

**PERANCANGAN FILM PENDEK *NEUKTEUK KUKU*  
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG  
*PAMALI***

**SKRIPSI**

**SHELLY SELVYA**

**20200060039**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JULI 2024**

**PERANCANGAN FILM PENDEK *NEUKTEUK KUKU*  
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG  
*PAMALI***

**SKRIPSI**

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

**SHELLY SELVYA**

**20200060039**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JULI 2024**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM PENDEK NEUKTEUK KUKU SEBAGAI  
UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG *PAMALI*

NAMA : SHELLY SELVYA

NIM : 20200060039

“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 membatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hal dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 03 Juli 2024



SHELLY SELVYA

Penulis



## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM PENDEK NEUKTEUK KUKU SEBAGAI  
UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG *PAMALI*

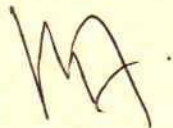
NAMA : SHELLY SELVYA

NIM : 20200060039

Skripsi ini diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang Skripsi tanggal 03 Juli 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk penganugrahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 03 Juli 2024

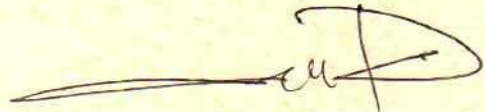
Pembimbing I



**Tulus Rega Wahyuni E. S.Kom.I. Sn**

NIDN. 0430109501

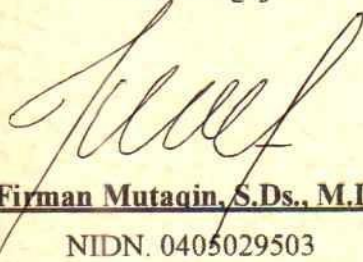
Pembimbing II



**Agus Darmawan. S.Sn. M.Sn**

NIDN. 0431088506

Ketua Penguji



**Firman Mutaqin. 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**

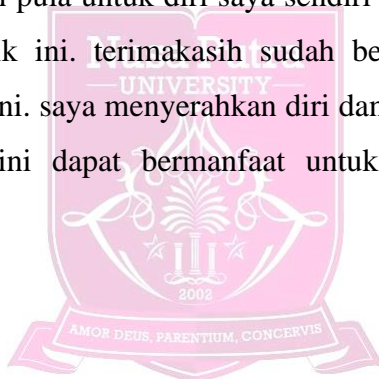
NIDN. 0402037401

## HALAMAN PERUNTUKAN

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Berkat pertolongan Allah Swt, saya dapat melalui berbagai rintangan dan hambatan dalam pengerjaan skripsi ini.

Skripsi ini saya tujukan kepada Pak Iyep dan Ibu Rokayah selaku orang tua tercinta, Cepi dan Agni selaku kakak dan adik saya. Kepada orang yang saya sayangi Revi Yusup dan keluarganya. Untuk teman-teman seperjuangan Nadiyah, Nurahma, Elfariani dan Bifa yang menemani dan selalu mendukung serta memberikan doa-doanya. Kepada dosen pembimbing dan juga tim KABARAWA yang membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini. berkat doa dan dukungan dari semuanya yang diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, saya ucapkan terimakasih.

Tidak lupa terimakasih pula untuk diri saya sendiri yang sudah berusaha bekerja keras sampai pada titik ini. terimakasih sudah berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan skripsi ini. saya menyerahkan diri dan hasil karya ini kepada Allah Swt, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga dan masyarakat luas.



## ABSTRAK

Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah *pamali* yang merupakan budaya asli dari tanah Jawa. Pada masyarakat Sunda juga mempercayai *pamali* yang sudah diturunkan turun temurun oleh nenek moyang. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan makna *pamali* ke dalam sebuah film pendek sebagai media kampanye pelestariannya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu suatu rumusan masalah yang memadukan penelitian untuk mengumpulkan data yang diwujudkan dalam bentuk pernyataan atau uraian tentang peristiwa atau kegiatan secara menyeluruh, luas dan mendalam sehingga analisisnya menggunakan prinsip-prinsip logika. Dan dapat disimpulkan bahwa film pendek ini selain memberikan informasi dan pelajaran mengenai makna *pamali neukteuk kuku ti peuting bisi mondokan umur* juga sebagai upaya pelestarian budaya lisan masyarakat Sunda agar tidak dilupakan seiring berjalannya waktu.

***Kata Kunci: Film Pendek, Pamali, Budaya, Sunda, Desain***



## ABSTRACT

*One of the cultures in Indonesia is Pamali, which is an original culture from java. Sundanese people also believe in pamali which has been passed down from generation to generation by their ancestors. This research aims to vizualize the meaning of pamali in a short film as a media campaign for its preservation. The research method used is qualitative, namely a problem formulation that combines research to collect data which is realized in the form of statement or descriptions of events or activities in a comprehensive.board and in-depth manner so the the analysis uses logical principles. And it can be concluded that this short film. apart from providing information and lessons regarding the meaning of pamali neukteuk kuku ti peuting bisi mondokan age, is also an effort to preserve the oral culture of the Sundanese people so that it is not forgotten over time.*

**Keyword: Short Film, Pamali, culture, Sundanese, Design**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi PERANCANGAN FILM PENDEK *NEUKTEUK KUKU* SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG *PAMALI*. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melestarikan budaya lisan yang sudah hampir punah serta mengenalkan kembali budaya ini kepada masyarakat.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, ST.,M.Si., MM.
2. Ketua Fakultas Teknik, Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn,M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I.,M.Sn, yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn,M.Sn, yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
7. Tim KABARAWA selaku tim produksi film *Neukteuk Kuku* yaitu Alfaridzi, Nurlaela, Putri, Ericka, Maya, Aditya dan Fadli yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Narasumber Bapak Efendi selaku budayawan, Ibu Lina Marlina, S.Kep, Ners selaku tenaga medis dan Shelvy Febriani Budiman, S.Psi selaku sarjana psikologi yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini



9. Pengasuh Pondok Pesantren Raudhatul Irfan Universitas Nusa Putra, Bapak Ustadz Irfan Sofian, M.Pd. yang selalu mendo'akan para santrinya agar diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan perkuliahan.
10. Pengasuh Pondok Pesantren Maslakunnidzom, Bapak KH. Ahmad Syarifudin yang selalu mendo'akan para santrinya agar diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Orang tua tercinta Bapak Iyep Supriatna dan Ibu Rokayah yang senantiasa berjuang dalam mendidik juga membesarkan serta memberikan motivasi kepada penulis dalam dunia pendidikan dan terus memberikan kasih sayang serta semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini
12. Saudara tersayang Agni Nabila dan Cepi sebagai adik dan kakak penulis yang selalu menyemangati dan menemani penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
13. Orang tersayang Revi Yusup Tri MN dan keluarganya yang senantiasa menyemangati dan memberikan motivasi kepada penulis.
14. Sahabat terkasih Nadiyah, Nurahma, Elfa dan Bifa, teman seperjuangan yang saling memberikan dukungan serta doa-doanya.
15. Teman-teman seperjuangan Desain Komunikasi Visual yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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 YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 03 Juli 2024

Penulis

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

---

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

Nama : Shelly Selvy  
NIM : 20200060039  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis Karya : 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 PENDEK NEUKTEUK KUKU SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA SUNDA TENTANG PAMALI”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/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 : 03 Juli 2024

Yang Menyatakan



(Shelly Selvy)

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN PENULIS .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERUNTUKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvi</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.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.1 Kerangka Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Film Pendek.....	7
2.1.2 Jenis – Jenis Film Pendek.....	7
2.1.3 Genre Film .....	8
2.2 Budaya.....	12
2.2.1 Warisan Budaya .....	13
2.3 Pamali .....	13

2.3.1	<i>Pamali Sunda</i> .....	13
2.3.2	Jenis – Jenis <i>Pamali Sunda</i> .....	14
2.4	Sinematografi .....	14
2.4.1	<i>Camera Angle</i> atau Sudut Kamera .....	14
2.4.2	<i>Composition</i> atau Komposisi .....	16
2.4.3	<i>Cutting</i> .....	16
2.4.4	<i>Continuity</i> atau Kontinuitas.....	17
2.4.5	<i>Close-up</i> .....	18
2.5	Film Sebagai Media Kampanye .....	18
2.6	Kerangka Teori .....	19
2.7	Penelitian Terdahulu .....	19
2.8	Kesimpulan.....	23
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	Metode Penelitian.....	24
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	24
3.2.1	Observasi.....	24
3.2.2	Wawancara .....	26
3.2.3	Literatur (Studi Kepustakaan) .....	26
3.3	Metode Analisis Data .....	27
3.4	Objek Penelitian .....	27
3.5	Metode Konsep Perancangan .....	27
3.5.1	Metode Perancangan.....	27
3.5.2	Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi .....	30
3.5.3	Konsep & Strategi Kreatif .....	31
3.5.4	Konsep & Strategi Media.....	32
3.5.5	Konsep & Strategi Visual .....	35
3.6	Alat dan Bahan yang Digunakan.....	38
3.6.1	Software .....	38
3.6.2	Hardware.....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Hasil Perancangan .....	41
4.1.1	Pra Produksi .....	41
4.1.2	Produksi.....	58
4.1.3	Pasca Produksi.....	61
4.1.4	Distribusi .....	62

4.2	Pembahasan.....	71
4.3	Efektivitas Media.....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>94</b>
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>98</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah .....	20
Tabel 3. 1 Rincian Biaya .....	35
Tabel 3. 2 <i>Software</i> yang digunakan .....	38
Tabel 3. 3 <i>Hardware</i> yang digunakan .....	39
Tabel 4. 1 Treatment film pendek Neukteuk Kuku .....	50
Tabel 4. 2 Storyboard film Pendek neukteuk kuku .....	53
Tabel 4. 3 Teknik pengambilan gambar film pendek Neukteuk Kuku. ....	59
Tabel 4. 4 Susunan pengambilan gambar .....	60
Tabel 4. 5 <i>Grafic Standart Manual</i> .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Referensi Film.....	37
Gambar 3. 2 Referensi Film.....	38
Gambar 4. 1 Kode Warna .....	46
Gambar 4. 2 Kode Warna .....	47
Gambar 4. 3 Judul film .....	47
Gambar 4. 4 Putri Kania Dinata.....	48
Gambar 4. 5 Shelly Selvy.....	48
Gambar 4. 6 Siti Nurlaela.....	49
Gambar 4. 7 Proses Editing.....	62
Gambar 4. 8 Link Barcode Menonton .....	63
Gambar 4. 9 Trailer film pendek “ <i>Neukteuk Kuku</i> ” .....	63
Gambar 4. 10 Poster “ <i>Neukteuk Kuku</i> ” .....	64
Gambar 4. 11 Mockup Poster Handphone .....	64
Gambar 4. 12 Mockup Poster Laptop .....	65
Gambar 4. 13 Mockup T-Shirt Belakang.....	65
Gambar 4. 14 Mockup T-Shirt Depan .....	66
Gambar 4. 15 Opening Film .....	71
Gambar 4. 16 Opening Film .....	71
Gambar 4. 17 Nia membuka artikel.....	73
Gambar 4. 18 Nia sedang makan .....	73
Gambar 4. 19 Nasi menyangkut pada jari Nia .....	73
Gambar 4. 20 Berdebat dengan teteh .....	75
Gambar 4. 21 Nia Menggunting Kuku .....	76
Gambar 4. 22 Jari Nia Terluka .....	76
Gambar 4. 23 Nia melanjutkan pekerjaannya.....	78
Gambar 4. 24 Nia Mendapat Gangguan .....	78
Gambar 4. 25 Nia Berhadapan Dengan Kuntilanak.....	78
Gambar 4. 26 Nia melihat Kuntilanak .....	79
Gambar 4. 27 Nia terjatuh dari tangga .....	79
Gambar 4. 28 Nia Terbangun Dari Tidurnya .....	81
Gambar 4. 29 Teteh Memeluk Nia.....	82

Gambar 4. 30 <i>Tittle Credit</i> .....	82
---	----



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian.....	6
Bagan 2. 1 Teori-Teori relevan yang dibuat kerangka teoritik .....	19



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pra Produksi.....	98
Lampiran 2. Nia sedang bekerja dikamarnya.....	98
Lampiran 3. Nia Melihat penampakan.....	98
Lampiran 4. Nia sedang menyeduh kopi.....	98
Lampiran 5. Nia menggunting kuku.....	98
Lampiran 6. Wawancara dengan Bapak Efendi.....	98





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia dan budaya tidak dapat dipisahkan, karena budaya merupakan suatu kebiasaan yang telah lama terbentuk dan dibentuk oleh nilai dan norma yang diwarisi sejak lahir dalam suatu kelompok sosial dan diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang. Budaya juga mencakup hal-hal yang selalu mendukung kehidupan manusia, seperti agama, budi pekerti, bahasa, keluarga, ekonomi, politik, alat teknologi, gaya hidup dan lain-lain. Tentu saja hal-haltersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, budaya tidak pernah dapat dipisahkan dari masyarakat karena merupakan hal yang esensial yang berkaitan dengan peradaban manusia dan selalu menyertainya.

Terdapat tujuh unsur kebudayaan (Koentjaraningrat, 2009) yaitu, (1) sistem pangan, (2) mata pencaharian hidup, (3) sistem kemasyarakatan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) sistem pengetahuan, dan (7) religi. Budaya merupakan sebuah sistem yang diciptakan oleh masyarakat sekaligus sebagai kelangsungan masyarakat itu sendiri. Kebudayaan yang hidup dalam waktu yang lama dalam masyarakat membentuk unsur-unsur kebudayaan tersebut. Dari unsur-unsur kebudayaan tersebut terdapat unsur bahasa. Bahasa merupakan bagian yang sangat penting dalam kebudayaan. Karena perkembangan tradisi budaya, pemahaman terhadap fenomena sosial dan warisan budaya dari generasi ke generasi berikutnya bergantung pada bahasa. Unsur bahasa terdiri dari bahasa lisan, non-lisan dan isyarat.

Bahasa lisan merupakan pesan yang diwariskan secara turun-temurun. Unsur budaya yang berbasis bahasa lisan ini sangat lekat dengan budaya di suku Sunda. Hal ini dikarenakan tradisi lisan melampaui tradisi tulis yang ada di dalamnya dalam perkembangan budaya Sunda. Budaya masyarakat terhadap tradisi lisan sebagai bukti adanya karya-karya peninggalan sejarah tersebut, biasanya dilakukan secara lisan seperti *pupuh*, *carita*, *pantun*, *pamali*, *dongeng*, *wawacan* dan lain-lain. Banyak sekali *pupuh* atau adat istiadat lainnya yang diciptakan oleh orang-orang terdahulu dengan tujuan untuk mengenalkan sejarah Sunda kepada

generasi penerus dengan harapan agar sejarah Sunda khususnya tidak terlupakan seiring berjalannya waktu.

*Pamali* merupakan larangan bagi seseorang ketika melakukan sesuatu yang apabila dilanggar maka orang tersebut atau bahkan orang disekitarnya akan mendapatkan masalah atau musibah (Hidayat, 2013). *Pamali* juga merupakan larangan yang berkaitan dengan pantangan atau hal-hal yang tidak boleh dilanggar dari kalangan masyarakat Sunda yang diwariskan secara turun-temurun dan pada masyarakat Sunda pada umumnya, *pamali* bertujuan untuk lebih berhati-hati, waspada, menghormati dan bertindak sesuai dengan waktu dan tempat. Terlepas dari mitos yang beredar, sebenarnya *pamali* dapat dijelaskan secara logis dan dengan maksud yang baik, sehingga kita dapat belajar dari hal tersebut bahwa hukum sebab akibat itu ada dan bukan hanya sekedar mitos belaka.

Teknologi dan informasi di Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Hal ini bisa dilihat dari berbagai aspek kehidupan yang di antaranya jaringan internet yang berkembang pesat, tumbuhnya ekonomi digital, layanan kesehatan yang dapat diakses secara *online* dan pendidikan yang juga dapat dilakukan secara *online*. Informasi yang dapat diperoleh dengan mudah melalui internet dan bahkan media sosial. Tidak hanya dapat mengakses informasi, internet juga menyediakan berbagai hiburan seperti game, media sosial dan juga film.

Perkembangan film mengalami peningkatan termasuk perfilman di Indonesia. Berbagai macam genre film yang ada seperti komedi, romansa, drama, ilmiah, laga dan horor. Di Indonesia sendiri, sebagian besar masyarakatnya menyukai film bergenre horor dilihat dari tingginya penonton film horor di bioskop serta banyaknya film horor yang diproduksi.

Alasan yang paling umum adalah karena masyarakat Indonesia memiliki budaya yang erat dengan hal-hal mistis dan cerita rakyat yang penuh dengan makhluk halus. Seperti contohnya *pamali* yang selalu disangkut pautkan dengan hal-hal berbau mistis. Alasan lain karena film horor memberikan sensasi adrenalin yang membuat penonton merasakan rasa takut, tegang dan *excited*. Tidak hanya itu, kualitas film horor Indonesia mengalami peningkatan beberapa tahun terakhir. Dengan cerita yang menarik, efek visual yang bagus dan akting yang berkualitas.

Hal ini lah yang menjadi salah satu alasan masyarakat Indonesia lebih meminati film bergenre horor.

Film horor memiliki potensi yang besar untuk berkembang di Indonesia. Hal ini didukung oleh beberapa faktor yaitu popularitas film horor yang tidak ada padamnya, banyaknya talenta muda di bidang perfilman, kemudahan akses terhadap teknologi pembuatan film, dan perkembangan platform digital yang menyediakan ruang bagi film pendek.

Dengan berbagai alasan diatas, maka dibuatlah film pendek horor bertema *pamali* dengan tujuan untuk mengangkat budaya lisan asli Sunda. Film dapat menjadi media yang cocok untuk mengangkat kata *pamali* dalam masyarakat Sunda karena film akan lebih mudah dipahami oleh banyak orang. Film adalah produk budaya dan sarana ekspresi seni. Film sendiri memiliki unsur audio visual dan juga sinematografi yang membuat penonton lebih nyaman untuk menonton film. Dibandingkan dengan membaca, banyak orang yang lebih menyukai film. Oleh karena itu, film dipilih sebagai media film pendek untuk menjelaskan kata *pamali*.

Dari beberapa *pamali* yang sering didengar, salah satu *pamali* yang lebih dekat dengan masyarakat Sunda adalah "*Pamali Neukteuk Kuku Ti peuting Bisi Mondokan Umur*". Secara bahasa, ungkapan "*Pamali Neukteuk Kuku Tipeuting*" berarti dilarang memotong kuku di malam hari, sedangkan ungkapan "*Bisi Mondokan Umur*" berarti dapat memperpendek umur. Jika kalimat ini digabungkan, artinya dilarang memotong kuku di malam hari, yang dapat memperpendek umur orang yang memotong kukunya.

Dengan tema film pendek "*Pamali Neukteuk Kuku Ti Peuting Bisi Mondokan Umur*" ini, maka dibuatlah judul film pendek yang akan diangkat yaitu "*NEUKTEUK KUKU*". Judul ini dipilih agar memudahkan penyampaian pesan yang akan disampaikan pada film pendek ini kepada penonton.

Film pendek ini akan berfokus pada seorang tokoh utama yang tidak percaya mengenai mitos *pamali* dan kemudian melanggar *pamali neukteuk kuku ti peuting* yang akan mengungkap makna dibalik *pamali neukteuk kuku ti peuting* ini. Seorang tokoh utama bernama Nia yang melanggar *pamali* tersebut dengan memotong kukunya di malam hari dan mendapat gangguan dari sosok yang tidak

terlihat.

Salah satu film pendek yang mengangkat tema *pamali* yaitu Racavana Films yang berjudul "Singsot". Film pendek ini bergenre horor tentang seorang anak yang bersiul di malam hari. Masyarakat Jawa percaya bahwa bersiul di malam hari dapat memanggil setan. Tidak hanya masyarakat Jawa yang percaya dengan mitos ini, masyarakat Jepang pun demikian. Di Jepang, bersiul di malam hari dipercaya dapat memanggil karakter jahat bernama Kimodameshi. Tidak hanya masyarakat Jepang saja yang mempercayai mitos ini, namun banyak negara yang juga mempercayai mitos ini, sebut saja China, Korea, dan Hawaii. Untuk itu, film pendek ini dibuat untuk memperkenalkan *pamali* dari tanah Sunda kepada masyarakat luas. Diharapkan film pendek ini dapat menyampaikan informasi dan mengedukasi penonton mengenai *pamali ulah neukteuk kuku ti peuting* ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Identifikasi kendala yang telah dikaji dari uraian diatas, antara lain:

1. Bagaimana mengenalkan *pamali* sebagai salah satu budaya lisan asli Sunda pada masyarakat luas?
2. Bagaimana konsep perancangan film pendek sebagai media untuk mengenalkan *pamali* pada masyarakat?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam produksi film pendek "*Neukteuk Kuku*", penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Menciptakan perancangan film pendek *neukteuk kuku* sebagai upaya pelestarian budaya asli sunda tentang *pamali*
2. Latar belakang tempat yang diambil yaitu di kamar tidur, tangga dan dapur.
3. Video yang diambil lebih mengarah pada sebab akibat memotong kuku pada malam hari.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan dari perancangan film pendek "*Neukteuk Kuku*" yang akan dicapai meliputi:

1. Mengenalkan kembali *pamali neukteuk kuku* sebagai budaya lisan sunda kepada masyarakat luas.
2. Membuat film pendek sebagai media untuk mengenalkan *pamali* ke masyarakat.

### 1.5 Manfaat Perancangan

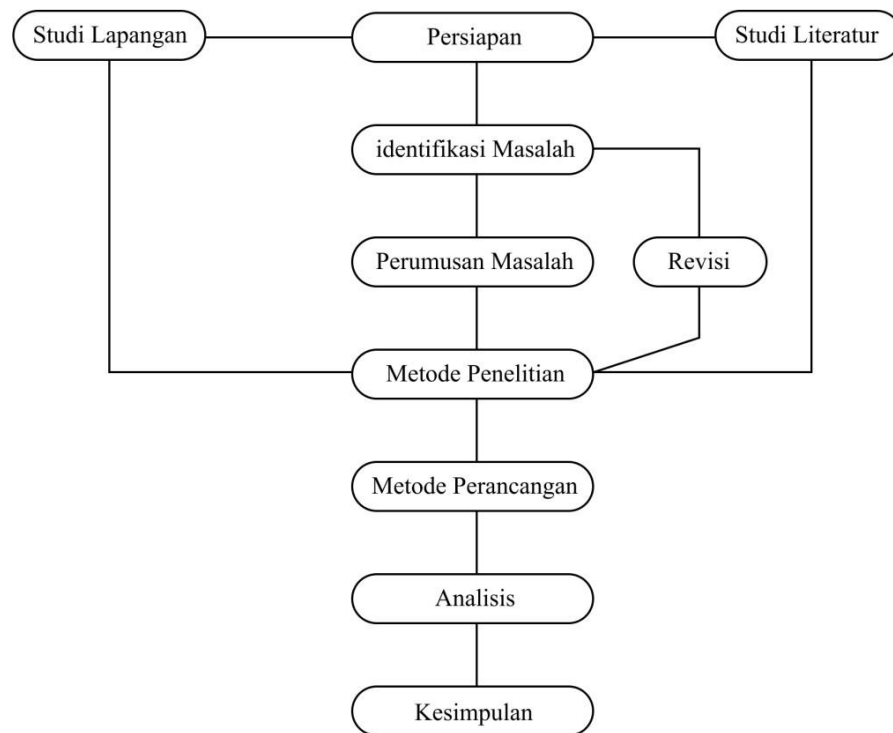
Keuntungan yang diinginkan dari perancangan sebagai penyelesaian tugas akhir yang dilakukan ini antara lain:

1. Manfaat Akademis
  - a. Pengayaan Literatur : Menambahkan kajian dan analisis terhadap literatur yang ada mengenai film dan budaya daerah, memberikan perspektif baru dalam studi budaya dan media.
  - b. Pemahaman Budaya yang Mendalam: Memungkinkan peneliti untuk mendalami pemahaman tentang nilai, norma, dan estetika yang terkandung dalam budaya daerah tersebut, melalui media film.
  - c. Pengembangan Metodologi Penelitian: Memberi kesempatan untuk mengembangkan atau mengadaptasi metodologi penelitian yang sesuai dengan kekhasan budaya daerah dalam konteks pembuatan dan penafsiran film.
  - d. Kontribusi terhadap Disiplin Ilmu: Menyumbang pada pengembangan disiplin ilmu seperti antropologi visual, studi film, dan studi budaya dengan memberikan insight baru dari kasus spesifik budaya daerah.
2. Keuntungan Praktis
  - a. Pelestarian Budaya: Membantu pelestarian budaya daerah dengan mendokumentasikan dan menganalisis representasi budaya dalam film, sehingga informasi tersebut dapat diakses oleh generasi mendatang.
  - b. Peningkatan Kesadaran: Meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap kekayaan dan keragaman budaya daerah melalui medium film.
  - c. Pengembangan Industri Kreatif Lokal: Dapat memberikan masukan bagi pengembang film dan industri kreatif lokal dalam menciptakan karya yang autentik dan meningkatkan daya saing di pasar global.
  - d. Pemberdayaan Komunitas: Memberikan manfaat bagi komunitas lokal



dengan mengangkat isu-isu sosial, ekonomi, atau budaya yang terkait dengan mereka melalui film, sehingga dapat memicu diskusi dan tindakan pemberdayaan.

### 1.1 Kerangka Penelitian



**Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian**

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

*Pamali* merupakan larangan yang jika dilanggar akan mendapatkan musibah. *Pamali* ini bertujuan agar bisa lebih berhati-hati dalam bertindak karena masih ada sebab-akibat dari apa yang dilakukan. Terdapat beragam jenis *pamali* contohnya seperti tema *pamali* yang diambil pada penelitian ini yaitu *pamali ulah neukteuk kuku tipeuting bisi mondokan* umur yang dimana secara logis *pamali* ini bermaksud agar lebih berhati-hati karena dahulu tidak ada penerangan sehingga dilarang memotong kuku pada malam hari agar tidak melukai jari. Dari penelitian ini juga diketahui bahwa *pamali* bukan sekedar mitos semata namun merupakan sebuah himbauan yang berkaitan dengan fakta yang logis.

*Pamali* ini biasanya dikenalkan kepada anak dibawah usia 13 tahun sebagai aturan dalam menjalani kehidupan. Media film bergenre horor menjadi media yang tidak efektif untuk pengenalan *pamali* kepada anak dibawah usia 13 tahun dikarenakan menurut psikologi anak pada umur tersebut belum bisa membedakan dunia nyata dan fiksi. Namun, media film pendek horor ini akan cocok untuk mengenalkan kembali budaya lisan Sunda *pamali* kepada masyarakat diatas usia 13 tahun yang sudah melupakan atau bahkan tidak mengetahui budaya orang terdahulu ini melalui media hiburan dengan *pamali* yaitu *pamali ulah neukteuk kuku tipeuting bisi mondokan* umur yang berarti *pamali* jangan memotong kuku pada malam hari yang dapat memperpendek umur. Dengan karakteristik yang menarik perhatian, menyampaikan pesan moral dan meningkatkan kesadaran. Film pendek horor dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk memperkenalkan budaya ini kepada generasi muda.

Dalam pembuatan film pendek *Neukteuk Kuku* terdapat beberapa proses yang dilewati yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi yang memiliki prosesnya masing-masing. Pada tahap pra produksi penulis dan tim kabarawa membuat susunan kru, menentukan kru dan memberi tugasnya masing-masing. Pada proses pra produksi ini juga mulai dibuatnya premis, sinopsis, naskah, konsep yang terdiri dari konsep warna, judul film, penentuan lokasi

diproduksinya film, mencari pemeran atau aktor, menyiapkan alat-alat untuk *shooting*, membuat *storyboard* dan *treatment*.

Pada proses produksi merupakan dimulainya pembuatan film seperti *shooting* dengan kamera dan alat lainnya untuk membuat film. menyiapkan makeup dan busana pada aktor, memotret setiap adegan dengan menerapkan beberapa teknik pengambilan gambar, menyusun pengambilan gambar dan juga memeriksa pencahayaan pada film. sedangkan pada proses pasca produksi film pendek ini menggunakan 2 jenis editing yaitu *editing offline* dan *editing online* dengan menggunakan teknik cut dan menyeimbangkan tone yang digunakan juga mengurangi *noise* pada gambar.

Dengan beberapa proses pembuatan film ini didapatkanlah media utama berupa film pendek itu sendiri serta karya-karya pendukungnya sebagai media promosi film berupa trailer, poster dan mockup. Film ini sudah di tayangkan di Youtube dan juga sudah mengikuti acara kompetisi nasional pada tahun 2022 yang diselenggarakan oleh HIMA Pendidikan IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta dengan meraih best Short Movie pada poster dan Short Movie National Competition.

## 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat dibangun dari perancangan film pendek genre horor “*Neukteuk Kuku*” yaitu :

1. Tema budaya lisan dari tanah Sunda yaitu *pamali* dalam film pendek ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan konflik dan teror yang lebih jelas.
2. Dalam proses pasca produksi harus membentuk kru editing sehingga mempercepat proses pengerjaan.
3. Budaya lisan sunda ini juga dapat dikenalkan dengan media yang lain seperti media literasi sejarah kebudayaan sehingga akan cocok untuk anak dibawah usia 13 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Indrapuspita, M., & Panuju, R. (2022). Rancangan Dasar Genre pada Film Pendek Horor Singsot Karya Ravacana. In *Journal Communication Specialist* (Vol. 1, Issue 1, pp. 13–44). <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/>
- Juju, A., Listiani, W., & Sumiasih, I. (2013). *Pamali* Dalam Kebudayaan Masyarakat Adat Sunda. *Visual Art & Design Journal*, 1(2), 10–17. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/407>
- Khairunnisa, A., & Wardhaningsih, M. (2020). *Pamali Encyclopedia*.
- Mascelli, J. V. (1965). *The Five C's of Cinematography*.
- Mursid Alfahoni, M. A., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*.
- Nugraini, S. H. (2021). Perancangan Film Pendek “Simbah” sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 401–410. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.5074>
- Pramana Putra, P. G., Kurniansah, R., Budiatiningsih, M., Istianingsih, N., Darma Susila, I. M. G., Suteja, W., Ariyanto, Yudawisastra, H. G., & Darsana, I. M. (2024). *Warisan Budaya Sebagai Kekayaan Pariwisata*.
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film Edisi Kedua*.
- Rosadi, A. A., & Sudaryat, Y. (2023). *Perancangan Background Dalam Animasi 2D Kisah Di Balik Pamali Keluar Di Waktu Magrib*. 10(6), 8372–8387.
- Sugara, H., & Perdana, T. I. (2021). Nilai Moral Dan Sosial Tradisi Pamali Di Kampung Adat Kuta Sebagai Pendidikan Karakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2331>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.
- Sundjaya. (2008). *Dinamika Kebudayaan*.
- Syah, M. Z. A., & Wijaksono, Di. S. (2021). Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Videogame : Analisis Makna Angle Camera pada Videogame “ The Last of Us Part II .” *E-Proceeding of Management*, 8(5), 6998–7010.
- Syarubany, A. H. M., Azzahra, M. P. K., Rahayu, R. S., & Prayoga, S. (2021).



Pengaruh Pamali Sebagai Kearifan Lokal Dalam Mewujudkan Nilai Dan Norma Dalam Kehidupan Sosial Generasi Z. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 570–577. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1945>

Widyawati, P. (2007). *Prosedur produksi film dokumenter pada program rehabilitasi berbasis masyarakat “ roda hidup kursi roda ” Di studio audio visual puskat Yogyakarta* **TUGAS AKHIR PROGRAM D III KOMUNIKASI TERAPAN**. 1–57.

