

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dangdut Indonesia dibagi ke dalam beberapa periode. Dangdut irama Melayu, Dangdut Rhoma Irama, dan yang terbaru adalah Dangdut Koplo (Simatupang, 1996, hlm. 175). Musik dangdut sendiri adalah musik populer Indonesia yang berakar dari musik Melayu, Arab dan musik India. Kemunculan dangdut koplo di tahun 1990-an dari daerah Jawa Timur sebagai salah satu genre turunan dangdut. Weintraub (2013, hlm. 161) menjelaskan bahwa dangdut koplo dicirikan dari pola gendangnya yang khas, memiliki tempo yang cepat, aransemen genre campur, dan tontonan pertunjukan yang erotis. Weintraub (2012: 231) juga menyatakan bahwa dangdut tidak hanya sebuah aliran musik tetapi juga merupakan sebuah identitas dan budaya Indonesia. Di dalam lirik lagu dangdut koplo, tidak hanya mengangkat permasalahan cinta dan patah hati. Namun, isu sosial seperti mabuk, judi, dan kemiskinan. Kerap dibahas dan menjadi sindiran bagi pendengarnya. Munculnya dangdut koplo pada saat itu diharapkan dapat menyelamatkan masyarakat yang masih terperangkap “kegilaan sosial” setelah baru (Amin, 2021).

Tak dapat dipungkiri, dangdut koplo yang historis menjadi fenomena baru akhir-akhir ini dan mulai diterima oleh masyarakat terutama di Jakarta. Hal ini didukung data dari Katadata.co.id (2022) yang menyatakan bahwa masyarakat yang menyukai musik dangdut mengalami peningkatan setiap tahunnya. Dangdut koplo menjadi semakin populer terutama dikalangan *gen z* dan milenial karena dianggap sebagai jalan keluar dari kejenuhan musik dangdut yang sudah ada dan dapat menciptakan kebersamaan kepada penikmatnya (PramborsFM, 2022).

Perkembangan sejarah musik secara general di Indonesia sangat minim dokumentasi. Menurut pengamat musik Indonesia, Wendi Putranto (2020), dampak dokumentasi literasi musik dapat dirasakan dalam jangka waktu panjang dan

memiliki nilai jual yang tinggi. Terlebih, dangdut koplo yang memiliki nilai historis di Indonesia.

Braesel dan Karg (2021) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan agar lebih mudah dipahami. Media informasi yang memiliki interaktivitas seperti *website* dapat memaksimalkan penyampaian pesan yang akan disampaikan menurut Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. pada tahun 2015. Oleh karena itu, pengetahuan lebih mengenai Dangdut Koplo melalui media *website* dapat membantu meningkatkan efisiensi informasi yang disampaikan. Dalam media *website*, dapat disajikan media audio, visual, maupun teks sekaligus untuk memberikan pengalaman berbeda terhadap pengguna. Dangdut koplo bisa lebih diapresiasi jika ada media digital yang memuat informasi dangdut koplo serta mudah diakses oleh masyarakat. Hal tersebut menjadi alasan penulis merancang *website* mengenai perkembangan Dangdut Koplo di Indonesia

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, penulis dapat menemukan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya informasi yang mengenai perkembangan dangdut koplo secara urut.
2. Dibutuhkan media informasi yang menampilkan pendokumentasian dangdut koplo.

Oleh karena itu, masalah yang dipilih adalah sebagai berikut, yaitu bagaimana perancangan *website* mengenai perkembangan musik dangdut koplo di Indonesia?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulisan tugas akhir ini memiliki beberapa batasan agar tidak menyimpang dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Berikut beberapa batasan masalah untuk tugas akhir penulis.

1. Demografis:
  - a) Usia : Remaja 18—25 tahun
  - b) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - c) SES : B—C2
2. Geografis
  - a) Jabodetabek
3. Psikografis:
  - a) Menyukai media audio visual
  - b) Pengguna media sosial aktif dan aplikasi pemutar musik
  - c) Tertarik dengan musik dangdut
  - d) Tertarik mempelajari hal baru, pengetahuan umum, dan sejarah

Pemilihan rentang usia 18—25 tahun berdasarkan data Puslitbang Aptika IKP Kominfo pada tahun 2018 yang diolah kembali oleh Indonesiabaik.id. Penulis menargetkan usia yang aktif dan fasih menggunakan media sosial dan gawai yaitu 20-29 tahun dengan presentase tertinggi sebesar 95,96%. Hal itu dikarenakan media informasi yang dirancang menargetkan media digital. Pemilihan rentang usia ini juga berkaitan dengan SES dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2022 yang menargetkan B—C2 dengan tujuan kemampuan target audiens dalam memiliki gawai dan mengaksesnya. Target SES ini juga merujuk pada pengeluaran rumah tangga pengisi kuesioner yang akan disebar.

Pemilihan demografis Jabodetabek berdasarkan data yang penulis dapat dari kanal Youtube Opini ID (2019) mengenai dangdut koplo yang awalnya dianggap kampungan, mulai mengalami kenaikan kelas. Dangdut koplo mulai memasuki festival-festival musik besar di Jakarta bahkan ada dalam tempat hiburan malam. Oleh karena itu, dengan ketertarikan di Jabodetabek yang meningkat terhadap dangdut koplo, media informasi mengenai nilai kebudayaannya hadir agar masyarakat lebih menghargai dangdut koplo sebagai budaya Indonesia.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah merancang *website* mengenai perkembangan musik dangdut koplo di Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Pengerjaan tugas akhir memberikan manfaat bagi penulis, masyarakat, dan universitas. Berikut penjelasannya:

##### 1) Manfaat bagi Penulis

Penulis mendapat banyak pengetahuan tentang cara menyusun dan mencari sebuah data secara ilmiah. Pada mulanya, penulis hanya salah satu masyarakat awam yang menikmati dangdut. Namun, setelah melakukan berbagai *research* lebih dalam, penulis mendapat banyak *insight* mengenai dangdut koplo dan fakta-fakta yang sebelumnya jarang diketahui.

##### 2) Manfaat bagi Masyarakat

Dengan adanya perancangan tugas akhir ini, penulis berharap masyarakat Indonesia mengambil sisi positif dari dangdut koplo dan mengetahuinya sebagai salah satu budaya Indonesia.

##### 3) Manfaat bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini berkontribusi terhadap bertambahnya penelitian ilmiah mengenai salah satu budaya Indonesia yaitu dangdut koplo dengan implementasi desain dan visual.