

**PERANCANGAN FILM PENDEK DAMPAK APROPRIASI BUDAYA DALAM
MUSIK TRADITIONAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL**



Disusun Oleh :

Enrique Valentino Akira

21.L1.0028

Dosen Pembimbing :

Tabita Nani Aryani, S.sn.

NPP : 05852010275

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY 2024/2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK DAMPAK APROPRIASI BUDAYA DALAM MUSIK TRADITIONAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

Enrique Valentino Akira

21.L1.0028

Dosen Pembimbing :

Tabita Nani Aryani, S.sn.

NPP : 05852010275

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY 2024/2025

ABSTRACT

Cultural appropriation in music has become increasingly prevalent with the rise of globalization and digital technology, particularly in modern genres such as Electronic Dance Music (EDM). Many young musicians incorporate elements of traditional music into their EDM compositions without understanding the original cultural meanings and values behind them. A notable example is the remixing of the Javanese folk song “Gundul-Gundul Pacul” into party music, stripping it of its philosophical and moral significance. Such practices risk distorting cultural identity and misleading younger generations. To address this issue, a short film with a duration of 30–45 minutes was designed, portraying the journey of a young music student who unknowingly engages in cultural appropriation through his EDM work. Through internal conflict and a process of reflection, the protagonist gains awareness and eventually chooses to produce a culturally respectful composition that honors the original meaning of traditional music. This project adopts a Design Thinking approach, supported by qualitative descriptive methods, literature studies, observation, and analysis of real appropriation cases in Indonesia. Short film was chosen as the primary medium due to its strong narrative and emotional capacity to deliver impactful messages, especially to youth who are highly engaged with digital media. The design also includes a behind-the-scenes documentary and social media educational campaigns. The final output is expected to serve as both an educational tool and a reflective medium for young creators, encouraging more ethical and appreciative approaches to cultural elements in creative work.

Keywords: Cultural Appropriation, Traditional Music, EDM, Short Film, Visual Communication, Cultural Identity, Youth.

Apropriasi budaya dalam musik merupakan fenomena yang semakin marak terjadi seiring perkembangan teknologi dan globalisasi, khususnya pada genre musik modern seperti Electronic Dance Music (EDM). Banyak musisi muda memanfaatkan elemen musik tradisional sebagai bahan eksplorasi tanpa memahami makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Salah satu contohnya adalah pengubahan lagu rakyat “Gundul-Gundul Pacul” menjadi lagu EDM tanpa memperhatikan filosofi aslinya. Fenomena ini dapat mengarah pada pengikisan identitas budaya dan miskonsepsi di kalangan generasi muda. Untuk merespons isu ini, dirancang sebuah film pendek berdurasi 10–15 menit yang mengangkat kisah seorang mahasiswa musik yang tanpa sadar melakukan apropriasi budaya dalam karya EDM-nya. Melalui konflik batin dan refleksi terhadap nilai budaya yang ia abaikan, tokoh utama mengalami transformasi kesadaran hingga akhirnya memilih menciptakan karya yang tetap menghargai makna asli budaya. Proyek ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan metode kualitatif deskriptif, studi literatur, observasi, dan analisis kasus nyata apropriasi budaya di Indonesia. Media film pendek dipilih karena memiliki kekuatan naratif dan visual yang mampu menyampaikan pesan emosional secara efektif, serta relevan dengan perilaku konsumsi media generasi muda. Selain film pendek, perancangan juga mencakup dokumenter proses kreatif dan kampanye media sosial edukatif. Hasil akhir diharapkan dapat menjadi sarana edukasi dan refleksi bagi kreator muda, sekaligus mendorong praktik apropriasi budaya yang lebih etis dan apresiatif terhadap warisan budaya lokal.

Kata Kunci: Apropriasi Budaya, Musik Tradisional, EDM, Film Pendek, Komunikasi Visual, Identitas Budaya, Generasi Muda.