

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini pengkarya akan menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2013:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

3.2 Sumber dan Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam ataupun observasi (Rachmat Kriyantono, 2015: 196). Data penelitian ini adalah semua yang dibutuhkan dan berkaitan dengan produksi film dokumenter sejarah “Penemuan manusia purba di Jawa Barat Gua *Pawon* di Kabupaten Bandung Barat”. Meliputi hasil wawancara subjek film berupa rekaman suara dan rangkaian gambar atau *video* yang bersumber dari hasil dokumentasi pengkarya. *Video* tersebut diperoleh dengan cara *shooting* langsung.

3.3 Metode Pengkarya

Metode yang digunakan untuk penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif karena peneliti akan melakukan wawancara dengan narasumber dan

mengambil data-data yang digunakan untuk pembuatan karya film ini. Tujuannya agar mempermudah peneliti untuk membuat film dokumenter maka dari itu metode kualitatif metode yang tepat untuk dilakukan pada karya Tugas Akhir selain itu pengkaryaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan dan menerangkan bagaimana penemuan manusia prasejarah pertama di Jawa Barat.

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Kemudian, peneliti menggunakan data-data literatur, dokumen-dokumen yang sudah ada baik *teks*, *audio*, maupun *audio visual* guna memperkaya informasi yang diperlukan dalam proses pengumpulan data. Langkah ini dinilai menjadi salah satu langkah yang sangat penting dalam proses penggalian informasi, karena dengan keterlibatan langsung di lapangan akan menghasilkan data yang apa adanya, menekankan pada deskripsi secara alamiah, serta tanpa manipulasi keadaan dan kondisinya.

3.4 Perancangan Karya

Dalam tahap ini peneliti menyusun proses pengerjaan karya film yang dimulai dari tahap pra produksi, tahap produksi, hingga tahap pasca produksi.

Perencanaan karya merupakan tahapan dalam pembuatan sebuah film. Pada tahapan ini dibagi menjadi beberapa proses. Adapun SOP (*Standard Operation Procedure*).



Gambar 3.1 Perancangan Karya

Ide/Konsep

Dalam tahap ini pengkarya, mulai memasukan proses-proses kreatif seperti mulai menajamkan ide yang telah didapat, menyusun *treatment*, dan mulai melakukan pemetakan alur cerita dalam proses pengkaryaan. Berikut adalah konsep kreatif dari sutradara untuk pembuatan alur cerita film dokumenter sejarah “*Pawon*”.

Pada awalnya ide muncul dengan mulai menspekulasikan fenomena atau isu yang ada disekitar dan isu yang menarik untuk dibahas dan mengejutkan, yang mungkin bisa dijalin menjadi cerita yang bagus. Saat menentukan ide cerita pengkarya mulai memikirkan ide cerita yang ada disekitar. Isu yang pengkarya angkat adalah isu yang berhubungan dengan sejarah. Salah satunya

sejarah mengenai penemuan manusia *pawon* yang ada di Jawa Barat Cipatat Padalarang. Karena dimasyarakat umum penemuan manusia prasejarah di Jawa Barat masih sangat asing, maka dari itu pengkarya tertarik untuk mengangkat isu tersebut.

Dalam menentukan konsep untuk film dokumenter sejarah bergaya ekspositori tentang penemuan manusia *pawon* di Jawa Barat Cipatat Padalarang. Tentunya pengkarya memperbanyak literasi dan juga mencari inspirasi lewat film dokumenter sejarah, agar pengkarya mudah menentukan konsep yang akan diterapkan kedalam film yang akan pengkarya buat. Pengkarya menambahkan animasi kedalam film dokumenter agar secara *visual* film lebih menarik untuk ditonton.

1. *Film statement*

Film statement merupakan hasil dari ide pengkarya, Film statement yaitu penulisan ide dalam bentuk gagasan sebagai panduan. Film statement sendiri dapat menjadi acuan sehingga saat membuat film dapat dipahami.¹⁹

“Jejak manusia prasejarah di gua *pawon* sebagai nenek moyang orang sunda.”

