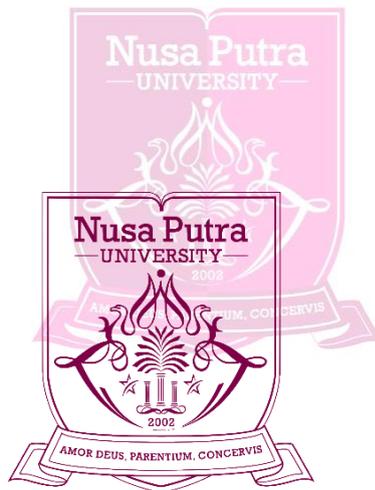


**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELESTARIKAN KESENIAN “LISUNG NGAMUK”
DI KOTA SUKABUMI**

SKRIPSI

RD M RAFLI NURSIDDIQ

20200060021



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

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELESTARIKAN KESENIAN “LISUNG NGAMUK”
DI KOTA SUKABUMI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam

Menempuh Gelar Sarjana S1

RD M RAFLI NURSIDDIQ

20200060021



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

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELESTARIKAN KESENIAN “LISUNG NGAMUK”
DI KOTA SUKABUMI

NAMA : RD M RAFLI NURSIDDIQ

NIM 20200060021

“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 di batalkan gelar Sarjana S1 saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”



Sukabumi, 02 Agustus 2024

Rd M Rafli Nursiddiq

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA
UNTUK MELESTARIKAN KESENIAN “LISUNG NGAMUK”
DI KOTA SUKABUMI

NAMA : RD M RAFLI NURSIDDIQ

NIM 20200060021

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2024. Menurut Pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 02 Agustus 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

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

NIDN. 0430109501

Raray Istianah, M.Pd

NIDN. 0422079203

Ketua Penguji Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn

NIDN. 0408108704

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

ABSTRACT

Art is one of the contents of human culture in general, because art is a reflection of a form of civilization that grows and develops in accordance with the desires and ideals that are guided by prevailing values and is carried out in the form of artistic activities. When talking about art, people will immediately imagine the term “beautiful”. One of them is the art from the city of Sukabumi “Lisung Ngamuk” which is at the Dzikir Al-Fath Islamic Boarding School. So that this art does not just die out, a documentary film on this art has been designed to revive and at the same time promote this traditional art originating from Sukabumi. the method used is a qualitative method. Qualitative methods are used as a rationale for solving problems based on literature. This inspired the author to design a documentary film that explains the history and meaning of the Lisung Ngamuk performing arts. It is hoped that with this design, Indonesian people can better appreciate and participate and participate in preserving traditional traditions in Indonesia.

Keyword : Sukabumi, Lisung Ngamuk, Documentary Films, Traditional Arts



ABSTRAK

Kesenian adalah salah satu isi dari kebudayaan manusia secara umum, karena dengan berkesenian merupakan cerminan dari suatu bentuk peradaban yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan keinginan dan cita-cita yang berpedoman kepada nilai-nilai yang berlaku dan dilakukan dalam bentuk aktifitas berkesenian. Jika berbicara masalah kesenian, orang akan langsung terimajinasi dengan istilah “indah”. Salah satu nya yaitu kesenian dari kota sukabumi “Lisung Ngamuk” yang ada di Pondok Pesantren Dzikir Al-Fath. Agar kesenian ini tidak padam begitu saja maka dibuatlah perancangan film dokumenter kesenian ini yang akan dibuat untuk mengangkat kembali dan sekaligus mempromosikan kesenian tradisional yang berasal dari sukabumi ini. Metode yang di gunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah yang bersumber pada literatur-literatur. Hal ini menggugah penulis untuk merancang sebuah film dokumenter yang menjelaskan tentang Sejarah hingga makna yang ada pada seni pertunjukan Lisung Ngamuk ini. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, Masyarakat Indonesia bisa lebih menghargai dan ikut serta dalam melestarikan tradisional yang ada di Indonesia.

Kata kunci: Sukabumi, Lisung Ngamuk, Film Dokumenter, Kesenian Tradisional

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi Perancangan Film Dokumenter Sebagai Media Untuk Melestarikan Kesenian “Lisung Ngamuk” Di Kota Sukabumi. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan jenjang S1 di Universitas Nusaputra.

