

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki beragam jenis suku, bahasa, adat istiadat atau kebudayaan di dalamnya. Keberagaman ini menjadikan Indonesia memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang melimpah. Tradisi lahir dari kebiasaan-kebiasan zaman dulu yang telah ada dan terus dipertahankan hingga kini di masyarakat melalui upacara adat, ritual, tradisi, ataupun adat istiadat. Setiap daerah tentunya memiliki karakteristik atau keunikannya masing-masing, salah satunya yang ada di Jawa Barat, tepatnya di Kabupaten Majalengka, Kecamatan Talaga, terdapat suatu tradisi mencuci pusaka atau disebut juga *Nyiramkeun*.

Secara geografis Talaga adalah suatu Kecamatan di bagian selatan Kabupaten Majalengka yang terdiri dari 17 desa, berbatasan dengan Kecamatan Maja (Utara), Cingambul (Selatan), Cikijing (Timur), dan Bantarujeg (Barat). Berdasarkan literatur, Talaga pernah menjadi tempat berdirinya Kerajaan Talaga Manggung, kerajaan yang awalnya bercorak Budha Sarwastiwada dan pernah dipimpin oleh seorang ratu bernama Ratu Simbar Kancana. Masuknya era kolonialisme, melemahkan kekuasaan Kerajaan Talaga Manggung sehingga sekitar tahun 1820 Kerajaan Talaga Manggung tidak lagi memerintah dan hanya menjadi bagian dari kebudayaan. Bukti peninggalan yang masih tersisa dari kerajaan ini adalah pusaka dan alat-alat perang, seperti arca Simbar Kancana, arca Raden Panglurah, gong renteng, keris, meriam, tombak, dan lain sebagainya. Para keturunan kerajaan yang tersisa akhirnya berupaya menjaga nama Kerajaan Talaga Manggung tidak dilupakan dengan mengadakan suatu tradisi mencuci pusaka atau disebut juga dengan tradisi *Nyiramkeun* pusaka Kerajaan Talaga Manggung.

Tradisi *Nyiramkeun* pusaka Kerajaan Talaga Manggung diadakan untuk menghormati warisan leluhur Kerajaan Talaga Manggung serta sebagai ajang

silaturahmi bagi keluarga kerajaan dengan cara membersihkan pusaka. Tradisi ini diadakan setiap satu tahun sekali di bulan Safar tanggal belasan pada hari Senin di Museum Talaga Manggung. Pelaksanaan *Nyiramkeun* dikelola oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana yang saat ini dipimpin oleh R. Apun Cahya Hendra Ningrat. Yayasan ini dibentuk oleh keluarga kerajaan untuk menjaga nilai dan tradisi Kerajaan Talaga Manggung. Namun, saat ini dalam upayanya, Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana belum memiliki medium yang informatif dalam memperkenalkan tentang tradisi *Nyiramkeun* secara resmi kepada generasi muda terutama Gen Z Majalengka.

Tradisi *Nyiramkeun* telah menjadi tradisi yang turun-temurun diadakan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana tetapi hingga saat ini generasi muda masih jarang yang mengetahui tentang tradisi ini. Dibuktikan lewat kuesioner yang telah disebar pada generasi muda di Majalengka, didapati 73 dari 101 responden yang didominasi Gen Z berusia 12-27 tahun tidak mengetahui tradisi *Nyiramkeun*. Melalui observasi yang dilakukan, pada saat tradisi *Nyiramkeun*, kehadiran Gen Z pun masih sangat minim. Berdasarkan wawancara dengan Pak Asep selaku budayawan dan penanggung jawab *Nyiramkeun* pada 29 April 2024, dikatakan bahwa yayasan belum memiliki medium yang secara resmi memperkenalkan tradisi *Nyiramkeun*. Penyebarluasan informasi mengenai tradisi *Nyiramkeun* sebagian besar masih dilakukan secara tradisional seperti lewat undangan fisik, mulut ke mulut, atau secara mandiri oleh masing-masing orang dengan melihat perhitungan kalender. Adapun penyebaran lewat *digital*, dilakukan hanya lewat satu media yaitu poster yang disebarluaskan di Facebook, media sosial lain belum dimanfaatkan oleh yayasan karena kurangnya penguasaan terhadap penggunaan media sosial lainnya. Hal ini menjadi beberapa faktor yang membuat Yayasan Talaga Manggung Simbar Kancana ingin tradisi *Nyiramkeun* dapat disebarluaskan dalam medium video yang sesuai di *platform* yang lebih relevan dan informatif bagi Gen Z Majalengka.

