

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada jaman yang semakin modern ini, teknologi yang semakin berkembang menjadikan kita dapat dengan mudah untuk mencari segala informasi yang kita butuhkan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat inipun membuat pengaruh budaya asing yang telah masuk ke Indonesia mudah sekali di akses dengan penggunaan internet, salah satu pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia dan sangat mempengaruhi adalah musik.

Musik jaman sekarang ini sangat mudah di dengarkan dimana mana seperti di radio, Joox, Spotify dan aplikasi musik lainnya. Perkembangan zaman ini juga berdampak pada anak anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Sayangnya, perkembangan musik dari luar mempunyai dampak yang kurang baik akan musik tradisional Indonesia terutama salah satu jenis musik tradisional yang kurang diminati adalah musik Keroncong. Banyak anak muda sekarang yang hanya mengetahui kata “keroncong” tapi tidak mengerti /tidak mengetahui apa itu sebenarnya keroncong.

Keroncong adalah gaya musik Indonesia yang memiliki identitas dengan adanya alatmusik ukulele. Keroncong biasanya dimainkan dalam formasi *band* atau *ensemble* yang biasanya terdapat alat musik *flute*, biola, *cello*, kontrabas, gitar melodi, *keyboard*, dan penyanyi.

Kekurangan media baik informasi, sosialisasi, penerapan dan kepedulian yang rendah membuat jarak diantara musik keroncong dan anak muda yang berusia 13 hingga 18 tahun menjadi semakin jauh dan semakin susah untuk di jangkau. Maka dari itu diperlukan bantuan yang informatif, efektif dan interaktif untuk membantu menyampaikan pesan tersebut melalui kampanye ataupun promosi.

Permasalahan ini diangkat sebagai topik tugas akhir karena musik keroncong semakin tidak dikenal di kalangan anak anak yang pada tahun 2017 berusia dari 13 tahun –18 tahun. Tidak dapat dipungkiri bahwa jenis musik ini sudah mulai memudar keberadaannya di kalangan anak muda jaman sekarang. Untuk menghindari kepunahan

Keroncong sebagai salah satu jenis musik tradisional di Indonesia, kampanye ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah yang bertujuan untuk mengangkat Keroncong agar dapat dikenalan kembali di kalangan anak muda dan akan terus lestarian.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dan ruang lingkup dari perancangan ini yaitu:

- Bagaimana cara mengenalkan musik keroncong kepada anak muda di masa serba digital dan interaktif ini agar anak muda dapat lebih mengenal dan secara otomatis memperbesar kesempatan pelestarian musik keroncong?

Ruang lingkup permasalahan ini ditujukan bagi para anak muda dengan usia 13–18 tahun dengan pendidikan SMP–SMA , tinggal di kota Bandung dan menikmati lagu lagu barat.

Target dibatasi dengan keterangan diatas karena masyarakat yang tinggal di kota besar dengan segala kebutuhan yang lengkap tersedia, semakin mudahnya juga budaya asing masuk ke Indonesia, pola pikir dan cara pandang yang sudah mulai berbeda, membuat banyaknya anak muda yang kurang mengetahui musik budaya Indonesia ini dan juga kekhawatiran akan punahnya musik keroncong ini karena kurang di lestarian.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan perancangannya yaitu ;

Untuk mengenalkan musik keroncong kepada anak muda di masa serba digital dan interaktif ini agar membuka kesempatan bagi anak muda untuk mengenal lebih dalam tentang keroncong dan memperbesar kesempatan pelestarian musik keroncong.

1.4 Sumber & Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini , metode perolehan dan pengolahan data yang digunakan adalah :

a) Observasi

Mengamati musik-musik yang sekarang dinikmati oleh anak muda dan juga mengamati media apa yang dapat dengan mudah diterima dan berdampak baik bagi pandangan anak muda untuk musik keroncong

b) Wawancara

Akan dilakukan dengan Benediktus Sugiyo, S,Pd seseorang guru di sebuah sekolah swasta yang mengenal keroncong dengan baik dan membina sebuah group musik keroncong Bahana Remaja yang pemainnya adalah anak muda.

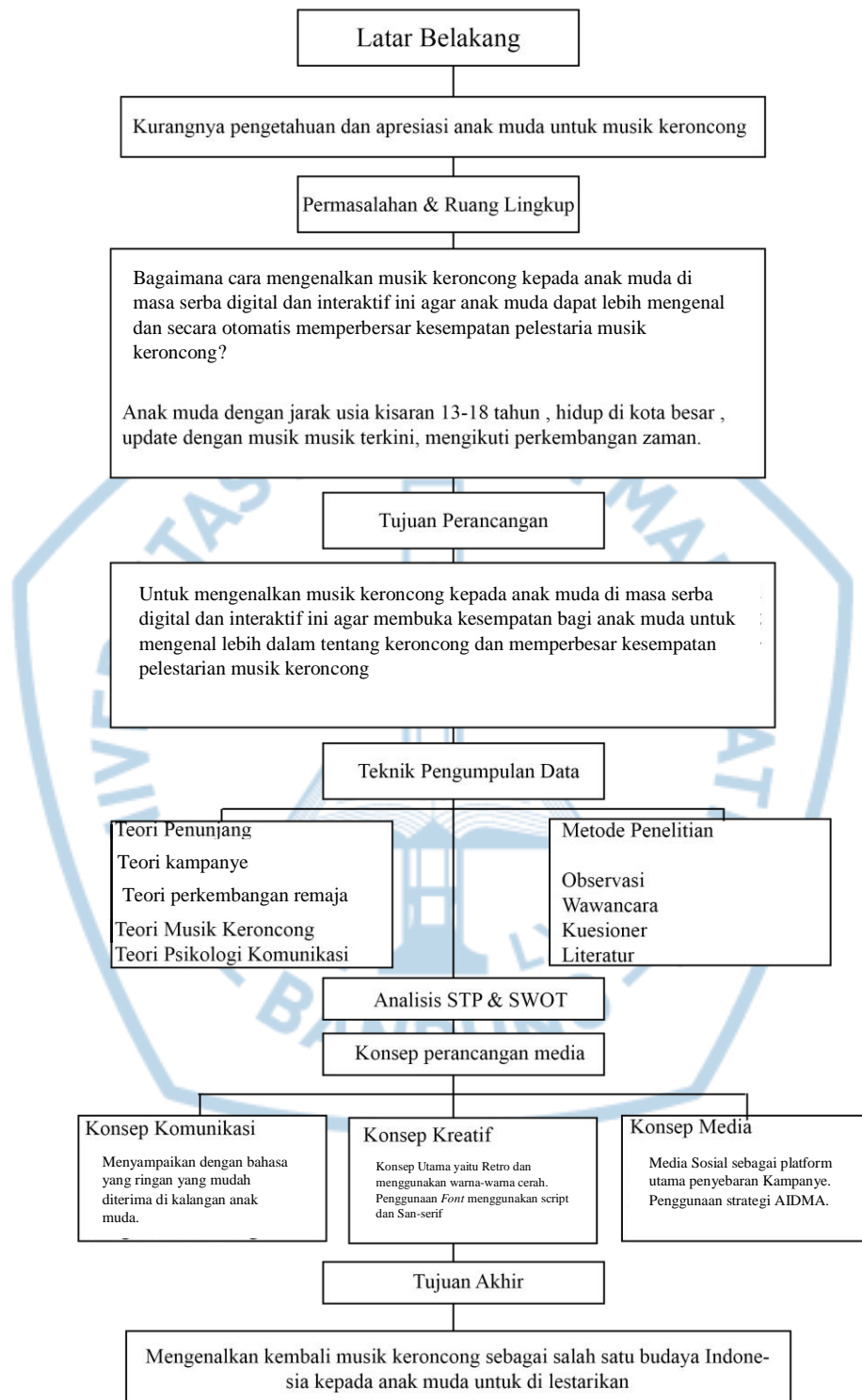
c) Kuesioner

Menyebarkan pertanyaan kepada minimal 100 responden yang berusia 13 hingga 18 tahun untuk mengetahui ketertarikan mereka akan dunia musik Indonesia, media yang dapat berdampak bagi mereka, mengetahui cara yang paling efektif baik media sosial atau media interaktif.

d) Literatur

Buku-buku yang membantu melengkapi data dan sebagai dasar teori dalam pelaksanaan dan perencanaan kampanye, teori mengenai musik Indonesia, teori psikologi komunikasi, teori perkembangan remaja dalam pengerjaan tugas akhir ini.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1