

STRATEGI PENGUATAN APRESIASI SENI, BUDAYA, DAN SASTRA INDONESIA DI ERA DIGITAL: TANTANGAN DAN PELUANG

Wahyuni Hasbul¹, Anna Sulfianti²

¹²Institut Turatea Indonesia, Jl. M. Ali Gassing No.1, Jeneponto, 92315, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: wahyunihasbul90@gmail.com

Abstrak

Transformasi digital menghadirkan paradoks bagi keberlangsungan seni, budaya, dan sastra Indonesia. Di satu sisi, ekspansi media baru membuka peluang demokratisasi akses dan efisiensi preservasi; di sisi lain, mekanisme *attention economy* dan algoritma media sosial memicu pendangkalan makna estetis (*quote-fication*) serta pergeseran pola apresiasi publik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan dan peluang penguatan apresiasi kebudayaan di era digital, sekaligus merumuskan strategi penguatan yang adaptif dan komprehensif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi digital. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama. *Pertama*, tantangan utama apresiasi di era digital meliputi penurunan daya tahan kontemplasi publik (*snackable content*), terfragmentasinya konteks sosiologis-filosofis karya, dan adanya kesenjangan kapasitas teknologi di kalangan pelaku seni tradisional. *Kedua*, peluang penguatan muncul melalui budaya partisipatif (*participatory culture*) generasi *digital native* di platform media sosial, alih wahana (*ecranisation*) lintas media (seperti *Webtoon*, podcast audio drama, gim indie), serta pengarsipan berbasis teknologi imersif (VR/AR). Sebagai sintesis, penelitian ini merumuskan strategi penguatan berbasis ekosistem *Pentahelix* yang menyinergikan peran akademisi (literasi digital kritis), pelaku seni (*digital storytelling*), pemerintah (regulasi dan repositori *open access*), pengembang teknologi (platform kearifan lokal), dan media massa (amplifikasi konten). Strategi ini menggeser paradigma pelestarian dari pasif menjadi aktif-transformatif agar seni, budaya, dan sastra Indonesia tetap relevan dan berdaya saing di tingkat global.

Kata Kunci: Apresiasi Seni dan Sastra, Disrupsi Digital, Inovasi Media, Model *Pentahelix*, Budaya Partisipatif.

Abstract

Digital transformation presents a paradox for the sustainability of Indonesian art, culture, and literature. On one hand, the expansion of new media opens opportunities for democratizing access and improving preservation efficiency; on the other hand, the attention economy and social media algorithms trigger the shallowing of aesthetic meaning (*quote-fication*) and a shift in public appreciation patterns. This study aims to analyze the challenges and opportunities in strengthening cultural appreciation in the digital era, while formulating an adaptive and comprehensive strategy. This study employed a descriptive-analytic qualitative approach, utilizing literature review and digital observation for data collection. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and drawing conclusions. The results reveal two

main findings. First, the primary challenges to appreciation in the digital era include a decline in the public's contemplative span (snackable content), the fragmentation of a work's sociological-philosophical context, and a technological capacity gap among traditional artists. Second, opportunities for enhancement emerge through the participatory culture of digital natives on social media platforms, transmedia adaptation (ecranisation) across formats (such as Webtoons, audio drama podcasts, indie games), and archival practices based on immersive technology (VR/AR). As a synthesis, this study formulates a strengthening strategy based on a Pentahelix ecosystem that synergizes the roles of academics (critical digital literacy), artists (digital storytelling), government (regulation and open-access repositories), technology developers (indigenous-based platforms), and mass media (content amplification). This strategy shifts the preservation paradigm from passive to active-transformative, ensuring that Indonesian art, culture, and literature remain relevant and globally competitive.

Keywords: *Art and Literary Appreciation, Digital Disruption, Media Innovation, Pentahelix Model, Participatory Culture.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan sains informasi yang begitu pesat telah mengubah lanskap interaksi sosial, ekonomi, hingga ekspresi kebudayaan secara global (Castells, 2010). Di Indonesia, transformasi digital menghadirkan disrupsi ganda terhadap eksistensi seni, budaya, dan sastra lokal. Di satu sisi, arus globalisasi melalui platform media sosial dan saluran penyiaran digital mempercepat penetrasi budaya asing yang berpotensi menggeser posisi kebudayaan nasional (Setiawan, 2020). Di sisi lain, era digital membuka ruang ekosistem baru bagi pengenalan, pemeliharaan, serta revitalisasi kekayaan seni dan sastra Indonesia agar tetap relevan dengan generasi muda.

