

BUDAYA POP DAN RESISTENSI DIGITAL GENERASI Z DI DUNIA

RUDY C. TARUMINGKENG



*Rudy C Tarumingkeng: Budaya Pop dan Resistensi Digital
Generasi Z di Dunia*

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Professor of Management NUP: 9903252922

Rector, Cenderawasih State University, Papua (1978-1988)

Rector, Krida Wacana Christian University, Jakarta (1991-2000)

Chairman Board of Professors, IPB-University, Bogor (2005-2006)

Data Analyst and Chairman, Academic Senate, IBM-ASMI, Jakarta

URL: <https://rudycr.com/ab/Buku-Artikel-rudycr-23-24.htm>

© RUDYCT e-PRESS

rudycr75@gmail.com

Bogor, Indonesia

16 October 2025

BUDAYA POP DAN RESISTENSI DIGITAL GENERASI Z DI DUNIA

Pendahuluan:

Dunia yang Tertawa dan Melawan

Abad ke-21 memperlihatkan fenomena luar biasa dalam sejarah komunikasi manusia. Di satu sisi, dunia dibanjiri oleh hiburan, parodi, meme, dan fandom; di sisi lain, muncul gelombang aktivisme yang lahir dari ruang-ruang digital — dari Twitter, TikTok, hingga Reddit. Generasi Z, generasi yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, hidup di persimpangan antara dua arus besar: **budaya pop** dan **resistensi sosial**.

Yang menarik, kedua arus ini tidak lagi terpisah. Hiburan dan perlawanan saling berbaur, menciptakan **politik emosional baru**, di mana tawa, ironi, dan kreativitas menjadi bahasa perjuangan. Dunia maya bukan hanya arena konsumsi konten, tetapi juga medan perjuangan etis, tempat generasi muda memaknai ulang konsep kekuasaan, solidaritas, dan kebenaran.

Bab 1. Budaya Pop sebagai Bahasa Global

1.1. Dari Hollywood ke Hallyu: Transnasionalisasi Pop

Budaya pop tidak lagi terikat pada batas nasional. Gelombang globalisasi media telah menjadikan K-pop, anime, Marvel Cinematic Universe, dan TikTok challenge sebagai lingua franca baru bagi

generasi muda lintas negara.

Dalam dunia yang terfragmentasi secara politik, **budaya pop berfungsi sebagai jembatan emosional global.**

Dari Seoul hingga São Paulo, dari Jakarta hingga Johannesburg, anak muda kini berbagi referensi visual yang sama — tokoh anime, lagu K-pop, meme film, dan emoji yang universal. Di sinilah muncul apa yang disebut **“imagined community of youth”** — komunitas imajiner global yang terbentuk bukan oleh kebangsaan, tetapi oleh konsumsi simbol-simbol budaya pop.

Namun, generasi Z tidak hanya mengonsumsi, mereka juga **mengkreasi dan mengubah makna.** Lagu-lagu pop menjadi soundtrack perlawanan, meme menjadi manifesto, dan fandom menjadi ruang solidaritas politik.

1.2. Pop Culture sebagai Ruang Politik

Stuart Hall, tokoh cultural studies, menyatakan bahwa budaya populer adalah medan pertempuran makna antara kekuasaan dan rakyat.

Dalam konteks digital, pertempuran itu menjadi lebih cepat, terbuka, dan kreatif.

Misalnya, dalam gerakan #BlackLivesMatter, video musik, meme, dan parodi dijadikan alat kampanye untuk memperlakukan rasisme dan memperkuat solidaritas global. Sementara di Asia, simbol budaya pop seperti anime, game, dan K-pop sering disulap menjadi senjata kritik sosial yang lembut tapi tajam.

Budaya pop memberi generasi muda bahasa simbolik yang dapat dipahami lintas bangsa. Ia menciptakan bentuk komunikasi politik yang tidak formal, tetapi sangat efektif — penuh warna, humor, dan empati.

Bab 2. Meme sebagai Senjata Budaya

2.1. Meme dan Demokrasi Visual

Richard Dawkins memperkenalkan konsep *meme* sebagai unit ide yang menular. Dalam era digital, meme telah menjadi **DNA komunikasi politik baru**.

Meme bekerja cepat, visual, dan bersifat partisipatif.

Generasi Z tidak menulis pamflet panjang seperti aktivis abad ke-20; mereka membuat meme yang lebih tajam dari seribu kata. Dalam satu gambar yang lucu tersimpan kritik terhadap kapitalisme, patriarki, rasisme, atau korupsi.

Meme berfungsi ganda: sebagai **hiburan publik dan ekspresi politik**. Inilah yang membuatnya berbahaya bagi otoritarianisme dan sekaligus berdaya bagi demokrasi.

2.2. Humor sebagai Bahasa Perlawanan

Dalam situasi politik yang represif, humor menjadi bentuk pelarian yang subversif.

Ketika kata “demonstrasi” ditakuti, orang-orang beralih ke bentuk “lelucon digital.”

James C. Scott menyebut fenomena ini sebagai *hidden transcript* — wacana tersembunyi yang menandai adanya kesadaran sosial di bawah permukaan.

Dalam meme politik, humor berfungsi sebagai **senjata moral tanpa kekerasan**.

Menertawakan penguasa berarti merebut kembali martabat rakyat. Ketika masyarakat tertawa bersama, rasa takut terkikis, dan keberanian tumbuh.

