

# **PENYUNTINGAN GAMBAR DALAM VIDEO *FEATURE* TENTANG NYIRAMKEUN PUSAKA KERAJAAN TALAGA MANGGUNG MELALUI MEDIA SOSIAL TIKTOK**

## ***EDITING A VIDEO FEATURE ABOUT NYIRAMKEUN PUSAKA KERAJAAN TALAGA MANGGUNG THROUGH TIKTOK SOCIAL MEDIA***

**M. Fata Ulinuha<sup>1</sup>, Yosa Fiandra<sup>2</sup>, Sri Dwi Astuti Al Noor<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

**fataulinuha@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, pichaq@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,**

**rialnoorr@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>**

---

### **ABSTRAK**

Nyiramkeun adalah sebuah tradisi memandikan benda-benda peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung di Desa Talagawetan, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka. Berangkat dari permasalahan utama dimana rata-rata usia pengelola Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana di atas 35 tahun dan tidak mengikuti perkembangan zaman, perancangan karya ini penting untuk menentukan pilihan medium dan platform yang tepat agar Nyiramkeun dapat disebarluaskan, terutama bagi Generasi Z di Kabupaten Majalengka. Data dalam perancangan ini dikumpulkan menggunakan teknik studi dokumen, wawancara, observasi, dan kuesioner. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis konten. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa bentuk medium resmi yang tepat adalah *video feature*. Sedangkan, platform yang tepat adalah media sosial TikTok. Perancang berperan sebagai penyunting gambar yang bertanggung jawab untuk merangkai gambar dan suara, kemudian melakukan *color grading*, mengerjakan *mixing* audio, serta menambahkan *motion graphic* hingga menjadi cerita utuh.

*Kata kunci: Nyiramkeun, Penyuntingan Gambar, Video Feature, TikTok.*

---

### **ABSTRACT**

Nyiramkeun is a tradition of cleaning relics from the Talaga Manggung Kingdom in Talagawetan Village, Talaga District, Majalengka Regency. Departing from the main problem where the average age of the Talaga Manggung Simbar Kantjana Foundation manager is above 35 years old and does not keep up with the times, the design of this work is important to

determine the right choice of medium and platform so that Nyiramkeun can be disseminated, especially for Generation Z in Majalengka Regency. The data in this design was collected using document study techniques, interviews, observations, and questionnaires. The data collected was then analyzed using the content analysis method. The results of this design show that the right form of medium is video feature. Meanwhile, the right platform is TikTok social media. The author acts as a video editor who is responsible for assembling images and sounds, then doing color grading, working on audio mixing, and adding motion graphics to become a complete story.

*Keywords: Nyiramkeun, Editing, Feature Video, TikTok.*

---

## **1. 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, 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).

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. 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.

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 Majalengka 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 di Majalengka. 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. 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 pra-produksi 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*.

## 2. Landasan Pemikiran

## **2.1 Tradisi**

Tradisi dimaknai sebagai sesuatu yang berasal dari beberapa generasi terdahulu, diturunkan kepada generasi selanjutnya. Tradisi adalah kebiasaan dan proses. Tradisi tidak hanya sebuah peninggalan yang diwariskan, tetapi tradisi dapat digunakan oleh suatu kelompok atau masyarakat untuk menciptakan dan mempertahankan identitas (Sims & Stephens, 2011).

### **2.1.1 Nyiramkeun**

Media Nyiramkeun adalah tradisi membersihkan benda-benda pusaka peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung. Nyiramkeun diselenggarakan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana serta keluarga keturunan dari Kerajaan Talaga Manggung. Salah fungsi Nyiramkeun adalah memberikan penghormatan terhadap warisan leluhur dari Kerajaan Talaga Manggung. Selain itu, tradisi ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mempererat silaturahmi antara keturunan dari Kerajaan Talaga Manggung dengan masyarakat sekitarnya. Pelaksanaan Nyiramkeun dilakukan setahun sekali pada hari Senin, tanggal puluhan di bulan Safar di Desa Talagawetan, Kecamatan Talaga, Kab. Majalengka (Syamsuddin, 2021).

## **2.2 Video**

Video berasal dari kata visual dan audio, video merupakan teknologi sinyal elektronik yang memproses gambar bergerak dan suara (Sukiman, 2012). Perbedaan video dan film menurut Kabelen (2020) walaupun memiliki tahap yang sama dengan film yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, namun perbedaannya terletak pada biaya produksi yang lebih besar pada film, jumlah kru, peralatan yang digunakan, dan media penayangan.

### **2.2.1 Feature**

*Feature* menceritakan suatu pokok bahasan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, kemudian dapat disajikan menggunakan berbagai macam format (Wibowo, 2007). *Feature* mengandung unsur dokumenter dan unsur opini. Unsur dokumenter merupakan komposisi yang menyajikan fakta dan kejadian sebagai bukti realita dan argumentasi yang memperkuat pokok bahasan atau kisah yang diangkat. Sedangkan unsur opini merupakan konteks yang didapat dari proses wawancara (Fachruddin, 2017).

## **2.3 Penyuntingan Gambar**

### **A. Pengertian Penyunting Gambar**

Penyunting gambar adalah orang yang memiliki peran meninjau, memperbaiki, memodifikasi, menghilangkan, atau merakit gambar dan suara menjadi bentuk cerita baru yang dapat diterima sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya (Bowen, 2018).

Menurut Sunu (2008) Tugas dan kewajiban penyunting gambar adalah sebagai berikut:

1. Praproduksi

Penyunting gambar menganalisa skenario, penyunting gambar juga membantu dalam memberikan saran cara penyuntingan yang akan digunakan.

2. Produksi

Pada tahap ini penyunting tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus, namun dapat membantu mengawasi proses pendistribusian materi hingga di meja penyuntingan.

3. Pascaproduksi

Pada tahap ini penyunting gambar melakukan proses penyuntingan kasar dengan menjahit rangkaian *shot per shot* berdasarkan naskah, kemudian penyunting gambar mempresentasikan hasil *rough cut* kepada sutradara. Setelah mendapatkan *feedback* dari sutradara, penyunting mengerjakan proses revisi dengan kreatifitas dan imajinasi penyunting dalam membentuk struktur baru yang lebih rapi. Setelah itu penyunting mempresentasikan hasil struktur baru kepada sutradara untuk mencapai bentuk yang diinginkan.

## **B. Jenis Penyuntingan Gambar**

1. Penyuntingan Kontinuiti

Penggabungan *shot* yang saling berkesinambungan antara *shot* satu dengan *shot* lainnya secara berurutan. Dimana *shot* yang diperlihatkan selanjutnya merupakan bagian dari *shot* sebelumnya (Mascelli, 2010).

2. Penyuntingan Kompilasi

Penyuntingan gambar kompilasi adalah kombinasi antara penuturan narasi suara/*voice over* dan *scene-scene* yang memvisualkan informasi yang sedang dijelaskan oleh narasi (Mascelli, 2010).

3. Penyuntingan Campuran

Penyuntingan gambar campuran merupakan gabungan dari penyuntingan kontinuiti dan kompilasi (Mascelli, 2010).

### **2.4 Color Correction/Color Grading**

Tahap *color correction* memungkinkan penyunting menyesuaikan kecerahan, kontras, dan warna dengan tujuan memberi keseimbangan dari *shot per shot* video. Tahap *color grading* memiliki tujuan membangun *mood* untuk mencapai tampilan yang diinginkan (Bowen, 2018).

### **2.5 Psikologi Warna**

Warna dapat menjadi tanda/lambang/symbol terhadap sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan umum (Dharsono dalam Agung, 2017). Sifat warna digolongkan menjadi dua bagian yaitu warna panas dan warna dingin. Golongan warna panas terdiri dari keluarga kuning, jingga, dan merah yang memiliki sifat hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah. Warna kuning sebagai simbol/lambang kecerahan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan. Kuning melambangkan kejayaan, kemegahan, kemuliaan, kekuatan (Nugroho, 2015).

## **2.6 Transisi**

Transisi merupakan tempat dimana dua klip digabungkan menjadi satu. Transisi *shot* dalam film maupun video umumnya dilakukan dalam empat bentuk yaitu, *cut, fade in/fade out, dissolve, serta wipe*. *Cut* dapat didefinisikan sebagai perubahan seketika dari satu gambar ke gambar lainnya. *Cut* dapat digunakan untuk penyuntingan kontinu maupun diskontinu (Bowen, 2018). Transisi *J cut* dan *L cut* juga dapat digunakan sebagai jembatan untuk memperhalus perubahan pada transisi yang menyambungkan dua *shot*.

## **2.7 Suara dalam Penyuntingan Gambar**

Suara dapat digunakan sebagai alat untuk memanipulasi emosi penonton. Suara mencakup *voice over*, dialog, musik, dan efek suara. *Voice over* digunakan untuk menyampaikan informasi atau penjelasan mengenai lompatan waktu yang diperlukan untuk kejelasan cerita. Musik mencakup semua iringan musik baik di dalam maupun di luar cerita film yang memiliki tujuan memunculkan perasaan. Sementara itu, efek suara mencakup semua suara yang dihasilkan oleh objek-objek di dalam maupun di luar cerita film untuk memperkuat emosi (Bowen, 2018).

## **2.8 Motion Graphic**

*Motion graphic* merupakan kombinasi antara desain grafis dan animasi, atau dapat dikatakan desain grafis yang dianimasikan. *Motion graphic* merupakan desain komunikasi kreatif yang menggabungkan komposisi grafik, teks, suara, video, animasi, dan elemen pendukung lainnya (Geng, 2016).

## **2.9 Media Sosial**

Menurut definisi dari Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial merupakan sekumpulan aplikasi berbasis internet menggunakan teknologi tertentu yang memungkinkan antar individu saling bertukar informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi tanpa batasan jarak dan waktu.

### **2.9.1 TikTok**

TikTok merupakan aplikasi video dengan kreasi musik yang diciptakan oleh perusahaan ByteDance (Peng et al., 2023). TikTok menyediakan fitur filter *augmented reality*. TikTok juga

menyediakan pengeditan video dan saran musik yang disederhanakan sehingga membuat pengguna lebih mudah membuat dan berbagi video kreatif. TikTok merupakan platform media sosial yang memiliki algoritma demokratisasi ketenaran yang memungkinkan sebuah konten dapat menjadi viral tanpa pengguna harus memiliki banyak pengikut (Collie dan Barnao, 2020).

### 3. Data dan Analisis Data

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan melalui studi dokumen, observasi, wawancara, dan kuesioner. Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah mengkodekan data dengan menandai bagian-bagian penting yang diperlukan dan menemukan pola-pola yang relevan.

#### 3.1 Hasil Analisis Konten Data

Data yang telah dikumpulkan melalui studi dokumen, observasi, dan wawancara yang beragam ditandai kemudian ditulis menjadi laporan yang lebih terstruktur dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1 Hasil Analisis Konten Data**

No.	Topik	Studi Dokumen/ Manuskrip	Wawancara	Observasi
1.	Awal mula berdirinya Kerajaan Talaga Manggung	Ada sebuah kerajaan kecil di Talaga. Kerajaan ini terletak di kawasan Gunung Ciremai, tepatnya di Desa Sangiang, Kecamatan Talaga. Raja yang memerintah saat itu bernama Prabu Darmasuci II, atau lebih dikenal sebagai Sunan Talaga Manggung. Dia memiliki dua anak yang bernama Raden Panglurah dan Simbar Kancana.	Mulanya Kerajaan Talaga Manggung merupakan pemerintahan yang berada di Gunung Bitung, yang dipimpin oleh Darmasuci I. Setelah itu, pemerintahan pindah ke Situ Sangiang yang dipimpin oleh Darmasuci II (Sunan Talaga Manggung). Kemudian, pemerintahan berpindah ke Walang Suji, yang dipimpin oleh Simbar, setelah itu membentuk Kerajaan Talaga.	Di Situ Sangiang makam Sunan Parung yang menjadi objek wisata religi. Sunan Parung merupakan putra terakhir dari Simbar Kancana. Di Bumi Ageung terdapat pusaka pusaka peninggalan berupa senjata, alat musik, keramik, baju perang, arca Simbar Kancana dan arca Raden Panglurah.
2.	Nyiramkeun dan	Nyiramkeun adalah tradisi	Tradisi membersihkan	Di acara Nyiramkeun

	<p>fungsi</p>	<p>membersihkan benda-benda peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung yang telah dilakukan secara turun temurun. Nyiramkeun adalah cara untuk menghormati warisan leluhur dan untuk memperkuat hubungan antara keturunan dan masyarakat sekitarnya.</p>	<p>benda-benda peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung dengan tujuan untuk menghormati dan sebagai ajang silaturahmi para keluarga keturunan dengan masyarakat Talaga.</p>	<p>dilakukan pencucian benda-benda peninggalan dari Kerajaan Talaga Manggung berupa senjata, alat musik, arca Simbar Kancana dan arca Raden Panglurah. Acara tersebut dihadiri oleh keluarga keturunan Kerajaan Talaga Manggung, masyarakat, dan pejabat pemerintahan setempat.</p>
3.	<p>Nuansa Nyiramkeun</p>	<p>Tradisi ini dilakukan dengan tujuan sebagai sarana silaturahmi antara keturunan Kerajaan Talaga Manggung dengan masyarakat sekitar.</p>	<p>Tujuan dilaksanakannya acara Nyiramkeun ini sebagai momentum berkumpulnya keluarga kerajaan dengan masyarakat untuk membersihkan dan mengenang benda-benda peninggalan leluhur mereka. Sebelum dicuci pusaka diarak dari Bumi Ageung menuju Museum Talaga Manggung yang dipimpin oleh sosok wanita sebagai ikon Simbar Kancana. Terdapat fenomena dimana masyarakat berebut air bekas bilasan pusaka.</p>	<p>Secara keseluruhan nuansa tradisi Nyiramkeun yang dilaksanakan ini terasa hangat dan meriah, masyarakat berbondong-bondong datang ke Museum Talaga Manggung untuk mengikuti acara Nyiramkeun bahkan banyak yang tidak kebagian kursi, banyak pedagang berdatangan yang turut serta memeriahkan acara ini. Acara dimulai dengan kirab pusaka dan diakhiri oleh masyarakat yang mengambil air bekas cucian pusaka.</p>
4.	<p>Tujuh mata air yang digunakan untuk Nyiramkeun</p>	<p>Air yang digunakan untuk menyucikan benda-benda peninggalan Kerajaan Talaga Manggung adalah mata air Gunung Bitung,</p>	<p>Mata air Gunung Bitung sebagai awal Kerajaan Talaga, Situ Sangiang sebagai bekas Kerajaan Talaga, Wanaperih</p>	<p>Dalam acara Nyiramkeun ada prosesi penggabungan mata air dari tujuh mata air berbeda yang berasal dari lokasi yang memiliki</p>

		Situ Sangiang, Wanaperih, Lemah Abang, Ciburuy, Regasari, Cikiray, Cicamas, dan mata air Nunuk.	sebagai bekas Kerajaan Talaga, Lemah abang yang merupakan makam Apun Surawijaya, Ciburuy yang merupakan makam Sunan Ciburuy, Cikiray yang merupakan makam Natakusuma, dan Cicamas yang dipercaya sebagai air tangisan Simbar Kancana.	kaitan sejarah dengan Kerajaan Talaga Manggung. Ketujuh mata air tersebut berasal dari Gunung Bitung, Situ Sangiang, Lemah Abang, Regasari, Ciburuy, Cikirai, dan Cicamas.
5.	Barang-barang yang dimandikan	Benda-benda yang dimandikan dalam acara Nyiramkeun adalah patung Simbar Kancana, Panglurah Raden Negara, lonceng, uang logam kuno, gamelan, keris, parang, pedang, meriam, senjata, dan pakaian ziarah (perang).	Pusaka yang dibersihkan yaitu arca Raden Panglurah, arca Simbar Kancana, keris, goong renteng, parang, meriam, tombak, pakaian perang, cawan zodiak, gong, dan pusaka umum milik masyarakat yang ingin ikut dimandikan.	Pusaka yang dimandikan dalam acara Nyiramkeun yaitu arca Raden Panglurah, arca Simbar Kancana, keris, goong renteng, tombak, gong, parang, meriam, pakaian perang, cawan zodiak.
6.	Raden Panglurah dan Simbar Kancana	Raden Panglurah dan Simbar Kancana merupakan anak dari Darmasuci II. Raden Panglurah lebih tertarik mendalami ajaran Budha Sarwastiwada, sehingga tahta dilanjutkan oleh Simbar Kancana.	Darmasuci II memiliki dua keturunan yaitu Raden Panglurah dan Simbar Kancana yang menjadi perempuan pertama memimpin Talaga. Berbeda dengan Simbar Kancana Raden Panglurah lebih tertarik untuk bertapa.	Kirab pusaka dipimpin oleh sosok wanita yang menjadi ikon dari Simbar Kancana. dan nama tempat dilaksanakannya Nyiramkeun adalah Museum Talaga Manggung yang dikelola oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kancana.
7.	Orang yang memandikan pusaka dalam Nyiramkeun	Pada acara Nyiramkeun dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian Raden Panglurah, bagian Simbar	Dalam acara Nyiramkeun terdapat tiga panggung yang disiapkan, yaitu panggung peletakan arca	Dalam acara Nyiramkeun terdapat tiga panggung yang disiapkan untuk proses pencucian pusaka,

		<p>Kancana, dan bagian alat-alat peninggalan seperti keris, tombak, baju perang, dan sebagainya.</p>	<p>Raden Panglurah yang dimandikan oleh keturunan laki-laki, kemudian panggung peletakan arca Simbar kancana yang dimandikan oleh keturunan perempuan, dan panggung ketiga diisi oleh pusaka umum yang dimandikan oleh keluarga atau orang yang diizinkan keluarga untuk memandikan.</p>	<p>yaitu kelompok panggung Simbar Kancana yang dimandikan sesepuh keluarga perempuan, kelompok panggung Raden Panglurah yang dimandikan oleh keturunan laki-laki, dan kelompok panggung pusaka umum yang dimandikan oleh keluarga dan orang yang diberi izin untuk ikut memandikan.</p>
8.	Situ Sangiang	<p>Situ Sangiang terletak di Desa Sangiang, memiliki ketinggian 941 mdpl di kawasan Taman Nasional Gunung Ciremai. Total luasnya sekitar 107 hektar, dengan luas danau sekitar 19,7 hektar. Di Situ Sangiang terdapat makam Sunan Parung, yang pernah memimpin Kerajaan Talaga Manggung.</p>	<p>Situ Sangiang merupakan tempat yang bersejarah dan mata airnya digunakan dalam Nyiramkeun. Karena Situ Sangiang merupakan tempat dimana Kerajaan Talaga berada, dan disitu terdapat makam Sunan Parung yang merupakan Raja Talaga terdahulu yang sekarang menjadi tempat wisata religi.</p>	<p>Situ sangiang berbentuk situ atau danau yang airnya digunakan untuk Nyiramkeun. Selain itu terdapat juga makam Sunan Parung yang menjadi objek wisata religi.</p>
9.	Air bekas Nyiramkeun	<p>Ketika Nyiramkeun berakhir masyarakat menginginkan air bekas cucian yang dipercaya dapat menyuburkan tanah, dan dapat membawa rejeki yang berlimpah.</p>	<p>Air bekas Nyiramkeun dipercaya menyuburkan tanah, dan membawa berkah. Yayasan menghimbau untuk tidak diminum karena bekas pencucian logam, tetapi kembali lagi itu hak setiap orang yang.</p>	<p>Ketika acara Nyiramkeun berakhir pengunjung berebut air bekas pencucian, ada yang menyimpannya di plastik untuk dibawa pulang, ada yang meminumnya, ada juga yang membasuhkan air tersebut ke mukanya.</p>

### 3.2 Data Khalayak Sasaran

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan generasi Z tanpa batasan *gender* dengan rentang usia 12 hingga 27 tahun di Kabupaten Majalengka yang menggunakan media sosial TikTok.

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.2 Analisis Karya Sejenis

Vox	Minimalism	Kisarasa
		

Kombinasi pendekatan dari ketiga video yang dianalisis akan menjadi referensi perancang dalam pewarnaan dan penyuntingan gambar tentang Tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung. Penggunaan *motion graphic* serta diperkuat oleh *sound effect* pendukung, transisi dinamis menggunakan *cut to cut*, *J cut*, dan *L cut*, dan *color grading warm tone*.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Konsep

#### 4.1.1 Konsep Karya

Perancang sebagai penyunting gambar bekerja dengan cara menerjemahkan visi sutradara dalam menjahit cerita dan *cutting* yang diinginkan. Perancang menggabungkan *shot-shot* menjadi satu cerita yang utuh dan menambahkan elemen seperti pewarnaan, transisi, dan audio. Karya ini disusun dalam sebuah *feature* musiman menggunakan teknik penyuntingan kompilasi untuk memadukan visual nyata Nyiramkeun, wawancara, dan *motion graphic*.

#### 4.1.2 Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah keunikan tradisi Nyiramkeun mulai dari proses pelaksanaannya dan makna yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan kepada generasi Z di Kabupaten Majalengka.

#### 4.1.3 Konsep Penyuntingan

Gambar dan suara dirangkai menjadi satu kesatuan cerita yang utuh menggunakan teknik penyuntingan kompilasi. Cerita yang disampaikan melalui narasi dipadukan dengan visual tentang Nyiramkeun, perspektif dari wawancara, dan *motion graphic* sebagai ilustrasi dari penuturan narasi yang disampaikan. Contohnya *motion graphic* digunakan untuk memperlihatkan lokasi tujuh mata air menggunakan *motion camera movement* untuk menunjukkan perpindahan dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Menggunakan transisi *cut*, *L-cut*, dan *J-cut* untuk mengakomodir perpindahan cepat antar komposisi gambar di setiap *scenya*. Menggunakan warna *warm tone* tepatnya warna kuning, untuk menyampaikan pesan hangat dan meriah sesuai dengan data dan konsep sutradara.

#### **4.1.4 Konsep Media**

Judul dari perancangan karya ini adalah “Nyiramkeun”, sesuai topik yang diangkat yaitu tentang tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung. Karya ini akan disebarluaskan melalui platform TikTok. Karya ini dibagi menjadi sepuluh bagian dengan format MP4, memiliki orientasi vertikal dengan resolusi 2160 x 3840, *frame rate* 23.976 fps dengan durasi 1-2 menit.

### **4.2 Perancangan**

#### **4.2.1 Praproduksi**

Pada proses praproduksi perancang sebagai penyunting gambar melakukan observasi tentang Nyiramkeun untuk mengetahui nuansa Nyiramkeun sebagai dasar menentukan warna. Kemudian perancang menganalisa skenario sebagai gambaran untuk penyuntingan. Perancang membuat *moodboard* sebagai panduan dalam penyuntingan gambar di tahap pascaproduksi.

#### **4.2.2 Produksi**

Pada tahap produksi penyunting membantu mengawasi proses pengambilan gambar untuk memudahkan penyuntingan gambar nantinya. Perancang sebagai penyunting gambar juga melakukan penyimpanan data yang telah diambil di laptop dan melakukan *backup* di *hardisk*.

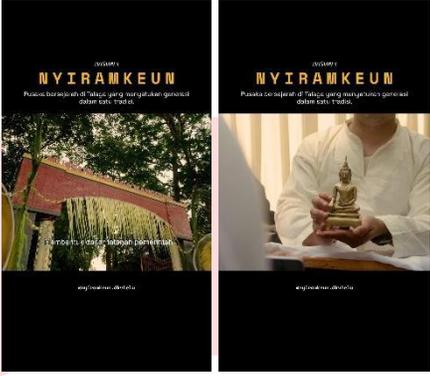
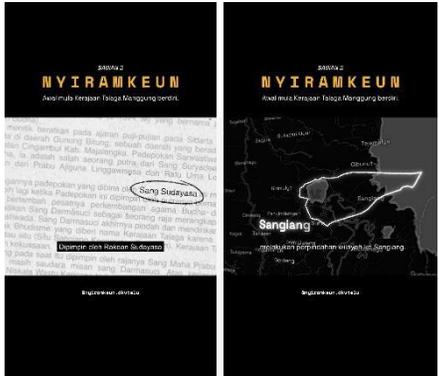
#### **4.2.3 Pascaproduksi**

Setelah melakukan impor *footage*, perancang melakukan sinkronisasi antara visual dan suara. Kemudian penyunting melakukan koreksi warna untuk mengoreksi dan menjaga konsistensi pencahayaan gambar. Setelah itu dilakukan *color grading* untuk merancang *mood* dengan nada *warm tone*. Perancang juga melakukan penambahan *motion graphic* dan *mixing* audio dan menambahkan musik untuk memperkuat *mood*.

### **4.3 Hasil Perancangan**

Setelah melalui proses perancangan, didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Perancangan

Teaser	Bagian 1 (Talaga)
	
Bagian 2 (Awal Mula Kerajaan Berdiri)	Bagian 3 (Sejarah Nyiramkeun)
	
Bagian 4 (Pelaksanaan Nyiramkeun 2023 (1))	Bagian 5 (Pelaksanaan Nyiramkeun 2023 (2))
	
Bagian 6 (Situ Sangiang dan Talaga Manggung)	Bagian 7 (Pusaka yang Dimandikan)



## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dan kebutuhan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana, bentuk medium resmi tentang Nyiramkeun yang tepat adalah video *feature*. Karena bentuk video *feature* dapat mencakup keperluan untuk menyampaikan topik bahasan berdasarkan data dari studi pustaka, wawancara, observasi, dan kuesioner melalui suara narasi. Kemudian dari suara narasi tersebut disisipkan visual untuk memperlihatkan prosesi Nyiramkeun, konteks yang didapat dari wawancara untuk mempertajam topik bahasan, dan *motion graphic* sebagai ilustrasi dari penuturan narasi yang disampaikan. Sedangkan platform yang tepat untuk menyebarkan Nyiramkeun tanpa batasan tempat dan waktu adalah media sosial TikTok. Karena menurut data yang telah diperoleh algoritma TikTok memiliki demokratisasi ketenaran, yaitu sebuah video dapat viral tanpa memiliki banyak pengikut.

### 5.2 Saran

Perancang menyadari bahwa video *feature* tentang Nyiramkeun ini masih memiliki

banyak kekurangan. Oleh karena itu, perancang menyarankan jika di masa depan terdapat perancangan tentang Nyiramkeun, akan lebih baik mengeksplorasi kekurangan dalam perancangan ini dan dapat dibuat dengan sudut pandang lain untuk memberikan perspektif yang lebih kaya.

## Daftar Referensi

- Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of the Edit*. New York: Routledge.
- Collie, N., & Wilson-Barnao, C. (2020). Playing with TikTok: Algorithmic culture and the future of creative work. In *The Future of Creative Work* (pp. 172–188). Edward Elgar Publishing
- Darmaprawira, S. W. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung : Penerbit ITB.
- Fachruddin. A. (2017). *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kabelen, N. W. (2020). Perkembangan Videography Dari Ilmu Hingga Menjadi Sebuah Profesi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)*, 4(02), 2580-8753. ISO 690
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Mascelli, J. V. (2010). *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Pratiwi, R. W. (2023). Efektivitas Aplikasi Tiktok sebagai Pelestari Tradisi Siraman dalam Pernikahan Adat Jawa di AKSARA Wedding Organizer. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 71-78.
- Peng, H., Mengni, Z., Yang, L., Juantas, R., Niguidula, J., & Huiliang, H. (2023). Research on Brand Marketing Strategy on Tik Tok Short Video Platform. *2023 International Conference on Language and Cultural Communication (ICLCC 2023)*.159. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315902024>
- Rizaty, M. A. (2024, 13 Februari). *Data Pengguna Aplikasi TikTok di Indonesia pada Oktober 2021-Januari 2024*. Diakses pada 11 Mei 2024, dari <https://dataindonesia.id/internet/detail/data-pengguna-aplikasi-tiktok-di-indonesia-pada-oktober-2021januari-2024>.
- Sims, M. C., & Stephens, M. (2011). *Living Folklor, An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Utah: Utah State University Press.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Syamsuddin, A. (2021). Islamic Acculturation and Local Culture on Nyiramkeun Tradition in Talagawetan Village Majalengka Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*, 4(2), 2448-2449.
- Wibowo, F. (2007). *Teknik Produksi Program TV*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.