

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik keroncong adalah genre musik legendaris yang berkembang di Indonesia dan merupakan sebuah warisan akulturasi budaya barat dengan timur. Kelahiran keroncong 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 keroncong (Aslamiyah, 2022).

Pada masa kemerdekaan, musik keroncong mencapai era keemasannya, dengan hadirnya maestro musik, seperti Ismail Marzuki dan Gesang. Pada saat itu musik keroncong menjadi simbol perjuangan dan banyak diciptakan lagu keroncong bertemakan patriotisme (Nugraha, 2016). Perkembangan komunitas peminat keroncong 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 keroncong juga dapat dilihat dari jarangya keberadaan siaran televisi maupun media hiburan lainnya yang mengangkat musik keroncong karena sudah lama tidak menjadi tren di masyarakat (Rachman & Utomo, 2017).

Upaya pelestarian musik keroncong melalui regenerasi musisinya sudah kerap diperjuangkan, contohnya oleh grup Krontjong Toegoe. Mereka berkomitmen untuk mengupayakan pelestarian musik keroncong dengan merekrut pemain keroncong dari generasi muda. Meskipun dengan keberadaan grup Krontjong Toegoe dan berbagai grup keroncong lainnya, musik keroncong 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 keroncong masih bersifat volunteer atau sukarela karena sedikitnya audiens. Hal itu menyebabkan musisi keroncong kesulitan untuk menjadikan musik keroncong sebagai sumber pendapatan yang stabil, padahal dukungan finansial penting bagi keberlanjutan upaya pelestarian keroncong. Tanpa perkembangan komunitas peminat keroncong maka kesejahteraan musisi keroncong dapat terancam.

Perkembangan komunitas peminat keroncong 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 keroncong, maka perkembangan komunitas peminat keroncong 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 keroncong.

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 keroncong remaja akhir dapat diperkenalkan lebih dalam lagi dengan keroncong serta mendorong empati mereka untuk mendukung komunitas peminat musik keroncong.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Perkembangan peminat musik keroncong yang stagnan membuat musisi keroncong kesulitan untuk mendapatkan audiens sehingga mereka tidak mampu menjadikan musik keroncong sebagai sumber pendapatan dan kesejahteraan mereka menjadi rentan.
2. Media yang mengangkat musik keroncong sedikit dan belumm 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 keroncong 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 keroncong.

Target geografis adalah warga negara Indonesia yang berdomisili di Jakarta. Jakarta sebagai ibukota menjadi pusat perkembangan tren dan budaya populer. Selain itu, perkembangan musik keroncong 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.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A