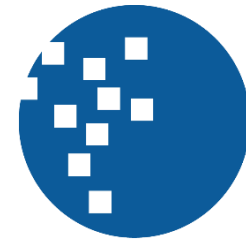


INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
**“SANDIWARA SUNDA MISS TJITJIH: PERJALANAN
MENCAPAI SATU ABAD”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

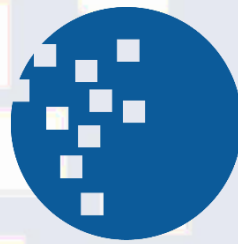
Skripsi Berbasis Karya

Keizya Ham

00000053840

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
**“SANDIWARA SUNDA MISS TJITJIH: PERJALANAN
MENCAPAI SATU ABAD”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Keizya Ham

00000053840

PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Keizya Ham

Nomor Induk Mahasiswa 00000053840

Program Studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

Interactive Multimedia Storytelling “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih:
Perjalanan Mencapai Satu Abad”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 26 Juni 2025



(Keizya Ham)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Interactive Multimedia Storytelling “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan
Mencapai Satu Abad”

Oleh

Nama : Keizya Ham
NIM : 00000053840
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

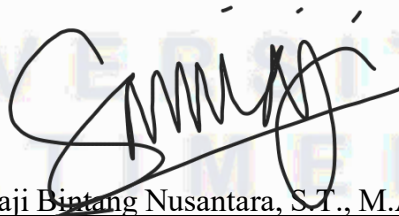
Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 26 Juni 2025

Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.
NIDN: 0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
NIDN: 0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Interactive Multimedia Storytelling “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan
Mencapai Satu Abad”

Oleh

Nama : Keizya Ham
NIM : 00000053840
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 4 Juli 2025
Pukul 08.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ignatius Haryanto Djoewanto, S.Sos, M.Hum.

NIDN: 0323036905

Penguji



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

NIDN: 0324037702

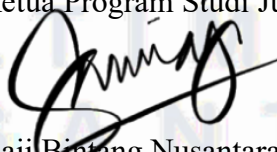
Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.

NIDN: 0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

NIDN: 0324037702

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keizya Ham
NIM : 00000053840
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : *Interactive Multimedia Storytelling*
“Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 26 Juni 2025



(Keizya Ham)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi berbasis karya *Interactive Multimedia Storytelling* yang berjudul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” dengan baik. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam proses mengerjakan skripsi berbasis karya ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, arahan, dan motivasi sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Para anggota Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk melakukan wawancara bersama penulis, serta membantu kelengkapan dokumentasi.
6. Keluarga penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, hiburan, dan kasih sayang yang besar sampai saat ini.
7. Teman-teman kuliah penulis yang berjuang bersama dan saling memberikan motivasi selama proses pengerjaan skripsi berbasis karya ini.
8. Teman-teman SMA penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi berbasis karya ini.

Semoga *Interactive Multimedia Storytelling* yang berjudul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” ini dapat berkesan, bermanfaat, dan dipahami dengan baik oleh pembaca. Semoga karya *Interactive Multimedia Storytelling* ini juga dapat memberikan inspirasi dan menimbulkan dampak yang baik bagi para pembaca.

Tangerang, 26 Juni 2025



Keizya Ham



INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
“SANDIWARA SUNDA MISS TJITJIH: PERJALANAN
MENCAPAI SATU ABAD”

Keizya Ham

ABSTRAK

Fenomena globalisasi memberikan perubahan terhadap minat masyarakat dalam mengonsumsi hiburan. Masyarakat generasi muda di Indonesia cenderung untuk lebih menyukai budaya barat sehingga menurunkan minat terhadap budaya lokal. Sandiwara Sunda Miss Tjitjih merupakan salah satu kesenian tradisional yang sudah eksis sejak 1928 dan mengandung nilai-nilai budaya Sunda dalam pertunjukannya seperti bahasa, tarian, musik, dan adatnya. Namun, eksistensinya beserta budaya Sunda yang terkandung di dalamnya terancam pudar karena peminatnya yang berkurang. Dengan itu, penulis membuat karya *Interactive Multimedia Storytelling* dengan judul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” untuk menimbulkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda untuk mengapresiasi dan melestarikan budaya lokal agar tidak punah atau diakui oleh negara lain. Penulis tidak hanya memuat informasi mengenai budaya Sunda, tetapi juga sejarah mengenai terbentuknya dan perkembangan kelompok seni ini. Reportase yang disajikan dalam karya menggunakan konsep *storytelling* dengan pendekatan jurnalisme budaya. Selain itu, karya ini juga menggunakan elemen visual dalam multimedia seperti foto, video, dan animasi sebagai pelengkap informasi yang dirancang menjadi interaktif dalam sebuah *website*.

Kata kunci: jurnalisme budaya, multimedia interaktif, *storytelling*, *website*

Klaster: *Reporting Based Project*

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORYTELLING
“SUNDANESE DRAMA MISS TJITJIH: JOURNEY TO
REACH ONE CENTURY”

Keizya Ham

ABSTRACT

The phenomenon of globalization has changed people's interest in consuming entertainment. The younger generation in Indonesia tends to prefer western culture, thus decreasing interest in local culture. The Sundanese drama Miss Tjitjih is one of the traditional arts that has existed since 1928 and contains Sundanese cultural values in its performances such as language, dance, music, and customs. However, its existence along with the Sundanese culture contained in it is threatened to fade due to decreasing interest. With that, the author created an Interactive Multimedia Storytelling work entitled "Sundanese Drama Miss Tjitjih: Journey to Reach One Century" to raise public awareness, especially the younger generation to appreciate and preserve local culture so that it does not become extinct or is recognized by other countries. The author not only includes information about Sundanese culture, but also the history of the formation and development of this art group. The reportage presented in the work uses the concept of storytelling with a cultural journalism approach. In addition, this work also uses visual elements in multimedia such as photos, videos, and animations as complementary information that is designed to be interactive on a website.

Keywords: *cultural journalism, interactive multimedia, storytelling, website*

Cluster: *Reporting Based Project*

DAFTAR ISI

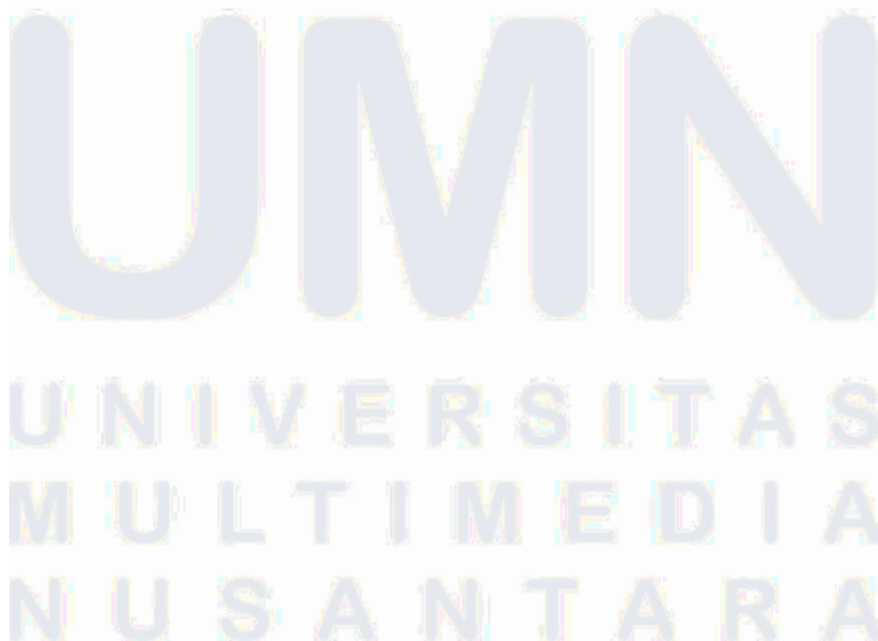
HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAK	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya.....	1
1.2 Tujuan Karya	4
1.3 Kegunaan Karya.....	4
BAB II KERANGKA KONSEP.....	6
2.1 Karya Terdahulu	6
2.1.1 Visual Interaktif Kompas (VIK) - Mengurai Kasus Serangan Digital kepada Jurnalis	6
2.1.2 Visual Interaktif Kompas (VIK) – Gelora Film Laga Indonesia.....	8
2.1.3 Visual Interaktif Kompas (VIK) – Barongsai: Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara	9
2.1.4 Adele Wong - Life Beyond the Big Top: Stories of The Tai Thean Kew Circus	10
2.2 Konsep yang Digunakan	11
2.1.1 Jurnalisme Budaya	11
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	13
2.1.3 Storytelling	19

2.1.4	<i>Website</i>	22
BAB III RANCANGAN KARYA		26
3.1	Tahapan Pembuatan	26
3.1.1	Pra Produksi.....	26
3.1.2	Produksi.....	29
3.1.3	Pasca Produksi	32
3.2	Anggaran.....	33
3.3	Target Luaran/Publikasi.....	33
BAB IV HASIL.....		35
4.1	Pelaksanaan	35
4.1.1	Pra Produksi.....	35
4.1.2	Produksi.....	38
4.1.3	Pasca produksi	49
4.2	Realisasi Anggaran.....	50
4.3	Publikasi.....	50
4.4	Evaluasi	51
4.4.1	Evaluasi Ahli	51
4.4.2	Evaluasi Pembaca	51
BAB V SIMPULAN		54
5.1	Simpulan	54
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar narasumber dan pertanyaan	28
Tabel 3. 2 Kerangka pembagian cerita.....	31
Tabel 3. 3 Anggaran biaya produksi	33
Tabel 4. 1 Jadwal wawancara narasumber	38
Tabel 4. 2 Total biaya produksi.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Mengurai Kasus Serangan Digital Kepada Jurnalis”	6
Gambar 2. 2 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Gelora Film Laga Indonesia”	8
Gambar 2. 3 Visual Interaktif Kompas (VIK) “Barongsai: Perjalanan Barongsai di Bumi Nusantara”	9
Gambar 2. 4 <i>Life Beyond the Big Top: Stories of The Tai Thean Kew Circus</i>	10
Gambar 4. 1 Sketsa Sederhana Tampilan <i>Website</i>	45
Gambar 4. 2 Bagian Halaman yang Menggunakan Warna Putih dan Hitam	46
Gambar 4. 3 Bagian Halaman yang Menggunakan Warna <i>Monochrome Sepia</i>	46
Gambar 4. 4 Contoh Boks Informasi yang Muncul Ketika Kursor Diarahkan ke Atas Teks Berbeda Warna	47
Gambar 4. 5 Tombol Menu Dalam <i>Website</i>	47
Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Meminta Izin Penggunaan Dokumentasi kepada National Film Board of Canada	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	62
Lampiran B Absensi Bimbingan bersama Dosen Pembimbing.....	66
Lampiran C Dokumentasi Liputan.....	67
Lampiran D Google Doc Transkrip Wawancara	68
Lampiran E Hasil Liputan.....	69

