

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai negara yang kaya akan kebudayaan, Indonesia tentunya memiliki banyak keunikan dan karakteristik di setiap daerahnya. Kebudayaan muncul dari kebiasaan-kebiasaan terdahulu yang tetap dipertahankan oleh masyarakat hingga saat ini melalui upacara adat, ritual, tradisi, atau adat istiadat. Kebudayaan yang masih dipertahankan sampai saat ini salah satunya adalah Kebudayaan Nyiramkeun yang ada di Kabupaten Majalengka, Kecamatan Talaga, Jawa Barat.

Talaga berada di bagian Selatan Majalengka, berbatasan dengan Kecamatan Maja di sebelah utara, Cikijing di sebelah timur, Cingambul disebelah utara dan Bantarujeg disebelah barat. Berdasarkan manuskrip yang dicatat oleh para sesepuh Talaga yaitu Rd. Kartadilaga al. Rd. H. Hasanuddin (Kuwu Hormat Desa Talaga Kulon, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka (1921-1949) dan Rd. Soebarma al. Rd Sastradimaja (Pangeran Sacanata Cimaja-Candrakerta Panjalu), Talaga merupakan tempat berdirinya Kerajaan Talaga Manggung yang dipimpin oleh Ratu Simbar Kancana, namun akibat dari era kolonialisme, kerajaan ini tidak memerintah lagi sekitar tahun 1820.

Hingga saat ini, peninggalan yang tersisa adalah alat-alat perang dan pusaka, seperti arca Simbar Kancana, arca Raden Panglurah, goong renteng, keris, meriam dan tombak. Dari adanya peninggalan Kerajaan tersebut, keluarga dan keturunan Kerajaan Talaga Manggung saat ini berupaya untuk menjaga nama Kerajaan Talaga Manggung agar tidak dilupakan oleh zaman dan merawat bekas peninggalan Kerajaan dengan mengadakan kegiatan upacara pencucian barang peninggalan Kerajaan Talaga Manggung yang disebut dengan Nyiramkeun. Nyiramkeun ini sekaligus digunakan sebagai ajang silaturahmi bagi keluarga Kerajaan yang diadakan setiap satu tahun sekali di bulan Safar pada hari senin tanggal belasan di Museum Talaga Manggung. Pelaksanaan Nyiramkeun ini dikelola oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dan dipimpin oleh R. Apun Cahya Hendra Ningrat. Yayasan ini dibentuk oleh keluarga Kerajaan Talaga Manggung sendiri sebagai tempat untuk mengelola pelestarian Tradisi Kerajaan Talaga Manggung terutama Nyiramkeun.

Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana telah menjadikan Nyiramkeun sebagai Tradisi turun menurun hingga saat ini, namun sayangnya, dalam kuesioner yang perancang sebar kepada Generasi Z berusia 12-27 tahun di Majalengka, hasil yang didapatkan menunjukkan data bahwa 73 dari 101 responden Gen Z tidak mengetahui Tradisi Nyiramkeun. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi pada pada hari Senin, 4 September 2023, saat pelaksanaan Nyiramkeun, masih sedikitnya Generasi Z yang ikut berpartisipasi dalam tradisi tersebut. Selain itu, dari hasil wawancara dengan Pak Asep, seorang budayawan dan penanggung jawab Nyiramkeun, pada 29 April 2024, diketahui bahwa hingga saat ini Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana belum memiliki medium resmi yang informatif untuk memperkenalkan tradisi Nyiramkeun kepada generasi muda, terutama Gen Z, di Majalengka. Penyebarluasan informasi mengenai Tradisi Nyiramkeun selama ini hanya menggunakan undangan fisik, mulut ke mulut, atau secara mandiri sesuai perhitungan kalender. Adapun penyebaran lewat digital hanya menggunakan poster yang di posting melalui *facebook* hal ini dikarenakan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dikelola oleh orang tua yang masih kurang menguasai penggunaan media sosial lainnya. Hal ini didukung oleh penelitian Rachmazin dan Soedarsono (2021), yang menunjukkan mayoritas pengguna *facebook* adalah masyarakat dengan usia senja yang lahir sekitar tahun 1965-1980 dan termasuk dalam generasi X. Faktor tersebut membuat Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium informatif yang dapat menyebarluaskan tradisi Nyiramkeun kepada generasi Z.

Menurut Maharrani (2019), kelompok Gen Z memiliki penggunaan internet tertinggi berdasarkan kelompok usia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Databoks (2024), Gen Z menjadikan media sosial sebagai sumber utama untuk mencari berita atau informasi. Salah satu media sosial yang saat ini populer dikalangan Gen Z dan berkembang pesat adalah TikTok. Menurut data dari Katadata, Indonesia menempati posisi kedua di dunia dengan jumlah pengguna TikTok terbanyak setelah Amerika Serikat. Per Januari 2024, terdapat 126,83 juta pengguna TikTok di Indonesia, dengan mayoritas pengguna berada pada rentang usia 18-24 tahun (Dataindonesia.id, 2024). Selain cakupannya yang luas, TikTok juga memiliki algoritma *For Your Page (FYP)* yang memungkinkan konten

menjadi viral meskipun tanpa banyak pengikut (Collie dan Barnao, 2020). Medium ini tentu sangat cocok untuk menyelesaikan masalah yang dimiliki oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana.

TikTok juga menyediakan konten video pendek atau *short video content* yang memudahkan pengguna untuk menonton banyak video secara cepat dengan sekali usap (*scroll*), maka dari itu, dari sekian banyak video konten yang beredar di TikTok, perancang ingin lebih memperhatikan penyajian visual, cerita, audio serta *hook* yang baik agar pengguna TikTok tidak melakukan *skip* dengan *scroll* video konten lain agar informasi tentang Nyiramkeun dapat terserap oleh Gen Z. Gaya *feature* dapat menjadi pilihan yang menarik, informatif, dan bermanfaat dalam menyajikan tradisi Nyiramkeun kepada Gen Z. Menurut (Dewi & Adi, 2016) *feature* adalah program yang membahas suatu pokok bahasan secara lengkap dengan berbagai format dengan tujuan untuk menghibur dan memberikan informasi edukatif sehingga membuat penonton terkesan dan terinspirasi oleh tayangan tersebut. Dalam penelitian Refa Widia Pratiwi (2023) berjudul "Efektivitas Penggunaan TikTok Sebagai Pelestari Tradisi Mitoni Orang Hamil Adat Jawa dalam Wedding Organizer Aksara," TikTok berhasil mempromosikan tradisi Mitoni dan menjangkau 15 ribu penonton. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok efektif sebagai sarana untuk mengenalkan tradisi.

Sesuai dengan kebutuhan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana, penyebarluasan tradisi Nyiramkeun dapat dilakukan melalui 10 video berseri dengan gaya *feature* yang merangkum keseluruhan kisah Nyiramkeun dengan tema dan keunikan tersendiri di setiap bagiannya. Penggunaan media sosial TikTok ini dapat membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam menyebarkan tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z di Majalengka. Video *feature* tentang tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung penting dijadikan media utama dalam penelitian ini untuk membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana menyebarkan tradisi tersebut kepada Gen Z di Majalengka melalui medium yang informatif dan relevan.

Dalam pembuatan video *feature* Nyiramkeun, perancang bertanggung jawab sebagai penata kamera. Perancang akan bekerja pada proses pra-produksi: membuat *shotlist* dan membantu penulis naskah menyusun *storyboard*, serta

perancang membuat *equipment list* yang dibutuhkan, proses produksi: menata kamera dan merekam video sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang dengan arahan sutradara, dan proses pasca produksi: mereview hasil video dan menyinkronkannya dengan *storyboard*. *Video feature* ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam menjangkau dan menyebarluaskan tradisi Nyiramkeun Pusaka Kerajaan Talaga Manggung kepada Gen Z di Kabupaten Majalengka.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan generasi Z tentang Tradisi Nyiramkeun
2. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan medium resmi untuk memperkenalkan Tradisi Nyiramkeun
3. Kurangnya penyebaran informasi tentang Tradisi Nyiramkeun secara digital yang relevan dengan Gen Z
4. Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana membutuhkan *platform* yang sesuai untuk mengenalkan Nyiramkeun kepada generasi Z.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk medium resmi tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana?
2. Bagaimana bentuk *platform* yang paling sesuai untuk mengenalkan tradisi Nyiramkeun ke generasi Z?
3. Bagaimana teknik penataan kamera dalam perancangan medium resmi Nyiramkeun yang dapat di sebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana melalui *platform* yang sesuai?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana memerlukan medium resmi untuk menyebarluaskan tradisi Nyiramkeun melalui platform yang sesuai dan relevan dengan generasi Z.
2. Siapa

Audiens adalah Gen Z dengan rentang kelahiran tahun 1997 – 2012 di umur 12-27 tahun.

3. Dimana

Proses perancangan ini dilaksanakan di Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka.

4. Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada bulan September-Oktober 2023, sedangkan produksi dilakukan pada bulan November 2023.

5. Kenapa

Perancangan ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam membuat medium resmi yang dapat digunakan untuk menyebarkan tradisi Nyiramkeun kepada generasi Z melalui platform yang sesuai dan efektif.

6. Bagaimana

Dalam perancangan ini, perancang berperan sebagai Penata Kamera yang berperan untuk memilih peralatan yang akan digunakan, pengaturan kamera, serta bekerjasama dengan penulis naskah dan sutradara dalam pembuatan *shotlist* saat pra-produksi untuk menyamakan konsep kreatif.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk medium resmi tentang Nyiramkeun yang dapat disebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana.
2. Mengetahui *platform* mana yang paling sesuai untuk mengenalkan tradisi Nyiramkeun ke generasi Z.
3. Mengetahui teknik penataan kamera dalam perancangan medium resmi Nyiramkeun yang dapat di sebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana melalui *platform* yang sesuai?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Umum

- a. Membantu Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana dalam merancang dan mengembangkan medium resmi yang efektif untuk mempromosikan tradisi Nyiramkeun di *platform* yang relevan dengan kalangan generasi Z.
- b. Mengetahui bagaimana penataan kamera dalam perancangan medium resmi Nyiramkeun yang dapat di sebarluaskan oleh Yayasan Talaga Manggung Simbar Kantjana melalui *platform* yang sesuai.

1.6.2 Secara Khusus

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Sebagai referensi untuk perancangan medium resmi yang mengangkat budaya sebagai media edukasi dan promosi.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam perancangan ini, observasi dilakukan dengan mengobservasi langsung lokasi yang berkaitan dengan Nyiramkeun untuk mengetahui kondisi geografis dan penataan kamera. Diantaranya adalah Museum Talaga Manggung, Bumi Ageung, Situ Sangiang, dan Alun-alun Talaga Manggung. Saat melakukan observasi, perancang mengambil beberapa foto *landscape* sebagai bayangan untuk pembuatan *storyboard*, serta mencatat pemilihan lensa yang cocok dengan tempat dan ruang, memotret untuk ide pengambilan *angle* kamera, dan mencatat alat-alat yang akan diperlukan untuk proses produksi. Setelah semua data terkumpul, perancang memulai membuat daftar peralatan yang akan dibutuhkan untuk proses produksi dan juga melakukan pengecekan harga pada tempat penyewaan peralatan kamera agar mendapatkan estimasi biaya produksi. Selain itu, perancang juga melakukan observasi digital dengan melihat konten video TikTok yang membahas tentang Nyiramkeun untuk mengamati mutu konten video TikTok Nyiramkeun yang sudah tersebar.

2. Wawancara

Pada tahap ini perancang melakukan wawancara. Sesi wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber dari berbagai bidang kelas dan keahlian sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan, tujuannya untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pengambilan gambar untuk penataan kamera. Wawancara dilakukan kepada Teten Wilman dan Mumuh Mahmudin sebagai keturunan keluarga kerajaan Talaga Manggung, Teten Wilman banyak menjelaskan tentang sejarah Kerajaan Talaga Manggung, sedangkan Mumuh Mahmudin lebih menjelaskan ke arah spiritualnya. Wawancara juga dilakukan dengan Asep Asdhasingawinata sebagai Pranata Budaya Yayasan Simbar Kantjana Talaga Manggung yang menjelaskan sejarah dibentuknya tradisi Nyiramkeun dan Pak Diding sebagai pengelola Situ Sangiang banyak menjelaskan tentang sumber mata air yang di gunakan untuk prosesi Nyiramkeun. Dari beberapa wawancara yang telah dilakukan, perancang mendapatkan kesimpulan bahwa tradisi Nyiramkeun telah dilakukan secara turun-temurun oleh keturunan Keluarga Kerajaan Talaga Manggung dengan tujuan utama untuk menjaga warisan kerajaan tersebut dan sebagai ajang silaturahmi antara keturunan keluarga kerajaan Talaga Manggung.

3. Kuesioner

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner secara daring dengan *Google Form* oleh individu dari kalangan Gen Z di daerah Kabupaten Majalengka, yang berusia antara 12-27 tahun. Kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat dan kebutuhan generasi Z di Kabupaten Majalengka terkait pengenalan tradisi Nyiramkeun melalui media sosial. Selain itu, kuesioner digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai format video yang disukai, media sosial yang sering digunakan sebagai hiburan dan sumber informasi, pengetahuan tentang Nyiramkeun, serta usia untuk mengetahui pengelompokan generasi sebagai target audiens.

4. Studi Dokumen

Dalam perancangan ini, studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah serta fenomena yang diangkat. Perancang menggunakan manuskrip yang ditulis oleh sesepuh Talaga yaitu Rd. Kartadilaga al. Rd. H. Hasanuddin dan Rd. Soebarmaal. Rd Sastradimaja (Pangeran

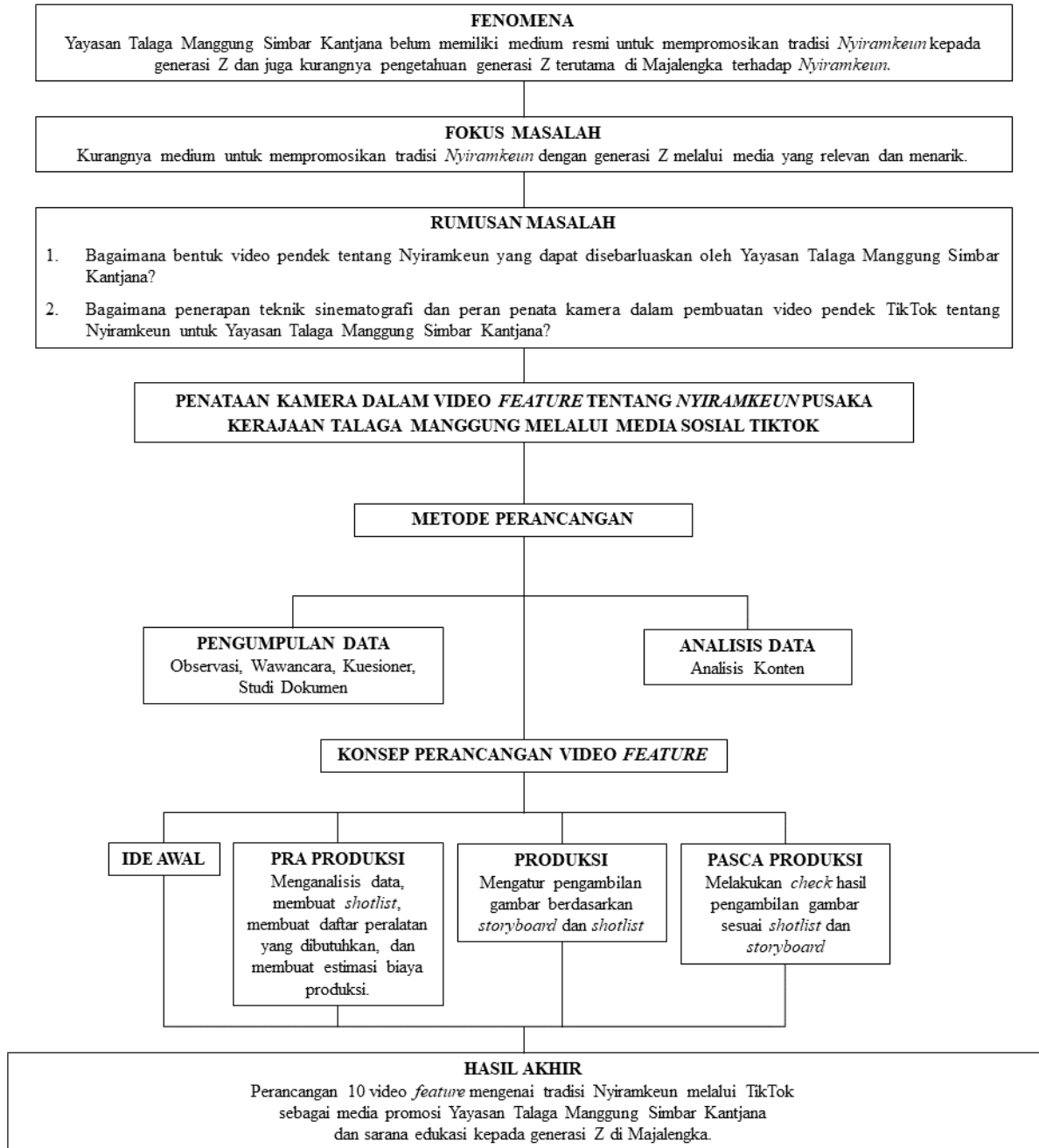
Sacanata Cimaja-Candrakerta Panjalu), sebagai dokumen utama untuk acuan pembuatan konten video *feature* Nyiramkeun. Selain itu perancang juga mengumpulkan buku dan jurnal mengenai penataan kamera yang benar secara sinematografi serta beberapa penelitian mengenai Media Sosial, TikTok, Video *Feature*, Gen Z, dan penelitian sejenis

1.7.2 Metode Analisis

Setelah proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi dokumen, dan data karya sejenis selesai, tahap berikutnya adalah analisis data menggunakan metode analisis konten untuk menemukan kata kunci dan kesimpulan yang diperlukan dalam merancang karya berdasarkan data yang telah terkumpul. Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang dilakukan oleh perancang:

1. Perancang mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti manuskrip sejarah, wawancara dengan narasumber, observasi langsung, dan kuesioner sebagai data pendukung. Perancang menganalisis khalayak sasaran dengan mengumpulkan data dari kuesioner, hasil data dirangkum, dianalisis, dan disimpulkan. Perancang melakukan analisis khalayak sasaran yang dikategorikan berdasarkan letak geografis, demografis, dan psikografis untuk menentukan target audiens yang spesifik dan tepat sasaran. Analisis ini dirangkum dan disimpulkan untuk mengetahui target sasaran yang sesuai dengan kebutuhan perancangan.
2. Perancang menganalisis karya sejenis yang berkaitan dengan medium yang akan dirancang, lalu dikumpulkan dan dianalisis menggunakan analisis matriks. Analisis matriks dilakukan dengan menganalisis visual serta teknik sinematografi dari tiga karya sejenis dalam bentuk tabel, kemudian membandingkannya untuk menyimpulkan gaya visual yang tepat dalam menata kamera pada medium yang sesuai.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan di balik topik penelitian yang diuraikan secara rinci melalui fenomena yang ada, media yang akan dirancang, hingga hasil dari objek perancangan yang ditujukan pada target sasaran. Latar belakang ini menghasilkan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, metode, kerangka perancangan, dan pembabakan di akhir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan teori para ahli yang telah di dikemukakan di BAB 1 berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai acuan dan solusi pemecahan masalah laporan penelitian. Teori yang akan dicantumkan antara lain: Teori tradisi, *feature*, media sosial, penataan kamera, analisis data, dan teori *audience*.

BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi, wawancara, data studi dokumen, karya sejenis, data khalayak sasaran. Lalu dilakukan analisis konten dari hasil pengumpulan data yang telah dikemukakan lalu diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PRODUKSI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dan perancangan yang akan dilakukan berdasarkan hasil data dan analisis yang telah terkumpul.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dipaparkan dalam laporan ini, dan juga memberikan saran terhadap pihak yang berkaitan dengan topik ini.