2. Alur cerita

Manusia purba banyak ditemukan diberbagai bagian dunia, tapi lebih banyak ditemukan di Afrika dan Indonesia. Dan ternyata Fosil-fosil tersebut

¹⁹ <https://cakrawalacreative.com/pembuatan-video-profil/cara-membuat-film-dokumenter/>

ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di Jawa Barat, Gua *Pawon*.

Pengetahuan sejarah tentang manusia pra-sejarah di Indonesia untuk masyarakat umum memang kurang. Karena literasi masyarakat Indonesia kurang dan tidak suka membaca. Orang Indonesia lebih menyukai audio dan visual yang menarik, agar masyarakat tertarik tentang sejarah manusia prasejarah di Jawa Barat maka informasi harus dibuat secara *audio* dan *visual* dalam bentuk film dokumenter.

3. *Visual*

Konsep *visual* dalam pembuatan film dokumenter sejarah ini menggunakan elemen-elemen berupa tata suara, musik, teknik pengambilan gambar dan elemen-elemen *visual* seperti animasi, serta gambar-gambar agar penyampain media informasi tersebut. Tidak membosankan dan menarik perhatian serta mudah dimengerti. Dengan komposisi dinamik, sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu.

Dalam suatu perancangan *visual*, diharapkan dapat memiliki strategi kreatif yang dapat membedakan dengan yang lain. Hal tersebut dilakukan agar rancangan tersebut dapat terus dikembangkan. Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah memakai animasi yang menyenangkan sehingga diharapkan pesan yang disampaikan melalui *visual* mudah dicerna oleh *audience*.

3.5 Pra Produksi

Pada tahap ini persiapan penelitian, pengkarya menyusun agenda pengerjaan film mulai dari pra produksi hingga paska produksi. Agenda ini menjadi target pengerjaan karya, agar pengkaryaan bisa selesai tepat waktu. Berikut agenda perancangan karya:

Tabel 3. 1 Breakdown Shooting

No	Agenda	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan treatment	■	■	■	■																
2.	Shooting wawancara narasumber					■	■	■	■	■	■	■	■								
3.	Shooting Footage					■	■	■	■	■	■	■	■	■							
4.	Editing Offline													■	■	■					
5.	Editing Online																	■	■	■	
6.	Preview																	■			
7.	Final Editing																				■

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan pengkarya untuk mengumpulkan data (Rachmat Kriyantono, 2006: 95). Data dikumpulkan menggunakan teknik berikut:

1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap masalah yang diteliti (Usman dan Purnomo, 2004). Observasi

menjadi salah satu teknik pengumpulan data bila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan dapat dibuktikan keadaannya (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya).

Penggunaan metode ini menunjukan pengkarya bagian dari subjek melakukan pengamatan secara langsung dan mencari informasi dari narasumber yang berhubungan dengan penelitian ini.

Hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti, Bukti tentang kehidupan prasejarah yang pernah berlangsung di Gua *Pawon* di masa lalu, menjadi lebih lengkap dengan ditemukannya manusia pendukung dan juga budayanya, yaitu hasil kebudayaan saat masa prasejarah di Gua *Pawon* adalah proses penguburan yang ditekuk seperti bayi dalam kandungan. Dari hasil penelitian yang dilakukan di Gua *Pawon*, telah ditemukan lima bagian rangka yang mewakili lima individu yang berbeda. Tiga diantaranya terdiri dari bagian atap tengkorak, rahang bawah, dan rahang atas. Serta dua rangka yang ditemukan terkubur dengan posisi terlipat.

Dari observasi tersebut pengkarya menemukan sesuatu yang menarik, yaitu hasil kebudayaan yang dihasilkan oleh manusia *pawon*. Pengkarya mengolah menjadi ide/konsep yang akan dimasukkan kedalam film dokumenter sejarah dalam bentuk animasi. Salah satunya hasil kebudayaan, manusia *pawon* dikubur menekuk seperti dalam Rahim dan pengkarya membuat visualisasi tersebut lewat animasi.

