

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan pada perancangan gim digital mengenai musik kerconong sebagai warisan akulturasi budaya adalah sebagai berikut:

3.1.1 Subjek Kuesioner

Subjek perancangan dalam pengambilan data kuesioner merupakan target audiens yang diharapkan akan menjadi pengguna dari gim digital yang dirancang. Pandangan dan preferensi mereka dibutuhkan supaya keluaran perancangan yang diciptakan dapat menjadi tepat sasaran dan dapat memberikan usaha solusi untuk masalah lapangan dan desain. Target pengguna dalam perancangan gim digital mengenai musik kerconong adalah sebagai berikut:

1. Demografis:

- a. Jenis kelamin: Semua jenis kelamin.

Mengapresiasi musik pada dasarnya adalah aktivitas yang tidak dibatasi oleh jenis kelamin. Genre musik kerconong juga tidak memiliki inklinasi maskulin maupun feminim.

- b. Usia: 17-25 tahun (*Gen Z*)

Gen Z berperan sebagai agen perubahan dan dapat mendukung pelestarian budaya lokal (Musthafa & Darmawan, 2024). Apabila mereka dapat menjadi peminat musik kerconong, maka mereka akan mendorong populerisasi musik kerconong dalam masyarakat sehingga komunitas peminat kerconong mampu berkembang secara organik. Lukman Nul Hakim (2020) menyatakan menurut Kementerian Kesehatan (2009) usia 17-25 masuk dalam klasifikasi usia remaja akhir. Usia 17-25 tahun memiliki kecenderungan sifat eksploratif dan eksperimental. Individu dalam rentang usia tersebut cenderung lebih terbuka

untuk mencoba hal baru, bertemu dengan orang baru, dan berkunjung ke tempat baru (Saragosa-Harris et al., 2022).

c. Pendidikan: Minimal SMA

Musik kercong adalah genre musik yang memiliki nilai keunikan pada sejarah kelahirannya. Butuh seseorang dengan pendidikan yang cukup mumpuni untuk dapat benar-benar mengapresiasi genre tersebut. Usia 17-25 tahun bertepatan pada masa di mana umumnya mereka sedang pada tahun terakhir SMA atau sudah dan sedang menjalani pendidikan lanjut atau bekerja.

d. SES: A-B

Masalah di lapangan yang dialami oleh musisi kercong adalah mereka tidak dapat menjadikan kercong sumber pendapatan yang stabil, sehingga target audiens yang ideal adalah individu yang memiliki kemampuan finansial yang sudah cukup stabil. Kebutuhan primer dan sekunder SES A-B sudah tercukupi sehingga mereka dapat meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendalamai minat mereka.

2. Geografis:

Target pengguna melalui aspek geografis adalah warga negara Indonesia yang berdomisili di DKI Jakarta (primer) atau di daerah Jabodetabek dan sekitarnya (sekunder). Jakarta sebagai ibukota Indonesia adalah kota yang memiliki mobilitas dan interaksi sosial yang tinggi (Margaretha & Samadi, 2023). Kondisi tersebut menyebabkan perkembangan tren dan budaya populer di Jakarta begitu pesat sehingga potensial bagi perkembangan komunitas musik kercong.

Kampung Tugu, sebagai lokasi awal kemunculan musik kercong pun berlokasi Jakarta Utara. Ada baiknya masyarakat Jakarta dapat mengenal dan mengapresiasi budaya lokal yang berasal dari provinsi itu sendiri. Selain itu, nilai akulturasi budaya yang terkandung di dalam kercong dapat menjadi poin yang *relatable* bagi masyarakat Jakarta yang multikultural.

3. Psikografis

Target pengguna aspek psikografis utamanya adalah individu yang menyukai musik. Mereka bisa menjadi orang yang suka mendengarkan musik atau mereka adalah orang yang senang bermain musik. Mereka memiliki kemampuan untuk mengapresiasi musik dan dapat memperkenalkan genre musik ke dalam komunitas mereka masing-masing. Orang yang suka bermain musik berpotensi untuk ikut serta dalam pelestarian kerongcong sebagai musisi. Jika mereka tidak tertarik untuk menjadi musisi kerongcong, mereka masih dapat mengambil inspirasi dari musik kerongcong untuk diaplikasikan ke musik yang mereka tekuni.

