

**PERANCANGAN GIM DIGITAL MENGENAI
MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN
AKULTURASI BUDAYA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Tyaswening Trihatma Kurniani
00000087678

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN GIM DIGITAL MENGENAI
MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN
AKULTURASI BUDAYA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Tyaswening Trihatma Kurniani

00000087678

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tyaswening Trihatma Kurniani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000087678

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN GIM DIGITAL MENGENAI
MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN
AKULTURASI BUDAYA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Tyaswening Trihatma Kurniani)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tyaswening Trihatma Kurniani
NIM : 00000087678
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Gim Digital mengenai Musik
Keroncong sebagai Warisan Akulturasi Budaya

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Tyaswening Trihatma Kurniani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM DIGITAL MENGENAI
MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN
AKULTURASI BUDAYA**

Oleh

Nama Lengkap : Tyaswening Trihatma Kurniani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000087678
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 05 Januari 2026
Pukul 10.15 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds
0311118807/ 100049

Penguji


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tyaswening Trihatma Kurniani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000087678
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Gim Digital mengenai
Musik Keroncong sebagai Warisan
Akulturasi Budaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Tyaswening Trihatma Kurniani)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat yang telah diberikan oleh Tuhan yang Maha Esa sehingga penulis mampu untuk menyusun tugas akhir ini sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dengan penuh hormat mempersembahkan perancangan gim digital mengenai musik keroncong sebagai warisan akulturasi budaya. Untuk itu penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh narasumber, responden, dan *beta tester* yang telah berpartisipasi dalam pengumpulan data perancangan tugas akhir ini.

Semoga perancangan media informasi ini dapat diterima dengan baik serta mendukung usaha pelestarian musik keroncong di Indonesia.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Tyaswening Trihatma Kurniani)

PERANCANGAN KAMPANYE PELESTARIAN MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN AKULTURASI BUDAYA

Tyaswening Trihatma Kurniani

ABSTRAK

Musik keroncong adalah genre musik legendaris di Indonesia yang lahir sebagai hasil dari proses akulturasi budaya barat dan timur. Musik keroncong mengandung nilai-nilai perjuangan dan toleransi yang patut untuk dijadikan pedoman terutama oleh remaja akhir. Meskipun pernah mencapai masa keemasannya pada era kemerdekaan, sekarang ini peminat musik keroncong sudah berkurang. Usaha pelestarian telah dilakukan dengan regenerasi musisi keroncong, namun mereka kesulitan untuk menjadikan musik keroncong sebagai sumber pendapatan yang stabil, padahal dukungan finansial penting untuk pelestarian yang berkelanjutan. Pengetahuan yang lebih mendalam mengenai keroncong dapat meningkatkan empati dan apresiasi remaja akhir, yang merupakan *Gen Z*, tetapi media yang mengangkat musik keroncong masih sedikit dan belum sesuai maupun relevan dengan tren dan selera remaja akhir. Diperlukan media informasi yang dapat memperdalam pengetahuan remaja akhir mengenai keroncong dan meningkatkan empati, apresiasi, dan antusiasme mereka sehingga mendorong partisipasi dalam komunitas peminat keroncong. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan adalah campuran kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan FGD. Dari data yang didapatkan, media informasi interaktif dengan elemen hiburan yang sesuai dengan preferensi remaja akhir adalah gim digital. Perancangan ini dilakukan melalui metode *Design Thinking Process* versi Robin Landa. Menurut hasil dari *beta test* yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa gim digital yang dirancang sebagai media informasi musik keroncong dapat meningkatkan ketertarikan dengan musik keroncong karena diangkat dengan fiksi historis dan karakter-karakter multikultural. Meida sekunder berupa *merchandise* dapat mendukung media primer gim karena *trinket culture* di kalangan *Gen Z*. Perancangan ini dapat dikembangkan melalui kolaborasi dengan musisi untuk merancang *soundtrack* keroncong.

Kata kunci: Gim Digital, Musik Keroncong, Akulturasi Budaya

PERANCANGAN KAMPANYE PELESTARIAN MUSIK KERONCONG SEBAGAI WARISAN AKULTURASI BUDAYA

Tyaswening Trihatma Kurniani

ABSTRACT (English)

Keroncong music is a legendary music genre in Indonesia that was born as a result of the process of cultural acculturation between Western and Eastern cultures. Keroncong music contains values of struggle and tolerance that are worthy of being a guide, especially for late adolescents. Although it once reached its golden age during the independence era, the number of keroncong music enthusiasts has decreased nowadays. Conservation efforts have been made through the regeneration of keroncong musicians, but they are still struggling to make keroncong music a stable source of income, even tho financial support is crucial for sustainable conservation. Deeper knowledge of keroncong can increase empathy and appreciation among late adolescents, who are Gen Z, but media coverage of keroncong music is still limited and relevant to the trends and tastes of late adolescents. Information media is needed to deepen the knowledge of late adolescents about keroncong and increase their empathy, appreciation, and enthusiasm, thereby encouraging participation in the keroncong community. As for the data collection methods used in the design, they are a mix of quantitative and qualitative data gathered thru questionnaires, interviews, observations, and FGDs. Based on the data obtained, an interactive information medium with entertainment elements suitable for late adolescents' preferences is digital games. This design was carried out using Robin Landa's version of the Design Thinking Process. According to the results of the beta test conducted, it was concluded that the digital game designed as a medium for keroncong music information could increase interest in keroncong music because it was presented with historical fiction and multicultural characters. Secondary media in the form of merchandise can support the primary media of the game due to the trinket culture among Gen Z. This design can be developed through collaboration with musicians to create a keroncong soundtrack.

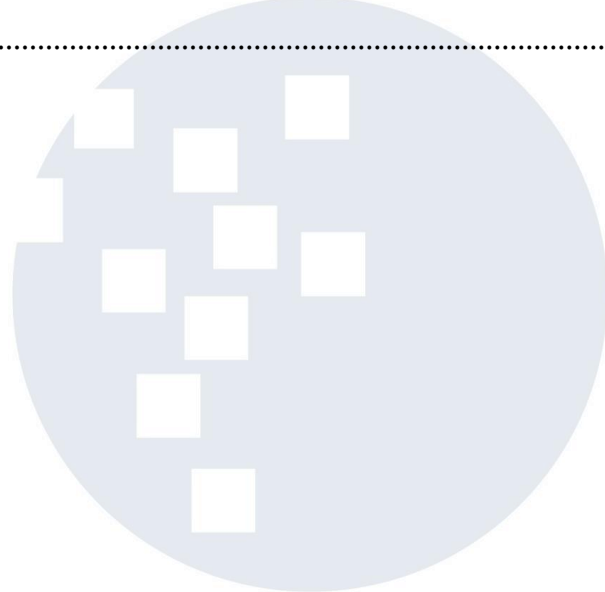
Keywords: Digital Game, Keroncong Music, Cultural Acculturation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi Gim Digital Meningkatkan Apresiasi Budaya. 5	
2.1.1 Perilaku Prosocial	5
2.1.2 Empati.....	5
2.1.3 Fiksi Historis.....	6
2.1.4 Gim sebagai Media Pelestarian Warisan Budaya.....	7
2.1.5 Rangkuman Teori Utama.....	8
2.2 <i>Game Design</i>	8
2.2.1 <i>Formal Elements</i>	8
2.2.2 <i>Dramatic Elements</i>	18
2.3 <i>Interactivity</i>	22
2.3.1 <i>Aesthetics in Interactive Digital Media</i>	22
2.4 <i>Ilustrasi</i>	29

