadi pewaris harta pusaka, penerus garis keturunan, serta memiliki peran besar dalam menjaga nilai dan kehidupan adat. Peran tersebut digambarkan melalui sosok “Bundo Kanduang”, yang menjadi simbol kehormatan, kebijaksanaan, dan kepemimpinan perempuan dalam masyarakat Minangkabau (Firdaus, 2017). Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial seperti Instagram dan TikTok, masyarakat Minangkabau dihadapkan pada berbagai perubahan. Di satu sisi, media sosial membawa nilai, gaya hidup, dan pandangan baru yang dapat memengaruhi budaya lokal. Di sisi lain, platform tersebut juga memberikan kesempatan bagi perempuan Minangkabau untuk memperkenalkan budaya mereka, menyuarakan identitasnya dan menunjukkan bahwa nilai-nilai adat tetap dapat hidup di tengah perkembangan zaman. Kondisi ini memunculkan pertanyaan penting mengenai bagaimana perempuan Minangkabau memanfaatkan Instagram dan TikTok untuk mempertahankan identitas budaya mereka sekaligus menghadapi pengaruh standar gender yang berkembang secara global.

Makalah ini berpendapat bahwa penggunaan Instagram dan TikTok oleh perempuan Minangkabau bukan hanya bertujuan untuk melestarikan budaya atau mempertahankan tradisi. Lebih dari itu, media sosial dimanfaatkan sebagai ruang untuk memperkenalkan nilai-nilai adat Minangkabau kepada masyarakat yang lebih luas sekaligus menunjukkan bahwa perempuan dapat berdaya tanpa harus meninggalkan identitas budayanya. Melalui berbagai konten yang menampilkan sosok Bundo Kanduang, adat, dan budaya Minangkabau, mereka membangun cara pandang baru tentang perempuan yang berbeda dari standar gender yang banyak berkembang di tingkat global. Aktivitas ini menunjukkan bahwa perempuan Minangkabau mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memperkuat identitas budaya sekaligus berpartisipasi dalam ruang digital yang bersifat global.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi sarana hiburan atau komunikasi, tetapi juga menjadi ruang penting untuk membangun identitas, menyampaikan nilai budaya, dan memperjuangkan cara pandang yang lebih beragam mengenai perempuan. Oleh karena itu, makalah ini akan membahas bagaimana perempuan Minangkabau memanfaatkan Instagram dan TikTok sebagai media untuk memperkuat identitas budaya, menampilkan peran perempuan dalam sistem matrilineal, serta menghadirkan perspektif alternatif terhadap konsep pemberdayaan perempuan yang selama ini lebih banyak dipengaruhi oleh pandangan Barat.

Perspektif Kosmopolitanisme Perempuan Minangkabau

Untuk memahami bagaimana perempuan Minangkabau berinteraksi dengan dunia global, diperlukan pendekatan yang lebih sesuai daripada konsep kosmopolitanisme klasik. Dalam pandangan kosmopolitanisme klasik, seseorang dianggap sebagai warga dunia jika memiliki mobilitas tinggi, berinteraksi dengan berbagai negara, dan lebih mengutamakan nilai-nilai universal dibandingkan identitas lokal. Pandangan ini berkembang dari pemikiran para filsuf sejak zaman Yunani Kuno hingga Immanuel Kant pada abad ke-18 (Kleingeld, 2013). Namun, konsep tersebut dinilai terlalu berfokus pada pengalaman kelompok elite dan kurang mampu menjelaskan pengalaman masyarakat biasa.

Menurut Werbner (2002), keterbukaan terhadap dunia global tidak harus bertentangan dengan identitas lokal. Justru keduanya dapat berjalan berdampingan. Masyarakat dapat menggunakan teknologi, media sosial, maupun jaringan global sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari tanpa kehilangan budaya, adat, atau nilai

yang menjadi identitas mereka (Werbner, 2002). Oleh karena itu, kosmopolitanisme tidak hanya dimiliki oleh kelompok elite, tetapi juga dapat dipraktikkan oleh masyarakat biasa, termasuk perempuan, masyarakat adat, dan kelompok-kelompok di negara berkembang.

Perspektif Kosmopolitanisme sangat relevan untuk membahas perempuan Minangkabau di era digital. Selama ini, perempuan yang masih mempertahankan adat sering dianggap kurang terbuka terhadap perubahan atau tertinggal dari modernitas. Namun, kenyataannya banyak perempuan Minangkabau aktif menggunakan Instagram dan TikTok untuk berbagi informasi, memperkenalkan budaya, serta membangun komunikasi dengan masyarakat dari berbagai negara. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mampu mengikuti perkembangan teknologi tanpa meninggalkan identitas sebagai bagian dari masyarakat adat Minangkabau.

Melalui pendekatan ini, penggunaan media sosial oleh perempuan Minangkabau dapat dipahami bukan sebagai tanda bahwa mereka meninggalkan budaya lokal, melainkan sebagai cara untuk memperkuat dan memperkenalkan nilai-nilai matrilineal kepada masyarakat yang lebih luas. Dengan memanfaatkan ruang digital, mereka tidak hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga menunjukkan bahwa identitas budaya lokal tetap dapat bertahan dan berkembang di tengah arus globalisasi.

Digitalisasi Adat: Memperkenalkan Filosofi Bundo Kanduang Melalui Media Sosial

Saat ini, Instagram dan TikTok menjadi media yang banyak digunakan untuk berbagi informasi dan budaya. Kedua platform ini lebih mengutamakan konten yang menarik secara visual agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna melalui algoritma, seperti halaman *For You Page* (FYP). Melihat kondisi tersebut, perempuan Minangkabau memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk memperkenalkan adat dan budaya mereka kepada masyarakat yang lebih luas. Mereka mengemas berbagai simbol budaya Minangkabau menjadi konten yang menarik sehingga lebih mudah dipahami dan diminati oleh pengguna dari berbagai negara. Tujuannya bukan untuk mengurangi makna adat, tetapi untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Salah satu bentuk yang sering ditampilkan adalah pakaian adat Bundo Kanduang, seperti Tengkuluk sebagai penutup kepala dan Baju Batabue yang dihiasi benang emas. Melalui video pendek di TikTok atau unggahan di Instagram, pakaian adat

tersebut tidak hanya ditampilkan sebagai busana tradisional yang indah, tetapi juga dijelaskan makna filosofinya. Misalnya, Tengkuluk dijelaskan sebagai simbol tanggung jawab, kebijaksanaan, dan peran penting perempuan dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Penyampaian informasi ini biasanya lebih mudah dipahami penonton.

Selain memperkenalkan pakaian adat, perempuan Minangkabau juga membagikan berbagai konten yang menunjukkan peran mereka dalam kehidupan adat. Mereka mengunggah dokumentasi musyawarah keluarga, kegiatan mengelola harta pusaka, hingga tradisi yang memperlihatkan kedudukan perempuan dalam sistem matrilineal. Konten-konten tersebut memberikan gambaran bahwa perempuan Minangkabau tidak hanya memiliki peran sebagai penjaga budaya, tetapi juga terlibat dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan harta warisan keluarga.

Melalui berbagai konten tersebut, media sosial menjadi sarana untuk memperkenalkan sistem matrilineal Minangkabau kepada masyarakat dunia. Perempuan Minangkabau memanfaatkan teknologi digital untuk menunjukkan bahwa adat dan budaya lokal tetap memiliki tempat di tengah perkembangan zaman. Dengan cara ini, mereka tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga membangun pemahaman bahwa perempuan dapat berperan aktif dalam masyarakat tanpa harus meninggalkan identitas budaya yang mereka miliki.

Menantang Pandangan Barat tentang Kecantikan dan Peran Perempuan

Salah satu hal menarik dari penggunaan Instagram dan TikTok oleh perempuan Minangkabau adalah cara mereka menunjukkan bahwa perempuan dapat berdaya tanpa harus mengikuti standar yang berkembang di Barat. Dalam kajian feminisme poskolonial, Mohanty (2003) menjelaskan bahwa pandangan feminisme Barat sering kali menganggap pengalaman perempuan di seluruh dunia sama. Akibatnya, perempuan dianggap baru dapat dikatakan maju atau berdaya jika memiliki gaya hidup yang sesuai dengan nilai-nilai Barat, seperti mengutamakan kebebasan individu, mandiri secara ekonomi, dan tidak lagi terikat pada adat atau tradisi (Mohanty, 2003). Padahal, setiap masyarakat memiliki latar belakang budaya dan cara yang berbeda dalam memaknai peran perempuan.

Melalui berbagai konten di Instagram dan TikTok, perempuan Minangkabau menunjukkan bahwa standar tersebut bukan satu-satunya cara untuk memandang perempuan. Salah satu bentuknya terlihat dari cara mereka menampilkan pakaian adat, seperti baju kurung dan penutup kepala (tengkuluk), yang tidak hanya

berfungsi sebagai pakaian tradisional, tetapi juga memiliki makna tentang kehormatan, tanggung jawab, dan kebijaksanaan perempuan (Ilma, 2024). Dengan menggunakan tagar seperti #PerempuanMinang atau #BundoKanduangModern, mereka memperkenalkan pandangan bahwa kecantikan tidak hanya diukur dari penampilan fisik, tetapi juga dari sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang. Pandangan ini sejalan dengan filosofi Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah, yang menekankan bahwa adat dan nilai agama menjadi pedoman dalam kehidupan masyarakat Minangkabau (Mariana et al, 2024).

Selain memperkenalkan pandangan tentang kecantikan, perempuan Minangkabau juga menunjukkan bahwa mereka telah memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat melalui sistem adat matrilineal. Dalam berbagai konten edukatif, dijelaskan bahwa perempuan memiliki hak atas harta pusaka, berperan dalam musyawarah keluarga, serta ikut menentukan berbagai keputusan penting dalam kehidupan kaum. Kondisi ini menunjukkan bahwa perempuan Minangkabau memiliki kedudukan yang kuat dalam masyarakat tanpa harus meninggalkan adat yang diwariskan secara turun-menurun.

Melalui media sosial, perempuan Minangkabau tidak hanya memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat dunia, tetapi juga menunjukkan bahwa terdapat cara lain dalam memaknai pemberdayaan perempuan. Mereka membuktikan bahwa perempuan adat memiliki peran, hak, dan pengaruh yang besar tanpa harus meninggalkan identitas budaya atau mengikuti sepenuhnya nilai-nilai yang berkembang di Barat. Dengan demikian, Instagram dan TikTok menjadi ruang bagi perempuan Minangkabau untuk memperkuat identitas budaya sekaligus menghadirkan perspektik yang lebih beragam mengenai peran perempuan di era globalisasi.

Membangun Solidaritas Perempuan Minangkabau Melalui Media Sosial

Pemanfaatan media sosial oleh perempuan Minangkabau tidak hanya memperkenalkan budaya kepada masyarakat luas, tetapi juga memperkuat hubungan antara perempuan Minangkabau yang tinggal di kampung halaman dengan mereka yang berada di berbagai daerah maupun di luar negeri. Melalui platform seperti Facebook, Instagram, dan TikTok, mereka dapat tetap berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan bekerja sama meskipun dipisahkan oleh jarak yang jauh. Dengan demikian, media sosial menjadi ruang yang mampu menghubungkan perempuan Minangkabau dalam satu komunitas yang tetap berpegang pada nilai-nilai adat.

Di berbagai platform digital tersebut, perempuan Minangkabau dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, akademisi, pekerja profesional, maupun tokoh adat, dapat saling bertukar informasi dan berdiskusi mengenai berbagai isu yang berkaitan dengan budaya Minangkabau. Mereka memanfaatkan media sosial untuk berbagi pengetahuan tentang adat, mendiskusikan peran perempuan dalam sistem matrilineal, serta mencari solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat Minangkabau di era globalisasi.

Kerja sama tersebut juga diwujudkan dalam berbagai kegiatan nyata. Misalnya, mereka melakukan kampanye digital untuk menjaga keberadaan tanah adat agar tetap menjadi hak masyarakat adat, menggalang dana untuk membantu perbaikan Rumah Gadang sebagai simbol budaya Minangkabau, serta mengadakan diskusi daring mengenai cara mengenalkan adat dan budaya Minangkabau kepada generasi muda yang tumbuh di perantauan. Kegiatan-kegiatan ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya digunakan untuk berbagi konten, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat kerja sama dan kepedulian terhadap kelestarian budaya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mempererat hubungan antaranggota masyarakat yang memiliki identitas budaya yang sama, meskipun mereka tinggal di tempat yang berbeda. Perempuan Minangkabau memanfaatkan media sosial untuk tetap mengikuti perkembangan dunia sekaligus mempertahankan nilai-nilai adat yang diwariskan secara turun-temurun. Dengan kata lain, mereka mampu memadukan kemajuan teknologi dengan pelestarian budaya lokal tanpa harus meninggalkan salah satunya.

Selain itu, solidaritas yang terbangun melalui media sosial juga memperlihatkan bahwa pelestarian budaya tidak lagi bergantung pada pertemuan secara langsung. Ruang digital telah menjadi tempat baru bagi perempuan Minangkabau untuk belajar, berdiskusi, dan saling mendukung dalam menjaga sistem matrilineal. Melalui jaringan yang semakin luas, mereka dapat memperkenalkan budaya Minangkabau kepada masyarakat internasional sekaligus memastikan bahwa nilai-nilai adat tetap dipahami dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial bukan hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga menjadi sarana penting untuk memperkuat identitas budaya dan membangun solidaritas perempuan Minangkabau di era globalisasi.

Kesimpulan

Aktivitas perempuan Minangkabau di Instagram dan TikTok menunjukkan bahwa globalisasi tidak selalu menyebabkan budaya lokal hilang atau tergantikan oleh budaya Barat. Sebaliknya, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya lokal. Melalui berbagai konten yang menampilkan nilai-nilai dan filosofi Bundo Kanduang, perempuan Minangkabau membuktikan bahwa teknologi digital dapat digunakan untuk melestarikan budaya sekaligus memperkenalkannya kepada masyarakat dunia. Hal ini sesuai dengan konsep *cosmopolitanism*, yang menjelaskan bahwa seseorang dapat berinteraksi dengan dunia global tanpa harus meninggalkan identitas budaya yang dimilikinya.

Dari pembahasan ini dapat dipahami bahwa pemberdayaan perempuan tidak memiliki satu bentuk yang berlaku untuk semua masyarakat. Setiap budaya memiliki cara yang berbeda dalam memberikan ruang, hak, dan peran kepada perempuan. Perempuan Minangkabau menunjukkan bahwa mereka dapat menjadi aktif, berdaya, dan mengikuti perkembangan zaman tanpa harus meninggalkan adat, menyesuaikan diri dengan standar kecantikan Barat atau mengubah identitas budaya mereka. Justru, nilai-nilai budaya lokal menjadi sumber kekuatan yang mendukung peran perempuan dalam kehidupan masyarakat.

Tulisan ini menunjukkan bahwa adat dan tradisi tidak selalu menjadi penghambat bagi perempuan. Dalam masyarakat Minangkabau yang menganut sistem matrilineal, perempuan memiliki kedudukan yang penting sebagai pewaris harta pusaka, penjaga nilai-nilai adat, serta memiliki peran dalam pengambilan keputusan di lingkungan keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, kasus Minangkabau memberikan pemahaman bahwa budaya lokal dapat menjadi salah satu bentuk perlindungan dan pemberdayaan perempuan, sekaligus menjadi alternatif dalam memahami hubungan antara budaya, perempuan, dan globalisasi.

Daftra Pustaka

- Firdaus, F. (2017). Sistem kekerabatan masyarakat Minangkabau dalam kato pusako ditinjau dari semiotika Charles Sanders Peirce. (*Skripsi S1*). Universitas Gadjah Mada, Fakultas Filsafat.
- Ilma, & A. (2024). Representasi dan Identitas Perempuan Minangkabau dalam Fotografi Masa Kolonial Tahun 1900-1942. *Musawa: Jurnal Studi Gender dan Islam*, 22(3), 1-21.

- Kleingeld, P. &. (2013). "*Cosmopolitanism*". Dalam E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford encyclopedia of philosophy*, edisi Fall 2013. California: Stanford University: Diakses 13 Juli 2026, dari <https://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/cosmopolitanism/>.
- Mariana et al, M. S. (2024). Integration of Islam in the Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah in Minangkabau society: Integrasi Agama Islam dalam Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah di Masyarakat Minangkabau. . *Indonesian Journal of Islamic History and Culture*, 5(2), , 111-124.
- Mohanty, C. T. (2003). *Feminism without borders: Decolonizing theory, practicing solidarity*. Durham: Duke University Press.
- Navis, A. A. (1984). *Alam berkembang jadi guru: Adat dan kebudayaan Minangkabau*. . Pustaka Grafiti.
- Werbner, P. (2002). Vernacular Cosmopolitanism. . *Ethnic and Racial Studies*, 25(1), , 1-23.

Kosmopolitanisme Estetika atau Ekstraksi Budaya? Kritik terhadap Musik Blues Berbasis AI melalui Kasus Eddie Dalton

Juan Farits Alhamid

Pendahuluan

Globalisasi telah mendorong pertumbuhan dan perkembangan teknologi sejak berakhirnya perang dunia kedua. Di abad –21 ini, interdependensi globalisasi dan teknologi digital telah menjadi sebuah persoalan yang penting dalam penyebaran budaya. Peningkatan kecepatan perangkat digital serta inovasi dalam jaringan komputer dan teknologi kompresi digital membuat penyampaian teks, musik, simbol, dan gambar (pada dasarnya, segala sesuatu yang dapat didigitalkan) kepada konsumen di seluruh dunia menjadi lebih mudah dan lebih murah (Pablo et al. 2021). Kemudahan teknologi di era globalisasi kemudian menyebabkan persoalan baru sejak kemunculan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Inteligence*) (Pradhipta & Priyono, 2025). Kemampuan AI untuk membuat sebuah konten telah berkembang hingga penciptaan sebuah nada musik, lirik, hingga komponen-komponen yang lebih rumit seperti frasa dalam genre blues.

Tren terkini dalam musik berbasis AI berisiko memicu praktik perampasan budaya (*cultural appropriation*) yang memungkinkan perusahaan produksi komersial mengeksploitasi bentuk-bentuk musik sehingga merugikan komunitas asalnya (Nissen, 2025). Dalam produksinya, Generator AI memerlukan basis data musik yang terkini maupun yang sudah lama untuk mempelajari struktur musik dalam gaya tertentu sehingga menghasilkan konten baru (Reisner, 2026). Permasalahan yang didatangkan oleh penciptaan kekayaan intelektual yang difasilitasi AI ini adalah, belum ada layanan AI yang secara signifikan meminta persetujuan atau menawarkan kompensasi atas penggunaan data untuk melatih sistem mereka.

Pada April 2026, industri musik global secara tak terduga terguncang oleh sebuah fenomena yang menggerogoti esensi keaslian musik. Sebuah lagu blues berjudul '*Another Day Old*' meroket ke peringkat kedua di *Official UK Charts*, estimasi sekitar 8 juta kali diputar di Spotify. Banyak pendengar menyamakan vokal yang kasar dan bertekstur dalam lagu tersebut dengan vokal para ikon seperti Otis Redding dan B.B. King. Eddie Dalton, sang “artis”, dipromosikan sebagai musisi blues Afrika-Amerika lanjut usia. Faktanya, Eddie Dalton merupakan sosok fiktif yang merupakan hasil rekayasa kecerdasan buatan (AI) (The Washington Times AI News Desk, 2026).

Fenomena ini memunculkan pertanyaan kritis terkait sejauh mana pengaruh AI terhadap musik *Blues* dalam bentuk perpaduan budaya? Apakah perpaduan budaya yang dihasilkannya berdasar pada kesetaraan atau ekstraksi sepihak yang menghapus Sejarah dan komunitas para penciptanya? Di dalam perspektif Kosmopolitanisme Estetika, Regev mendefinisikannya sebagai suatu keadaan di mana keunikan budaya-budaya nasional dapat bersatu dan berinteraksi secara setara dalam ranah estetika global, melampaui batasan-batasan esensialistik.

Di dalam Esai ini penulis berargumen bahwa, musik *Blues* yang dihasilkan kecerdasan buatan bukanlah manifestasi Kosmopolitanisme Estetis. Pemaknaan sebuah budaya, terutama musik memerlukan sebuah pencerahan dan pemahaman rasa yang hanya dimiliki oleh manusia. Selain itu, permasalahan ini dapat membawa pada perampasan budaya yang secara sistemik menghilangkan esensial Sejarah, pengalaman hidup, pencipta dan pencinta musik.

Percampuran budaya dalam musik bukanlah fenomena baru. Hampir semua genre musik lahir dari pertemuan, perpindahan, dan pertukaran antarkomunitas. *Blues, jazz, rock, hip-hop*, dan berbagai bentuk musik populer berkembang melalui hubungan lintas wilayah dan lintas kelompok (Bardhi 2025). Pertemuan budaya tidak selalu berarti perampasan. Persoalannya terletak pada bentuk hubungan yang memungkinkan percampuran tersebut berlangsung.

Dalam pertukaran yang setara, pihak-pihak yang terlibat memiliki kemungkinan untuk berbicara, menafsirkan, menolak, menerima, dan memperoleh manfaat dari proses tersebut. Sebaliknya, dalam hubungan yang timpang, satu pihak dapat mengambil ekspresi pihak lain tanpa perlu berhadapan dengan komunitas yang menciptakannya. Ketimpangan ini semakin tajam ketika korporasi teknologi memiliki modal, infrastruktur, dan kemampuan produksi dalam skala besar, sementara komunitas sumber tidak memiliki kendali atas cara tradisi mereka digunakan. Kecepatan produksi AI juga jauh melampaui proses interaksi budaya yang berlangsung secara organik antarmanusia (Nissen, 2025).

Hubungan antara Crusty Records dan tradisi blues Afrika-Amerika menunjukkan ketimpangan tersebut. Tidak ada perjumpaan antara sistem AI dan komunitas yang melahirkan blues. Tidak ada proses negosiasi makna, keterlibatan sosial, ataupun pertukaran pengalaman. Yang terjadi adalah pengambilan karakter sonik, estetika visual, dan citra penderitaan yang diasosiasikan dengan blues, lalu penyusunannya kembali menjadi produk yang dapat dipasarkan. Pihak yang menguasai teknologi

dan modal memperoleh keuntungan, sedangkan komunitas asal tradisi itu tidak mempunyai kendali atas representasi maupun pembagian manfaatnya.

Pola semacam ini berkaitan dengan kolonialisme digital, yaitu keadaan ketika data, karya, dan aktivitas budaya diekstraksi untuk menghasilkan nilai ekonomi bagi pihak yang menguasai infrastruktur teknologi. Dalam industri musik berbasis AI, otomatisasi tidak hanya menurunkan biaya produksi, tetapi juga dapat memperbesar jumlah musisi yang dipandang tidak lagi diperlukan dalam proses kreatif. Pada saat yang sama, penelitian dan pengembangan AI musik dapat bergantung pada eksploitasi musik yang telah ada beserta data para pendengarnya (Morreale, 2021).

Keadaan tersebut semakin bermasalah ketika tidak tersedia mekanisme persetujuan, pengakuan, dan kompensasi yang memadai. Setelah identitas Eddie Dalton terungkap, *Musicians' Union* menuntut agar pencipta memberikan persetujuan terlebih dahulu sebelum karyanya digunakan untuk melatih sistem AI. Serikat tersebut juga menuntut pengakuan dan kompensasi yang adil bagi para pencipta (LADbible, 2026). Tuntutan itu menunjukkan bahwa persoalan musik AI tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga dengan asal-usul data dan cara data tersebut diperoleh.

Karya musik yang digunakan sebagai data pelatihan bukanlah bahan yang muncul dengan sendirinya. Di balik setiap rekaman terdapat musisi, penulis lagu, produser, komunitas, dan sejarah kreatif. Ketika karya tersebut diproses menjadi data pelatihan tanpa persetujuan, pencipta kehilangan kendali atas cara karyanya digunakan. Ketika sistem kemudian menghasilkan musik baru dengan meniru ciri-ciri karya tersebut, pencipta juga dapat kehilangan peluang ekonomi di pasar yang dibangun dari hasil kerja mereka sendiri.

Persoalan inilah yang berada di pusat krisis hak cipta dalam kecerdasan buatan generatif. Kerangka hukum yang ada belum sepenuhnya mampu menjawab bagaimana karya berhak cipta boleh digunakan untuk melatih model, bagaimana persetujuan harus diperoleh, dan bagaimana keuntungan harus dibagikan kepada pemilik karya asli. Persetujuan dan kompensasi menjadi unsur penting karena penggunaan karya untuk pelatihan AI dapat menciptakan produk baru yang berpotensi menggantikan penciptanya di pasar (Pasquale & Sun, 2024).

Tanpa aturan yang jelas, penggunaan data musik akan terus berlangsung dalam ruang abu-abu. Secara hukum, pengembang dapat memperdebatkan apakah pelatihan

model merupakan bentuk penggunaan yang diperbolehkan. Namun, secara ekonomi dan simbolik, akibatnya lebih mudah terlihat. Karya komunitas tertentu digunakan untuk menghasilkan nilai baru, sementara komunitas tersebut tidak memperoleh pengakuan, kendali, atau bagian keuntungan yang sebanding.

Masalah ini juga tidak berhenti pada persoalan kepemilikan karya. Teknologi musik membawa asumsi budaya yang tertanam dalam desainnya. Wawancara terhadap 43 musisi profesional dari berbagai genre memperlihatkan kekhawatiran mengenai berkurangnya kesempatan kerja, eksploitasi karya seniman, dan semakin lebarnya ketimpangan akses dalam produksi musik (Herington et al., 2025). Kekhawatiran tersebut menunjukkan bahwa sistem generatif tidak hadir di dalam ruang sosial yang netral. Selain itu, salah satu partisipan dalam penelitian tersebut menyoroti bahwa perangkat lunak produksi musik sering menempatkan estetika musik klasik Barat sebagai standar bawaan. Tradisi di luar kerangka itu kemudian diposisikan sebagai variasi tambahan atau gaya eksotis yang dapat dipilih dari sebuah menu (Herington et al., 2025). Blues, dalam keadaan semacam ini, berisiko direduksi menjadi seperangkat ciri teknis seperti (progresi akor tertentu, tekstur vokal kasar, tempo lambat, pola panggil-jawab, dan tema lirik mengenai kesedihan).¹

Generasi yang mengembangkan blues memang telah keluar dari perbudakan formal, tetapi mereka masih hidup dalam sistem bagi hasil pertanian, diskriminasi hukum, dan ketergantungan ekonomi. Kondisi itu kemudian ikut mendorong migrasi besar-besaran masyarakat kulit hitam dari wilayah selatan menuju wilayah utara Amerika Serikat (Coleman, 2023). Blues bergerak bersama komunitas tersebut, berubah mengikuti tempat baru, tetapi tetap membawa jejak pengalaman sosial yang melahirkannya.

Karena itu, *blues* tidak dapat direduksi menjadi struktur dua belas birama atau pola tanya-jawab. Bentuk musikal tersebut penting, tetapi maknanya berasal dari hubungan antara bunyi dan pengalaman hidup. *Blues* merupakan cara sebuah komunitas menyampaikan kesedihan, ironi, ketahanan, kerinduan, dan harapan dalam keadaan sosial yang menekan. Suara serak atau lirik mengenai penderitaan tidak dengan sendirinya menjadikan sebuah lagu sebagai ekspresi yang setara dengan sejarah blues (Ramadhanti and Sujiwa 2026).

Hal tersebut tidak berarti bahwa pendengar tidak boleh merasa tersentuh oleh musik yang dihasilkan AI. Respons emosional pendengar tetap nyata. Persoalannya terletak

¹ Merujuk pada tekstur khas melankolis musik Blues, Baca lebih lanjut; <https://www.classical-music.com/articles/blues-music>

pada cara emosi itu dibentuk dan dipasarkan. Dalam kasus Eddie Dalton, pendengar tidak hanya diberikan sebuah lagu, tetapi juga identitas palsu yang dirancang agar suara tersebut tampak memiliki sejarah. Sosok pria tua Afrika-Amerika digunakan untuk memberikan bobot pengalaman yang sebenarnya tidak dimiliki oleh sistem maupun produser di baliknya.

Pada titik ini, perbedaan antara kosmopolitanisme estetika dan ekstraksi budaya menjadi terlihat jelas. Kosmopolitanisme estetika mengandaikan adanya pelaku yang terlibat secara hidup dalam pertemuan budaya. Mereka tidak sekadar menyalin bentuk, tetapi mengolahnya melalui pengalaman, identitas, dan hubungan sosial mereka sendiri (Regev, 2013). Dalam kasus Eddie Dalton, tidak terdapat keterlibatan seperti itu. Sistem AI tidak berpartisipasi dalam kehidupan komunitas blues, sedangkan pihak yang memproduksinya tidak perlu membangun hubungan timbal balik dengan komunitas asal. Perubahan yang terjadi adalah bentuk tradisi berupa warna suara, pola musik, tema lirik, dan citra visual. Sejarah yang membuat bentuk itu bermakna tidak ikut berpindah. Teknologi dapat menghasilkan gejala sonik blues, tetapi tidak membawa pengalaman sosial yang membentuk genre tersebut. Ketika hasilnya dipasarkan sebagai suara autentik seorang musisi Afrika-Amerika lanjut usia, batas antara peniruan artistik dan eksploitasi identitas menjadi semakin tipis.

Fenomena Eddie Dalton karena itu lebih tepat dibaca sebagai ekstraksi budaya yang dikemas dalam bahasa inovasi teknologi. Tidak adanya persetujuan, pengakuan, dan kompensasi menunjukkan bahwa pencipta maupun komunitas sumber tidak ditempatkan sebagai pihak yang setara (LADBible, 2026). Kolonialisme digital memungkinkan nilai suatu tradisi dipindahkan kepada pihak yang menguasai data dan infrastruktur teknologi (Morreale, 2021). Kekosongan hukum membuat penggunaan karya sebagai data pelatihan terus berlangsung tanpa mekanisme pembagian manfaat yang jelas (Pasquale & Sun, 2024). Pada saat yang sama, desain teknologi membawa hierarki budaya yang dapat mereduksi tradisi di luar arus utama menjadi sekumpulan gaya yang siap direproduksi (Herington et al., 2025).

Sejarah *blues* menunjukkan bahwa makna genre tersebut tidak dapat dipisahkan dari pengalaman komunitas yang melahirkannya (Lawson, 2010). Karena itu, kemampuan untuk meniru suara blues tidak sama dengan kemampuan untuk memasuki tradisi blues secara setara. Sebuah sistem dapat menghasilkan musik yang terdengar meyakinkan, tetapi kemiripan sonik tidak dengan sendirinya menciptakan hubungan budaya.

Sebagai bentuk kesimpulan, generator musik AI pada akhirnya dapat memindahkan bentuk suatu tradisi tanpa membawa sejarah dan makna sosialnya. Ia dapat meniru suara, tetapi tidak mewarisi ingatan. Ia dapat menghasilkan lirik mengenai penderitaan, tetapi tidak pernah menjadi bagian dari kehidupan yang melahirkan penderitaan tersebut. Ia dapat memperoleh keuntungan dari daya tarik sebuah tradisi, sementara komunitas yang membangun tradisi itu tidak memiliki kendali atas penggunaannya.

Dalam hubungan semacam ini, kesetaraan yang dibicarakan Kosmopolitanisme estetika Regev tidak pernah benar-benar terbentuk. Tidak ada dua pihak yang hadir dan saling menegosiasikan makna. Yang ada adalah satu pihak yang memiliki teknologi, modal, dan akses pasar, lalu mengambil ekspresi pihak lain sebagai sumber daya produksi. Komunitas yang menciptakan dan mewariskan blues selama lebih dari satu abad tetap hadir sebagai citra dan sumber data, tetapi tidak hadir sebagai pihak yang menentukan bagaimana tradisinya digunakan dan siapa yang memperoleh manfaat darinya.

Daftar Pustaka

- Bardhi, Endona. 2025. "Globalization, the Impact of This Phenomenon on Musical Genres in Kosovo." *Journal of Arts Humanities and Linguistics* 1:1–11. doi:10.47363/JAHL/2025(1)106.
- Barnett, J. (2023). The ethical implications of generative audio models: a systematic literature review. *Proceedings of the AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society (AIES 23)*.
- Bello, Pablo, and David Garcia. 2021. "Cultural Divergence in Popular Music: The Increasing Diversity of Music Consumption on Spotify across Countries." *Humanities and Social Sciences Communications* 8(1). doi:10.1057/s41599-021-00855-1.
- British Brief. (2026, 12 April). AI generated blues singer tops UK charts, revealing music industry's digital deception.
- Coleman, M. D. (2023). The Family in an Intemperate Community, State, and Nation. In M. D. Coleman, *Land, Promise, and Peril Race and Stratification in the Rural South*.
- Complete Music Update. (2026, 13 April). Eddie Dalton's actually quite modest chart success sparks further debate about where AI music fits in.

- Herington, J., Borasi, R., Guerrero, B. J., Miller, D. E., Koerner, B., Han, Y. J., Borys, Z., dan Roberts, R. (2025). Musicians ethical concerns about AI: an interview study. *AI and Society*.
- LADbible. (2026, 12 April). Blues singer who peaked at number two on the charts revealed to be AI.
- Lawson, R. A. (2010). *Jim Crow's Counterculture: The Blues and Black Southerners, 1890 sampai 1945*. Louisiana State University Press.
- Morreale, F. (2021). Where does the buck stop? Ethical and political issues with AI in music creation. *Transactions of the International Society for Music Information Retrieval*, 4(1), 105 sampai 113.
- Nissen, J. (2025). From Deepfaking to deeptaking : Cultural Appropriation in AI Music. *ETHNOMUSICOLOGY FORUM*.
- Pasquale, F. A., dan Sun, H. (2024). Consent and compensation: resolving generative AI's copyright crisis. *Virginia Law Review Online*, 110, 207 sampai 247.
- Pradhipta, T., & Priyono, E. A. (2025). Copyright Protection for AI Usage of Song in the Era of Digital Disruption. *Journal of Law Politic and Humanities*, 5(3).
- Ramadhanti, Rahma, and Krisna Sujiwa. 2026. "Blues as Cultural Resistance: Representing Black Struggle through Music in Sinners 2025." *Journal of English Language and Education* 11(2):1059–69. doi:10.31004/jele.v11i2.2317.
- Reisner, A. (2026). *The Millions of Songs Mashed Into AI-Generated Music*. Retrieved from The Atlantic.
- The Washington Times AI News Desk . (2026, April 1). Retrieved from The Washington Times: <https://www.washingtontimes.com/news/2026/apr/1/ai-singer-eddie-dalton-behind-another-day-old-holds-itunes-no-1/>
- Val, F. d. (2019). 'Sing as you talk': Politics, popular music and rock criticism in Spain (1975–1986). *Journalism*.
- Wide Open Country. (2026, 13 April). Singer behind viral chart topping blues song revealed as AI creation.

Globalisasi Digital dan Budaya Lokal: Industri Game Indie Indonesia

Muhammad Iqbal Devanto

Pendahuluan

Globalisasi digital telah membawa kita dalam hubungan tanpa batas atau interkoneksi terhadap seluruh umat manusia yang ada di bumi ini namun karena adanya interkoneksi dari globalisasi digital tersebut ini menimbulkan paradoks. Paradoks tersebut adalah informasi dan konten digital sangat mudah diakses melewati batas negara dan membuat adanya pertukaran budaya lintas bangsa namun hal tersebut juga menimbulkan dominasi konten dari negara maju dapat menggerus budaya asli dari negara yang lebih tertinggal. Dalam konteks globalisasi ada hal yang sangat menarik untuk dibahas, sebagaimana kita tahu bahwa peredaran *game* digital adalah salah satu bentuk globalisasi digital yang ada, negara negara dengan teknologi yang lebih berkembang membuat *game* dan memasarkan *game* tersebut ke negara lebih kecil yang belum mampu mengembangkan *game* sendiri.

Industri *game* global didominasi oleh beberapa perusahaan besar, yaitu Tencent (23%), Sony (22%), Microsoft (10%), Activision Blizzard (7%), Electronic Arts (5%), dan Nintendo (3%), yang secara bersama-sama menguasai sebagian besar pangsa pasar dunia (Kumar, 2023). Dari data tersebut terlihat mereka juga membawa budaya mereka sendiri dalam membuat *game* sehingga budaya mereka bisa tersebar luas ke seluruh dunia melalui industri *game*. Berangkat dari hal tersebut, industri *game indie* Indonesia muncul sebagai fenomena yang layak untuk dikaji secara serius karena adanya sebuah gelombang kreativitas lokal yang berhasil memenuhi pasar global sambil membawa budaya indonesia sebagai elemen inti.

Mengambil dari pemikiran Francioni (2004) yang membawa kita untuk berpikir bahwa adanya kepentingan nasional dan tekanan global. Dalam argumennya mengenai perlindungan warisan budaya sebagai kepentingan bersama umat manusia, Francioni menekankan bahwa warisan budaya tidak lagi dapat dipandang semata-mata sebagai milik eksklusif suatu negara dan bangsa saja, itu adalah aset bersama yang sudah menjadi bagian dari identitas kolektif kemanusiaan, sehingga perlindungannya melampaui batas-batas kedaulatan negara tradisional. Perspektif ini membuka ruang analitis yang menarik karena fenomena *game indie* di Indonesia yang membawa budaya mitologi. Budaya mitologi yang dibawa adalah kuntilanak dengan *background* tahun 1990 an dan elemen budaya Nusantara yang dikemas dalam format *game* digital dan dimainkan oleh jutaan pemain seluruh dunia, dari sini

munculah pertanyaan yaitu apakah ini adalah salah satu bentuk pelestarian budaya lokal sebagai kepentingan kemanusiaan, atau justru komersialisasi identitas demi konsumsi global?

Warisan Budaya sebagai Kepentingan Bersama Umat Manusia

Francioni (2004) memberikan argumen yang secara fundamental mengubah pemikiran dan perspektif tradisional mengenai perlindungan warisan budaya dari domain eksklusif kedaulatan negara menuju ranah kepentingan bersama internasional. Francioni (2004) menegaskan bahwa warisan budaya dalam bentuk material maupun immaterial mengandung nilai yang melampaui kepentingan suatu bangsa tertentu.

Warisan budaya tersebut adalah ekspresi dari pengalaman kolektif kemanusiaan yang perlu dipahami, dilestarikan, dan diwariskan bukan hanya demi kepentingan bangsa pemilik budaya tetapi demi kemanusiaan secara keseluruhan. Konsep ini memiliki implikasi yang sangat luas karena jika warisan budaya adalah kepentingan bersama umat manusia, maka negara bukanlah satu satunya aktor yang berwenang untuk menentukan bagaimana warisan tersebut dikelola, disebarluaskan, bahkan dilindungi. Seluruh aktor termasuk komunitas lokal, organisasi internasional, dan dalam konteks kontemporer yaitu para pengembang konten digital juga turut berperan dalam mengelola warisan budaya. Francioni (2004) lebih lanjut juga menekankan bahwa perkembangan hukum internasional secara bertahap telah mengakui sektor ini, sebagaimana tercermin dalam berbagai konvensi UNESCO yang menempatkan perlindungan warisan budaya sebagai kewajiban bersama komunitas internasional.

Dalam konteks industri game digital, argumen dari Francioni membuka perspektif yang melampaui sekedar pertimangan ekonomi bahkan hiburan, ketika pengembang game indonesia memasukkan elemen dan warisan budaya lokal seperti dari mitos dan legenda hingga arsitektur, bahasa, dan praktik sosial sehari hari kedalam produk digital mereka yang dikonsumsi secara global, mereka secara tidak langsung menjalankan fungsi yang sejalan dengan pemikiran Francioni yaitu menjadikan warisan budaya indonesia sebagai bagian dari repertoar budaya global yang dapat diakses, diapresiasi, dan dipahami oleh seluruh umat manusia.

Lokalisasi Budaya dan Kedaulatan yang Dinamis

Chiang dan Zhou (2019) menambahkan pemikiran Francioni dengan menganalisis tentang dinamika lokalisasi budaya dalam era globalisasi kontemporer. Argumen Chiang dan Zhou (2019) mengenai respons umum negara terhadap tekanan homogenisasi budaya global adalah strategi lokalisasi yaitu upaya untuk

mempertahankan dan mempromosikan kebudayaan lokal sebagai benteng identitas nasional. Namun, Chiang dan Zhou (2019) memberikan kritis jelas mengenai asumsi yang mendasari strategi bahwa pandangan budaya, teritorialitas, identitas nasional, dan kedaulatan membentuk relasi yang statis dan linier adalah keliru atau kurang tepat.