2.3. Studi Kasus Global

- **Hong Kong:** *Pepe the Frog* direbut kembali dari kelompok sayap kanan Amerika menjadi simbol pro-demokrasi Asia.
- **Amerika Serikat:** Meme *Karen* atau *Ok Boomer* menjadi alat generasi muda melawan otoritas tua dan ketimpangan sosial.
- **Myanmar:** Setelah kudeta 2021, para pemuda membuat parodi tentara di TikTok — tawa menjadi bentuk keberanian.
- **Indonesia:** Tagar #ReformasiDikorupsi disertai meme “Dewan Pengkhianat Rakyat” membuktikan bahwa humor bisa menyatukan kemarahan.

Meme telah menjadi bentuk komunikasi politik yang universal — cepat, aman, dan sarat makna.

Bab 3. Fandom, Solidaritas, dan Gerakan

3.1. Fandom sebagai Infrastruktur Solidaritas

Fandom bukan lagi sekadar komunitas penggemar. Ia telah berevolusi menjadi **jaringan sosial yang mampu mengorganisir tindakan kolektif**.

Para penggemar K-pop, anime, dan film superhero menunjukkan kemampuan organisasi digital luar biasa.

Pada 2020, penggemar BTS (*ARMY*) di Amerika menggunakan platform Twitter untuk mengganggu kampanye Donald Trump dengan membanjiri pendaftaran palsu. Di Thailand, fandom anime menjadi inti *#MilkTeaAlliance*, gerakan solidaritas lintas Asia melawan represi.

Fandom mengajarkan disiplin, koordinasi, dan kolaborasi — kualitas yang penting dalam gerakan sosial.

3.2. Dari Fan Art ke Aktivisme

Fan art, remix, dan *fanfiction* menjadi media kreatif untuk menyampaikan pesan politik tanpa terlihat politis. Visualisasi karakter pop culture digunakan untuk mempersonifikasikan nilai-nilai kebebasan, kesetaraan, dan empati. Misalnya, karakter anime “Naruto” sering muncul dalam meme pro-demokrasi di Asia Tenggara, simbol perjuangan “anak yatim” yang menolak ketidakadilan. Seni populer berubah menjadi **bahasa universal harapan**.

3.3. Solidaritas Emosional dan Moral Global

Zizi Papacharissi menyebut fenomena ini sebagai *affective publics* — publik yang bersatu karena emosi yang sama, bukan ideologi yang sama. Dalam ruang digital, empati menjadi mata uang baru solidaritas. Ketika seseorang di Myanmar memposting penderitaan rakyatnya, warganet di Indonesia, Korea, atau Inggris merespons dengan dukungan emosional dan tindakan nyata: penggalangan dana, *retweet solidarity*, atau kampanye visual. Inilah wajah baru globalisasi moral: **solidaritas digital yang lintas bahasa dan batas negara**.

Bab 4. Algoritma dan Resistensi

4.1. Algoritma sebagai Arena Kekuasaan

Kekuasaan abad ke-21 tidak lagi terletak pada senjata atau uang, melainkan pada **algoritma**. Platform digital menentukan apa yang terlihat dan apa yang disembunyikan.

Dengan demikian, perlawanan hari ini adalah **perlawanan terhadap algoritma**.

Merlyna Lim menyebutnya *algorithmic activism* — strategi kreatif untuk menembus batas sistem digital. Generasi Z memahami bahwa “bermain dengan algoritma” adalah cara baru untuk bertahan hidup secara politis.

4.2. Strategi Humor Melawan Sensor

Dalam banyak negara, aktivisme langsung dibungkam, tetapi humor sulit disensor.

Sebuah parodi bisa lolos dari penyaringan karena dianggap “tidak serius.”

Namun, bagi masyarakat yang memahami konteksnya, humor menjadi **kode moral**: bahasa rahasia untuk mengatakan kebenaran.

Strategi ini digunakan di Tiongkok, Myanmar, dan juga Indonesia. Di balik meme lucu, tersembunyi pesan politik yang mendalam. Tertawa, dalam konteks ini, adalah bentuk kecerdikan moral.

4.3. Keletihan, Polarisasi, dan Tantangan Etika

Namun, resistensi digital tidak tanpa risiko.

Viralisasi bisa berubah menjadi polarisasi.

Humor bisa menjadi kebencian, dan solidaritas bisa dibajak oleh ideologi ekstrem.

Karena itu, generasi muda menghadapi tugas baru: **membangun etika dalam era viralitas**.

Mereka harus belajar menertawakan dengan cinta, bukan menghina; berani tanpa membenci; bersuara tanpa kehilangan empati.

Inilah *politik kelembutan* yang menjadi ciri khas generasi digital sejati.

Bab 5. Etika Tawa dan Politik Harapan

5.1. Tawa Sebagai Bentuk Harapan

Vaclav Havel pernah menulis: “Tawa adalah ekspresi paling manusiawi dari harapan.”

Ketika generasi muda menertawakan dunia yang absurd, mereka sedang menolak untuk menyerah.

Tawa menjaga makna ketika politik kehilangan kepercayaan, ketika media kehilangan moral.

Humor menjadi bentuk spiritualitas sekuler: cara untuk tetap percaya pada kebaikan tanpa harus dogmatis.

5.2. Lima Pilar Etika Humor Digital

Sebagai panduan moral, dapat dirumuskan lima prinsip etika digital yang mengatur tawa dan ekspresi online:

1. **Empati** – Humor yang membangun, bukan menghancurkan.
2. **Integritas** – Tidak menyebarkan disinformasi atas nama lucu.
3. **Tujuan** – Menyadarkan, bukan mempermalukan.
4. **Respek** – Menertawakan kekuasaan, bukan kelemahan.
5. **Harapan** – Membangun semangat, bukan menyuburkan sinisme.

Kelima nilai ini menjadi dasar *Ethics of Laughter in Digital Resistance* — fondasi moral dari politik generasi Z.

5.3. Tawa sebagai Seni dan Spiritualitas

Tawa adalah seni tertinggi dalam dunia yang kehilangan empati. Ia mengandung estetika (keindahan) dan etika (kebenaran). Meme, komedi digital, atau fan art yang penuh cinta menjadi **liturgi baru kemanusiaan digital**.

Humor tidak hanya menciptakan senyum, tetapi juga **kesadaran batin**: bahwa di balik semua absurditas, manusia masih memiliki kemampuan untuk berharap, memahami, dan mencintai.

Bab 6. Dari Lokal ke Global

6.1. Gerakan Digital di Asia

Asia merupakan pusat paling dinamis bagi resistensi digital.

- Di **Indonesia**, meme politik dan gerakan mahasiswa menunjukkan keberanian budaya yang unik.
- Di **Thailand**, humor dan anime digunakan untuk menolak otoritarianisme.
- Di **Hong Kong**, seni digital menjadi bentuk spiritualitas perlawanan.
- Di **Myanmar**, satire menjadi pelarian moral di tengah kekerasan.

Budaya digital Asia menunjukkan bahwa **resistensi bisa lembut tetapi tajam, indah tetapi berani**.

6.2. Solidaritas Global Generasi Z

Generasi Z adalah generasi pertama yang secara alami berpikir lintas batas.

Mereka tidak terjebak dalam nasionalisme sempit, tetapi dalam

kosmopolitanisme moral.

Isu perubahan iklim, hak minoritas, keadilan sosial, dan kesetaraan gender menjadi agenda global yang dihidupi dengan cara kreatif — lewat meme, musik, dan video pendek.

Kita menyaksikan munculnya **“politik harapan global”** — bentuk baru perlawanan yang mengandalkan empati, kreativitas, dan humor sebagai energi utama perubahan sosial.

6.3. Peran AI dan Masa Depan Budaya Pop

Kecerdasan buatan kini turut mengubah lanskap budaya pop. AI dapat menciptakan musik, gambar, bahkan lelucon. Namun, yang tidak dapat ditiru oleh AI adalah **makna moral di balik tawa manusia.**

Masa depan budaya digital akan menuntut kolaborasi baru antara manusia dan mesin — di mana manusia bertugas menjaga nilai, empati, dan kasih dalam algoritma.

Di titik itulah, resistensi digital menjadi **etika peradaban.**

Kesimpulan: Manifesto Kemanusiaan Digital

Budaya pop dan resistensi digital Generasi Z membuktikan bahwa dunia masih bisa diperbaiki — bukan melalui kekerasan, melainkan melalui tawa, empati, dan solidaritas.

Meme, fandom, dan humor bukan sekadar tren; mereka adalah **ekspresi moral kolektif dari generasi yang menolak menyerah.**

Ketika dunia kehilangan arah, generasi ini menertawakannya bukan karena sinis, tetapi karena **percaya bahwa masih ada harapan.**

Tawa menjadi pernyataan iman baru terhadap kemanusiaan.

Refleksi Akhir

“Dunia tidak akan diselamatkan oleh pidato panjang,
tetapi oleh satu tawa yang jujur, yang lahir dari hati yang peduli.”
— Rudy C. Tarumingkeng



Refleksi dan Diskusi:

Masa Depan Resistensi Digital dan Budaya Pop

1. Antara Fenomena dan Paradigma: Mengapa Ini Lebih dari Sekadar Tren

Budaya pop dan resistensi digital yang digerakkan oleh Generasi Z bukanlah gejala sementara, melainkan **perubahan paradigma komunikasi sosial**.

Ia lahir dari kondisi struktural baru: konektivitas global, partisipasi instan, dan arsitektur media yang bersifat horizontal.

Selama dunia masih terkoneksi oleh algoritma dan jaringan sosial, bentuk resistensi yang berakar pada budaya digital akan terus berevolusi.

Perlawanan tidak lagi bersifat vertikal (rakyat vs negara), tetapi **horizontal**: masyarakat sipil global melawan narasi dominan yang dihasilkan oleh sistem, korporasi, dan disinformasi.

Generasi Z tumbuh dengan logika partisipasi. Mereka tidak menunggu izin untuk berbicara; mereka *post*, *share*, dan *meme* sebagai tindakan spontan.

Karena itu, fenomena ini bukan mode sesaat, tetapi **struktur kesadaran baru** yang akan membentuk generasi berikutnya.

2. Evolusi dari Gen Z ke Gen Alpha: Dari Aksi ke Refleksi

Generasi Alpha (lahir setelah 2010) akan mewarisi dunia digital yang lebih terotomatisasi, di mana kecerdasan buatan menjadi bagian sehari-hari.

Namun, warisan moral dari Generasi Z — humor, empati, dan kesadaran etis — akan menjadi pondasi penting bagi generasi ini.

Ada kemungkinan besar bahwa **bentuk-bentuk resistensi masa depan akan semakin subtil, reflektif, dan estetik.**

Jika Gen Z menertawakan dunia untuk melawan absurditas, Gen Alpha mungkin akan **mengonversi humor menjadi kebijakan sosial baru** — bentuk sinergi antara kreativitas dan teknologi.