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

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.,
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Raray Istianah, M.Pd
6. Dosen Penguji 1 M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn dan Penguji 2 Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Orang tua dan keluarga yang turut selalu melangit do'a nya.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang turut selalu mendukung dan mendoakan
10. Pondok Pesantren Dzikir Al Fath yang mengijinkan untuk mengambil penelitian tentang Kesenian Lisung Ngamuk.
11. Pak Yusup/Ki Icut selaku pengurus di Pondok Pesantren yang membimbing penelitian membantu dalam pembuatan film documenter.
12. Para Pesilat dari Sang Maung Bodas yang ikut serta juga dalam pembuatan film documenter.

13. Support system saya yang selalu membantu dalam proses penelitian ini yaitu Mutia Safitri.

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, 02 Agustus 2024

Penulis



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

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

Nama : RD M Rafli Nursiddiq
NIM : 20200060021
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 Sebagai Media Untuk Melestarikan Kesenian “Lisung Ngamuk” Di Kota Sukabumi

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 : 02 Agustus 2024

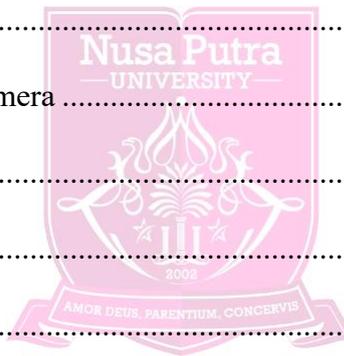
Yang menyatakan

(RD M Rafli Nursiddiq)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERSETUJUAN SKRIPSI	xiv
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Kerangka Penelitian	4
1.6.1 Identifikasi Masalah	4
1.6.2 Latar Belakang	5
1.6.3 Metode Penelitian	6
1.6.4 Ruang Lingkup.....	6
1.6.5 Analisis Data	7
1.6.6 Peninjauan.....	8
1.6.7 Tinjauan Teoritis	8
1.6.8 Konsep Perancangan	8
1.6.9 Implementasi	9
1.6.10 Tinjauan Efektivitas	9
1.6.11 Kesimpulan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori	11

2.2 Kerangka Teori.....	11
2.2.1 Kampanye Edukasi.....	11
2.2.2 Keilmuan DKV.....	12
2.2.3 Pengertian Film	12
2.2.4 Jenis-Jenis Film	14
2.2.5 Sejarah Film Dokumenter.....	16
2.2.6 Jenis-Jenis Film Dokumenter	17
2.2.7 Ciri-Ciri Film Dokumenter.....	18
2.2.8 Penyutradaraan Film Dokumenter.....	19
2.2.9 <i>Camera Angle</i>	21
2.2.10 <i>Grid</i>	23
2.2.11 Tipe-Tipe Angle Kamera	23
2.2.12 <i>Color Grading</i>	26
2.2.13 Durasi Gambar	20
2.2.14 Kebudayaan	21
2.2.15 Kesenian Lisung Ngamuk	22
2.3 Teori Metodologi	27
2.3 Penelitian Terdahulu.....	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Metode Pengumpulan Data	37
3.3 Metode Analisis Data	41
3.4 Objek Penelitian	41
3.5 Solusi Kreatif.....	42
3.6 Data dan Proses Kreatif.....	43



3.7 Metode dan konsep Perancangan	46
3.7.1 Metode Perancangan	46
3.7.2 Strategi Kampanye	49
3.7.3 Konsep Desain	50
3.7.4 Konsep dan Strategi Pesan/komunikasi	52
3.7.5 Konsep dan Strategi Kreatif.....	52
3.7.6 Konsep dan Strategi Media.....	53
3.7.7 Konsep dan Strategi Visual.....	56
3.8 Alat dan Bahan yang digunakan	58
BAB IV PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	60
4.1.1 Hasil Perancangan.....	60
4.1.2 Pembahasan.....	78
4.1.3 Efektivitas Media	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah.....	34
Tabel 3.1 Hasil Angket atau Kuisisioner	39
Tabel 3.2 Jadwal Produksi	55
Tabel 3.3 Anggaran Biaya	55
Tabel 4.1 <i>Script</i> Naskah Film	64
Tabel 4.2 Gambaran <i>Scane</i> Lokasi	67



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	10
Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengambilan Gambar <i>Long Shot</i>	22
Gambar 2.2 Pengambilan Gambar <i>Closed Up</i>	22
Gambar 2.3 Pengambilan Gambar Objektif	24
Gambar 2.4 Pengambilan Gambar Subjektif.....	24
Gambar 2.5 Contoh <i>Angle</i> Kamera	25
Gambar 2.6 Skema Warna.....	28
Gambar 3.1 Kesenian Lisung Ngamuk	41
Gambar 3.2 <i>Brainstorming</i>	43
Gambar 3.3 <i>Roadmap</i>	50
Gambar 3.3 <i>Brainstorming</i>	42
Gambar 4.1 Kegiatan Observasi.....	61
Gambar 4.2 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	67
Gambar 4.3 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	67
Gambar 4.4 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	67
Gambar 4.5 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	67
Gambar 4.6 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	68
Gambar 4.7 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	68
Gambar 4.8 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	68
Gambar 4.9 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	68
Gambar 4.10 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	68
Gambar 4.11 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	69
Gambar 4.12 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	69

Gambar 4.13 Film Dokumenter Kesenian Lisung Ngamuk.....	69
Gambar 4.14 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-1.....	69
Gambar 4.15 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-2.....	70
Gambar 4.16 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-2.....	70
Gambar 4.17 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-3.....	71
Gambar 4.18 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-3.....	71
Gambar 4.19 Proses <i>Shooting</i> Film Dokumenter Hari ke-4.....	71
Gambar 4.20 Proses Editing <i>Offline</i>	72
Gambar 4.21 Proses Editing <i>Online</i>	73
Gambar 4.22 Proses Editing Musik <i>Scoring</i>	74
Gambar 4.23 Proses Pemberian <i>Tone Color</i> pada Film Dokumenter.....	75
Gambar 4.24 <i>Font Fall In Love</i> digunakan untuk desain judul film.....	75
Gambar 4.25 <i>Consolass</i> digunakan untuk desain judul film.....	75
Gambar 4.26 Tipografi Jusul Film Dokumenter.....	76
Gambar 4.27 Poster Film Dokumenter.....	77
Gambar 4.28 Desain Baju Lisung Ngamuk.....	78
Gambar 4.29 Hasil Baju Lisung Ngamuk	78
Gambar 4.30 (a), (b), dan (c) Screenshot Bagian Awal Film Dokumenter.....	79
Gambar 4.31 (a), (b), dan (c) Screenshot Bagian Tengah Film Dokumenter	80
Gambar 4.32 (a), (b), dan (c) Screenshot Bagian Akhir Film Dokumenter	83
Gambar 4.33 (a) dan (b) Foto Siswa Sekolah Sedang Menonton Film Dokumenter.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan media alat komunikasi khalayak yang di dalamnya memiliki pesan dan *statement* dari seorang pembuat film. Pembuat film mempunyai cara sendiri dalam penyampaian pesan di dalam film yang dia buat. Melalui ide dan gagasan yang akan disampaikan oleh pembuat film, lalu pembuat film memilih film apa yang akan mereka buat. Di dunia ini hanya ada tiga jenis film antara lain : film fiksi, film nonfiksi (*film documentary*) dan film *ekperimental*. (Pratista, 2017)

Film dokumenter ini menjadi pilihan penulis dalam karya tugas akhir ini. Film Dokumenter yaitu film yang berisi atau mendokumentasikan kenyataan. Fenomena yang ada dan sering terjadi di Masyarakat dikemas dengan senatural mungkin. Istilah “dokumenter” ini pertama kali digunakan saat resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samarannya John Grierson, di New York Sun pada tanggal 8 Februari 1926. Di Perancis, istilah ini sering sekali di dokumentasi dan digunakan untuk semua film non-fiksi, salah satunya adalah film tentang perjalanan dan film Pendidikan. Berdasarkan hal ini, kebanyakan film pertama semua berasal dari film documenter. Menurut Frank Beaver film documenter ialah sebuah film non-fiksi. Yang dimana Film Dokumenter ini biasanya di *shoot* di lokasi yang nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus pada subyek-subyek contohnya seperti Sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, Pendidikan, melakukan persuasi dan memberi pencerahan, member informasi, Pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang di tinggali.

