

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosial media kini menjadi makanan sehari-hari bagi jutaan orang di seluruh dunia. Salah satunya sosial media platform berbasis video yang sangat populer adalah TikTok yang pada mulanya bernama *Douyin*. Perkembangan dan popularitasnya meroket hingga ke luar Cina dengan nama TikTok. Sosial media ini berupa platform untuk berbagi video dan foto dengan durasi pendek. Pengguna dapat mengedit, meng-*upload*, dan menonton video yang tidak terbatas dan tanpa batasan waktu (Malimbe dkk., 2021). Jumlah pengguna TikTok di Indonesia tercatat sebanyak 126,83 juta per Januari 2024. Jumlah itu menempati posisi dua, setelah Amerika yang memiliki pengguna TikTok sebanyak 148,02 juta. Dengan rentang umur rata-rata pengguna TikTok terbanyak berada di usia 18-24 tahun. Dengan popularitasnya yang tinggi, TikTok menjadi media yang tepat untuk mempromosikan berbagai hal, termasuk hal yang berbau tradisi. Penggunaan sosial media TikTok sebagai sarana mengenalkan tradisi telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dan berhasil untuk melestarikan tradisi, misalnya Refa Widia Pratiwi (2023) yang melakukan penelitian untuk melestarikan tradisi Siraman dalam Pernikahan Adat Jawa. Sementara itu, di Jawa Barat khususnya di Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka, terdapat sebuah tradisi bernama Nyiramkeun, yang mana merupakan salah satu tradisi yang dapat diangkat dan disebarluaskan melalui media sosial seperti TikTok agar bisa dijangkau khalayak yang lebih luas.

Nyiramkeun adalah sebuah tradisi memandikan barang peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung yang diadakan setiap satu tahun sekali pada bulan Safar yang dilaksanakan di Desa Talaga Wetan, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka. Acara tradisi Nyiramkeun ini dikelola oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana. Yayasan tersebut berharap tradisi Nyiramkeun ini bisa dilestarikan dan diteruskan oleh para masyarakat generasi Z di Kabupaten Majalengka. Pengelola Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana ini memiliki rata-rata umur 35 tahun ke atas dan tidak mengikuti perkembangan zaman sekarang yaitu dalam penggunaan media sosial TikTok sebagai media untuk melestarikan tradisi Nyiramkeun, padahal Yayasan tersebut ingin masyarakat generasi Z di Kabupaten Majalengka bisa ikut melestarikan dan meneruskan

tradisi ini dengan cara menonton secara resmi acara tersebut tanpa batas tempat dan waktu melalui sebuah video *feature*.

Dengan adanya masalah yang terjadi di Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana ini, perancangan video *feature* sebagai medium di media sosial TikTok diharapkan bisa menjadi sebuah solusi dari permasalahan ini. Ada hal yang harus diperlukan dalam merancang video *feature* tentang tradisi Nyiramkeun di sosial media TikTok yaitu teknik penyutradaraan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut tentang Penyutradaraan dalam Video Feature tentang Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung Melalui Media Sosial TikTok.

Peran sutradara sangatlah penting dan di dalam Tugas Akhir ini, perancang berperan sebagai sutradara yang akan bekerja dari proses pra-produksi, mencari ide cerita, dan membuat konsep video. Proses produksi; mengarahkan jalannya produksi bekerja sama dengan DoP (*Director of Photography*) dan Penulis Naskah dan *Storyboard*. Proses pascaproduksi; bekerjasama dengan editor memastikan proses editing sesuai dengan yang direncanakan. video *feature* yang akan dibuat dan diunggah di TikTok ini diharapkan akan menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Kurangnya minat masyarakat generasi Z di Kabupaten Majalengka terhadap tradisi Nyiramkeun, sehingga Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan sebuah medium tentang Nyiramkeun yang akan disebarluaskan melalui di media sosial
2. Yayasan Talaga Manggung membutuhkan medium yang lebih relevan dengan masyarakat generasi Z
3. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana tidak memiliki medium resmi yang bisa disebarkan tentang Nyiramkeun

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut rumusan masalah yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk medium tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana di sosial media untuk masyarakat generasi Z?
2. Platform apa yang tepat untuk menyebarkan sebuah tradisi Nyiramkeun untuk masyarakat generasi Z?
3. Bagaimana teknik penyutradaraan dalam medium Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana di sosial media untuk masyarakat generasi Z?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Apa**

Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium tentang Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung untuk disebarluaskan di media sosial

- **Siapa**

Target audiens perancangan ini adalah generasi Z berusia 12-27 tahun

- **Dimana**

Proses perancangan ini dilakukan di Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka

- **Kapan**

Seluruh proses perancangan dilakukan pada bulan September-Oktober 2023 sedangkan proses produksi dilakukan pada November 2023

- **Kenapa**

Perancangan bertujuan untuk menyelesaikan masalah dari Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarkan tradisi Nyiramkeun melalui sebuah medium di sosial media

- **Bagaimana**

Dalam perancangan ini, perancang berperan sebagai Sutradara yang berperan untuk mencari ide dan konsep video dari data yang telah didapatkan, menyutradarai, bekerjasama dengan Penulis Naskah dan *Storyboard* saat Pra-Produksi, Penata Kamera saat Produksi, serta Penyunting Gambar saat Pasca Produksi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk medium tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana di sosial media untuk masyarakat generasi Z
2. Untuk mengetahui bentuk dan format sebuah medium yang relevan untuk masyarakat generasi Z
3. Untuk mengetahui platform yang cocok untuk menyebarkan medium tentang Nyiramkeun
4. Untuk menyebarkan tradisi Nyiramkeun melalui sebuah medium di sosial media

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Umum

- Mengetahui bentuk medium yang cocok tentang Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung yang dapat membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarkannya
- Mengetahui platform yang cocok untuk menyebarkan Nyiramkeun di sosial media

1.6.2 Secara Khusus

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

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi dokumen, observasi, wawancara, dan kuesioner

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung lokasi penelitian yang berkaitan dengan Nyiramkeun. Diantaranya adalah Museum Talaga Manggung, Bumi Ageung, Situ Sangiang, dan Alun-alun Talaga. Selain itu, diamati pula beberapa barang peninggalan yang berada di Bumi Ageung. Pada saat di Museum Talaga Manggung, perancang

melihat ada apa saja yang ada di museum tersebut, seperti taman yang di depan museum dipakai apa saja, lalu apakah di dalam museum tersebut apakah ada barang-barang, lalu bertepatan museum tersebut dijadikan tempat dilaksanakannya Nyiramkeun pada tanggal 4 September 2023. Pada saat acara tersebut, perancang turut hadir dan menyaksikan acara tersebut dari mulai sampai akhir. Perancang mengamati kegiatan yang ada di acara tersebut, barang-barang atau pusaka apa saja yang dimandikan, serta melihat juga bagaimana respon pengunjung di acara tersebut. Di Bumi Ageung, terdapat banyak pusaka yang disimpan dikarenakan tempat tersebut oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dijadikan tempat untuk menyimpannya. Selain itu, di Situ Sangiang perancang mengamati telaga atau situnya, yang mana itu merupakan salah satu tempat bersejarah di Kerajaan Talaga Manggung. Lalu pada saat di Alun-Alun Talaga, perancang mengamati ukiran yang menjelaskan alun-alun tempo dulu dan mengamati bagaimana masyarakat Talaga beraktivitas.

2. Wawancara

Pada tahap ini perancang melakukan wawancara semi terstruktur. Perancang mencari data terlebih dahulu lalu dibuatkanlah pertanyaan-pertanyaan untuk memvalidasi data yang telah perancang dapatkan. Sesi wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber dari berbagai bidang kelas dan keahlian sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan, seperti Teten Wilman sebagai keluarga keturunan Kerajaan Talaga Manggung di mana perancang membutuhkan informasi seputar keluarga keturunan, Mumuh Mahmudin sebagai tokoh budaya Talaga Manggung di mana diperlukan informasi seperti adat dan budaya masyarakat terhadap, Asep Asdhasinghawinata sebagai Pranata Budaya Yayasan Simbar Kantjana Talaga Manggung dikarenakan beliau lah yang selalu mengurus acara Nyiramkeun dari tahun ke tahun, dan Pak Diding sebagai pengelola Situ Sangiang.

3. Studi Dokumen

Dalam penelitian ini studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan studi-studi dokumen yang berkaitan dengan masalah serta fenomena yang diangkat dari berbagai sumber terpercaya seperti manuskrip dan artikel atau jurnal.

4. Kuesioner

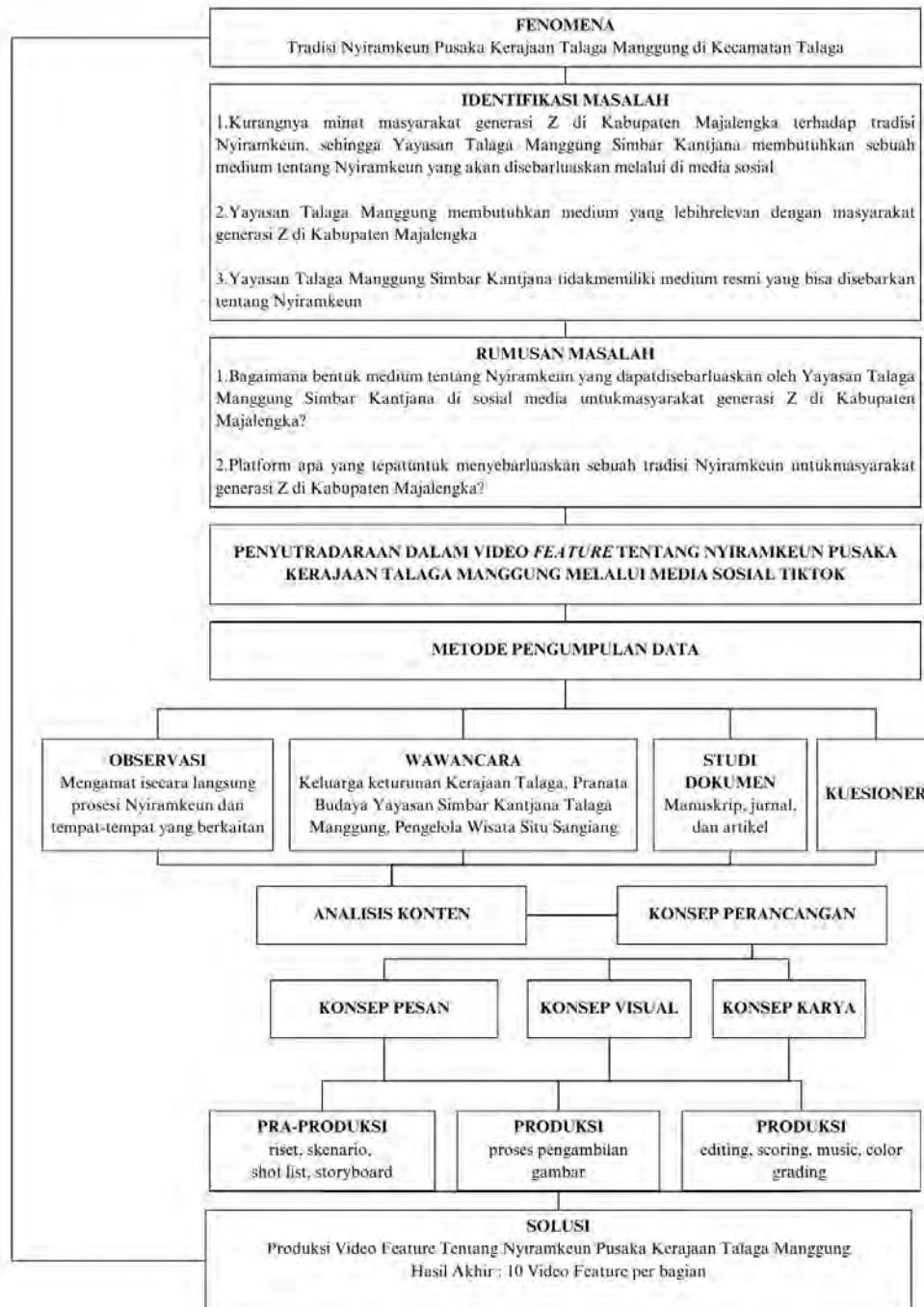
Kuesioner yang disebarakan secara online kepada masyarakat generasi Z di Kabupaten Majalengka. Kuesioner ini dilakukan untuk pendukung data dari apa

yang telah perancang lakukan, seperti tentang tradisi Nyiramkeun dan platform apa yang lebih relevan di generasi Z

1.7.2 Metode Analisis

Pada proyek ini, perancang menggunakan metode analisis konten dengan cara memahami data dari berbagai bentuk seperti teks dan media. Tahap pertama yang dilakukan adalah mencari data primer seperti manuskrip tentang sejarah Kerajaan Talaga Manggung serta beberapa artikel dan penelitian tentang Sejarah Kerajaan Talaga Manggung dan tradisi Nyiramkeun yang telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti. Setelah itu, perancang melakukan wawancara dengan beberapa sumber dengan berbagai kapasitasnya seperti budayawan atau Pranata Budaya Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana, tokoh masyarakat Talaga, keluarga keturunan Kerajaan Talaga Manggung, dan ketua pengelola wisata Situ Sangiang. Perancang juga melakukan observasi dengan cara mengunjungi dan mengamati lokasi-lokasi yang berkaitan dengan Nyiramkeun. Perancang juga melakukan pencarian data kuesioner tentang platform yang cocok, medium apa yang lebih relevan, data geografis, demografis, dan psikografis khalayak. Serta mengumpulkan data dari tiga karya sejenis yang digunakan sebagai referensi dalam perancangan karya. Setelah data-data tadi dikumpulkan, perancang membaca data dan melakukan pengkodean data dengan cara menandai bagian-bagian penting dari data yang diperlukan. Setelah itu data dianalisis dengan mencari pola yang relevan dengan topik yang perancang rancang dan kemudian ditulis menjadi satu kesatuan laporan dari berbagai data yang menjadi informasi yang lebih mudah dipahami.

1.8 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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 ditujukan 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: Teori media sosial, short video content, penyutradaraan, dan teori audience.

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.