Sebagai contoh: kampanye digital masa depan tidak hanya akan viral, tetapi juga **terukur secara etis** melalui teknologi AI yang mampu mendeteksi dampak emosional dan sosial suatu konten. Dengan kata lain, resistensi digital akan memasuki fase *conscious activism* — perlawanan yang sadar diri.

3. Risiko dan Ambivalensi: Ketika Humor Kehilangan Arah

Meski fenomena ini tampak membebaskan, ada ancaman laten yang perlu diwaspadai:

- **Komodifikasi humor** oleh korporasi dan politikus, menjadikannya alat manipulasi massa.
- **Kelelahan moral (moral fatigue)** akibat banjir konten satir tanpa tindakan nyata.
- **Sinisme sosial**, ketika tawa kehilangan makna moral dan berubah menjadi ejekan tanpa empati.

Dalam jangka panjang, jika tawa tidak lagi diikat oleh nilai, maka resistensi kehilangan arah.

Oleh karena itu, masa depan gerakan digital akan ditentukan oleh **kemampuan menjaga integritas etika dalam humor dan kreativitas.**

Para pendidik, teolog, dan pemimpin sosial memiliki peran penting untuk memastikan bahwa budaya digital tetap menjadi ruang *human flourishing*, bukan arena sinisme global.

4. Peran AI dan Automasi dalam Resistensi Digital

Kita memasuki zaman di mana algoritma bukan hanya menyeleksi berita, tetapi juga **menciptakan narasi**.

AI dapat membuat parodi, lagu, bahkan lelucon politik. Namun, pertanyaannya: dapatkah mesin memahami *mengapa* manusia tertawa?

Humor manusia lahir dari paradoks moral dan empati — sesuatu yang belum bisa direplikasi secara penuh oleh AI.

Namun AI akan menjadi “aktor politik” baru dalam ekosistem budaya digital.

Maka, masa depan resistensi digital tidak lagi hanya manusia melawan sistem, tetapi **kolaborasi antara kesadaran manusia dan kecerdasan buatan etis**.

Kita akan melihat munculnya “AI-etika” yang membantu menjaga ruang publik dari ujaran kebencian atau manipulasi, sambil mendukung kreativitas sosial yang membebaskan.

Dengan kata lain, tawa masa depan akan di-*moderasi* oleh moralitas digital yang diotomatisasi — perpaduan antara *algorithmic justice* dan *human compassion*.

5. Dari Meme ke Meditasi: Pergeseran Spiritualitas Digital

Jika masa kini ditandai oleh *meme activism*, maka masa depan mungkin akan diwarnai oleh **reflektifisme digital** — gerakan sosial yang tidak hanya reaktif, tetapi juga kontemplatif.

Kita bisa membayangkan generasi muda yang tidak sekadar “menyindir” ketidakadilan, tetapi **merancang etika baru** melalui karya seni, teknologi, dan spiritualitas digital.

Misalnya, gerakan “digital sabbath” atau “slow media” yang mengajak orang berhenti sejenak dari layar untuk merenung, membaca ulang pesan, dan mengembalikan makna pada setiap

tindakan daring.

Inilah bentuk resistensi baru terhadap hegemoni kecepatan dan algoritma.

Humor akan tetap ada, tetapi dengan kesadaran lebih dalam: bahwa menertawakan dunia juga berarti **mencintainya dengan cara yang lebih bijak**.

6. Humor sebagai Bahasa Transhumanisme Moral

Seiring berkembangnya bioteknologi dan augmentasi manusia, muncul pertanyaan filosofis: apakah humor akan tetap manusiawi ketika kesadaran berpindah ke ruang digital?

Jawaban singkatnya: ya — selama humor tetap berakar pada kesadaran moral.

Humor adalah bukti bahwa manusia menyadari absurditas keberadaannya.

Ketika kita menertawakan sesuatu, kita sebenarnya sedang **membangkitkan ulang penderitaan menjadi makna**.

Karena itu, humor bisa menjadi jembatan antara humanisme klasik dan transhumanisme modern.

Ia memastikan bahwa ketika teknologi memperluas kapasitas manusia, **kemanusiaan tidak kehilangan jiwa**.

Maka di masa depan, tawa akan menjadi simbol perlawanan terakhir terhadap dehumanisasi digital.

7. Globalisasi Moral: Solidaritas Tanpa Batas

Fenomena seperti #MilkTeaAlliance, #MeToo, atau #ClimateStrike telah membuktikan bahwa resistensi digital tidak mengenal batas geografi.

Masa depan akan membawa **konsolidasi solidaritas global berbasis empati**, bukan ideologi.

Gerakan lintas negara ini akan semakin sering muncul, tetapi dengan gaya baru:

- lebih visual,
- lebih kolaboratif lintas budaya,
- dan lebih sadar nilai kemanusiaan universal.

Kita akan menyaksikan lahirnya *digital global ethics movement* — jejaring anak muda lintas benua yang menolak rasisme, kekerasan, dan ketimpangan sosial dengan cara yang estetik: seni, humor, dan kolaborasi.

Generasi Z telah membuka pintunya; Generasi Alpha akan melangkah lebih jauh.

8. Pendidikan dan Ekosistem Etika Baru

Untuk memastikan bahwa fenomena ini tidak menyimpang menjadi anarki digital, dunia pendidikan perlu melakukan transformasi kurikulum:

- **Literasi Etika Digital**, agar siswa paham dampak moral dari konten viral.
- **Kreativitas Sosial**, agar humor digunakan untuk menyembuhkan, bukan menyakiti.
- **Interdisiplinaritas Humanistik**, menggabungkan filsafat, seni, dan teknologi dalam pembelajaran.

Pendidikan masa depan harus menanamkan *ethical imagination* — kemampuan membayangkan dampak moral dari setiap ekspresi digital.

Hanya dengan begitu tawa akan tetap menjadi bagian dari kebajikan, bukan sekadar kebisingan.

9. Indonesia dan Asia dalam Peta Global

Kawasan Asia, termasuk Indonesia, memainkan peran penting dalam ekosistem resistensi digital dunia.

Karakter budaya yang mengutamakan harmoni dan humor membuat Asia mampu menciptakan **model perlawanan non-konfrontatif**, yaitu *soft resistance* berbasis kreativitas.

Indonesia, dengan keragaman etnis dan semangat gotong royong, berpotensi menjadi **laboratorium etika digital dunia**.

Dari meme politik hingga gerakan sosial seperti #SaveKPK dan #TolakOmnibusLaw, kita melihat bagaimana tawa bisa berubah menjadi energi sosial yang mendorong kesadaran kritis.

Maka, masa depan resistensi digital tidak hanya global, tetapi juga **berwarna lokal**.

Nilai-nilai kearifan Nusantara — *rukun, santun, dan adiluhung* — dapat memberi fondasi moral bagi peradaban digital global.

10. Epilog: Dari Tawa ke Transendensi

Akhir dari fenomena ini tidak akan berupa keheningan, tetapi **transformasi**.

Resistensi digital generasi muda bukan akan berakhir, melainkan **bermutasi menjadi kesadaran baru tentang apa artinya menjadi manusia**.

Jika abad ke-20 adalah abad ideologi, maka abad ke-21 adalah abad empati.

Dan di tengah derasny arus data, suara tawa manusia akan tetap menjadi penanda bahwa kita belum sepenuhnya menjadi mesin.

“Selama manusia masih bisa menertawakan dirinya sendiri, dunia belum sepenuhnya kehilangan harapan.”

— Rudy C. Tarumingkeng

Diskusi Lanjutan

1. Apakah mungkin humor kehilangan fungsi moralnya jika dikendalikan oleh AI yang netral nilai?
 2. Dapatkah solidaritas digital bertahan tanpa kedekatan fisik, atau justru memperdalam kesepian global?
 3. Bagaimana peran universitas dan lembaga pendidikan dalam membentuk generasi yang tidak hanya kreatif, tetapi juga beretika secara digital?
 4. Apakah tawa dapat menjadi indikator kesehatan moral masyarakat digital masa depan?
 5. Bisakah kita membayangkan “demokrasi yang tertawa” — sistem politik yang menyerap kritik melalui humor, bukan represi?
-

Kesimpulan Reflektif

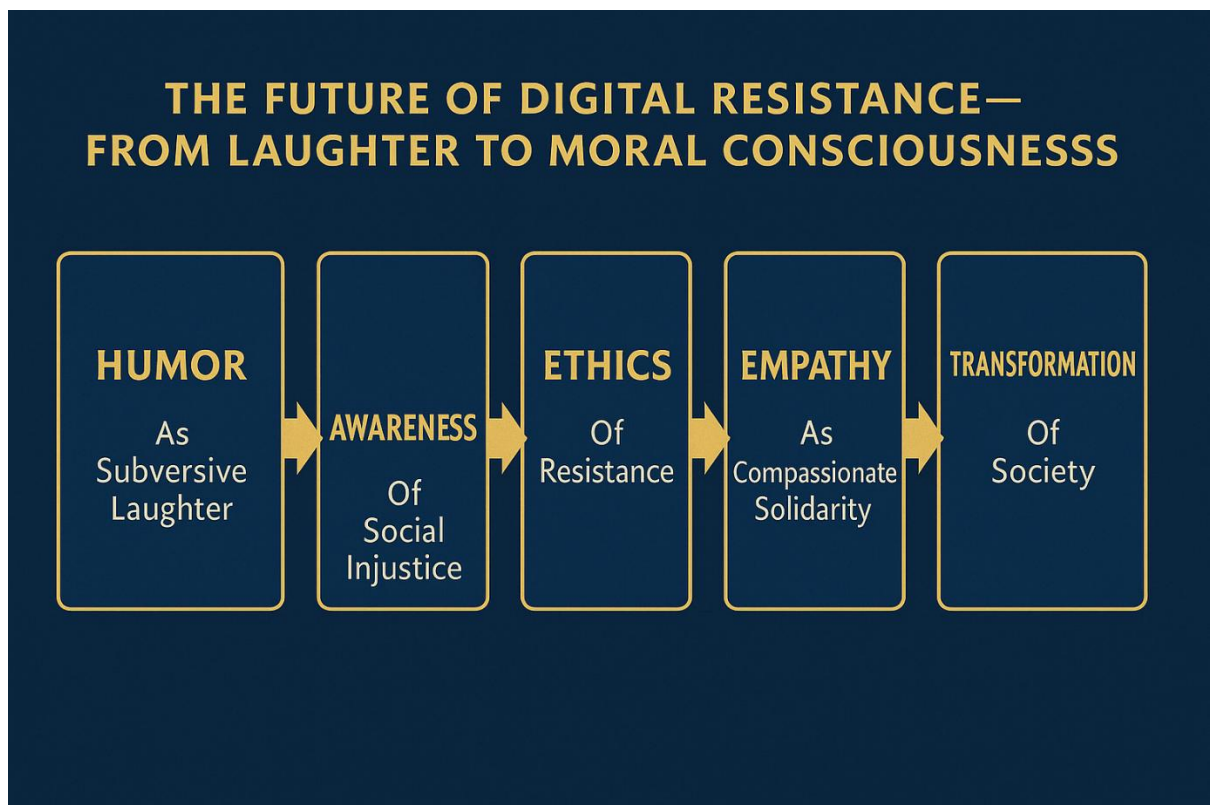
Fenomena budaya pop dan resistensi digital Generasi Z **akan berlanjut dan berevolusi**, bukan sebagai mode, tetapi sebagai **infrastruktur moral dan komunikasi global**.

