

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi Gim Digital Meningkatkan Apresiasi Budaya

Media Informasi didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang telah diproses dan dirancang sehingga dapat memberikan manfaat bagi audiens (Widyakusuma, 2021). Media informasi memiliki potensi untuk membawa perubahan perilaku bagi penggunanya. Dalam perancangan ini perubahan perilaku yang diharapkan adalah peningkatan apresiasi remaja akhir terhadap musik kercong. Dengan demikian, penulis merangkum relevansi media informasi terhadap empati sehingga mampu mendorong perilaku prososial yang berpotensi untuk meningkatkan kesejahteraan musisi kercong.

##### 2.1.1 Perilaku Prososial

Perilaku prososial didefinisikan sebagai tindakan atau aksi apapun yang dilakukan secara sukarela dan dengan kesadaran penuh bertujuan untuk membantu atau mendukung orang lain, dengan maupun tanpa imbalan. Perilaku prososial dapat terwujud melalui dukungan finansial maupun memberikan waktu untuk orang lain yang membutuhkan (Xiao et al., 2021). Mengapresiasi musisi kercong melalui dukungan finansial maupun sekedar berpartisipasi dalam pertunjukannya sudah merupakan perwujudan dari perilaku prososial.

##### 2.1.2 Empati

Empati seseorang dapat memengaruhi perilaku prososial. Hal ini dikarenakan empati berperan sebagai faktor pendorong perilaku membantu dan sifat altruistik. Perilaku prososial yang didorong oleh empati memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kesejahteraan pihak yang membutuhkan (Xiao et al., 2021). Empati dapat dilatih dengan membuka diri terhadap perbedaan, berpartisipasi dalam budaya yang belum familiar, atau mengonsumsi media yang beragam. Cerita fiksi yang didorong oleh karakter dapat melatih empati

seseorang dengan memahami perspektif dan perasaan orang lain serta dunia di sekitarnya (Abramson, 2021). Fiksi juga dapat digunakan sebagai media informasi yang efektif untuk mengangkat warisan kebudayaan dan sejarah (Scrivens, 2024).

### 2.1.3 Fiksi Historis

Fiksi historis dapat digunakan memantik rasa penasaran, menginspirasi, dan menghibur sekaligus mengedukasi. Karena fiksi dapat memberi pengalaman imersif, informasi dan pesan yang disajikan dapat lebih diingat dan diapresiasi secara mendalam (Scrivens, 2024). Musik kercong memiliki nilai sejarah yang sangat kaya dan mencapai masa kejayaannya pada periode sejarah yang krusial yaitu pada era kemerdekaan Indonesia (Nugraha, 2016). Pemanfaatan fiksi historis untuk mengangkat musik kercong sebagai warisan akulturasi budaya dapat memperkenalkan musik kercong secara imersif dan menghibur. Pengguna bahkan dapat lebih berempati dengan narasi dan karakter jika fiksi historis tersebut disajikan melalui gim yang dapat menghadirkan elemen *role-play* (Karn, 2024).

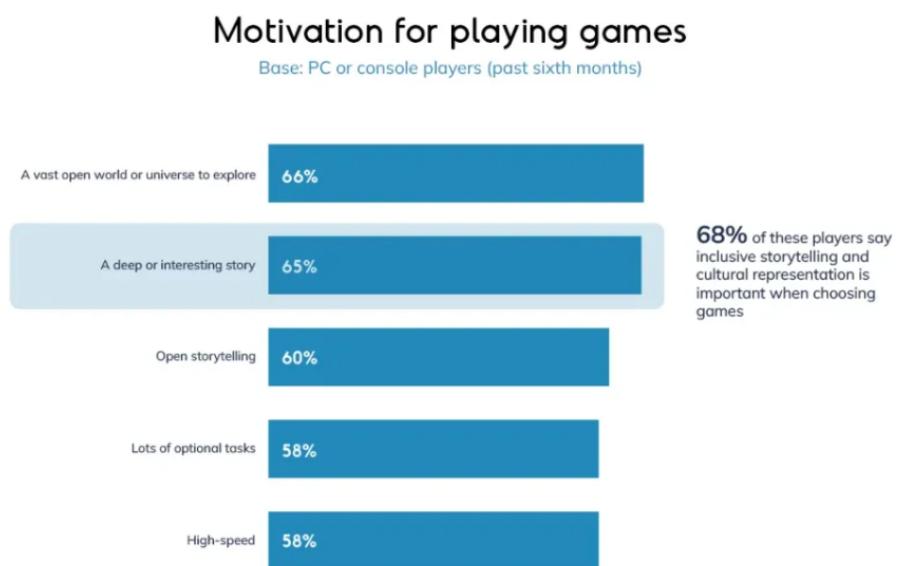


Gambar 2.1 Serial *Golden Kamuy* sebagai contoh media fiksi historis

Sumber: Satoru Noda

#### 2.1.4 Gim sebagai Media Pelestarian Warisan Budaya

Gim dapat dimanfaatkan sebagai media pelestarian warisan budaya dengan menyajikan informasi secara edukatif sekaligus menghibur. Penggunaan elemen gim untuk meningkatkan kepedulian terhadap suatu warisan budaya terbukti memberikan hasil yang positif pada remaja (Wu et al., 2022). Dalam survei *Newzoo* (2024), ditemukan data bahwa 65% pemain gim tertarik pada gim jika memiliki narasi yang menarik atau mendalam, di mana 68% dari antaranya setuju bahwa representasi budaya dan inklusivitas di dalam narasi gim adalah elemen yang signifikan untuk mereka pertimbangkan dalam memilih gim. Representasi kultural dalam gim dapat menjadi alat untuk memperkenalkan kebudayaan kepada audiens yang lebih luas (Agate International, 2025). Penggunaan gim untuk memperkenalkan musik kercong sebagai warisan akulturasi budaya berpotensi sebagai solusi untuk memenuhi selera remaja akhir.



Gambar 2.2 Survei motivasi bermain gim

Sumber: Newzoo 2024

### **2.1.5 Rangkuman Teori Utama**

Media informasi untuk dapat memberikan manfaat bagi penerimanya perlu diolah dan disajikan dengan menyesuaikan kebutuhan dan selera dari penerimanya. Menyajikan media informasi mengenai musik kercong melalui gim digital menjadi opsi yang potensial bagi remaja akhir sebagai penerima informasi karena relevansinya. Selain itu aspek kebudayaan dan sejarah dari musik kercong yang kaya dapat diolah menjadi narasi fiksi historis yang mendalam dan mengandung representasi kultural. Fiksi historis dapat memantik rasa penasaran terhadap musik kercong sekaligus menginspirasi dan menghibur. Selain itu, penggunaan elemen *role-play* dalam gim dengan narasi fiksi historis dapat meningkatkan empati pada remaja akhir. Melebih empati seseorang akan memengaruhi dorongan mereka untuk melakukan perilaku prososial. Dengan demikian, media informasi berupa gim digital untuk mengangkat musik kercong dapat berpotensi untuk meningkatkan apresiasi sehingga diharapkan dapat mendorong partisipasi remaja akhir di dalam komunitas musik kercong.

## **2.2 Game Design**

Tracy Fullerton dalam bukunya *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2024) membahas teori perancangan gim dan elemen-elemen penting yang ada di dalamnya. Elemen tersebut antara lain adalah elemen formal dan dramatis.