Film dokumenter tentang kebudayaan inilah yang membuat penulis dalam film ini tertarik untuk memproduksi untuk menjadikan ini sebagai tugas akhir. Di perkembangan jaman saat ini sudah banyak pencampuran kebudayaan yang berdampak pada perilaku dalam masyarakat dan perubahan identitas serta akulturasi, yang selalu mengancam perkembangan yang turun menurun warisan nenek moyang yang seharusnya tetap terus di lestarikan oleh warga negara itu

sendiri. Apalagi di era saat ini negara Indonesia sudah di akui oleh dunia dengan memiliki ragam kebudayaannya. Apalagi kebudayaan dapat mempengaruhi aspek agama, politik, bangunan tradisional, pakaian, adat, istiadat, dan juga Bahasa. Tetapi di Indonesia juga banyak sekali budaya asing yang masuk seperti budaya Masyarakat barat, budaya korea, dan juga budaya dari negara lain. Maka dari hal ini yang menjadi peranan penting bagi generasi muda dan generasi yang akan datang agar budaya Indonesia tetap harus dan selalu di lestarikan agar tidak tenggelam dengan perkembangan jaman.

Dari beragam kebudayaan dan kesenian yang ada di Indonesia salah satunya yaitu kesenian yang ada di Jawa Barat, tepatnya daerah Sukabumi yang memiliki kesenian "*Lisung Ngamuk*". Secara Bahasa, Lisung merupakan Bahasa Sunda yang merupakan nama alat tradisional untuk pengolahan padi atau gabah untuk dijadikan sebagai beras. "*Lisung Ngamuk*" merupakan tradisi dari Sunda yang sudah lama hingga ratusan tahun tak dimainkan, tetapi tradisi ini di bangkitkan kembali oleh Pondok Pesantren Dzikir Al-Fath di Sukabumi yang dimainkan oleh para santri. Santri-santri yang memainkan "*Lisung Ngamuk*" pun bukan sembarang santri. Mereka memiliki ketahanan tubuh yang kuat dan keahlian pencak silat.

Maka dari itu penulis ingin mengangkat kembali serta melestarikan kesenian "*Lisung Ngamuk*" ini agar lebih terekspos dengan menggunakan media film dokumenter ini. Bagi penulis ini adalah suatu bentuk ekspresi seni yang dapat memiliki dampak positif dalam memperkenalkan, melestarikan, dan membagikan warisan budaya kepada khalayak luas. Dengan beberapa pandangan mengenai pentingnya untuk melestarikan budaya, sebagai media Pendidikan, memperkenalkan kesenian local secara global, mengangkat isu-isu sosial dan budaya, dan menginspirasi serta mendorong partisipasi. Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, pembuatan film dokumenter tentang kesenian atau tradisi dapat menjadi sarana yang kuat untuk melestarikan, mempromosikan, dan memperkaya warisan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana konsep perancangan film dokumenter sebagai media untuk melestarikan kesenian “Lisung Ngamuk” di Kota Sukabumi.

Detail Permasalahan.

1. Bagaimana cara memberikan informasi kepada *audiens* untuk melestarikan kesenian Lisung Ngamuk yang ada di Kota Sukabumi?
2. Bagaimana proses dalam perancangan media film dokumenter sebagai upaya pemecahan masalah untuk melestarikan kesenian Lisung Ngamuk?
3. Bagaimana proses pengambilan gambar dan proses editing untuk menciptakan film dokumenter yang baik dan diterima oleh *audiens*?
4. Bagaimana ketercapaian film dokumenter sebagai media dalam memberikan informasi untuk masyarakat Sukabumi ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film dokumenter tentang Lisung Ngamuk, permasalahan akan dibatasi dalam tiga aspek: konseptual, teknis dan *audiens*.

1. Aspek konseptual

Pembahasan akan meliputi pengenalan umum tentang Pesantren Dzikir Al Fath, karena produk budaya ini berada di sana, Lisung Ngamuk yang membahas tentang bentuk, suara, penampilan serta bagaimana pelestariannya dalam menjaga warisan budaya pada jaman dulu.

2. Secara teknis

Di teknis ini permasalahan akan dibatasi tentang :

- a. Perancangan di dasari pada referensi-referensi teknis pada media film dokumenter
- b. Perancangan berdasarkan dari elemen-elemen desain untuk memperlihatkan estetika dalam sebuah media audio visual yaitu film dokumenter.

3. Terkait Audiens

Ada beberapa Batasan masalah yang terkait *audiens* diantaranya:

- a. Seniman dan Praktisi Seni merupakan audiens dalam perancangan film dokumenter ini karena mereka akan tertarik pada detail teknik, Sejarah, dan konteks budaya dari kesenian yang ada
- b. Pelajar dan Mahasiswa seni yang belajar tentang seni, budaya dan Sejarah dengan adanya film dokumenter dapat berfungsi sebagai alat edukasi yang mendalam bagi mereka
- c. Audiens yang menyukai hal di bidang olahraga dan bela diri
- d. Pengemar seni dan komunitas lokal yang memiliki minat dan apresiasi terhadap berbagai bentuk seni
- e. Masyarakat umum yang menyukai dunia film dokumenter dan tertarik dengan dunia seni dan budaya yang ada di lingkungan sekitar

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis yang diharapkan dari film dokumenter “Lisung Ngamuk” :

1. Memberi informasi kepada Masyarakat bahwa ada kesenian “Lisung Ngamuk” di Sukabumi
2. Memperkenalkan kesenian yang ada di Sukabumi salah satunya yang di lestarikan oleh Pondok Pesantren Dzikir Al-Fath
3. Melestarikan kebudayaan untuk membantu generasi mendatang untuk menghargai dan memahami nilai-nilai budaya yang mungkin terancam punah atau berubah
4. Menginspirasi dan memotivasi kepada penonton untuk mengeksplorasi kreativitas mereka sendiri atau untuk mendalami lebih jauh dalam suatu bentuk seni
5. Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yang diharapkan penulis yaitu :

1. Bagi penulis, dari penelitian ini diharapkan mampu memenuhi syarat untuk penulis memperoleh gelar Sarjana Satu Desain Komunikasi Visual (S.Ds)

2. Sedangkan untuk pembaca, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan sumber pengetahuan bagi pihak yang membutuhkan tentang seputar penelitian
3. Semoga untuk Masyarakat umum penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan untuk mengembangkan dan melestarikan kebudayaan “Lisung Ngamuk” dengan media komunikasi visual
4. Bagi peneliti selanjutnya, semoga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meneliti topik serupa dalam ilmu komunikasi

1.6 Kerangka Penelitian

1.6.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada pada perancangan film dokumenter ini yaitu terdapat masalah secara umum serta identifikasi masalah yang berhubungan dengan bidang ilmu studi Desain Komunikasi Visual. Identifikasi masalah perancangan film dokumenter ini yaitu :

1. Identifikasi masalah secara umum
 - a. Lisung Ngamuk merupakan kebudayaan khas Sunda yang berada di kota Sukabumi, namun masih sedikit Masyarakat Sukabumi khususnya para remaja yang mengetahui Lisung Ngamuk.
 - b. Era globalisasi memberikan kesempatan bagi budaya asing untuk berkembang di Indonesia, sehingga beberapa remaja di Sukabumi mulai mengadopsi budaya dari luar. Yang mana hal ini menimbulkan kekhawtiran bahwa mereka mungkin menjadi kurang mencintai dan menghargai budaya local
2. Identifikasi masalah yang berkaitan dengan bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Saat ini, belum ada media elektronik yang memberikan informasi lengkap tentang Lisung Ngamuk, mencakup aspek bentuk, suara, Sejarah, serta fungsi dari alat music tradisional tersebut.

1.6.2 Latar Belakang

Kesenian adalah hasil cipta, karya dan rasa setiap manusia yang memiliki nilai estetis yang sangat tinggi. Kreativitas dan inovasi juga dapat menghasilkan ide-ide yang ideal. Serta memegang peranan yang penting. Seorang manusia mampu mengembangkan hal-hal yang ada dilingkungan sekitarnya termasuk budaya yang ada. Dari pengembangan yang ada tentunya disesuaikan dengan kreativitas manusia itu sendiri tanpa mengurangi nilai-nilai yang terkandung.

Kesenian lahir dari sebuah pengaruh dari aspek antara lain letak geografis, warisan budaya, mata pencaharian, kepercayaan, pola hidup, dan Pendidikan. Salah satu aspek menonjol yang melahirkan tentang kesenian biasanya dari aspek warisan. Mayoritas Masyarakat Indonesia yang berkehidupan bersifat agraris dan tradisional yang kental dengan nilai-nilai dari budaya warisan terdahulu atau nenek moyang. Mereka mempercayai dari kebiasaan yang dilakukan oleh leluhurnya merupakan suatu budaya yang melahirkan dan menciptakan keanekaragaman kesenian tradisional. Kesenian ini sebagai unsur kebudayaan dari sebuah perjalanan yang mengalami perkembangan dari masa ke masa baik dalam bentuk penampilannya, alat-alat yang dipakai ataupun aturan-aturan yang ada atau terkandung didalam suatu kesenian.