Selama ketidakadilan, absurditas, dan kepalsuan masih ada, tawa akan tetap menjadi bentuk protes paling manusiawi.

Dan mungkin, di masa depan, sejarah tidak lagi ditulis dalam bahasa kekuasaan, melainkan dalam **bahasa tawa yang penuh kasih**.

🔗 “The Future of Digital Resistance — From Laughter to Moral Consciousness”

yang menampilkan transisi lima tahap: *Humor* → *Awareness* → *Ethics* → *Empathy* → *Transformation*, dengan gaya biru-emas seperti seri “Leadership 5.0”?



📖 GLOSARIUM

Istilah

Budaya Pop (Popular Culture)

Definisi Akademik

Produk dan praktik budaya yang berkembang dari interaksi sosial massal dan media, mencakup musik, film, meme, game, dan mode yang dikonsumsi

Istilah	Definisi Akademik
	secara luas lintas kelas sosial dan geografis.
Generasi Z (Gen Z)	Generasi yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, ditandai dengan keterpaparan penuh terhadap internet, media sosial, dan teknologi digital sejak usia dini.
Resistensi Digital (Digital Resistance)	Bentuk perlawanan sosial-politik yang menggunakan media digital (meme, hashtag, video, game, fandom) untuk mengkritik, menentang, atau memperjuangkan perubahan sosial.
Meme	Unit budaya digital berupa gambar, teks, atau video yang menyampaikan pesan dengan cara humor, sindiran, atau parodi, dan menyebar cepat melalui platform daring.
Fandom	Komunitas penggemar yang berpartisipasi aktif dalam menciptakan, membagikan, dan menginterpretasikan ulang karya atau figur populer sebagai bagian dari identitas kolektif.
Algorithmic Activism	Strategi penggunaan algoritma media sosial untuk mengoptimalkan visibilitas pesan politik atau sosial di ruang digital (Lim, 2013).
Affective Publics	Komunitas daring yang terbentuk oleh emosi kolektif dan empati bersama,

Istilah	Definisi Akademik
	bukan ideologi politik formal (Papacharissi, 2014).
Carnavalesque	Konsep dari Mikhail Bakhtin tentang tawa dan festival rakyat sebagai bentuk pembalikan hierarki sosial — menertawakan kekuasaan sebagai cara pembebasan simbolik.
Compassionate Resistance	Konsep perlawanan sosial yang didorong oleh kasih dan empati, bukan kebencian — bentuk “politik kelembutan” yang khas pada generasi muda digital.
Viralitas (Viralness)	Mekanisme penyebaran cepat suatu konten di media sosial akibat resonansi emosional dan daya tarik visualnya.
Demokrasi Emosional (Emotional Democracy)	Model partisipasi sosial yang menekankan resonansi afektif (rasa) sebagai dasar solidaritas publik, melampaui ideologi dan partai politik.
Etika Viralitas (Ethics of Virality)	Kesadaran moral terhadap tanggung jawab sosial pembuat konten terhadap dampak psikologis, politik, dan sosial dari materi yang menjadi viral.
Transnasionalisme Digital	Pola interaksi dan solidaritas yang melampaui batas negara melalui komunikasi digital dan budaya populer.
Global Youth Resistance	Gerakan perlawanan sosial yang bersifat global, diorganisir oleh generasi muda melalui platform digital, dengan basis nilai empati, keadilan, dan solidaritas.

Istilah

Definisi Akademik

**Harapan Digital
(Digital Hope)**

Keyakinan bahwa teknologi dapat menjadi sarana pembaruan moral dan sosial ketika digunakan dengan etika dan empati.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Utama dan Teoretis:

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1944). *Dialectic of Enlightenment*. New York: Herder & Herder.
- Arendt, H. (1971). *The Life of the Mind*. New York: Harcourt Brace.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*. Cambridge University Press.
- Castells, M. (2012). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Polity Press.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Eagleton, T. (2003). *After Theory*. London: Penguin.
- Frankl, V. (1959). *Man's Search for Meaning*. Boston: Beacon Press.
- Fuchs, C. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. London: Sage Publications.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks*. New York: International Publishers.

- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Havel, V. (1990). *Disturbing the Peace*. New York: Knopf.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Lim, M. (2013). "Many Clicks but Little Sticks: Social Media Activism in Indonesia." *Journal of Contemporary Asia*, 43(4), 636–657.
- Papacharissi, Z. (2014). *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford University Press.
- Scott, J. C. (1990). *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts*. Yale University Press.
- Shirky, C. (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin Press.
- Tufekci, Z. (2017). *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest*. Yale University Press.

