

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kalimantan Selatan, atau sering disingkat Kalsel adalah salah satu provinsi yang ada di pulau Kalimantan. Provinsi Kalimantan selatan memiliki wilayah seluas 37.400,00 Km² dengan populasi yang berdasarkan pada hasil sensus penduduk tahun 2020 berjumlah 4.073.584 juta jiwa. Kalimantan Selatan mayoritas penduduknya adalah beretnis Banjar, yaitu sekitar 74% dari populasi yang mendiami provinsi Kalimantan Selatan. Secara etimologis, kata "Banjar" berasal dari terminologi bahasa Ma'anyan. Penyetaman nama etnis ini digunakan untuk mengidentifikasi kelompok Dayak dari etnis Ma'anyan, Meratus, dan Ngaju. Suku Banjar sebenarnya adalah bagian dari suku Dayak yang telah mengalami asimilasi, baik dalam hal agama, budaya, dan sebagainya. Suku Banjar mewariskan beragam hasil budaya, mulai dari kesenian tari-tarian, alat musik, dan kerajinan. Kerajinan khas suku Banjar yang saat ini menjadi produk keunggulan wilayah adalah Sasirangan, yang mana telah ditetapkan sebagai salah satu dari 33 kain tradisional Warisan Budaya Takbenda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dalam bidang Keterampilan dan Kemahiran Kerajinan Tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan (kominfo, 2023).

Sasirangan merupakan kerajinan kain tradisonal suku Banjar yang berasal dari Kalimantan Selatan. Sasirangan diambil dari kara "sa" yang artinya satu, dan "sirang" yang artinya dijelujur, yang dimana ini sesuai dengan proses pembuatannya yang dimana kain dijelujur, kemudian disimpul untuk dicelupkan kepewarna kain. Sasirangan adalah kerajinan unik, yang memiliki unsur-unsur nilai keyakinan, budaya, dan ekonomis masyarakat Kalimantan Selatan (Winarsih, 2015, pp. 50-52). Dari nilai keyakinan, sasirangan dulunya dipercaya bisa menyembuhkan penyakit pingitan, yaitu penyakit yang dipercaya disebabkan oleh gangguan arwah leluhur para bangsawan yang menghuni alam roh (Ganie, 2014, p. 14). Dari nilai budaya, sasirangan adalah salah satu bentuk nyata pencapaian kebudayaan Kalimantan Selatan yang telah diwariskan secara turun temurun. Dan

dari segi nilai ekonomis, dengan berkembangnya zaman, masyarakat semakin menyadari adanya potensi ekonomi yang dapat dihasilkan dari kain sasirangan. Sasirangan yang dahulu digunakan sebagai bagian dari ritual pengusiran roh, sekarang dijadikan produk yang lebih beraneka ragam, seperti seragam sekolah, baju pesta, tas, dompet, dan sebagainya (Kholis, 2016, pp. 3-4). Sehingga dapat disimpulkan bahwa selain sebagai warisan budaya, sasirangan juga memiliki potensi untuk mendukung ekonomi lokal, yang mana dengan melestarikan seni tradisional ini dapat menciptakan peluang kerja dan meningkatkan mata pencaharian para pengrajin sasirangan, serta membantu menjaga keberlanjutan kegiatan ekonomi lokal dan memberikan nilai tambah pada pariwisata budaya.

Akan tetapi, meskipun kain sasirangan sendiri sudah dikenal oleh hampir semua kalangan masyarakat Kalimantan Selatan, masih banyak orang yang belum mengetahui bagaimana proses dibalik pembuatan sasirangan. Penulis merasa bahwa sasirangan penting untuk diketahui dan dipelajari oleh masyarakat setempat, terutama anak muda, sebagai generasi penerus dimasa yang akan datang karena dengan mengetahui proses produksi sasirangan, masyarakat akan lebih bisa menghargai keahlian dan keterampilan yang dimiliki oleh para pengrajin lokal, mengingat bahwa pembuatan sasirangan sebenarnya melewati proses pembuatan yang tidak mudah. Selain itu, pengetahuan ini dapat dimanfaatkan untuk mendorong inovasi dalam desain dan penggunaan kain sasirangan ke dalam produk dan karya seni yang lebih modern. Tentunya untuk melakukan itu, masyarakat harus terlebih dahulu mengetahui pembuatan sasirangan.

Media video memiliki kelebihan dimana media video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, lebih realistis, dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan (Rusman, 2012, p. 220). Maka dari itu, solusi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan merancang sebuah video yang bertujuan mengedukasi masyarakat, mengangkat kembali topik seputar sasirangan, seperti bagaimana membuat produk sasirangan, yang menjelaskan proses dibalik pembuatan sasirangan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan apresiasi dari masyarakat. Adapun jenis video yang dipilih adalah video dokumenter.

Video dokumenter merupakan video yang dibuat berdasarkan fakta dan kenyataan yang ada. Sebuah video dokumenter biasanya memiliki struktur yang sederhana, sehingga penonton dapat lebih mudah untuk memahami suatu fakta yang disajikan. Video dokumenter kerap dimanfaatkan sebagai sarana dalam mempelajari sesuatu, hal inilah yang menjadi alasan dipilihnya media disampaikan melalui video dokumenter adalah untuk memberikan nilai edukasi kepada masyarakat, terutama anak muda sehingga memberikan pemahaman yang lebih akan kerajinan sasirangan. Video dokumenter memiliki potensi untuk disebarkan secara luas melalui platform online atau acara pameran. Hal ini dapat membantu memperluas jangkauan dan dampak pesan edukatif tentang sasirangan kepada khalayak yang lebih luas, termasuk anak muda dari berbagai latar belakang daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, masalah yang dirumuskan adalah bagaimana membuat perancangan video dokumenter proses pembuatan sasirangan sebagai media yang memberikan nilai edukasi.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan video dokumenter ini adalah untuk memberikan edukasi, terutama bagi kalangan pemuda seputar proses dibalik produksi kain sasirangan yang diharapkan nantinya bisa memberikan pemahaman yang lebih akan produk sasirangan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Untuk penulis

- a. Untuk memenuhi tugas akhir prodi Desain Komunikasi Visual.
- b. Menjadi bahan portofolio dalam bidang videografi.

1.4.2 Untuk subjek penelitian

- a. Video dokumenter ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk promosi produk kain sasirangan SMK Negeri 1 Martapura, selaku subjek dalam penelitian.
- b. Video bisa dimanfaatkan dalam memberikan gambaran proses pembuatan sasirangan kepada siswa.

1.4.3 Untuk Masyarakat Umum

- a. Memperkenalkan kerajinan sasirangan kepada masyarakat di luar Kalimantan Selatan, atau masyarakat yang belum mengenal kerajinan sasirangan.
- b. Video dokumenter dapat dimanfaatkan sebagai panduan atau tutorial dalam membuat sasirangan.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman ataupun perbedaan persepsi terkait perancangan, diperlukan adanya batasan perancangan. Adapun dalam hal ini perancangan dibatasi pada :

1. Perancangan sebuah video dokumenter berjenis ilmu pengetahuan instruksional, yang dimana video dokumenter ini dirancang untuk menyampaikan kepada penonton bagaimana proses dibalik pembuatan produk sasirangan.
2. Video dokumenter ini berbentuk *observational*, yakni film dokumenter yang dibuat dengan tujuan merekam kejadian secara spontan dan bersifat natural. Narasi hanya berasal dari narasumber, tanpa ditambahkan narasi tambahan.
3. Video dokumenter dibuat dengan durasi sepuluh menit. Proses pengambilan gambar dilaksanakan di SMK Negeri 1 Martapura, dengan melakukan kegiatan praktek pembuatan kain sasirangan yang dilakukan bersama para siswa.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan yang digunakan oleh penulis dalam perancangan video dokumenter ini antara lain adalah sebagai berikut.

1. Hasil studi pustaka dari beberapa jurnal yang mengangkat topik sasirangan.
2. Hasil data kuisisioner pada target audiens yang telah ditentukan, yang disebarakan dengan memanfaatkan *googleform*.
3. Hasil data observasi pada lokasi yang dipilih untuk melakukan pengambilan gambar. Yang dalam perancangan ini, penulis akan mengambil gambar di SMK Negeri 1 Martapura.
4. Hasil data wawancara kepada pengajar pembuatan sasirangan di SMK Negeri 1 Martapura.

Sedangkan untuk alat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Perangkat Keras :
 1. Kamera *mirrorless* Canon Eos M100
 2. Lensa fix Yongnuo 50mm
 3. Laptop Acer Aspire F15
 4. Samsung Galaxy A03s
 5. *Microphone* klip
- b. Perangkat Lunak :
 1. *Adobe Photoshop CC 2019*
 2. *Adobe Premiere Pro 2019*

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang ditempuh dalam mendapatkan suatu data (Riduwan, 2010, p. 51). Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data ataupun informasi yang nantinya dibutuhkan dalam perancangan karya tugas akhir ini.

- a. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari sejumlah buku referensi serta hasil penelitian sejenis yang telah ada, untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Jonathan, 2006, p. 26) Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca beberapa sumber seperti web, jurnal, dan buku yang dirasa relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

b. Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dimana responden disajikan dengan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk mendapatkan suatu jawaban (Sugiyono, 2019, p. 199). Kuisisioner akan dilakukan dengan memanfaatkan *google form* kepada target audiens untuk menggali data yang mendukung latar belakang dilakukannya penelitian, dan nantinya akan digunakan juga dalam melakukan pengujian produk tugas akhir.

c. Observasi

Observasi adalah metode mengumpulkan data dengan menggunakan pengamatan, baik langsung maupun tidak langsung (Rianto, 2010, p. 96). Penulis melakukan observasi ke tempat produksi sasirangan untuk melihat dan mempelajari secara langsung bagaimana proses dibalik produksi kain sasirangan, serta nantinya memberi gambaran kepada penulis bagaimana situasi kondisi lokasi pengambilan gambar.

d. Wawancara

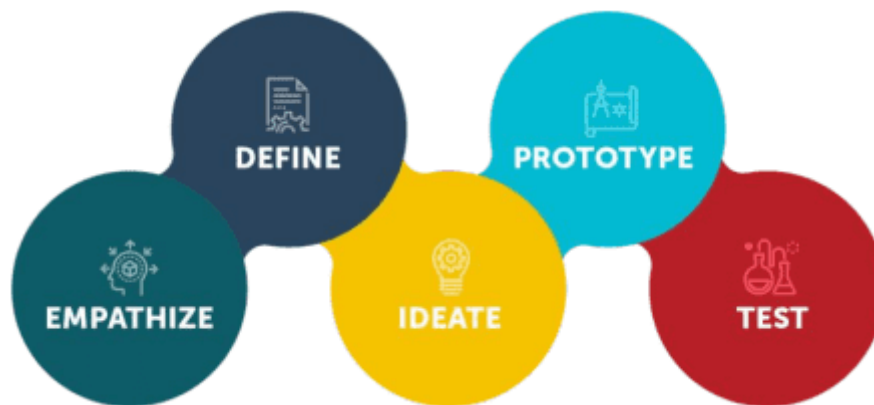
Metode wawancara adalah cara mengumpulkan informasi melalui pertanyaan sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada tujuan (Marzuki, 2005, p. 66). Wawancara dilakukan untuk menggali data dari narasumber yang memiliki informasi yang diperlukan atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan Ibu Aufa Maulida, S.Pd selaku ketua program keahlian Tata Busana SMK Negeri 1 Martapura yang dalam kegiatan produksi sasirangan ini berperan sebagai pembimbing para siswa yang membuat sasirangan. Tahap wawancara dilakukan untuk menjadi

bahan acuan untuk mengetahui apa saja gambar yang nantinya harus diambil.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan statistik deskriptif, yang mana analisis kualitatif deskriptif meliputi deskripsi ataupun rangkuman dari situasi dan kondisi dari data yang dikumpulkan dari proses observasi dan wawancara, dan analisis statistik deskriptif untuk merangkum dan menjelaskan hasil kuisisioner dengan menghitung persentase atau grafik yang merincikan tanggapan responden.

1.6.5 Prosedur



Gambar 1. 1 Five Stage Design Thinking Process by Hasso Plattner Institute of Design
(Sumber: Dschool, Stanford)

Prosedur yang akan digunakan dalam perancangan ini menerapkan metode *Design Thinking*, yang menurut Stanford dschool melalui 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

a. *Emphatize*

Tahap ini merupakan proses inti, karena masalah yang timbul harus diselesaikan dengan cara yang berpusat pada *user*. Metode ini bertujuan untuk memahami masalah pengguna sehingga nantinya dapat mengerti masalah tersebut dan menemukan solusinya. Dalam penelitian ini, tahap

emphatize dilakukan dengan mencari dan memahami permasalahan yang dihadapi oleh kerajinan sasirangan. Tahap ini dimulai dengan melakukan studi pustaka kesenian tradisional sasirangan melalui studi pustaka, dan kemudian dilanjutkan dengan pembagian kuisisioner untuk membuktikan dan memperkuat latar belakang permasalahan tersebut untuk dianalisis.

b. *Define*

Define adalah tahap analisis dan pemahaman hasil dari proses *Emphatize*. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang diperoleh melalui tahap *emphatize* dengan tujuan mengidentifikasi pernyataan masalah sebagai perhatian utama penelitian. Dalam penelitian ini, tahap *define* dilakukan dengan melakukan analisis terhadap data kuisisioner yang sebelumnya didapatkan pada proses *emphatize* untuk untuk inti permasalahan yang akan diangkat.

c. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah proses transisi dari perumusan masalah ke pemecahan masalah selama proses tersebut, yang mana tahap ini berfokus pada penciptaan ide atau gagasan sebagai landasan untuk berbuat desain prototipe. Dalam penelitian ini, tahap *ideate* membahas pemilihan media video pendek dokumenter sebagai solusi dari permasalahan. Pada tahap ini juga akan membuat konsep perancangan dari video dokumenter yang akan dibuat.

d. *Prototype*

Prototype adalah bentuk rancangan awal dari produk yang akan diproduksi. Pada penelitian ini, tahap *prototype* merupakan tahap yang akan membahas proses perancangan yang dilakukan. Untuk nantinya diujikan pada tahap *testing*.

e. *Testing*

Tahap ini adalah tahap uji coba terhadap *prototype*. Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian dengan mengumpulkan umpan balik dari target audiens yang ditentukan. Sehingga nantinya dapat dibuat kesimpulan apakah tujuan dari perancangan ini sudah tercapai dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang dilakukannya perancangan beserta tujuan dan manfaat yang ingin didapatkan dengan adanya perancangan tugas akhir, membahas batasan perancangan agar menghindari adanya kesalahpahaman ataupun perbedaan persepsi terkait perancangan yang dilakukan, serta metode yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat referensi dari perancangan terdahulu yang memiliki kemiripan dengan perancangan yang akan dibuat, serta teori-teori terkait yang dirasa mampu mendukung perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisis dari permasalahan dan pemecahannya, serta konsep dan proses dari perancangan yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini membahas tentang bagaimana perancangan dilakukan, dan implementasi dari perancangan yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan yang telah dilakukan.