2.4.1 <i>Post Mooi Indie</i>	29
2.4.2 Desain Karakter	30
2.4.5 Preferensi <i>Art Style</i> Gen Z	32
2.5 Musik Keroncong	34
2.5.1 Sejarah Musik Keroncong	34
2.5.2 Alat Musik Keroncong	35
2.5.3 Periodisasi Musik Keroncong	35
2.6 Akulturasi Budaya	37
2.7 Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	40
3.1 Subjek Perancangan	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	45
3.3.1 Observasi	45
3.3.2 Studi Eksisting	46
3.3.3 Studi Referensi	47
3.3.4 Wawancara	48
3.3.5 Kuesioner	50
3.3.6 Focus Group Discussion	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	54
4.1 Hasil Perancangan	54
4.1.1 <i>Empathize</i>	54
4.1.2 <i>Define</i>	65
4.1.3 <i>Ideate</i>	66
4.1.4 <i>Prototype</i>	69
4.1.5 <i>Test</i>	79
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	80
4.2 Pembahasan Perancangan	81
4.2.1 Analisis <i>Alpha Test</i>	81
4.2.2 Analisis <i>Beta Test</i>	83
4.2.2 Analisis Desain Gim Digital	85
4.2.3 Analisis Desain Poster	87

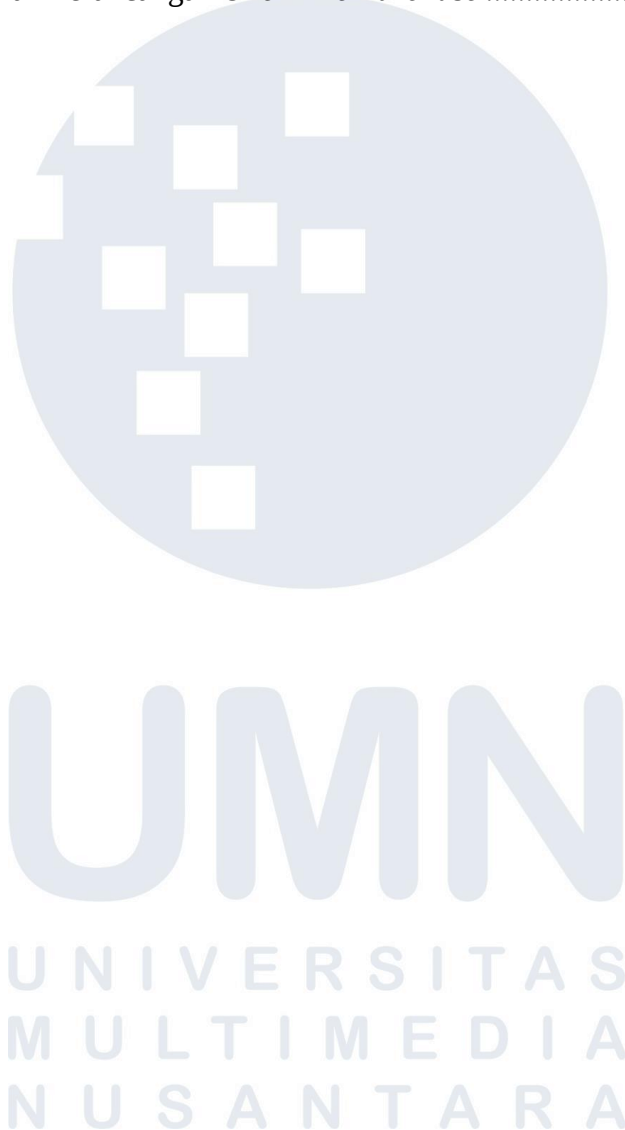
4.2.4 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	88
4.2.4 Anggaran	88
BAB V PENUTUP	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	37
Tabel 4.1 Data Kuesioner.....	54
Tabel 4.2 Data Kuesioner <i>Alpha Test</i>	54
Tabel 4.3 Anggaran Perancangan Bulanan	86
Tabel 4.4 Anggaran Perancangan <i>One-Time Purchase</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serial <i>Golden Kamuy</i>	6
Gambar 2.2 Survei motivasi bermain gim	7
Gambar 2.3 Main menu <i>Devil May Cry 5</i>	9
Gambar 2.4 Gamer Motivation Model oleh Nick Yee.....	10
Gambar 2.5 <i>Life is Strange</i>	12
Gambar 2.6 Pemain lawan gim	12
Gambar 2.6 Pemain lawan pemain.....	13
Gambar 2.8 <i>Slay the Princess</i>	15
Gambar 2.9 <i>Resource inventory</i> gim <i>Resident Evil: Village</i>	17
Gambar 2.10 Contoh typeface <i>serif</i>	22
Gambar 2.11 Contoh typeface <i>sans serif</i>	23
Gambar 2.12 Contoh typeface <i>monospaced</i>	23
Gambar 2.13 Contoh typeface <i>script</i>	24
Gambar 2.14 Contoh typeface <i>decorative</i>	24
Gambar 2.15 Color wheel yang dibagi dua berdasarkan temperaturnya	25
Gambar 2.16 Palet warna analogus	25
Gambar 2.17 Palet warna komplementer	26
Gambar 2.18 Palet warna split-komplementer	26
Gambar 2.19 Palet warna triadik.....	27
Gambar 2.20 Lukisan Mooi Indie	30
Gambar 2.21 Bentuk Lingkaran.....	31
Gambar 2.22 Bentuk Kotak.....	31
Gambar 2.23 Bentuk Segitiga	32
Gambar 2.24 Ilustrasi pasangan <i>Mardijkers</i>	34
Gambar 3.1 Poster promosi drama musikal MAR	46
Gambar 3.2 Thumbnail episode 01 drama musikal <i>Payung Fantasi</i>	47
Gambar 3.3 Banner promosional gim <i>Night in the Woods</i>	47
Gambar 4.1 Zoom meeting dengan Arthur James Michiels	56
Gambar 4.2 Foto penulis dengan Keroncong Muda Indonesia.....	57
Gambar 4.3 Arthur James menyanyikan keroncong <i>Moresco</i>	58
Gambar 4.4 Foto samping Gereja Tugu	59
Gambar 4.5 Gramofon (kiri) dan ubin <i>Azulejo</i> (kanan)	59
Gambar 4.6 Akun @keroncong_indonesia	60
Gambar 4.7 Foto salah satu adegan dari drama musikal MAR.....	61
Gambar 4.8 Thumbnail episode 02 dari <i>Payung Fantasi</i>	62
Gambar 4.9 Pemilihan dialog di dalam gim <i>Night in the Woods</i>	63
Gambar 4.10 Dokumentasi FGD	64
Gambar 4.11 Mindmap perancangan	66
Gambar 4.12 Big Idea perancangan	67
Gambar 4.13 Tone of Voice perancangan.....	68