### **2.2.1 Formal Elements**

*Formal elements* di dalam gim adalah elemen yang membentuk struktur dari game itu sendiri. Tanpa elemen formal gim tidak dapat disebut sebagai gim (Fullerton, 2024, hlm. 60). Elemen-elemen formal tersebut adalah sebagai berikut:

#### **2.2.1.1 Players**

Pemain sebagai elemen adalah individu-individu yang menjalani pengalaman gim tersebut, karena tanpa adanya pemain maka gim tersebut tidak dapat dialami. Pemain secara sadar dan sukarela berpartisipasi

dalam bermain. Ketika pemain diundang untuk memainkan gim, mereka seakan masuk ke dalam ruang imajiner di mana mereka dapat melakukan berbagai hal yang mungkin tidak mungkin mereka dapat lakukan dalam dunia nyata.

a. *Invitation to Play*



Gambar 2.3 Main menu Devil May Cry 5

Sumber: Capcom

Salah satu momen yang penting dalam gim adalah undangan bermain kepada pemain. Dalam gim analog seperti gim kartu atau papan, undangan tersebut bersifat sosial melalui undangan pemain lainnya. Sementara di dalam gim digital undangan tersebut menjadi lebih teknis seperti tombol *start* atau *entry screen*. Ketika pemain menerima undangan tersebut maka gim akan dimulai. Penting bagi desainer gim untuk menciptakan undangan yang menarik sehingga mendorong pemain untuk memainkan gim. Namun sebelum menciptakan undangan tersebut, desainer harus sebelumnya memikirkan jumlah pemain yang dapat berpartisipasi dan peran mereka di dalam gim tersebut.

b. *Number of Players*

Jumlah pemain di dalam gim akan memengaruhi bagaimana gim tersebut didesain. Gim yang dimainkan sendirian akan didesain berbeda dengan gim yang dimainkan berdua, berempat, atau bahkan berpuluhan ribu. Ada gim yang hanya bisa

dimainkan oleh jumlah pemain yang spesifik dan ada juga yang dapat dimainkan oleh jumlah pemain yang bervariasi.

### c. *Roles of Players*

Gim akan selalu memiliki peran yang dapat dimainkan oleh pemainnya. Tergantung pada gim yang dimainkan, pemain dapat memiliki peran yang sama atau berbeda, beberapa gim justru membutuhkan beberapa pemain untuk memainkan peran yang berbeda atau elemen gim tidak dapat berjalan seperti seharusnya.

Peran yang diambil oleh pemain dapat dipengaruhi oleh tipe bermain dan motivasi mereka. Richard Bartle, seorang kreator *multi-user dungeon* (MUD) pertama, membuat klasifikasi peran tersebut menjadi empat, yaitu, *achievers*, *explorers*, *socializers*, dan *killers*. Keempat klasifikasi tersebut kemudian dikembangkan lagi oleh Nick Yee, peneliti sosial dari Quantic Foundry menjadi 12 tipe yang didasari oleh motivasi mereka dalam bermain. Klasifikasi 12 tipe dirangkum dalam *Gamer Motivation Models* sebagai berikut:

Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Gambar 2.4 *Gamer Motivation Model*  
Sumber: Nick Yee, Quantic Foundry

1. ***Destruction***: Pemain dengan motivasi ini senang menjadi agen kekacauan dan kehancuran di dalam gim.
2. ***Excitement***: Pemain dengan motivasi ini menyukai gim yang penuh dengan aksi, beralur cepat, dan memacu adrenalin.
3. ***Community***: Pemain dengan motivasi ini suka bersosialisasi dan berkolaborasi dengan orang lain di dalam gim tersebut.

4. **Competition:** Pemain dengan motivasi ini menyukai gim di mana mereka dapat berkompetisi dengan pemain lainnya, bisa dalam duel, antar tim, atau melalui *leaderboard*.
5. **Challenge:** Pemain dengan motivasi ini menyukai gim yang sangat bergantung pada kemampuan dan keterampilan pemainnya. Mereka sangat persisten untuk melatih permainan mereka hingga mereka mampu untuk melakukan misi yang paling sulit sekalipun.
6. **Strategy:** Pemain dengan motivasi ini menyukai gim yang membutuhkan perencanaan yang matang dan pengambilan keputusan yang hati-hati.
7. **Completion:** Pemain dengan motivasi ini ingin menyelesaikan semua yang bisa gim berikan. Hal ini bisa berwujud mencapai seluruh *achievements* atau mendapatkan semua *collectibles* yang ada di dalam gim.
8. **Power:** Pemain dengan motivasi ini menginginkan kekuatan di dalam konteks dunia gim. Mereka menginginkan untuk menjadi yang paling kuat di dalam gim.
9. **Fantasy:** Pemain dengan motivasi ini bermain gim supaya mereka dapat merasakan menjadi seseorang yang lain di dunia alternatif. Mereka suka mengeksplorasi gim yang dapat memberikan mereka pengalaman yang imersif.
10. **Story:** Pemain dengan motivasi ini menyukai cerita dengan alur yang mendalam dan sekelompok karakter yang multidimensional dan kompleks dengan latar belakang dan kepribadian yang menarik. Dalam perancangan gim digital mengenai musik kercong, pemain dengan motivasi *story* adalah target audiens yang ideal karena mereka dapat lebih mudah berempati dengan musisi kercong melalui karakter dan cerita di dalam gim.



Gambar 2.5 *Life is Strange* memenangkan

BAFTA Games Awards for Story 2016

Sumber: Dontnod Entertainment, Square Enix

11. **Discovery:** Pemain dengan motivasi ini senang mengotak-atik gim dan seringkali bahkan memainkan gim tanpa mengikuti rancangan dari desainer gim.
12. **Design:** Pemain dengan motivasi ini menyukai gim yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri mereka melalui kreasi karakter maupun elemen lainnya.

d. ***Player Interaction Patterns***

Setelah menentukan jumlah karakter dan peran yang dapat mereka mainkan, interaksi antara pemain dengan sistem atau dengan pemain lainnya perlu dipertimbangkan. Sebagian besar gim memiliki pola *Single Player vs Game* atau *Multilateral Competition*. Karena tidak ada pemain lain di dalam pola *Single Player vs Game*, maka gim bergantung pada puzzle atau struktur bermain lainnya untuk menciptakan konflik bagi pemain, sedangkan dalam *Multilateral Competition* konflik tercipta melalui kompetisi secara langsung antar pemain.



Single Player vs. Game

Gambar 2.6 Pemain lawan gim

Sumber: Tracy Fullerton



Gambar 2.7 Pemain lawan pemain

Sumber: Tracy Fullerton

### 2.2.1.2 *Objectives*

Objektif di dalam gim adalah tujuan atau target yang dapat dicapai oleh pemain. Objektif tersebut bisa diberikan langsung oleh gim atau pemain dapat menentukan objektif sendiri. Dalam skenario yang ideal, objektif gim bisa menantang pemain namun masih mampu untuk dicapai. Ada gim yang memberikan objektif berbeda kepada masing-masing pemain dan ada juga yang memperbolehkan pemain untuk memilih objektif mereka sendiri. Beberapa gim juga memiliki objektif sampingan atau objektif mini yang dapat membantu pemain untuk mencapai objektif utamanya. Objektif tidak hanya sekedar sebuah elemen formal dalam gim karena dapat ikut memengaruhi elemen dramatis. Objektif dalam gim dapat dikategorikan seperti berikut:

1. **Capture**: Objektif ini mendorong pemain untuk mengambil atau menghancurkan sesuatu dari milik lawan dan menghindari serangan jika ingin memenangkan gim.
2. **Chase**: Objektif ini mendorong pemain untuk kejar-kejaran, pemain mengejar lawan atau dikejar oleh lawan hingga mampu menangkap atau lepas dari kejaran.
3. **Race**: Objektif ini mendorong pemain untuk saling berbalapan untuk mencapai tujuan tertentu, fisik maupun konseptual. Pemain yang dapat

mencapai tujuan tersebut lebih dahulu daripada lawannya adalah yang memenangkan gim tersebut.

4. **Alignment:** Objektif ini bersifat spasial dan mengharuskan pemain untuk membuat suatu susunan konseptual untuk memenangkan gim. Objektif ini bersifat seperti puzzle dan membutuhkan logika untuk memecahkannya.
5. **Rescue or Escape:** Objektif ini membutuhkan pemain untuk menyelamatkan suatu unit gim yang telah ditentukan atau kabur dari suatu lokasi konseptual jika ingin memenangkan gim.
6. **Forbidden Act:** Objektif ini lebih umum ditemukan di dalam gim analog. Pemain saling mendorong lawannya untuk dapat melanggar peraturan dan kalah dari kompetisi.
7. **Construction:** Objektif ini mendorong pemain untuk membangun, mempertahankan, atau mengelola objek di dalam gim.
8. **Exploration:** Objektif ini mendorong pemain untuk menjelajahi gim dan berinteraksi dengan elemen di dalamnya. Umumnya gim dengan objektif *exploration* digabungkan dengan objektif lainnya. Objektif ini cocok untuk perancangan gim digital mengenai kercong yang bersifat naratif karena pemain dapat melakukan eksplorasi dan berinteraksi dengan karakter di dalam gim untuk menggali informasi tentang kercong. Objektif ini juga cukup fleksibel untuk digabungkan dengan objektif lain yang bisa menjadi objektif sampingan untuk mendukung objektif utama.



Gambar 2.8 *Slay the Princess* contoh gim eksplorasi naratif

Sumber: Black Tabby Games

9. **Solution:** Objektif ini lebih membutuhkan pemain untuk memecahkan puzzle atau masalah daripada kompetisinya. Objektif ini sangat bergantung pada kemampuan pemain untuk berpikir strategis.
10. **Outwit:** Objektif ini membutuhkan pemain untuk menggunakan pengetahuannya dalam mengalahkan lawan. Pemain yang memiliki lebih banyak informasi lebih berpeluang untuk memenangkan gim.

#### 2.2.1.3 Procedures

Prosedur di dalam gim adalah metode yang dapat dilakukan oleh pemain supaya bisa mencapai objektif yang telah ditentukan. Prosedur adalah tahapan bermain yang perlu diikuti oleh pemain. Umumnya prosedur tersebut terdiri dari *starting action*, *progression of action*, *special action*, dan *resolving action*. *Starting action* adalah prosedur yang pemain lakukan untuk memulai gim, *progress of action* adalah prosedur berulang yang dilakukan pemain untuk melanjutkan gim, *special action* adalah aksi atau kondisi spesial, dan *resolving action* adalah prosedur yang pemain lakukan untuk menyelesaikan gim.

#### 2.2.1.4 Rules

Aturan di dalam gim mendefinisikan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain saat bermain gim. Aturan main dapat memengaruhi pemain dalam mencapai objektif gim dan menutup celah

dalam prosedur permainan. Aturan yang terlalu banyak dan mengikat dapat membuat pemain merasa terkekang, sementara aturan yang kurang jelas dapat membuat pemain merasa bingung. Aturan mendefinisikan objek dan konsep yang ada di dalam gim, membatasi aksi, dan menentukan akibat dari aksi tersebut.

#### **2.2.1.5 Resources**

*Resources* atau sumber daya di dalam gim adalah aset yang pemain dapat gunakan atau pertahankan untuk mencapai objektif gim. Kontrol sumber daya diperlukan supaya jumlah dan cara mendapatkannya dapat mendorong elemen dramatis. Jika sumber daya diberikan terlalu berlimpah atau terlalu mudah didapatkan maka gim akan menjadi membosankan, sementara jika sumber daya terlalu sedikit atau terlalu sulit untuk didapatkan maka berpotensi membuat pemain frustrasi. Beberapa contoh dari *resources* adalah sebagai berikut:

1. **Lives:** Aset terbatas klasik yang sering ada di dalam gim adalah nyawa. Ketika nyawa habis maka pemain harus mengulang gim dari awal atau dari *checkpoint* terakhir. Umumnya tidak ada kerugian dalam mendapatkan sebanyak mungkin nyawa, semakin banyak nyawa semakin baik.
2. **Units:** Beberapa gim merepresentasikan pemain melalui beberapa unit yang bisa berkurang, bertambah, atau habis.
3. **Health:** *Health* sebagai aset dapat berdampak pada dinamika nyawa dan unit. Keberadaannya memungkinkan pemain untuk mengelola nyawa dengan lebih kompleks.
4. **Currency:** *Currency* berlaku seperti mata uang yang mendukung ekonomi di dalam gim dan memampukan pemain untuk melakukan pertukaran dan mendapatkan objek atau kemampuan yang dapat mendukung jalannya gim.
5. **Actions:** Aksi atau gerakan yang dilakukan oleh pemain dihitung sebagai aset di dalam beberapa gim. Aksi sebagai aset membuat pemain harus berhati-hati untuk tidak menyia-nyiakan aksi mereka.

6. **Power-Ups:** *Power-ups* memberikan pemain kemampuan tambahan namun dalam waktu dan ketersediaan yang terbatas sehingga gim tidak menjadi terlalu mudah untuk dimainkan.
7. **Inventory:** *Inventory* adalah sistem yang memungkinkan pemain untuk menyimpan, mengoleksi, dan mengelola objek dari gim untuk membantu jalannya gim.



Gambar 2.9 *Resource inventory* gim *Resident Evil: Village*

Sumber: Capcom

8. **Special Terrain:** *Special Terrain* adalah aset yang penting dalam gim yang bergantung pada *map* dan elemen spasial lainnya. Medan yang spesial ini biasanya memiliki kelebihan yang dapat membantu pemain untuk mencapai objektif gim.
9. **Time:** Waktu menjadi aset di dalam beberapa gim, memberikan rasa darurat dan mendorong pemain untuk berpikir cepat.

#### 2.2.1.6 Conflict

Konflik di dalam gim akan muncul saat pemain berusaha untuk mencapai objektif gim. Konflik terbentuk saat aturan, situasi, dan prosedur yang sudah ditetapkan menghalangi pemain dalam mencapai objektifnya. Konflik membuat kesulitan timbul saat bermain gim namun kesulitan itu justru akan menjadi tantangan yang membuat pemain lebih termotivasi untuk bermain. Berikut adalah sumber klasik dari konflik dalam gim:

1. **Obstacles:** Halangan di dalam gim dapat terwujud secara fisik atau konseptual. Pemain dapat meningkatkan kemampuan atau memperbanyak aset mereka untuk melewati halangan tersebut.
2. **Opponents:** Dalam gim *multiplayer*, umumnya pemain lawan adalah sumber dari konflik.
3. **Dilemmas:** Konflik dapat muncul melalui dilema yang dialami pemain dalam membuat keputusan yang akan memberikan berbagai kemungkinan konsekuensi. Dalam gim yang bergantung pada cerita narasi dan karakter seperti dalam perancangan ini, dilema dapat menjadi hambatan yang membuat pemain bisa lebih berempati dengan karakter dan merasa lebih imersif dengan aspek *role-playing*.

