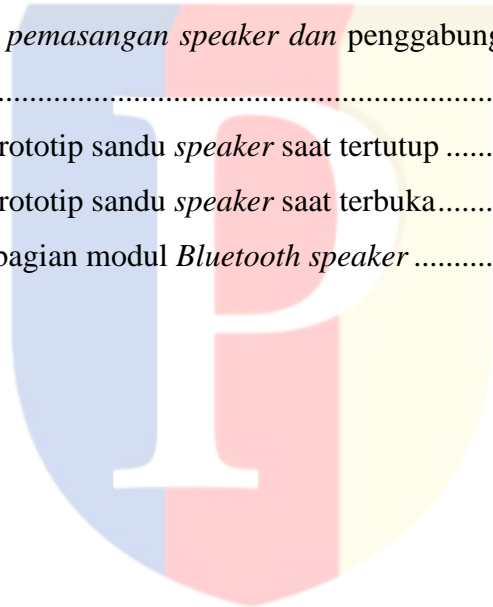
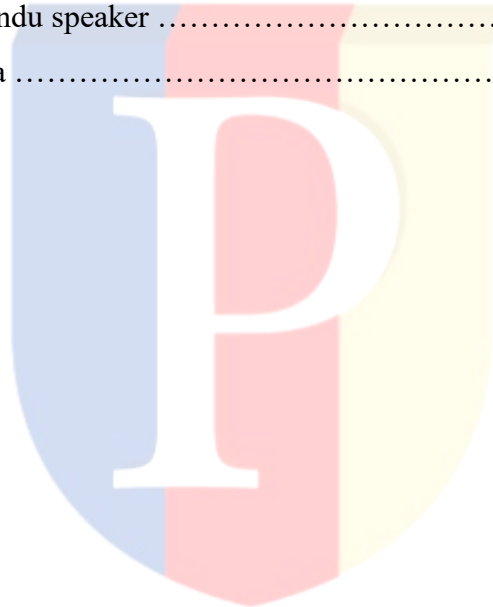


Gambar 4. 52 Posisi jari pengguna P5 wanita saat menekan tombol speaker .....	84
Gambar 4. 53 Proses pembuatan haik daun lontar oleh pengrajin NTT .....	85
Gambar 4. 54 Hasil pembuatan haik daun lontar oleh pengrajin NTT .....	86
Gambar 4. 55 Proses 3D <i>print</i> bagian tabung <i>speaker</i> dan <i>base speaker</i> .....	86
Gambar 4. 56 Proses pemasangan <i>Bluetooth speaker</i> kedalam <i>base</i> .....	86
Gambar 4. 57 Haik daun lontar di bor untuk jalur masuk kabel <i>speaker</i> .....	87
Gambar 4. 58 Proses pemasangan haik daun lontar ke sandaran <i>base speaker</i> ....	87
Gambar 4. 59 Penggabungan sandaran haik daun lontar ke <i>base speaker</i> .....	87
Gambar 4. 60 Proses pemasukan kabel <i>speaker</i> .....	88
Gambar 4. 61 Penyambungan kabel <i>speaker</i> dengan cara di solder dengan timah .....	88
Gambar 4. 62 Proses <i>pemasangan speaker dan</i> penggabungan tabung <i>speaker</i> ke haik daun lontar.....	88
Gambar 4. 63 Hasil prototip sandu <i>speaker</i> saat tertutup .....	89
Gambar 4. 64 Hasil prototip sandu <i>speaker</i> saat terbuka.....	90
Gambar 4. 65 Detail bagian modul <i>Bluetooth speaker</i> .....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Alasan responden mengapa alat musik sasando populer/tidak populer di jaman modern .....	47
Tabel 4.2 Alasan/pendapat responden tentang setuju/tidak setuju dengan adanya produk modern berciri-khas alat musik sasando .....	52
Tabel 4.3 Daftar pertanyaan wawancara .....	56
Tabel 4.4 Persona untuk perancangan produk .....	68
Tabel 4.5 Sketsa desain alternatif .....	70
Tabel 4.6 Diferensial semantik pada desain alternatif .....	71
Tabel 4.7 Material sandu speaker .....	76
Tabel 4.8 Studi warna .....	79



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang berasal dari kata *buddhi* yang berarti budi atau akal. Adapun yang disebut dengan *culture* yang berasal dari kata latin yaitu *colere*. *Culture* atau *colere* dapat juga disebut kultur dalam Bahasa Indonesia memiliki arti mengolah atau mengerjakan. Secara garis besar budaya adalah kepercayaan dan moral yang diyakini sebagai ciri khas seseorang yang turun temurun menjadi sebuah kebiasaan dan diwariskan kepada turunannya.

Negara Indonesia kaya akan kebudayaan dan adat istiadat, beragam perbedaan yang begitu banyak menciptakan berbagai budaya yang unik dan memiliki ciri khasnya tersendiri di setiap daerahnya, salah satunya keberagaman dari alat musik tradisional di Indonesia. Menurut Tumbijo pada tahun 1977, Alat musik tradisional merupakan suatu seni budaya yang sejak lama turun-temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. Adapun kegunaan alat musik tradisional selain untuk hiburan juga digunakan sebagai identitas, jati diri, serta media ekspresi untuk upacara adat. Alat musik tradisional merupakan salah satu aset bangsa yang tak ternilai harganya. Adapun alat musik tradisional yang populer di dalam negeri maupun luar negeri seperti angklung, gamelan, sasando, tifa, dan kolintang. Salah satu alat musik tradisional yang terkenal dengan bentuk yang unik yaitu sasando. Sasando adalah alat musik yang terbuat dari daun lontar, alat musik ini memiliki dawai dan senar yang dimainkan dengan cara dipetik. Sasando dapat disebut juga sebagai harpa dari Indonesia karena sistem bermain yang hampir sama. Sasando berasal dari Pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Sasando berasal dari bahasa Rote, “sasandu”, yang berarti berbunyi atau bergetar. Suara yang dihasilkan sasando sangat unik karena alat musik ini dapat menghasilkan suara yang bervariasi dan sangat enak didengar.

Pada tahun 2015, sasando semakin dikenal oleh dunia berkat permainan Djitron Pah di ajang Asia’s Got Talent. Walaupun ia tidak memenangkan kompetisi

tersebut, Djitron bersama keluarganya diajak keliling dunia ke Amerika Serikat, Rusia, Inggris, hingga Taiwan untuk memperkenalkan sasando. (Natalia, 2021). Walaupun reputasi sasando membaik berkat Djitron Pah, di sisi lain setiap tahunnya jumlah pemain sasando di Indonesia semakin sedikit. Robby Firmmansyah (2018) menceritakan pengalamannya dengan seorang maestro sasando yang tinggal di Jakarta, bernama Jacko H.A Bullan bahwa salah satu generasi terakhir pemain sasando di Nusa Tenggara Timur tersisa 8 orang, 3 diantaranya berumur diatas 30 tahun termasuk dirinya. Selain itu, Jacko mengatakan bahwa para orang tua yang suka berpartisipasi dalam upacara adat dengan memainkan sasando tidak mewariskan budaya ini dalam buku maupun pelajaran sekolah kepada generasi muda. Sehingga mengakibatkan sulitnya untuk mendapatkan informasi terkait sasando, terutama bagi generasi penerus. Ditambah lagi dengan alat musik modern seperti gitar, piano dan biola yang lebih diminati oleh anak muda. Antusias masyarakat terhadap alat musik sasando semakin berkurang, bahkan di daerahnya asalnya di Rote. Pembuat alat musik sasando pun juga mulai berkurang dikarenakan pembuat yang sudah tua dan tidak diturunkan cara pembuatannya. Selain itu munculnya lagu-lagu dan instrumen dari barat membuat ketertarikan masyarakat terhadap instrumen tradisional khas Indonesia, khususnya sasando, semakin berkurang.

Dari latar belakang tersebut, penulis ingin melakukan transformasi budaya pada alat musik sasando yang dikenal unik dari bentuknya dan suara yang dihasilkan sehingga masyarakat tidak akan lupa dengan ciri khas alat musik sasando. Transformasi budaya diawali oleh faktor keterbukaan, baik yang dipaksakan maupun yang dikarenakan oleh karakter khas kebudayaan tertentu yang mudah menerima kehadiran budaya asing. Konsep transformasi sendiri merujuk pada perubahan bentuk dengan tidak menghilangkan unsur lamanya. Sehingga originalitas warisan leluhur suatu daerah tetap terjaga dan tidak pudar.

Untuk menciptakan identitas produk hasil transformasi, penulis telah mencatat pentingnya menghubungkan produk dengan fitur budaya dalam rangka untuk meningkatkan nilai pengalaman estetika, pengalaman yang berarti, dan emosional pengalaman. Merancang produk dengan fitur-fitur lokal dalam rangka untuk menekankan nilai-nilai budaya telah menjadi isu penting dalam proses desain

(Wu, Hsu, & Lin, 2004; R. Lin., 2005). Dalam transformasi budaya, hubungan antara budaya dan desain menjadi semakin jelas, untuk desain, budaya menciptakan nilai tambah inti dari nilai produk. Hal yang sama berlaku untuk budaya, di mana desain adalah motivasi untuk mendorong perkembangan kebudayaan. Dalam penelitian ini diharapkan alat musik sasando akan terus diingat masyarakat Indonesia sebagai warisan budaya yang bernilai tinggi.

## **1.2 Pendekatan Metodologis**

Metode yang digunakan penulis pada laporan ini adalah dengan metode kualitatif dengan pendekatan semantika produk. Bogdan dan Taylor (1975:5), mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penulis juga menggunakan metode kuantitatif dengan cara menyebarkan survei untuk menggali informasi tentang eksistensi alat musik sasando di jaman modern ini. Penulis juga melakukan wawancara dan observasi kepada beberapa narasumber untuk mengetahui lebih dalam mengenai alat musik sasando.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

Di jaman modern ini, keberagaman budaya daerah sudah semakin berkurang, bahkan ada yang hampir punah. Minimnya usaha untuk melestarikan budaya daerah mengakibatkan beberapa kebudayaan semakin terlupakan bahkan oleh warga negara Indonesia sendiri, khususnya para generasi muda. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan beberapa identifikasi permasalahan yang hendak dibahas dalam penelitian:

1. Semakin berkurangnya peminat pada alat musik sasando menyebabkan ciri khas alat musik sasando dilupakan kalangan muda pada jaman modern ini.
2. Sedikitnya unsur budaya di dalam desain produk modern sehingga banyak generasi milenial melupakan atau tidak mengetahui beberapa kebudayaan di Indonesia.

Penulis ingin mengingatkan masyarakat Indonesia jaman modern ini agar tidak melupakan kebudayaan Indonesia dengan cara membuat suatu produk kultur yang merepresentasikan budaya maupun tradisi kedalam suatu produk. Budaya yang diambil penulis adalah alat musik tradisional sasando yang akan dituang kedalam suatu produk modern.

#### **1.4 Ruang Lingkup Perancangan**

Dalam melakukan perancangan, penulis sudah membatasi ruang lingkup perancangan untuk membatasi pembahasan agar tidak meluas atau menyimpang dari topik utama, yaitu alat musik sasando yang akan diimplementasikan ke dalam desain produk modern. Ruang lingkup penelitian yang dibahas adalah sebagai berikut.

1. Observasi sejarah dan keunikan dari alat musik sasando
2. Observasi bentuk untuk perancangan produk budaya
3. Observasi dan wawancara bersama musisi alat musik sasando
4. Perancangan dilakukan dengan pendekatan semantika produk

#### **1.5 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah rumusan masalah yang akan dibahas pada perancangan ini.

1. Bagaimana proses transformasi budaya pada alat musik sasando?
2. Apa konsep desain produk yang akan digunakan berdasarkan alat musik sasando?
3. Hasil desain produk modern dari transformasi alat musik sasando.

#### **1.6 Tujuan dan Sasaran**

Berikut ini adalah tujuan dan sasaran yang akan dicapai dalam perancangan.

1. Bagaimana cara melakukan transformasi alat musik sasando ke dalam desain produk modern.
2. Konsep desain yang akan digunakan untuk perancangan produk modern.
3. Mengetahui cara agar ciri khas alat musik sasando tidak hilang dalam produk hasil transformasi.

## **1.7 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk kultur yang merepresentasikan ciri khas alat musik sasando yang mulai pudar eksistensinya di Indonesia sekaligus memperkenalkan alat musik sasando kepada masyarakat jaman modern.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup perancangan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, sistematika penelitian, dan kerangka kerja perancangan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi kajian pustaka mengenai teori yang mendasari dan terkait dengan sumber data dan objek penelitian yang akan bermanfaat dalam proses penelitian

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

Berisi tentang tahapan metode perancangan yang digunakan, penentuan sumber data dan informasi, instrumen dan prosedur pengumpulan data, serta metode evaluasi desain yang digunakan dalam perancangan.

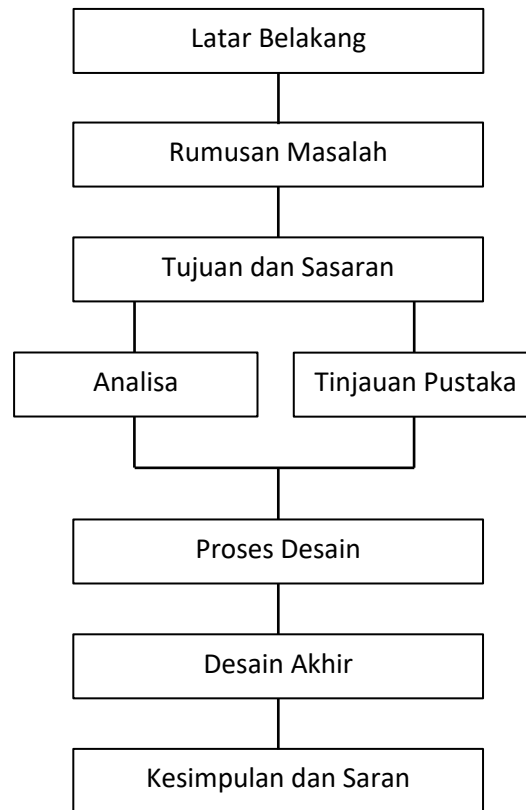
### **BAB IV PROSES DESAIN**

Bab ini berisi tentang proses perancangan desain produk yang dimulai dari data yang sudah diobservasi, *brainstorming*, sketsa maupun desain alternatif, penentuan desain, dan pembuatan purwarupa

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian atau perancangan berikutnya.

## 1.9 Kerangka Kerja Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka kerja perancangan  
Sumber : (Dokumentasi pribadi)