

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan penjelasan oleh Sukotjo (2021, h.3), masyarakat adat Betawi memiliki budaya yang beragam, baik itu kuliner, tari, ataupun musik. Salah satu kebudayaan seni musik yang berasal dari kebudayaan adat Betawi adalah Gambang Kromong. Gambang Kromong merupakan kebudayaan seni musik berbentuk orkestra yang terdiri dari alat musik gambang dan kromong. Gambang Kromong biasa dimainkan pada saat kegiatan tertentu seperti pengiring tari, acara pernikahan, dan juga kesenian teater. Walaupun diberikan nama Gambang Kromong, alat musik yang digunakan tidak hanya sebatas dua alat musik tersebut, alat musik lain yang digunakan dalam permainan Gambang Kromong adalah sukong, tehyan, kongahyan, suling, ningnong, kecrek, kempul, gendang, dan gong. (Sukotjo, 2021, h. 3).

Seiring berjalannya waktu dan bertambah populernya musik modern, Gambang Kromong kurang dikenali dan diminati oleh generasi muda karena dianggap sebagai kesenian musik yang tertinggal zaman dan dianggap sebagai budaya seni musik yang cukup kuno (Azkiya, Cahya, dan Alfarisi, 2023, h. 17). Hal tersebut tentunya mengancam pelestarian kesenian musik Gambang Kromong itu sendiri. Apabila generasi muda secara terus menerus tidak mengenali Gambang Kromong, maka Gambang Kromong dapat terancam punah apabila tidak dikenalkan (Azkiya, Cahya, dan Alfarisi, 2023, h. 18). Sehingga diperlukannya pemberian informasi mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong kepada generasi muda, terutama remaja, agar kebudayaan seni musik Gambang Kromong dapat dilestarikan dan tak terlupakan hingga ke generasi selanjutnya. Dikarenakan Gambang Kromong kurang diminati oleh generasi muda dengan alasan ketinggalan zaman dan merupakan alat musik kuno, diperlukannya media informasi yang dapat menarik perhatian remaja dan mengikuti perkembangan. Menurut Riduan, Fauziah, Amelia, dan Sumarno (2023, h. 56), media informasi dapat berperan penting

sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan penjabaran tersebut, penulis memilih perancangan gim sebagai media interaktif untuk mengenalkan orkestra Gambang Kromong, mulai dari sejarah, alat musik yang diperlukan, dan cara memainkan masing-masing dari alat musik tersebut. Menurut Pho dan Dinscore (2015), media interaktif berupa gim memiliki potensi yang lebih tinggi untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam mempelajari suatu materi. Selain itu, berdasarkan data yang didapatkan dari Indonesia *gen z report* oleh IDN Media (2024, h. 52), terdapat sebanyak 43% Gen Z di Indonesia yang gemar bermain gim, sehingga media gim dapat menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan informasi terkait orkestra Gambang Kromong.

Kemudian, berdasarkan data yang didapatkan dari Suku Dinas Kebudayaan Jakarta Selatan pada tahun 2022, terdapat sanggar Gambang Kromong yang aktif sebanyak 20 sanggar yang tersebar di Jakarta Selatan. Walaupun kebanyakan dari sanggar tersebut didominasi oleh orang dewasa dan lanjut usia, terdapat satu sanggar yang berisikan remaja dengan rentang usia 12-40 tahun, yaitu sanggar Setia Muda. Meskipun begitu, sanggar Setia Muda masih tetap belum dapat memberikan informasi mengenai Gambang Kromong ke generasi muda, hal tersebut terlihat pada sedikitnya orang yang mendaftar untuk mempelajari Gambang Kromong, hanya sekitar 5-10 anggota (Mukti, 2024, h. 16). Karena minimnya informasi, berakibat dalam kurangnya orang yang berminat dalam mengetahui ataupun mendengarkan permainan Gambang Kromong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, terdapat dua poin masalah yang akan dibahas dalam laporan laporan tugas akhir ini, masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya generasi muda, terutama remaja, yang tidak mengenali dan kurangnya minat terhadap orkestra Gambang Kromong karena dianggap kuno.

2. Media informasi mengenai Gambang Kromong masih kurang menarik perhatian untuk generasi muda.

Dari dua poin masalah tersebut, penulis menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gim mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong untuk generasi muda?

1.3 Batasan Masalah

Media untuk perancangan media interaktif mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong adalah gim sebagai bentuk media digital. Perancangan ini ditujukan kepada remaja dengan rentang usia 16-22 tahun, baik laki-laki ataupun perempuan dengan status ekonomi sosial tingkat B dan berdomisili di Jabodetabek. Dengan media perancangan berupa gim, penulis menggunakan konten untuk media informasi tersebut berupa pembahasan mengenai sejarah dari Gambang Kromong, alat musik yang dibutuhkan, dan cara memainkan masing-masing alat musik tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang gim mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat, baik itu manfaat teoritis ataupun praktis, kedua manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat mengenalkan orkestra Gambang Kromong dengan baik melalui gim, dan informasi-informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Melalui perancangan gim ini juga, penulis berharap target sasaran desain, terutama pada remaja, dapat mempelajari lebih dalam mengenai Gambang Kromong, sehingga kesenian

musik Gambang Kromong tidak punah dan dapat terus dilestarikan hingga ke generasi-generasi berikutnya.

2. Manfaat Praktis:

Dalam perancangan ini, penulis berharap tidak hanya bermanfaat untuk penulis sendiri, yang di mana penulis dapat membagikan informasi mengenai Gambang Kromong, namun juga untuk para peneliti apabila membutuhkan informasi mengenai kesenian Gambang Kromong, dan juga Universitas Multimedia Nusantara, terutama untuk mahasiswa lainnya agar perancangan ini dapat menjadi referensi untuk di kemudian hari, baik itu sebagai referensi untuk merancang media gim, ataupun informasi mengenai Gambang Kromong.

