

ABSTRAK

PENGENALAN ALAT MUSIK SASANDO MELALUI MEDIA NOVEL GRAFIS

Oleh:

Pella, Hizkia Bagus Prasetyo

NRP : 1564062

Sasando merupakan alat musik tradisional dari Rote, Nusa Tenggara Timur. Sasando. Sasando memiliki banyak keunikan, baik dari segi bentuk, suara yang dihasilkan, maupun filosofi serta cerita legenda dibalik pembuatan alat musik tersebut. Secara harfiah nama Sasando menurut asal katanya dalam bahasa Rote, “sasandu”, yang berarti alat yang bergetar atau berbunyi. Suara sasando mirip dengan alat musik dawai lainnya seperti gitar, biola, dan harpa.

Seiring dengan perkembangan jaman, tingkat antusiasme masyarakat terhadap alat musik Sasando semakin berkurang. Ini terjadi karena munculnya berbagai instrumen dari mancanegara yang mendominasi dan semakin populer. Maka dari itu, sejarah serta budaya Sasando perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi muda, yang merupakan generasi penerus bangsa. Karena itulah penulis ingin memperkenalkan alat musik Sasando melalui media Novel Grafis.

Novel grafis ini mengandung cerita yang merupakan adaptasi dari cerita legenda tentang alat musik Sasando. Cerita dalam novel grafis ini disampaikan melalui rangkaian panel serta ilustrasi yang membuat cerita tersebut menarik untuk diikuti. Selain Novel grafis sebagai media utama, terdapat pula media pendukung berupa *X-banner*, *T-shirt*, dan *Tote Bag*. Melalui novel grafis ini, diharapkan agar generasi muda tidak hanya mengetahui cerita dan asal mula dari alat musik Sasando, tetapi juga mencintai, dan kemudian ikut melestarikan alat musik Sasando.

Kata Kunci : Sasando, novel grafis, ilustrasi, Indonesia, alat musik

ABSTRACT

INTRODUCTION OF SASANDO MUSICAL INSTRUMENTS THROUGH GRAPHIC NOVEL MEDIA

Submitted by:

Pella, Hizkia Bagus Prasetyo

NRP : 1564062

Sasando is a traditional musical instrument from Rote Island of East Nusa Tenggara. Sasando. Sasando has a lot of uniqueness in terms of form, the sounds, as well as philosophy and story behind its creation. The name Sasando was taken from the word, "sasandu", which means "vibrating" in Rote. Sasando's voice is similar to every string instruments like guitar, violin, and harp.

As the time goes by, the level of enthusiasm of the community towards Sasando has diminished. This happened because of the emergence of various instruments from overseas dominates the world and way more popular than traditional one. Therefore, the history and culture of Sasando need to be preserved and introduced to the younger generation, the future generation. That's why the author wants to introduce Sasando musical instrument through graphic novel media.

This graphic novel contains a story which is an adaptation of a legendary story about Sasando musical instruments. The story in this graphic novel are delivered through a series of panels and illustrations that make the story way more interesting to follow. Besides graphic novel as the main media, there are also supporting media such as X-banner, T-shirt, dan Tote Bag. Through this graphic novel, the author expected that the younger generation not only knows the story and origin of Sasando musical instrument, but also loves and then participates in preserving Sasando musical instrument.

Keywords: Sasando, graphic novel, illustration, Indonesia, musical instrument

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR GAMBAR | ii |
| DAFTAR DIAGRAM | iii |
| | |
| BAB 1 : PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup | 2 |
| 1.3 Tujuan Perancangan | 3 |
| 1.4 Teknik Pengumpulan Data | 3 |
| 1.5 Skema Perancangan..... | 5 |
| | |
| BAB 2 : LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Gaya Visual | 6 |
| 2.2 Buku Bergambar | 16 |
| 2.3 Perkembangan Psikologi Remaja | 21 |
| | |
| BAB 3 : DATA DAN ANALISIS..... | 24 |
| 3.1 Data dan Fakta..... | 24 |
| 3.2 Analisis SWOT | 42 |
| 3.3 Analisis STP | 43 |
| | |
| BAB 4 : PEMECAHAN MASALAH..... | 44 |
| 4.1 Konsep Komunikasi | 44 |
| 4.2 Konsep Kreatif | 44 |
| 4.3 Konsep Media | 48 |
| 4.4 Hasil Karya | 51 |
| | |
| BAB 5 : PENUTUP..... | 55 |
| 4.1 Simpulan | 55 |
| 4.2 Saran | 55 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | iv |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Substractiv Color (CMYK) dan Additive Color (RGB)</i> | 10 |
| Gambar 2.2 Karya ilustrasi naturalis | 11 |
| Gambar 2.3 Karya ilustrasi dekoratif oleh Holly Maguire | 11 |
| Gambar 2.4 <i>Teen Titans GO!</i> Adalah Karya Ilustrasi Kartun | 12 |
| Gambar 2.5 Karikatur Presiden Joko Widodo | 12 |
| Gambar 2.6 Salah satu panel dalam cerita bergambar | 13 |
| Gambar 2.7 Ilustrasi dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia | 14 |
| Gambar 2.8 Ilustrasi Khayalan tentang Naga | 15 |
| Gambar 2.9 <i>Coffee Table Book</i> dengan tema suasana pantai di dunia | 17 |
| Gambar 2.10 <i>Coloring Book</i> untuk dewasa | 18 |
| Gambar 2.11 Salah satu panel dalam komik <i>Teen Titans</i> | 19 |
| Gambar 2.12 Salah satu panel dalam novel grafis | 20 |
| Gambar 3.1 Lambang Provinsi Nusa Tenggara Timur | 24 |
| Gambar 3.2 Logo Kementerian Pariwisata Republik Indonesia | 27 |
| Gambar 3.3 Logo Penerbit BIP | 29 |
| Gambar 4.1 Unsur Budaya Masyarakat Rote dalam Novel Grafis | 45 |
| Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> | 45 |
| Gambar 4.3 Bahasa Rupa dalam salah satu halaman novel grafis | 48 |
| Gambar 4.4 Desain <i>X-Banner</i> | 49 |
| Gambar 4.5 <i>Gimmick</i> berupa <i>T-shirt</i> dan <i>Tote Bag</i> | 50 |
| Gambar 4.6 Cover novel grafis <i>Sasandu : Legenda Nada Nusa Tenggara Timur</i> | 51 |
| Gambar 4.7 Desain karakter | 52 |
| Gambar 4.8 Karakter penemu Sasando lain | 52 |
| Gambar 4.9 Adegan pembuka dalam novel grafis | 53 |
| Gambar 4.10 Adegan yang sedang terjadi dalam novel grafis | 53 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|--|----|
| Diagram 3.1 Jenis Kelamin Responden | 33 |
| Diagram 3.2 Usia Responden | 33 |
| Diagram 3.3 Profesi Responden | 34 |
| Diagram 3.4 Pendidikan Terakhir Responden | 34 |
| Diagram 3.5 Tempat Tinggal Responden | 35 |
| Diagram 3.6 Tingkat Penghasilan Responden | 35 |
| Diagram 3.7 Kesadaran Responden tentang Keberadaan Sasando..... | 36 |
| Diagram 3.8 Ketertarikan Responden terhadap Alat Musik Sasando..... | 36 |
| Diagram 3.9 Pemahaman Responden tentang Cerita Rakyat Sasando..... | 37 |
| Diagram 3.10 Tingkat Ketertarikan Responden | 37 |
| Diagram 3.11 Responden yang suka membaca komik..... | 38 |
| Diagram 3.12 Genre Komik yang Disukai Responden | 38 |
| Diagram 3.13 Media yang Dipakai untuk Membaca Komik | 39 |
| Diagram 3.14 Pengetahuan Responden tentang Novel Grafis | 39 |
| Diagram 3.15 Hal yang Membuat Responden Tertarik dengan Cerita Legenda | 40 |
| Diagram 3.16 Hal yang Membuat Responden Tertarik dengan Cerita Legenda | 40 |
| Diagram 3.17 Media Sosial yang Digunakan Responden | 41 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Diagram 4.1 Media Sosial yang Digunakan Responden | 47 |
|---|----|