

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SITUS MEGALITIK  
TENJOLAYA GIRANG (BATU KUJANG) DI TENJOLAYA  
SUKABUMI SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN  
BUDAYA**

**SKRIPSI**

**SILVI MAHARANI**

**20200060026**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JULI 2024**

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SITUS MEGALITIK  
TENJOLAYA GIRANG (BATU KUJANG) DI TENJOLAYA  
SUKABUMI SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN  
BUDAYA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam  
Menempuh Gelar Sarjana Desain*

**SILVI MAHARANI**

**2020060026**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITA NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JULI 2024**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SITUS MEGALITIK  
TENJOLAYA GIRANG (BATU KUJANG) DI TENJOLAYA  
SUKABUMI SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN  
BUDAYA

NAMA : SILVI MAHARANI

NIM : 20200060026

Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.

Sukabumi 30 Juli 2024



Penulis



## **PENGESAHAN SKRIPSI**

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SITUS MEGALITIK  
TENJOLAYA GIRANG (BATU KUJANG) DI TENJOLAYA  
SUKABUMI SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN  
BUDAYA

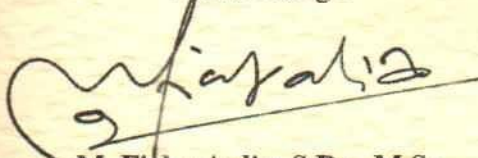
NAMA : SILVI MAHARANI

NIM : 20200060026

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 18 Juli 2024 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain

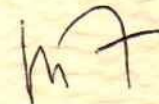
Sukabumi, 30 Juli 2024

Pembimbing I




**M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn**  
NIDN. 0408108704

Pembimbing II



**Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn**  
NIDN. 0430109501

Ketua Penguji Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Firman Mutagiqin S.Ds., M.Ds**  
NIDN. 0405029503

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas  
Teknik, Komputer, dan Desain

**Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN. Eng**  
NIDN. 0402037410

## HALAMAN PERUNTUKAN

Dengan segala puji dan Syukur Tuhan yang maha Esa juga atas doa dan dukungan dari orang-orang terkasih, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan rasa bangga saya ucapkan syukur dan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan karunia, kebesarannya, berkah, serta rezekinya sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan lancar, Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah meridhoi dan atas segala kekuasaannya mengabulkan segala doa yang saya panjatkan.
2. Kepada kedua orang tua saya Beti Kurniati sebagai ibu saya dan Noland Suarna A.S sebagai ayah saya yang senantiasa membimbing, memberi dorongan, dukungan serta motivasi kepada penulis yang juga telah memberikan dukungan moral serta materi dan doa yang tiada henti demi kesuksesan penulis, tanpa mereka saya tidak akan mampu sampai pada titik ini.
3. Bapak Dosen pembimbing M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn, Sebagai pembimbing 1, dan Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I.,M.Sn. sebagai pembimbing 2, kepada penguji 1 Firman Mutaqin S.Ds., M.Ds juga penguji 2 Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn dan pengajar yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dorongan, motivasi serta bimbingan, agar skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Kepada Saudara saya, Kakak saya Anggi Sugesti dan Adik tersayang Panji Satria Mahardika yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat yang tiada hentinya, semoga mereka dapat mencapai cita-cita dan harapannya masing-masing.
5. Kepada orang terkasih Randika, yang telah memberikan banyak dukungan, motivasi, doa serta reward dalam hal-hal kecil yang telah penulis lalui, semoga apa yang telah ia korbankan untuk kesuksesan penulis membawa kesuksesan lebih bagi dirinya.

6. Kepada teman-teman seperjuangan khususnya kelas DKV20B yang telah banyak mendukung, memberikan informasi kepada penulis, dan berjuang sama-sama sehingga penulis tidak merasa sendirian melalui skripsian ini.
7. Kepada instansi terkait seperti sejarawan dan orang-orang terkait dalam progres media yang telah berkenan untuk menyempatkan waktu dan memberikan dukungan dengan cara ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan media.
8. Kepada diri sendiri yang telah mampu dan mau berjuang hingga akhirnya bisa melalui ini semua dan mewujudkan mimpi satu-persatu, semoga pencapaian ini dapat mewujudkan mimpi kedua orang tua yang ingin anaknya berpendidikan dan mempunyai etika yang baik, tetap semangat ini bukan akhir tapi ini awal untuk mewujudkan mimpi-mimpi berikutnya, semoga saya tidak cepat puas atas pencapaian yang telah didapat.



## ABSTRACT

*The Tenjolaya Girang Megalithic Site (Batu Kujang) is a historical relic from the Megalithic era, where human civilization entered the Great Stone Age, in this era humans were able to make tools and develop culture made from large stones, several cultural objects that Developed at that time included sarcophagi, dolmens, menhirs and terraced punden. The Megalithic Age occurred in 2500-500 BC. These cultural objects can be found at the Tenjolaya Girang Megalithic Site (Batu Kujang) which is located in Tenjolaya Girang Village, Cisaat Village, Sukabumi Regency, West Java. The remains at this site can be said to be still complete so that the site can be used as an object for historical learning. With real evidence, but its less strategic location, lack of publications and lack of efforts to preserve the history of this site are the main factors why it is not widely known by the public and students, therefore designing documentary film media to preserve the history of this site is considered appropriate. The aim of this design is to convey effective information according to the science of Visual Communication Design. The method used in this research is a qualitative method to produce descriptive data in the form of written or spoken words from people and observable behavior. The documentary film media used to introduce the Tenjolaya Girang (Batu Kujang) Megalithic Site is media that can provide information about factual events that occurred in the past, designed in an interesting way so that it can influence people's interest in learning history.*

*Keywords: Documentary Film, Site, History, Megalithic Age*



## ABSTRAK

Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) merupakan sebuah peninggalan sejarah di era Megalitikum, di mana peradaban manusia masuk ke dalam zaman batu besar, pada zaman ini manusia sudah mampu membuat perkakas dan meningkatkan kebudayaan yang terbuat dari batu-batu besar, beberapa benda kebudayaan yang berkembang pada masa itu di antaranya sarkofagus, dolmen, menhir dan punden berundak. Zaman Megalitikum terjadi pada tahun 2500-500 SM. Benda-benda kebudayaan tersebut dapat ditemukan di Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) yang berlokasi di Kampung Tenjolaya Girang, Desa Cisaat, Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Peninggalan yang ada pada situs tersebut dapat dikatakan masih lengkap sehingga situs tersebut dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran sejarah dengan bukti yang nyata, namun lokasinya yang kurang strategis, kurangnya publikasi dan kurangnya upaya dalam pelestarian sejarah pada situs tersebut menjadi faktor utama mengapa tidak banyak diketahui oleh masyarakat maupun pelajar, untuk itu perancangan media film dokumenter guna melestarikan sejarah situs tersebut dianggap tepat. Tujuan dari perancangan ini yaitu menyampaikan informasi yang efektif sesuai keilmuan Desain Komunikasi Visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Media Film Dokumenter yang digunakan untuk memperkenalkan Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) berupa media yang dapat memberi informasi mengenai kejadian faktual yang terjadi di masa lalu, dirancang secara menarik agar dapat mempengaruhi minat masyarakat mengenai pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Film Dokumenter, Situs, Sejarah, Zaman Megalitikum



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Film Dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) Di Tenjolaya Sukabumi Sebagai Media Edukasi Sejarah dan Budaya”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan, motivasi, dorongan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak tidak akan bisa berjalan lancar, Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Prof. Dr. Kurniawan, S.T., M.Si.,M M.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Kepala Program Studi Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn.,M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi M.Ficky Aulia, S.Ds., M.Sni .
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Tulus Rega Wahyuni E, S.Ko.I.,M.Sn.
6. Dosen Penguji I Universitas Nusa Putra Sukabumi Firman Mutaqin S.Ds.,M.Ds.
7. Dosen Penguji II Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn.,M.Sn.
8. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
9. Kedua Orang tua dan keluarga.
10. Rekan-rekan mahasiswa satu perjuangan
11. Pihak terkait, Sejarahwan, Guru Sejarah, Warga sekitar, Mahasiswa/Siswa.Pengunjung yang telah ikut andil dan berpartisipasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu diperlukan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan dan kemajuan penelitian ini.

Sukabumi, Juli 2024

Silvi Maharani

Penulis



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMI

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvi Maharani  
NIM : 20200060026  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan Film Dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) Di Tenjolaya Sukabumi Sebagai Media Edukasi Sejarah Dan Budaya**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 30 Juli 2024 ..

Yang menyatakan

  
AF54AALX247315305  
**Silvi Maharani**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUUAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan Penelitian .....	4
1.5    Manfaat Penelitian .....	5
1.6    Kerangka Penelitian.....	5
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1    Kerangka Teori .....	8
2.2    Landasan Teori .....	8
2.2.1    Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2.2    Kampanye.....	10
2.2.3    Budaya.....	13
2.2.4    Sejarah .....	16
2.2.5    Situs.....	20
2.2.6    Situs Megalitik Tenjolaya Girang .....	22
2.2.7    Media.....	25
2.2.8    Film Dokumenter.....	29
2.2.9    Sinematografi .....	33
2.2.10    Layout.....	38



2.2.11	Color Grading .....	40
2.2.12	Metodologi Penelitian .....	42
2.3	Penelitian Terdahulu .....	46
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>49</b>
3.1	Metode Penelitian .....	49
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	49
3.2.1	Metode Analisis Data .....	52
3.3	Metode dan Konsep Perancangan.....	55
3.3.1	Strategi Kampanye .....	55
3.3.2	Solusi Kreatif.....	56
3.3.3	Konsep Strategi dan Pesan/Komunikasi.....	56
3.3.4	Metode Perancangan .....	57
3.4	Konsep dan Strategi Media.....	58
3.4.1	Konsep Media .....	58
3.4.2	Pendekatan Kreatif.....	58
3.4.3	Strategi Media .....	59
3.5	Konsep dan Strategi Visual .....	61
3.5.1	Pengarahan Pesan Visual.....	64
3.6	Alat dan Bahan Yang Digunakan .....	68
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
4.1	Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	69
4.1.1	Hasil Perancangan .....	69
4.1.2	Pembahasan .....	73
4.1.3	Efektivitas Media .....	97
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
5.1	Kesimpulan .....	100
5.2	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1</b> Jadwal Penelitian .....	7
<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian terdahulu .....	46
<b>Tabel 3. 1</b> Analisis SWOT .....	59
<b>Tabel 3. 2</b> Biaya Media.....	61
<b>Tabel 3. 3</b> Storyline perancangan film Batu Kujang .....	61
<b>Tabel 4. 1</b> Penggambaran Ilustrasi.....	73
<b>Tabel 4. 2</b> Penggambaran Ilustrasi.....	89



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b>	Kerangka Kerja Penelitian, 2024 .....	6
<b>Gambar 2. 1</b>	Kerangka Penelitian .....	8
<b>Gambar 2. 2</b>	DKV, 2024 .....	9
<b>Gambar 2. 3</b>	Model Kampanye Komponensial, 2000.....	12
<b>Gambar 2. 4</b>	Perubahan zaman berdasarkan Geologi .....	17
<b>Gambar 2. 5</b>	Perubahan zaman praaksara .....	19
<b>Gambar 2. 6</b>	Batu Kujang .....	23
<b>Gambar 2. 7</b>	Batu Jolang.....	23
<b>Gambar 2. 8</b>	Batu Golok .....	24
<b>Gambar 2. 9</b>	Batu Keris .....	24
<b>Gambar 2. 10</b>	Pengambilan Gambar Close Up ,2024.....	34
<b>Gambar 2. 11</b>	Pengambilan Gambar Extreme Close Up, 2024 .....	35
<b>Gambar 2. 12</b>	Pengambilan Gambar Medium Close Up, 2024 .....	35
<b>Gambar 2. 13</b>	Pengambilan Gambar Long Shot, 2024 .....	35
<b>Gambar 2. 14</b>	Pengambilan Gambar Medium Shot, 2024 .....	36
<b>Gambar 2. 15</b>	Pengambilan Gambar Medium long shot, 2024.....	36
<b>Gambar 2. 16</b>	Pengambilan Gambar Extreme Long Shot, 2024.....	37
<b>Gambar 2. 17</b>	Grid System, 2018 .....	39
<b>Gambar 2. 18</b>	Golden Selection, 2018 .....	39
<b>Gambar 2. 19</b>	The Symetrical Grid, 2018.....	40
<b>Gambar 2. 20</b>	Teori Warna, 2024 .....	41
<b>Gambar 3. 1</b>	Roadmap, 2024 .....	56
<b>Gambar 3. 2</b>	Brainstorming, 2024 .....	56
<b>Gambar 3. 3</b>	Konsep Perancangan, 2024 .....	61
<b>Gambar 3. 4</b>	Referensi Visual.....	65
<b>Gambar 3. 5</b>	Warna yang digunakan, 2024.....	66
<b>Gambar 3. 6</b>	Logo, 2024 .....	66
<b>Gambar 3. 7</b>	Gambar yang digunakan, 2024 .....	66
<b>Gambar 3. 8</b>	Jenis Huruf yang digunakan, 2024.....	67
<b>Gambar 3. 9</b>	Layout, 2024 .....	67

<b>Gambar 4. 1</b> Media Utama, 2024.....	69
<b>Gambar 4. 2</b> Media Utama, 2024.....	70
<b>Gambar 4. 3</b> Trailer, 2024.....	70
<b>Gambar 4. 4</b> Teaser, 2024.....	71
<b>Gambar 4. 5</b> X-Banner, 2024.....	71
<b>Gambar 4. 6</b> Buku, 2024.....	72
<b>Gambar 4. 7</b> Stiker, 2024.....	72
<b>Gambar 4. 8</b> Gantungan Kunci, 2024.....	73
<b>Gambar 4. 9.</b> Dokumentasi Observasi, 2024.....	76
<b>Gambar 4. 10</b> Data Pengunjung Situs 2024.....	77
<b>Gambar 4. 11</b> Hasil Observasi 2024.....	79
<b>Gambar 4. 12</b> Wawancara Sejarahwan 2024.....	79
<b>Gambar 4. 13</b> Wawancara Sejarahwan 2024.....	80
<b>Gambar 4. 14</b> Wawancara Juru Kunci 2024.....	81
<b>Gambar 4. 15</b> Wawancara Warga Sekitar 2024.....	82
<b>Gambar 4. 16</b> Wawancara Warga Sekitar 2024.....	82
<b>Gambar 4. 17</b> Wawancara Pengunjung 2024.....	83
<b>Gambar 4. 18</b> Wawancara Pengunjung 2024.....	83
<b>Gambar 4. 19</b> Wawancara Mahasiswa 2024.....	84
<b>Gambar 4. 20</b> Wawancara Mahasiswa 2024.....	84
<b>Gambar 4. 21</b> Wawancara Siswa 2024.....	85
<b>Gambar 4. 22</b> Guru Sejarah 2024.....	85
<b>Gambar 4. 23</b> Proses Shoting, 2024.....	86
<b>Gambar 4. 24</b> Proses editing, 2024.....	86
<b>Gambar 4. 25</b> Grid, 2024.....	87
<b>Gambar 4. 26</b> Angle dalam pengambilan gambar, 2024.....	88
<b>Gambar 4. 27</b> Transisi Hitam, 2024.....	91
<b>Gambar 4. 28</b> Transisi Pengabungan Gambar, 2024.....	92
<b>Gambar 4. 29</b> Tone Color, 2024.....	92
<b>Gambar 4. 30</b> Tone Color, 2024.....	93
<b>Gambar 4. 31</b> Tahapan Alur Cerita 2024.....	93
<b>Gambar 4. 32</b> Intro atau Pembuka 2024.....	93



<b>Gambar 4. 33</b> Konflik dan Klimaks 2024.....	95
<b>Gambar 4. 34</b> Closing 2024 .....	96
<b>Gambar 4. 35</b> Uji Efektifitas Media 2024.....	97



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Form Bimbingan .....	105
<b>Lampiran 2</b> Hasil Penyebaran Angket.....	107
<b>Lampiran 3</b> Hasil Presentase Plagiasi.....	108



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan proses manusia mengenal lingkungan, sehingga membentuk budaya yang melekat pada kehidupan, menurut Tylor, 1832, sejarah berasal dari kegiatan dan tingkah laku masyarakat terdahulu, terbentuknya suatu sejarah melalui proses aktivitas manusia dan interaksi budaya. Pengetahuan, peninggalan, kepercayaan, kesenian, moral hukum, adat istiadat, dan kemampuan lainnya, merupakan suatu hal yang kompleks dari sebuah kebudayaan yang didapatkan seseorang sebagai anggota masyarakat (Kristina, 2021). Menurut Koentjaraningrat, pesatnya era globalisasi membuat masuknya budaya luar melalui berbagai teknologi menjadi sangat mudah dan cepat, hal tersebut semakin menekan proses akulturasi budaya. Kehadiran budaya barat seakan menjadi *trend-centre* yang berkembang di masyarakat, keadaan ini terus mengikis budaya dan kearifan lokal yang merupakan warisan budaya, di sinilah nilai tradisional begitu pula dengan sejarahnya perlahan mulai terlupakan karena tidak mampu bersaing dengan budaya modern dalam bentuk pergaulan masyarakat, kurangnya pelestarian budaya dan sejarah menjadi salah satu alasan mengapa asimilasi sering terjadi, untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya pelestarian sejarah dan budaya yang ada di kawasan setempat, seperti peninggalan sejarah yang ada di kabupaten Sukabumi salah satunya adalah Situs Megalitik Tenjolaya Girang, sejarah dari situs tersebut mulai samar terdengar di telinga masyarakat hal ini dibuktikan dengan survei penulis kepada masyarakat Sukabumi di mana banyak yang tidak mengetahui keberadaan situs tersebut, mulai dari kalangan remaja hingga dewasa, hal ini bisa dibuktikan dari jumlah data pada pengunjung Situs Megalitik Tenjolaya Girang sejak tahun 2020 pada masa pandemi, membuat objek wisata sejarah Situs Megalitik Tenjolaya Girang ditutup total sehingga tidak ada pengunjung dan pelestarianpun hanya bisa dilakukan oleh pengelola situs tersebut secara pribadi tanpa adanya tindakan

serius, pada awal 2022 objek wisata sejarah Situs Megalitik Tenjolaya Girang mulai dibuka kembali namun sedikitnya pengunjung membuatnya nampak sepi hingga saat ini, untuk itu perlu dilakukannya kampanye guna melestarikan sejarah dan budaya yang ada di Situs Megalitik Tenjolaya Girang, jika dibiarkan, maka kurangnya edukasi dalam hal pentingnya menjaga peninggalan sejarah membuat masyarakat bersikap acuh dan tidak peduli tentang peninggalan sejarah tersebut, seperti halnya contoh kasus berikut, “lima situs yang hilang yaitu benteng lindungan yang terletak di Kecamatan Karangsong di mana situs tersebut dibongkar oleh masyarakat sekitar” (Izan, 2019). Pentingnya melestarikan peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban terdahulu, sebagai bukti atas majunya peradaban manusia, juga membantu dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan sebagai objek penelitian maupun pembelajaran sejarahnya.

Pada prosesnya, untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya juga sejarah bangsa ini sangat membutuhkan suatu media yang membuatnya menjadi pusat perhatian, dan memberi kesan pentingnya menjaga sejarah dan budaya, film dokumenter dianggap tepat sebagai media untuk melestarikannya, film dokumenter merupakan wujud dari Desain Komunikasi Visual yang dapat berperan dalam perancangan karya juga sebagai sarana pemecahan masalah melalui kampanye dengan media yang dapat menunjang informasi, mengemas unsur naratif menyuguhkan kisah nyata menjadi sebuah narasi yang dapat dinikmati dan dipahami pesannya, untuk itu penulis melakukan serangkaian penelitian yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Batu Kujang) Sebagai Sarana Edukasi Sejarah dan Budaya yang ada di Kabupaten Sukabumi”, sebagai sarana untuk melestarikan sejarah dan budaya pada Situs Megalitik Tenjolaya Girang juga sebagai proyek untuk memenuhi tugas akhir. Menurut Frank E. Beaver, 1994 memaparkan bahwa film dokumenter dibuat dan di-*shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor yang biasanya berfokus pada objek-objek sejarah, lingkungan, ilmu sosial maupun ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk memberi informasi mengenai wawasan, ilmu pengetahuan, sejarah,



pendidikan dan melakukan persuasi tentang ilmu pengetahuan yang ada pada dunia. Film dokumenter mempunyai ciri khas yang sederhana dan faktual dalam penyajiannya, dengan tujuan untuk memberikan paham pada *audience* melalui bahasa multidimensi sehingga memiliki potensi besar untuk memacu aksi dan menginspirasi perubahan besar, dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarannya akan mendapatkan kecepatan dalam penyebaran informasi, serta fleksibilitas, efektivitas dan orientasi peristiwa tersebut jika pada tahapan penyaluran medianya tepat, agar lebih relevan, untuk itu diperlukan kerja sama dengan pihak terkait seperti Desa Tenjolaya, kabupaten Sukabumi, Dinas Kebudayaan dan Pendidikan, juga Organisasi terkait untuk ikut serta dalam mengkampanyekan sejarah Situs Megalitik Tenjolaya Girang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengedukasi dan memberikan informasi kepada audiens agar dapat tertarik untuk melestarikan peninggalan sejarah, belajar tentang sejarah dan tertarik untuk mengunjungi situs tersebut.
2. Bagaimana proses kreatif dalam perancangan media sebagai upaya pemecahan masalah terhadap kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian peninggalan sejarah?
3. Bagaimana ketercapaian film dokumenter sebagai langkah solutif terhadap edukasi budaya kepada masyarakat sukabumi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan dan mengenalkan sejarah Situs Megalitik Tenjolaya Girang kepada masyarakat Sukabumi, dengan memanfaatkan media sosial dan film dokumenter sebagai medianya, namun ada beberapa batasan dalam penelitian ini, batasan dimaksudkan untuk menentukan ruang lingkup penelitian, berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Ruang lingkup pembahasan mengenai sejarah dan budaya pada Situs Megalitik Tenjolaya Girang.
- b. Batasan audiens meliputi masyarakat sukabumi dan sekitarnya.
- c. Menggunakan film dokumenter sebagai media untuk mempresentasikan sejarah yang ada pada situs tersebut.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai proses perancangan film dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang sebagai media pelestarian sejarah dan budaya yang ada di kabupaten Sukabumi, pemanfaatan media sosial sebagai perantaranya dianggap tepat karena menurut humas dalam bukunya yang berjudul *What Is Social Media?*, 2008 terdapat beberapa karakteristik sosial media di antaranya *Participation and Engagement* yang artinya mendorong kontribusi dan melakukan umpan balik langsung kepada audiens tanpa perantara selain itu *Openness* di mana sosial media yang sifatnya terbuka dan mudah diakses oleh siapapun kapanpun dan dimanapun juga sosial media bersifat *Conversation* di mana memungkinkan penggunaanya untuk melakukan komunikasi dari berbagai arah (Humas, 2023), hal ini tentu dapat mempermudah dalam menjalankan kampanye, didukung dengan informasi yang kuat mengenai sejarah yang ada pada situs tersebut dapat lebih meyakinkan dan menarik minat audiens, pencarian data yang lebih aktual dapat dilakukan dengan eksplorasi pada masyarakat dan lembaga-lembaga yang terkait untuk mengungkap sejarah dan budaya yang berkembang pada situs tersebut, secara rinci tujuan dari penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan perancangan film dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang.
2. Mengungkap aspek terkait sejarah, budaya, mitos dan kepercayaan yang ada pada situs tersebut.

3. Film dokumenter yang telah dirancang digunakan sebagai media pelestarian serta edukasi sejarah dan budaya Situs Megalitik Tenjolaya Girang.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Perancangan film dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang diharapkan dapat bermanfaat paling tidak sedikitnya dalam bidang:

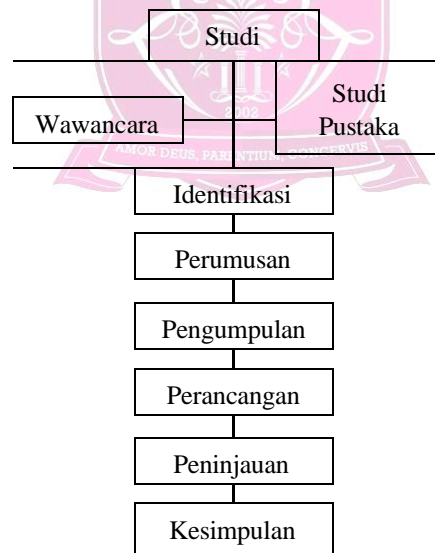
1. Keilmuan, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa maupun mahasiswa.
2. Instansi terkait, dapat dijadikan sebagai pelestarian sejarah dan media promosi guna meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah situs tersebut.
3. Akademik, dapat dijadikan acuan bagi peneliti yang akan mengambil penelitian dengan tema yang sama.

### **1.6 Kerangka Penelitian**

Pada kerangka penelitian ini penulis mencoba untuk menguraikan poin-poin terkait sebagai langkah-langkah dalam menyelesaikan permasalahan yang penulis ambil, dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi dilakukan di lapangan dengan berkunjung langsung ke lokasi Situs Megalitik Tenjolaya Girang untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan meminta izin kepada lembaga terkait untuk dijadikan sebagai objek penelitian (Minggu, 18 Desember 2022 dan Minggu, 26 Mei 2024).
2. Wawancara dilakukan untuk mencari data secara aktual dan faktual dimana dalam prosesnya melibatkan banyak pihak diantaranya:
  - a. Juru kunci Situs Megalitik Tenjolaya Girang (Minggu, 26 Mei 2024) untuk mengetahui sejarah pada situs tersebut.

- b. Arkeolog/Sejarahwan (Minggu, 26 Mei 2024) mencari kebenaran tentang sejarah dan budaya yang berkembang di situs tersebut.
- c. Warga Sekitar (Minggu, 26 Mei 2024) untuk mencari tahu kebudayaan dan sejarah apa yang beredar pada masyarakat sekitar.
- d. Peziarah (Minggu, 26 Mei 2024) untuk menguak misteri tentang kepercayaan spiriuruatantual yang masih dianut oleh masyarakat sekitar
- e. Mahasiswa/Pelajar (Sabtu, 11 May 2024) mencari perspektif dari berbagai pandangan setiap orang tentang sejarah dan budaya yang beredar di situs tersebut.
- f. Studi pustaka, guna mendapatkan suatu kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif, untuk itu penulis mencoba untuk membuat kerangka penelitian dan timeline kerja untuk memudahkan penulis dalam menyusun penelitian tersebut (Januari-Mei 2024).



**Gambar 1.1** Kerangka Kerja Penelitian, 2024

(Sumber: Dokumentasi penulis)



Dengan *Timeline* kerja sebagai berikut:

**Tabel 1. 1** Jadwal Penelitian

Keterangan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Penerimaan Judul							
Penetapan dosen pembimbing							
Bab 1							
Bab 2							
Bab 3							
Seminar							
Bab 4							
Perancangan Media							
Publikasi media							
Bab 5							



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Film Dokumenter Situs Megalitik Tenjolaya Girang merupakan Media edukasi sejarah guna mengenalkan sejarah dari Situs megalitik tenjolaya girang, dikarenakan sejarahnya yang belum direalisasikan dengan baik media film dokumenter ini dimaksudkan untuk menyebarluaskan informasi dan menumbuhkan kesadaran masyarakat sukabumi akan pelestarian dari situs megalitik tenjolaya girang, media ini berawal dari proses pengumpulan data , menggunakan observasi, wawancara studi pustaka, dan dokumentasi guna mendapatkan suatu data yang akurat guna mendukung suatu output yaitu film dokumenter batu kujang, dimana dengan target audience berupa remaja dan orang dewasa sehingga media diciptakan agar memudahkan di phami dari berbagai kalangan, sehingga dapat mencapai suatu target yang diinginkan.

Rancangan film dokumenter ini membutuhkan banyak tenaga dan waktu, karena film dokumenter yang menggambarkan realita sulit untuk dilakukan karena harus menyesuaikan jalan cerita dan alur cerita dalam film agar realistis, selain itu kerjasama antar tim dan kru juga diperlukan sehingga film dokumenter tersebut dapat terselesaikan dengan lancar sesuai dengan konsep yang telah diteliti sebelumnya, hingga media selesai proses editing masuk pada tahap uji coba efektivitas media dan evaluasi dengan menyebarluaskan angket dan wawancara instansi terkait dengan kesesuaian materi yang disampaikan, ada beberapa kekurangan pada editing film tersebut sehingga akhirnya melakukan beberapa kali tahap revisi sebelum akhirnya dapat disebarluaskan untuk mendapatkan data uji efektifitas media, hasil dari penyebaran angket didapatkan 33 responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian mereka menunjukkan bahwa film dokumenter tersebut layak untuk dijadikan sebagai media edukasi sejarah, adapun poin-poin yang telah dirangkum dalam kesimpulan ini adalah sebagai berikut :

1. Sejarah dari situs megalitik tenjolaya girang, memiliki nilai sejarah yang kuat karena argumentasi dari sejarah yang berkembang dapat didukung dengan penemuan peninggalan-peninggalan sejarah yang masih ada pada si situs tersebut.
2. Narasumber diambil dari berbagai kalangan dapat mengumpulkan berbagai macam persepsi dan menambah sudut pandang tentang pentingnya pembelajaran dan pelestarian sejarah bagi bangsa.
3. Setelah selesai proses pra produksi, produksi akhirnya film dokumenter di uji cobakan kepada masyarakat dan instansi terkait sesuai dengan target audience, dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik dan memastikan bahwa film dokumenter tersebut dapat menjadi media yang efektif dan edukatif.

## 5.2 Saran

Adapun saran untuk beberapa hal dalam perancangan ini agar dapat mampu menunjang ketercapaian media dan mendorong agar situs tersebut bisa menjadi tempat untuk edukasi, pembelajaran sejarah juga kelestariannya tetap terjaga dari masa kemasa, adapun beberapa poin yang ada dalam saran ini adalah sebagai berikut :

1. Pelestarian situs, untuk menunjang pelestarian situs, pemerintah dan instansi terkait harus terus melakukan upaya pelestarian dan perawatan situs meminimalisir kerusakan secara lebih lanjut karena faktor alam agar situs tersebut masih tetap bisa dikunjungi oleh generasi mendatang.
2. Peningkatan edukasi sejarah dapat dilakukan secara lebih lanjut, untuk itu perlu adanya program edukasi yang lebih komprehensif, yang bisa dilakukan melalui program masyarakat, sekolah maupun universitas.
3. Diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk mengungkap lebih banyak informasi tentang sejarah dan fungsi situs ini di masa lalu, penelitian ini bisa mencakup studi antropologi dan analisis arkeologi.

4. Pengembangan wisata dapat dilakukan sebagai upaya pelestarian situs, selain itu dapat memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal.

Dengan demikian diharapkan situs megalitik tenjolaya girang dapat terus memberikan banyak wawasan sejarah dan memberikan banyak pembelajaran bagi generasi mendatang. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan Situs Megalitik Tenjolaya Girang dapat terus memberikan wawasan sejarah yang berharga dan menjadi sumber kebanggaan bagi masyarakat setempat serta pelajaran bagi generasi mendatang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fandi. (2021). *Periodisasi Zaman Praaksara Berdasarkan Arkeologi*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-pembentukan-bumi-zaman-praaksara/>
- Hakim, Nur, I. (2017). ANALISIS KEBIJAKAN PEMERINTAH DESA KREBET DALAM MENYIKAPI ANIMISME PERTANIAN DI DESA KREBET KECAMATAN JAMBON KABUPATEN PONOROGO. *REPOSITORY*, 2588–2593. <http://library.umpo.ac.id>
- Humas. (2023). *5 Karakteristik Media Sosial Menurut Mayfield*. Humas Indonesia. <https://humasindonesia.id/berita/5-karakteristik-media-sosial-menurut-mayfield-1640>
- Izan, K. (2019). *Situs Cagar Budaya Di Indramayu Hilang*. ANTARA NTB. <https://mataram.antaranews.com/berita/78218/lima-situs-cagar-budaya-di-indramayu-hilang>
- Kresnadi. (2017). *Pembabakan Zaman Praaksara Berdasarkan Geologi / Sejarah Kelas 10*. Ruang Guru. <https://www.ruangguru.com/blog/pembabakan-zaman-praaksara-berdasarkan-geologi>
- Kristina. (2021). *5 Pengertian Kebudayaan Menurut Para Ahli*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli#:~:Text=Pengertian%20Budaya%20Menurut%20Para%20Ahli&text=Menurut%20Tylor%2C%20kebudayaan%20adalah%20sistem,Oleh%20manusia%20sebagai%20anggota%20masyarakat.https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli#:~:text=PengertianBudayaMenurutParaAhli&text=MenurutTylor%2Ckebudayaanadalahsistem,olehmanusiasebagaianggotamasyarakat.>
- Setyorini, T. (2021). *7 Unsur Kebudayaan Universal dalam Masyarakat, Pahami Penjelasannya*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jatim/7-unsur->



kebudayaan-universal-dalam-masyarakat-pahami-penjasannya-  
kln.html#:~:text=Kluckhon membagi sistem kebudayaan menjadi,%2C sistem  
religi%2C serta kesenian.

Tim. (2023). *Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli, Herodotus hingga Moh  
Yamin.* CNN INDONESIA.  
[https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230113114228-569-  
899944/pengertian-sejarah-menurut-para-ahli-herodotus-hingga-moh-  
yamin#:~:text=Sejarawan akademisi Mohammad Ali mengatakan,yang terjadi  
pada masa lampau.](https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230113114228-569-899944/pengertian-sejarah-menurut-para-ahli-herodotus-hingga-moh-yamin#:~:text=Sejarawan akademisi Mohammad Ali mengatakan,yang terjadi pada masa lampau.)



