

BAB II

ANALISIS DATA DAN FAKTA

2.1 Analisis Kelayakan Masalah

Banyak hal yang mempengaruhi mengapa pelajar saat ini kurang meminati Sajak Sunda. Salah satunya dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengenalan mereka terhadap Sajak Sunda. Padahal banyak sekali pesan yang bisa di ambil dari Sajak Sunda.

2.1.1 *Cause Root Analysis*

Kurang gencarnya publikasi media tentang Sajak Sunda yang menyasar kalangan pelajar, membuat para pelajar memiliki pengetahuan dan wawasan yang minim tentang Sajak Sunda. Sehingga para pelajar hanya mengenal Sajak Sunda dari buku pelajaran dan saat di sekolah saja.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah media baru untuk menarik minat para pelajar terhadap Sajak Sunda. Dengan menggunakan media audio visual, diharapkan para pelajar mampu mendapatkan pengalaman baru dalam mengenal Sajak Sunda, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang apa itu Sajak Sunda.

Dengan menggunakan gaya penyampaian yang menarik serta publikasi yang mengikuti perkembangan zaman seperti internet atau media sosial, dapat membuat Sajak Sunda lebih mendapatkan perhatian dari para pelajar.

2.1.2 Matrikulasi SWOT

	<i>Opportunity</i>	<i>Threatment</i>
<i>Strength</i>	Perlombaan baca Sajak Sunda dikalangan pelajar sangat efektif dalam menjaga kelestarian Sajak Sunda. Mau tidak mau pelajar harus terlibat	Sebagian dari pelajar sulit melafalkan kata-kata yang ada di dalam Sajak Sunda, karena biasanya Sajak Sunda menggunakan diksi-diksi

	di dalamnya, baik dalam mengikuti lomba ataupun mendukung teman-temannya dalam perlombaan tersebut.	Sunda kuno (Wawancara dengan Ibu Tevi, Guru Bahasa Sunda SMA, 30 Oktober 2017).
Weakness	Perlombaan ini jarang sekali dilakukan. Sehingga harus diadakan lebih sering lagi, agar mampu menarik minat pelajar.	Dibutuhkan media yang mudah dimengerti oleh pelajar, dan mampu menarik perhatian mereka.

Tabel 2.1.2.1 Analisis SWOT Perlombaan

	Opportunity	Threatment
Strength	Saat sekarang ini sudah jarang sekali Sajak Sunda yang diadaptasi menjadi teater, hal itu menjadi peluang untuk membangkitkan kembali gairah masyarakat untuk melihat penampilan dari para penyair Sajak Sunda.	Pelajar saat ini menghabiskan sebagian waktunya dengan menggunakan gawai. Mereka lebih senang menonton video di <i>Youtube</i> dan bermain media sosial lainnya.
Weakness	Biaya yang tidak murah menjadi suatu halangan dalam membuat sebuah pementasan. Penyebarannya hanya dilakukan melalui komunitas saja.	Dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian pelajar, agar Sajak Sunda dapat dilestarikan keberadaannya. Penyebaran media harus diperluas agar mampu menjangkau kalangan pelajar.

Tabel 2.1.2.2 Analisis SWOT Teater

Berdasarkan analisis data di atas, permasalahan yang akan coba diselesaikan adalah kurangnya pemahaman dan pengenalan sajak sunda di kalangan pelajar. Serta permasalahan tentang sajak sunda yang kurang gencar dalam hal publikasi media yang menysasar kalangan pelajar, padahal banyak sekali pesan yang bisa di ambil dari sajak sunda.

2.2 Problem Statement & Problem Solution

2.2.1 Problem Statement

Melihat permasalahan di atas, maka dibutuhkan perhatian khusus dalam membangkitkan kembali gairah pelajar khususnya terhadap sajak sunda.

2.2.2 Problem Solution

Solusi dalam penulisan ini adalah mengenalkan kembali sajak sunda kepada pelajar melalui media audio visual, dengan tujuan untuk menjaga dan melestarikan budaya Sunda, salah satunya adalah sajak.