Tabel 3. 2 Obsertvasi

No	Waktu	Lokasi	Durasi	Tujuan
1	24/02/2023	Jurnal, berita, youtube, media sosial	5 Hari	Mencari data dan informasi mengenai subjek yang akan diteliti.
2	02/03/2023	Gua <i>pawon</i> Cipatat Padalarang		Menemui subjek yang akan diteliti dan mengambil <i>footage</i>
3	13/03/2023	Dinas pariwisata dan kebudayaan		Meminta surat izin kepada dinas pariwisata kbb
4	18/03/2023	Gua <i>pawon</i> Cipatat Padalarang		<i>Shooting</i> dan wawancara tahap awal
5	21/03/2023	Museum Geologi, Balai Arkeologi Bandung	1 Hari	Melakukan Observasi lapangan dan Mengambil <i>Footage</i>

6	22/03/2023	Setiabudi	1 Hari	Melakukan pendekatan dengan Dr. Fahmi
7	23/03/2023	Gua <i>pawon</i> Stone garden	1 Hari	Menambil <i>Footage Aerial</i>
8	04/04/2023	FKG UNPAD	1 Hari	Wawancara dengan Drg. Fahmi
9	16/04/2023	Balai arkeologi Bandung	1 Hari	Wawancara dengan Dr. Lutfi Yondri

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maksud mengadakan wawancara seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (2015).

Dalam penelitian ini, pengkarya akan melakukan wawancara secara langsung dengan subjek agar dapat mengetahui lebih dalam dengan pihak lainnya yang berkaitan mengenai penelitian ini agar mendapatkan

informasi lebih valid, sebelum melakukan wawancara, pengkarya membuat pertanyaan wawancara.

Pertanyaan wawancara pada anggota KRCB sekaligus Guide gua *pawon*

Nama:

1. Kenapa para peneliti melakukan penelitian di Gua *Pawon*? Awal ditemukan tahun berapa?
2. Bagaimana mengidentifikasi fosil-fosil tersebut? Seperti mengidentifikasi umur jenis kelamin, bagaimana caranya?
3. Berapa kerangka yg ditemukan di sini?
4. Berapa usia manusia purba di Gua *Pawon*?
5. Kenapa manusia *pawon* memilih gua sebagai tempat tinggalnya? Budaya apa atau artefak apa yang di ciptakan oleh manusia *pawon*?
6. Apa sampai sekarang masih dilakukan penelitian di sini?
7. Harapan, pesan dan kesan untuk masyarakat umum?

Pertanyaan wawancara pada peneliti forensic FKG Unpad

1. Perkenalkan, Nama:
2. Kenapa para peneliti melakukan penelitian di Gua *Pawon*?
3. Awal ditemukan tahun berapa? Yang di temukan berapa? Dan jenis kelamin apa?
4. Bagaimana mengidentifikasi fosil-fosil tersebut?
Seperti mengidentifikasi umur jenis kelamin, bagaimana caranya?

5. Bagaimana cara identifikasi lewat gigi?
6. Apa lewat gigi bisa di lihat angka harapan hidup para manusia *pawon*?
7. Kesehatan para manusia *pawon* itu sendiri seperti apa? Apa mereka rentan terkena penyakit?
8. Apa sampai sekarang bapak masih melakukan penelitian di gua *pawon*? Atau penelitian sudah dihentikan?
7. Harapan, pesan dan kesan untuk masyarakat umum?

Pertanyaan wawancara pada arkeolog peneliti Jawa Barat

1. Nama Perkenalan:
2. Kenapa para peneliti melakukan penelitian di Gua *Pawon*?
3. Kenapa dinamakan Gua *Pawon*?
4. Kenapa para manusia prasejarah tinggal di Gua *Pawon*?
5. Awal ditemukan tahun?
6. Berapa yang ditemukan dan tahun berapa saja?
7. Identifikasi manusia *pawon* seperti umur dll dan manusia *pawon* sendiri manusia jenis apa?
8. Hidup di jaman apa? Meso atau apa?
9. Kenapa dikubur menekuk?
10. Budaya apa atau artefak apa yang di ciptakan oleh manusia *pawon*?
11. Selain kerangka, apa lagi yang ditemukan?
12. Apa beda nya manusia *pawon* degan manusia purba lainnya?
13. Apa sampai sekarang masih dilakukan penelitian di sini?
14. Harapan, pesan dan kesan untuk masyarakat umum?

Tabel 3. 3 Wawancara

No	Nama Narasumber	Usia	Peran	Materi	Keterangan	Lokasi
1.	Fahmi oskandar		Forensik FKG	Penelitian forensik, manusia purba melalui gigi	Narasumber forensik	FKG UNPAD
2.	Lutfi Yondri		Peneliti dan arkeologi	Pembahasan penemuan Manusia purba di Gua <i>pawon</i>	Pemimpin Penelitian manusia purba	BALAI ARKEOLOGI
3.	Bapak Hendi		Pengelola Gua <i>Pawon</i>	Tempat Tinggal Manusia Purba	Memandu Masuknya Gua <i>Pawon</i>	Gua <i>Pawon</i>

Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan hasil wawancara. pengkarya mendapatkan informasi-informasi secara lebih mendalam, salah satunya informasi tentang pemanfaatan gua *pawon* oleh manusia prasejarah, dan informasi

identifikasi manusia *pawon* lewat gigi. Dari hasil wawancara tersebut, dokumentasi berbentuk *video* yang akan pengkarya input kedalam *rough cut* saat proses *editing*.

3. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan acuan yang digunakan untuk suatu karya tulis atau kegiatan ilmiah lainnya. Dan literatur juga dapat sebagai rujukan untuk mendapatkan sumber informasi mengenai jurnal ataupun buku yang tema tempat pembuangan sampah dan film documenter melalui studi literatur buku estetika film. Metode penelitian melalui studi literatur dengan memperoleh data tersebut dari buku, kajian media internet, laporan, jurnal-jurnal.

Menurut Nazir (2013:93) teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

Pengkarya melakukan literatur melalui banyak sumber bacaan seperti buku, jurnal dan *website* terpercaya. *Website* yang valid dapat dinilai dari *domain* yang resmi, dan bukan berbentuk blogspot.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental

dari seseorang, Sugiyono (2013:240). Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.



Gambar 3.5 1 Dokumentasi



Gambar 3.5 2 Dokumentasi

Pengkarya akan mengumpulkan data melalui audio dan visual sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dan disini pengkarya akan mengumpulkan dokumen-dokumen penemuan manusia purba di Jawa Barat Gua *Pawon*.

berupa sertifikat, *foto*, *video*, maupun dokumen lain dari berbagai sumber yang berhubungan dengan manusia purba.

5. Instrument Pengkaryaan

Adapun alat-alat yang dipersiapkan sebagai berikut :

1. Kamera *Mirrorless* 2 buah
2. *Drone*
3. *Sound Recorder*
4. *Tripod*
5. Gimbal
6. *Lighting* (opsional)
7. Lensa fix 35mm
8. Lensa Kit 16-50 mm
9. *Memory Card* sebanyak 4 buah

Sutradara bersama tim melakukan pengambilan gambar seperti yang sudah direncanakan dalam *director treatment* maupun *shotlist*. Pada tahap ini, diharuskan memahami teknik pengambilan gambar yang dibantu operator kamera di lapangan. Alat-alat yang akan digunakan harus juga disiapkan guna mempercepat proses produksi dan pengambilan gambar yang sesuai dengan *Type of Shot*.

3.6 Produksi

Dalam tahap produksi film atau dalam kata lain bisa disebut dengan shooting (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang

yang paling Bertanggung jawab dalam proses ini. Orang yang ikut dalam proses ini antara lain Kameraman atau DoP (*Director Of Photography*).

Pada tahapan ini dimana seluruh team mulai bekerja di lapangan. Sangat dituntut kehandalannya. Ditahap *shooting* dimana kemampuan sutradara, dan *Director of Photography* sangat menentukan. Kualitas gambar adalah tujuan yang ingin kita capai. Oleh karena itu, penguasaan kamera dan *lighting* sangatlah penting. Untuk mencapai hasil yang maksimal dengan alat yang digunakan.

3.7 Pasca Produksi

Paska produksi merupakan tahap akhir setelah melakukan produksi, dimana pada tahap ini semua hasil dari produksi akan dikumpulkan lalu diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu *film* yang bagus.

