



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan untuk mendapatkan data terkait perancangan. Metode pengumpulan data dapat berupa kualitatif, kuantitatif, maupun hybrid (campuran).

3.1.1 Wawancara

Menurut Aris (2020) wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Wawancara yang akan dilakukan oleh penulis adalah wawancara ahli.

3.1.1.1 Wawancara Berto Pah

Pada tanggal 6 September 2021, penulis melakukan wawancara bersama seorang maestro sasandu asal Rote yang merupakan anak dari salah satu pemain sasandu ternama, Alm. Jeremias Pah. Namanya adalah Berto Pah. Proses wawancara ini dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *Zoom* dikarenakan kondisi pandemi yang sedang berlangsung. Penulis membahas secara rinci tentang sasandu mulai dari pengalaman Berto, keunikannya, sampai pendapat mengenai anak muda terhadap sasandu. Wawancara ini berlangsung selama 48 menit.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Wawancara Bertopah

Kesimpulan Wawancara

Berto telah memainkan sasandu selama lebih dari 20 tahun. Sejak itu, ia telah berkeliling dunia untuk mengharumkan nama sasandu di berbagai negara. Selain itu ia juga pernah bermain di berbagai macam kompetisi nasional, salah satunya Indonesia Mencari Bakat pada tahun 2011.

Berto mengakui bahwa Indonesia harusnya juga bisa sombong, karena punya sasandu yang bisa menyaingi harpa. Sasandu merupakan alat musik yang berdiri sendiri dan sudah dilengkapi *bass*, *rhythm*, dan *melody* sehingga bisa memainkan lagu tanpa alat musik lain. Namun kelengkapan itu menghambat sasandu untuk memainkan kunci di tangga nada yang berbeda. Dalam konteks, sasandu hanya bisa memainkan tangga nada C dan G karena keterbatasan senar. Tidak seperti piano yang memiliki banyak *octave*.

Salah satu keunikan dari pemain sasandu adalah atribut yang dikenakan saat pentas. Berto menceritakan bahwa pemain sasandu wajib menggunakan Ti'i Langga, selendang, dan kemeja putih. Itu menjadi ciri khas pemain sasandu Rote. Akan tetapi pakaian tersebut tidak harus dikenakan

setiap acara, semua bergantung pada keunikan pemain dan acara yang diselenggarakan.

Selain membahas sasandu, Berto melihat bahwa anak muda Indonesia sebenarnya hanya sekedar tahu saja dengan alat musik tradisional. “Anak muda sekarang tuh hanya sekedar tahu doang.” ujar Berto. Salah satu alasannya adalah anak muda melihat alat musik modern lebih menarik. Selain itu, dalam memainkan sebuah alat musik harus memiliki jiwanya, karena semua orang bisa saja main alat musik, namun tidak memiliki penghayatan dalam memainkannya. Sehingga pemain alat musik tradisional harus membuat anak muda kagum dengan menciptakan sebuah inovasi, seperti kolaborasi dengan pemusik ternama.

Sasandu harus dilestarikan oleh anak muda. Berto menceritakan salah satu upayanya dalam membuat sebuah *workshop* sasandu yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata. *Workshop* ini dikhususkan untuk anak-anak muda yang mengambil kelas ilmu budaya. Selain itu, ia juga bermain di Mal Grand Indonesia setiap hari libur. “Banyak dari mereka melihat itu jadi tertarik untuk coba.” kata Berto. Alasan pengunjung tertarik untuk mencoba, karena ia mengemas pertunjukkan dengan menarik. Dengan demikian anak muda akan lebih yakin dan tertarik untuk mencoba memainkan alat musik sasandu.

3.1.1.2 Wawancara Izhu Nisoni

Penulis melakukan wawancara kedua bersama pemuda yang mahir dalam memainkan sasandu bernama Izhu Nisoni. Kini ia sudah berumur 26 tahun dan berencana untuk mengambil S2 di ISI Yogyakarta dengan jurusan Penciptaan Lagu. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 7 September 2021, pukul 18.00 WIB. Proses wawancara tetap menggunakan *Zoom Meeting* dan berlangsung selama kurang lebih 40 menit.



Gambar 3.2 Wawancara Izhu Nisoni

Kesimpulan Wawancara

Izhu Nisoni adalah seorang maestro sasandu yang masih muda, tepatnya berumur 26 tahun. Ia telah berkarya sejak kelas 4 SD karena dukungan dari ayahnya. Pada saat itu pemain sasandu di Kupang hanyalah opa-opa saja, tidak ada anak muda sama sekali. Maka Izhu berpikir untuk mengikuti jejak itu. Sejak itu ia telah mengikuti berbagai macam lomba nasional dan pergi ke berbagai negara untuk melestarikan sasandu. Untuk mengembangkan potensinya, ia mengambil jurusan Ilmu Budaya di UGM dan berencana mengambil S2 di ISI Yogyakarta dengan jurusan Penciptaan Lagu.

Pada awalnya, sasandu hanya memiliki 9 dawai atau senar. Sasandu tersebut bernama sasandu gong. Filosofi nama tersebut terinspirasi dari nada gong Rote bernama gong meko. Senar yang digunakan berasal dari serat tali kopling motor yang tebal dan ada yang menggunakan batang daun lontar. Akan tetapi hingga saat ini masih belum ada data yang riil terkait sejarah sasandu gong.

Salah satu kesuksesan Izhu dalam memainkan sasandu adalah diundang keluar negeri untuk mengharumkan budaya Indonesia. Ia telah mengunjungi negara seperti Malaysia, Jerman, sampai Norwegia. Hal tersebut memotivasi Izhu untuk terus bermain sasandu. Namun di sisi lain, ia juga merasa prihatin dengan eksistensi sasandu saat ini. “Aku khawatir kalau sasandu suatu saat hilang.” kata Izhu. Oleh karena itu ia belajar dengan giat untuk mempertahankannya.

Sasandu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Izhu, kekurangan sasandu sampai saat ini adalah keterbatasan nada. Jika ia mau main konser, ia butuh membawa beberapa sasandu untuk memainkan tangga nada yang berbeda. Namun kelebihan dari sasandu adalah satu-satunya harpa Indonesia yang ada di dunia, tepatnya di NTT. Selain itu, pengrajin sasandu memiliki gaya pembuatannya masing-masing. Dalam arti, sasandu yang dimiliki Izhu dan penulis belum tentu sama. Hal itu dikarenakan perhitungan yang berbeda-beda, mulai dari bambu, senar sampai daun lontarnya. Dengan demikian, setiap sasandu memiliki karakter yang unik.

Ti'i Langga merupakan salah satu identitas dari Rote. Topi yang memiliki tanduk tersebut selalu digunakan oleh pemain sasandu dimanapun mereka berada. Untuk memadukannya, Izhu menyarankan untuk melihat permintaan dari acaranya. Jika tidak ada, ia menggunakan ikat Rote sebagai identitas tambahan.

Saat pentas berlangsung, anak muda selalu antusias jika ia memainkan lagu-lagu *pop*. Mereka tidak menyangka bahwa sebuah alat musik tradisional bisa memainkan lagu kekinian. Namun itu bukanlah hal yang mudah. Tugas seorang pemain sasandu adalah tetap mempertahankan keasliannya, yaitu suara. Tanpa melihat, orang harus bisa membedakan suara gitar dan sasandu.

Kesadaran anak muda terhadap sasandu, khususnya di NTT masih minim. Izhu melihat bahwa anak muda sekarang belum mau belajar sasandu. Walaupun demikian, ia juga melihat bahwa sasandu juga sudah berkembang dibandingkan pada saat ia masih kelas 4 SD, dimana pemainnya hanya orang

tua saja. Ia berharap suatu saat nanti sasandu bisa menjadi alat musik yang digunakan banyak orang, seperti gitar. Semua orang bisa memainkannya walaupun hanya kunci-kunci dasar saja.

Upaya yang bisa dilakukan sekarang adalah membuat berbagai konten menarik di media sosial. Konten yang dibuat harus dilakukan sepenuh hati agar pesannya tersampaikan dengan jelas. Kemudian kita harus melihat bahwa sasandu bukan hanya milik NTT, namun ini milik Indonesia. Dengan demikian anak muda akan lebih yakin lagi untuk memainkan sasandu di masa depan.

3.1.2 *Focus Group Discussion*

FGD menjadi acuan dimana peneliti mendapatkan berbagai opini terkait dengan sasandu sesuai dengan *target audience*. Terdapat 5 responden dari umur 16 sampai 22 tahun yang mengikuti FGD ini, mulai dari Foebe (16), Abel (18), Ryan (19), Anna (21) dan Josh (22). Kami berkumpul dalam *Google Meet* pada tanggal 9 September 2021 pukul 19.00 WIB. Dalam diskusi tersebut, penulis membahas terkait alat musik tradisional Indonesia, sasandu, dan media sosial yang sering digunakan di masa pandemi ini. Kurang lebih diskusi ini berjalan selama 30 menit.



Gambar 3.3 *Focus Group Discussion*

Kesimpulan FGD

Alat musik tradisional di Indonesia kini mulai dilupakan oleh anak muda. Foebe berpendapat bahwa teman-temannya pernah mendapatkan sebuah tugas berkaitan dengan musik tradisional dan mereka semua benar-benar tidak memiliki ide. Ditambah dengan masa pandemi yang menghambat *musik festival* yang berpotensi untuk memperkenalkan alat musik tradisional kepada anak muda (Josh). Secara garis besar responden setuju dengan eksistensi alat musik tradisional yang minim. Untungnya kelima responden mengetahui sasandu sebelum penulis menjelaskannya. Kemudian penulis membahas terkait dengan ketertarikan responden untuk mempelajari sasandu. Satu-satunya responden yang ingin mempelajari sasandu hanya Josh. Ia melihat bahwa sasandu memiliki suara yang unik sehingga ia tertarik untuk melakukan eksperimen. Sisa respondennya hanya tertarik untuk mengetahuinya saja.

Selanjutnya penulis menanyakan kelayakan alat musik sasandu untuk diperkenalkan kepada anak mudi di zaman ini. Menurut Anna, sasandu harus dilestarikan oleh anak muda karena jika tidak, lama kelamaan bisa hilang dan tidak ada yang tahu lagi keberadaannya. Salah satu solusinya adalah membuat sebuah perkumpulan alat musik tradisional seperti Saung Mang Udjo yang menjual *experience* angklung kepada pengunjung. Ryan juga setuju dengan pendapat Anna karena ia melihat bahwa sasandu memiliki keunikan dalam cara permainannya sehingga sayang sekali jika tidak dilestarikan.

Agar meyakinkan argumentasi responden, penulis menanyakan solusi yang bisa menarik anak muda untuk belajar sasandu. Ryan membaginya menjadi dua hal, yaitu kolaborasi dan keterbukaan. Apabila sasandu bisa melakukan kolaborasi dengan alat musik lain akan menjadi lebih menarik dan menonjol. Kemudian kita sebagai anak muda harus terbuka untuk belajar hal baru, salah satunya sasandu. Kemudian, Abel menyarankan untuk sering mengunggah video yang menarik di media sosial. Ia melihat bahwa sekarang sebuah topik akan mudah *booming* di media sosial. Sedangkan Josh berpendapat bahwa pemain sasandu yang mahir memiliki koneksi dengan

komposer terkenal. Jika diaransemen dengan baik, pasti para pengunjung akan semakin yakin untuk mencoba alat musik sasandu.

Media sosial merupakan salah satu media yang akan digunakan penulis untuk membuat hasil dari tugas akhir ini. Penulis menanyakan 3 media sosial yang sering digunakan responden. Berikut adalah urutan penggunaan media sosial:

- a. Foebe: Tik Tok, Instagram, dan Youtube
- b. Josh: Instagram, Youtube, dan Tik Tok
- c. Anna: Instagram, Youtube, dan LinkedIn
- d. Ryan: Line, Youtube, dan Instagram
- e. Abel: Line, Tik Tok, dan Instagram

Di akhir FGD, penulis menanyakan preferensi terhadap konten di media sosial. Media yang diberikan adalah statis yang berupa foto atau video dengan jenis *storytelling*. Foebe dan Abel lebih menyukai video karena dengan melihatnya akan mempermudah dalam menjelaskan sebuah informasi. Di sisi lain, Anna dan Ryan suka dengan yang statis. Hal itu dikarenakan kecepatan dalam membaca, *eye-catching*, dan mudah dipahami. Sedangkan Josh berpendapat untuk menggabungkan keduanya. Menurutnya dengan permainan video dan gambar dalam satu kemasan yang baik akan mempermudah penonton dalam mengolah informasi. Selain itu, dikarenakan sasandu adalah sebuah alat musik, sebaiknya memasukkan video agar penonton lebih terbayang dengan suara maupun bentuknya.

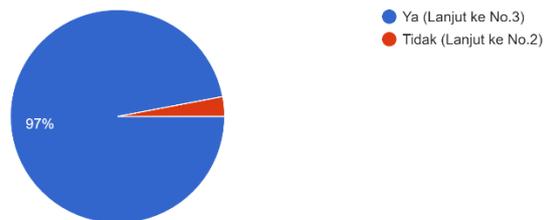
3.1.3 Survei

Salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan metode kuantitatif adalah survei. Survei berfungsi untuk memperoleh data dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan kepada sampel (Venus, 2018). Media perantara yang digunakan untuk menyebarkan survei ini adalah Google Form. Kemudian *link* akan disebarakan melalui media sosial kepada remaja berumur 15-22 tahun yang berada di Jabodetabek.

3.1.3.1 Survei Tentang Sasandu

Terdapat 64 perempuan dan 36 laki-laki yang mengisi kuesioner ini. Sebanyak 86% berumur 18-22 tahun yang merupakan usia seorang mahasiswa. Pada usia 15-18 tahun memiliki jumlah 14 responden. Siswa maupun siswi yang mengisi kuesioner ini memiliki pendidikan terakhir di jenjang SMP dengan jumlah 2 orang. 80 responden telah melewati bangku SMA. Sebanyak 18 responden sudah melewati sarjana. Mayoritas responden tinggal di Tangerang dengan jumlah 65 responden. Kemudian di Ibukota terdapat 23 responden, diikuti dengan Bogor sebanyak 5 responden, Bekasi 4 responden dan Depok 3 responden.

1. Apakah anda mencintai budaya Indonesia?
100 responses



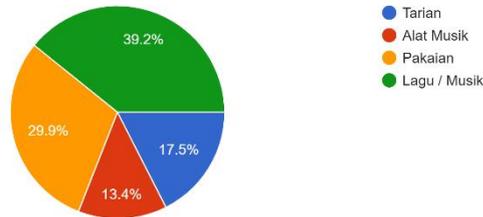
Gambar 3.4 Kecintaan akan Budaya Indonesia

Sebanyak 97 responden masih mencintai budaya Indonesia sampai saat ini. Akan tetapi sudah ada 3 responden yang tidak mencintainya.

Jika Tidak, Mengapa Anda Tidak Mencintai Budaya Indonesia?

Responden A berpendapat bahwa budaya Indonesia terlalu tradisional sehingga memiliki ketimpangan dengan budaya modern. Responden B mengakui bahwa ia bukan orang Indonesia. Responden C memiliki alasan bahwa budaya Indonesia membuat masyarakat berbeda dan terpisah.

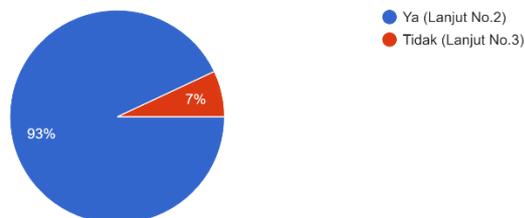
3. Jika ya, budaya Indonesia apa yang anda cintai?
97 responses



Gambar 3.5 Contoh-contoh Budaya Indonesia

Terdapat 97 responden yang masih mencintai budaya Indonesia. Sebanyak 38 responden mencintai lagu atau musik Indonesia. Kemudian 29 responden lebih menyukai pakaian daerah. Selain itu 17 responden mencintai tarian tradisional. Terdapat 13 responden yang suka dengan alat musik tradisional.

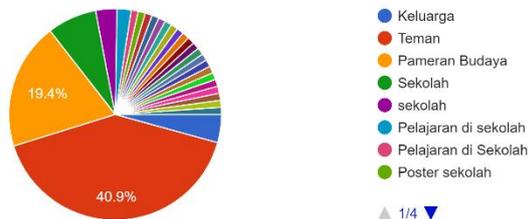
1. Apakah anda pernah mendengar / tahu alat musik Sasando?
100 responses



Gambar 3.6 Pengetahuan akan Sasandu

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui kesadaran responden terhadap alat musik sasandu. Dari bagan diatas, tercatat sebanyak 93 responden sudah mengetahui sasandu. Namun terdapat 7 responden yang belum pernah mendengar sasandu.

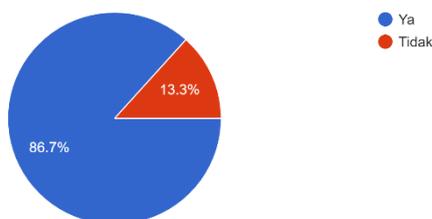
2. Jika ya, darimana anda mengetahui alat musik ini? (Lanjut No.4)
93 responses



Gambar 3.7 Alasan Mengetahui Sasandu

Setelah mengetahui bahwa terdapat 93 responden yang mengetahui sasandu, penulis ingin mengetahui darimana responden mengetahuinya. Sebanyak 40 responden mengetahui dari temannya. Dilanjutkan dengan pameran budaya yang pernah dikunjungi oleh 20 responden. Keluarga juga membantu 5 responden mengetahui alat musik Rote ini. 20 responden mengetahui sasandu karena pelajaran dari sekolah. Terdapat 8 responden yang melihat sasandu di TV seperti acara Indonesia Mencari Bakat.

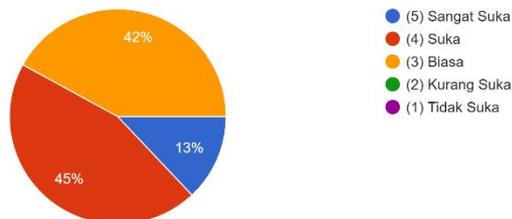
3. Jika Tidak, perhatikan foto dibawah ini. Setelah melihat foto tersebut, apakah anda pernah melihat Sasando sebelumnya? (Lanjut No.4)
15 responses



Gambar 3.8 Kepastian akan Sasandu

Penulis menampilkan foto sasandu di dalam pertanyaan ini. Berawal dari 7 responden yang asing mendengar alat musik tradisional Rote, setelah melihat contoh gambarnya, hanya tersisa 2 responden yang masih belum pernah melihat ataupun mendengarnya. 5 responden lainnya mengakui pernah melihatnya.

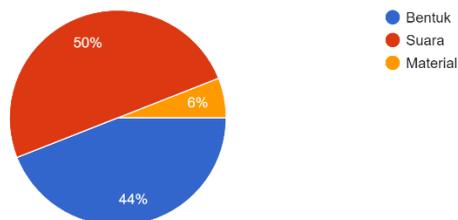
4. Dari skala 1 – 5, sebesar apa anda menyukai alat musik ini?
100 responses



Gambar 3.9 Skala Ketertarikan akan Sasandu

Sebanyak 13 responden sangat menyukai alat musik ini. Kemudian 45 responden menyukainya dan 42 responden sisanya memiliki kesan yang biasa saja terhadap sasandu.

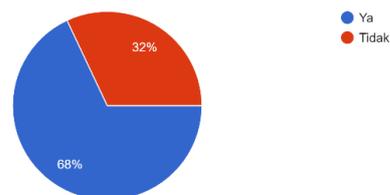
5. Apa yang anda sukai dari alat musik Sasando?
100 responses



Gambar 3.10 Hal yang Disukai dari Sasandu

Sebanyak 44 responden menyukai sasandu dari bentuknya yang unik. Namun 50 responden lainnya lebih menyukai suaranya. Berbeda dengan 6 responden sisanya yang memperhatikan material dari sasandu.

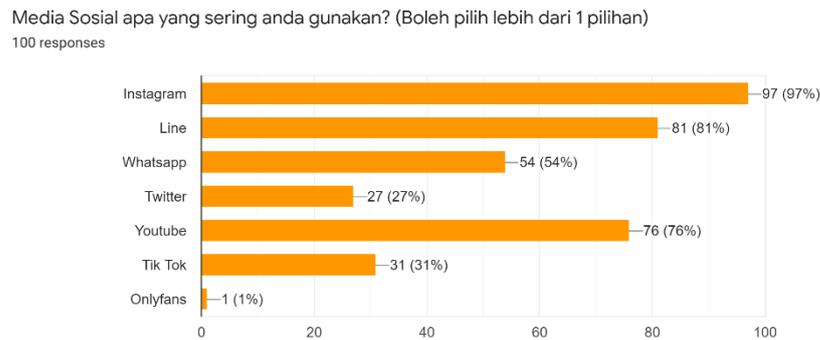
6. Apakah anda tertarik untuk mempelajari alat musik Sasando?
100 responses



Gambar 3.11 Ketertarikan Responden dengan Sasandu

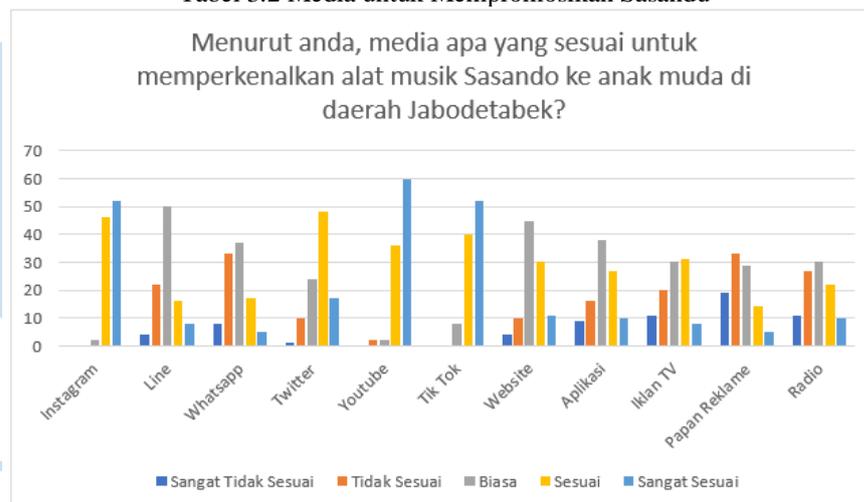
Masih ada 68 responden yang memiliki keinginan untuk mempelajari sasandu lebih dalam. Di sisi lain, 32 responden tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Tabel 3.1 Pemakaian Media Sosial



Responden menggunakan media sosial yang beragam. Bagan di atas menjelaskan penggunaan media sosial yang dari paling banyak sampai paling sedikit. *Instagram* menjadi media sosial dengan pengguna terbanyak dengan jumlah 97 responden. Diikuti dengan *Line* dengan 81 responden yang menggunakannya

Tabel 3.2 Media untuk Mempromosikan Sasandu



Sebanyak 61 responden sangat setuju apabila sasandu diperkenalkan dengan video *Youtube*. Kemudian ada *Tik Tok* dan *Instagram* yang bisa

menjadi alternatif kedua. Papan reklame atau *Billboard* menjadi media yang sangat tidak sesuai menurut 18 responden.

Kesimpulan

Dari hasil data yang telah diperoleh penulis, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah total responden yang merupakan anak muda, masih mencintai alat musik sasandu. Dengan 97 responden masih mencintai budaya Indonesia dan 93 responden mengetahui sasandu menjadi acuan yang kuat bagi penulis untuk memperkenalkan sasandu lebih dalam kepada anak muda. Didukung dengan 68 responden yang tertarik untuk mempelajari sasandu. Maka hal tersebut membuktikan bahwa kesadaran akan musik sasandu masih baik, namun bisa dikembangkan dengan membuat media informasi agar jangkauannya menjadi lebih luas khususnya kepada anak muda Indonesia.

3.1.3.2 Survei Tentang Dokumenter

Terdapat 68 perempuan dan 77 laki-laki yang mengisi kuesioner ini. Sebanyak 65.5% berumur 18-22 tahun yang merupakan usia seorang mahasiswa. Pada usia 15-18 tahun memiliki jumlah 50 responden. Siswa maupun siswi yang mengisi kuesioner ini sedang menempuh pendidikan SMA sebanyak 43 orang. 99 responden sedang menjalankan perkuliahan S1 dan 3 mahasiswa menjalankan D3. Mayoritas responden tinggal di Tangerang dengan jumlah 107 orang. Kemudian di Ibukota terdapat 30 responden, diikuti dengan Bogor sebanyak 3 responden, Depok 3 responden dan Bekasi 2 responden.



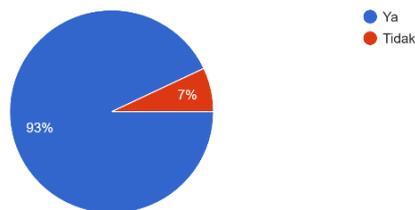
Gambar 3.12 Kesadaran akan Media Informasi Sasandu

Sebanyak 88 responden tidak pernah melihat media informasi tentang sasandu. Sedangkan 57 responden sisanya merasa pernah melihatnya.

Jika Ya, informasi seperti apa yang Anda lihat tentang Sasandu?

Dari 57 responden yang pernah melihat media informasi sasandu, 26 diantaranya membaca mengenai asal tempat sasandu. Kemudian 16 responden melihat sebuah pertunjukkan dari media informasi tersebut. Lalu ada 9 responden yang melihat media informasi tersebut tentang sasandu adalah alat musik petik. Ada 3 responden yang baru mengetahui jenis-jenis sasandu dan 3 sisanya mengetahui dari teman.

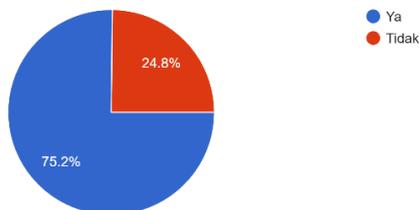
Sejak melihat informasi tersebut, apakah Anda semakin tahu dengan Sasandu?
57 responses



Gambar 3.13 Pengetahuan akan Sasandu

Sebanyak 53 responden semakin mengetahui dengan sasandu setelah melihat media informasi. Di sisi lain, ada 4 responden yang tidak memahami informasi yang diberikan.

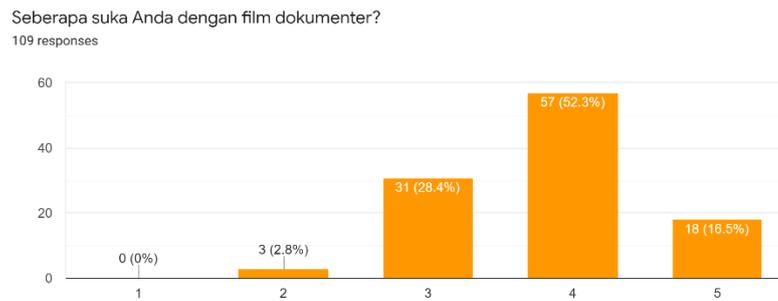
Apakah anda pernah menonton film dokumenter?
145 responses



Gambar 3.14 Film Dokumenter

Dari 145 responden, $\frac{3}{4}$ atau sebanyak 109 responden pernah menonton film dokumenter. Akan tetapi, 36 responden sisanya sama sekali tidak pernah menontonnya.

Tabel 3.3 Kesukaan Responden Terhadap Film Dokumenter



Mayoritas responden suka dengan dokumenter, sebesar 52.3%. 31 responden diantaranya menganggap bahwa dokumenter adalah film yang biasa. Tetapi ada 18 responden yang sangat menyukai dokumenter. 3 responden sisanya tidak menyukai dokumenter.

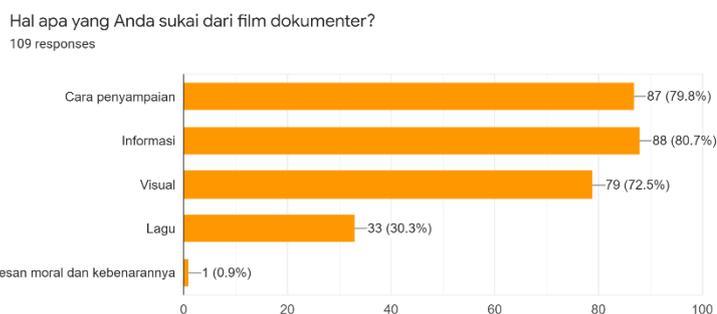
Sebutkan salah satu film dokumenter yang Anda sukai!

Dari 109 responden yang pernah menonton dokumenter, film yang paling disukai adalah *The Social Dilemma* dengan jumlah 14 responden. Kemudian dilanjutkan oleh *Seaspiracy* (12 responden), *Money Heist* (11 responden), dan *The Last Dance* (5 responden).

Mengapa Anda menyukai film dokumenter tersebut?

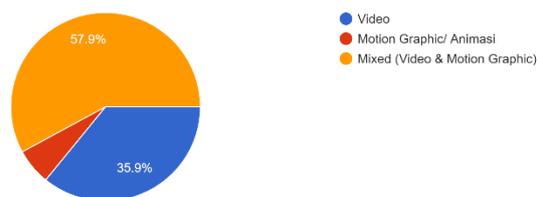
Dalam sebuah film dokumenter, ada beberapa faktor yang membuatnya film yang bagus. Beberapa faktornya adalah pesan, alur cerita, dan visual. Faktor yang paling penting menurut responden adalah pesan dan memiliki keterkaitan dengan filmnya. Faktor tersebut disetujui oleh 74 responden. Lalu dilanjutkan oleh 16 responden yang menyukai alur cerita dari film dokumenter. Kemudian 11 responden menyukai visual dari film tersebut. Tetapi diantara jawaban tersebut, terdapat 8 responden menyukai sebuah dokumenter karena pemerannya adalah idola dari penonton.

Tabel 3.4 Hal yang Disukai dari Film Dokumenter



Dalam menonton sebuah film, tentu ada pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Menurut 109 responden, sebanyak 88 responden mengutamakan informasi yang ingin disampaikan. Kemudian cara menyampaikan juga menjadi faktor yang penting dan disetujui oleh 87 responden. Lalu 79 responden ingin visual yang menarik dalam menonton sebuah film dokumenter. Ada pula 33 responden yang menyukai lagu-lagu yang digunakan. Terakhir, ada 1 responden yang menyukai pesan moral dan kebenaran dari informasi yang disampaikan.

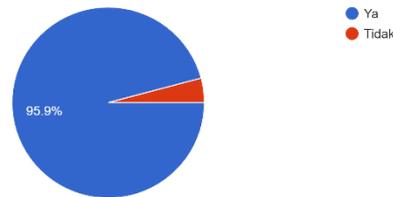
Dari ketiga pilihan ini, manakah preferensi visual Anda dalam menceritakan sebuah film dokumenter?
145 responses



Gambar 3.15 Preferensi Visual

Peran sebuah visual sangatlah penting dalam film agar tidak membosankan dan memberikan informasi lebih banyak kepada nonton. Sebanyak 84 responden menyukai film dokumenter dengan menampilkan video dan *motion graphic*. Kemudian ada pula 52 responden yang hanya menyukai video saja. Terakhir, sebanyak 9 responden menyukai *motion graphic* saja.

Menurut Anda, apakah Sasandu cocok untuk diinformasikan melalui film dokumenter?
145 responses



Gambar 3.16 Kecocokan Responden Terhadap Film Dokumenter Sasandu

Diakhir kuesioner, penulis menanyakan apakah sasandu cocok untuk diinformasikan melalui film dokumenter. Hampir seluruh responden, tepatnya 139 responden, menyetujui apabila sasandu dibuatkan sebuah film dokumenter.

Mengapa Sasandu cocok diinformasikan melalui film dokumenter?

63 responden ingin melihat dokumenter ini agar semakin kenal dengan sasandu. Kemudian 23 responden ingin budaya ini tidak hilang dan dilupakan oleh anak muda. Lalu 21 responden percaya bahwa alat musik ini memiliki cerita yang menarik untuk didengar. Ada pula 21 responden melihat bahwa sasandu cocok untuk dibuatkan video dibandingkan melalui tulisan atau audio saja. Terakhir, 17 responden melihat bahwa belum ada yang pernah membuat dokumenter sasandu hingga saat ini.

Adakah saran untuk membuat film dokumenter sasandu ini?

Dalam pertanyaan ini, penulis mendapatkan banyak saran dari responden dalam membuat dokumenter mengenai sasandu. 39 responden menyarankan untuk mengambil visual yang menarik, seperti video dan *motion graphic*. Lalu 29 responden ingin melihat fakta unik dari sasandu yang belum pernah diketahui sebelumnya. 13 responden menyarankan untuk membahas sasandu dengan pemain lokal. 6 responden ingin mengetahui cara mainnya pula. Sisanya menyarankan untuk tetap membuat alur cerita, mudah dipahami, dan mengambil video di tempat yang unik.

Kesimpulan

Dari pengumpulan data ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa sebanyak 145 anak muda berumur 15-22 tahun sebanyak 139 responden merasa cocok apabila sasandu dibuat sebuah film dokumenter. Secara garis besar sebanyak 57 responden pernah melihat media informasi mengenai sasandu dan 53 diantaranya merasa lebih mengetahui tentang sasandu. Lalu 109 responden pernah menonton film dokumenter dan 57 responden menyukainya. Salah satu film dokumenter yang disukai responden adalah *The Social Dilemma* (14 responden), *Seaspiracy* (12 responden), dan *Money Heist* (11 responden). 74 Responden melihat bahwa dalam film dokumenter dibutuhkan pesan dan keterkaitan dengan penonton agar lebih menarik dan sebanyak 88 responden menyukai dokumenter karena informasi yang ingin disampaikan.

Dalam membuat film dokumenter mengenai sasandu, penulis ingin tahu apa yang diinginkan oleh *target audience*. 63 responden menjawab bahwa mereka ingin semakin kenal dengan sasandu. Lalu 23 responden tidak mau budaya ini hilang. Agar semakin menarik secara visual, 84 responden menyarankan untuk menggunakan video dan *motion graphic*. Kemudian 29 responden ingin mengetahui fakta-fakta menarik dari sasandu dan 13 responden berharap bisa melihat pemain-pemain lokal sasandu.

3.1.4 Studi Eksisting

Untuk mendapatkan gambaran mengenai pembuatan film dokumenter ini, penulis melakukan studi eksisting terhadap video-video yang berkaitan dengan sasandu. Penulis mencari di *platform Youtube* untuk mendapatkan hasil yang lebih bervariasi. Setelah itu, penulis menganalisa *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities & Threats*) dari setiap video yang ada untuk dijadikan bahan evaluasi dalam pembuatan dokumenter pelestarian alat musik sasandu.

1) Memetik Sasandu di Nusa Lontar



Gambar 3.17 Dokumenter Memetik Sasandu di Nusa Lontar
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=D4gFFHi7W74>

Pada tahun 2015, *Eagle Awards Documentary* (EADC) menggelar lomba dokumenter dengan tema “Merajut Indonesia”. Pemenang dari lomba ini adalah dokumenter berjudul “Memetik Sasandu Di Nusa Lontar” yang disutradarai oleh Wisnu Dwi Prasetyo dan Ryan Rinaldi. Dokumenter ini berdurasi sekitar 22 menit dan menceritakan tentang kisah seorang pemain sasandu bernama Esau Nalle. Dalam dokumenter tersebut, diperlihatkan perjalanan hidup Pak Esau yang tetap mempertahankan budaya Rote dengan memainkan sasandu gong dalam berbagai macam acara. Tanpa disangka, sasandu tidak hanya sekadar alat musik biasa, namun memiliki nilai tersendiri.

Sebelum mendapatkan hasil pemenang, *crew* film membuat akun *Facebook* untuk melakukan promosi. Kini tercatat sebanyak 1,389 akun mengikuti dokumenter ini. Akan tetapi, upaya promosi melalui media sosial sangatlah minim, bahkan hanya terdapat dua *post* yaitu melakukan *voting* dan acara pengumumannya. Walaupun demikian, promosi dokumenter ini dibantu oleh gubernur & pariwisata NTT untuk mendapatkan *voting* terbanyak. Walaupun tidak melakukan banyak promosi melalui media sosial, tapi tetap mendapatkan juara dalam ajang perlombaan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18 Promosi Memetik Sasandu di Nusa Lontar
 Sumber: https://www.facebook.com/memetik.sasando/?ref=page_internal

Berikut merupakan analisis SWOT yang dibuat dari Dokumenter Sasandu di Nusa Lontar:

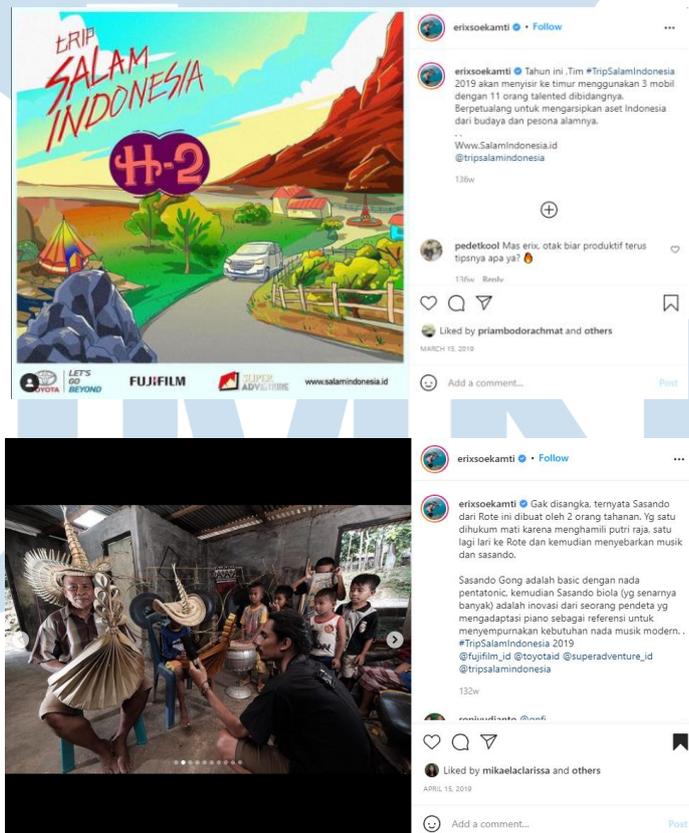
Tabel 3.5 Analisis SWOT Dokumenter Sasandu di Nusa Lontar

<i>Strength</i>	Menjelaskan alur cerita dari awal hingga akhir dengan baik
	Mengambil banyak sudut video sehingga bervariasi
	Menerjemahkan lagu tradisional ke Bahasa Indonesia
	Mengambil sisi emosional dari Pak Esau juga (memperjuangkan melindungi sasandu)
<i>Weakness</i>	Memasukkan pembicaraan yang tidak berhubungan dengan sasandu
	Minimnya promosi di media sosial
<i>Opportunity</i>	Satu-satunya dokumenter yang menjelaskan tentang sasandu
<i>Threat</i>	Promosi kompetitor lebih banyak

2) “Sasando” Alat Musik Khas Rote

Seorang pemusik dan *Youtuber* bernama Erix Soekamti membuat sebuah seri berjudul Trip Salam Indonesia. Dalam seri ini, ia bersama teman-temannya mengunjungi berbagai daerah di Indonesia untuk melihat budaya-budaya lokal yang mulai dilupakan. Mereka berkeliling selama 31 hari dan mendapatkan banyak pengalaman baru, salah satunya mempelajari sasandu.

Pada hari ke-27, mereka mengunjungi Pulau Rote untuk melihat alat musik sasandu. Dalam video tersebut diperlihatkan perjalanan mereka dari kota menuju pengrajin sasandu yang dimiliki oleh Pak Adolf Herman. Selain menyaksikan pertunjukkan sasandu, mereka juga diajak untuk memainkan gong yang menginspirasi sasandu gong.



Gambar 3.19 Promosi Instagram Trip Salam Indonesia

Sumber: <https://www.instagram.com/erixsoekamti/>

Berikut merupakan hasil analisis SWOT dari seri berjudul Trip Salam Indonesia:

Tabel 3.6 Analisis SWOT Seri Trip Salam Indonesia

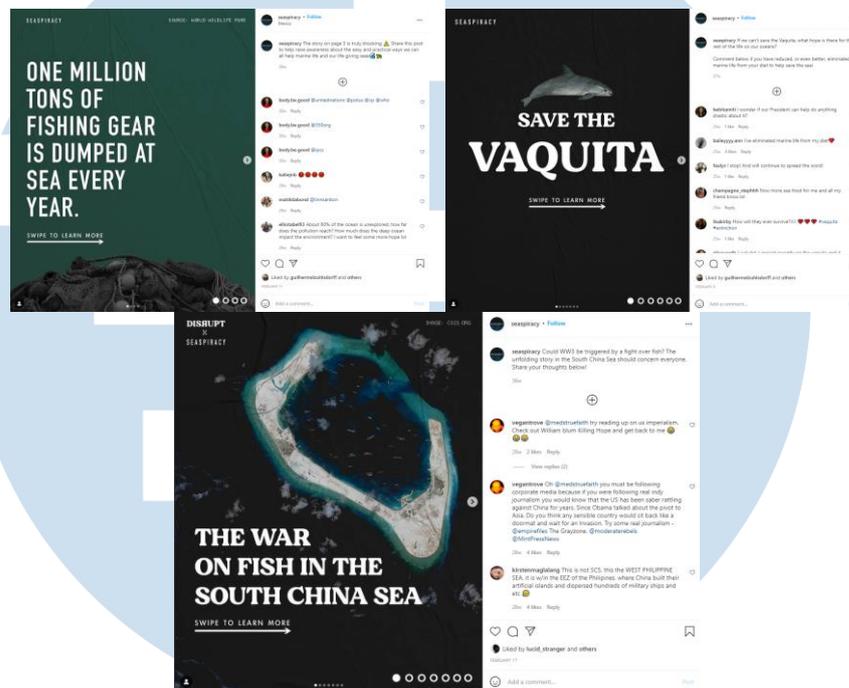
<i>Strength</i>	Mengambil banyak sudut video sehingga bervariasi
	Kualitas suara & gambar yang baik
	Penjelasan informasi yang mudah dipahami
<i>Weakness</i>	<i>Host</i> lebih dominan dalam menyampaikan pesan, bukan dari pengrajin.
	Memasukkan bagian dimana pengrajin tidak bisa menjelaskan tentang sasandu sehingga bisa membuat kebingungan.
<i>Opportunity</i>	Memiliki 310.000 <i>subscribers</i> di <i>Youtube channel</i>
	Sponsor yang mendukung pembuatan video
<i>Threat</i>	Belum ada

3.1.5 Studi Refrensi

Dalam merancang dokumenter ini, penulis mengumpulkan beberapa refrensi yang memiliki kesamaan agar bisa mendapatkan inspirasi baru. Beberapa refrensi yang diikuti antara lain seperti visual, cara menyampaikan informasi, serta fakta menarik yang bisa disampaikan kepada penonton. Hasil dari pengumpulan refrensi tersebut akan diaplikasikan dalam perancangan film dokumenter serta media-media pendukung. Salah satu dokumenter yang sesuai adalah *Seaspiracy*.

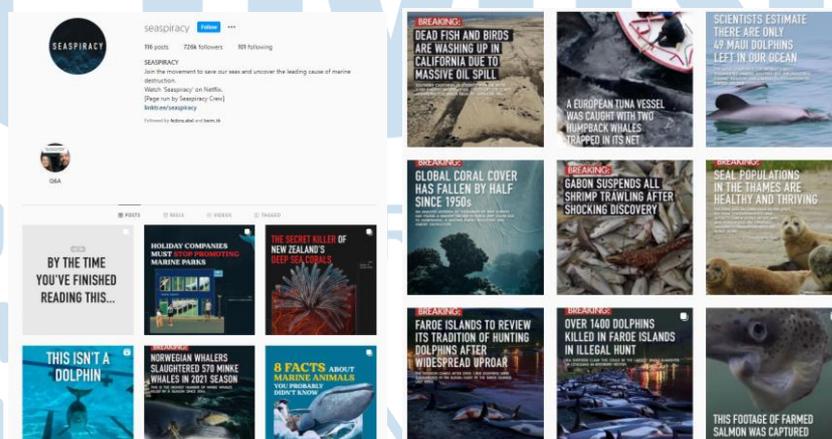
Film dokumenter yang disutradarai oleh Ali Tabrizi ini dirilis pada tanggal 24 Maret 2021 lalu. Sejak film tersebut tayang, jutaan orang menonton film ini dan sempat menjadi *Top 10 movie* meliputi lebih dari 40 negara. Dokumenter ini menjelaskan bagaimana manusia menyiksa ikan di laut serta ekosistemnya. Ditunjukkan banyak perdagangan ilegal dan

pembunuhan secara sadis. Sebelum dokumenter ini tayang, upaya mereka adalah melakukan *Behind the Scenes* dan menunjukkan fakta menarik mengenai laut.



Gambar 3.20 Promosi Instagram Seaspiracy
 Sumber: <https://www.instagram.com/seaspiracy/>

Setelah dokumenter tayang, tim *seaspiracy* langsung mendorong media sosial dengan membuat *Instagram post* yang menjelaskan lebih banyak tentang ikan dan ekosistemnya. Selain itu terdapat juga beberapa *seminar & talkshow* yang membahas mengenai isu tersebut.



Gambar 3.21 Akun Instagram Seaspiracy
 Sumber: <https://www.instagram.com/seaspiracy/>

3.2 Metode Perancangan

Penulis akan merancang media informasi sesuai proses perancangan desain yang telah dilakukan oleh Landa (2011) pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*. Pada tahapan desain, penulis memfokuskan dalam teori film dengan menggunakan teori karya Bernard (2007) pada bukunya yang berjudul *Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films*, yaitu:

3.2.1 Orientasi

Di awal tahap perancangan, penulis akan memulai dengan mengumpulkan data mengenai sasandu dan kesadaran anak muda terhadap sasandu untuk media informasi yang akan dirancang. Data yang akan dicari antara lain sejarah, cerita rakyat, cara memainkan dan pembuatannya. Informasi terkait akan dicari melalui internet, jurnal dan buku tentang sasandu. Kemudian untuk pandangan anak muda terhadap sasandu, penulis akan melakukan pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, penulis akan melakukan wawancara dengan ahli sasandu dan anak muda yang menyukai alat musik. Sebaliknya, teknik kuantitatif akan dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 100 responden sesuai batasan masalah diatas.

3.2.2 Analisis

Data yang telah dikumpulkan pada tahap orientasi akan dianalisa serta dikaji sesuai teori desain. Hasil pengumpulan data kualitatif maupun kuantitatif akan menentukan cara penyampaian informasi, media serta desain apa yang sesuai dengan target audiens.

3.2.3 Konsepsi

Pada tahap ini, penulis akan memulai dengan melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan kata-kata kunci yang bisa dikembangkan dalam media informasi tersebut. Setelah terkumpul kata-kata kunci akan digunakan dalam pembuatan mindmap agar bisa mendapatkan ide yang akan

dikembangkan dalam pembuatan ide dan konsep. Dalam pembuatan konsep, penulis akan menentukan *color palette, typeface, dan moodboard*.

3.2.4 Desain

Setelah menentukan elemen desain pada tahap konsepsi, selanjutnya penulis memulai tahap desain. Dalam proses pembuatan film, penulis menggunakan metode perancangan film karya Bernard (2007) yang terdiri dari:

3.2.4.1 Story Design

Penulis mengawali perancangan ini dengan membuat alur cerita. Dimulai dari bagaimana cerita ini akan berjalan dari awal, tengah, sampai ke akhir. Sembari membuat cerita, penulis juga menentukan karakter siapa saja yang terlibat dalam dokumenter sasandu ini. Tentunya melibatkan pengrajin, pemain, dan budayawan sasandu. Lalu penulis juga menentukan *protagonist* dari film ini, yaitu sasandu. Film ini akan memfokuskan tentang sasandu yang sudah ada sejak abad ke -13 hingga saat ini menjadi alat musik yang dikenal oleh dunia.

3.2.4.2 Ideas To Treatments

Setelah membuat alur cerita yang sistematis, penulis melanjutkan ke tahap *ideas to treatments*. Dalam tahapan ini, penulis melakukan riset lebih dalam mengenai sasandu, secara primer maupun sekunder. Untuk pengumpulan data primer, penulis melakukan wawancara dengan pengrajin, pemain, dan budayawan. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat *outline* cerita yang divisualisasikan dengan pembuatan *storyboard*. Kemudian pembuatan *script* dilakukan bersamaan dengan pembuatan *outline*.

3.2.4.3 Shooting and Editing

Dari hasil pembuatan *outline, script, dan storyboard* penulis mulai melakukan proses *shooting*. Dalam tahap ini, penulis mengunjungi Kota Kupang dan Rote untuk bertemu langsung dengan pengrajin, pemain, serta budayawan yang memahami tentang sasandu. Selanjutnya penulis merekam

proses *interview* bersama orang-orang tersebut serta mengumpulkan video-video yang berkaitan dengannya. Selain itu, penulis mengambil video dan foto sasandu, pemandangan, dan kegiatan masyarakatnya untuk menceritakan dokumenter lebih dalam serta menjadi aset untuk membuat media sekunder. Setelah menyelesaikan proses *shooting*, penulis mulai melakukan proses *editing*.

Editing menjadi tahapan dimana penulis mengumpulkan semua video menjadi satu dokumenter utuh. Proses ini terdiri dari *transcript*, *color correction*, dan *visual effects*. *Transcript* yang dibuat adalah hasil dari wawancara dengan aktor yang telah ditentukan. Tujuannya adalah mensitasi kata-kata yang dapat memperkuat informasi mengenai sasandu. Kemudian dilanjutkan dengan *color correction* yang membuat warna dari video menjadi lebih menarik untuk dilihat. Agar dokumenter menjadi lebih menarik, penulis menambahkan *visual effects* yang termasuk pembuatan *motion graphic*. Terakhir adalah memasukkan narasi & *voice over* untuk melengkapi informasi yang kurang. Setelah melewati proses *editing*, film akan di-*export*.

3.2.5 Implementasi

Tahap implementasi akan menjadi langkah terakhir dalam membuat sebuah solusi desain. Dalam tahap ini penulis akan memeriksa setiap hal yang butuh direvisi terkait film dokumenter. Apabila film tersebut memiliki revisi, penulis akan memperbaikinya. Jika sudah direvisi, desain bisa diperlihatkan kepada pentonton.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A