Sumber Empiris dan Regional (Asia–Global):

- Heryanto, A. (2014). *Identity and Pleasure: The Politics of Indonesian Screen Culture*. NUS Press.
- Lim, M. & Nugroho, Y. (2018). "Digital Activism and Civic Engagement in Southeast Asia." *Asian Journal of Communication*, 28(2).
- Siriyuvasak, U., & Shin, H. (2007). "Asianizing Popular Culture: Cultural Politics of Nation and Beyond." *Inter-Asia Cultural Studies*, 8(3).
- Tsing, A. (2005). *Friction: An Ethnography of Global Connection*. Princeton University Press.

- Yoon, K. (2019). *Transnational Fandom and the Korean Wave in Asia*. Hong Kong University Press.
 - Tarumingkeng, R. C. (2025). *Dari Meme ke Manifesto: Budaya Pop dan Resistensi Digital Generasi Z di Asia*. Bogor: RudyCT Publishing.
 - Tarumingkeng, R. C. (2025). *Pop Culture and Social Resistance: From Memes to Movements*. RudyCT Academic Series.
-

Referensi Etika dan Refleksi Humanistik:

- Frankl, V. E. (1946). *The Doctor and the Soul*. New York: Vintage.
 - Niebuhr, R. (1932). *Moral Man and Immoral Society*. New York: Scribner's.
 - Nussbaum, M. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press.
 - Taylor, C. (1991). *The Ethics of Authenticity*. Harvard University Press.
 - Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Books.
-

Online and Contemporary Digital References (2020–2025):

- Pew Research Center. (2023). *Social Media and Political Engagement among Youth Worldwide*.
- UNDP. (2024). *Youth, Technology, and Civic Empowerment Report*.
- Oxford Internet Institute. (2022). *Meme Culture and Digital Ethics*.
- MIT Media Lab. (2025). *Algorithmic Justice and the Ethics of Digital Resistance*.
- UNESCO. (2024). *Ethics of Artificial Intelligence: Global Youth Dialogue*.

✦ **Catatan Akhir**

Korpus pustaka di atas menunjukkan bahwa **budaya pop dan resistensi digital** bukan lagi subkultur hiburan, melainkan *arus utama kesadaran sosial baru* yang menjembatani estetika, teknologi, dan moralitas manusia.

Dalam konteks akademik, karya ini mengundang pembaca untuk melihat budaya digital bukan sebagai ancaman, tetapi **sebagai ruang pembelajaran etika global**, di mana tawa, empati, dan solidaritas menjadi bahasa universal bagi kemanusiaan.

 —Berikut versi **bilingual (Bahasa Indonesia – English)** dari **Glosarium dan Daftar Pustaka / References** yang telah disesuaikan untuk format publikasi akademik internasional *RudyCT Academic Series 2025*.

GLOSARIUM / GLOSSARY (Bilingual Edition)

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
Budaya Pop (Pop Culture)	Popular Culture	Produk dan praktik budaya yang muncul dari interaksi sosial massal dan media global, termasuk musik, film, meme, game, dan mode yang dikonsumsi secara luas lintas kelas sosial dan negara. / The cultural products and practices emerging from mass social interaction and global media, including music, film, memes, games, and fashion, widely consumed across classes and nations.
Generasi Z (Gen Z)	Generation Z	Generasi yang lahir antara pertengahan

*Rudy C Tarumíngkeng: Budaya Pop dan Resistensi Digital
Generasi Z di Dunia*

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
		1990-an hingga awal 2010-an, dikenal dengan keterpaparan digital total dan kemampuan adaptif terhadap teknologi. / People born from the mid-1990s to early 2010s, marked by full digital immersion and adaptive use of technology.
Resistensi Digital	Digital Resistance	Perlawanan sosial-politik yang dilakukan melalui platform digital seperti meme, hashtag, video, atau fandom sebagai alat kritik dan mobilisasi. / Socio-political resistance conducted through digital platforms such as memes, hashtags, videos, or fandoms as instruments of critique and mobilization.
Meme	Meme	Unit budaya digital berupa gambar, teks, atau video yang

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
Fandom	Fandom / Fan Community	menyampaikan pesan humor, sindiran, atau kritik, dan menyebar secara viral. / A digital cultural unit (image, text, or video) conveying humor, irony, or critique that spreads virally. Komunitas penggemar yang aktif mencipta dan membagikan konten untuk mengekspresikan identitas kolektif dan nilai-nilai sosial. / Active fan communities creating and sharing content to express collective identity and social values.
Aksi Jaringan (Connective Action)	Connective Action	Bentuk aksi kolektif berbasis jaringan personal dan media sosial, bukan organisasi hierarkis. / Network-based collective action built upon personal and

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
		digital media connections rather than hierarchical organization.
Aktivisme Algoritmik	Algorithmic Activism	Strategi perlawanan digital yang memanfaatkan algoritma media sosial untuk memaksimalkan visibilitas pesan sosial. / Strategic digital activism leveraging social media algorithms to optimize message visibility.
Publik Afektif	Affective Publics	Komunitas daring yang terbentuk karena emosi dan empati bersama, bukan karena ideologi politik yang sama. / Online communities formed around shared emotions and empathy, not necessarily shared ideology.