1. Offline

a. Memeriksa file

Tujuan dilakukannya pemeriksaan *file* adalah untuk melihat adakah *file-file* yang rusak dan melihat apakah ada atau tidaknya kesalahan dalam pengambilan gambar.

b. Berkomunikasi dengan *editor*

Pada tahap ini *editor* akan berkomunikasi dengan sutradara perihal pemilihan *shot* yang akan dipakai untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.

c. Menggabungkan *footage film*

Setelah persetujuan sutradara, *editor* akan menggabungkan *footage* menjadi satu yang bertujuan film dokumenter menjadi tersusun alurnya.

2. *Online*

Ditahap ini *editor* akan lebih merapihkan *video* dan *audio* agar *film* dokumenter lebih bagus saat ditampilkan. Setelah *film* selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran *film* tersebut secara *intern*. Pemutaran *intern* ini berguna untuk *review* hasil *editing*. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki.

3.8 Target Audience

Film *documenter expository* sejarah ini, menceritakan tentang penemuan manusia *pawon* di Gua *Pawon*, Cipatat Padalarang, Kab. Bandung Barat. Tentu saja film ini tidak memiliki Batasan umum karena dapat ditonton untuk semua umur. Film ini bisa dinikmati dari kalangan 10 tahun hingga dewasa.

Namun target audience utama yang ingin disasar adalah kalangan anak remaja yang duduk dibangku SMA, berkisar umur 15 tahun – dewasa. Karena film ini ditargetkan untuk ditonton oleh remaja SMA, film berisi materi sejarah tentang manusia purba, khususnya sejarah tentang Manusia *Pawon* di Gua *Pawon*, Cipatat Padalarang, Kab. Bandung Barat.

1. Tujuan penciptaan film bertema manusia purba, meninjau *audience* remaja SMA

Hubungan antara tema yang diambil dengan target *audience* tentu saja berkesinambungan. Materi pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah, pada kelas satu semester 1 (ganjil) membahas tentang manusia prasejarah dan juga penemuan manusia prasejarah. Dalam kurikulum yang ditulis di buku panduan pembelajaran sejarah, pembahasan manusia prasejarah di Indonesia, tidak termasuk manusia *Pawon*. Karena penemuan manusia *Pawon* sendiri pertama kali ditemukan tahun 2003 dan sampai sekarang masih dilakukan penelitian. Maka dari itu tidak dimasukkan kedalam kurikulum mata pelajaran sejarah. Sebab dari itu kurangnya pengetahuan tentang manusia *pawon* pada murid-murid.

Tujuan film ini adalah untuk menjadi media edukasi pada remaja SMA tentang penemuan Manusia *Pawon* di Gua *Pawon*, Cipatat Padalarang, Kab. Bandung Barat. Oleh karena itu, kenapa film ini menampilkan animasi, agar para remaja SMA tidak bosan, bila ditampilkan *visual* wawancara saja secara monoton, seringkali para penonton akan bosan. Dan rata-rata remaja SMA sering kehilangan fokus dan merasa bosan saat belajar, tidak hanya remaja SMA saja, masyarakat umum pun akan bosan bila *visual* film ditampilkan secara monoton. Namun film ini tidak terbatas hanya untuk remaja SMA saja.

Walaupun target *audience* utama adalah para remaja SMA, semua kalangan dapat menikmati film ini. Sebagai media edukasi, untuk menambah wawasan. Karena secara umum masyarakat di Indonesia kurang suka

membaca. Dengan adanya media berbentuk *audio* dan *visual*, diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan dan tetap menghibur.

Sesuai dengan target *audience* rencana *screening* film akan dilakukan di beberapa sekolah, seperti SMAN 1 Lembang, SMAN 2 Lembang, SMA PGRI Lembang, SMA PGRI 2 Bandung, SMK PGRI. Di harapkan juga film bisa melakukan *screening* di banyak titik dan lebih meluas seiring berjalannya waktu.

3.9 Media Visual sebagai edukasi

Media Visual adalah alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media *visual* dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran. Media *Visual* yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti: Film.

Substansi materi yang disajikan dalam bentuk foto / gambar harus memiliki relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Gambar yang

disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Ditampilkan dengan skala yang sesuai sehingga terlihat logis dan enak dilihat.