



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai sebuah negara, memiliki identitas yang sangat kaya dengan seni, budaya dan tradisinya. Salah satu identitas unik dari budaya tersebut adalah musiknya. Musik tradisional Indonesia dapat dibedakan dari tiap daerah asalnya. Musik tradisional tiap daerah hidup di masyarakat yang biasa diwariskan secara turun-temurun (Putri, 2021). Namun, seiring berkembangnya zaman, seni musik tradisional nampak berkurang minatnya dan terus berjalannya waktu, dilupakan oleh masyarakat. Berbagai media dan teknologi pun muncul yang memudahkan terjadinya globalisasi dan memperkenalkan berbagai genre musik yang menarik minat berbagai kalangan sehingga masyarakat tidak mengenal hingga meninggalkan musik daerah.

Menurut pengajar Institut Kesenian Jakarta, Ubiet, dalam artikel CNNIndonesia.com berjudul “Semangat Generasi Muda Hidupkan Musik Tradisional” mengakui bahwa budaya pop lebih dominan di Indonesia (Priherdityo, 2015). Ditambah lagi, menurut Restu, berdasarkan artikel KetikUnpad, kurangnya minat masyarakat umum terhadap musik tradisional, juga menghasilkan kurang diekspos ke sosial media sehingga masyarakat menjadi semakin tidak acuh dan juga menyangka mati (Dzulfikar & Bima, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pelaku seni yang dapat membuat musik hidup lagi atau dijalankan kembali, sehingga masih dapat eksis.

Sanggar Svadara Indonesia merupakan salah satu sanggar seni tari dan musik yang mengangkat seni budaya tradisional Indonesia. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pemilih sanggar Svadara Indonesia, mereka memiliki tujuan untuk melakukan preservasi kesenian Indonesia dengan mengajarkan masyarakat Jabodetabek mengenai kesenian tari dan musik. Svadara

Indonesia telah berdiri dari tahun 2011 di Jakarta dan memiliki 150 (seratus lima puluh) anggota. Akan tetapi, Svadara Indonesia merasakan dampak dari fenomena ini dimana sanggarnya memiliki kesulitan untuk mendapatkan anggota baru untuk pemain musik. Aktivitas mereka pun sempat terhenti karena pandemi yang memperburuk keadaan dan memfokuskan kembali pada seni tari tradisional hingga ekspansi ke seni modern yaitu K-Pop dan Hiphop untuk dapat bertahan. Stabilitasnya Svadara Indonesia pada pandemi pun kembali membuka niat Svadara Indonesia untuk membuka program seni musik tradisional Indonesia.

Masyarakat remaja merupakan waktu yang emas bagi pembelajaran anggota terhadap kesenian tradisional karena memiliki peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir ditambah dapat bernalar secara lebih efektif. Karena kemampuan ini, remaja dapat mulai membentuk dan mengungkapkan pemikiran dan pandangan mereka terhadap suatu topik, seperti kesenian tradisional Indonesia (Ramsey, 2020). Selain itu, remaja merupakan periode persiapan menjadi orang dewasa. Oleh karena itu, remaja yang dimana mereka dapat selain belajar keseniannya namun belajar menghargainya dan dapat mengembangkan kesenian musik tradisional yang dimana dapat menyesuaikan dengan masanya.

Sanggar Svadara selain mengajarkan kesenian tradisional kepada anggota yang bertinggal di Jabodetabek, mereka juga mementaskan kesenian Indonesia ke negara lain, seperti Perancis, China, Malaysia, dan Sudan. Dari beberapa pentas yang telah dilakukan Svadara juga telah menerima berbagai prestasi, salah satu prestasinya adalah 1<sup>st</sup> Grade diploma Winner yang didapatkan dari Online Folklore Festival Contest “Asia Folk 2021” yang diselenggarakan oleh European Association of Folklore Festival (EAFF). Sehingga Svadara Indonesia memiliki dampak yang sangat tinggi untuk kelestarian kesenian tradisional Indonesia. Oleh karena dampak tinggi tersebut, peran yang dimiliki oleh Svadara Indonesia sangat penting dan untuk meneruskan dampak yang positif bagi kesenian tradisional Indonesia, kegiatan yang dilakukan Svadara Indonesia perlu dilakukan dengan efektif dan salah satunya adalah mendapatkan anggota Svadara terutama pada pemain musik. Dengan demikian akan lebih baik jika Svadara Indonesia dapat

terus melanjutkan aktifitasnya secara efektif sehingga dapat menambahkan dampak positif untuk kedepannya sebagai komunitas.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media promosi yang interaktif dan familiar dengan keadaan masyarakat saat ini agar dapat memperkenalkan dan mempromosikan sanggar Svadara Indonesia agar mendapatkan anggota baru terutama dalam pemain musiknya sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap musik tradisional Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Maka sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, masalah perancangan berupa:

- a. Bagaimana memperbaiki perancangan media digital promosi interaktif untuk mempromosikan sanggar Svadara agar mendapatkan pemain alat musik untuk masyarakat Indonesia yang berdomisili di Jabodetabek?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, batasan topik masalah dalam penulisan laporan ini sebagai berikut:

### 1) Demografis

- a. Usia : Remaja 13-19 tahun (primer), anak-anak 10-12 tahun dan dewasa 20 tahun ke-atas (sekunder)
- b. Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan
- c. Pendidikan : SMP-S1
- d. Status Ekonomi : Menengah sampai menengah kebawah

### 2) Geografis

- a. Primer : Jakarta dan Bekasi
- b. Sekunder : Bogor, Depok, Tangerang

### 3) Psikografis

- a. Sikap/attitude : Open minded

- b. Aktivitas : Mendengar musik, tertarik dengan budaya, sering menggunakan *gadget*, pemain musik, menggunakan media sosial
- Gaya hidup : Modern

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Maka sesuai dengan masalah perancangan diatas, tujuan perancangan tugas akhir ini adalah agar pemuda-pemudi Indonesia yang berdomisili di daerah Jabodetabek dapat mengenal sanggar Svadara Indonesia dan menumbuhkan keinginan masyarakat untuk memainkan alat musik tradisional di Indonesia dengan menjadi anggota Svadara Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan tugas akhir ini akan dibagi menjadi manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

##### a. Manfaat Bagi Penulis

Penulis mendapatkan ilmu serta dapat mengaplikasikan segala hal yang penulis pelajari selama masa perkuliahan mengenai perancangan media interaktif pada UI/UX untuk sebuah website dan mengapresiasi kayanya budaya Indonesia melalui musik tradisional.

##### b. Manfaat Bagi Orang Lain

*Website* sanggar Svadara Indonesia dapat mencerminkan kualitas dan nilai sanggar, kemudian meningkatkan keinginan masyarakat untuk memainkan alat musik tradisional Indonesia dan mengapresiasi sanggar Svadara Indonesia, dan orang lain dapat mengapresiasi musik tradisional Indonesia.

##### c. Manfaat Bagi Universitas

Universitas dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi untuk mahasiswa yang ingin membuat media interaktif dan promosi berkaitan dengan suatu website, UI/UX, sanggar dan kesenian musik tradisional.