

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik kercong adalah genre musik legendaris yang berkembang di Indonesia dan merupakan sebuah warisan akulturasi budaya barat dengan timur. Kelahiran kercong berawal pada abad ke-16 saat budak-budak Portugis dari Coromandel, Goa, Malaka, Malabar, Bengal, Arakan, dan Nusantara membawa budaya *fado*, musik Portugis yang awalnya berkembang pada masa penjajahan bangsa Portugis di Maluku (Pratama, 2013). Setelah kekalahan Portugis di tangan Belanda, budak-budak serta tawanan-tawanan perang dibebaskan oleh Belanda (Mardijkers) dan diberikan tempat untuk bermukim di Batavia yang kemudian dikenal sebagai Kampung Tugu, di mana musik Fado mengalami akulturasi dan berkembang menjadi musik kercong (Aslamiyah, 2022).

Pada masa kemerdekaan, musik kercong mencapai era keemasannya, dengan hadirnya maestro musik, seperti Ismail Marzuki dan Gesang. Pada saat itu musik kercong menjadi simbol perjuangan dan banyak diciptakan lagu kercong bertemakan patriotisme (Nugraha, 2016). Perkembangan komunitas peminat kercong yang stagnan disebabkan oleh perkembangan genre musik yang begitu pesat akibat globalisasi sehingga lebih banyak pilihan genre baru yang menarik perhatian generasi muda (Andika, 2021). Kemunduran perkembangan komunitas kercong juga dapat dilihat dari jarangnya keberadaan siaran televisi maupun media hiburan lainnya yang mengangkat musik kercong karena sudah lama tidak menjadi tren di masyarakat (Rachman & Utomo, 2017).

Upaya pelestarian musik kercong melalui regenerasi musisinya sudah kerap diperjuangkan, contohnya oleh grup Krontjong Toegoe. Mereka berkomitmen untuk mengupayakan pelestarian musik kercong dengan merekrut pemain kercong dari generasi muda. Meskipun dengan keberadaan grup Krontjong Toegoe dan berbagai grup kercong lainnya, musik kercong masih

sepi dari peminat (Priambodo, 2021). Melalui wawancara awal dengan James Arthur Michiels, seorang musisi dari grup Krontjong Toegoe sekaligus edukator *Living Museum Kampung Tugu*, beliau menyampaikan bahwa selama ini upaya pelestarian musik kerongcong masih bersifat volunter atau sukarela karena sedikitnya audiens. Hal itu menyebabkan musisi kerongcong kesulitan untuk menjadikan musik kerongcong sebagai sumber pendapatan yang stabil, padahal dukungan finansial penting bagi keberlanjutan upaya pelestarian kerongcong. Tanpa perkembangan komunitas peminat kerongcong maka kesejahteraan musisi kerongcong dapat terancam.

Perkembangan komunitas peminat kerongcong dapat dimulai dari remaja akhir, yang sekarang ini merupakan *Gen Z*. Mereka adalah agen perubahan dan penggerak tren yang dapat mendorong pelestarian budaya lokal (Musthafa & Darmawan, 2024). Jika mereka dapat menjadi peminat kerongcong, maka perkembangan komunitas peminat kerongcong dapat meningkat secara organik. Pengetahuan kultural yang lebih mendalam dapat meningkatkan empati dan apresiasi (Ekstrom, 2025). Empati tersebut dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam mengembangkan komunitas kerongcong.

Media yang relevan dengan selera remaja akhir adalah media yang interaktif, kreatif, dan yang dapat memberikan hiburan (Izea, 2024). Dalam penelitian oleh Wu Chi-Hua dan tim yang berjudul “*Gamification of Culture: A Strategy for Cultural Preservation and Local Sustainable Development*”, penggunaan elemen dan prinsip *game* dalam melestarikan kebudayaan mampu menunjukkan hasil yang positif. Dengan demikian, gim sebagai media interaktif yang mampu memberi hiburan sekaligus edukasi dapat menjadi solusi media informasi yang relevan dengan remaja akhir. Diharapkan dengan dirancangnya gim untuk mengangkat musik kerongcong remaja akhir dapat diperkenalkan lebih dalam lagi dengan kerongcong serta mendorong empati mereka untuk mendukung komunitas peminat musik kerongcong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis, berikut adalah ringkasan inti permasalahan, yaitu:

1. Perkembangan peminat musik kercong yang stagnan membuat musisi kercong kesulitan untuk mendapatkan audiens sehingga mereka tidak mampu menjadikan musik kercong sebagai sumber pendapatan dan kesejahteraan mereka menjadi rentan.
2. Media yang mengangkat musik kercong sedikit dan belum relevan dengan selera remaja akhir yang menyukai media interaktif dan menghibur. Gim digital adalah media interaktif yang relevan dengan remaja akhir.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis menetapkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gim digital mengenai musik kercong sebagai warisan akulturasi budaya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan keluaran perancangan adalah media persuasif berupa gim, berdasarkan pada data preferensi media interaktif oleh remaja akhir. Bentuk gim yang ada Target demografis dalam perancangan ini adalah remaja akhir usia 17-25 tahun, semua jenis kelamin, dan golongan SES A-B. Remaja akhir, yang merupakan *Gen Z*, adalah agen perubahan dan dapat menjadi *trendsetter* dalam pelestarian budaya lokal (Musthafa & Darmawan, 2024). Golongan SES A-B memiliki kemampuan finansial untuk mengembangkan minat mereka dan berpotensi bisa mendukung perkembangan komunitas kercong.

Target geografis adalah warga negara Indonesia yang berdomisili di Jakarta. Jakarta sebagai ibukota menjadi pusat perkembangan tren dan budaya populer. Selain itu, perkembangan musik kercong di pulau Jawa berawal dari Kampung Tugu yang berlokasi di Jakarta Utara.

Target psikografis adalah remaja akhir yang menyukai musik, memainkan atau sekedar mendengarkan, dan suka mempelajari sejarah. Musik

keroncong selaras dengan minat mereka sebagai genre musik legendaris dan memiliki nilai sejarah akulturasi budaya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini, didasari oleh latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun di atas, bertujuan untuk merancang gim digital mengenai musik keroncong sebagai warisan akulturasi budaya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan media kampanye pelestarian musik keroncong sebagai warisan akulturasi budaya dapat dibagi menjadi dua bagian, yakni manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis: Perancangan kampanye ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, secara khusus mengenai media kampanye yang mengangkat topik musik keroncong.
2. Manfaat Praktis: Secara praktis perancangan kampanye ini memberi manfaat berupa: (1) Remaja akhir mendapatkan media informasi mengenai keroncong sekaligus mendapat hiburan dalam wujud gim. (2) Remaja akhir dapat mengenali musik keroncong dan sejarahnya sebagai warisan akulturasi budaya dengan lebih dalam, sehingga diharapkan regenerasi komunitas peminat keroncong dapat berkembang. (3) Musisi keroncong mendapatkan visibilitas melalui topik yang diangkat dan diharapkan mampu mendapatkan dukungan yang lebih dari sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA