

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER (MENELISIK CAHAYA  
DALAM REDUPNYA WAYANG GOLEK SUKABUMIAN) SEBAGAI  
MEDIA KAMPANYE UNTUK MELESTARIKAN SENI WAYANG  
GOLEK SUKABUMIAN**

**SKRIPSI**

**NENG KARINA  
NIM 20190060017**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
AGUSTUS 2023**

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER (MENELISIK CAHAYA  
DALAM REDUPNYA WAYANG GOLEK SUKABUMIAN) SEBAGAI  
MEDIA KAMPANYE UNTUK MELESTARIKAN SENI WAYANG  
GOLEK SUKABUMIAN**

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

**NENG KARINA**

**NIM 20190060017**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
AGUSTUS 2023**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER (MENELISIK CAHAYA DALAM REDUPNYA WAYANG GOLEK SUKABUMIAN) SEBAGAI MEDIA KAMPANYE UNTUK MELESTARIKAN SENI WAYANG GOLEK SUKABUMIAN  
NAMA : NENG KARINA  
NIM : 200190060017

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab 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 Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekatkan pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 16 Agustus 2023



NENG KARINA  
Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

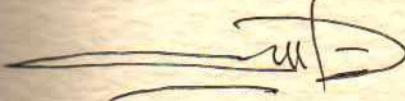
JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER (MENELISIK CAHAYA DALAM REDUPNYA WAYANG GOLEK SUKABUMIAN) SEBAGAI MEDIA KAMPANYE UNTUK MELESTARIKAN SENI WAYANG GOLEK SUKABUMIAN  
NAMA : NENG KARINA  
NIM : 200190060017

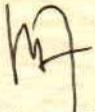
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pembimbing dan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 16 Agustus 2023 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 16 Agustus 2023

Pembimbing I

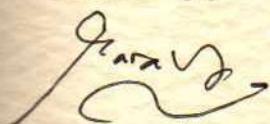
Pembimbing II

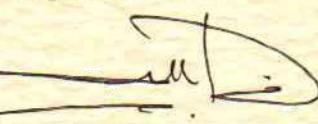
  
Agus Darmawan M.Sn  
NIDN. 0431088506

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

Ketua Penguji

Ketua Program Studi

  
Raray Istianah, M.Pd  
NIDN. 0422079203

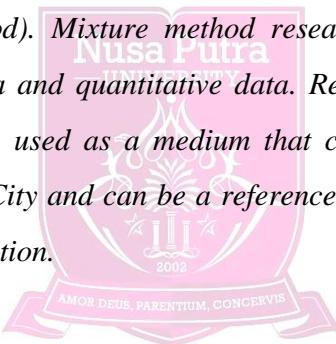
  
Agus Darmawan M.Sn  
NIDN. 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T.,M.T.,IPM.,ASEAN.Eng  
NIDN. 0402037401

## **ABSTRACT**

*West Java has a lot of cultural diversity, especially in traditional art. Today dozens of traditional Indonesian art have become "lost" due to the rapid flow of globalization, causing people to abandon traditional art, one of which is Wayang Golek Sukabumi traditional art. Wayang Golek Sukabumi was one of the cultural varieties that existed in Sukabumi City for hundreds of years, during the 1950s and 1970s. Wayang Golek serves as a medium of education and illumination. Documentary films can provide effective information to people especially Z-generation in Sukabumi City. Audio visual media is capable of stimulating two senses: vision and auditory sense. This documentary film is designed to inform and introduce Golek Wayang Sukabumi so that people know and preserve Wayang Golek Sukabumi Art Culture so that Wayang Golek continues to grow, not only extinct and can be interested in people, especially generation Z in Sukabumi City. This study used the research design of the mixture method or (mixed method). Mixture method research is a research method that combines qualitative data and quantitative data. Research results suggest that this documentary film can be used as a medium that can benefit people especially Z-generation in Sukabumi City and can be a reference material for the introduction of Wayang cultural preservation.*



*Keywords: Documentary Film, Wayang Golek, Sukabumian*

## **ABSTRAK**

Jawa Barat memiliki banyak keanekaragaman budaya, khususnya dalam kesenian tradisional. Saat ini puluhan kesenian tradisional di Indonesia semakin “meredup” karena derasnya arus globalisasi yang membuat masyarakat semakin meninggalkan kesenian tradisional, termasuk kesenian tradisional Wayang Golek Sukabumian. Wayang Golek Sukabumian merupakan salah satu dari ragam budaya yang ada di Kota Sukabumi yang sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, pada kurun waktu 1950-1970-an kesenian. Wayang Golek ini berfungsi sebagai media pendidikan dan penerangan. Film dokumenter dapat memberikan informasi yang efektif kepada masyarakat khususnya generasi Z di Kota Sukabumi. Media audio visual mampu merangsang dua indera, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. perancangan Film Dokumenter ini yaitu untuk menginformasikan dan memperkenalkan lebih dalam tentang adanya Wayang Golek Sukabumian di Sukabumi agar masyarakat mengetahui dan dapat melestarikan Budaya Seni Wayang Golek Sukabumian agar Wayang golek tetap berkembang, tidak punah begitu saja dan dapat diminati oleh masyarakat khususnya generasi Z di Kota Sukabumi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode campuran atau (mixed methods). Penelitian metode campuran adalah metode penelitian yang mengkombinasikan data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter ini dapat dijadikan sebagai media yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat terutama generasi Z di Kota Sukabumi dan bisa menjadi bahan referensi pelestarian wayang.

Kata kunci: Film Dokumenter, Wayang Golek, Sukabumian

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Menelisik Cahaya Dalam Redupnya Wayang Golek Sukabumian”.

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dorongan bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. Kurniawan, ST., M.Si.,  
MM
2. Ir. Paikun, ST.,MT.,IPM Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Nusa Putra.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, M.Sn sekaligus selaku Pembimbing I
4. Dosen Pembimbing II Tulus Rega Wahyuni E, S. Kom.I., M.Sn
5. Dosen Pengaji I Raray Istianah, M.Pd
6. Dosen Pengaji II Rifky Nugraha, S.Pd, M.Ds
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, M.Sn
8. Kedua Orang Tua, Kakak, Keluarga dan Kekasih saya yang memberikan Do'a dan dukungan sehingga Skripsi ini diselesaikan dengan baik.
9. Pihak terkait yaitu Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan, Sanggar PEPADI (Persatuan Pedalangan Indonesia)

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 16 Agustus 2023

Penulis

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

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

Nama : Neng Karina  
NIM : 20190060017  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

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

### **PERANCANGAN FILM DOKUMENTER (MENELISIK CAHAYA DALAM REDUPNYA WAYANG GOLEK SUKABUMIAN) SEBAGAI MEDIA KAMPANYE UNTUK MELESTARIKAN SENI WAYANG GOLEK SUKABUMIAN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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 : 16 Agustus 2023

Yang menyatakan:



Neng Karina

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1    Latar belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2    Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3    Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4    Tujuan Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5    Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6    Kerangka Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1    Landasan Teori.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1    Film Dokumenter .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2.    Sinematografi .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.3    Budaya dan Kesenian.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.4    Perancangan Kampanye .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2    Kerangka Teori .....</b>	<b>23</b>
<b>2.3    Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>24</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1    Metode Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.2    Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>27</b>

3.2.1	Observasi .....	27
3.2.2	Wawancara .....	27
3.2.3	Angket atau Kuesioner .....	29
3.2.4	Dokumentasi .....	30
<b>3.3</b>	<b>Metode Analisis Data .....</b>	<b>30</b>
<b>3.4</b>	<b>Objek Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>3.5</b>	<b>Metode dan Konsep perancangan .....</b>	<b>32</b>
3.5.1	Metode Perancangan .....	32
3.5.2	Konsep dan strategi pesan/komunikasi .....	34
3.5.3	Konsep dan strategi kreatif .....	35
3.5.4	Konsep dan strategi media .....	37
3.5.5	Konsep dan strategi visual .....	40
<b>3.6</b>	<b>Alat yang digunakan .....</b>	<b>41</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
<b>4.1</b>	<b>Hasil Perancangan dan pembahasan .....</b>	<b>45</b>
4.1.1	Hasil Perancangan .....	45
4.1.2	Pembahasan .....	75
4.1.3	Efektivitas Media .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>87</b>
<b>5. 1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>87</b>
<b>5. 2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>89</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>91</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Perbedaan Wayang Golek Sukabumian, .....	22
Tabel 2. 2 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah .....	25
Tabel 3. 1 Shooting Schedule .....	37
Tabel 3. 2 Biaya Perancangan .....	40
Tabel 4. 1 Storyline .....	55
Tabel 4. 2 Storyboard .....	58



## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian .....	5
Bagan 2. 1 Kerangka Teoritik, 2023 .....	23
Bagan 3. 1 Skema proses perancangan .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 (Sisa Hartaku - Dokumenter Wayang Kulit) .....	14
Gambar 2. 2 Wayang Krucil.....	15
Gambar 2. 3 Wayang Orang.....	15
Gambar 2. 4 Wayang Beber .....	16
Gambar 2. 5 Wayang Kulit Purwa.....	16
Gambar 2. 6 Wayang Klitik.....	17
Gambar 2. 7 Wayang Suluh.....	17
Gambar 2. 8 Wayang Wahyu .....	18
Gambar 2. 9 Wayang Gedog .....	18
Gambar 2. 10 Wayang Kancil.....	19
Gambar 2. 11 Wayang Potehi .....	19
Gambar 2. 12 Wayang Golek.....	20
Gambar 2. 13 Pertunjukan Pagelaran Wayang Golek.....	23
Gambar 3. 1 Wawancara Bersama Dr. H. Barkah, S.Pd., M.D.....	28
Gambar 3. 2 Wawancara Bersama Dedi Suryadi Ketua Pepadi .....	29
Gambar 3. 3 Sanggar (Pepadi) .....	31
Gambar 3. 4 Tirta (2021) - Mengenal Hindu Bali .....	40
Gambar 3. 5 Tirta (2021) – Referensi Warna Film.....	41
Gambar 3. 6 Kamera Sony A7ii .....	41
Gambar 3. 7 Lensa 35mm.....	42
Gambar 3. 8 Lensa 50mm.....	42
Gambar 3. 9 Stabilizer.....	42
Gambar 3. 10 Tripod .....	43
Gambar 3. 11 Microphone .....	43
Gambar 3. 12 Pc Dan Monitor.....	43
Gambar 3. 13 Logo Windows 7 32-Bit.....	44
Gambar 3. 14 Logo Adobe Premiere Pro .....	44
Gambar 3. 15 Logo Adobe Audition .....	44
Gambar 3. 16 Logo Adobe Audition .....	44
Gambar 4. 1 Scene 1 Bersama pihak dinas kebudayaan .....	63
Gambar 4. 2 Scene 2 bersama Dr. H. Barkah, S.Pd .....	63
Gambar 4. 3 Scene 4 Sanggar Pepadi .....	64
Gambar 4. 4 Scene 4 Wawancara .....	64
Gambar 4. 5 Scene 6 Pengambilan gambar pementasan.....	64
Gambar 4. 6 Pengambilan gambar closing.....	64
Gambar 4. 7 Proses Pemilihan Video .....	65
Gambar 4. 8 Proses <i>rough cut</i> .....	65
Gambar 4. 9 Proses <i>Color Grading</i> .....	66
Gambar 4. 10 Proses <i>Editing map camera movement</i> .....	67

Gambar 4. 11 Proses <i>Editing screen replacement</i> .....	67
Gambar 4. 12 Proses <i>Editing motion tracking</i> .....	68
Gambar 4. 13 Proses Editing audio.....	69
Gambar 4. 14 Mockup t-shirt.....	70
Gambar 4. 15 Mockup gantungan kunci.....	70
Gambar 4. 16 Mockup Tote Bag.....	71
Gambar 4. 17 Mockup Mug .....	71
Gambar 4. 18 X-Banner.....	72
Gambar 4. 19 Poster.....	73
Gambar 4. 20 Katalog .....	74
Gambar 4. 21 Stiker .....	74
Gambar 4. 22 Cuplikan Scene 1 .....	75
Gambar 4. 23 Cuplikan Scene 2 .....	76
Gambar 4. 24 Cuplikan Scene 3 .....	77
Gambar 4. 25 Cuplikan Scene 3 .....	78
Gambar 4. 26 Cuplikan Scene 4 .....	79
Gambar 4. 27 Cuplikan Scene 4 .....	80
Gambar 4. 28 Cuplikan Scene 5 .....	81
Gambar 4. 29 Screenshot Respon <i>audiens</i> di <i>Instagram</i> .....	83
Gambar 4. 30 Screenshot viewers dan like .....	83
Gambar 4. 31 Barcode Film Dokumenter .....	84
Gambar 4. 32 Screenshot viewers dan like Youtube .....	84
Gambar 4. 33 Bukti penyerahan karya.....	84
Gambar 4. 34 Screenshot bukti penyerahan karya.....	85
Gambar 4. 35 Sosialisasi Film Dokumenter .....	85
Gambar 4. 36 Nonton Bareng Film Dokumenter .....	86



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa .....	91
Lampiran 2 Lembar Instrument Wawancara .....	92
Lampiran 3 Hasil Kuesioner.....	96
Lampiran 4 Surat Perizinan Penelitian .....	97
Lampiran 5 Dokumentasi .....	99



## DAFTAR ISTILAH

<i>Action</i>	= Tindakan menunjukkan sebuah aktivitas, proses, atau kepemilikan.
<i>Angle</i>	= Sudut pengambilan gambar saat memotret objek.
<i>Angle Point Of View</i>	= Memperlihatkan suatu objek dari sudut pandang berbeda, yang mana nantinya bisa terlihat seolah-olah ada akan ada lebih dari tiga orang yang sedang berbicara.
<i>Audio</i>	= Media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara ( <i>sound slides</i> ), film rangkaian suara dan cetak suara.
<i>Bird's Eye View</i>	= Teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang dari mata seekor burung.
<i>Camera</i>	= Sebuah aktivitas membangun suasana dramatik dalam sebuah film dengan cara menggerakkan kamera.
<i>Movement</i>	
<i>Close Up</i>	= Mengambil gambar atas kepala obyek hingga bawah leher.
<i>Cutaway</i>	= Shot yang melemparkan gambar pada suasana sekitar di tengah-tengah adegan sebuah objek.
<i>Cut-In Medium</i>	= Tipe <i>shot</i> yang diambil secara khusus dengan menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci.
<i>Extreme Long Shot</i>	= Gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya.
<i>Eye Level</i>	= Sudut kamera yang posisinya sejajar dengan objek yang dipotret.
<i>Footage</i>	= Jumlah adegan yang diambil untuk dijadikan proyek film atau video.
<i>Generasi Z</i>	= Generasi yang lahir sekitar tahun 1997 hingga tahun 2000-an usia mulai dari 11-26 tahun.
<i>High Angle</i>	= Proses pengambilan objek dengan sudut yang diambil lebih tinggi dari objek tersebut.
<i>Instagram</i>	= Sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online.

<i>Long Shot</i>	=	Pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.
<i>Low Angle</i>	=	Teknik pengambilan gambar dengan menempatkan posisi kamera lebih rendah dari pada objek foto atau pengambilan sudut dari bawah ke atas.
<i>Medium Close Up</i>	=	Jenis shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala.
<i>Medium Long Shot</i>	=	Gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat.
<i>Medium Shot</i>	=	<i>Shot</i> yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.
<i>Panning</i>	=	Menggerakkan kamera menoleh kekiri ( <i>Pan left</i> ) dan kekanan ( <i>Pan right</i> ).
<i>Left/Right Penarikan</i>	=	Usaha untuk mencari atau memahami makna/arti,
<i>Kesimpulan</i>	=	keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi.
<i>Penyajian Data</i>	=	Bentuk pengemasan suatu data secara visual sedemikian sehingga data lebih mudah dipahami.
<i>Point-Of-View</i>	=	Tipe <i>shot</i> yang menunjukkan sesuatu dari sudut pandang subjek, dalam hal ini fungsi kamera sebagai mata subjek.
<i>Recording</i>	=	Kegiatan yang meliputi identifikasi, pencatatan silsilah, pencatatan produksi dan reproduksi,
<i>Reduksi Data</i>	=	Proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.
<i>Scene</i>	=	Segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif.
<i>Script</i>	=	Serangkaian perintah yang digunakan dalam aplikasi <i>Analytics</i> .

<i>Shooting</i>	Serangkaian kegiatan pengambilan gambar bergerak disertai dengan suara secara bersamaan menggunakan kamera video yang dilakukan secara digital maupun analog.
<i>Sound Effect</i>	Suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan.
<i>Spesial Effect</i> (SFX)	Efek spesial atau efek khusus adalah ilusi atau trik dari mata yang digunakan dalam film.
<i>Still</i>	<i>Camera</i> tidak bergerak atau diam, objek bisa bergerak maupun objek hanya diam saja.
<i>Storyboard</i>	Rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita.
<i>Storyline</i>	Naskah cerita dalam bentuk teks, alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah.
<i>Sutradara</i>	Orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan manuskrip, pembuat film juga digunakan untuk merujuk pada produser film.
<i>Treatment</i>	Langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik.
<i>Two Shot</i>	Tipe <i>shot</i> yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera.
<i>Type Shot</i>	Bidikan kamera untuk mengambil sebesar apa objek di dalam sebuah frame.
<i>Voice Over</i>	Teknik produksi di mana suara direkam untuk penggunaan di luar layar.
<i>Wide Shot</i>	Tipe <i>shot</i> sangat luas, namun secara visual lebih sempit jika dibandingkan dengan tipe Extreme wide shot.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Jawa Barat memiliki banyak keanekaragaman budaya, khususnya kesenian tradisional yang merupakan warisan nenek moyang. Ragam budaya ini diungkapkan oleh pewarinya dari generasi ke generasi. Keberadaan warisan budaya khas Jawa Barat ini sangat berarti bagi masyarakatnya, sebab dengan warisan budaya ini masyarakat Jawa Barat dapat menunjukkan karakteristik yang membedakan dengan masyarakat dari daerah lain. Jawa Barat telah memiliki beberapa jenis kesenian tradisional salah satunya yaitu Wayang (Sutarno 2010). Wayang telah pertahankan sebagai warisan budaya dunia oleh Unesco pada tanggal 7 November 2003. Kesenian wayang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan ditetapkan dalam daftar Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity pada 7 November 2003. Pemerintah Republik Indonesia kemudian telah menetapkan tanggal 7 November sebagai hari Wayang nasional. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Wayang adalah sesuatu benda yang dapat dimainkan oleh seorang dalang. Jenis Wayang yang ada di Jawa Barat diantaranya Wayang purwa, Wayang menak, Wayang wong dan Wayang golek. Namun Wayang golek merupakan salah satu jenis Wayang yang paling berkembang dan banyak diminati oleh masyarakat Jawa Barat. (Maryono, 2019)

Wayang golek adalah seni tradisional yang berasal dari daerah Sunda, Wayang yang terbuat dari boneka kayu, Wayang golek ini sangat terkenal di kawasan Tanah Pasundan Wayang juga merupakan salah satu bentuk teater rakyat yang sangat popular. Ada dua macam Wayang golek yaitu Wayang golek cepak dan Wayang golek purwa yang ada di daerah sunda, dengan dimainkan oleh seorang dalang. (Restianti, 2010). Wayang Golek Sukabumian merupakan salah satu dari ragam budaya di Sukabumi yang sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, Pada kurun waktu 1950-1970-an kesenian Wayang Golek ini berfungsi sebagai media pendidikan dan penerangan, yakni nilai-nilai keislaman sangat kental, sedangkan fungsi hiburan hanya sebagai pelengkap. Wayang Golek cukup terkenal karena sering ditampilkan di acara-acara seperti pagelaran di pernikahan. Namun, saat ini Wayang khas Sukabumi di ambang kepunahan, setelah tahun 1970 sampai saat ini

kondisinya terbalik, fungsi hiburan menjadi unsur paling dominan, sementara fungsi pendidikan dan penerangan malah sekadar pelengkap. Saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya Wayang Golek Sukabumian (Barkah, 2021).

Berdasarkan hasil riset awal penulis melalui wawancara dengan narasumber yaitu Dr. H. Barkah menyatakan bahwa belakangan ini Wayang Golek Sukabumian sudah tidak terlalu terkenal, masih banyak masyarakat khususnya generasi Z di Kota Sukabumi belum mengetahui tentang Wayang Golek Sukabumian. Tidak hanya itu, Wayang Golek Sukabumian belum memiliki media informasi yang interaktif sebagai proses pengenalan secara keseluruhan. Maka dari itu penulis merancang media kampanye untuk memperkenalkan dan melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia kepada para pemuda sekaligus menaikkan keeksistensiannya melalui media komunikasi yaitu film dokumenter.

Film dokumenter memberikan dokumentasi digital dari realitas faktor aktual dengan merekam kejadian yang benar-benar terjadi baik itu tentang manusia, benda dan acara ataupun fenomena dengan menggunakan gambar sebenarnya. Film dokumenter sangat berperan penting dalam usaha pelestarian budaya. (Pranata, Sindu, dan Putrama 2019). Jacobus Ranjabar (2006:114) mengemukakan bahwa pelestarian budaya adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang. Salah satu tujuan diadakannya pelestarian budaya juga untuk melakukan revitalisasi budaya (Chaedar, 2006: 18)

Dasar pemikiran di atas menghasilkan ide untuk membuat sebuah catatan visual yaitu Film Dokumenter tentang Wayang Golek Sukabumian yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah. Film dipilih Penulis sebagai salah satu media komunikasi yang tepat karena film merupakan karya cipta seni dan budaya yang memiliki fungsi dan manfaat yang luas. Dirancangnya Film Dokumenter dengan tujuan sebagai media kampanye untuk memperkenalkan, melestarikan dan menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap seni Wayang Golek Sukabumian. Nilai lebih dari sebuah Film Dokumenter yaitu dapat menarik minat audiens

mengakses dan menontonnya sehingga dapat menimbulkan kepedulian terhadap kebudayaan dan juga dapat dijadikan media pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Belakangan ini masih banyak masyarakat belum mengetahui tentang Wayang Golek Sukabumian, bahkan belum mempunyai media informasi terkait Wayang Golek Sukabumian. Maka dari itu di rancanglah film dokumenter sebagai media kampanye yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat khususnya generasi Z di Kota Sukabumi. Film dokumenter adalah film non fiksi yang mendokumentasikan kenyataan. Film dokumenter ini mengangkat Wayang Golek Sukabumian selain bersejarah juga dapat membuka wawasan bagi masyarakat kota Sukabumi.

Dilihat dari latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah masyarakat di Kota Sukabumi mengetahui tentang kesenian tradisional yaitu Wayang Golek Sukabumian?
2. Bagaimana proses perancangan sebuah Film Dokumenter yang efektif tentang Wayang Golek Sukabumian?

## 1.3 Batasan Masalah

Pada permasalahan penulis melakukan pembatasan masalah yaitu sebagai lingkup pembahasan antara lain:

1. Segmentasi perancangan ini untuk generasi Z usia mulai dari 11-26 tahun di Kota Sukabumi
2. Perancangan ini hanya mengangkat sejarah singkat Wayang Golek Sukabumian untuk memperkenalkan dan melestarikannya.
3. Jenis media sosial yang digunakan sebagai media kampanye yaitu Youtube, Instagram dan Tiktok.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Perancangan Film Dokumenter ini sebagai media kampanye untuk memperkenalkan adanya Wayang Golek Sukabumian agar masyarakat menyadari bahwa betapa pentingnya melestarikan kembali budaya lokal salah satunya Budaya Seni Wayang Golek Sukabumian. Dikemas melalui Film Dokumenter yang *reperäsentatif dan bisa diakses di sosial media.*

1. Untuk mengetahui pentingnya memperkenalkan budaya lokal yaitu Wayang Golek Sukabumian
2. Untuk merancang sebuah film dokumenter sebagai media kampanye tentang Wayang Golek Sukabumian

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat bagi masyarakat**

Manfaat bagi masyarakat diharapkan penelitian dan perancangan Film Dokumenter ini dapat mengenal serta mengetahui adanya Wayang Golek Sukabumian, dari pengetahuan yang diperoleh yang nantinya dapat memperluas wawasan dan pengetahuan. Selain itu masyarakat juga akan timbul rasa peduli terhadap budaya lokal.

### **2. Manfaat bagi Dunia Akademis**

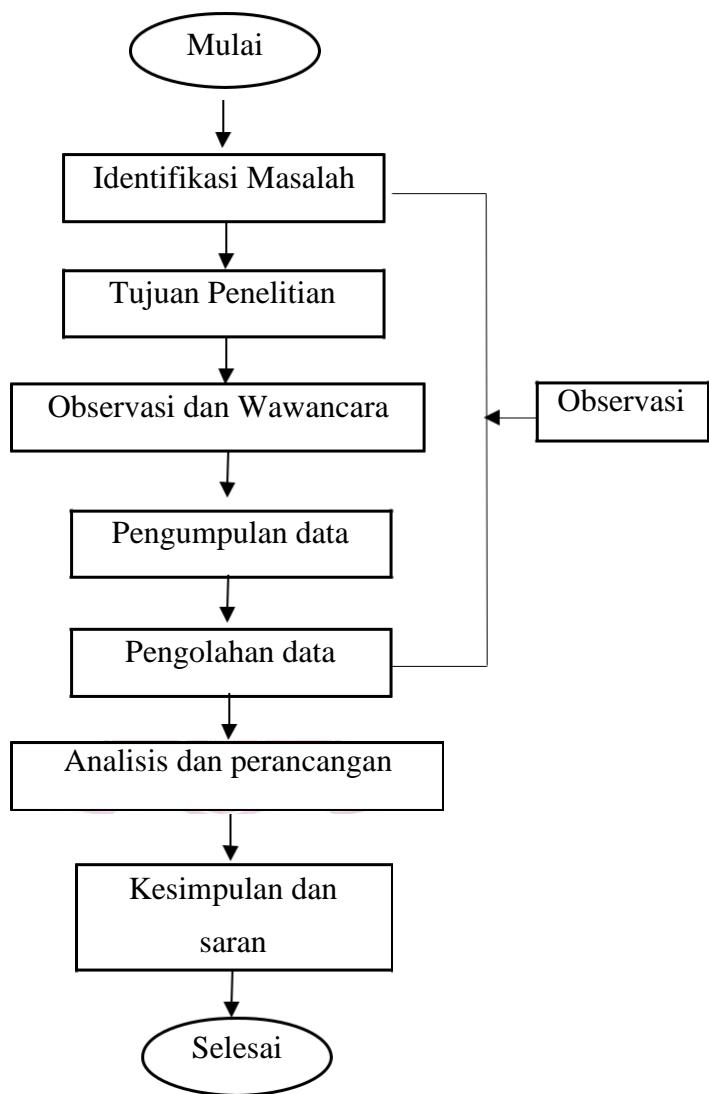
Diharapkan penelitian ini menambah referensi yang baik bagi akademis tentang perancangan Film Dokumenter tentang budaya yaitu seni Wayang Golek Sukabumian.

### **3. Manfaat bagi Penulis**

Manfaat yang didapat bagi penulis yaitu mendapatkan pengetahuan tentang perancangan Film Dokumenter sebagai upaya untuk melestarikan seni Wayang Golek Sukabumian serta dapat memberikan informasi agar dapat memberi perubahan positif dan perbaikan serta pelestarian budaya sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pelestarian budaya.

## 1.6 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian disusun dalam bentuk bagan yang dijadikan acuan alur penyelesaikan masalah penelitian yang dilakukan penulis dalam membuat perancangan film dokumenter sebagai media kampanye.



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5. 1 Kesimpulan**

Wayang Golek Sukabumian merupakan kesenian tradisional yang berasal dari Kota Sukabumi. Perancangan film dokumenter menelisik cahaya dalam redupnya Wayang Golek Sukabumian ini sebagai media kampanye untuk memperkenalkan dan upaya untuk melestarikan kembali agar dapat menyadarkan masyarakat betapa pentingnya dalam mengetahui budaya lokal. Hal ini dikarenakan masih kurang dikenalnya Wayang Golek Sukabumian dan kurangnya kesadaran masyarakat Sukabumi terhadap budaya ini. Wayang Golek Sukabumian itu sendiri memperkenalkan mulai dari sejarah tokoh pedalangan, perbedaan dan lain sebagainnya dengan tujuan untuk meperkenalkan lebih dalam kepada generasi Z bahwa adanya Wayang Golek Sukabumian. Pada Film dokumenter ini telah merangkum isi dari sebagian besar sejarah beserta keberadaannya Wayang Golek Sukabumian. Dengan dirancangnya film dokumenter yang bersifat audio visual, mampu menjadi media kampanye yang efektif untuk ditonton oleh masyarakat kota Sukabumi khususnya generasi z.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa dari perancangan film dokumenter ini menjadi suatu media yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat terutama generasi Z di Kota Sukabumi dan bisa menjadi bahan referensi pengenalan pelestarian budaya. Film dokumenter memiliki potensi besar untuk menjadi media kampanye yang efektif bagi generasi Z. Dengan adanya pembuatan kampanye melalui film dokumenter insight pada sosial media respon audiens cukup bagus dalam kurun waktu (5 hari) mendapatkan respon komentar positif, jumlah viewers dan like cukup banyak. Setelah melakukan efektivitas media secara langsung dengan target *audiens* berjumlah 30 orang yang menonton, 80% respon dari audies mendapatkan respon positif dengan adanya penayangan film dokumenter ini, generasi Z dapat mengetahui salah satu warisan budaya yang ada di Kota Sukabumi.

## **5.2 Saran**

Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian yang lebih detail terhadap budaya lokal Sukabumi. Karena kurangnya media informasi tentang Kebudayaan khususnya Wayang Golek Sukabumian sehingga sulit untuk mendapatkan informasi terkait budaya-budaya yang ada. Sebagai generasi muda penerus bangsa seharusnya lebih peduli terhadap budaya lokal untuk mempertahankan warisan budaya nenek moyang.



## DAFTAR PUSTAKA

### **Jurnal :**

- Calaccitra, Jurnal, dan Ilma Saakinah Tamsil. 2022. “9 Jurnal Calaccitra PESAN PANTANG MENYERAH DAN IKHLAS MELALUI TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA FILM ‘NUSA THE MOVIE 2021.’” *Jurnal Film dan Televisi Calaccitra* 2(2):9–19.
- Hariana, Made Satya, I. Gede Partha Sindu, dan Dewa Gede Hendra Divayana. 2019. “Film Dokumenter :“Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh - Pohan”.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 8(2):415. doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18387.
- Khumairoh, Aida Zakiya. 2022. “Strategi Mempertahankan Budaya Lokal Di Era Globalisasi.” *Academia* 1–7.
- Lawrence, Evan, dan Daniel Kurniawan. 2014. “Perancangan Film Dokumenter Seni Pertunjukkan Topeng Malang.” *Jurnal DKV Adiwarna* 1(4):1–12.
- Nurjaman, Fatmawati, Sudadio Sudadio, dan Nandang Fatuohman. 2017. “Implementasi Pelatihan Tari Daerah dalam Melestarikan Tarian Banten di Sanggar Raksa Budaya Kota Serang.” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* 1(2):152–60. doi: 10.15294/pls.v1i2.19414.
- Pranata, I. Kadek Evry, I. Gede Partha Sindu, dan I. Made Putrama. 2019. “Film Dokumenter Seni Lukis Wayang Kamasan Klungkung Bali.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 8(2):142–53.
- Sadono, Soni, Catur Nugroho, dan Kharisma Nasionalita. 2018. “Pewarisan Seni Wayang Golek Di Jawa Barat.” *Jurnal Rupa* 03:150–63.
- Sutarso, Enjang. 2010. “Perancangan Media Promosi Wayang Golek Padepokan Cibiru.”

### **Buku :**

- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung`: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D)*.Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Milles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Restianti, H. (2010). *Mengenal Wayang*. Jakarta: TIM QUADRA.

**Website :**

Maryono. (2019). Wayang, Warisan Budaya Dunia dan Pelestarian Literaturnya. *informasi dan publikasi*.

Barkah. (2021, April Minggu). *Menanti revitalisasi wayyang golek Sukabumian.*

Diambil kembali dari Media Indonesia:

<https://mediaIndonesia.com/weekend/395379/menanti-revitalisasi-wayang-golek-Sukabumian>



## **LAMPIRAN**

### Lampiran 1 Biodata Mahasiswa



Nama	: Neng Karina
Nim	: 20190060017
Tempat, Tanggal Lahir	: Sukabumi, 02 November 2000
Alamat	: Kp. Cigadog Rt.001/001 Desa.Kertajaya Kec. Simpenan Kab. Sukabumi
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Teknik Komputer dan Desain
Perguruan Tinggi	: Universitas Nusa Putra