

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Gu” (古) berarti “kuno” sedangkan “Zheng” (筝) berarti “sitar” atau “kecapi”. Sehingga, guzheng (古筝) dapat diartikan sebagai kecapi kuno (Guzheng Alive, n.d.). Guzheng, atau biasa dikenal sebagai kecapi Tiongkok, merupakan salah satu alat musik tradisional Tiongkok yang paling populer. Alat musik ini umumnya memiliki 21 senar, badan sepanjang 1.6 meter dan memiliki jembatan berbentuk S di bagian ekornya. Guzheng menjadi populer di Qin, Tiongkok Kuno pada Periode Negara Berperang pada tahun 475-221 S.M., berdasarkan Jin, J. (1991). Pada zaman dahulu, alat musik ini eksklusif hanya dimainkan oleh keluarga bangsawan. Namun sekarang, orang dari latar belakang manapun dapat memainkan alat musik ini. Guzheng dimainkan dengan 10 jari, dimana tangan kanan pemain akan menggunakan pick jari yang terbuat dari kulit penyu atau tanduk sapi. Tangan kanan akan memetik senar sedangkan tangan kiri akan membengkokkan senar untuk mengubah nada (B. Bei, 2023).

Alat musik guzheng merupakan salah satu warisan budaya etnis Tionghoa yang ada di Indonesia (Nita et al, 2021). Di Indonesia, guzheng dapat dikenal melalui film dan media serupa ataupun melalui les musik atau ekstrakulikuler yang disediakan oleh sekolah, kampus maupun kursus musik. Namun, mayoritas orang-orang yang mengenali guzheng adalah yang berusia 40 hingga 50 tahun, menurut Ngartini Huang melalui wawancara dengan Life Indozone (2021). Jarangnya generasi muda yang terekspos pada guzheng mengakibatkan sedikitnya generasi muda yang mengenali guzheng. Ngartini berharap bahwa kedepannya, anak kecil hingga milenial akan mengetahui mengenai alat musik guzheng agar alat musik ini dapat diwariskan dan terus dimainkan.

Media digital terkait guzheng yang telah ada memiliki interaktivitas yang tinggi namun informasi yang belum mendalam. Informasi terkait sejarah, konteks bermain serta teknik bermain masih belum diinformasikan secara lengkap. Selain itu, media yang telah ada tidak memiliki instruksi pemakaian yang jelas. Tanpa tujuan yang jelas, pengguna akan merasa kebingungan dan menjadi malas untuk berinteraksi dengan media. Jika semakin sedikit orang yang mengetahui akan guzheng, maka keberadaan alat musik ini dapat terancam punah di Indonesia.

Degradasi dari suatu budaya dapat dikenali dari beberapa faktor termasuk kurangnya edukasi terkait budaya, penurunan dokumentasi, kurangnya interaksi dan faktor modernisasi, berdasarkan Dymitrow melalui Ronaldo et al. Sedangkan, regenerasi merujuk pada suatu proses dimana budaya mengalami pembaruan atau pembentukan kembali di era modern agar semakin dikenal (Ronaldo, Jayanti. T. B., 2024). Regenerasi budaya alat musik guzheng juga dapat menjadi salah satu kesempatan untuk memperkuat identitas budaya Tionghoa di Indonesia.

Atas permasalahan tersebut, dibutuhkannya solusi perancangan media edukasi untuk mengenalkan alat musik guzheng agar pengetahuan terhadap alat musik tersebut menjadi semakin kaya. Pembelajaran musik yang membutuhkan keterampilan sensorik dan auditori-morotik dapat menggunakan media edukasi berbasis gim yang interaktif, menurut Nouwen et al., melalui Cheng, L. (2024). Prensky (2001) melalui teori *digital game-based learning* (DGBL) menyatakan bahwa hiburan yang ada di *video game* dapat memiliki tujuan edukasional. Pengguna dapat menjadi mandiri dan termotivasi ketika menemukan aktivitas yang menarik dan setara dengan kemampuan mereka (Gee melalui Cheng, L., 2024). Hal ini dapat memotivasi generasi muda untuk mempelajari lanjut mengenai alat musik guzheng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Dampak dari kurangnya regenerasi alat musik guzheng menyebabkan generasi muda kurang mengenali alat musik tersebut.
2. Kurang efektifnya media interaktif berbasis digital dalam mengenalkan alat musik tradisional guzheng.

Oleh karena itu, penulis merancang rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan gim digital untuk mengenalkan alat musik tradisional guzheng?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak berusia 7-9 tahun, SES B-A, berdomisili di Tangerang, menyukai media interaktif, memiliki ketertarikan pada alat musik dan menggunakan perangkat laptop. Perancangan ini akan menggunakan media interaktif *website*, dibatasi untuk membahas mengenai simplifikasi teknik dan cara bermain alat musik guzheng.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan tugas akhir adalah untuk membuat perancangan gim digital untuk mengenalkan alat musik tradisional guzheng.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui tugas akhir ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi terkait gim sebagai media interaktif, terlebih lagi dalam membahas topik pengenalan alat musik tradisional guzheng.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi arsip yang bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara dan peneliti lain sebagai referensi dalam perancangan pilar informasi, khususnya perancangan media interaktif.

Perancangan ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang ingin merancang media interaktif terkait topik alat musik guzheng.

