

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam kebudayaan yang tersebar di seluruh kepulauan dari Sabang sampai Merauke, dari Miangas akebudayaan yang tumbuh dan berkembang di masing-masing pulau dan masyarakat-suku. Melalui kebudayaan itulah kita bisa mengetahui asal-usul serta sejarah kehidupan leluhur kita di daerah tersebut. Keberagaman dan keunikan tiap masyarakat di masing-masing pulau diungkapkan dalam bentuk tarian, pakaian adat, upacara adat, serta mitos yang berkembang, termasuk juga alat musik tradisional di tiap suku di pulau-pulau tersebut.

Nusa Tenggara Timur, salah satu propinsi di Indonesia yang terdiri dari beberapa pulau-pulau kecil, memiliki kebudayaan yang unik dan menarik. Salah satu kebudayaan Nusa Tenggara Timur yang terkenal berasal dari pulau Rote yaitu alat musik Sasando. Sasando adalah sebuah alat musik dawai yang terbuat dari daun lontar dan senar yang dimainkan dengan cara dipetik. Instrumen musik ini berasal dari pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. 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, kecapi, dan harpa.

Sasando terdiri dari berbagai macam jenis. Dilihat berdasarkan jumlah senarnya, sasando terdiri dari sasando engkel, yang memiliki 28 senar dan sasando dobel yang memiliki 56 hingga 84 senar. Dilihat berdasarkan nada yang dihasilkan, sasando terdiri dari sasando gong, yang menghasilkan nada pentatonis, dan sasando biola yang menghasilkan nada diatonis. Seiring perkembangan jaman, alat musik Sasando mengalami perubahan. Salah satu contoh adalah ditemukannya Sasando elektrik pada tahun 1958, oleh Arnoldus Edon, seorang ahli fisika.

Namun seiring dengan berjalannya waktu, antusias masyarakat terhadap alat musik Sasando semakin berkurang, bahkan di daerahnya asalnya di Rote. Selain itu munculnya lagu-lagu dan instrumen dari barat membuat ketertarikan masyarakat terhadap instrumen tradisional khas Indonesia, khususnya Sasando, semakin berkurang.

Novel grafis merupakan media yang memiliki kemiripan dengan komik. Namun berbeda dengan komik, novel grafis memiliki cerita yang lebih panjang yang diceritakan secara visual, dengan cerita yang mampu berdiri sendiri. Biasanya novel grafis ditujukan kepada pembaca dengan usia dewasa (Daniel Cooney : 2011). Media novel grafis pertama kali diperkenalkan oleh Will Eisner lewat karyanya yang terkenal '*A Contract with God*' yang dipopulerkan pada tahun 1978. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, saat ini media komik maupun novel grafis sedang digemari oleh generasi muda. Hal ini didukung dengan munculnya komikus-komikus Indonesia serta maraknya aplikasi untuk membaca komik, seperti WebToon dan CIAYO Comics.

Melihat permasalahan serta media yang digunakan penulis ingin memperkenalkan alat musik Sasando ini melalui cerita sejarah asal mula dari alat musik Sasando dengan menggunakan media Desain Komunikasi Visual (DKV), yaitu novel grafis. Media ini bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus bentuk upaya pelestarian alat musik Sasando. Dengan demikian diharapkan dapat menarik generasi muda untuk tidak hanya mengetahui, tetapi juga ikut mencintai alat musik Sasando. Maka dari itu penulis akan memperkenalkan alat musik Sasando ini melalui media novel grafis.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Memperhatikan uraian penulis pada latar belakang diatas, maka dapat diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memperkenalkan alat musik Sasando kepada generasi muda di Indonesia?

2. Bagaimana membuat media DKV yang tepat untuk memperkenalkan alat musik Sasando kepada generasi muda?

Selanjutnya, penulis membatasi penulisan ini pada suku Rote di Nusa Tenggara Timur sebagai daerah asal musik Sasando dan meliputi masyarakat berusia 12 sampai 25 tahun yang bertempat tinggal di pusat kota di Indonesia dengan membatasi pada komunitas pemuda-pemudi di pulau Jawa.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari diadakannya perancangan media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Sasando melalui melalui penyampaian cerita legenda Sasando.
2. Merancang novel grafis tentang cerita legenda Sasando kepada generasi muda .

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan menerapkan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuisisioner

Untuk mendapatkan data yang sesuai, dibagikan kuisisioner kepada responden remaja, laki-laki dan perempuan, usia 12 hingga 25 tahun yang tinggal di kota-kota besar di pulau Jawa untuk mengetahui respon dan wawasan responden tentang kisah asal-usul Sasando. Pembagian kuisisioner dilakukan secara *online*.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, penulis melakukan wawancara yang telah direncanakan dan disusun terlebih dahulu. Wawancara dilakukan dengan para pemain sasando yang mengetahui sejarah dan asal-usul alat musik Sasando.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian dengan membaca dan mempelajari berbagai literatur serta karya sastra yang membahas cerita rakyat khas Nusa Tenggara Timur serta kebudayaan Nusa Tenggara Timur secara keseluruhan. Selain itu, penulis juga

mempelajari berbagai literasi yang berhubungan dengan ilustrasi, dan perancangan buku yang bertujuan untuk membantu penulis dalam proses perancangan novel grafis.

4. Observasi

Penulis melakukan kunjungan ke anjungan Nusa Tenggara Timur yang berada di Taman Mini Indonesia Indonesia untuk mengambil data visual dari alat musik Sasando, beserta dengan busana, bangunan, dan objek budaya lainnya.



1.5 Skema Perancangan