Saat ini media sosial telah menjadi kebutuhan sehari-hari yang berpengaruh besar dalam penyebaran informasi di generasi muda terutama

Gen Z yang telah sejak lahir dikelilingi oleh teknologi. Menurut Maharrani (2019), berdasarkan kelompok usia, kelompok Gen Z berada di posisi tertinggi dalam penggunaan internet dan berdasarkan survei yang dilakukan Databoks (2024) Gen Z menjadikan media sosial sebagai sumber utamanya dalam mencari berita atau informasi. Salah satu media sosial yang populer dan berkembang dengan pesat saat ini adalah TikTok. Berdasarkan laporan dari (Kemp, 2023), Indonesia menduduki posisi kedua dengan pengguna TikTok terbanyak di dunia pada April 2023 dengan jumlah 113 juta pengguna dengan rentang umur rata-rata pengguna TikTok terbanyak berada di usia 18-24 tahun. Keunggulan TikTok adalah bentuk penyebaran informasi atau hiburan dilakukan melalui konten video berdurasi singkat atau *short-form video*. Hal ini memudahkan pengguna untuk menonton konten video TikTok yang disukai secara cepat hanya dengan sekali usap, bermacam informasi dan hiburan dapat diserap hanya dalam hitungan detik hingga menit. Berbeda dengan media sosial lainnya, TikTok memiliki sistem penyebaran konten yang lebih luas sesuai dengan kecenderungan minat masing-masing pengguna, sehingga ketenaran suatu konten video TikTok tidak dipengaruhi hanya oleh jumlah pengikut atau popularitas seseorang, tetapi dapat memberikan kesempatan yang sama kepada siapapun untuk dikenal oleh khalayak luas. Konsep video berdurasi pendek ini pun menjadi tantangan bagi para pembuat konten untuk dapat menyajikan konten TikTok yang menarik dan bermanfaat dalam waktu yang terbatas.

Pada era modern sekarang ini isu budaya dan tradisi cenderung dianggap membosankan karena dianggap kuno dan tidak *up-to-date* sehingga untuk dapat menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun*, cara penyajiannya harus benar-benar diperhatikan baik dari segi cerita, visual, hingga audio dengan mempertimbangkan audiensnya. Video *Feature* dapat menjadi pilihan dalam menyajikan tradisi *Nyiramkeun* pada Gen Z yang menarik, informatif, dan bermanfaat. Konten-konten video di TikTok pun terus berkembang dengan berbagai format salah satunya seperti konten video berseri yang terdiri atas beberapa bagian dengan tema yang sama. Dengan kebutuhan yaysan,

penyebarluasan tradisi *Nyiramkeun* dapat disajikan dalam 10 video *feature* yang merangkum keseluruhan kisah *Nyiramkeun* dengan tema dan keunikan tersendiri di setiap bagiannya. Pemanfaatan media sosial TikTok dapat menjadi upaya dalam membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z Majalengka. Terbukti pada penelitian sebelumnya, TikTok berhasil menjadi sarana mengenalkan tradisi, seperti pada penelitian Refa Widia Pratiwi (2023) berjudul “Efektivitas Penggunaan Tiktok Sebagai Pelestari Tradisi Mitoni Orang Hamil Adat Jawa dalam Wedding Organizer Aksara” yang mempromosikan tradisi Mitoni lewat TikTok dan dapat menjangkau 15 ribu penonton. Berdasarkan fenomena di atas, perancang tertarik untuk membuat 10 video *feature* yang dikemas dengan ringkas mengenai tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung berdurasi satu-dua menit melalui media sosial TikTok kepada Gen Z Majalengka. Video *feature* tentang tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung penting untuk diangkat menjadi media utama dalam penelitian ini sebagai upaya membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z Majalengka melalui medium yang informatif dan relevan.