#### **2.2.1.7 Boundaries**

Batasan di dalam gim adalah sesuatu yang memisahkan gim dengan apapun yang berada di luar gim. Batasan penting supaya pemain dapat memisahkan objektif dalam gim dengan situasi dalam dunia nyata. Tanpa adanya batasan maka dapat timbul kekacauan dalam bermain.

#### **2.2.1.8 Outcome**

*Outcome* adalah hasil yang akan didapatkan ketika pemain berhasil mencapai objektif di dalam gim. Idealnya hasil yang didapatkan tidak mudah ditebak supaya pemain bisa lebih tertarik untuk memainkan gim hingga selesai. Umumnya hasil dalam gim adalah menang atau kalah, tetapi memungkinkan juga untuk hasil didapatkan pemain melalui sistem *reward*.

#### **2.2.2 Dramatic Elements**

*Dramatic elements* di dalam gim adalah elemen yang membuat pengalaman pemain dalam bermain bisa menjadi lebih imersif dan timbul adanya keterlibatan emosional. Elemen dramatis mampu memberikan konteks dan makna pada elemen dasar pada gim. Elemen-elemen tersebut adalah sebagai berikut:

### **2.2.2.1 Challenge**

Tantangan di dalam gim dapat membuat pemain bisa lebih termotivasi. Adanya tantangan memungkinkan pemain untuk menggunakan dan melatih *skill* yang dimilikinya supaya bisa bermain dengan lebih baik lagi. Tantangan harus bersifat dinamis, tingkat kesulitan dari tantangan harus menyesuaikan perkembangan kemampuan yang dilatih oleh pemain. Ketika gim memerlukan pemain untuk mengerahkan seluruh kemampuannya, pemain akan semakin terserap ke dalam dunia gim, batasan antara aksi dan kesadaran semakin melebur. Untuk terus mendorong pemain dalam mencapai tujuannya diperlukan juga *feedback* yang diberikan untuk setiap aksi yang mereka lakukan.

### **2.2.2.2 Play**

*Play* atau bermain pada dasarnya adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan tanpa adanya paksaan. Bermain pada dasarnya bukan satu hal yang pasti melainkan keadaan pikiran seseorang dan cara pendekatan seseorang bahkan terhadap subyek yang paling serius sekalipun.

#### **a. Types of Play**

Tipe bermain secara mendasar dikategorikan menjadi empat tipe berdasarkan buku *Man, Play, and Games* (Callois, 1958), sebagai berikut:

1. ***Competitive Play***: Permainan kompetitif yang didasari kemampuan pemain.
2. ***Chance-Based Play***: Permainan keberuntungan yang didasari kesempatan dan probabilitas.
3. ***Make-Believe Play***: Permainan pura-pura yang didasari imajinasi dan narasi. Perancangan gim ini cocok dengan tipe bermain ini karena pemain dapat melakukan *role-play* yang dapat melatih empati mereka terhadap musisi kerongcong.
4. ***Vertigo Play***: Permainan fisik yang memberikan sensasi pusing atau memacu adrenalin.

### b. *Types of Players*

Tipe pemain dapat dikategorikan selain dari motivasi mereka bermain, seperti yang telah dirangkum oleh Nick Yee, bisa juga dikategorikan melalui sumber kesenangan yang mereka dapatkan ketika bermain gim, seperti berikut:

1. ***The Competitor***: Bermain untuk menjadi yang terbaik.
2. ***The Explorer***: Bermain untuk memuaskan rasa penasaran.
3. ***The Collector***: Bermain untuk mengumpulkan dan mengorganisasi barang, pencapaian, atau pengetahuan.
4. ***The Achiever***: Bermain untuk mencapai level yang lebih tinggi dari sebelumnya.
5. ***The Joker***: Tidak bermain dengan serius, bermain secara harafiah tanpa memperdulikan peraturan.
6. ***The Artist***: Bermain karena didorong oleh kreativitas, kreasi, dan desain.
7. ***The Director***: Bermain untuk mengatur jalannya permainan.
8. ***The Storyteller***: Bermain untuk menciptakan atau mengalami hidup di dalam dunia fantasi dan imajinasi. Tipe pemain seperti ini cocok untuk perancangan musik kercong ini di mana mereka bisa merasakan kehidupan seorang pemusik kercong pada masa lalu.
9. ***The Performer***: Bermain untuk menunjukkan penampilan kepada orang lain.
10. ***The Craftsman***: Bermain karena ingin membangun, berkriya, merekayasa, dan memecahkan masalah.

#### 2.2.2.3 *Premise*

Premis di dalam gim memberikan konteks objektif pada pemain dan dapat menjadi landasan dari elemen karakter dan cerita. Premis memberikan *role* pada pemain dan kedudukan mereka di dalam gim. Interaksi antara pemain dengan elemen formal dalam gim juga ditentukan melalui premis.

#### **2.2.2.4 Character**

Karakter di dalam gim adalah agen yang menggerakkan gim itu sendiri. Pemain dapat berempati terhadap karakter sehingga membuat gim menjadi lebih imersif. Karakter dapat menjadi cerminan dari pemain dan bisa juga menjadi representasi simbolik dari konsep yang kompleks. Dalam penciptaan karakter di dalam gim ada beberapa hal yang harus dipikirkan:

1. Apa yang karakter tersebut inginkan?
2. Apa yang karakter tersebut butuhkan?
3. Apa yang pemain harapkan?
4. Apa yang pemain takutkan?

Karakter dalam gim memerlukan keseimbangan antara “*agency*” dan “*empathy*”. *Agency* adalah fungsi dasar dari suatu karakter sebagai instrumen yang mewakilkan pemain atau sistem gim, sedangkan *empathy* adalah potensi untuk pemain mengembangkan keterkaitan emosional dengan karakter tersebut. Ketika pemain sudah dapat berempati dengan objektif dari karakter maka mereka juga akan mampu untuk memahami objektif dari gim.

#### **2.2.2.5 Story**

Cerita di dalam gim adalah narasi yang membentuk premis atau hasil dari gim. Beberapa gim hanya memiliki cerita sebatas latar belakang saja, namun ada juga gim yang memiliki cerita bercabang. Cerita dapat memberikan kesan emosional pada pemain dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan.

#### **2.2.2.6 Worldbuilding**

*Worldbuilding* di dalam gim meliputi latar tempat dan waktu, sejarah, kebudayaan, lokasi geografis, makhluk, dan cerita di dalamnya. *Worldbuilding* di dalam gim dapat membantu pemain supaya merasakan pengalaman bermain yang lebih imersif dan terus diingat.

#### **2.2.2.7 Dramatic Arc**

*Dramatic arc* di dalam gim adalah plot dalam cerita yang semakin intens setelah munculnya konflik, kemudian memuncak pada

klimaks, dan kembali tenang setelah *outcome*. *Dramatic arc* memadukan semua elemen formal dan dramatis sehingga dapat menghasilkan efek emosional yang kuat pada pemain dengan pengalaman yang berkesan.

### **2.3 Interactivity**

Media interaktif menurut Julia Griffey, dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Interactive Digital Media* (2019), adalah pengalaman berbasis layar yang menjembatani interaksi antar pengguna dengan gawai atau perangkat lunak di dalam gawai (hl.3). Media interaktif ini dapat berwujud gim digital, website, aplikasi, dan sebagainya. Media interaktif mampu memberikan pengalaman interaksi digital secara dua arah.

#### **2.3.1 Aesthetics in Interactive Digital Media**

Estetika di dalam media interaktif digital tidak hanya sekedar keindahan media, namun dapat mendukung efektivitas dan efisiensi dari media itu sendiri.

##### **2.3.1.1. Typography**

Hampir seluruh bentuk media interaktif memiliki elemen teks di dalamnya. Pemilihan *typeface*, ukuran font, dan *alignment* dari teks tersebut akan berperan besar pada pengalaman pengguna ketika menggunakan media. *Typeface* yang tidak sesuai atau sulit terbaca dapat mengganggu proses pertukaran informasi antara media dengan pengguna dan dapat menyebabkan misinformasi. Berikut adalah beberapa jenis *typeface* dan kesan yang diberikannya.

a. *Serif*

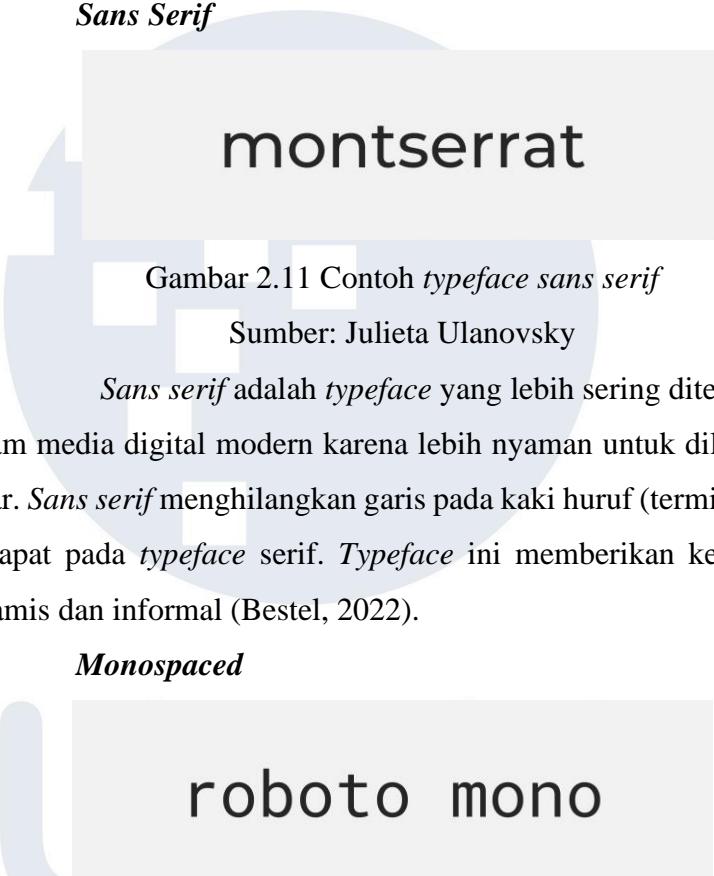
playfair display

Gambar 2.10 Contoh *typeface serif*

Sumber: Claus Eggers Sørense

Serif adalah jenis *typeface* yang umumnya ditemukan pada media cetak. Serif memiliki garis atau segitiga ada bagian kaki huruf (terminal) yang ketika dicetak dalam tinta menghasilkan efek yang rapi dan teratur. *Typeface* ini memberikan kesan elegan, profesional, dapat dipercaya dan memiliki otoritas (Bestel, 2022).

b. *Sans Serif*



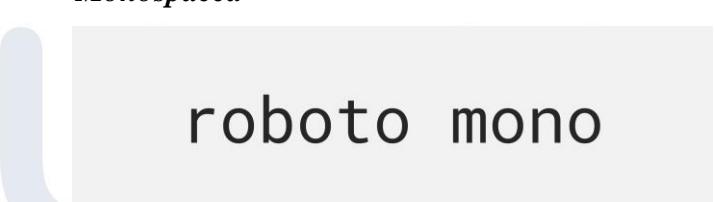
montserrat

Gambar 2.11 Contoh *typeface sans serif*

Sumber: Julieta Ulanovsky

*Sans serif* adalah *typeface* yang lebih sering ditemukan di dalam media digital modern karena lebih nyaman untuk dilihat pada layar. *Sans serif* menghilangkan garis pada kaki huruf (terminal) yang terdapat pada *typeface* serif. *Typeface* ini memberikan kesan yang dinamis dan informal (Bestel, 2022).

c. *Monospaced*



roboto mono

Gambar 2.12 Contoh *typeface monospaced*

Sumber: Christian Robertson

*Monospaced* memiliki jarak antar huruf (*kerning*) yang seragam, tidak seperti *typeface* tradisional yang menyesuaikan *kerning* supaya tampil harmonis. *Monospaced* umum digunakan oleh developer dan pada dokumen yang perlu dibaca dengan OCR (*Optical Character Recognition*) (Bestel, 2022).

d. *Script*



Gambar 2.13 Contoh *typeface script*

Sumber: Sideshow

*Script* adalah *typeface* yang dibuat untuk menyerupai tulisan tangan. *Script* dapat menonjolkan kepribadian dan lebih ekspresif namun lebih cocok sebagai judul atau anotasi karena aksesibilitasnya terbatas. *Script* dapat menyesuaikan konteks formal, dengan tulisan bersambung, maupun informal, dengan tulisan tegak modern (Bestel, 2022).

e. *Decorative*



Gambar 2.14 Contoh *typeface decorative*

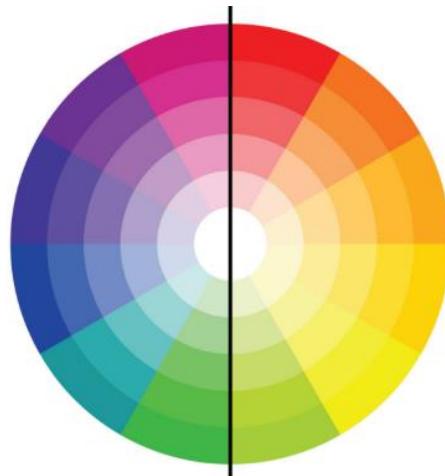
Sumber: Jamie Chang

*Decorative* adalah *typeface* yang tampak mencolok dan tebal, biasanya hanya digunakan untuk judul dan pesan penting. Kebebasan dari *typeface* ini mendorong kemunculan font yang kreatif, unik, dan kompleks.

### 2.3.1.2 *Color*

Warna berperan penting dalam media interaktif untuk menyampaikan pesan hingga memengaruhi pemikiran maupun perilaku pengguna. Warna dapat memperkuat identitas *brand* dan berkorelasi dengan kebudayaan, masing-masing budaya mungkin memiliki persepsi yang berbeda terhadap makna masing-masing warna. Kontras dari masing-

masing warna di dalam palet yang ditentukan juga penting supaya kejelasan dari informasi dari media tetap terjaga.



Gambar 2.15 *Color wheel* yang dibagi dua berdasarkan temperaturnya

Sumber: Julia Griffey

Teori warna dapat digunakan untuk membuat palet warna yang kohesif dan seimbang. Beberapa teori warna tersebut adalah sebagai berikut:

a. **Analogus**

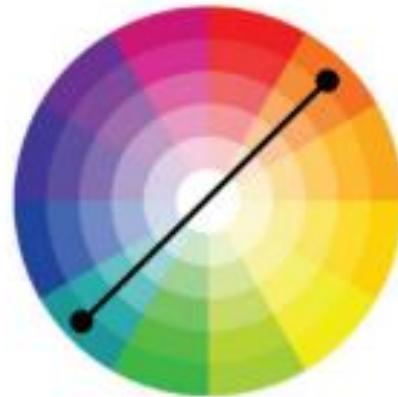


Gambar 2.16 Palet warna analogus

Sumber: Julia Griffey

Palet warna analogus menggunakan warna yang berdampingan langsung pada *color wheel*. Palet ini memberikan kesan yang santai dan alami.

### b. Komplementer



Gambar 2.17 Palet warna komplementer

Sumber: Julia Griffey

Palet warna komplementer menggunakan warna yang berseberangan pada *color wheel*. Palet ini memberikan kesan berenergi dan mampu menarik perhatian karena kontras visualnya yang sangat kuat.

### c. Split-Komplementer



Gambar 2.18 Palet warna split-komplementer

Sumber: Julia Griffey

Palet warna split-komplementer membentuk segitiga sama kaki pada *color wheel*. Palet ini mirip dengan komplementer karena kontras visualnya tetapi dengan energi dan tegangan yang lebih rendah.

#### d. Triadik



Gambar 2.19 Palet warna triadik

Sumber: Julia Griffey

Palet warna triadik membentuk segitiga sama sisi pada *color wheel*. Palet warna yang dihasilkan akan menjadi sangat vibran, sehingga disarankan untuk memilih satu warna sebagai yang utama dan kedua warna lainnya menjadi warna aksen.

Makna dari suatu warna bisa berbeda-beda tergantung pada kultur budaya suatu daerah. Namun, pada dasarnya warna dapat memberikan kesan atau memancing perasaan dari orang yang melihatnya. Berikut adalah beberapa makna kelompok warna berdasarkan hubungannya dengan keadaan emosional manusia (Fugate & Franco, 2019):

a. Merah

Warna merah diasosiasikan dengan emosi yang aktif. Contoh emosi yang aktif adalah seperti amarah, semangat, dan kegembiraan.

b. Kuning & Oranye

Warna kuning dan oranye diasosiasikan dengan emosi yang stabil. Contoh emosi yang stabil adalah kenyamanan dan kebahagiaan.

### c. Biru Gelap & Violet

Warna biru gelap dan violet diasosiasikan dengan emosi yang tidak aktif dan negatif. Contoh emosi yang tidak aktif dan negatif adalah kesedihan, ketakutan, dan kebencian.

#### 2.3.1.3 *Layout Principles*

Setelah mengetahui *typeface* dan warna yang akan digunakan, maka langkah selanjutnya adalah untuk menata elemen tersebut pada layar. Prinsip-prinsip dasar dalam *layouting* akan sangat membantu untuk menciptakan media interaktif yang tidak hanya bernilai estetis tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien.

##### a. *Unity*

*Unity* adalah prinsip kesamaan yang dapat membuat desain menjadi kohesif. Konsistensi elemen desain juga dapat membantu pengguna dalam mengorientasi desain, elemen dengan fungsi yang sama dapat menggunakan warna, bentuk, atau *typeface* yang sama. Tanpa *unity*, desain dapat terganggu kegunaannya dan membingungkan pengguna.

##### b. *Differentiation*

*Differentiation* dapat memberikan kontras pembeda pada elemen yang memiliki fungsi yang berbeda. Contohnya pada pemilihan *typeface*, umumnya sebuah desain memiliki dua *typeface* yang berbeda dengan fungsi yang berbeda juga.

##### c. *Emphasis*

*Emphasis* menonjolkan suatu elemen yang dianggap penting. Dengan menonjolkan elemen penting menggunakan *emphasis* maka pengguna dapat mengerti fungsi penting dari desain berdasarkan hierarkinya. Elemen yang menonjol dapat menggiring aksi yang perlu ditempuh oleh pengguna.

#### **d. Whitespace**

*Whitespace* bukan berarti penggunaan warna putih pada elemen, melainkan menata elemen sehingga timbul ruang yang kosong dari elemen. *Whitespace* berguna untuk memberi jarak antar elemen dan memperjelas perbedaan fungsinya.

#### **e. Alignment**

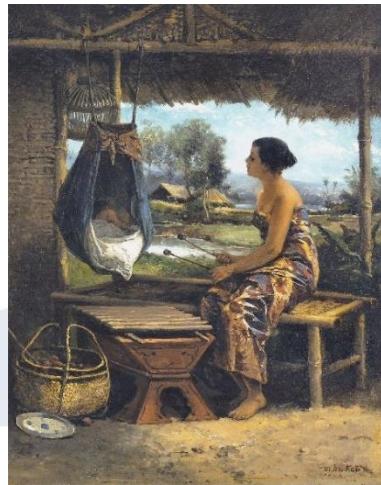
*Alignment* mengacu pada jejeran elemen dalam sumbu horizontal maupun vertikal. Baiknya elemen-elemen tersebut berjajar pada garis horizontal atau vertikal yang sama dalam suatu keseragaman supaya terlihat jelas dan rapi bagi pengguna. Kesejajaran ini dapat dibantu dengan penggunaan *grid* pada saat perancangan.

### **2.4 Ilustrasi**

Ilustrasi dapat didefinisikan sebagai gambaran yang berfungsi untuk memperjelas suatu informasi dengan memberikan representasi visualnya. Ilustrasi mampu menjadi suatu alat yang digunakan untuk mengomunikasikan suatu konsep, ide, atau gagasan. Selain, itu ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai alat berinformasi dan bercerita. Gaya ilustrasi menyesuaikan pada genre informasi atau tulisan yang perlu direpresentasikannya (Witabora, 2012).

#### **2.4.1 Post Mooi Indie**

*Mooi Indie* adalah salah satu gerakan seni rupa yang memiliki reputasi sangat negatif dalam sejarah lukis nusantara. Gerakan ini dinilai sebagai propaganda kolonialisme dan orientalisme yang meromantisasi Hindia Belanda pada masa itu sebagai dunia timur yang eksotis dan sekedar memenuhi fantasi turistik orang barat. *Mooi Indie* dinilai tidak realistik dengan keadaan masyarakat sesungguhnya yang berada di bawah tekanan penjajahan dan kemiskinan (Sulton, 2025).



Gambar 2.20 Lukisan bergaya *Mooi Indie*

Sumber: Johan Heri Ten Kate

Meskipun tidak salah untuk memahami kenegatifan dari gerakan *Mooi Indie*, sesungguhnya gerakan ini berhasil dalam menangkap esensi keindahan alam dan budaya agraris nusantara pada waktu itu. Gaya visual ini memiliki potensi untuk dapat mengalami proses *reclaim* dengan mengubah fungsi penggunaan gaya *Mooi Indie* untuk tujuan mengangkat budaya Indonesia dan isu sosial daripada propaganda kolonialisme. Proses *reclaim* ini banyak terjadi dalam fenomena modern dengan mengubah suatu media yang awalnya bersifat *derogatory* menjadi media yang *empowering* (Sulton, 2025).

#### 2.4.2 Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu bentuk dari ilustrasi yang dapat membantu dalam menyampaikan informasi dan narasi. Dalam perancangan suatu desain karakter, aspek yang baik untuk dipertimbangkan adalah dinamika bentuk. Bentuk dasar lingkaran, segitiga, dan segiempat dapat menterjemahkan watak kepribadian dan peran suatu karakter di dalam cerita (Bishop, 2019). Terjemahan bentuk dasar tersebut adalah sebagai berikut:

##### a. Lingkaran

Bentuk lingkaran dapat menterjemahkan watak karakter yang cenderung lembut, aman, damai, dan ramah. Namun, lingkaran juga dapat menggambarkan kekosongan, kesepian, sihir, dan misteri. Lingkaran adalah bentuk yang cenderung memberi kesan feminin.