1.6.3 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif karena dengan metode ini dapat menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi. Metode ini dapat menunjukkan kehidupan Masyarakat, tingkah laku, Sejarah, pergerakan sosial, fungsional organisasi, dan hubungan kekerabatan. Metode ini melibatkan observasi dan wawancara dalam pengumpulan data agar memahami persepsi, perasaan dan pengetahuan yang ada.

1.6.4 Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup kerja dalam perancangan ini mencakup penyusunan dan perancangan film dokumenter tentang Lisung Ngamuk. Film dokumenter ini akan fokus pada Lisung Ngamuk yang ada di Pondok Pesantren Dzikir Al Fath, dengan tujuan menjadi media dokumentasi untuk mengenalkan Lisung Ngamuk kepada target audiens. Tugas-tugas yang perlu dilakukan meliputi studi konseptual dan teknis terkait film dokumenter, antara lain:

a. Studi Literatur

Mencakup dua aspek: studi budaya Pondok Pesantren Dzikir Al Fath sebagai konten pembahasan, dan studi sinematografi sebagai panduan dalam merancang film dokumenter.

b. Target Audiens

Fokus target audiens adalah remaja atau Masyarakat yang ada di kota Sukabumi. bertujuan untuk mengukur kepedulian remaja terhadap budaya yang ada di lingkungan mereka dan memahami pendapat serta kebutuhan mereka terkait informasi tentang Lisung Ngamuk

2. Output

Output dalam perancangan ini adalah berupa film dokumenter dengan judul “Maestro Lisung Ngamuk Sang Maung Bodas”.

1.6.5 Analisis Data

Analisis data ini sangat diperlukan dalam proses sistematis untuk menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data agar dapat diambil kesimpulannya. Seperti analisis data dalam perancangan film dokumenter adalah proses pembuatan film yang memahami topik secara mendalam dan menyajikan informasi agar semenarik dan informatif. Analisis data yang bisa digunakan dalam perancangan film dokumenter ini seperti dalam hal pengumpulan data dalam penelitian yaitu penelitian primer dan sekunder.

1.6.6 Peninjauan

Peninjauan film dokumenter biasanya mencakup analisis terhadap berbagai aspek film, termasuk narasi, visual, penggunaan suara, pesan yang disampaikan, serta dampaknya terhadap audiens dan isu yang dibahas. Dengan melakukan peninjauan film dokumenter secara komprehensif, penulis dapat memahami lebih dalam tentang berbagai aspek pembuatan film tersebut serta dampaknya terhadap audiens.

1.6.7 Tinjauan Teoritis

Tinjauan teoritis dalam perancangan film dokumenter melibatkan berbagai konsep dan teori yang dapat membantu dalam pembuatan film dalam merancang dan menyusun agar efektif dan menarik. Ada beberapa aspek utama yang perlu diperhatikan dalam tinjauan teoritis diantaranya yaitu teori naratif, teori *genre* dokumenter, teori representasi, teori media dan komunikasi, teori *audiens*, Teori sinematografi dan visual, dan teori produksi serta teknologi.

Dengan memahami dan menerapkan teori-teori ini, pembuat film dokumenter dapat lebih sadar dalam mengambil Keputusan kreatif dan etis yang akan mempengaruhi cara cerita mereka disampaikan dan diterima oleh penonton.

1.6.8 Proses Kreatif

Proses kreatif dalam perancangan film dokumenter melibatkan berbagai tahap yang memerlukan kolaborasi, riset, dan kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang informatif dan menarik seperti melakukan proses data 5W +1H (*what, why, who, when, where, how*) dengan menggunakan ini dapat menghasilkan karya yang kuat, informatif, dan menginspirasi.

1.6.9 Konsep Perancangan

Perancangan sebuah film dokumenter melibatkan beberapa Langkah penting agar film yang dibuat berhasil menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan efektif kepada audiens. Adapun konsep perancangan yang dapat membantu dalam proses pembuatan film dokumenter yaitu penelitian, pembuatan naskah, pemilihan gaya narasi, pemilihan gaya visual, pemilihan music dan suara, pemilihan narasumber, pengambilan gambar, pengeditan, pengujian dan evaluasi. Dengan mengikuti konsep perancangan ini, penulis dapat membuat film dokumenter yang berkualitas dan efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

1.6.10 Implementasi

Implementasi dalam perancangan film dokumenter kesenian memerlukan pendekatan yang menyeluruh untuk menggabungkan aspek-aspek estetika, budaya, dan teknis. Ada beberapa yang dapat diambil dalam perancangan dan produksi film dokumenter kesenian yaitu pemilihan topik dan riset awal, pengembangan konsep dan narasi, perencanaan produksi, penelitian dan pengumpulan data, pra produksi, produksi, pasca produksi, distribusi dan produksi, dan evaluasi serta umpan balik terhadap film dokumenter yang dibuat.

1.6.11 Tinjauan Efektivitas

Tinjauan efektivitas dalam perancangan film dokumenter adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa dokumenter yang dihasilkan dapat mencapai tujuan yang mempengaruhi penonton. Seperti beberapa aspek dan metode yang dapat dalam tinjauan efektivitas perancangan film dokumenter seperti menentukan tujuan utama dari dokumenter serta menentukan sasaran audiens yang tepat.

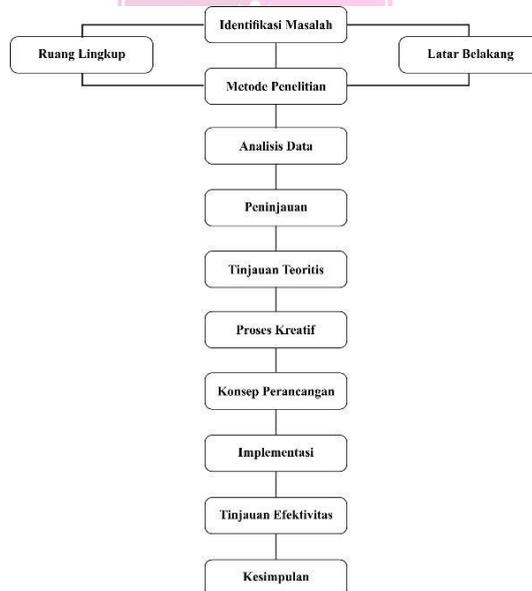
Dalam tinjauan efektivitas juga mengembangkan konten seperti memastikan bahwa semua informasi yang disajikan dalam dokumenter akurat dan berdasarkan sumber yang dapat dipercaya dan juga menilai

apakah konten yang disajikan relevan dengan tujuan dan cukup mendalam untuk memberikan pemahaman yang baik kepada penonton.

Dengan melakukan tinjauan efektivitas yang komprehensif, pembuat film dokumenter dapat memastikan bahwa karya yang dibuat tidak hanya memenuhi standar kualitas tinggi tetapi juga mencapai tujuan dan dampak yang diinginkan.

1.6.12 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan film dokumenter dapat diambil berdasarkan evaluasi terhadap berbagai aspek yang telah dibahas dalam proses perancangan. Seperti tujuan dan pesan yang disampaikan kepada audiens apakah telah tercapai dengan jelas dan efektif ataukah masih kurang. Lalu apakah film tersebut menginspirasi, menggerakkan emosi, atau memberikan wawasan baru. Dengan menyimpulkan aspek-aspek yang ada penulis dapat menilai keberhasilan film dokumenter dalam mencapai tujuannya serta memberikan pandangan yang menyeluruh.



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi desain yang dibahas sebelumnya, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyusunan Naskah

Naskah film dokumenter “Maestro Lisung Ngamuk, Sang Maung Bodas” telah dirancang untuk menyajikan informasi yang relevan bagi target audiens tentang Lisung Ngamuk. Naskah ini mencakup detail mengenai Sejarah, bentuk, suara, dan fungsi Lisung Ngamuk. Film ini juga menyoroti perjuangan dan kehidupan dalam melestarikan warisan leluhur, dengan harapan dapat mendorong audiens untuk lebih peduli terhadap kebudayaan Indonesia. Penyusunan naskah yang efektif dimulai dengan mengembangkan ide cerita dan menentukan pesan film, sehingga film yang dihasilkan dapat memberikan dampak yang mendalam bagi penontonnya.

2. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk menggambarkan suasana desa, kegiatan warga, dan bentuk Lisung Ngamuk. Teknik yang digunakan antara lain:

- *Extrem Close Up*: Untuk merekam detail objek seperti ekspresi narasumber dan detail dari setiap gerakan dari pemain serta Lisung Ngamuk.
- *Medium Close Up*: Untuk merekam gambar narasumber selama wawancara,
- *Close Up*: Untuk merekam detail dari sebuah objek
- *Extreme Long Shot*: Untuk menggambarkan suasana landscape Kota Sukabumi dan Pondok Pesantren Dzikir Al Fath serta kegiatan-kegiatan yang ada

3. Proses *Editing*

Proses editing sangat berperan dalam memperkuat konten film dokumenter ini. Editing dilakukan dengan merangkum hasil wawancara dan rekaman gambar menjadi film dokumenter berdurasi 17 menit. Video hasil

wawancara dipilih berdasarkan naskah yang telah disusun dan disesuaikan dengan informasi yang diperlukan oleh target *audiens*. Rekaman video kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* dan naskah, membentuk alur peristiwa yang memungkinkan *audiens* untuk melihat dan merasakan cerita.

4. Hasil *Post Test*

Berdasarkan hasil *Post Test* dan dilakukan efektifitas media pada audiens seperti di sekolah SMK Al Musthofa. Film ini telah ditayangkan dan memenuhi kebutuhan informasi target audiens mengenai Lisung Ngamuk dan mampu menarik mereka untuk peduli terhadap budaya yang ada disekelilingnya.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan oleh penulis dalam proses pengerjaan pembuatan film dokumenter untuk tugas akhir ini, maka didapatkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam proses observasi dan riset saat di lapangan harus lebih detail
2. Harus melakukan persiapan yang lebih matang lagi sebelum eksekusi
3. Perbaiki saat proses riset di lapangan, agar naskah film yang akan di tuangkan untuk diproduksi lebih maksimal dan bisa di kembangkan lagi.
4. Mengatur jadwal dengan baik dalam proses *syooting* film
5. Harus melakukan pendekatan lebih terhadap objek yang akan di teliti atau lingkung yang ada disekitaran.
6. Selama proses perekaman audio pada narasumber penulis menghadapi gangguan seperti kurang pas dalam menaruh alat perekaman suara sehingga hasil suara yang dihasilkan kurang memuaskan.

Serta masih banyak kekurangan yang ada pada saat proses pembuatan karya film dokumenter ini. Hal ini dipengaruhi karena masih kurangnya dalam persiapan dan manajemen waktu dalam penelitian dan pembuatan karya. Demikian saran yang diperoleh dan semoga penulis serta pembaca dapat mengambil Pelajaran yang ada serta ilmu untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apip, Pendekatan Mengenai Seni Film Dokumenter, *Pengetahuan Film Dokumenter*, Desember 2011
- Dodi Ahmad Fatoni, *Penyutradaraan Film Dokumenter Observasional “Bumi Tunggu Tubang” Suku Semende Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan*, Program Studi Broadcasting R-TV, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yograkarta, 20, Agustus 2019
- Djkn.kemenkeu.go.id, Memahami Metode Penelitian Kualitatif (diakses penulis pada tanggal 04 Maret 2024, jam 16.30 WIB)
- Khalisha Defa, Santi Sidhartani, Wulandari, *Perancangan Film Dokumenter Kongahyan Sebagai Alat Musik Tradisional Betawi*, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Vol.1, No.3, Maret 2023
- M. Irfan Sanni, Alifya Nurcahya, Taufiq Kurniawan, *Video Dokumenter Informasi Kesenian Sisingaan Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang*, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains and Teknologi Universitas Raharja, Vol.7 No.1, Februari 2021
- Muhammad Fajar Laksana, *Pendekatan Tentang Budaya Kesenian, Ngagotong Lisung & Maen Boles Pajajaran*, Sukabumi, 16 September 2013
- Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom, *Pendekatan Seni Vidiografi, Teknik Dasar Videografi*, Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer (STEKOM), 2014
- www.kompasiana.com, *Pendekatan Visual dan Gaya Dalam Film Dokumenter* (diakses penulis pada tanggal 16 Maret 2024, jam 20.50 WIB)
- www.detik.com, *Mengenal Kesenian “Lisung Ngamuk” yang Ikonik di Ponpes Sukabumi* (diakses penulis pada tanggal 10 Maret 2024, jam 21.20 WIB)
- Yusuf Setya Darmawan, *Perancangan Film Dokumenter Kesenian Besutan Sebagai Media Pendidikan Remaja Usia 12-18 Tahun di Jombang*,

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Sipil dan
Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2016