Dalam pembuatan video *feature Nyiramkeun*, perancangan naskah dan *storyboard* akan bekerja dalam tahap pra-produksi: bekerja sama dengan sutradara dalam merancang ide cerita, menyusun 10 naskah video *feature*, dan bekerja sama dengan penata kamera dalam merancang *storyboard*. Pada tahap produksi: bekerja sama dengan sutradara dan penata kamera memastikan setiap *scene* yang diambil sesuai dengan naskah dan *storyboard*. Dalam tahap pasca produksi: bekerja sama dengan penyunting dan sutradara memastikan setiap adegan sesuai dengan rancangan naskah dan *storyboard*. Video *feature* ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat menjangkau dan menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z Majalengka.

1.2 Identifikasi masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang telah dipaparkan pada penelitian ini adalah:

1. Generasi muda masih banyak yang belum mengetahui dan menghadiri tradisi *Nyiramkeun*
2. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana belum memiliki medium resmi yang memperkenalkan tradisi *Nyiramkeun* secara informatif
3. Penyebaran informasi mengenai tradisi *Nyiramkeun* oleh yayasan sebagian besar masih dilakukan secara tradisional
4. Yayasan belum memanfaatkan media sosial lain selain Facebook karena belum terbiasa menggunakannya
5. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium yang lebih relevan untuk Gen Z Majalengka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana medium dan *platform* yang relevan dalam menyebarkan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z di Majalengka?
2. Bagaimana peran perancangan naskah dan *storyboard* dalam medium penyebaran *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung pada Gen Z di Majalengka?

1.4 Ruang Lingkup

Batasan ruang lingkup yang ada di Tugas Akhir untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas adalah sebagai berikut:

1. Apa

Fokus masalah yang diangkat di Tugas Akhir ini adalah tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung

2. Siapa

Target khalayak dari Tugas Akhir ini adalah Gen Z yang tinggal di Kabupaten Majalengka

3. Bagaimana

Perancang akan bertindak sebagai perancang naskah dan *storyboard* 10 video *feature* melalui TikTok dengan *jobdesk* sebagai berikut: pada proses pra-produksi bekerja sama dengan sutradara merancang ide cerita, menulis naskah dan bekerja sama dengan penata kamera merancang *storyboard*. Proses produksi: bekerja sama dengan sutradara dan penata kamera memastikan setiap adegan yang diambil sesuai dengan naskah dan *storyboard*, dan pada proses pascaproduksi: bekerja sama dengan penyunting gambar memastikan setiap adegan sesuai dengan naskah dan *storyboard*

4. Dimana

Proses perancangan ini dilakukan di Kabupaten Majalengka

5. Kapan

Perancangan ini akan dirilis pada tahun 2024

6. Mengapa

Perancangan Tugas Akhir ini dilakukan untuk membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* kepada Gen Z di Kabupaten Majalengka.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk medium dan *platform* yang relevan untuk menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z di Majalengka
2. Mengetahui peran perancang naskah dan *storyboard* dalam menyajikan alur cerita yang menarik serta informatif dan gambaran awal pada medium yang sesuai untuk menyebarluaskan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung pada Gen Z Majalengka.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Secara Umum

- Meningkatkan pemahaman dan wawasan perancang tentang tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung
- Meningkatkan kemampuan perancang dalam menulis naskah dan merancang *storyboard* yang terstruktur dengan alur cerita yang jelas dan menarik dalam waktu singkat
- Menyebarkan tradisi *Nyiramkeun* pada Gen Z
- Membantu memenuhi kebutuhan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarkan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z di Majalengka

1.6.2 Secara Khusus

- Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir
- Sebagai referensi untuk perancangan yang serupa

1.7 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, penelitian dilakukan untuk mengetahui, menganalisis, dan merancang medium yang sesuai dalam menyebarkan tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung melalui media sosial yang relevan pada Gen Z di Majalengka.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta studi dokumen.

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat kejadian, lokasi, serta media yang berkaitan dengan tradisi *Nyiramkeun*. Perancang melakukan observasi terhadap tradisi *Nyiramkeun*, Museum Kerajaan Talaga Manggung sebagai tempat diadakannya *Nyiramkeun*, Bumi Ageung sebagai tempat penyimpanan pusaka, dan Situ Sangiang sebagai salah satu lokasi pengambilan mata air untuk *Nyiramkeun*. Selain itu perancang juga

melakukan observasi media sosial TikTok untuk mengamati video-video sejenis yang membahas tentang Nyiramkeun. Observasi dilakukan dengan mengamati secara keseluruhan keadaan yang tampak dengan seluruh panca indera, untuk mengetahui suasana, prosesi, keadaan, serta visual yang akan membantu perancang dalam menyusun alur cerita dan storyboard yang sesuai. Observasi media dilakukan dengan mengumpulkan konten-konten video di TikTok yang mengangkat tentang Nyiramkeun, diamati, dan dicatat deskripsi visual dan alur yang ada dalam video.

2. Wawancara

Pada tahap ini wawancara dilakukan dengan menyiapkan pertanyaan, jadwal wawancara, melakukan sesi tanya-jawab kepada narasumber, mencatat hasil wawancara, dan merangkumnya menjadi susunan data yang lebih rapi untuk mengetahui sejarah, proses pelaksanaan, serta kebiasaan yang berkembang dari tradisi *Nyiramkeun* Pusaka Kerajaan Talaga Manggung. Wawancara dilakukan di Majalengka dengan narasumber yang menguasai tradisi Nyiramkeun. Perancang melakukan wawancara dengan Aki Teten selaku pengelola yayasan dan keturunan kerajaan, Pak Diding selaku pengelola Situ Sangiang, Aki Mumuh selaku budayawan, serta Pak Asep sebagai pengelola Situ Sangiang.

3. Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan mempersiapkan pertanyaan yang dibutuhkan untuk mencari tahu target sasaran dalam perancangan ini, pertanyaan yang telah dirancang dibuat dalam bentuk kuesioner *online* menggunakan Google Form, lalu disebarluaskan secara *online* kepada masyarakat Kabupaten Majalengka. Setelah data responden mencukupi, hasil kuesioner dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui target sasaran yang sesuai dengan kebutuhan perancangan, pengetahuan

target sasaran terhadap tradisi Nyiramkeun dan media apa yang lebih relevan untuk memperkenalkan Nyiramkeun.

4. Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari data dari berbagai sumber seperti manuskrip, buku, jurnal, dan media sosial yang berkaitan dengan tradisi Nyiramkeun, video pendek, TikTok, naskah, dan *storyboard*. Data manuskrip dikumpulkan, dibaca, diterjemahkan, dan dirangkum untuk memahami sejarah keturunan Kerajaan Talaga Manggung. Dokumen lainnya seperti jurnal dan buku digunakan untuk mempelajari dan menemukan data-data yang berkaitan dengan perancangan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner, dan data karya sejenis telah terkumpul maka selanjutnya analisis data dilakukan. Analisis dilakukan menggunakan analisis konten. Analisis ini dilakukan untuk menemukan kata kunci dan kesimpulan dalam merancang karya berdasarkan data yang telah terkumpul. Perancang melakukan analisis data sebagai berikut:

1. Analisis data objek

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis konten untuk mendapatkan kata kunci dan menarik kesimpulan dari informasi yang ada.

2. Analisis khalayak sasaran

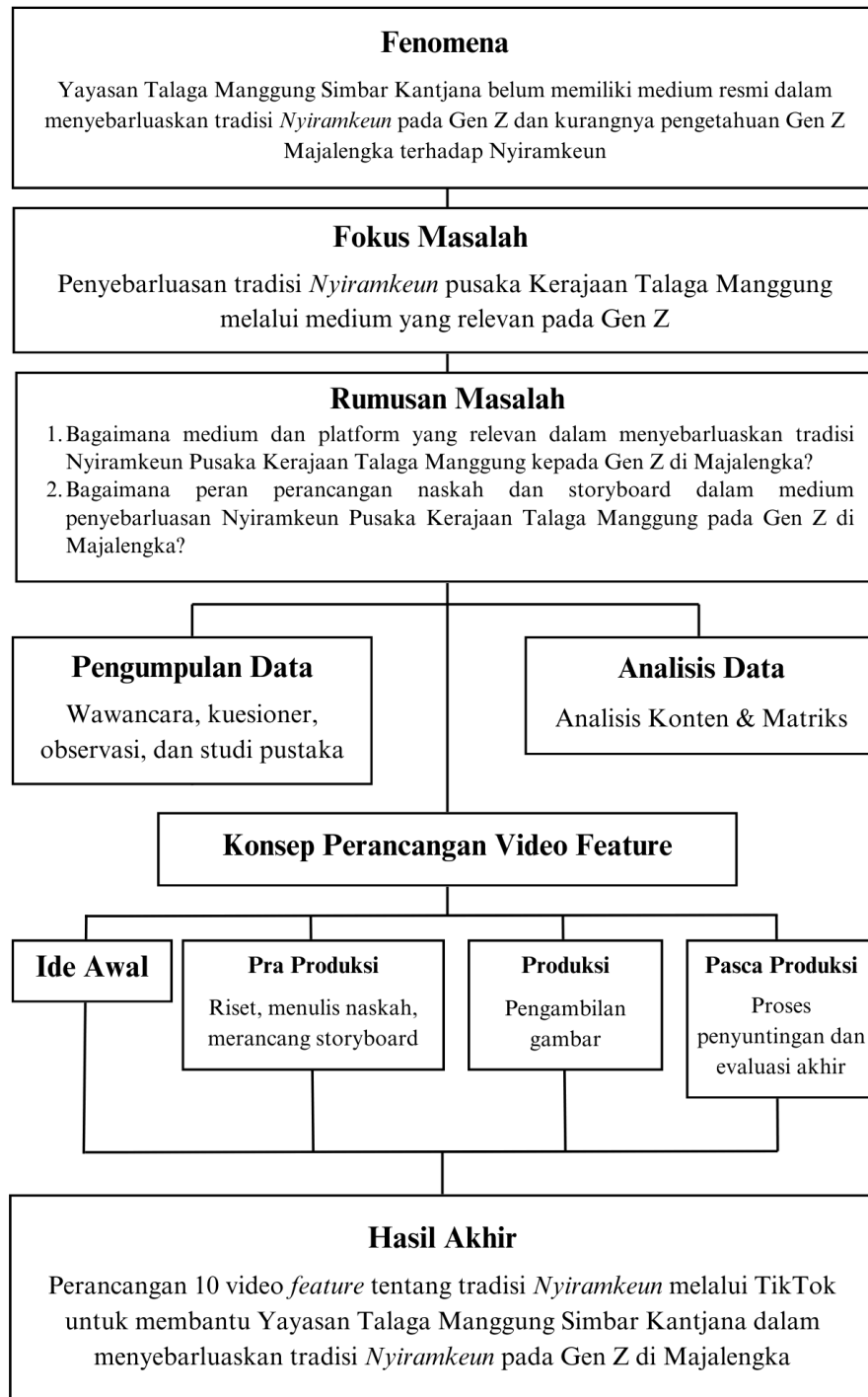
Setelah mengumpulkan data kuesioner dan studi dokumen, hasil data dikumpulkan, dirangkum, dianalisis, hingga menghasilkan kesimpulan. Perancang melakukan analisis khalayak sasaran yang dikategorikan berdasar pada letak geografis, demografis, dan psikografis untuk menentukan target audiens yang spesifik dan tepat sasaran. Analisis yang telah dilakukan,

dirangkum dan diambil kesimpulan untuk mengetahui target sasaran sesuai dengan kebutuhan perancangan.

3. Analisis karya sejenis

Data karya sejenis yang memiliki kaitan dengan medium yang akan dirancang dikumpulkan dan dianalisis dengan analisis matriks. Analisis matriks dilakukan dengan menganalisis visual dan cerita dari tiga karya sejenis dalam bentuk tabel, lalu menilai perbandingan antara ketiganya sehingga dapat menyimpulkan cara yang tepat dalam merancang naskah dan *storyboard* dalam medium yang sesuai.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen pribadi, 2024

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang dari permasalahan di balik topik penelitian yang dipaparkan satu persatu melalui fenomena yang ada, media yang akan dirancang, hingga hasil dari objek perancangan yang akan ditunjukkan pada target sasaran. Dengan latar belakang tersebut menghasilkan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, metode, kerangka perancangan, dan pembabakan di akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang menunjang pemaparan-pemaparan yang telah dikemukakan di bab 1 sebagai acuan dan solusi pemecahan masalah. Teori yang akan dicantumkan antara lain:

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Berisi data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, data proyek sejenis, dan studi dokumen yang dirangkum dan dikumpulkan dalam satu sub bab. Lalu dilakukan analisis dari hasil pengumpulan data yang telah dikemukakan dan matriks perbandingan dari data proyek sejenis dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep perancangan yang akan dilakukan berdasarkan hasil data dan analisis yang telah terkumpul dan menjelaskan hasil perancangan yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran.