

## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam pembuatan karya ini, penulis melalui beberapa tahap rancangan karya yang terbagi menjadi tiga bagian, yakni tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

##### 3.1.1 Pra Produksi

Dalam tahap berikut ini, terdapat beberapa proses yang dilakukan sebagai berikut:

###### 3.1.1.1 Menentukan ide dan topik

Penulis selalu memiliki ketertarikan dengan kesenian budaya sehingga langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan riset terhadap topik tersebut di daerah Jakarta. Setelah melakukan penelusuran, penulis menemukan kabar mengenai Gedung Kesenian Miss Tjitjih yang saat itu baru dilakukan renovasi dan penambahan alih fungsinya sehingga beritanya mudah ditemukan.

Setelah mempelajari tentang Gedung Kesenian Miss Tjitjih penulis menyusun rencana untuk melakukan observasi terlebih dahulu ke gedung tersebut. Penulis mendapatkan kontak salah satu anggota Kelompok Miss Tjitjih yang bertugas dalam bagian *ticketing*. Kemudian, penulis mengontak dan membuat janji kunjungan ke lokasi tersebut.

Sesampai di Gedung Kesenian Miss Tjitjih, penulis langsung berbincang dengan Elly Sunteba selaku sutradara di Miss Tjitjih. Dari perbincangan tersebut, penulis awalnya tertarik untuk mengangkat sisi humanisme, yakni tentang

kehidupan para seniman yang kurang sejahtera meski berada di bawah naungan pemerintah. Namun, setelah melakukan diskusi lebih lanjut dengan pembimbing dan melakukan riset kembali, sisi budaya dan historis tentang kelompok ini lebih menarik dan masih belum banyak dibahas.

Selain itu, belum ada yang menuangkannya ke dalam bentuk multimedia interaktif. Penulis memutuskan untuk mengangkat topik Sandiwara Sunda Miss Tjitjih dengan *angle* yang menceritakan sejarah perkembangan kelompok seni ini dan nilai-nilai budaya Sunda yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penulis dapat lanjut untuk membuat rencana kerangka tulisan ceritanya sesuai dengan riset.

### **3.1.1.2 Pemilihan narasumber**

Penulis semulanya menentukan Elly Sunteba sebagai narasumber pertama dari kunjungan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Elly Sunteba merupakan seniman senior di Miss Tjitjih yang sudah berkarya selama lebih dari 50 tahun dan kini berstatus sebagai sutradara di Miss Tjitjih.

Dari wawancara yang dilakukan dengan Elly Sunteba, penulis dikenalkan dan direkomendasikan untuk berkomunikasi dengan seniman lainnya yang juga telah berkarya lebih dari 50 tahun untuk mengetahui kondisi seni sandiwara Miss Tjitjih di masa lalu. Kemudian, penulis juga berkomunikasi dengan Sudaryana selaku Ketua Kelompok Miss Tjitjih,

Berikut adalah data-data yang diperlukan oleh penulis untuk dapat membuat cerita:

1. Filosofi pertunjukan sandiwara Sunda dan letak budaya Sundanya.

2. Sosok Nyi Tjitjih.
3. Sejarah terbentuknya Kelompok Sandiwara Miss Tjitjih.
4. Perkembangan dan perubahan Sandiwara Miss Tjitjih dari zaman ke zaman.
5. Kehidupan, tradisi, momen unik yang mereka alami sebagai seniman selama berkarya di Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih.
6. Persepsi penonton Sandiwara Sunda Miss Tjitjih.

Tabel 3. 1 Daftar narasumber dan pertanyaan

Narasumber	Daftar Pertanyaan
<b>1. Anggota Komunitas Miss Tjitjih (Ketua, Sutradara, Anggota Pemain)</b>	1. Sudah berapa tahun berkarya di Sandiwara Sunda Miss Tjitjih?
	2. Bagaimana awal terbentuknya kelompok seni ini?
	3. Siapa sosok Nyi Tjitjih?
	4. Bagaimana perjuangan kelompok mempertahankan sandiwara Sunda?
	5. Bagaimana perbedaan kelompok Miss Tjitjih dulu dan sekarang?
	6. Apa saja faktor yang mengubah tradisi dalam kelompok Miss Tjitjih dan pertunjukannya?
	7. Bagaimana perubahan gedung kesenian Miss Tjitjih dulu sampai sekarang?
	8. Bagaimana harapannya mengenai kesenian tradisional ini untuk di masa depan?
<b>2. Penonton</b>	1. Apakah sebelumnya sudah pernah menonton pertunjukan sandiwara Sunda Miss Tjitjih?
	2. Bagaimana kesan dan pesan setelah menyaksikan pertunjukan?
	3. Apa yang membuat menarik dari pertunjukan tersebut?
	4. Apa harapannya untuk kesenian tradisi seperti ini di masa depan?

### 3.1.1.3 Persiapan

Tahap terakhir dalam pra produksi adalah persiapan untuk mengeksekusi karya ini. Penulis menyiapkan alat perlengkapan yang dibutuhkan seperti kamera, laptop, dan *software* untuk keperluan *editing* elemen visual seperti Photoshop dan Capcut. Untuk keperluan membuat *website*, penulis menggunakan Wix.com dan mempersiapkan diri dengan mempelajari tutorial di YouTube.

Penulis kemudian juga menyiapkan surat izin liputan sebelum mewawancarai mereka secara resmi. Selain itu, penulis juga mempersiapkan anggaran untuk biaya transportasi ke Gedung Kesenian Miss Tjitjih dan biaya tak terduga lainnya.

## 3.1.2 Produksi

Produksi adalah tahap merealisasikan rencana yang sudah disusun pada tahap pra produksi.

### 3.1.2.1 Wawancara

Penulis akan mengunjungi lokasi Gedung Kesenian Miss Tjitjih untuk melakukan wawancara dengan narasumber tersebut secara mendalam. Wawancara akan dilakukan dengan *voice recording*. Wawancara secara mendalam dibutuhkan untuk mendapatkan informasi yang runtut mengenai sejarah Kelompok Sandiwara Miss Tjitjih. Proses tersebut juga akan dilakukan dalam hari yang berbeda sehingga wawancara yang dilakukan pada satu narasumber dapat dilakukan secara mendalam.

### 3.1.2.2 Dokumentasi

Untuk mendapatkan dokumentasi foto dan video sebagai elemen visual dalam *website*, penulis akan meminta izin kepada Ketua Kelompok Miss Tjitjih. Penulis akan mendokumentasikan rangkaian pertunjukan mulai dari latihan, persiapan, pementasan di panggung sampai selesai. Selain itu, penulis juga akan meminta izin untuk mendapatkan foto atau video lainnya yang tersimpan dalam arsip Kelompok Miss Tjitjih sebagai data pelengkap.

### 3.1.2.3 Membuat Cerita

Penulis akan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) *Transcriptor* untuk membantu dalam transkrip wawancara. Penulis akan berfokus pada informasi yang membahas tentang sosok Nyi Tjitjih, sejarah terbentuknya Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih, perpindahan lokasi gedung, budaya yang bergeser, dan dampak perubahan zaman pada kelompok seni tersebut. Penulis akan menyajikan informasi dalam bentuk cerita peristiwa yang runtut sehingga pembaca dapat mengetahui dan memahami perkembangan dan perubahan yang dialami oleh kelompok seni dengan baik.

Setelah memilah informasi yang diperlukan dan tidak diperlukan, penulis akan mulai menulis cerita sesuai dengan rencana naskah yang sudah dibuat. Penulis akan membagi cerita peristiwa ke beberapa bagian berdasarkan lokasi berpindah mereka secara urut, mulai dari Kramat Raya sampai Cempaka Baru. Kemudian, penulis juga akan menambahkan elemen visual seperti foto dan video untuk menjadi pelengkap cerita.

Tabel 3. 2 Kerangka pembagian cerita

Sub Judul	Bahasan
Pembuka	Mendeskripsikan pembukaan pertunjukan Sandiwara Sunda Miss Tjitjih.
Nyi Tjitjih, Sri Panggung Zaman Kolonial	Menceritakan sosok Nyi Tjitjih dan awal terbentuknya Kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih.
Kramat Raya	Membahas perubahan tradisi dan budaya yang dialami kelompok seni dari zaman ke zaman.
Muara Angke	
Cempaka Baru	
Penutup	Menceritakan perjuangan kelompok Sandiwara Sunda Miss Tjitjih di masa kini dalam mempertahankan seni budaya lokal.

### 3.1.2.4 Membuat *Website*

Penulis akan menggunakan Wix.com sebagai *website builder* untuk membuat multimedia interaktif. Sebelumnya, penulis telah mempelajari terlebih dahulu dasar-dasar untuk membuat *website* melalui Wix.com melalui tutorial di YouTube. Kemudian, langkah-langkah untuk membuat *website* di Wix.com adalah sebagai berikut:

1. Membuka situs Wix.com.
2. Membuat akun terlebih dahulu untuk masuk sebagai *user* melalui pilihan “*Sign Up*”.
3. *User* dapat mengeksplorasi dengan membuat *website* sendiri atau menggunakan *template* yang sudah disediakan oleh Wix.com. Pengguna juga dapat memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk

membuat *website* yang sesuai dengan keinginan.

4. Setelah selesai membuat *website*, *user* dapat melihat *website* tanpa harus dipublikasikan terlebih dahulu melalui tombol “*Run*” yang terdapat pada bagian bawah. Kemudian, untuk melanjutkan *editing*, *user* dapat kembali dengan klik tombol “*Edit Site*” di kanan atas.
5. Setelah selesai membuat *website*, *user* dapat langsung mempublikasikan *website* melalui tombol “*Publish*” yang tersedia pada bagian kanan atas.
6. Salin tautan *website* untuk membagikan *website*.
7. Keunggulan dari Wix.com adalah *user* masih dapat mengedit *website* meskipun sudah dipublikasikan. Tautan yang digunakan pun sama, hanya butuh untuk melakukan *reload page* saja.

Penulis juga memasukkan berbagai elemen visual seperti foto dan video. Untuk keperluan *editing*, penulis menggunakan aplikasi Photoshop untuk *edit* foto dan Capcut untuk *edit* video. Dalam desain dan *layout*, penulis melakukan penelusuran di Pinterest untuk mendapatkan inspirasi dengan kata kunci “*Vintage*”. Setelah itu, penulis juga memastikan kembali bahwa semua data yang dibutuhkan sudah didapatkan dan elemen visual seperti foto dan video sudah tercukupi.

### **3.1.3 Pasca Produksi**

Tahapan paling akhir dalam proses produksi adalah pasca produksi. Dalam tahap ini, penulis melakukan finalisasi terhadap keseluruhan *website*. Langkah yang dilakukan pertama adalah membaca ulang cerita dan menambahkan informasi jika diperlukan. Kemudian, penulis mempertimbangkan untuk menggunakan dan

mengeliminasi fitur animasi dan interaksi pada elemen visual seperti *fade in, fade out, expand*, dan sebagainya pada halaman *website*. Setelah itu, penulis memposisikan diri sebagai pembaca dan memastikan semua fitur interaktif dapat berfungsi dan berjalan dengan baik. Secara keseluruhan, penulis memastikan karya ini sudah sesuai dengan keinginan dan rencana yang disusun. Berikutnya, penulis melanjutkan ke tahap terakhir, yaitu publikasi.

### 3.2 Anggaran

Untuk dapat menghasilkan sebuah karya, terdapat beberapa biaya yang diperlukan sebagai pendukung proses produksi. Biaya harus dipersiapkan dan dihitung dengan matang agar tidak mengalami kerugian ataupun kekurangan. Berikut ini adalah detail mengenai biaya yang akan dikeluarkan untuk menunjang proses pembuatan karya.

Tabel 3. 3 Anggaran biaya produksi

BIAYA PRODUKSI					
No	Pengeluaran	Keterangan	Biaya	Jumlah	Total
1.	Bensin Mobil	Transportasi	Rp100.000/hari	5	Rp500.000
2.	Biaya Tak Terduga	-	Rp.300.000	1	Rp300.000
TOTAL					Rp800.000

### 3.3 Target Luaran/Publikasi

Karya yang dibuat oleh penulis adalah berbentuk *Interactive Multimedia Storytelling* yang dipublikasikan melalui *website* Wix.com. Seni Sandiwara Miss Tjitjih yang menjadi topik pilihan penulis diharapkan dapat menimbulkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda untuk lebih mengapresiasi dan mencintai budaya lokal agar tidak punah atau diakui oleh negara lain.

Karya ini lebih ditujukan kepada generasi muda karena mereka lebih

cenderung untuk menyukai budaya luar, terutama budaya barat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, generasi yang paling banyak menggunakan internet adalah generasi Milenial di angka 93,17 persen. Namun, angka tersebut diikuti oleh generasi Z di angka 87,02 persen yang menduduki urutan kedua (Salsabilla, 2024). Oleh karena itu, penulis menargetkan agar karya ini dapat dijangkau oleh masyarakat lebih luas melalui internet.

Penulis juga menargetkan sebuah media yang menjadi tempat untuk mempublikasikan karya, yaitu Visual Interaktif *Kompas* (VIK). VIK merupakan sebuah platform digital yang dikembangkan oleh *Kompas* untuk menyajikan reportase jurnalistik dalam format multimedia yang interaktif. Pembaca dapat mengakses informasi dan menikmati sebuah konten yang terdiri dari gabungan teks, foto, audio, video, hingga infografik sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Topik yang menjadi pembahasan di VIK pun beragam, mulai dari hiburan hingga politik. Maka dari itu, penulis berharap multimedia interaktif dengan judul “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” dapat ditayangkan di media tersebut.