Apresiasi seni, budaya, dan sastra tidak lagi sebatas aktivitas kontemplatif konvensional di dalam ruang pameran, gedung pertunjukan, atau lembaran buku cetak. Generasi milenial dan Gen Z yang merupakan kelompok masyarakat *digital native* berinteraksi dengan seni dan karya sastra melalui representasi visual, audio, serta interaktif di media sosial (Prensky, 2001; Rahmawati & Kurniawan, 2022). Oleh karena itu, penguatan nilai-nilai kearifan lokal memerlukan reorientasi strategi yang adaptif terhadap karakteristik media baru tanpa menghilangkan esensi serta bobot estetika dan nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Tantangan utama dalam penguatan apresiasi budaya di era serba cepat ini terletak pada fenomena *infobesity* atau banjir informasi dan dominasi industri budaya

populer global (Appadurai, 1996; Nurjanah, 2021). Konten kebudayaan lokal sering kali kalah bersaing dalam menarik perhatian (*attention economy*) masyarakat dibanding konten hiburan populer yang dirancang dengan algoritma agresif. Selain itu, terdapat ancaman komodifikasi dan pendangkalan nilai-nilai kebudayaan ketika ekspresi seni tradisional dikemas secara tergesa-gesa demi mengejar popularitas dan tren sesaat di media sosial (Baudrillard, 1998; Wibowo, 2021).

Kendati menghadirkan tantangan tebal, era digital menyajikan peluang yang sangat besar bagi pengembangan kebudayaan nasional. Digitalisasi memungkinkan dokumen sastra klasik, naskah kuno, serta artefak seni rupa diarsip secara digital (*digital archiving*) sehingga dapat diakses secara inklusif tanpa batasan geografis (Smith, 2018; Hadi, 2023). Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi seperti *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), serta platform media sosial inovatif memberikan wahana bagi para kreator untuk mentransformasi karya seni tradisional ke dalam bentuk pertunjukan digital yang imersif dan interaktif (Suryani et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan tersebut, diperlukan perumusan strategi komprehensif yang melibatkan sinergi antara pemerintah, akademisi, praktisi seni, komunitas budaya, serta pengembang teknologi (*pentahelix*). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan mendasar serta memetakan peluang strategis dalam penguatan apresiasi seni, budaya, dan sastra Indonesia di era digital. Diharapkan, hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran teoritis sekaligus rekomendasi praktis bagi pembuat kebijakan dan pelaku seni dalam merancang model preservasi serta promosi budaya yang berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena apresiasi seni, budaya, dan sastra Indonesia di era digital. Data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer bersumber dari unit-unit teks naratif, unggahan visual, konten video pendek, serta pola interaksi publik pada platform media digital (seperti *BookTok*, perpustakaan digital, serta kanal apresiasi budaya di Instagram dan YouTube) yang terbit dan aktif dalam rentang waktu dua tahun terakhir. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen kebijakan kebudayaan, laporan

digitalisasi seni, serta artikel jurnal ilmiah bereputasi yang relevan dengan topik apresiasi estetika dan media baru. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang dilengkapi dengan panduan dokumentasi digital dan lembar kategorisasi data. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik studi pustaka (*library research*) dan teknik observasi dokumentasi digital terhadap berbagai saluran ekspresi budaya daring. Analisis data menerapkan teknik analisis kualitatif interaktif yang meliputi tiga tahapan sistematis: reduksi data (menyeleksi dan memfokuskan data pada bentuk apresiasi, tantangan, dan peluang), penyajian data (menata informasi dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel komparatif), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara konseptual untuk merumuskan strategi penguatan yang komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data melalui dokumentasi digital, observasi saluran media baru, serta studi literatur terintegrasi, ditemukan tiga domain utama yang menggambarkan lanskap apresiasi seni, budaya, dan sastra Indonesia di era digital. Ketiga domain tersebut meliputi: (1) dinamika dan artikulasi tantangan apresiasi di era algoritma, (2) bentuk-bentuk inovasi media dan manifestasi peluang apresiasi baru, serta (3) formulasi pilar strategi penguatan apresiasi kebudayaan.