2.3 Landasan Teori & Model yang Digunakan Dalam Perancangan

2.3.1 Teori Utama

1. Audio Visual

Media audio-visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan dari media ini adalah berupa pesan verbal maupun non-verbal yang mengandalkan gambar dan suara (Ashyar. 2011). Ada beberapa jenis media audio-visual diataranya adalah film, video, program televisi dan lainnya.

Video adalah teknologi menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik ataupun media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan waktu tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame*, dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dengan kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

Definisi film menurut UU 8 / 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio-visual yang dibuat

berdasarkan asas sinematografi. Pengertian film berbeda di setiap negara, di Yunani film dikenal dengan istilah *cinema* yang merupakan singkatan dari *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). Ada juga istilah lain dari bahasa Inggris, *movies* berasal dari kata dasar *move*, gambar yang bergerak atau gambar hidup (Vera. 2016:84).

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpikir bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur. 2016:127). Khalayak menonton film utamanya adalah untuk hiburan. Akan tetapi, dalam film terkandung fungsi yang informatif, edukatif ataupun persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. (Vera. 2016:87). Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Contohnya adalah musik film, misal musik yang semakin keras, dengan cara tertentu, seperti sebuah ancaman yang mendekati (van Zoest. 1993:109). Selain itu beberapa komponen penting dalam audio visual adalah transisi. Transisi merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu. Transisi hanya dapat diciptakan pada daerah tertentu dimana kedua video tersebut saling bertemu. Ada beberapa jenis transisi yang umum digunakan dalam editing video yaitu, *Additive Dissolve*, *Crossfade*, *Cross Effect*, *Iris*, dan lainnya.

2. *Transmedia Storytelling*

Transmedia merupakan gambaran proses dimana elemen fiksi tersebar secara sistematis di beberapa saluran, yang bertujuan menciptakan pengalaman hiburan yang terpadu dan terkoordinasi. Idealnya, setiap media menciptakan kontribusi uniknya tersendiri atas pendalaman cerita. Contoh, dalam film *The*

Matrix tersebar informasi terkait *The Matrix* kedalam tiga film layar lebar, series animasi pendek, dua cerita komik , dan beberapa *video games*. Bisa dilihat pemilik konten tidak hanya mengembangkan di dalam satu konten saja, karena menganggap bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang potensial apabila dikembangkan di beberapa media seperti buku, film, *games*, dan web (Jenkins. 2007).

Transmedia mencerminkan apa yang disebut pengamat industri sebagai "sinergi". Perusahaan media modern berintegrasi secara horizontal untuk menarik minat berbagai kalangan, dan secara intensif menyebarkan brand atau memperluas franchise di berbagai konten media sebanyak banyaknya.

Seringkali *Transmedia Stories* tidak hanya berdasarkan karakter individu atau spesifik plot, tetapi lebih kepada cerita keseluruhan yang lebih kompleks dimana cerita tersebut dapat memiliki keterkaitan dengan karakter dan cerita lainnya.

Dalam praktiknya *Transmedia* memungkinkan memperluas jangkauan media dengan menciptakan sudut pandang yang berbeda untuk segmen audiens tertentu. Contoh untuk menarik minat audiens wanita diciptakan adegan romantis dalam film super hero, atau menarik minat anak anak dengan komik berwarna. Dengan cara yang sama, strategi tersebut bisa berhasil menarik audiens yang sudah merasa nyaman dengan media tertentu untuk mencoba alternatif media lainnya. Contohnya menarik minat orang yang sudah tua terhadap *video games* melalui series tv kesukaannya. Dikarenakan *Transmedia* memerlukan koordinasi tingkat tinggi di berbagai sektor media, sejauh ini telah berhasil. Baik dalam proyek independen dimana seniman yang sama membentuk cerita di berbagai media yang terlibat. Atau dalam proyek yang terdapat kolaborasi kuat (*co-creation*), dimana mereka didorong untuk melintasi setiap divisi yang berbeda dalam suatu perusahaan.

3. Ekranisasi

Ekranisasi merupakan serapan dari bahasa perancis yaitu *ecran*, yang artinya adalah layar. Jadi ekranisasi adalah pemindahan atau pengangkatan sebuah karya tulis ke dalam media audio visual. Proses ekranisasi tentu akan menimbulkan banyak perubahan. Proses perubahan tersebut misalnya terjadi pada alat-alat yang digunakan, mulai dari perubahan kata-kata ke visual yang bergerak secara berkelanjutan. Proses penggarapan karya tulis dan audio visualpun berbeda, karya tulis adalah hasil karya dari perseorangan, sedangkan audio visual adalah sebuah karya yang digarap oleh sebuah tim antara lain produser, sutradara, penulis skenario, penata audio, juru kamera, penata artistik dan lain-lain. Selain itu, terjadi juga proses penikmatan dari membaca menjadi menonton. Penikmatnya juga menjadi berubah dari pembaca menjadi penonton (Eneste. 1991:60).

Dalam proses pemindahan karya tulis ke dalam audio visual mau tak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film, perubahan tersebut sebagai berikut.

a. Penciutan

Karya tulis yang panjang ataupun pendek mau tidak mau harus mengalami pemotongan atau penciutan bila akan pindahkan ke audio visual. Hal itu berarti tidak semua hal yang diungkapkan dalam karya tulis akan dijumpai pula dalam audio visual. Sebagian alur, tokoh, latar ataupun unsur lainnya yang ada dalam karya tulis akan ditemui dalam audio visual. Biasanya pembuatnya (penulis skenario atau sutradara) telah memilih bagian-bagian atau informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditampilkan.

Ada beberapa kemungkinan mengapa dilakukan adanya penciutan atau pemotongan. Pertama, dalam pemilihan peristiwa ada beberapa adegan yang dirasa tidak penting untuk ditampilkan sehingga sutradara menghilangkan beberapa adegan yang ada. Kedua, dalam pemilihan tokoh pun terjadi hal yang sama. Ada beberapa tokoh dalam karya tulis yang tidak ditampilkan. Audio visual hanya menampilkan tokoh - tokoh yang dianggap penting saja karena keterbatasan

teknis maka yang ditampilkan hanyalah tokoh yang memiliki pengaruh dalam jalannya cerita. Ketiga, dalam hal latar juga biasanya tidak semua latar akan ditampilkan karena kemungkinan besar jika semua latar ditampilkan akan memiliki durasi yang panjang. Dalam mengekranisasi latar pun mengalami pengurangan oleh sebab itu yang ditampilkan dalam film hanyalah latar yang penting-penting saja atau yang mempunyai pengaruh dalam cerita.

b. Penambahan

Penambahan biasanya dilakukan ketika menulis skenario dan telah disetujui oleh sutradara, mereka telah menafsirkan karya tulis yang nantinya akan dibuat audio visual akan mengalami penambahan disana-sini. Penambahan biasanya terjadi pada latar, tokoh, dan alur. Banyak pula dalam proses ekranisasi, terdapat cerita atau adegan yang tidak ada dalam karya tulis namun ditampilkan dalam audio visual. Latar pun seringkali dijumpai adanya beberapa perubahan, dalam media audio visual latar tersebut tidak ditampilkan, tetapi dalam karya tulis tidak ditampilkan. Tokoh pun ada beberapa yang ditambahkan, sama dengan halnya latar dan alur, penambahan tokoh dilakukan untuk melengkapi alur cerita atau memperkuat karakter utama.

c. Perubahan Bervariasi

Selain pengurangan dan penambahan, dalam proses ekranisasi juga memungkinkan terjadinya perubahan bervariasi. Walaupun terjadi perubahan yang bervariasi, tema atau pesan dalam karya tulis tetap tersampaikan dengan baik.

2.3.2 Teori Pendukung

1. Sajak Sunda

Sajak sunda mulai populer dan masuk kedalam sastra sunda pada tahun 1950. Akan tetapi pada tahun 1946 sudah ada yang menulis sajak sunda yaitu, Kis WS. Sebelum sajak dibukukan menjadi kumpulan sajak, sering dimuat dalam beberapa majalah lokal sunda maupun surat kabar.

Sajak sunda adalah karya sastra berupa puisi yang tidak terikat oleh aturan-aturan seperti jumlah baris, kata-kata dan irama. Oleh karena itu, sering disebut dengan sajak bebas atau sanjak. Jika dilihat strukturnya, memang sajak bisa disusun semaunya oleh pengarang. Akan di sudahi di bagian mana, penyimpanan kata-kata dimana, dan dalam menentukan baris semua adalah kebebasan pengarang. Menyusun kata-kata dalam sajak memang tidak terikat oleh aturan-aturan tata kalimat sebagaimana yang sering dilakukan dalam sebuah prosa. Umpamanya, dalam sebuah prosa, sebuah kalimat harus jelas subjek dan predikatnya begitu pula dengan penempatan tanda bacanya. Akan tetapi, dalam sajak sunda aturan tersebut tidak selalu harus digunakan. Dalam hal ini bukan berarti aturan tersebut tidak boleh digunakan, tapi pengarang bisa menempatkan sekehendaknya sesuai dengan isi hatinya. Meskipun dalam penyusunan kata-katanya tak sesuai aturan, dalam sajak sunda pasti mengandung sebuah arti tersembunyi yang menjadi inti dari sajak tersebut. Begitu pula jika melihat panjang pendeknya. Sajak bisa saja hanya dibuat dalam dua jajar ataupun bisa panjang hingga 10 jajar atau bahkan lebih (Mustappa. 2014:18-19).

Sajak terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu epik, lirik, sajak yang bercerita dan lain sebagainya. Epik adalah salah satu jenis sajak yang memiliki cerita awal, akhir dan tokoh di dalamnya. Contoh dari sajak epik adalah sajak karya Ajip Rosidi yang berjudul "Jante Arkidam".

Selanjutnya ada sajak yang bercerita, yang memaparkan suatu kejadian. Isinya adalah berbentuk laporan atau reportase. Yang membedakan, laporan sifatnya hanya sebatas memberitahu tentang satu kejadian, dalam sajak sunda pribadi yang menulis masuk ke dalam sajak tersebut, memberi warna dan tafsiran

tentang yang diceritakannya.

Jenis sajak lainnya adalah lirik, sajak jenis ini biasanya menggambarkan perasaan dari pengarangnya. Bedanya, dalam sajak lirik tidak ada cerita atau tokoh di dalamnya. Selain itu, pengarang memiliki kebebasan yang leluasa dalam memberi tafsiran, sikap dan sifat pribadinya bisa muncul lebih kuat, maka sajak lirik sifatnya lebih subjektif. Salah satunya adalah sajak karya Godi Suwarna yang berjudul "*Grand Prix*".

GRAND PRIX

Nincak gas sataker kebek mobil sport ngagerung mangprung rék ngudag jorélat waktu da startna kapandeurian. "Ah, tangtu kasusud tapakna!" cék haté anjeun harita. Jalan lempeng jalan nanjak pungkal-péngkol kénca-katuhueun jungkrang. Sakiceup demi sakiceup tihang bulan tihang taun diliwatan. Ti saban-saban simpangan mobil deungeun milu nyemprung di sirkuit pada-pada teu hayang kapandeurian. "I can't get no satisfaction" sora kasét gumuruh nyasaak langit ngendag-ngendag dungus mangsa. Gumuruh manglaksa mobil haseup knalpot ngeput jagat. Anjeun kudu nabrak deungeun tinimbang ditabrak batur. Nu nyakakak, nu jumerit mecut niat hayang gancang nyiap waktu nu can témbong kelemengna; "Boa sapéngkolan deui!" omong anjeun sabot setir guwar-giwar. "Boa di itu péngkolan!" cék nu séjén bari hantem silihsénggol. Dina hiji mangsa, anjog anjeun jeung nu séjén, méh bareng ka garis finish, persis di jero kuburan, tuluy nampa piala tetengger batu!

(Godi Suwarna. 1992)

Di dalam sajak *Grand Prix* tergambar betapa hidup manusia bergerak cepat seperti laju mobil dalam sirkuit, saling mendahului, saling menyalip, hingga pada akhirnya bertemu dengan kematian yang tak mungkin bisa ditolak.

2. Proses Komunikasi

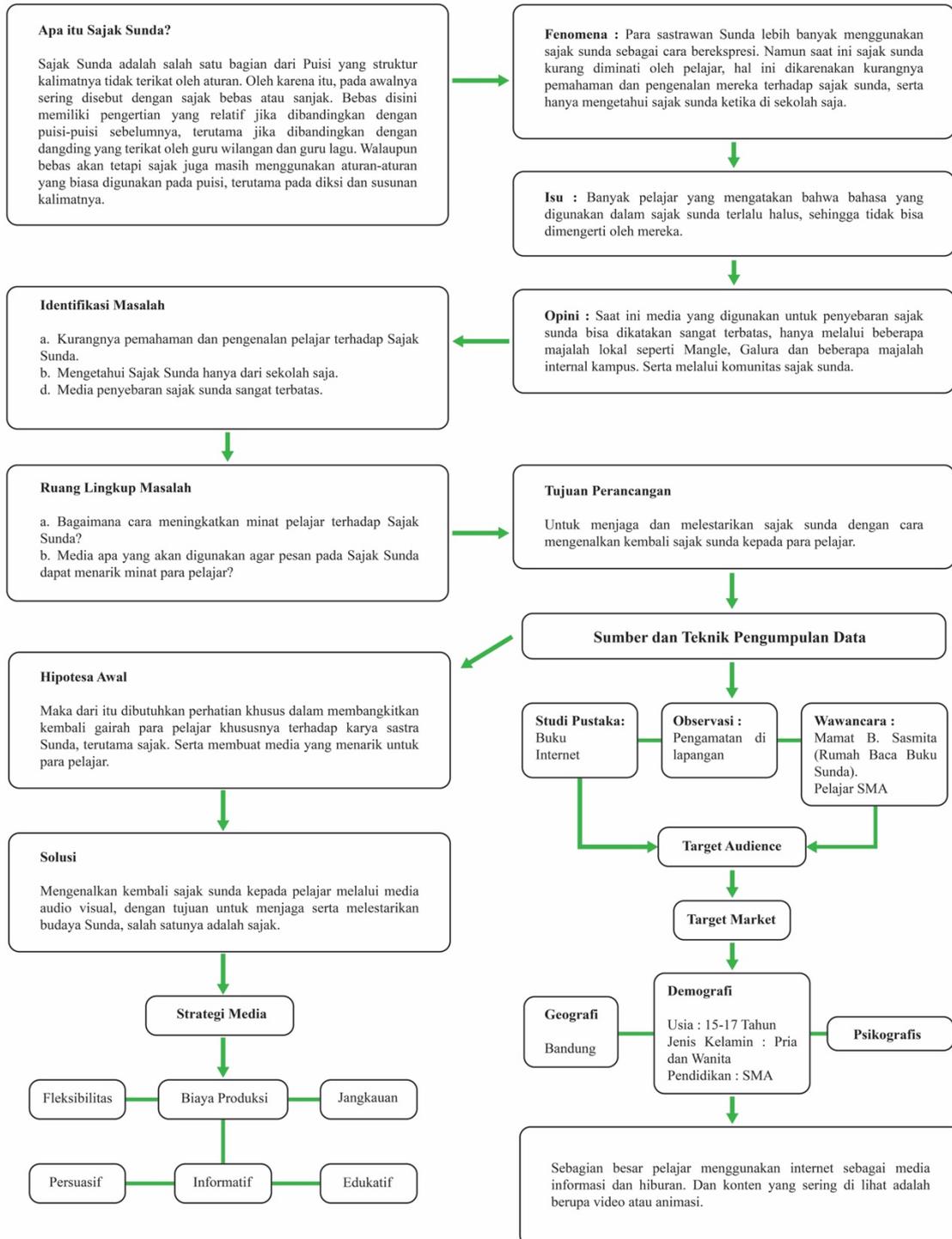
Proses adalah kejadian atau peristiwa yang berlangsung secara terus-menerus, tidak diketahui awal maupun akhirnya. Komunikasi adalah suatu proses; yaitu proses perpindahan pesan yang mengandung arti di antara individu. Proses

selalu memerlukan komponen-komponen. Komponen adalah hal mutlak yang harus ada pada satu kesatuan.

Komponen-komponen dalam proses komunikasi minimal ada tiga buah; yaitu komunikator, pesan dan komunikan (Vera. 2016:25).

Apabila salah satu dari ketiga komponen tersebut tidak ada, maka dapat dipastikan proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung, karena dalam proses komunikasi ketiga komponen tersebut saling berkaitan.

2.4 Kerangka Perancangan Tugas Akhir



Gambar 2.4.1 Kerangka Perancangan Tugas Akhir