Kedaulatan dalam analisis yang dilakukan oleh Chiang dan Zhou (2019) megacu pada Foucault dan Krasner, itu adalah konstruksi historis yang terus berubah maknanya sesuai dengan konteks politik dan sosial yang melingkupinya. Konsekuensinya identitas budaya tidak bisa diperlakukan sebagai sesuatu yang tetap dan perlu dilindungi dan diawasi dari perubahan melainkan sebagai sesuatu yang terus dikonstruksi dan dinegosiasikan secara aktif dalam merespons tantangan zaman. Globalisasi, dalam perspektif ini, bukan hanya semata mata ancaman terhadap identitas lokal namun menimbulkan konteks baru yaitu identitas harus mendefinisikan dirinya kembali.

Gabungan antara perspektif Francioni dan Chiang & Zhou menghasilkan kerangka analitis yang dapat digunakan untuk memahami *game indie* di Indonesia. Perspektif Francioni membekali pemikiran bahwa warisan budaya yang direpresentasikan dalam *game-game* tersebut adalah aset kemanusiaan yang lebih luas dari sekedar milik nasional. Perspektif Chiang dan Zhou memberikan alat analisis bahwa pembawaan warisan budaya ke panggung global bukanlah tindakan yang netral tetapi selalu berlangsung dalam konteks relasi kuasa yang perlu dianalisis secara kritis.

Industri *Game Indie* Indonesia dalam Ekosistem Digital Global

Industri *game* Indonesia telah mengalami transformasi yang signifikan dalam satu dekade terakhir. Indonesia sudah tidak hanya sebagai pasar konsumen bagi produk-produk global. Indonesia masuk menjadi produsen konten *game* yang diperhitungkan di pasar internasional melalui *developer indie* yang karyanya banyak diminati oleh komunitas internasional. Melalui paparan *Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022* yang dikeluarkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), subsektor aplikasi dan *game* menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar Rp31,25 triliun pada tahun 2021 serta mencatat laju pertumbuhan sebesar 9,17%, menjadikannya sub sektor dengan pertumbuhan tertinggi kedua setelah subsektor televisi dan radio (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022). Pertumbuhan dan konsistensi yang dilakukan dan dimiliki oleh studio *game* lokal memunculkan potensi untuk menjangkau *audiens*

internasional tanpa memerlukan jaringan distribusi fisik yang mahal, platform digital global seperti Steam telah membantu studio *game indie* untuk bisa terus menyebarkan game nya secara digital karena jumlah pengguna aplikasi Steam yang masif.

Peran negara dalam ekosistem ini sangat berbeda dari model proteksionis tradisional. Alih-alih mengarahkan konten atau membatasi arus konten asing, pemerintah Indonesia melalui Bekraf dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memilih memfasilitasi *developer indie* di Indonesia, fasilitas tersebut berupa penyediaan infrastruktur pendukung, memfasilitasi keikutsertaan pengembang Indonesia dalam forum internasional seperti Game Developers Conference (GDC), dan mendorong pengembangan ekosistem kreatif yang ramah dan kondusif. Pendekatan ini sejalan dengan argumen Chiang dan Zhou (2019) yaitu negara dalam era globalisasi digital tidak bisa lagi sekedar menjadi penjaga budaya melainkan harus berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan ekspresi budaya lokal dapat berkompetisi dan bernegosiasi di kancah global.

Perspektif Francioni (2004) adalah bagaimana platform digital global harus berfungsi sebagai media penyebaran warisan budaya lokal. Pengguna Steam menyentuh jumlah 120 juta orang, menjadikan Steam salah satu pilihan developer indie untuk mempublish game nya, tetapi Steam tidak hanya menjual game saja tetapi juga menjadi media di mana warisan budaya dari berbagai bangsa dapat diakses, didalami, dan diapresiasi oleh komunitas global. Kerangka pemikiran Francioni adalah mekanisme baru dalam melindungi dan penyebaran warisan budaya sebagai kepentingan bersama kemanusiaan yaitu sebuah mekanisme yang tidak bergantung pada institusi hukum internasional formal, namun pada dinamika pasar budaya digital.

Studi Kasus: DreadOut dan A Space for the Unbound sebagai hasil dari Developer Indie Indonesia.

DreadOut: Mitologi Lokal sebagai Warisan Kemanusiaan

DreadOut, yang dibuat oleh developer indie Digital Happiness pada tahun 2014, menempatkan pemain di tengah alam supranatural Indonesia yang dihuni oleh entitas-entitas dari tradisi kepercayaan lokal seperti kuntilanak, pocong, *suster ngesot*, dan berbagai hantu yang berakar dalam kepercayaan dan narasi budaya masyarakat Indonesia. menggunakan perspektif Francioni (2004), elemen ini bukan digunakan hanya sebagai konten hiburan saja namun itu adalah ekspresi dari warisan budaya takbenda Indonesia yang dikemas dalam format *game* digital dan

disebarluaskan secara global oleh developer indie dan menjadi bagian dari repertoar budaya yang dapat diakses oleh seluruh umat manusia.

DreadOut berhasil menembus perhatian internasional, hal ini bisa dilihat ketika salah satu *YouTuber* terkenal pada saat itu bernama PewDiePie memainkan *game* tersebut di platform YouTube yang ditonton oleh jutaan orang. Popularitas *game DreadOut* meningkat secara global setelah dimainkan oleh YouTuber PewDiePie. Video permainan tersebut memperoleh sekitar 8,5 juta penayangan di YouTube dan mendorong PewDiePie untuk mengunggah beberapa bagian permainan (*playthrough*) lainnya (Brilio.net, 2015).

Warisan budaya immaterial Indonesia dalam konteks domestik dianggap sebagai dari kepercayaan lokal yang harus dilestarikan namun tiba tiba menjadi objek kekaguman dan ketertarikan jutaan orang dari berbagai belahan dunia yang sebelumnya tidak pernah mendengar mengenai kuntilanak atau pocong mendadak berhadapan dengan fragmentasi dari sistem kepercayaan dan tradisi naratif budaya Indonesia, ini adalah salah satu bentuk penyebaran warisan budaya yang bisa melampaui batas kedaulatan negara seperti logika yang dibayangkan oleh Francioni. Namun, perspektif dari Chiang dan Zhou (2019) mengingatkan bahwa proses yang terjadi ini tidak berlangsung dalam ruang yang bebas dari relasi kuasa. Platform digital global seperti YouTube dan Steam adalah produk korporasi teknologi yang berbasis di negara maju. Arus laba dan pendapatan, data pengguna dan kontrol atas mekanisme distribusi tetap berada ditangan korporasi tersebut. Hal ini menimbulkan paradoks bahwa meskipun warisan budaya indonesia dapat menjangkau audiens global tetapi manfaat ekonomi terbesar tidak selalu kembali kepada komunitas disini adalah developer indie yang menjadi sumber warisan budaya tersebut.

A Space for the Unbound: Pengalaman Lokal sebagai Pengalaman Universal

Game bernama *A Space for the Unbound* karya developer indie Mojiken Studio, yang dirilis pada tahun 2023, merepresentasikan pendekatan yang berbeda dengan *DreadOut* namun sama pentingnya dalam konteks pemikiran Francioni. Berlatar belakang di sebuah kota kecil Jawa Timur pada akhir tahun 1990-an, *game A Space for the Unbound* menampilkan keseharian kehidupan lokal masyarakat disitu seperti seragam sekolah putih abu, warung kopi pinggir jalan, angkot, hujan tropis, interaksi sosial yang terjadi pun dibuat secara spesifik secara kultural hingga referensi budaya pop Indonesia era Presiden Soeharto.

Dari pemikiran Francioni (2004), *A Space for the Unbound* mengangkat aspek warisan budaya yang seringkali diabaikan dalam diskursus pelestarian budaya konvensional yaitu bukan hanya artefak atau tradisi yang secara eksplisit diakui sebagai “warisan”, namun Arsitektur bangunan era tertentu, praktik sosial yang khas, cara orang berinteraksi dalam ruang publik, semua hal tersebut adalah komponen dari warisan budaya yang berbentuk takbenda yang dapat dipresentasikan berbentuk *game* dan menjadi konsumsi digital secara global, hal tersebut berkontribusi dalam pemahaman kemanusiaan yang lebih kaya arti mengenai keragaman pengalaman hidup manusia di berbagai belahan dunia.

Game A Space for the Unbound berhasil mendapatkan pengakuan dari masyarakat internasional secara signifikan, termasuk memenangkan berbagai nominasi dan penghargaan dari komunitas game global. *A Space for the Unbound* berhasil meraih berbagai penghargaan internasional, di antaranya Best Storytelling pada SEA Game Awards 2020, Best Game in Development pada Valencia Indie Awards 2021, penghargaan Future Division pada Japan Game Awards 2022, serta masuk nominasi Games for Impact pada The Game Awards 2023 (Molsky, 2023). Audiens global merespons *A space for the Unbound* sebagai jendela menuju pengalaman yang asing namun *emotionally resonant*, hal ini memperlihatkan bagaimana warisan budaya lokal dipresentasikan dengan otentisitas dan kedalaman dapat memiliki potensi untuk menjadi pengalaman yang bermakna bagi seluruh umat manusia.

***Game Indie* sebagai Mekanisme Baru Perlindungan Warisan Budaya dalam Konteks Globalisasi Digital**

Dari kedua studi kasus game diatas munculah tiga argumen analitis yang dapat dirumuskan dalam kaitannya dengan kerangka teoritis yang telah dibangun. Pertama adalah *game indie* sebagai medium untuk pelestarian warisan budaya immaterial. Francioni (2004) menekankan bahwa warisan budaya immaterial seperti tradisi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan, dan praktik yang diwariskan generasi ke generasi menghadapi tantangan pelestarian yang lebih besar dibandingkan warisan material. *Game indie* yang berasal dari Indonesia menawarkan mekanisme pelestarian yang unik yaitu dengan membawa budaya takbenda tersebut menuju game yang informatif dan seru.

Kedua adalah ketegangan antara kepentingan kemanusiaan dan kepentingan korporasi. Argumen Francioni (2004) mengenai warisan budaya sebagai *shared interest of humanity* mengasumsikan bahwa adanya mekanisme tata kelola yang memastikan bahwa kepentingan tersebut terwujud secara adil. Namun dalam konteks

industri *game* digital, mekanisme distribusi dan monetisasi dikontrol oleh korporasi teknologi swasta yang masih berlandaskan logika keuntungan. Chiang dan Zhou (2019) memperingatkan bahwa relasi antara globalisasi dan identitas budaya selalu berlangsung dalam konteks relasi kuasa yang asimetris. Fakta yang jelas terpampang bahwa warisan budaya Indonesia kini dapat diakses oleh jutaan orang di seluruh dunia tidak menjamin bahwa komunitas yang memiliki warisan mendapat manfaat yang proporsional. Ketiga adalah *game* berfungsi sebagai diplomasi budaya tanpa menggunakan negara sebagai aktornya. Menurut perspektif Francioni (2004) bahwa gagasan perlindungan warisan budaya tidak lagi bisa semata mata bergantung pada mekanisme kedaulatan yang dimiliki oleh negara. Melihat kasus *DreadOut* dan *A Space for the Unbound* telah berhasil memperkenalkan warisan budaya Indonesia kepada masyarakat global tanpa jalur formal yang dilakukan oleh negara.

Kesimpulan

Industri *game indie* Indonesia menawarkan perspektif yang memperkaya dan sekaligus menantang teori dominan mengenai globalisasi digital dan identitas budaya. Menggunakan kerangka Francioni (2004), fenomena *game indie* buatan developer Indonesia *DreadOut* dan *A Space for the Unbound* dapat dipahami sebagai bentuk baru pelestarian dan penyebaran warisan budaya yang melampaui batas batas kedaulatan negara tradisional, kisah ini bukan hanya tentang keberhasilan ekonomi kreatif saja melainkan keberhasilan dalam penyebaran warisan budaya kepada khalayak global.

Namun kritik dari Chiang dan Zhou (2019) mengingatkan kita bahwa proses ini tidak bebas dari paradoks globalisasi digital. Penyebaran *game indie* tersebut terjadi secara masif namun tetap dikontrol oleh korporasi dari negara negara maju, hal tersebut menjadikan manfaat ekonomi terbagi kepada korporasi dan pemilik sumber budaya. Fenomena ini menyiratkan perlunya perluasan kerangka tata kelola warisan budaya internasional yang dikembangkan Francioni untuk terus mengakomodasi realitas di era digital. Jika warisan budaya takbenda kini dapat disebarluaskan dan dialami secara global melalui medium digital, maka mekanisme perlindungan dan distribusi manfaatnya pun perlu berevolusi melampaui instrumen hukum internasional konvensional dan menuju pengakuan atas peran aktor-aktor baru, termasuk komunitas pengembang kreatif lokal, dalam ekosistem global pelestarian warisan budaya kemanusiaan

Daftar Pustaka

- Chiang, T. H., & Zhou, Q. (2019). *Can cultural localization protect national identity in the era of globalization? Educational Philosophy and Theory*, 51(6), 541–545. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1442307>
- Dewi, A. R. (2015, June 2). *Dimainkan gamer dunia, DreadOut ditonton 8,5 juta orang di YouTube*. *Brilio.net*. <https://www.brilio.net/news/dimainkan-gamer-dunia-dreadout-ditonton-85-juta-orang-di-youtube-game-dreadout-150602b.html>
- Digital Happiness. (2014). *DreadOut* [Video game]. Digital Happiness.
- Florida, R. (2008). *Who's your city?* Basic.
- Francioni, F. (2004). *Beyond state sovereignty: The protection of cultural heritage as a shared interest of humanity*. *Michigan Journal of International Law*, 25, 1209–1228.
- Harvey, D. (2005). *A brief history of neoliberalism*. Oxford University Press.
- Indonesia.go.id. (2024). *Percepatan pengembangan industri gim nasional*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industri-gim-nasional>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Laporan kinerja ekonomi kreatif Indonesia 2021*. Kemenparekraf.
- Kumar, A. (2023). *Gaming industry market analysis*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31515.23844>
- Mojiken Studio. (2023). *A Space for the Unbound* [Video game]. Mojiken Studio & Toge Productions.
- Molsky. (2023, November 16). *4 penghargaan yang pernah diraih A Space for the Unbound, game lokal yang mendunia*. *IndoGamers*. <https://indogamers.com/console/34614/16112023/4-penghargaan-yang-pernah-diraih-a-space-for-the-unbound>
- Olssen, M. (2006). Neoliberalism, globalization, democracy: Challenges for education. In H. Lauder, P. Brown, J. Dillabough, & A. H. Halsey (Eds.), *Education, globalization & social change* (pp. 261–288). Oxford University Press.
- Robinson, W. I. (2004). *A theory of global capitalism: Production, class, and state in a transnational world*. Johns Hopkins University Press.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

QRIS Cross Border: Integrasi Pembayaran Digital Global dan Arena Negosiasi dalam Perspektif Kosmopolitanisme

Alyaa Shaafiyah Arrasyid

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital secara fundamental telah mengubah cara masyarakat kontemporer berinteraksi, bertransaksi, dan berpartisipasi dalam aktivitas ekonomi makro. Jika pada dekade sebelumnya diskursus globalisasi lebih banyak bertumpu pada mobilitas fisik berupa perpindahan barang, jasa, modal, dan manusia lintas batas kedaulatan, saat ini globalisasi telah bertransformasi melalui arus data, informasi, serta teknologi digital yang menghubungkan subjek global secara *real-time* (Castells, 2010). Transformasi radikal tersebut melahirkan apa yang disebut sebagai *digital globalization*, sebuah fase di mana batas-batas geografis konvensional mengalami dekonstruksi sehingga tidak lagi menjadi hambatan deterministik dalam aktivitas ekonomi maupun relasi sosial (Manyika et al., 2016). Konsekuensinya, ruang domestik dipaksa untuk terus beradaptasi dengan kecepatan penetrasi arus informasi global yang kian masif.