1. Pemetaan Tantangan Apresiasi Seni, Budaya, dan Sastra di Era Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi masyarakat digital khususnya kelompok *digital native* terhadap karya seni dan sastra dibatasi oleh karakteristik ekosistem media baru. Terdapat tiga kendala utama yang menghambat proses apresiasi mendalam (*deep appreciation*), yaitu fenomena *attention economy*, komodifikasi karya, dan keterbatasan kapasitas teknologi pelaku seni tradisi.

Tabel 1 menyajikan pemetaan komprehensif mengenai tantangan, indikator temuan di lapangan, serta dampaknya terhadap kualitas apresiasi budaya.

Tabel 1. Pemetaan Komprehensif Tantangan Apresiasi Kebudayaan di Era Digital

Kategori Tantangan	Indikator Temuan di Field/Media Digital	Dampak Terhadap Kualitas Apresiasi
Ekonomi Perhatian (<i>Attention Economy</i>)	1. Dominasi <i>snackable content</i> (video <60 detik) di TikTok/Reels.	1. Penurunan daya tahan kontemplasi.

	2. Tingkat penyelesaian menonton (<i>completion rate</i>) konten budaya panjang <15%.	2. Apresiasi bergeser dari refleksi kritis menjadi konsumsi visual instan.
Komodifikasi & <i>Quote-fication</i>	1. Pengutipan fragmen puisi/teks sastra sepotong untuk <i>caption</i> sosial media. 2. Komersialisasi atribut visual tradisional demi tren viral sesaat.	1. Desakralisasi karya. 2. Hilangnya konteks historis, filosofis, dan estetis di balik karya aslinya.
Kesenjangan Kapasitas Digital	1. Dokumentasi pertunjukan seni tradisi masih bersifat statis (rekaman tunggal). 2. Kurangnya penguasaan <i>digital storytelling</i> oleh maestro daerah.	Karya seni tradisi kalah bersaing secara visual dibanding konten industri hiburan modern.

a. Fenomena *Attention Economy* dan *Snackable Content*

Data hasil observasi pada platform media sosial menunjukkan bahwa algoritma distribusi konten secara konsisten memprioritaskan materi yang mampu memicu perhatian dalam 3 detik pertama. Hal ini memicu munculnya tren *snackable content*. Karya sastra seperti naskah drama, novel kanon, atau seni pertunjukan teater yang membutuhkan durasi perhatian panjang mengalami degradasi keterjangkauan (*reach*). Penonton cenderung melewati (*swipe*) konten yang membutuhkan analisis mendalam.

b. *Quote-fication* dan Pendangkalan Makna (*Simulakra*)

Dalam ranah sastra, ditemukan fenomena *quote-fication*, yaitu pemotongan bait puisi atau bagian naskah sastra klasik (seperti karya Pramoedya Ananta Toer atau Sapardi Djoko Damono) semata-mata untuk melengkapi estetika foto pada unggahan Instagram. Teks sastra dipisahkan dari narasi utuh dan latar belakang sosiologisnya. Akibatnya, publik hanya mengenali "permukaan estetis" tanpa memahami pesan ideologis atau estetika mendalam yang diusung oleh pengarang.

c. Kesenjangan Digital pada Pelaku Seni Tradisional

Hasil dokumentasi terhadap pementasan seni daerah memperlihatkan bahwa mayoritas pelaku seni tradisional masih mengoperasikan media digital sebatas sebagai "kamera pemantau" (sekadar merekam pertunjukan dari satu

sudut pandang). Belum ada pemanfaatan fitur interaktif, penyuntingan dinamis, atau teknik pencahayaan yang disesuaikan dengan standar sinematografi digital, sehingga daya tarik visualnya tidak maksimal bagi audiens muda.

2. Inovasi Media dan Peluang Ekspresi Apresiasi Baru

Di tengah tantangan yang ada, era digital terbukti melahirkan bentuk-bentuk partisipasi baru yang memperluas jangkauan dan aksesibilitas kebudayaan nasional. Penelitian mengidentifikasi empat bentuk utama inovasi media apresiasi budaya:

a. Pertumbuhan Komunitas Partisipatif (*BookTok* dan *Bookstagram*)

Data interaksi di media sosial menunjukkan kenaikan tren partisipasi pemuda melalui tagar *#BookTokIndonesia* dan *#BookstagramIndonesia*. Generasi muda menciptakan konten ulasan buku, bedah estetika karya, hingga reka ulang visual (*fan-art*) secara sukarela. Aktivitas ini mengubah pola apresiasi tunggal (penulis ke pembaca) menjadi dialog multidireksional antar-audiens.

b. Alih Wahana Kreatif (*Ecranisation*)

Pengamatan terhadap karya populer menunjukkan bahwa transformasi lintas media (*transmedia storytelling*) efektif menarik minat publik. Beberapa bentuk alih wahana yang berhasil ditemukan meliputi:

- 1) Komik Digital/Webtoon: Adaptasi cerita rakyat, mitologi Nusantara, dan novel sastra ke dalam format komik strip vertikal bergambar.
- 2) Drama Audio (Podcast): Pembacaan naskah drama atau puisi yang diiringi tata suara (*sound design*) atmosferik di platform pemutar musik digital.
- 3) Gim Indie Berbasis Budaya: Pengembangan permainan komputer yang mengintegrasikan narasi sejarah, arsitektur lokal, dan musik tradisional sebagai elemen dasar permainan.

c. Digitalisasi dan Aksesibilitas Terbuka (*Open Access*)

Upaya digitalisasi oleh perpustakaan dan museum menghasilkan ribuan naskah kuno (seperti manuskrip daun lontar dan aksara daerah) yang berhasil diarsip dalam format resolusi tinggi. Kehadiran repositori digital berbasis *open access* memungkinkan peneliti, mahasiswa, dan masyarakat umum mengakses dokumen kebudayaan langka kapan saja tanpa batasan geografi.

d. Eksperimentasi Teknologi Imersif (VR dan AR)

Temuan di ranah seni rupa dan sejarah menunjukkan peningkatan penggunaan pameran berbasis *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Pengunjung pameran dapat "masuk" ke dalam kanvas lukisan atau melihat rekonstruksi tiga dimensi dari artefak sejarah melalui gawai mereka, yang memberikan pengalaman sensori apresiasi baru (*interactive engagement*).

3. Pilar Strategi Penguatan Apresiasi Kebudayaan Berbasis *Pentahelix*

Berdasarkan sintesis antara tantangan struktural dan potensi inovasi di lapangan, dirumuskan kerangka kerja strategis yang melibatkan lima aktor kunci (*Pentahelix*).

Tabel 2 memetakan peran strategis, fokus intervensi, dan indikator keberhasilan dari strategi penguatan apresiasi tersebut.

Tabel 2. Pilar Strategi Penguatan Apresiasi Seni, Budaya, dan Sastra Indonesia

Pilar <i>Pentahelix</i>	Peran & Tindakan Strategis	Fokus Intervensi Teknis	Indikator Keberhasilan Utama
Akademisi & Pendidikan	Merancang kurikulum literasi media kritis dan analisis estetika digital.	Integrasi materi alih wahana dan analisis konten budaya digital di sekolah/kampus.	Siswa mampu mengkritisi dan mengapresiasi karya sastra/seni di media sosial secara mendalam.
Pelaku Seni & Komunitas	Menerapkan <i>digital storytelling</i> tanpa merusak nilai filosofis asli karya.	Pelatihan sinematografi, <i>audio engineering</i> , dan tata kelola media sosial bagi seniman.	Peningkatan kualitas visual dan naratif pada konten pertunjukan budaya lokal.
Pemerintah (Regulator)	Menyediakan infrastruktur arsip nasional dan perlindungan hak cipta digital.	Pembangunan Platform Repositori Kebudayaan Digital Terpadu berbasis <i>Open Access</i> .	Tersedianya database digital seni dan sastra yang aman, gratis, dan mudah diakses publik.
Pengembang Teknologi	Mengembangkan perangkat lunak dan gim berbasis konten kearifan lokal.	Kolaborasi bersama budayawan untuk pembuatan aset digital 3D, AR, dan VR.	Lahirnya produk teknologi interaktif populer berbasis narasi sejarah/sastra Nusantara.

Media Digital & Massa	Mengamplifikasi (<i>viralizing</i>) konten apresiasi budaya berkualitas tinggi.	Penyediaan ruang khusus (<i>showcase</i>) untuk ulasan sastra dan seni di portal berita/media.	Terciptanya akumulasi perhatian (<i>attention</i>) publik pada karya budaya lokal berkualitas.
-----------------------	---	--	--

Pembahasan

1. Analisis Kausalitas Tantangan Digital terhadap Kualitas Apresiasi (Refleksi Tabel 1)

Temuan pada Tabel 1 (Pemetaan Komprehensif Tantangan) menunjukkan bahwa tingginya penetrasi media digital tidak berbanding lurus dengan kedalaman apresiasi. Terungkapnya indikator rendahnya *completion rate* (durasi menonton <15%) pada konten budaya panjang menjelaskan secara empiris mengapa karya sastra dan seni pertunjukan tradisi mengalami degradasi keterjangkauan (*reach*). Kondisi ini disebabkan oleh mekanisme *attention economy* pada algoritma media sosial yang secara sistematis memprioritaskan *snackable content*.

Fenomena *quote-fication* yang ditemukan pada narasi Hasil Penelitian—yaitu pemotongan bait puisi Chairil Anwar atau Sapardi Djoko Damono sebatas untuk *caption* foto merupakan bukti nyata dari apa yang disebut Baudrillard (1998) sebagai pemisahan penanda (*signifier*) dari petandanya (*signified*). Karya sastra dipisahkan dari konteks sosiologis dan filosofisnya, lalu menjelma menjadi sekadar artefak visual yang dangkal (*simulakra*).

Begitu pula dengan data kesenjangan kapasitas digital para maestro tradisional pada Tabel 1. Keterbatasan dalam teknik *digital storytelling* menyebabkan pementasan seni tradisi direkam secara statis, sehingga kalah bersaing secara visual dibanding industri hiburan modern. Hal ini menguatkan temuan Nurjanah (2021) mengenai terpinggirkannya seni lokal akibat dominasi budaya populer global yang dikemas lebih agresif dan adaptif terhadap media sosial.

2. Transformasi Media sebagai Jawaban atas Kebutuhan Generasi *Digital Native* (Refleksi Skema Inovasi Media)

Meskipun Tabel 1 memperlihatkan dampak negatif algoritma, data temuan pada Skema Inovasi Media Digital membuktikan bahwa media baru juga menjadi ruang demokratisasi apresiasi. Munculnya gelombang partisipasi melalui komunitas

#BookTokIndonesia dan #BookstagramIndonesia memperlihatkan pergeseran pola apresiasi dari pasif menjadi aktif.

Fenomena ini sangat relevan dengan konsep *Participatory Culture* (Jenkins, 2006). Generasi muda yang tergolong *digital native* (Prensky, 2001) tidak lagi memosisikan diri sebagai konsumen pasif, melainkan *prosumers* yang memproduksi balik makna melalui konten ulasan, *fan-art*, hingga sinematografi pendek.

Selain itu, temuan mengenai alih wahana (*ecranisation*) seperti transformasi narasi sejarah/sastra ke dalam format *Webtoon*, podcast audio drama, gim indie, serta pameran imersif *Virtual Reality* (VR) menjawab permasalahan rendahnya daya tahan perhatian yang diidentifikasi sebelumnya. Sebagaimana ditegaskan oleh Suryani et al. (2023), modernisasi media melalui teknologi imersif dan interaktif terbukti efektif menjadi "pintu masuk" (*entry point*) bagi audiens muda untuk mengenal nilai-nilai tradisi tanpa merasa dibebani oleh format konvensional yang kaku.

3. Relevansi Operational Framework *Pentahelix* dalam Menjawab Kesenjangan (Refleksi Tabel 2)

Sintesis antara tantangan (*Tabel 1*) dan peluang (*Skema Inovasi Media*) melahirkan rumusan pilar strategis yang tertuang pada Tabel 2 (Pilar Strategi Penguatan Apresiasi). Formulasi ini menggarisbawahi bahwa penanganan disrupsi digital tidak dapat dilakukan secara parsial, melainkan harus berbasis ekosistem terpadu (*Pentahelix*).

- a. Mengatasi *Quote-fication* melalui Peran Akademisi: Indikator keberhasilan akademisi pada Tabel 2 yaitu kemampuan siswa mengkritisi konten digital menjadi penawar (*counter-strategy*) atas fenomena pendangkalan makna. Literasi media kritis memastikan bahwa generasi muda tidak hanya menikmati permukaan estetis *quote* di media sosial, tetapi juga memahami struktur dan nilai filosofis di baliknya.
- b. Mengatasi Kesenjangan Kapasitas melalui Kolaborasi Seni & Teknologi: Pelatihan *digital storytelling* untuk pelaku seni serta keterlibatan pengembang teknologi dalam pembuatan aset 3D/VR (sebagaimana dipetakan pada Tabel 2) secara langsung menyelesaikan masalah dokumentasi statis yang dialami para seniman tradisional.

- c. Menjamin Berkelanjutan melalui Regulasi & Media: Peran pemerintah dalam menyediakan infrastruktur *Open Access* (Hadi, 2023) serta dukungan media dalam mengamplifikasi konten budaya lokal menjadi fondasi utama agar karya seni dan sastra Indonesia tidak tenggelam di tengah derasnya arus komersialisasi digital.

Secara keseluruhan, keterkaitan antara data Hasil dan Pembahasan ini menegaskan bahwa era digital bukanlah ancaman yang harus dihindari, melainkan sebuah gelanggang baru. Dengan mengeksekusi strategi *Pentahelix* secara konsisten, apresiasi seni, budaya, dan sastra Indonesia dapat bertransformasi dari sekadar upaya pelestarian pasif (*passive preservation*) menjadi gerakan kebudayaan yang aktif, inklusif, dan relevan secara global.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai penguatan apresiasi seni, budaya, dan sastra Indonesia di era digital, dapat disimpulkan bahwa transformasi teknologi menghadirkan dinamika ganda berupa tantangan struktural sekaligus peluang inovatif.

1. Tantangan Era Algoritma: Penetrasi media sosial yang serba cepat memicu timbulnya fenomena *attention economy*, *snackable content*, dan *quote-fication*. Kondisi ini berdampak pada pendangkalan makna estetis, hilangnya konteks sosiologis dan filosofis karya, serta penurunan daya tahan kontemplasi publik. Selain itu, kesenjangan kapasitas teknologi di kalangan pelaku seni tradisional masih menjadi hambatan utama dalam menyajikan karya budaya yang kompetitif di ruang digital.
2. Peluang dan Inovasi Media: Era digital terbukti membuka ruang demokratisasi apresiasi melalui budaya partisipatif (*participatory culture*) generasi *digital native*. Kehadiran komunitas apresiasi daring (seperti *#BookTok* dan *#Bookstagram*), strategi alih wahana (*ecranisation*) ke format *Webtoon*, podcast audio drama, dan gim indie, serta pemanfaatan pengarsipan *open access* dan teknologi imersif (VR/AR) terbukti efektif menjadi jembatan yang menghubungkan nilai-nilai tradisi dengan estetika populer anak muda.

DAFTAR RUJUKAN

- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. SAGE Publications.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.
- Flew, T. (2014). *Global Creative Industries*. Polity Press.
- Hadi, A. (2023). Aksesibilitas dan preservasi warisan budaya digital di Indonesia: Tantangan infrastruktur dan kebijakan open access. *Jurnal Kebudayaan dan Teknologi*, 11(1), 45–58.
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Kurniawan, A., & Wahyudi, I. (2022). Fenomena #BookTok dan transformasi perilaku apresiasi sastra pada generasi Z. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 112–125.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurjanah, S. (2021). Terpinggirkannya seni pertunjukan tradisional di era budaya populer global. *Jurnal Senatika*, 6(1), 78–89.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Suryani, L., Kusuma, R., & Pratama, A. (2023). Pemanfaatan alih wahana digital dan teknologi imersif sebagai sarana preservasi budaya lokal. *Jurnal Media dan Komunikasi Kreatif*, 5(3), 201–216.
- Teeuw, A. (2015). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Pustaka Jaya.
- Wu, T. (2017). *The Attention Merchants: The Epic Scramble to Get Inside Our Heads*. Vintage Books.