*Rudy C Tarumíngkeng: Budaya Pop dan Resistensi Dígital
Generasi Z di Dunia*

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
Karnavalesk	Carnivalesque	Konsep Bakhtin tentang tawa sebagai pembalikan hierarki sosial—ketika rakyat dapat menertawakan kekuasaan. / Bakhtin's concept of laughter as the reversal of hierarchy—when the people can laugh at power.
Resistensi Penuh Kasih	Compassionate Resistance	Bentuk perlawanan sosial yang berakar pada empati, kasih, dan solidaritas, bukan kebencian. / Social resistance rooted in empathy, compassion, and solidarity rather than hatred.
Etika Viralitas	Ethics of Virality	Kesadaran moral terhadap dampak sosial, psikologis, dan politik dari konten yang viral di dunia digital. / Moral awareness of the social, psychological,

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
		and political effects of viral digital content.
Demokrasi Emosional	Emotional Democracy	Partisipasi sosial-politik yang digerakkan oleh resonansi emosi publik, bukan sekadar oleh ideologi rasional. / Social-political participation driven by public emotional resonance rather than rational ideology.
Harapan Digital	Digital Hope	Keyakinan bahwa teknologi dapat menjadi sarana pembaruan moral dan sosial bila digunakan dengan nilai empati. / The belief that technology can serve moral and social renewal when guided by empathy.
Solidaritas Global Generasi Muda	Global Youth Solidarity	Gerakan lintas negara yang diinisiasi oleh kaum muda melalui media digital untuk memperjuangkan nilai kemanusiaan

Bahasa Indonesia	English Equivalent	Definisi / Definition
		universal. / Transnational youth- led digital movements advocating universal human values.
Transnasionalisme Digital	Digital Transnationalism	Keterhubungan lintas budaya dan negara melalui media digital yang membentuk ruang politik global baru. / Cross-cultural and cross-national connectivity through digital media forming new global political spaces.
Estetika Harapan	Aesthetics of Hope	Gaya komunikasi visual dan emosional yang menggabungkan keindahan, empati, dan harapan moral. / Visual and emotional communication style integrating beauty, empathy, and moral hope.

 DAFTAR PUSTAKA / REFERENCES (Bilingual Edition)

1. Karya Teoretis / Theoretical Works

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1944). *Dialectic of Enlightenment*. New York: Herder & Herder.
- Arendt, H. (1971). *The Life of the Mind*. New York: Harcourt Brace.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*. Cambridge University Press.
- Castells, M. (2012). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Polity Press.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Fuchs, C. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. Sage Publications.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks*. New York: International Publishers.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Papacharissi, Z. (2014). *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford University Press.
- Scott, J. C. (1990). *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts*. Yale University Press.
- Shirky, C. (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin Press.
- Tufekci, Z. (2017). *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest*. Yale University Press.

2. Sumber Empiris dan Regional / Empirical and Regional Sources

- Heryanto, A. (2014). *Identity and Pleasure: The Politics of Indonesian Screen Culture*. NUS Press.
- Lim, M. (2013). "Many Clicks but Little Sticks: Social Media Activism in Indonesia." *Journal of Contemporary Asia*, 43(4), 636–657.
- Lim, M. & Nugroho, Y. (2018). "Digital Activism and Civic Engagement in Southeast Asia." *Asian Journal of Communication*, 28(2).
- Siriyuvasak, U., & Shin, H. (2007). "Asianizing Popular Culture: Cultural Politics of Nation and Beyond." *Inter-Asia Cultural Studies*, 8(3).
- Tsing, A. (2005). *Friction: An Ethnography of Global Connection*. Princeton University Press.
- Yoon, K. (2019). *Transnational Fandom and the Korean Wave in Asia*. Hong Kong University Press.
- Tarumingkeng, R. C. (2025). *Dari Meme ke Manifesto: Budaya Pop dan Resistensi Digital Generasi Z di Asia*. Bogor: RudyCT Publishing.
- Tarumingkeng, R. C. (2025). *Pop Culture and Social Resistance: From Memes to Movements*. RudyCT Academic Series.

3. Etika dan Filsafat Kemanusiaan / Ethics and Humanistic Thought

- Frankl, V. (1959). *Man's Search for Meaning*. Boston: Beacon Press.
- Frankl, V. E. (1946). *The Doctor and the Soul*. New York: Vintage.
- Niebuhr, R. (1932). *Moral Man and Immoral Society*. New York: Scribner's.

- Nussbaum, M. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press.
 - Taylor, C. (1991). *The Ethics of Authenticity*. Harvard University Press.
 - Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Books.
 - Eagleton, T. (2003). *After Theory*. London: Penguin.
 - Havel, V. (1990). *Disturbing the Peace*. New York: Knopf.
-

4. Sumber Kontemporer / Contemporary Reports (2020–2025)

- Pew Research Center. (2023). *Social Media and Political Engagement among Youth Worldwide*.
 - UNDP. (2024). *Youth, Technology, and Civic Empowerment Report*.
 - Oxford Internet Institute. (2022). *Meme Culture and Digital Ethics*.
 - MIT Media Lab. (2025). *Algorithmic Justice and the Ethics of Digital Resistance*.
 - UNESCO. (2024). *Ethics of Artificial Intelligence: Global Youth Dialogue*.
-

Penutup / Closing Note

“Humor is the soul’s way of staying moral in an absurd world.”
Tawa adalah cara jiwa untuk tetap bermoral dalam dunia yang absurd.

— Rudy C. Tarumingkeng, *RudyCT Academic Series 2025*

*Rudy C Tarumingkeng: Budaya Pop dan Resistensi Digital
Generasi Z di Dunia*

Copilot for this article - Chatgpt 5, Access date: 16 October 2025.

Prompting on Writer's account ([Rudy C Tarumingkeng](#))

<https://chatgpt.com/c/68e71573-4b0c-8321-a84f-c2cd1030a76b>