Salah satu sektor domestik yang mengalami guncangan transformatif paling signifikan akibat fenomena ini adalah sistem pembayaran finansial. Arus digitalisasi memicu negara-negara di dunia untuk merestrukturisasi sistem pembayaran yang tidak hanya cepat dan efisien, melainkan juga terkoneksi secara transnasional. Di Indonesia, dinamika ini termanifestasi melalui peluncuran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) oleh Bank Indonesia pada tahun 2019 sebagai upaya standarisasi nasional pembayaran berbasis kode QR yang mengintegrasikan seluruh penyedia jasa sistem pembayaran (Bank Indonesia, 2019). Kebijakan ini menjadi cetak biru penting yang menandai kesiapan institusi domestik dalam merespons tuntutan zaman.

Pada fase awal peluncurannya, QRIS dirancang secara spesifik untuk menyederhanakan kompleksitas transaksi domestik sekaligus memperkuat aspek interoperabilitas antarpengelola jasa keuangan. Kendati demikian, tekanan globalisasi digital dan eskalasi kebutuhan transaksi lintas batas mendorong Bank Indonesia untuk memperluas fungsionalitas instrumen ini melalui skema *QRIS Cross Border*. Melalui perumusan kerja sama bilateral dengan otoritas moneter di berbagai negara strategis seperti Thailand, Malaysia, Singapura, dan Jepang, masyarakat kini diberikan kemampuan untuk melakukan penetrasi pembayaran lintas negara

menggunakan aplikasi domestik tanpa perlu terjebak dalam birokrasi penukaran uang tunai atau ketergantungan pada kartu internasional (Bank Indonesia, 2025).

Perkembangan ini membuktikan bahwa sistem pembayaran digital tidak boleh lagi sekadar dipandang sebagai inovasi teknologis yang netral nilai, melainkan harus dibaca sebagai bagian integral dari proses geopolitik globalisasi digital yang menghubungkan secara langsung ekonomi lokal dengan jaringan kapital internasional. Bagi kepentingan nasional Indonesia, *QRIS Cross Border* membuka ruang emansipasi baru bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), sektor pariwisata, serta konsumen domestik untuk terlibat aktif dalam sirkulasi ekonomi global dengan biaya transaksi yang jauh lebih terjangkau (Bank Indonesia, 2025).

Integrasi ini secara teoretis menawarkan janji demokratisasi akses pasar yang selama ini didominasi oleh korporasi multinasional. Namun, pembacaan yang terlampau optimistik terhadap globalisasi digital sering kali mengabaikan fakta bahwa integrasi sistem keuangan internasional tidak pernah menghasilkan distribusi manfaat yang merata. Interkoneksi sistem pembayaran lintas negara ini secara simultan membawa ancaman sistemik baru, mulai dari melebarnya kesenjangan literasi digital, kerentanan terhadap serangan siber, problem perlindungan data pribadi, hingga ketimpangan infrastruktur digital antardaerah di Indonesia. Realitas empiris ini menegaskan argumen bahwa keberhasilan sebuah proses digitalisasi tidak semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi itu sendiri, melainkan oleh kapabilitas dan kedaulatan negara dalam mengelola dampak sosial, ekonomi, serta kelembagaan yang lahir dari rahim globalisasi digital (Held et al., 1999; Sassen, 2007).

Dalam lanskap kajian kosmopolitanisme dan budaya lokal, *QRIS Cross Border* memperlihatkan dinamika yang kompleks mengenai bagaimana teknologi berskala global mengalami proses domestikasi ke dalam konteks lokal. Fenomena transnasional ini sangat relevan jika dibedah menggunakan konseptualisasi *glocalization* yang digagas oleh Robertson (1995), di mana arus global terbukti tidak secara mutlak menggantikan karakteristik lokal, melainkan mengalami negosiasi dan penyesuaian struktural agar selaras dengan kebutuhan masyarakat setempat. Walhasil, *QRIS Cross Border* bertransformasi menjadi lebih dari sekadar alat tukar elektronik, ia telah menjelma sebagai ruang kontestasi dan titik temu antara hegemoni kepentingan global dan bertahannya kepentingan lokal yang dimediasi secara aktif oleh instrumen negara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini mengajukan sebuah pertanyaan penelitian yang fundamental: Bagaimana QRIS Cross Border merefleksikan interaksi antara globalisasi digital, peran negara, dan transformasi masyarakat lokal di Indonesia? Menjawab persoalan tersebut, tulisan ini mengambil posisi argumentatif bahwa *QRIS Cross Border* merupakan manifestasi nyata dari globalisasi digital yang berhasil memperluas jejaring konektivitas ekonomi Indonesia ke dalam sistem pembayaran internasional. Penulis menegaskan bahwa keberhasilan integrasi tersebut pada dasarnya tidak hanya ditentukan oleh keunggulan inovasi teknologinya, melainkan dikondisikan oleh sejauh mana negara mampu mengintervensi pasar untuk memastikan bahwa surplus digitalisasi dapat didistribusikan secara inklusif kepada masyarakat lokal melalui regulasi yang ketat, akselerasi pembangunan infrastruktur fisik, penguatan literasi digital, serta proteksi absolut terhadap kepentingan pelaku ekonomi domestik.

Globalisasi Digital dan Glokalisasi: Memahami QRIS *Cross Border* dalam Perspektif Kosmopolitanisme

Evolusi teknologi digital telah mengubah karakter fundamental globalisasi secara radikal. Jika globalisasi pada gelombang terdahulu ditandai oleh indikator-indikator konvensional seperti intensitas perdagangan internasional, ekspansi investasi asing, dan mobilitas fisik manusia, maka globalisasi abad ke-21 digerakkan oleh kecepatan arus data, teknologi informasi, serta konektivitas siber tanpa batas. Castells (2010) mengonseptualisasikan realitas sosiologis kontemporer ini sebagai *network society*, yaitu sebuah tatanan masyarakat yang seluruh struktur ekonomi, sosial, dan politiknya bergantung pada jaringan informasi digital. Dalam konformitas masyarakat jaringan tersebut, teknologi keuangan tidak lagi sekadar menjadi instrumen pendukung aktivitas ekonomi, melainkan ikut mengonstruksi ulang cara individu, institusi bisnis, dan negara dalam meredefinisi relasi kuasa mereka di ruang global.

Pergeseran struktural ini memperkuat relevansi gagasan *digital globalization*, sebuah proses integrasi makro yang dipacu oleh kemajuan teknologi informasi sehingga layanan, kapital, dan transaksi keuangan dapat berpindah melintasi batas-batas kedaulatan politik tanpa menuntut kehadiran fisik para aktornya (Manyika et al., 2016). Berbeda dengan globalisasi ortodoks yang bias terhadap kekuatan konglomerat besar, globalisasi digital secara teoretis membuka peluang bagi pelaku usaha berskala mikro untuk melompati batas-batas geografis dan terhubung langsung dengan pasar internasional melalui pemanfaatan platform elektronik. Dengan

demikian, arsitektur teknologi digital bertindak sebagai katalis yang memperluas aksesibilitas aktor lokal terhadap pusaran kapitalisme global.

Kendati demikian, penting untuk digarisbawahi bahwa globalisasi digital tidak secara otomatis melahirkan proses homogenisasi budaya maupun ekonomi. Pandangan universalisme awal yang bias Barat sering kali berasumsi bahwa ekspansi teknologi global secara inheren akan menyeragamkan karakteristik budaya, tata kelola ekonomi, serta perilaku konsumsi di seluruh dunia. Reduksionisme teoretis tersebut gugur dalam realitas empiris karena masyarakat lokal terbukti memiliki agensi untuk tidak menerima penetrasi global secara pasif, melainkan melakukan resistensi, adaptasi, dan penyaringan berdasarkan sistem nilai serta kondisi sosial-politik domestik.

Robertson (1995) mendefinisikan interaksi dialektis ini sebagai *glocalization*, sebuah kondisi di mana unsur global dan lokal saling bersinggungan dan bernegosiasi hingga melahirkan sebuah sintesis kultural dan ekonomi baru yang unik. Kerangka berpikir *glocalization* memberikan pisau analisis yang tajam dalam membedah genealogi sistem pembayaran digital di Indonesia. Meskipun QRIS mengadopsi basis teknologi pembayaran kode respons cepat yang jamak digunakan di tingkat internasional, standar tersebut tidak diserap secara mentah dari platform global. Bank Indonesia secara mandiri mendesain regulasi QRIS agar kompatibel dengan lanskap sistem pembayaran nasional, dengan mewajibkan seluruh penyedia jasa keuangan tunduk pada satu standar tunggal demi menjamin interoperabilitas total. Melalui langkah proteksi institusional ini, teknologi global berhasil dijinakkan dan diterjemahkan ke dalam regulasi nasional yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan masyarakat domestik (Bank Indonesia, 2025).

Dimensi glocalisasi ini mencapai puncaknya ketika Bank Indonesia menginisiasi proyek *QRIS Cross Border*. Alih-alih mengintegrasikan sistem moneter nasional dengan cara meleburkannya ke dalam platform pembayaran multinasional milik korporasi global, kerja sama lintas batas ini dibangun melalui model interkoneksi antarstandar nasional dari masing-masing negara mitra. Pola resiprokal ini memungkinkan subjek ekonomi Indonesia untuk tetap mengoperasikan aplikasi perbankan domestik mereka saat bertransaksi di luar negeri, begitu pula sebaliknya bagi wisatawan asing (Bank Indonesia, 2025). Model interaktivitas keuangan ini membuktikan sebuah tesis penting bahwa integrasi global tidak selalu linear dengan lenyapnya identitas dan otoritas lokal, melainkan dapat berjalan beriringan sejauh

negara mampu mempertahankan independensi sistem pembayarannya di dalam jejaring ekonomi global.

Dalam diskursus kosmopolitanisme, fenomena ini memperlihatkan realitas di mana relasi antarmasyarakat dunia tidak lagi terkungkung oleh sekat-sekat teritorial negara. Kemudahan bertransaksi digital melintasi batas negara menciptakan sebuah bentuk kewargaan ekonomi global yang cair, di mana infrastruktur keuangan bertindak sebagai penopang utama mobilitas manusia global. Namun, fenomena ini sekaligus menegaskan sebuah antitesis terhadap klaim kaum hiper-globalis yang menyatakan bahwa negara akan segera lenyap. Sebaliknya, peran negara justru mengalami resentralisasi yang krusial dalam menentukan aturan main, mengaudit keamanan siber, dan mengamankan kepentingan ekonomi domestik dari potensi eksploitasi global.

Mengacu pada pemikiran Held et al. (1999), globalisasi boleh saja memangkas signifikansi jarak geografis, namun ia gagal mengeliminasi fungsi fundamental negara sebagai regulator utama yang memediasi kepentingan domestik di hadapan penetrasi kapital eksternal. Oleh karena itu, *QRIS Cross Border* harus diletakkan dalam cara pandang sosiologi-politik yang luas, bukan sekadar dipandang sebagai alat bantu transaksi keuangan ritel yang remeh. Instrumen ini adalah perwujudan konkret dari bagaimana globalisasi digital diartikulasikan melalui strategi glokalisasi yang taktis. Melalui arsitektur kebijakan ini, Indonesia memosisikan dirinya bukan sebagai objek penderita atau pasar pasif dari kapitalisme siber global, melainkan sebagai aktor cerdas yang merekayasa teknologi global demi mengamankan stabilitas ekonomi domestik dan melayani kebutuhan masyarakat lokal di tingkat akar rumput.

QRIS Cross Border dan Transformasi Masyarakat Lokal: Peluang sekaligus Tantangan

Implementasi nyata dari *QRIS Cross Border* di lapangan membuktikan secara empiris bahwa globalisasi digital telah merembes keluar dari lingkaran elitis korporasi multinasional dan menyusup ke dalam ruang kehidupan sehari-hari masyarakat biasa. Struktur ekonomi makro yang semula eksklusif kini terpaksa membuka diri terhadap partisipasi aktor-aktor mikro seperti pedagang kaki lima, pengrajin tradisional, hingga penyedia jasa pariwisata lokal. Dengan tersedianya jalur interkoneksi sistem pembayaran digital transnasional ini, terbentuk sebuah ekosistem ekonomi hibrida yang memungkinkan masyarakat lokal memotong rantai

perantara finansial konvensional seperti lembaga penukaran uang asing (*money changer*) maupun kepemilikan kartu kredit internasional yang padat biaya.

Transformasi struktural ini memperlihatkan dampak yang paling nyata pada sektor pariwisata kultural Indonesia. Dalam paradigma lama, turis mancanegara sering kali mengalami hambatan transaksional akibat keterbatasan akses tunai maupun tingginya biaya konversi mata uang yang dibebankan oleh institusi perbankan global. Kehadiran *QRIS Cross Border* berhasil memangkas seluruh hambatan artifisial tersebut dengan menyediakan sistem konversi mata uang secara langsung (*real-time*) yang berbasis pada kesepakatan antarbank sentral. Implikasi praktisnya, wisatawan asing dapat mengonsumsi produk ekonomi lokal menggunakan aplikasi bawaan dari negara asal mereka, sementara pedagang domestik menerima hasil penjualan dalam mata uang rupiah secara instan. Efisiensi birokrasi keuangan ini secara langsung meningkatkan daya saing ekonomi pariwisata domestik di kancah kosmopolitan.

Surplus ekonomi dari digitalisasi ini juga memberikan peluang emansipasi bagi kelompok UMKM yang selama ini terisolasi dari sirkulasi kapital internasional akibat tingginya prasyarat teknologi keuangan konvensional. Melalui standarisasi kode QR tunggal, pelaku usaha mikro tidak lagi diwajibkan untuk menyediakan infrastruktur *Electronic Data Capture* (EDC) yang mahal atau melakukan kemitraan yang merugikan dengan jaringan perbankan asing. Inklusi finansial ini menjadi penanda penting bahwa teknologi digital memiliki potensi demokratisasi yang kuat apabila dikelola di bawah keberpihakan regulasi negara yang tepat.

Berdasarkan data resmi dari Bank Indonesia, akselerasi adopsi teknologi ini menunjukkan tren yang sangat masif, di mana hingga pertengahan tahun 2025, jumlah *merchant* yang terintegrasi dalam ekosistem QRIS telah menembus angka 39 juta, dengan lebih dari 93 persen di antaranya merupakan pelaku usaha berskala UMKM. Lonjakan volume transaksi yang terjadi secara eksponensial pada periode tersebut menjadi bukti kuat bahwa sistem pembayaran digital telah mengakar menjadi bagian dari kebudayaan ekonomi masyarakat sehari-hari. Dari kacamata *digital globalization*, realitas ini menegaskan bahwa batas-batas geografis yang dahulu memisahkan produsen lokal dengan konsumen kosmopolitan berhasil dieliminasi melalui penyediaan infrastruktur digital yang inklusif.

Akan tetapi, menganalisis fenomena ini hanya dari sudut pandang keberhasilan kuantitatif merupakan sebuah kecerobohan akademik yang mengabaikan sisi gelap globalisasi. Transformasi digital secara inheren selalu melahirkan bentuk

ketimpangan baru (*digital divide*) yang didasarkan pada disparitas kepemilikan modal teknologi, kualitas jaringan infrastruktur siber, serta tingkat literasi digital para aktornya. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak seluruh pelaku ekonomi mikro memiliki kapasitas yang setara untuk mengadopsi teknologi ini, sehingga surplus ekonomi dari proyek *QRIS Cross Border* cenderung terkonsentrasi pada kelompok pelaku usaha yang telah mapan secara digital sejak awal, sementara pedagang tradisional yang gagap teknologi semakin tereliminasi dari kompetisi pasar.

Lebih jauh lagi, bias spasial dari keuntungan teknologi ini terlihat jelas dari konsentrasi volume transaksi yang menumpuk di wilayah-wilayah yang memiliki tingkat konektivitas internasional tinggi dan infrastruktur yang matang. Wilayah pusat pariwisata global seperti Bali, Batam, dan Jakarta meraup keuntungan yang jauh lebih masif dibandingkan wilayah terpencil yang struktur ekonominya masih bersifat subsisten dan berorientasi domestik. Sebagai contoh, catatan empiris Bank Indonesia menunjukkan nilai transaksi *QRIS Cross Border* di Bali sepanjang tahun 2025 sukses menyentuh angka Rp36 miliar, yang merepresentasikan lonjakan dua kali lipat dibanding tahun sebelumnya akibat tingginya intensitas penggunaan oleh wisatawan asing.

Kesimpulan

Uraian di atas dan temuan data tersebut memperkuat argumen kritis bahwa globalisasi digital tidak secara otomatis menghapus disparitas ekonomi spasial yang telah mengakar dalam struktur domestik. Sebaliknya, tanpa adanya intervensi redistributif dari negara, teknologi justru berpotensi memperlebar jurang ketimpangan antardaerah. Dalam perspektif glokalisasi, dinamika ini memperlihatkan bahwa keberhasilan adopsi instrumen global selalu dikondisikan oleh kesiapan variabel-variabel lokal yang tidak seragam. Kegagalan dalam membaca ketimpangan struktural ini akan menjebak negara dalam ilusi kemajuan teknologi yang semu.

Secara konseptual, fenomena *QRIS Cross Border* menyingkapkan watak ganda dari globalisasi digital ketika bersinggungan dengan realitas masyarakat lokal. Di satu sisi, ia menyediakan karpet merah bagi perluasan partisipasi ekonomi masyarakat akar rumput di panggung global, namun di sisi lain, ia mereproduksi bentuk-bentuk eksklusif sosial dan ketimpangan ekonomi baru yang tidak kalah kompleks. Realitas ini menjadi alarm penting bagi otoritas publik bahwa teknologi digital tidak pernah bersifat netral, melainkan sebuah arena kontestasi yang menuntut kehadiran regulasi

negara yang progresif demi mengarahkan digitalisasi keuangan agar selaras dengan cita-cita keadilan sosial dan kedaulatan ekonomi nasional.

Daftar Pustaka

- Alami, I. (2019). *Money and Sovereignty: The Politics of Central Banking in the Digital Age*. Routledge.
- Bank Indonesia. (2019). *Cetak Biru Sistem Pembayaran Indonesia 2025: Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2025). *Laporan Sinergi Inovasi Digital: Perluasan Konektivitas QRIS Cross-Border di Kawasan ASEAN dan Global*. Bank Indonesia.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Gabor, D., & Brooks, S. (2017). The digital financial inclusion revolution in the Global South: A critical perspective. *Development and Change*, 48(3), 423–436.
- Held, D., McGrew, A., Goldblatt, D., & Perraton, J. (1999). *Global Transformations: Politics, Economics and Culture*. Stanford University Press.
- Khondker, H. H. (2015). Glocalization: A critical introduction. *Sociology Compass*, 9(6), 449–458.
- Manyika, J., Lund, S., Bughin, J., Robinson, K., Mischke, J., & Mahajan, D. (2016). *Digital Globalization: The New Era of Global Flows*. McKinsey Global Institute.
- Negara, S. D. (2023). Digitalizing cross-border payments in ASEAN: Progress, challenges, and prospects. *ISEAS Perspective*, 2023(45), 1–10.
- Pande, R. (2020). Digital financial inclusion and the resilience of local micro-entrepreneurs. *Journal of Developmental Entrepreneurship*, 25(2), 115–132.
- Prabowo, A., & Azali, K. (2024). Fintech regionalism in Southeast Asia: De-dollarization and the rise of local currency settlements. *Asian Survey*, 64(1), 89–114.
- Rahmawati, E., & Wardhani, B. (2025). Glokalisasi finansial: Mengukur dampak inklusif QRIS Cross-Border terhadap resiliensi UMKM sektor pariwisata. *Jurnal Kosmopolitan*, 13(1), 45–62.
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global Modernities* (pp. 25–44). SAGE Publications.
- Roudometof, V. (2016). *Glocalization: A Social Theory*. Routledge.
- Sassen, S. (2007). *A Sociology of Globalization*. W. W. Norton & Company.

Negara, Budaya Digital, dan Kosmopolitanisme: Genshin Impact dari Tiongkok

Annisa Nadhifa Ramadhani

Pendahuluan

Globalisasi dapat didefinisikan sebagai perluasan dan pendalaman hubungan global dalam kehidupan sosial modern (Labes, 2014). Meskipun sering dipandang sebagai ancaman bagi budaya lokal dan otoritas negara, Labes (2014) berpendapat bahwa globalisasi dan identitas budaya lebih saling terkait daripada menjadi kekuatan yang saling bertentangan. Di era digital saat ini, hubungan ini semakin penting melalui industri budaya seperti *video game*. Contoh utamanya adalah Genshin Impact, yang dibuat oleh perusahaan Tiongkok miHoYo (HoYoverse). Dengan pendapatan dari platform seluler lebih dari 6,3 miliar dolar AS dan jutaan pemain di seluruh dunia, *game* ini menunjukkan bahwa studio asal Tiongkok dapat bersaing secara global di bidang teknis, budaya, dan komersial. Hal ini juga menantang anggapan bahwa *game-game* Tiongkok menghadapi hambatan bahasa, budaya, dan regulasi yang sangat besar (Ma, 2023; Wang & Yin, 2025).

Penelitian terkini mengenai Genshin Impact berfokus pada kesuksesan komersialnya, kontribusinya terhadap *soft power* Tiongkok, serta perannya dalam globalisasi budaya. Wang dan Yin (2025) mengkaji perannya dalam meningkatkan *soft power* Tiongkok. Para akademisi lain menekankan penafsiran ulang tradisi Tiongkok yang dilakukan *game* ini serta identitas ganda *game* tersebut sebagai sesuatu yang “global sekaligus Tiongkok” (Wang, 2024). Tang dan Li (2025) berpendapat bahwa negara Tiongkok telah memanfaatkan kesuksesan global *game* ini untuk alasan simbolis dan geopolitik. Namun, perhatian yang diberikan terhadap cara Tiongkok menangani globalisasi melalui produksi budaya digital, serta apa yang diungkapkannya mengenai keseimbangan antara otoritas negara, budaya digital, dan keterlibatan global, masih kurang. Mengikuti Labes (2014), tulisan ini berpendapat bahwa negara-negara dapat mempromosikan pertukaran budaya internasional, bukan hanya mengendalikan atau menentang globalisasi.

Esai ini mengkaji bagaimana Genshin Impact menjadi contoh pendekatan Tiongkok dalam mengelola globalisasi melalui budaya digital. Penulis berpendapat bahwa Tiongkok mendorong industri kreatif yang kompetitif secara global dalam kerangka kerja yang diatur, sehingga menumbuhkan ruang-ruang budaya transnasional dibandingkan keseragaman budaya. Dengan menggabungkan simbol-simbol budaya

Tiongkok dengan berbagai pengaruh budaya dalam pembangunan dunianya serta mendukungnya melalui ekosistem kekayaan intelektual global miHoYo, Genshin Impact menunjukkan bahwa negara dapat menciptakan kondisi yang diperlukan untuk pertukaran budaya kosmopolitan, yang dibangun berdasarkan gagasan Labes (2014) tentang tata kelola budaya digital (Ma, 2023).

Mengacu pada Labes (2014), tulisan ini berargumen bahwa globalisasi dan identitas budaya saling memperkuat satu sama lain, bukan saling bertentangan. Ia kemudian menganjurkan pelestarian budaya yang memungkinkan masyarakat untuk terus-menerus menciptakan kembali budaya, daripada memandang tradisi sebagai sesuatu yang statis. Pandangan ini didukung oleh Ozer et al. (2021), yang dalam penelitiannya terhadap kaum muda Ladakhi menemukan bahwa mempertahankan identitas lokal dan global berkaitan dengan kesejahteraan psikologis yang lebih baik. Temuan mereka menunjukkan bahwa globalisasi dan identitas lokal dapat hidup berdampingan melalui bikulturalisme adaptif, bukan persaingan.

Genshin Impact dalam Perspektif Kosmopolitanisme

Dengan mengembangkan konsep-konsep yang berkaitan dengan globalisasi dan identitas budaya saling memperkuat satu sama lain, bab ini mengalihkan fokus dari identitas pribadi ke produksi budaya digital. Seiring dengan semakin besarnya pengaruh platform digital, video game, dan media berbasis algoritma terhadap pertukaran budaya, negara harus melampaui sekadar regulasi untuk secara aktif memfasilitasi lingkungan di mana pertukaran budaya global terjadi. Dengan produk budaya digital berfungsi sebagai barang komersial, ekspresi artistik, dan alat diplomasi budaya, produk-produk tersebut memerlukan kerangka kerja yang lebih luas daripada yang awalnya diusulkan oleh Labes (2014).

Kosmopolitanisme Ulrich Beck menyoroti pergeseran dari nasionalisme yang berpusat pada negara menuju hubungan transnasional. Sebaliknya, kosmopolitanisme berakar (*rooted cosmopolitanism*) Kwame Anthony Appiah menunjukkan bahwa individu dapat mempertahankan identitas lokal mereka sambil tetap terhubung secara global. Kemudian, sudut pandang ini memunculkan pertanyaan apakah kosmopolitanisme dapat berkembang secara terpisah dari negara. Bab ini memperkenalkan kosmopolitanisme yang dikelola negara, di mana pemerintah menciptakan kebijakan dan infrastruktur yang mendorong pertukaran lintas budaya tanpa mengontrol konten budayanya. Zhang et al. (2024) menunjukkan bahwa Genshin Impact mendorong interaksi dengan berbagai budaya sekaligus memperkuat identitas budaya. Oleh karena itu, pertukaran budaya dipengaruhi oleh

lembaga-lembaga negara yang mendukung industri kreatif yang kompetitif sekaligus memberikan kebebasan artistik.

Tata kelola budaya mengacu pada cara negara memengaruhi produksi, distribusi, dan konsumsi budaya. Di Tiongkok, hal ini mencakup kedaulatan budaya, tata kelola digital, dan kebijakan yang mendukung industri kreatif. Yuan (2024) berpendapat bahwa pemerintah Tiongkok memandang produk budaya digital sebagai alat soft power dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya Tiongkok ke dalam game populer melalui upaya seperti Jalur Sutra Digital. Metode ini mencerminkan globalisasi yang dikelola, yang menggabungkan dukungan ekspor dengan regulasi domestik. Dukungan negara melalui inisiatif “budaya go global” mendorong perusahaan untuk bersaing secara internasional, sementara sensor dan perizinan memastikan kontrol ideologis (Yuan, 2024). Genshin Impact menonjolkan strategi ini dengan memadukan simbol-simbol budaya Tiongkok dengan berbagai tradisi budaya dalam sebuah cerita yang unik secara lokal sekaligus menarik secara global. Bab ini berpendapat bahwa model Tiongkok menawarkan alternatif baik terhadap keyakinan neoliberal bahwa pasar saja yang seharusnya mengatur pertukaran budaya, maupun pandangan proteksionis yang mengisolasi budaya lokal. Model ini menunjukkan bagaimana negara dapat secara aktif memengaruhi kondisi keterlibatan budaya kosmopolitan sambil mempertahankan kemandirian kreatif.

Dirilis pada September 2020, Genshin Impact adalah game role-playing aksi dunia terbuka yang dikembangkan oleh perusahaan miHoYo yang berbasis di Shanghai, yang kini beroperasi secara global dengan nama HoYoverse. Kesuksesan komersial game ini sangat luar biasa. Menurut Sensor Tower, game ini menghasilkan sekitar USD 6,2 miliar dari pendapatan seluler selama lima tahun pertama peluncurannya (Wang & Yin, 2025). Pada tahun 2024, total pendapatan seluler dari Genshin Impact, Honkai: Star Rail, dan Zenless Zone Zero melampaui USD 8,4 miliar, menempatkan miHoYo sejajar dengan para pemimpin industri seperti Tencent, NetEase, Activision Blizzard, dan Electronic Arts (Ma, 2023). Dengan meraup USD 4 miliar dalam dua tahun pertama peluncurannya, Genshin Impact telah menarik perhatian signifikan dari para akademisi dan pakar industri (Fan, 2024). Tersedia dalam berbagai bahasa dan diunduh ratusan juta kali di seluruh dunia, game ini menandai “momen penting” bagi miHoYo dan industri game Tiongkok, yang menunjukkan bahwa studio Tiongkok dapat bersaing dengan sukses di pasar global dalam aspek teknis, budaya, dan komersial (Wang & Yin, 2025).

Di tingkat industri, miHoYo telah menciptakan sebuah ekosistem yang memadukan game, animasi, musik, merchandise, dan komunitas daring menjadi sebuah jaringan komunikasi global. Menurut Ma (2023), kesuksesan perusahaan ini berasal dari IP yuan sekunder orisinalnya serta fokusnya yang kuat pada pengembangan dan pengoperasian produk di berbagai bidang, mulai dari game seluler, komik, anime, novel ringan, hingga produk-produk terkait. Dengan lebih dari 5.000 karyawan di Tiongkok, Singapura, Amerika Serikat, Kanada, Jepang, dan Korea, miHoYo memanfaatkan teknologi, konten, dan sistem digital untuk memperluas jangkauan global produk-produk budaya Tiongkok (Ma, 2023).

Pendekatan ini telah mendapatkan pengakuan yang signifikan dari pemerintah. Genshin Impact ditetapkan sebagai proyek ekspor budaya nasional yang strategis untuk periode 2021–2022, dan miHoYo mendapat predikat sebagai perusahaan ekspor budaya nasional utama (Ma, 2023). Pengakuan ini menggambarkan peran game tersebut dalam strategi globalisasi budaya Tiongkok serta menunjukkan bagaimana dukungan pemerintah telah memperkuat industri budaya digital Tiongkok. Kesuksesan internasional game ini juga menantang keyakinan bahwa studio-studio Tiongkok tidak mampu mengatasi tantangan bahasa, budaya, dan regulasi untuk bersaing dengan waralaba Jepang yang sudah mapan seperti Pokémon, Final Fantasy, dan Monster Hunter (Wang & Yin, 2025).

Tata Kelola Industri Kreatif Tiongkok

Tiongkok mengelola globalisasi melalui pendekatan dua arah, yaitu regulasi domestik dan promosi internasional. Di dalam negeri, industri game menghadapi sensor konten, persyaratan perizinan, dan batasan waktu bermain bagi anak di bawah umur. Pengetatan kebijakan persetujuan game pada tahun 2018 mendorong perusahaan-perusahaan untuk mencari pasar luar negeri, yang berujung pada booming game-game Tiongkok (Ma, 2023). Kampanye Qing Lang (“Jernih dan Cerah”), yang diluncurkan pada tahun 2021, semakin memperketat aturan seputar budaya penggemar daring dan tidak mendukung “estetika feminin,” yang berdampak pada desain karakter dalam Genshin Impact (Pun, Wong, Cheung, Chu, & Zhu, 2025). Pun et al. (2025) menunjukkan bahwa kebijakan-kebijakan ini menimbulkan ketegangan antara para pemain yang menghargai desain karakter maskulin yang lebih lembut dalam *game* tersebut dan kelompok-kelompok nasionalis yang mendukung perubahan yang diwajibkan oleh kebijakan tersebut. Penelitian mereka menyoroti bagaimana kebijakan budaya negara membentuk kembali industri kreatif sekaligus memunculkan interpretasi yang saling bertentangan di kalangan komunitas penggemar. Sementara itu, pemerintah secara aktif mempromosikan ekspor budaya.

Pada tahun 2025, Kementerian Perdagangan Tiongkok memasukkan Genshin Impact ke dalam daftar Perusahaan dan Proyek Utama Ekspor Budaya Nasional. Selain itu, Provinsi Zhejiang meluncurkan kebijakan baru untuk mendukung ekspor game melalui proses persetujuan yang lebih cepat, kepatuhan terhadap standar internasional, serta perlindungan hak kekayaan intelektual yang lebih baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Ma (2023), Tiongkok semakin memanfaatkan sejarah budayanya yang kaya dan pengaruh internasionalnya yang terus berkembang untuk meningkatkan kehadiran game-game negaranya di kancah global. Perpaduan antara regulasi dan promosi ini menggambarkan globalisasi yang terkendali, di mana negara mempertahankan kontrol ideologis sambil mendorong pertukaran budaya internasional.

Latar fiksi dalam *game* ini, Teyvat, merupakan contoh nyata dari strategi ini melalui desain budayanya yang beragam. Ketujuh negaranya masing-masing mengambil inspirasi dari peradaban yang berbeda: Mondstadt mencerminkan Eropa Abad Pertengahan, Liyue mewakili Tiongkok tradisional, Inazuma mencerminkan Jepang pada masa Edo, Sumeru mengambil inspirasi dari Timur Tengah, Asia Selatan, dan Afrika Utara, Fontaine terinspirasi oleh Prancis pada masa Belle Époque, dan Natlan menggabungkan unsur-unsur dari budaya Amerika Latin, Afrika, dan masyarakat adat (Chang, Zhen, & Wang, 2023).

Alih-alih berfokus pada *branding* nasional yang eksplisit, Genshin Impact mencapai daya tarik lintas budaya dengan menerjemahkan simbol-simbol budaya Tiongkok dan memadukan berbagai tradisi ke dalam dunia fantasi bersama (Fan, 2024). Fan (2024) menyatakan bahwa warisan budaya Tiongkok dijalin ke dalam narasi yang lebih besar yang mengambil pengaruh dari Eropa, Jepang, dan fantasi, sehingga memungkinkan game ini menarik audiens global sambil tetap mempertahankan aspek-aspek budaya Tiongkok. Festival Lantern Rite tahunan di Liyue, yang terinspirasi oleh Tahun Baru Imlek dan Festival Lentera, memperkenalkan pemain pada adat istiadat Tiongkok melalui alur cerita dan gameplay yang terus berkembang (Chang, Zhen, & Wang, 2023). Demikian pula, Inazuma mencerminkan periode Sakoku di Jepang sekaligus menampilkan kepercayaan Shinto, puisi waka, dan festival tradisional (You, Fang, Yan, & He, 2026).

Berdasarkan argumen Labes (2014) bahwa globalisasi dan identitas budaya tidak secara inheren bertentangan, bab ini menunjukkan bahwa globalisasi digital tidak harus melemahkan otoritas negara. Pengalaman Tiongkok justru menggambarkan

bagaimana pemerintah dapat memengaruhi globalisasi melalui tata kelola budaya dan kebijakan industri kreatif. Yuan (2024) berpendapat bahwa pemerintah Tiongkok memandang produk budaya digital sebagai alat *soft power*, dengan menanamkan unsur-unsur budaya Tiongkok ke dalam *game* yang sukses secara global melalui inisiatif seperti Jalur Sutra Digital. Pemerintah menyediakan infrastruktur, kerangka regulasi, dan insentif ekspor yang memungkinkan Genshin Impact berkembang pesat secara global sambil tetap mempertahankan pengawasan domestik.

Kompatibilitas Tuntutan Global dan Regulasi Domestik Tiongkok

Ma (2023) menyatakan bahwa kebijakan persetujuan *game* yang lebih ketat pada tahun 2018 mengarahkan para pengembang ke pasar internasional, sehingga memicu ledakan popularitas *game-game* Tiongkok. Sebagaimana ditunjukkan oleh Yuan (2024), pengaruh negara memastikan bahwa pertumbuhan global perusahaan-perusahaan Tiongkok selaras dengan tujuan nasional. Dinamika ini juga berlaku bagi miHoYo, di mana dukungan pemerintah berjalan seiring dengan regulasi domestik, sehingga menghasilkan apa yang dalam bab ini disebut sebagai logika ganda antara kontrol dan dorongan dalam tata kelola budaya digital Tiongkok. Secara keseluruhan, wawasan-wawasan ini menantang anggapan bahwa globalisasi dan tata kelola negara yang kuat tidak dapat berjalan beriringan.

Argumen kedua dikembangkan berdasarkan kerangka kerja Labes (2014) dengan mengusulkan bahwa kosmopolitanisme dapat berkembang dalam konteks globalisasi yang dikelola negara. Genshin Impact menciptakan ruang budaya bersama di mana para pemain berinteraksi dengan tradisi budaya Tiongkok, Jepang, Eropa, Timur Tengah, dan lainnya melalui dunia fantasi yang imersif. Zhang, Zhou, dan Pu (2024) menunjukkan melalui analisis komentar di YouTube bahwa para pemain menjumpai budaya yang asing sekaligus mengenali unsur-unsur dari latar belakang mereka sendiri. Hal ini memunculkan perasaan kekaguman, kegembiraan, dan antisipasi. Dengan memadukan referensi budaya yang akrab dan asing, permainan ini mendorong terjalinnya hubungan dan dialog budaya lintas batas negara (Zhang, Zhou, & Pu, 2024).

Sebagaimana dikemukakan oleh Fan (2024), integrasi ini bukanlah soal *branding* nasional. Sebaliknya, hal ini merupakan bagian dari dunia yang lebih luas yang dibentuk oleh pengaruh Eropa, Jepang, dan fantasi. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan dengan budaya kosmopolitan tidak mengharuskan tidak adanya keterlibatan negara. Pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi budaya global. Namun, Tang dan Li (2025) memperingatkan

bahwa bentuk kosmopolitanisme ini masih dipengaruhi oleh kepentingan komersial dan kontrol budaya negara. Mereka menggambarkan Genshin Impact sebagai simulakrum yang tak berbau, di mana berbagai motif budaya berubah menjadi desain yang netral secara politik.

Pergeseran ini memungkinkan beragam interpretasi, sementara kegunaan simbolis dan geopolitik dari “budaya Tiongkok” lebih diutamakan daripada kekhawatiran mengenai akurasi representasi (Tang & Li, 2025). Demikian pula, Ozer dkk. (2021) menemukan bahwa menyeimbangkan identitas lokal dan global dapat menimbulkan ketegangan. Namun, mereka juga menunjukkan bahwa globalisasi dan identitas lokal dapat saling memperkuat, bukan saling menggantikan. Gagasan ini melampaui ranah individu hingga mencakup produk-produk budaya digital yang didukung oleh negara.

Argumen ketiga menguraikan lebih lanjut pandangan Labes (2014) bahwa pelestarian budaya seharusnya menonjolkan peran masyarakat dalam proses penciptaan yang berkelanjutan. Daripada melindungi budaya dengan mengisolasi budaya tersebut dari globalisasi, negara-negara seharusnya menumbuhkan lingkungan di mana identitas budaya dapat berkembang melalui keterlibatan global. Pengelolaan Genshin Impact oleh Tiongkok mencerminkan pendekatan ini dengan menggabungkan dukungan industri, kerangka regulasi, dan jaringan distribusi internasional tanpa mengontrol konten kreatif secara ketat.

Sebagaimana dikemukakan oleh Zhang, Zhou, dan Pu (2024), komunikasi budaya digital yang sukses seharusnya tidak membebani audiens dengan unsur-unsur dan simbol-simbol budaya. Sebaliknya, komunikasi tersebut seharusnya memanfaatkan aspek imersif dari permainan untuk menyampaikan makna secara bertahap melalui narasi, musik, dan gameplay. Hal ini menyatakan bahwa tata kelola budaya yang efektif tidak terlalu bergantung pada kontrol langsung, melainkan lebih pada upaya untuk memungkinkan industri kreatif berkembang.

Tantangan yang Dihadapi Genshin Impact

Meskipun memiliki daya tarik yang luas, *game* ini mendapat kritik terkait representasi budaya. Sumeru, yang terinspirasi dari Timur Tengah dan Asia Selatan, menuai reaksi negatif karena sebagian besar menampilkan karakter berkulit terang. Para kritikus berpendapat bahwa *game* ini menyederhanakan budaya Asia Barat Daya dan Afrika Utara secara berlebihan serta menggabungkan berbagai tradisi menjadi campuran yang dikomersialkan (Sularjo, Howard, Ewitrawati, Allen,

Christie, & Pratomo, 2024). Tang dan Li (2025) menggambarkan Genshin Impact sebagai “simulakrum tanpa aroma” yang memadukan motif-motif budaya menjadi produk yang menarik namun netral secara politik. Hal ini memungkinkan baik pemerintah Tiongkok maupun *audiens* global untuk menafsirkan makna yang berbeda darinya. Mereka berpendapat bahwa popularitas internasional *game* ini dipandang sebagai bukti kebangkitan budaya Tiongkok, di mana nilai simbolis dan geopolitik sering kali mengesampingkan kekhawatiran tentang keaslian (Tang & Li, 2025).

Pada saat yang sama, komunitas pemain menciptakan interpretasi yang beragam mengenai identitas nasional, yang menunjukkan proses di mana otoritas negara, kepentingan bisnis, dan keterlibatan penggemar saling berdampingan (Tang & Li, 2025). Akibatnya, Genshin Impact menyoroti baik potensi maupun keterbatasan kosmopolitanisme yang dikelola negara. Kesuksesan globalnya menunjukkan bahwa produk budaya digital Tiongkok dapat menjangkau pasar internasional dengan memasukkan warisan budaya Tiongkok ke dalam dunia fantasi kosmopolitan, sekaligus mengungkap perdebatan yang terus berlanjut mengenai representasi, keaslian, dan batasan globalisasi budaya yang didukung negara (Wang, 2024; You, Fang, Yan, & He, 2026).

Kesimpulan

Secara keseluruhan, tulisan ini menegaskan bahwa Genshin Impact menggambarkan bagaimana globalisasi digital dan tata kelola negara yang kuat dapat hidup berdampingan. Melalui pengembangan kekayaan intelektual dan penceritaan lintas budaya, miHoYo telah menciptakan sebuah *game* yang mendapat sambutan luas secara global sekaligus menanamkan warisan budaya Tiongkok dalam dunia fantasi kosmopolitan. Hal ini menantang pandangan bahwa globalisasi pasti akan mengikis otoritas negara atau menyebabkan keseragaman budaya. Genshin Impact secara efektif menceritakan kisah-kisah baik tentang “Tiongkok Budaya” maupun “Dunia,” sehingga menghadirkan pengalaman emosional yang bermakna bagi *audiens* global. Kasus ini memperluas argumen Labes (2014) ke era digital, menunjukkan bahwa peran terbaik bagi negara bukanlah menentang globalisasi, melainkan menciptakan kondisi yang memungkinkan kreativitas budaya dan pertukaran kosmopolitan berkembang pesat.

Referensi:

Chang, X., Zhen, T., & Wang, Y. (2023). Exploring the Innovative Pathways of Chinese Traditional Culture’s Foreign Communication through “Domestic

- Games Going Abroad”: A Case Study of Genshin Impact. *International Journal of Education and Humanities*, 8(1), 147-150. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v8i1.7253>
- Fan, Y., 2024. The International Communication of Chinese Culture in the Context of Games-A Case Study of Genshin Impact. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 187, p. 04031). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418704031>
- Labes, S. A. (2014). Globalization and cultural identity dilemmas. *CES Working Papers*, 6(1), 87-96. <https://hdl.handle.net/10419/198291>
- Ma,H. (2023). Analyzing Competitive Strategy and Cultural Integration of MihoYo: Takes “Genshin Impact” as an Example. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*,29,69-75. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/29/20231352>
- Ozer, S., Benet-Martínez, V., & Schwartz, S. J. (2021). The challenge of being both local and global: bicultural identity integration among indigenous Ladakhi youth in Delhi. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 52(7), 680-700. . <https://doi.org/10.1177/002202212111025760>
- Pun, L. F. B., Wong, K. Y. J., Cheung, C. K., Chu, Z., & Zhu, K. A. (2025, July). Reshaping Soft Masculinity in Chinese Gaming: Qing Lang Campaign and Cultural Impacts on Male Character Design in “Genshin Impact”. In *The Digital Games Research Association (DiGRA) Digital Library: 2025: Conference Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads*.
- Sularjo, A. A., Howard, M. C., Ewitrawati, E., Allen, N. E. F., Christie, C., & Pratomo, E. R. (2024). Dampak Penggambaran Region Sumeru dari Genshin Impact yang Kurang Mempresentasikan Budaya Timur Tengah pada Masyarakat. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 6(02), 107-113. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v6i02.16681>
- Tang, F., & Li, F. (2025). Between culture and control: Genshin Impact and the evolution of Chinese online nationalism. *Continuum*, 39(6), 931-949. <https://doi.org/10.1080/10304312.2025.2559225>
- Wang, K., & Yin, Y. (2025, May). Research on China’s International Cultural Communication Policies from the Perspective of Game Overseas Expansion: a Case Study of “Genshin Impact”. In *2025 5th International Conference on Public Management and Intelligent Society (PMIS 2025)* (pp. 261-277). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-744-1_28
- Wang, Y. (2026, June). Genshin Impact: Cultural hybridisation, localisation and contra-flow of cultural production in China's open-world role-playing game. In *Proceedings of DiGRA 2026*.

- You, S., Fang, J., Yan, Z., & He, J. (2026). Transnational Proximity and the Acceptance of Genshin Impact Among American Players. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2683903>
- Yuan, S. (2025). From play to power: China's video games as instruments of soft power. *The Pacific Review*, 38(4), 728-749. <https://doi.org/10.1080/09512748.2024.2433748>
- Zhang, B., Zhou, M., & Pu, C. (2024). The ninth art, tells the story of cultural China and the world: Cultural interaction in cross-cultural video game communication—based on 'Genshin Impact' YouTube comments. *PLOS ONE*, 19(10), e0311317. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311317>

Kata Penutup: Menjaga Kemanusiaan di Hadapan Kecerdasan Buatan

Ketika rangkaian bab dalam buku ini ditutup, kita tidak melangkah keluar menuju ruang yang sunyi, melainkan kembali masuk ke dalam gemuruh realitas digital yang kian kompleks. Perjalanan intelektual yang telah kita tempuh melalui enam studi kasus pada dasarnya adalah manifestasi dari satu pertanyaan mendasar yang sama, yaitu di manakah posisi kemanusiaan dan kearifan lokal kita ketika dunia dilebur oleh kecerdasan buatan dan jaringan digital tanpa batas?

Buku ini tidak pernah dimaksudkan untuk memberikan jawaban tunggal yang bersifat doktriner. Sebaliknya, keseluruhan tulisan dalam buku ini dirancang sebagai sebuah peta navigasi kritis. Ia mengajak pembaca untuk melampaui dua jebakan cara pandang yang ekstrem: fetisisme teknologis yang mengagungkan AI secara buta sebagai solusi atas segala masalah kebudayaan, serta dystopianisme reaksioner yang menolak kemajuan teknologi dan mengurung diri dalam romantisme masa lalu.

1. Meninjau Ulang Kosmopolitanisme: Antara Utopia dan Realitas

Cita-cita kosmopolitanisme telah mengalami pergeseran makna yang radikal di era kecerdasan buatan. Sebagaimana diperlihatkan dalam bab-bab buku ini, teknologi digital dan AI sering kali menjanjikan kosmopolitanisme yang "instan". Kita merasa telah menjadi warga dunia hanya dengan mengonsumsi budaya populer lintas negara, mengubah foto kita menjadi gaya seni animasi Jepang dalam hitungan detik, atau mendengarkan lagu bergenre asing yang diracik oleh algoritma.

Namun, buku ini mengingatkan bahwa kosmopolitanisme yang dilahirkan oleh algoritma sering kali bersifat dangkal dan eksploitatif. Ketika AI mengisolasi estetika dari konteks sejarah dan nilai spiritualnya, kosmopolitanisme terdistorsi menjadi sekadar arena komodifikasi baru. Di bawah kendali kapitalisme digital dan algoritma generatif, "Yang Lain" (the Other) tidak sungguh-sungguh dipahami atau dihormati, melainkan diekstrak, disederhanakan, dan dikemas ulang demi memuaskan selera pasar global.

2. Agensi Lokal dan Perlawanan di Arena Algoritmik

Meskipun demikian, narasi yang ditawarkan dalam buku ini tidaklah gelap gulita. Di tengah kuatnya arus hegemoni teknologi dan kapitalisme platform, kita menyaksikan denyut agensi yang tangguh dari aktor-aktor lokal. Aktivisme digital Bundo Kandang dan perjuangan para pengembang game indie Indonesia adalah bukti sahih

bahwa masyarakat tidak sekadar menjadi konsumen pasif dari teknologi buatan Barat atau Asia Timur.

Teknologi dan AI dapat diakuisisi, diadaptasi, dan ditebus (*redeemed*) menjadi alat perjuangan. Nilai-nilai lokal, seperti struktur matrilineal Minangkabau atau mitologi Nusantara, tidak harus mati tergilas zaman. Ketika diintegrasikan dengan kesadaran kritis ke dalam media digital, nilai-nilai tersebut justru memperoleh panggung global baru yang membebaskan. Ini membuktikan bahwa kosmopolitanisme yang sejati bukanlah homogenisasi (penyeragaman budaya), melainkan sebuah arena negosiasi yang setara, di mana lokalitas berdiri tegak menyumbang warna pada lanskap kebudayaan dunia.

3. Implikasi Etis dan Tantangan Masa Depan

Menghadapi masa depan yang kian didominasi oleh perkembangan AI Generatif yang makin otonom, ada beberapa pilar etis yang harus terus kita tegakkan. Pilar-pilar tersebut, di antaranya

- a. Kita harus terus mempertanyakan bagaimana model-model AI dilatih. Pengembangan teknologi tidak boleh mengorbankan hak cipta, warisan budaya, dan martabat komunitas pemilik budaya asal. Kebijakan regulasi AI di tingkat nasional maupun internasional harus mulai memperhitungkan perlindungan terhadap kekayaan intelektual kolektif dan kebudayaan tradisional dari ancaman komodifikasi digital yang liar.
- b. Kasus integrasi pembayaran digital QRIS Cross Border dan ekspansi industri game Tiongkok menunjukkan bahwa teknologi adalah instrumen kedaulatan dan power politics. Negara-negara berkembang, termasuk Indonesia, harus membangun infrastruktur dan literasi digital yang mandiri agar tidak sekadar menjadi pasar atau arena penetrasi soft power bagi kekuatan global lainnya.
- c. Pengguna teknologi perlu dilatih untuk memiliki "mata kritis" dalam memandang setiap produk digital. Kita harus mampu membedakan antara apresiasi budaya yang autentik dan eksotisme digital yang hampa makna, antara konektivitas yang memberdayakan dan ketergantungan yang menindas.

Epilog: Melangkah ke Depan dengan Kesadaran Kritis

Masa depan tidak ditentukan oleh baris-baris kode algoritma atau kapasitas pemrosesan prosesor semata, melainkan oleh nilai-nilai etis yang kita pilih untuk mengarahkan teknologi tersebut. AI dan ekosistem digital adalah cermin dari peradaban yang membuatnya: ia bisa menjadi alat yang membebaskan dan menyatukan, atau justru menjadi instrumen baru pemisahan dan eksploitasi.

Buku ini adalah sebuah seruan untuk bertindak. Ini merupakan sebuah ajakan bagi para akademisi, budayawan, pembuat kebijakan, dan warga digital untuk tidak menyerahkan arah masa depan kebudayaan kita sepenuhnya kepada mesin. Mari kita terus merawat nalar kritis, memperjuangkan keadilan etis, dan memastikan bahwa dalam setiap lompatan teknologi yang kita ciptakan, harkat kemanusiaan dan keanekaragaman budaya lokal tetap menjadi pusat dari tata dunia kosmopolitan yang kita cita-citakan bersama.

Buku Antara Emansipasi dan Ekstraksi: Wajah Baru Kosmopolitanisme di Era AI Generatif mengkaji perubahan gagasan kosmopolitanisme di tengah perkembangan kecerdasan buatan generatif yang semakin memengaruhi kehidupan manusia. AI generatif membuka peluang besar bagi kreativitas, pertukaran pengetahuan, kolaborasi lintas batas, dan perluasan akses terhadap informasi. Namun, di balik potensi emansipatoris tersebut, hadir pula persoalan baru mengenai ekstraksi data, konsentrasi kekuasaan teknologi, ketimpangan digital, serta risiko marginalisasi kelompok dan budaya tertentu.

Buku ini mengajak pembaca melihat secara kritis bagaimana teknologi AI membentuk kembali hubungan antara manusia, identitas, pengetahuan, budaya, dan kekuasaan dalam masyarakat global. Kosmopolitanisme di era AI tidak hanya berbicara tentang keterhubungan antarbangsa, tetapi juga tentang siapa yang memiliki teknologi, siapa yang mengendalikan data, dan siapa yang memperoleh manfaat dari perkembangan kecerdasan buatan. Dengan pendekatan kritis dan reflektif, buku ini menjadi referensi penting bagi mahasiswa, akademisi, peneliti, dan pembaca umum untuk memahami peluang serta tantangan membangun dunia yang lebih terbuka, adil, dan manusiawi di tengah percepatan transformasi teknologi.