Gambar 4.14 User Persona.....	68
Gambar 4.15 Moodboard perancangan.....	69
Gambar 4.16 Potret karakter Arnes.....	71
Gambar 4.17 Potret karakter Tjandra.....	72
Gambar 4.18 Potret karakter Benjamin.....	73
Gambar 4.19 Potret karakter Noerlela	73
Gambar 4.20 Potret karakter Soelestari	74
Gambar 4.21 Potret karakter Ma'ih & Imah	74
Gambar 4.22 Potret karakter Oejang.....	75
Gambar 4.23 Palet warna	77
Gambar 4.24 Referensi gaya ilustrasi	77
Gambar 4.25 Tipografi perancangan.....	78
Gambar 4.26 Sketsa dan <i>rendering</i> karakter Arnes	78
Gambar 4.27 Sketsa dan <i>rendering</i> poster gim.....	78
Gambar 4.28 Dokumentasi <i>development</i>	79
Gambar 4.29 Dokumentasi <i>coding</i>	80
Gambar 4.31 <i>Starting page</i> perancangan.....	85
Gambar 4.32 <i>Screenshot gameplay</i>	86
Gambar 4.33 Tombol UI perancangan.....	87
Gambar 4.34 Objek desain poster perancangan.....	87
Gambar 4.35 Desain <i>merchandise</i> perancangan	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	95
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	96
Lampiran Kuesioner <i>Preliminary</i>	97
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	100
Lampiran <i>Consent Form</i>	101
Lampiran Transkrip Wawancara.....	102
Lampiran Kuesioner <i>Prototype Day</i>	117
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Tester 1</i>	126
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Tester 2</i>	131