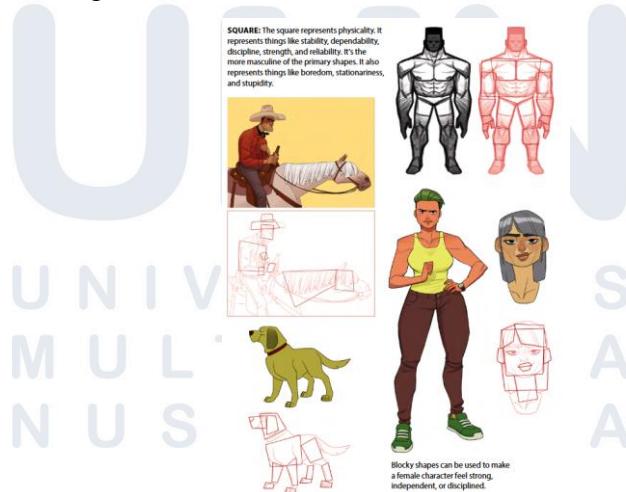


Gambar 2.21 Bentuk lingkaran pada desain karakter

Sumber: Randy Bishop

### b. Segiempat

Bentuk segiempat dapat menterjemahkan watak karakter yang cenderung stabil, disiplin, kuat, dan dapat diandalkan. Selain itu bentuk segiempat juga dapat menggambarkan kebosanan, kebodohan, dan ketidakbergerakan. Segiempat adalah bentuk yang memiliki kecenderungan memberi kesan maskulin.

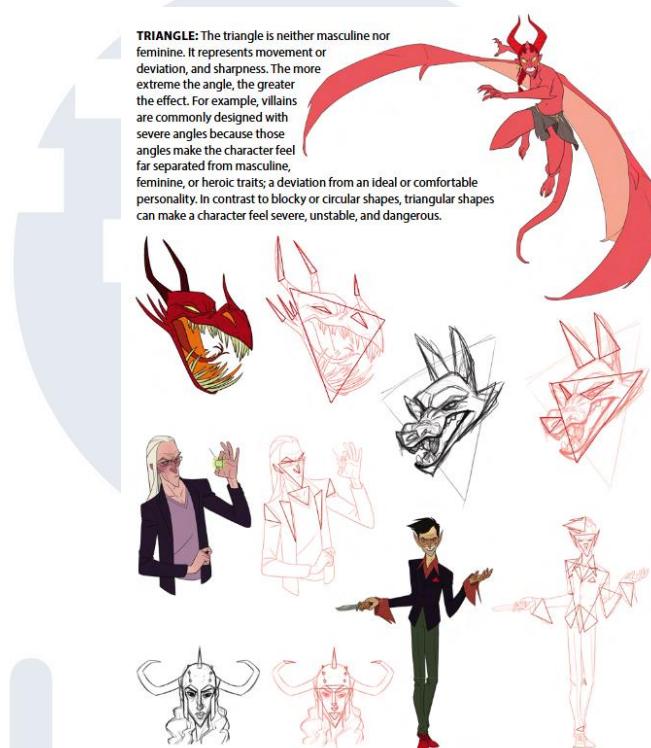


Gambar 2.22 Bentuk segiempat pada desain karakter

Sumber: Randy Bishop

### c. Segitiga

Bentuk segitiga adalah bentuk yang tidak memiliki kecenderungan maskulin maupun feminin tetapi menunjukkan pergerakan yang dinamis. Segitiga dapat menterjemahkan watak yang menyimpang dan pemberontakan. Umumnya bentuk segitiga dapat digunakan untuk mendesain karakter antagonis dan dapat memberikan kesan berbahaya.



Gambar 2.23 Bentuk segiempat pada desain karakter

Sumber: Randy Bishop

#### 2.4.3 Preferensi Art Style Gen Z

Tren desain akan selalu berubah dan menyesuaikan dengan selera dari generasi ke generasi. Gen Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997-2012, sekarang ini masuk pada golongan remaja akhir, dan mereka memiliki selera estetika yang cukup unik dan berkarakter (University of Greater Manchester, 2023). Desainer dalam merancang desain yang bertujuan kepada target audiens Gen Z perlu memerhatikan beberapa kecenderungan selera seperti berikut:

- a. ***Minimalist and Clean Design:*** Gen Z cenderung menyukai desain yang sederhana, menekankan pada filosofi "less is more". Desain yang minimalis dan bersih dapat dicapai dengan pemilihan palet warna yang sederhana, *font* yang terus terang, dan *layout* yang rapi.
- b. ***Bold and Vibrant Colors:*** Tren desain yang popular di kalangan Gen Z cenderung memiliki warna yang cerah dan mencolok. Warna-warna tersebut mampu merefleksikan karakter Gen Z yang energetic dan ekspresif.
- c. ***Authentic and Inclusive Representation:*** Gen Z adalah generasi yang menghargai keberagaman dan inklusivitas. Supaya desain dapat relevan di tengah mereka, diperlukan otentisitas representasi dari berbagai suku budaya, latar belakang, dan identitas.
- d. ***Sustainability and Eco-Friendly Design:*** Gen Z adalah generasi yang sangat peduli dengan keberlanjutan dan ramah lingkungan. Menggabungkan desain yang berkelanjutan dapat berpotensi mendapatkan timbal balik yang positif dengan Gen Z.
- e. ***User-Centric Design:*** Gen Z mementingkan desain yang mudah untuk dinavigasi secara intuitif. Hal ini dapat diwujudkan dengan desain yang responsif, *mobile-friendly*, dan *user-friendly interface*.
- f. ***Authentic and Realistic Imagery:*** Foto stok yang kaku dengan model yang berpose dengan sempurna sudah tidak relevan bagi Gen Z. Mereka cenderung memilih *imagery* yang terasa lebih otentik dan jujur denga apa adanya. Hal ini juga dapat mengembangkan rasa percaya antara desain dengan Gen Z.
- g. ***Memes and Pop Culture Reference:*** Penggunaan meme dan referensi budaya pop di dalam desain dapat membuat desain menjadi lebih *relatable* dengan audiens Gen Z.
- h. ***Storytelling Through Visuals:*** Gen Z menyukai cerita dan desain yang dapat membawakan narasi melalui visual dapat diterima baik oleh audiens. Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan ilustrasi, infografi, atau animasi.

- i. ***Interactive and Immersive Design:*** Media yang interaktif dan imersif dapat menimbulkan hubungan timbal balik yang berlanjut antara audiens dengan desain, sehingga Gen Z dapat melibatkan diri dengan media yang mereka pedulikan.
- j. ***Dark Mode:*** Pilihan untuk berganti antara *light mode* dan *dark mode* menjadi tren di tengah Gen Z untuk dapat mengurangi kelelahan pada mata akibat menatap layar dalam jangka waktu yang lama.

## 2.5 Musik Keroncong

Sejarah musik kerconong serta jenis-jenis dan turunannya dibahas di dalam jurnal *KERONCONG TUGU: Kesenian Betawi Yang Tak Kehilangan Jati Diri* (Pratama, 2013) dan jurnal *Landasan konseptual Perencanaan Dan Perancangan Keroncong beat Sebagai Sarana UNJUK Kegiatan Generasi Muda* (Winasis, 2014).

### 2.5.1 Sejarah Musik Keroncong



Gambar 2.24 Ilustrasi pasangan *Mardijkers*

Sumber: [spiceislandsblog.com](http://spiceislandsblog.com)

Pada tahun 1661, budak-budak dan mantan pasukan Portugis, dibebaskan oleh Belanda. Mereka diberikan daerah untuk bermukim di sebelah timur Batavia dan disebut sebagai kaum *mardijkers* (orang bebas). Mereka

berasal dari berbagai negara dari Afrika dan Asia, seperti Coromandel, Goa, Malaka, Malabar, Bengal, Arakan, dan Nusantara, hanya saja mereka berbahasa Portugis dan membawa kebudayaan Portugis dengan mereka, termasuk musik *fado*. Seiring berjalananya waktu, mereka menikah dengan warga lokal dan keturunan mereka dijuluki kaum *mestizo* (campuran) atau portugis hitam. Pembauran antara kebudayaan yang berbeda ini turut memengaruhi budaya musik mereka. Dengan terjadinya akulturasi akibat hidup berdampingan dengan berbagai budaya lain di Batavia, akhirnya membentuk budaya musik yang khas hingga kemudian orang-orang menamakan musik tersebut sebagai kercong.

### **2.5.2 Alat Musik Keroncong**

Menurut Harmunah (1987) nama kercong itu sendiri berasal dari onomatope bunyi “*crong-crong*” yang terdengar ketika alat musik dawai dipetik secara *arpeggio*. Alat musik dawai yang digunakan dalam kercong tugu adalah *Frounga* yaitu gitar ukuran besar berdawai 4, *Macina* yaitu gitar ukuran sedang berdawai 3-4, dan *Jitera* yaitu gitar ukuran kecil berdawai 5. Kemudian dengan perkembangan zaman mulai bermunculan alat musik lain di dalam pertunjukkan kercong seperti biola, gendang rebana, cello, dan lainnya.

### **2.5.3 Periodisasi Musik Keroncong**

Dalam perkembangannya, musik kercong dibagi menjadi empat periode, yaitu Keroncong Tempo Doeloe, Keroncong Abadi, Keroncong Modern, dan Keroncong Millenium (Winasis, 2014).

#### **2.4.3.1 Keroncong Tempo Doeloe (1880-1920)**

Periode Keroncong Tempo Doeloe diperkirakan dimulai pada tahun 1880 setelah ditemukan alat musik ukulele pada tahun 1879 di Hawaii. Berawal dari Kampung Tugu, musik kercong menyebar dimulai dari selatan Kemayoran dan Gambir. Pada tahun 1891 di Surabaya lahir Komedi Stamboel, pentas bergaya Istanbul yang melakukan pertunjukkan keliling di Hindia Belanda, Malaya, dan Singapura dan turut mempopulerkan musik kercong di dalam pertunjukannya. Pada periode ini panjang lagu stambul adalah 16 birama.

#### **2.4.3.2 Keroncong Abadi (1920-1959)**

Pada periode Keroncong Abadi musik menjadi lebih panjang karena pengaruh musik pop dari Amerika dan Filipina. Lagu yang awalnya 16 birama sekarang menjadi 32 birama yang juga terpengaruh oleh budaya dansa yang populer di hotel-hotel Jakarta. Alur perkembangan merambat ke timur, terutama Solo, dan dengan irama yang lebih lambat. Pada periode ini banyak lahir musisi keroncong legendaris, seperti Ismail Marzuki, Gesang, dan R. Kusbini. Pada periode ini musik keroncong mencapai masa keemasannya. Periode Keroncong Abadi cocok untuk dijadikan sebagai referensi latar belakang kronologis di dalam perancangan gim ini karena pengguna dapat mengalami romantisasi masa lalu ketika popularitas keroncong sedang ramai di masyarakat



Gambar 2.25 Orkes keroncong Lief Java

Sumber: Irama Nusantara

#### **2.4.3.3 Keroncong Modern (1959-sekarang)**

Pada periode Keroncong Modern muncul gaya baru yang lebih selaras dengan musik pop universal. Aturan-aturan lama sudah tidak berlaku lagi dan mulai muncul perpaduan dengan irama-irama lain seperti dangdut dan rock.

## 2.6 Akulturasi Budaya

Menurut Nardy (2012) di dalam jurnal yang ditulis oleh Dewi dan Herawati (2021), akulturasi merupakan hasil yang didapatkan ketika terjadi kontak antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lain yang masing-masing memiliki kebudayaannya sendiri, kemudian unsur-unsur kebudayaan yang asing itu diadaptasi dan disesuaikan dengan kebudayaan sendiri sehingga menghasilkan suatu kebudayaan baru tanpa menghapuskan kepribadian dari masing-masing kebudayaan.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan perancangan gim digital mengenai kerongcong adalah jurnal yang mengangkat upaya pelestarian musik kerongcong. Sebagai contoh:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>“Sing penting kerongcong” Sebuah Inovasi pertunjukkan Musik Keroncong di Semarang</i>	(Rachman & Utomo 2017)	Upaya pelestarian kerongcong melalui kolaborasi dengan genre musik lain yang lebih populer seperti jazz, rock, dan orkestra. Pertunjukkan ini menjadi bentuk pengaplikasian akulturasi.	-Penggunaan elemen desain gim -Akulturasi budaya ditunjukkan melalui elemen <i>story</i> dalam gim

2.	<i>Penciptaan Musik Keroncong dan Wayang Inovatif dalam Pertunjukkan Congwayndut</i>	(Romadona, 2019)	Upaya pelestarian musik keroncong melalui kolaborasi dengan pertunjukkan wayang.	-Penggunaan elemen desain gim -Akulturasi budaya ditunjukkan melalui elemen <i>story</i> dalam gim -Keroncong menjadi fokus utama dalam narasi
3.	<i>“Keroncong Ambyaran”: Inovasi Dalam Pembawaan Keroncong Oleh Keroncong Syahdu di Semarang</i>	(Khoiruddin & Rachman, 2025)	Upaya pelestarian musik keroncong melalui lirik dan aransemen yang lebih muda dan kolaborasi dengan musisi dari berbagai genre.	-Penggunaan elemen desain gim -Akulturasi budaya ditunjukkan melalui elemen <i>story</i> dalam gim -Upaya menyesuaikan dengan selera generasi muda melalui gaya visual dan interaktivitas.

Elemen kebaruan pertama yang diangkat oleh penulis di dalam perancangan ini adalah penggunaan elemen gim dalam memperkenalkan musik kerongcong kepada audiens. Penggunaan elemen *story* dalam gim untuk mengangkat musik kerongcong dapat meningkatkan empati dan berpotensi untuk mendorong audiens untuk mendukung musisi kerongcong. Selain itu, media gim relevan dan cocok untuk audiens remaja akhir.

Elemen kebaruan kedua yang diangkat oleh penulis di dalam perancangan ini adalah berfokus untuk mengangkat warisan akulturasi budaya sebagai nilai keunikan yang patut untuk ditonjolkan kepada audiens. Tidak hanya mengandung nilai sejarah yang kaya namun akulturasi budaya juga dapat memberikan pelajaran nilai-nilai sosial kepada audiens. Akulturasi budaya dapat mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi dan inklusivitas untuk membantu remaja muda dalam menavigasi hubungan mereka antara orang lain di masyarakat.

Elemen kebaruan ketiga yang diangkat oleh penulis di dalam perancangan ini adalah berfokus pada audiens yang berdomisili di Jakarta. Kesamaan dari ketiga studi relevan di atas adalah mereka berfokus pada audiens di Jawa Tengah. Jakarta memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan budaya populer terutama di tengah generasi muda, kemungkinan untuk bisa dilihat banyak orang melalui budaya *viral* juga lebih tinggi dibandingkan dengan Jawa Tengah. Selain itu, seringkali terlupakan bahkan oleh peminat kerongcong sekalipun bahwa awal perkembangan musik kerongcong di pulau Jawa bermula dari Kampung Tugu di Jakarta.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA