

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial telah menjadi kebutuhan utama bagi jutaan orang di seluruh dunia dengan kemudahan aksesnya untuk berinteraksi, mencari informasi, dan mencari hiburan. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan adalah TikTok. TikTok merupakan sebuah aplikasi dengan format video dilengkapi dengan kreasi musik yang dibuat oleh perusahaan bernama ByteDance (Peng et al., 2023). Menurut data yang diperoleh dari katadata, di seluruh dunia, Indonesia menjadi negara kedua dengan pengguna TikTok terbanyak setelah Amerika Serikat. Tercatat di Indonesia terdapat 126,83 juta pengguna TikTok dengan rata-rata usia pengguna terbanyak berada di rentang usia 18-24 tahun per Januari 2024 (Dataindonesia.id, 2024). Selain jangkauannya yang luas, TikTok juga memiliki algoritma demokratisasi ketenaran yang memungkinkan sebuah konten dapat menjadi viral tanpa harus memiliki banyak pengikut (Collie dan Barnao, 2020). Kelebihan yang dimiliki TikTok ini salah satunya dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan tradisi.

Pemanfaatan potensi TikTok sebagai platform untuk mengenalkan tradisi ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi (2023) dalam menganalisis efektifitas aplikasi TikTok sebagai pelestari tradisi siraman dalam pernikahan adat Jawa. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa algoritma TikTok dapat memperluas jangkauan penyebaran tentang hal-hal yang berkaitan dengan tradisi. Sedangkan di Jawa Barat, Kabupaten Majalengka, khususnya Kecamatan Talaga, terdapat sebuah tradisi bernama “Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung”, tradisi ini dapat diangkat melalui media sosial TikTok sehingga memungkinkan menjangkau khalayak yang lebih luas.

Nyiramkeun merupakan tradisi yang berasal dan tumbuh di wilayah Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka (Syamsuddin, 2021). Nyiramkeun adalah prosesi membersihkan benda-benda pusaka peninggalan dari sebuah kerajaan bernama Kerajaan Talaga Manggung. Nyiramkeun dilaksanakan di Desa Talagawetan, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka pada hari Senin, tanggal puluhan di bulan Safar setiap tahunnya. Tujuan diadakannya acara ini adalah untuk menghormati warisan leluhur dari Kerajaan

Talaga Manggung dan momentum berkumpulnya keturunan dari Kerajaan Talaga Manggung dengan masyarakat sekitarnya. Benda-benda peninggalan yang dicuci dalam acara ini antara lain arca Simbar Kancana, arca Raden Panglurah, gamelan, keris, parang, meriam, senjata, dan baju perang.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan Teten (2024) sebagai keturunan keluarga Kerajaan Talaga Manggung, Nyiramkeun merupakan salah satu inisiatif utama dari sebuah lembaga yang didirikan oleh keturunan keluarga Kerajaan Talaga Manggung, lembaga tersebut bernama Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana. Tujuan didirikannya yayasan tersebut adalah menjaga Tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung yang merupakan salah satu bukti penting dari eksistensi masa lalu Kerajaan Talaga Manggung. Inisiatif lain yang dilakukan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana untuk menjaga peninggalan Kerajaan Talaga Manggung adalah yayasan tersebut memiliki keinginan, masyarakat terutama generasi Z dapat mengenal tradisi Nyiramkeun melalui sebuah medium resmi dari pihak Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana yang memungkinkan diakses tanpa batasan waktu dan tempat, dengan harapan agar acara Nyiramkeun dapat dikenal dan terus dilanjutkan oleh generasi Z. Namun yayasan menemui kendala dalam perancangan medium dan dalam menentukan platform apa yang tepat untuk menyebarluaskan Nyiramkeun. Hal itu dikarenakan rata-rata umur pengelola yayasan ini 35 tahun keatas dan cenderung tidak mengikuti perkembangan zaman.

Dengan adanya masalah yang dimiliki oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana tersebut, perancangan medium berupa video *feature* tentang Nyiramkeun yang nantinya akan disebarluaskan melalui media sosial TikTok diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Video *feature* memiliki plot cerita yang tidak hanya menyajikan fakta, tetapi terdapat unsur opini dari proses wawancara yang dapat memperkaya perspektif dan mempertajam topik bahasan (Fachruddin, 2017). Terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan video *feature* tentang tradisi Nyiramkeun di media sosial TikTok, salah satunya teknik penyuntingan gambar. Sebagai penyunting gambar, pada tahap praproduksi perancang bertanggung jawab menganalisis naskah serta memberikan masukan gaya pengemasan karya. Pada tahap produksi perancang membantu mengawasi proses produksi dan memberikan saran jika ada *shot* yang kurang sesuai. Sedangkan pada tahap pascaproduksi perancang menjahit

dan menyinkronkan visual dan audio yang berfokus pada aspek cerita terlebih dahulu, kemudian melakukan *color grading*, *mixing* audio, dan menambahkan *motion graphic*. Perancangan video *feature* tentang Nyiramkeun yang nantinya akan disebarluaskan melalui media sosial TikTok ini diharapkan dapat menjadi medium yang dapat memenuhi kebutuhan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarkan Tradisi Nyiramkeun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang dapat diidentifikasi, di antaranya adalah:

1. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana belum memiliki medium resmi tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan.
2. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan kepada generasi Z melalui platform yang memungkinkan diakses tanpa batasan jarak dan waktu, dengan tujuan acara Nyiramkeun dapat dikenal dan terus dilanjutkan oleh generasi Z.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, di antaranya adalah:

1. Bagaimana bentuk medium dan platform yang dapat digunakan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana untuk menyebarkan Nyiramkeun kepada generasi Z?
2. Bagaimana teknik penyuntingan gambar dalam perancangan medium tentang Nyiramkeun?

1.4 Ruang Lingkup

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

1. Apa

Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan kepada generasi Z melalui platform yang memungkinkan diakses tanpa batasan tempat dan waktu.

2. Siapa

Target khalayak dari Tugas Akhir ini adalah generasi Z dengan usia 12 hingga 27 tahun.

3. Dimana

Proses perancangan dilakukan di Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat.

4. Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada bulan September 2023 hingga bulan Oktober 2023, sedangkan proses produksi mulai dilakukan pada November 2023.

5. Mengapa

Perancangan ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana yang membutuhkan medium resmi untuk menyebarkan tradisi Nyiramkeun kepada generasi Z melalui platform yang dapat diakses tanpa batasan tempat dan waktu.

6. Bagaimana

Perancang bertanggung jawab sebagai penyunting gambar dalam perancangan karya ini. Pada proses praproduksi perancang bertanggung jawab menganalisis naskah dan memberikan masukan gaya pengemasan karya. Pada proses produksi perancang membantu mengawasi proses produksi sampai di meja penyuntingan dan memberikan saran jika ada *shot* yang kurang sesuai. Pada proses pascaproduksi sebagai tahap akhir, perancang melakukan penggabungan *shot* menjadi *scene* menjadi satu kesatuan cerita yang utuh, melakukan *color grading*, menambahkan *motion graphic*, dan *mixing* audio.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk medium dan platform yang dapat digunakan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana untuk menyebarkan Nyiramkeun kepada generasi Z.

2. Untuk mengetahui teknik penyuntingan gambar dalam perancangan medium tentang Nyiramkeun.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Secara umum:

- a. Membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana memenuhi kebutuhannya dalam merancang medium resmi tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan kepada generasi Z melalui platform yang memungkinkan diakses tanpa batasan tempat dan waktu, dengan tujuan agar generasi Z dapat mengenal dan terus melanjutkan tradisi Nyiramkeun.
- b. Mengetahui bentuk medium tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan kepada generasi Z dan mengetahui platform yang tepat untuk menyebarkan Nyiramkeun tanpa batasan tempat dan waktu.

2. Secara khusus:

- a. Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Sebagai referensi perancangan serupa.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Dokumen

Metode studi dokumen yang dilakukan melibatkan proses pengumpulan dan analisis dokumen tentang rekaman peristiwa yang telah terjadi dan relevan dengan topik proyek. Dokumen yang dimaksud yaitu manuskrip sejarah Kerajaan Talaga Manggung dan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dengan topik yang memiliki kaitan dengan sejarah Kerajaan Talaga Manggung. Dokumen tersebut dikumpulkan, dibaca, kemudian dipilih, dan disederhanakan sesuai kebutuhan atau materi yang terkait dengan topik perancangan, kemudian diambil kesimpulan. Studi dokumen melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2013).

2. Observasi

Ketika melakukan observasi perancang mendatangi lokasi yang memiliki kaitan sejarah dengan Kerajaan Talaga Manggung, kemudian perancang mencatat apa

yang perancang lihat, dengar, dan rasakan. Lokasi yang perancang datangi di antaranya Museum Talaga Manggung untuk tujuan mengamati kondisi dan nuansa lokasi dilaksanakannya Nyiramkeun setiap tahun, serta mengamati benda-benda yang berada di dalamnya. Lokasi kedua yang perancang datangi adalah Bumi Ageung yaitu tempat dimana pusaka disimpan, tujuannya untuk mengamati kondisi bangunan yang digunakan untuk menyimpan pusaka, nuansa di dalamnya, serta kondisi pusaka yang disimpan di dalam Bumi Ageung. Lokasi ketiga yang perancang datangi adalah Situ Sangiang, tujuannya adalah untuk mengamati kondisi dan nuansa mata air Situ Sangiang sebagai salah satu sumber dari tujuh mata air yang digunakan dalam prosesi Nyiramkeun sekaligus sebagai objek wisata. Lokasi terakhir yang perancang datangi untuk diamati adalah acara Nyiramkeun yang dilaksanakan pada hari Senin, 4 September 2023, atau bertepatan dengan tanggal 18 Safar 1445 H di Museum Talaga Manggung, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka. Tujuannya untuk mengamati kondisi acara Nyiramkeun mulai dari sebelum acara dimulai hingga acara berakhir, mengamati kondisi acara, tahapan acara, nuansa acara, benda-benda yang digunakan selama Nyiramkeun, serta mengamati orang-orang yang menghadiri Nyiramkeun. Observasi ini juga dilakukan dengan tujuan sebagai landasan perancang dalam menentukan gaya editing dan pewarnaan karya.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan narasumber dengan tujuan untuk bertukar informasi dan gagasan melalui proses bertanya dan menjawab menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian dari proses tanya jawab tersebut dapat dibentuk pemahaman tentang suatu topik tertentu. Perancang melakukan wawancara dengan beberapa narasumber dari berbagai bidang keahlian sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan. Perancang melakukan wawancara dengan Aki Teten sebagai keturunan keluarga Kerajaan Talaga Manggung yang masih aktif mengelola Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana. Wawancara dengan Aki Teten bertujuan untuk melakukan verifikasi dan memberi konteks tentang acara Nyiramkeun dan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana. Wawancara yang kedua dilakukan dengan Aki Mumuh sebagai keturunan keluarga Kerajaan Talaga Manggung

sekaligus tokoh masyarakat dengan tujuan untuk melakukan verifikasi dan memberi konteks tentang keyakinan masyarakat terhadap Nyiramkeun. Wawancara yang ketiga dilakukan dengan Pak Diding sebagai ketua pengelola Situ Sangiang. Tujuannya adalah untuk melakukan verifikasi dan memberi konteks tentang sumber mata air Situ Sangiang sebagai salah satu sumber dari tujuh mata air yang digunakan dalam prosesi Nyiramkeun sekaligus sebagai objek wisata. Wawancara selanjutnya dilakukan bersama Pak Asep sebagai budayawan setempat dengan tujuan untuk melakukan verifikasi dan memberi konteks tentang topik Sejarah Nyiramkeun dan prosesi Nyiramkeun dari tahun ke tahun.

4. Kuesioner

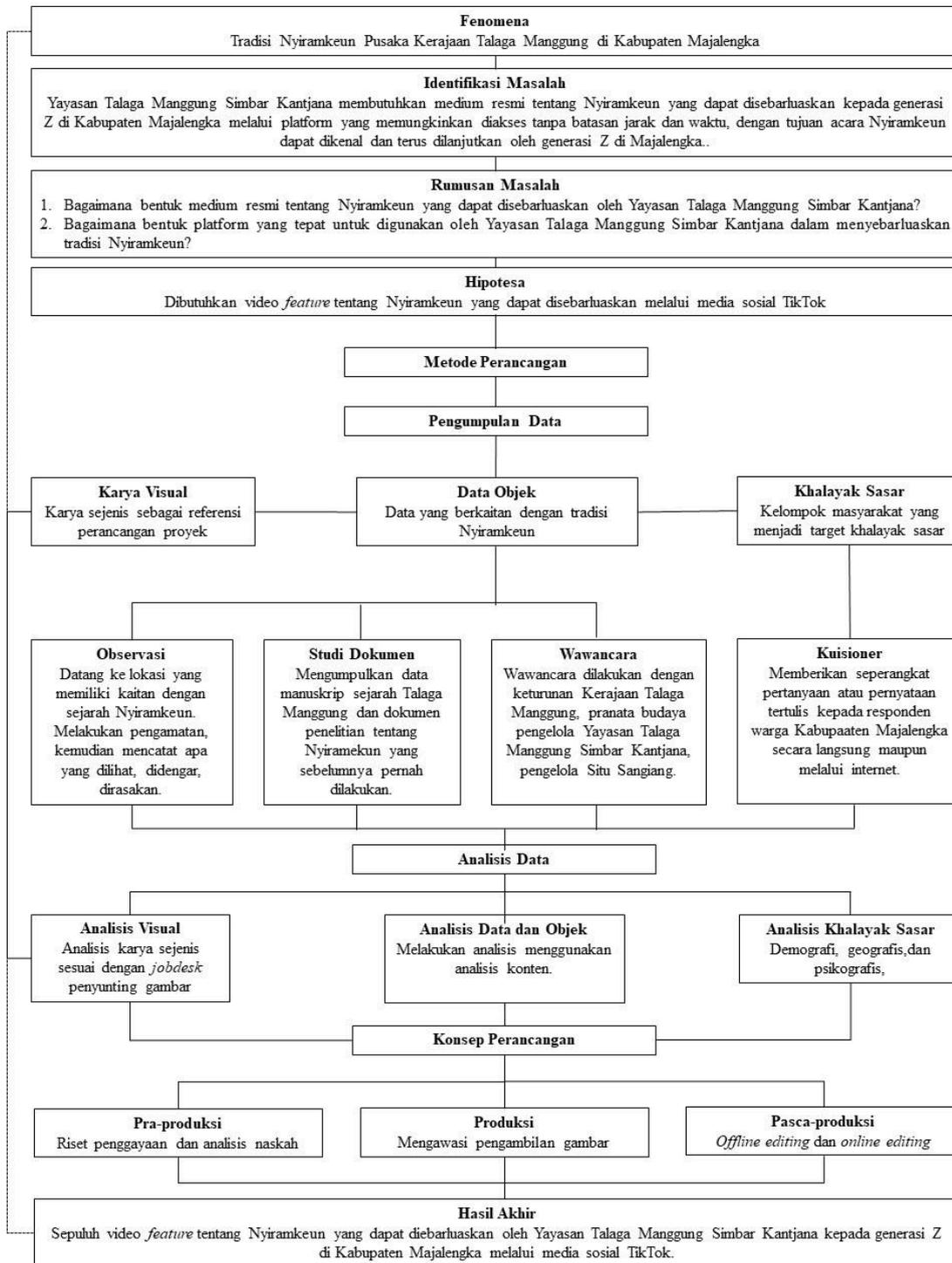
Perancang melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Perancang memberikan serangkaian pertanyaan yang telah perancang buat sebelumnya kepada responden dengan topik tentang Nyiramkeun, platform media sosial apa yang diminati, minat terhadap perancangan medium tentang Nyiramkeun, dan pertanyaan untuk menentukan khalayak melalui unsur demografis, letak geografis, serta psikografis untuk dijawab. Pertanyaan kuesioner diberikan secara langsung kepada responden dan dikirim melalui internet.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data pada proyek ini menggunakan metode analisis konten dengan cara memahami dari berbagai bentuk teks dan media. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan dan menyiapkan data seperti manuskrip sejarah Kerajaan Talaga Manggung dan teks penelitian tentang Nyiramkeun terdahulu yang pernah dilakukan. Mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan narasumber seperti budayawan, tokoh masyarakat, keturunan Kerajaan Talaga Manggung, dan pengelola Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana. Mengumpulkan data dari hasil observasi kondisi dan nuansa acara Nyiramkeun, serta kondisi dan nuansa lokasi-lokasi yang berkaitan dengan sejarah Nyiramkeun. Mengumpulkan data dari hasil kuesioner tentang minat khalayak terhadap platform untuk menyebarluaskan Nyiramkeun, data geografis khalayak, data demografis khalayak, dan data psikografis khalayak. Serta mengumpulkan data dari tiga karya sejenis yang digunakan perancang sebagai referensi untuk perancangan karya. Setelah data dikumpulkan tahap selanjutnya adalah membaca

data dan melakukan pengkodean data dengan cara menandai bagian-bagian penting dari data yang diperlukan. Dari situ data dianalisis dengan mencari pola yang relevan dalam data kemudian ditulis menjadi laporan dari data yang beragam menjadi informasi yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini memaparkan fenomena yang dibagi menjadi beberapa bagian seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan, manfaat, cara pengumpulan data, analisis data, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Mencakup teori-teori pendukung yang terkait sebagai acuan dalam proses perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Memuat hasil data yang terhimpun dari observasi, wawancara, studi dokumen, kuesioner, dan analisis karya sejenis. Kemudian data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis konten sebagai acuan perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Mencakup rancangan konsep yang akan dilaksanakan berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan, serta menjelaskan hasil dari proses perancangan yang telah dilaksanakan.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari hasil analisis perancangan proyek dan saran.