Aspek psikografis lainnya adalah individu yang memiliki ketertarikan dengan sejarah. Mereka dapat mengapresiasi nilai sejarah akulturasi budaya yang terkandung dalam kerongcong. Sejarah kerongcong pada era Revolusi Nasional juga dapat menjadi poin menarik bagi penyuka sejarah.

Individu yang menyukai *vintage aesthetic* juga menjadi target pengguna yang potensial. Musik kerongcong sudah berkembang di Indonesia sejak abad ke-17 dan estetika *vintage* yang dibawakan dari era tersebut masih dapat terasa dari suara musik dan visual yang dibawakan para musisinya. Musik kerongcong dapat memberikan kesan nostalgia bagi peminat *vintage aesthetic*. Dalam perancangannya, gim digital mengenai musik kerongcong sebagai warisan akulturasi budaya juga mengaplikasikan gaya estetika tersebut supaya dapat menghayati kesan nostalgia yang dibawakan musik kerongcong.

Target pengguna yang ideal dalam perancangan kampanye sosial adalah orang yang berempati tinggi dan peduli terhadap usaha-usaha aktivisme. Mereka dapat memahami dan menghayati kesulitan-kesulitan yang dialami musisi kerongcong dalam upaya melestarikan genre tersebut dan kemudian mereka dapat tergerak untuk turut serta dalam upaya pelestarian, meski sekedar menjadi bagian dari audiens.

3.1.2 Subjek Wawancara

Subjek perancangan dalam pengambilan data wawancara merupakan pelaku yang mengupayakan pelestarian musik kerongcong, yaitu musisi kerongcong. Kriteria narasumber adalah musisi kerongcong aktif yang sudah memiliki pengalaman yang luas dalam dunia musik kerongcong dan mengerti sejarah lahirnya musik kerongcong.

3.1.3 Subjek Observasi

Subjek perancangan dalam pengambilan data observasi merupakan lokasi dan komunitas masyarakat yang menjadi awal dari lahirnya musik kerongcong, yaitu Kampung Tugu. Lokasinya berada di Kelurahan Semper Barat, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode dan prosedur yang digunakan dalam perancangan ini akan mengacu pada *Design Thinking Process* yang ditulis oleh Robin Landa pada buku *Graphic Design Solutions* (hl. 65-68):

3.2.1 Empathize

Landa menekankan betapa pentingnya memulai desain dari empati. Tahapan *empathize* membutuhkan desainer untuk dapat menempatkan dirinya pada posisi orang yang menjadi subjek dalam perancangan. Empati sangat dibutuhkan oleh seorang desainer supaya hasil perancangan bisa tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan desain. Dalam tahapan *empathize* penulis dapat melakukan proses berikut:

- 1. *Observe*:** Penulis mengamati dan mendokumentasi subjek yang diteliti supaya dapat mengetahui perilaku dan interaksi subjek. Proses ini dapat dilakukan melalui pengambilan data dengan observasi.
- 2. *Engage*:** Penulis terlibat dengan subjek melalui interaksi yang terencana maupun tidak. Proses ini dapat dilakukan melalui pengambilan data wawancara dan kuesioner.
- 3. *Immerse*:** Penulis ikut serta dalam merasakan pengalaman bersama subjek penelitian.

3.2.2 Define

Pada tahapan *define*, penulis menganalisa seluruh data yang didapatkan dari tahapan *empathize*. Dari analisa data tersebut penulis dapat membingkai masalah yang perlu difokuskan dalam perancangan.

3.2.3 Ideate

Pada tahapan *Ideate*, penulis mencoba mengembangkan sebanyak-banyaknya ide dengan berpikir kritis dan kreatif. Kemudian penulis dapat mendalami lagi ide-ide yang tersebut untuk mendapatkan ide yang berpotensi untuk dikembangkan lebih jauh lagi menjadi prototipe.

3.2.4 Prototype

Pada tahapan *Prototype*, penulis mulai membuat tahapan awal dari desain perancangan. Pada tahapan awalnya, tidak masalah jika prototipe yang dibuat masih kasar. Penulis dapat menguji fungsionalitas rancangan dan membuat perbaikan sebelum dicoba oleh orang lain (*beta test*).

3.2.5 Test

Pada tahapan *Test*, penulis dapat menyajikan prototipe kepada sejumlah target pengguna dan mendapatkan umpan balik untuk desain yang dirancang. Penulis akan menjadi tahu apa saja yang perlu diperbaiki atau diganti dari desain yang ada supaya hasil rancangan menjadi lebih baik. *Test* akan dibagi menjadi *Alpha Test* dan *Beta Test*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Tahapan *Empathize* akan dilaksanakan melalui pengambilan data dari subjek perancangan. Pengambilan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah observasi, studi eksisting, wawancara ahli, dan kuesioner.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah metode pengambilan data kualitatif dengan cara mengamati subjek yang sedang diteliti dan mendokumentasikannya secara sistematis (Abdussamad, 2021, hl.147). Observasi dilaksanakan dalam rangka mendapatkan data mengenai visual lokasi lahirnya musik kercong dan kehidupan masyarakat Kampung Tugu. Data yang dikumpulkan akan berperan

sebagai referensi dalam perancangan narasi, gaya visual, dan *sound design* dalam gim digital. Observasi akan dilaksanakan oleh penulis melalui pengamatan deskriptif.

1. Pengamatan Deskriptif

Pengamatan deskriptif adalah salah satu bentuk pengambilan data di mana penulis akan terjun langsung di tengah-tengah objek observasi dan mendokumentasikan data melalui deskripsi hal-hal yang dapat dirasakan oleh pancha indera. Objek observasi yang akan diamati dalam pengamatan deskriptif ini adalah Kampung Tugu di Jakarta Utara. Kampung Tugu merupakan lokasi awal perkembangan kercong. Oleh karena itu, Kampung Tugu sering mengadakan pertunjukan kercong yang dapat ditonton oleh pengunjung, sehingga dapat menjadi inspirasi dan referensi visual dan audio bagi penulis.

3.3.2 Studi Eksisting



Gambar 3.1 Akun Instagram @keroncong_indonesia

Sumber: Instagram

Studi eksisting dilakukan melalui analisa media informasi yang telah mengangkat musik kerongcong. Penulis belum dapat menemukan media informasi mengenai musik kerongcong yang secara spesifik menargetkan audiens remaja akhir atau generasi Z. Namun, penulis dapat menganalisa *feed* akun Instagram dari @keroncong_indonesia, salah satu akun komunitas peminat musik kerongcong yang cukup populer, namun di golongan usia generasi milenial.

3.3.3 Studi Referensi

Studi referensi bertujuan untuk mendapatkan inspirasi dan acuan perancangan dari media yang sudah ada. Pada studi referensi ini penulis akan menganalisa beberapa media yang sudah ada yang relevan dengan perancangan. Media tersebut akan dijadikan acuan dalam perancangan gim digital mengenai kerongcong.

3.3.2.1. Drama Musikal MAR



Gambar 3.2 Poster promosi drama musical MAR

Sumber: ArtSwara

Drama Musikal *MAR* diproduksi oleh ArtSwara, disutradarai oleh Wawan Sofwan, dan dipertunjukkan pada tanggal 26-28 Februari 2025. Musikal ini membawakan lebih dari 40 karya lagu dari Ismail Marzuki, seorang maestro musik kerongcong dari periode Kerongcong Abadi. Lagu-lagu tersebut diaransemen ulang dengan gaya jazz.

3.3.2.2. Drama Musikal *Payung Fantasi*



Gambar 3.3 *Thumbnail* episode 01 drama musical *Payung Fantasi*.

Sumber: Kanal YouTube Indonesia Kaya.

Drama Musikal *Payung Fantasi* diproduksi oleh Indonesia Kaya bersama Garin Nugroho dan BOOW Live. *Payung Fantasi* adalah serial film teater yang diunggah di YouTube melalui akun resmi Indonesia Kaya dan episode pertamanya diunggah pada tahun 2022. Sutradara teater dari serial ini adalah Pasha Prakasa sedangkan sutradara film adalah Naya Anindita. Selain mereka, penata musik Ivan Tangkulung dan koreografer Ufa Sofura turut campur tangan dalam produksi serial teater ini. Drama musical ini terinspirasi oleh buku biografi yang berjudul *Seabad Ismail Marzuki: Senandung Melintas Zaman* karya Ninok Leksono.

3.3.2.3. Gim Digital *Night in the Woods*



Gambar 3.4 Banner promosional gim *Night in the Woods*.

Sumber: Infinite Fall Studio

Gim *Night in the Woods* diproduksi oleh Infinite Fall Studio yang merupakan kolaborasi antara Alec Holowka, Scott Benson, dan Bethany Hockenberry. Gim ini diterbitkan pada tahun 2017 dan dapat

dimainkan di PlayStation 4, PC, Mac, dan Linux. Gim ini adalah salah satu contoh gim *story-driven* dan *character-driven* yang mampu mengangkat topik serius seperti gangguan mental dan eksistensialisme melalui narasi fabel dan grafik yang terkesan lucu. Penulis menggunakan *Night in the Woods* sebagai referensi *gameplay* yang bergantung pada dialog dan interaksi dengan karakter lain.

3.3.4 Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data kualitatif dengan cara melakukan percakapan tanya jawab dengan subjek yang sedang diteliti atau orang yang memiliki pengetahuan mendalam tentang subjek yang diteliti (Abdussamad, 2021, 143). Wawancara Wawancara akan dilakukan kepada seorang yang ahli dalam bidang musik kercong.

1. Wawancara Musisi Keroncong

Wawancara ahli dibutuhkan untuk mendapatkan pandangan terhadap kercong melalui sudut pandang musisinya. Seorang yang ahli dalam topik musik kercong dapat menjelaskan sejarah tentang lahirnya genre musik tersebut. Wawancara dengan musisi juga dapat memberikan pandangan terhadap masalah yang dialami musisi dalam melestarikan musik kercong dan bantuan yang diperlukan untuk meringankan kesulitan mereka. Pengalaman personal dan idealisme yang dimiliki oleh musisi dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk elemen *story* dalam gim digital.

Wawancara ahli dilaksanakan menggunakan prosedur semi terstruktur karena data yang diperlukan berhubungan dengan pengalaman narasumber. Dengan prosedur semi terstruktur, permasalahan bisa didiskusikan dengan lebih terbuka sehingga data yang didapatkan bisa lebih kompleks dan mendalam (hl.146).

Narasumber dalam wawancara ahli ini adalah Arthur James Michiels. Beliau adalah seorang edukator di Living Museum Kampung

Tugu sekaligus pemain bass di dalam grup musik Krontjong Toegoe. Oleh karena pengalamannya, beliau memiliki pengetahuan yang ekstensif terkait sejarah musik kercong serta situasi upaya pelestarian kercong di Indonesia.

Berikut adalah daftar pertanyaan utama yang ditanyakan kepada narasumber:

1. Bagaimana sejarah lahirnya musik kercong?
2. Apa saja alat musik yang dimainkan dalam musik kercong?
3. Hal apa yang paling Anda cintai dari musik kercong?
4. Menurut Anda, bagaimana popularitas kercong di tengah globalisasi musik sekarang ini?
5. Menurut pengalaman Anda, apakah ada anak muda, usia sekitar 17-25 tahun, yang tertarik untuk melestarikan kercong? Jika ada, apakah jumlahnya sedikit atau banyak?
6. Apakah ada hambatan atau kesulitan yang Anda hadapi sebagai musisi dalam melestarikan musik kercong?
7. Menurut Anda, apa yang dapat membantu Anda dan musisi kercong lainnya untuk terus melestarikan musik kercong?
8. Nilai-nilai positif apa yang menurut Anda dapat ditonjolkan melalui musik kercong?
9. Apa harapan Anda terhadap musik kercong di masa mendatang?

Tetapi, karena wawancara dilakukan dengan sistem semi-terstruktur, memungkinkan adanya pertanyaan tambahan yang disesuaikan menurut jawaban narasumber.

3.3.5 Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengambilan data kuantitatif dengan cara menyebarkan runutan pertanyaan dan responden dapat menjawab pertanyaan tersebut sesuai instruksi dari penulis (Sugiyono, 2022, hl.142). Kuesioner disebarluaskan kepada responden yang termasuk dalam batasan demografis dan

geografis, yakni remaja akhir usia 17-25 tahun yang berdomisili di Jakarta. Kuesioner yang disebarluaskan dibagi menjadi dua tahapan. Kuesioner tahap pertama diperlukan untuk mengetahui familiaritas dan pandangan umum remaja akhir terhadap musik keroncong. Sementara kuesioner tahap kedua diperlukan untuk mengetahui pendapat remaja akhir terhadap media keroncong yang sudah ada dan kelebihan maupun kekurangannya dan preferensi konten gim digital. Responden diarahkan untuk coba mendengarkan beberapa contoh musik keroncong sebelum menjawab pertanyaan kuesioner tahap pertama. Pertanyaan kuesioner tahap pertama menggunakan skala Likert empat poin, pilihan ganda, dan jawaban singkat. Berikut di bawah ini adalah daftar pertanyaan kuesioner awal penelitian:



1. Aktivitas atau pekerjaan

- Kuliah
- Bekerja
- Kuliah dan bekerja
- Lainnya...

2. Apakah Anda menyukai musik?

- 1) Tidak suka
- 2) Kurang suka
- 3) Suka
- 4) Sangat suka

3. Apakah Anda suka mempelajari sejarah?

- 1) Tidak suka
- 2) Kurang suka
- 3) Suka
- 4) Sangat suka

4. Apakah sebelum survei ini Anda mengetahui musik kercong?

- 1) Tidak tahu
- 2) Kurang tahu
- 3) Tahu
- 4) Sangat tahu

5. Jika sebelum survei ini sudah mengetahui kercong, dari mana Anda mengetahuinya?

- Pertunjukkan kercong
- Media sosial (Youtube, Instagram, Twitter, dsb)
- Aplikasi Musik (Spotify, Apple music, Soundcloud, dsb)
- Musik ruangan (cafe, bar, museum, galeri, dsb)
- Keluarga (orang tua, saudara, dsb)
- Website
- Media cetak (buku, pamphlet, brosur, dsb)

- Lainnya... [Jawaban singkat]
6. Apakah sebelum survei ini Anda pernah mendengarkan musik keroncong?
- 1) Tidak pernah
 - 2) Kurang tahu
 - 3) Tahu
 - 4) Sangat tahu
7. Jika Anda diajak untuk mendengarkan musik keroncong setelah survei ini, apakah Anda akan tertarik?
- 1) Tidak tertarik
 - 2) Kurang tertarik
 - 3) Tertarik
 - 4) Sangat tertarik
8. Apa alasan Anda tertarik atau tidak tertarik?
- [Jawaban singkat]
9. Media interaktif seperti apa yang dapat membuat Anda tertarik untuk mengenali musik keroncong?
- *Video game*
 - Website
 - Aplikasi
 - Buku interaktif
 - Workshop
 - Festival
 - Wisata
- Lainnya... [Jawaban singkat]
10. Menurut Anda, dengan seluruh nilai sejarah dan budayanya, seberapa penting musik keroncong untuk dilestarikan di Indonesia?
- 1) Tidak penting
 - 2) Kurang penting
 - 3) Penting
 - 4) Sangat penting

3.3.6 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) adalah metode pengambilan data melalui diskusi yang terarah dalam satu kelompok kecil. Diskusi dipimpin oleh seorang moderator dan membahas topik yang spesifik. Dalam perancangan ini, FGD dibutuhkan untuk membahas hasil kuesioner dan preferensi kolektif terhadap media interaktif. Berikut adalah beberapa pertanyaan pembuka diskusi yang akan digunakan dalam FGD:

1. Apa saja yang kalian ketahui mengenai musik kerongcong?
2. Ketika melihat media berikut ini yang mengangkat musik kerongcong, apa tanggapan kalian terhadap media tersebut? (Akun Instagram @keroncong_indonesia)
3. Bagaimana pendapat kalian terhadap media gim digital untuk mengangkat musik kerongcong? Apakah gim relevan di tengah kehidupan sosial kalian?
4. Apakah menurut kalian gaya visual seperti berikut sesuai dengan selera Gen Z usia 17-25 tahun?
5. Apakah kalian memiliki preferensi dalam bermain gim? Misalnya, perangkat atau alat kontrol yang biasa dipakai.

