

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA
TENTANG PAMALI**

SKRIPSI

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| 1. <u>QURNAYNI MAWLIDA</u> | 20210060025 |
| 2. <u>NOVALIA PUTRI JAYANTI</u> | 20210060029 |
| 3. <u>RIMA MARDHIAH</u> | 20210060061 |



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANCI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA
TENTANG PAMALI**

SKRIPSI

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

QURNAYNI MAWLIDA

20210060025



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA
TENTANG PAMALI**

SKRIPSI

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

NOVALIA PUTRI JAYANTI

20210060029



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA
TENTANG PAMALI**

SKRIPSI

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

RIMA MARDHIAH

20210060061



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA
SUNDA TENTANG PAMALI

NAMA : QURNAYNI MAWLIDA

NIM : 20210060025

“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 melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 10 Juli 2025

QURNAYNI MAWLIDA

Penulis

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA
SUNDA TENTANG PAMALI

NAMA : NOVALIA PUTRI JAYANTI

NIM : 20210060029

“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 melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 10 Juli 2025

NOVALIA PUTRI JAYANTI

Penulis

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA
SUNDA TENTANG PAMALI

NAMA : RIMA MARDHIAH

NIM : 20210060061

“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 melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 10 Juli 2025

RIMA MARDHIAH

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA TENTANG
PAMALI

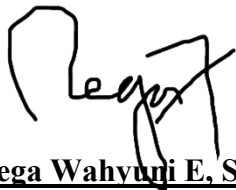
NAMA : QURNAYNI MAWLIDA

NIM 20210060025

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I



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

NIDN : 0430109501

Ketua Penguji

Pembimbing II



Agus Darmawan S.Sn., M.Sn

NIDN : 0431088506

Ketua Program Studi

Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds

NUPTK : 352776677130053

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

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA TENTANG
PAMALI

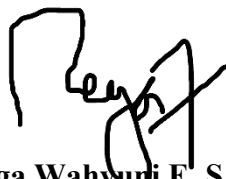
NAMA : NOVALIA PUTRI JAYANTI

NIM 20210060029

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I



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

NIDN : 0430109501

Ketua Penguji

Pembimbing II

Agus Darmawan S.Sn., M.Sn

NIDN : 0431088506

Ketua Program Studi

Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds

NUPTK : 352776677130053

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

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI
UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA SUNDA TENTANG
PAMALI

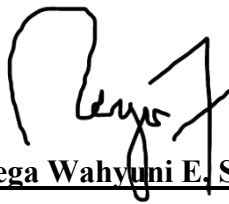
NAMA : RIMA MARDHIAH

NIM 20210060061

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I



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

NIDN : 0430109501

Ketua Penguji

Pembimbing II

Agus Darmawan S.Sn., M.Sn

NIDN : 0431088506

Ketua Program Studi

Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds

NUPTK : 352776677130053

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

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Nusa Putra. Dan skripsi ini kami tujukan kepada :

- Allah SWT, Tuhan yang maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahannya dalam setiap langkah kehidupan.
- Ayah dan ibu tercinta, kakak dan adiku tersayang atas doa, dukungan, dan cinta yang tidak pernah putus. Tanpa kalian, aku bukan siapa – siapa.
- Untuk kita, diri sendiri yang telah berusaha membiayai diri sendiri ini untuk bisa berkuliah dari awal hingga lulus.
- Dosen pembimbing, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, semangat, dan ilmu yang sangat berarti.
- Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, tawa dan semangat dalam proses panjang ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menjadi inspirasi, dan menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya.



ABTRACT

This research aims to explore the potential of the short fiction film "Ulin Diwanci Magrib" as a medium to preserve Sundanese culture. This research uses a short film design approach combined with elements of Sundanese culture, namely Sundanese language and one of the pamali in Sundanese culture, namely the prohibition of leaving the house at maghrib time or in myths often called "sandekala" where sandekala is believed to be caused by the existence of spirits that roam at the turn of day and night. In designing this movie, the title "Ulin Diwanci Magrib" was made, which refers to Sundanese culture by displaying Sundanese language as an interesting and informative fictional story.

Through this research, it is hoped to gain a deeper understanding of how short films can be an effective means of introducing and increasing appreciation for Sundanese culture. This research also discusses the challenges and opportunities of using film as a medium for cultural preservation.

Keywords: Short Film, Sundanese Culture, Ulin Diwanci Magrib, Preserving Culture, Film Design, Sandekala, Pamali.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi film fiksi pendek “Ulin Diwanci Magrib” sebagai media pelestarian budaya Sunda. Penelitian ini menggunakan pendekatan desain film pendek yang dipadukan dengan unsur budaya Sunda, yaitu bahasa Sunda dan salah satu pamali dalam budaya Sunda, yaitu

larangan keluar rumah pada waktu maghrib atau dalam mitos sering disebut dengan “sandekala” dimana sandekala dipercaya disebabkan oleh adanya makhluk halus yang bergentayangan pada saat pergantian siang dan malam. Dalam perancangan film ini dibuatlah judul “Ulin Diwanci Magrib” yang mengacu pada budaya Sunda dengan menampilkan

Bahasa Sunda sebagai cerita fiksi yang menarik dan informatif.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana film pendek dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan dan meningkatkan apresiasi terhadap budaya Sunda. Penelitian ini juga membahas tantangan dan peluang penggunaan film sebagai media pelestarian budaya.

Kata kunci: Film Pendek, Budaya Sunda, Ulin Diwanci Magrib, Pelestarian Budaya, Desain Film, Sandekala, Pamali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Film Ulin di Wanci Magrib sebagai Upaya Melestarikan Budaya Sunda tentang Pamali” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra.

Skripsi ini disusun sebagai bentuk kontribusi penulis dalam pelestarian budaya lokal, khususnya nilai-nilai pamali dalam masyarakat Sunda yang mulai tergerus oleh perkembangan zaman. Melalui pendekatan visual dalam bentuk film pendek, penulis mencoba merancang media yang tidak hanya komunikatif secara visual, tetapi juga bermuatan edukatif dan kultural. Film Ulin di Wanci Magrib menjadi representasi dari usaha tersebut, dengan harapan dapat menyampaikan pesan budaya secara relevan kepada generasi muda.

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

1. Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M. Si., MM. Selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Bapak Anggy Praiftha Junfithrana S.Pd, MT
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.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
6. Dosen Penguji I Universitas Nusa Putra Bapak Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds
7. Dosen Penguji II Universitas Nusa Putra Ibu Icu Komala, S.Sn., M.Sn
8. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi

9. Orang tua, keluarga dan sahabat yang selalu memberi dukungan baik dari segi materi maupun moral.
10. Teman - teman kelas dkv21b walaupun sudah bubar dan yang sudah berjuang bersama terutama Rami, Ade, Encep, Zidan dan Cantika.
11. Narasumber dan tokoh Masyarakat sunda yang telah memberikan informasi dan wawasan mengenai nilai-nilai pamali dalam budaya lokal.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademik maupun sebagai inspirasi dalam pelestarian budaya melalui media visual Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.



Sukabumi, 10 Juli 2025

Qurnayni Mawlida

Penulis 1

Novalia Putri Jayanti

Penulis 2

Rima Mardhiah

Penulis 3

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

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

NAMA : Qurnayni Mawlida
NIM : 20210060025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir untuk S1

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

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI UPAYA
MELESTARIKAN BUDAYA 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 memublikasikan 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 :

Yang menyatakan:

(Qurnayni Mawlida)

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

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

NAMA : Novalia Putri Jayanti
NIM : 20210060029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir untuk S1

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

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI UPAYA
MELESTARIKAN BUDAYA 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 memublikasikan 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 :

Yang menyatakan:

(Novalia Putri Jayanti)

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

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

NAMA : Rima Mardhiah
NIM : 20210060025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir untuk S1

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

**PERANCANGAN FILM ULIN DIWANGI MAGRIB SEBAGAI UPAYA
MELESTARIKAN BUDAYA 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 memublikasikan 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 :

Yang menyatakan:

(Rima Mardhiah)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	vii
KATA TERUNTUK	x
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
PERSETUJUAN SKRIPSI	xv
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.2 Peran Desain Multimedia Dalam Audio Visual	10
2.1.3 Film dalam Desain Komunikasi Visual	11
2.1.4 Jenis Film.....	12
2.1.5 Genre Film.....	16
2.1.6 Unsur Naratif dalam Produksi Film.....	17
2.1.7 Unsur Sinematik dalam Produksi Film	20
2.1.8 Proses Pembuatan Film.....	46

2.1.9 Implementasi Budaya Dalam Pembuatan Film	64
2.2 Kerangka Teori.....	67
2.3 Penelitian Terdahulu.....	68
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	73
3.1 Metodologi Penelitian	73
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	76
3.3 Metode Analisis Data	76
3.3.1 Analisis naratif.....	76
3.4 Objek Penelitian	77
3.4.1 Profil Objek Penelitian	77
3.5 Metode Perancangan	78
3.5.1 Metode Perancangan Film "Ulin Diwanci Magrib"	78
3.5.2 Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi	78
3.5.3 Strategi Media untuk Film "Ulin Diwanci Magrib".....	80
3.5.4 Konsep & Strategi Visual untuk Film	82
3.5.5 Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	85
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Pendekatan Teori Kebudayaan.....	87
4.1.1 Sistem Religi Dalam Budaya Sunda	89
4.2 Hasil Perancangan Film Pendek	90
4.3 Pembahasan Karya	143
4.4 Distribusi	164
4.4.1 Implementasi Budaya Dalam Film.....	164
4.4.2 Dampak Nyata Terhadap Budaya Dan Edukasi	171
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	173
5.1 Kesimpulan.....	173
5.2 Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN	178

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penulis terkait laporan	69
Tabel 4.1 Tahap pra Produksi.....	102
Tabel 4.2 Stripboard.....	103
Tabel 4.3 Rundown day 1.....	105
Tabel 4.4 Rundown day 2.....	107
Tabel 4.5 Anggaran.....	108
Tabel 4.6 Nama Kru dan jabatan.....	109
Tabel 4.7 Storyboard.....	111
Tabel 4.8 Properti.....	114
Tabel 4.9 Rincian makeup.....	116
Tabel 4.10 Daftar setting Lokasi.....	119
Tabel 4.11 Daftar Alat.....	120
Tabel 4.12 Teknik & Analisa bagian awal.....	145
Tabel 4.13 Teknik dan Analisa Pengenalan karakter utama	147
Tabel 4.14 Teknik dan Analisa Pengenalan Latar	150
Tabel 4.15 Teknik dan Analisa Konflik Utama.....	153
Tabel 4.16 Teknik dan Analisa Konflik berkembang	156
Tabel 4.17 Teknik dan Analisa Tantangan Muncul	159
Tabel 4.18 Teknik dan Analisa Konflik diselesaikan	162
Tabel 4.19 Teknik dan Analisa cerita mencapai akhir	164

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Diagram Alir kerangka penelitian	8
Bagan 2.1 Diagram Brainstorming kerangka teori	68
Bagan 4.1 Diagram Alir Brainstorming	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eye level shot.....	28
Gambar 2.2 Low Angel shot.....	28
Gambar 2.3 High Angel shot.....	28
Gambar 2.4 Canted atau Oblique	29
Gambar 2.5 One Shot	29
Gambar 2.6 Two Shot & full shot.....	29
Gambar 2.7 Close Up.....	30
Gambar 2.8 Medium Shot.....	30
Gambar 2.9 Medium Full Shot	30
Gambar 2.10 Over the Shoulder Shot.....	31
Gambar 2.11 Wide Shot.....	31
Gambar 2.12 Establishing Shot.....	31
Gambar 2.13 Establishing Geografi.....	32
Gambar 2.14 Natural Lighting.....	33
Gambar 2.15 Cahaya alami matahari.....	34
Gambar 2.16 Set up Lighting.....	34
Gambar 2.17 Contoh Artificial Lighting	34
Gambar 2.18 Key Light.....	35
Gambar 2.19 Fill Light.....	35
Gambar 2.20 Back Light.....	36
Gambar 2.21 Bounce Light.....	35
Gambar 2.22 Hard Light.....	36
Gambar 2.23 Soft Light.....	36
Gambar 2.24 Contoh set up cahaya dari depan	37
Gambar 2.25 Contoh hasil cahaya dari depan	37
Gambar 2.26 Cahaya dari samping	37
Gambar 2.27 Under Lighting	37
Gambar 2.28 Warm & cool light.....	38
Gambar 2.29 Lensa zoom 18-55mm.....	38

Gambar 2.30 Hasil foto dengan lensa zoom 18-55mm.....	39
Gambar 2.31 Lensa fix.....	39
Gambar 2.32 Hasil foto dengan lensa fix.....	39
Gambar 2.33 Lensa ultra wide.....	39
Gambar 2.34 Hasil foto lensa ultra wide.....	40
Gambar 2.35 Lensa wide.....	41
Gambar 2.36 Contoh hasil foto lensa wide	41
Gambar 2.37 Lensa zoom standar.....	41
Gambar 2.38 Hasil foto lensa zoom standar	41
Gambar 2.39 Lensa Tele.....	42
Gambar 2.40 Hasil foto lensa tele.....	42
Gambar 2.41 Lensa super tele.....	42
Gambar 2.42 Hasil foto lensa super tele.....	42
Gambar 2.43 Lensa Makro.....	43
Gambar 2.44 Lensa Fish Eye.....	43
Gambar 2.45 Lensa Cepat.....	43
Gambar 2.46 Hasil Foto Lensa Cepat.....	44
Gambar 2.47 Lensa lambat.....	44
Gambar 2.48 Hasil foto lensa lambat.....	44
Gambar 3.1 Wawancara Narasumber.....	74
Gambar 3.2 Referensi Visual.....	83
Gambar 3.3 Palet Warna.....	83
Gambar 4.1 Teras Rumah.....	114
Gambar 4.2 Kamar Tidur.....	114
Gambar 4.3 Dapur.....	114
Gambar 4.4 Jalan menuju ladang / lapang rumput.....	114
Gambar 4.5 Ladang / Lapang Rumput.....	115
Gambar 4.6 Kebun Bambu.....	115
Gambar 4.7 Lapangan depan SD.....	115
Gambar 4.8 Ruangan Kelas.....	115
Gambar 4.9 Lapangan Sekolah.....	115

Gambar 4.10 Sesi reading dan rehearsal	122
Gambar 4.11 Latihan Blocking dilokasi syuting	123
Gambar 4.12 Adegan diruang Kelas.....	124
Gambar 4.13 Adegan dilapang.....	124
Gambar 4.14 Adegan galih dengan ibunya	125
Gambar 4.15 Adegan dibawah pohon – sore	125
Gambar 4.16 Adegan inti dikamar galih – magrib	126
Gambar 4.17 Adegan inti dikamar galih – malam	126
Gambar 4.18 Adegan inti dikamar galih – malam (2).....	127
Gambar 4.19 Adegan inti didapur – malam	128
Gambar 4.20 Adegan inti dikamar ibu – malam	128
Gambar 4.21 Adegan inti dikamar galih – malam (3).....	129
Gambar 4.22 Pemilihan Footage	130
Gambar 4.23 Editing Footage.....	130
Gambar 4.24 Transisi antar adegan.....	132
Gambar 4.25 Pacing dan gaya visual.....	133
Gambar 4.26 Color balance dan white	134
Gambar 4.27 Coloring.....	135
Gambar 4.28 Saturasi selektif	135
Gambar 4.29 Hasil coloring.....	136
Gambar 4.30 Palet warna	136
Gambar 4.31 Editing motion graphic.....	137
Gambar 4.32 Editing sound design.....	138
Gambar 4.33 Editing Sound.....	139
Gambar 4.34 Proses Mixing.....	140
Gambar 4.35 Rendering / Export.....	141
Gambar 4.36 Mengatur resolusi.....	141
Gambar 4.37 Poster Film Ulin diwanci Magrib.....	143
Gambar 4.2.1 Opening (Logo Production House).....	144
Gambar 4.2.2 Opening (Judul Film).....	144
Gambar 4.2.3 Wide Shot.....	146

Gambar 4.2.4 Establishing Shot	146
Gambar 4.2.5 Establishing Geography	148
Gambar 4.2.6 Straight Angle Shot	148
Gambar 4.2.7 Over The Shoulder Shot	148
Gambar 4.2.8 Low Angle Shot	151
Gambar 4.2.9 Straight Angle Shot	151
Gambar 4.2.10 Tracking Shot	151
Gambar 4.2.11 Close Up	154
Gambar 4.2.12 Over the Shoulder Shot	154
Gambar 4.2.13 Two Shot & High Angle Shot	154
Gambar 4.2.14 Wide Shot	155
Gambar 4.2.15 Wide Shot	155
Gambar 4.2.16 POV – First person narration	155
Gambar 4.2.17 Negatif Space	156
Gambar 4.2.18 Leading Lines	156
Gambar 4.2.19 Establishing shot with ambient sound	157
Gambar 4.2.20 High Angle Shot	158
Gambar 4.2.21 Set Up Lighting	158
Gambar 4.2.22 POV – First person narrative	158
Gambar 4.2.23 Artificial Lighting	160
Gambar 4.2.24 Close Up	160
Gambar 4.2.25 Klimaks Cerita	161
Gambar 4.2.26 High Angle	163
Gambar 4.2.27 Babak Resolusi	163
Gambar 4.38 Layar sibolang	165
Gambar 4.39 Festival Bulanan	166
Gambar 4.40 Sertifikat perwakilan 20 Film terbaik & Apresiasi	167
Gambar 4.41 Pemutaran kedua di festival Bulanan	168
Gambar 4.42 Sewon Screening	168
Gambar 4.43 Sukabumi Film	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eye level shot.....	28
Gambar 2.2 Low Angel shot.....	28
Gambar 2.3 High Angel shot.....	28
Gambar 2.4 Canted atau Oblique	29
Gambar 2.5 One Shot	29
Gambar 2.6 Two Shot & full shot.....	29
Gambar 2.7 Close Up.....	30
Gambar 2.8 Medium Shot.....	30
Gambar 2.9 Medium Full Shot	30
Gambar 2.10 Over the Shoulder Shot.....	31
Gambar 2.11 Wide Shot.....	31
Gambar 2.12 Establishing Shot.....	31
Gambar 2.13 Establishing Geografi.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Dokumentasi Wawancara	178
Lampiran. 2 Dokumentasi Behind The Scene	179
Lampiran. 3 Turnitin.....	182



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai komponen penting dalam eksistensi manusia, budaya dibentuk oleh interaksi sosial yang terjadi di dalam sebuah komunitas. Menurut perspektif sosiologis, budaya terdiri dari pola perilaku, kepercayaan dan naluri yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Chris Jenks dalam bukunya yang berjudul *culture* (1993), budaya adalah cara manusia memahami dan beradaptasi dengan perubahan sosial melalui simbol, nilai, dan ideologi. Lebih dari sekadar tradisi atau hiburan, budaya merupakan proses yang terus berkembang, mencerminkan perjuangan manusia dalam memahami dunia. Dalam proses ini, budaya tidak hanya memperkaya dan meningkatkan kehidupan, tetapi juga mendorong perluasan potensi manusia.¹

Setiap komunitas memiliki budaya khas yang terbentuk dari sejarah, geografi dan dinamika sosialnya termasuk nilai-nilai yang menjadi pedoman hidup sehari-hari masyarakat Sunda. misalnya, menjunjung tinggi kesopanan, keramahmatan dan penghormatan terhadap orang tua yang tercermin dalam ungkapan “*Gemah Ripah Repeh Rapih*” yang berarti *Gemah-Ripah*: subur makmur, sejahtera dan tentram, cukup sandang dan pangan. sedangkan, *Repeh-Rapih*: damai dan rukun atau aman sentosa nilai-nilai budaya Sunda diwujudkan melalui berbagai bentuk tradisi, seni dan kebiasaan masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Salah satu manifestasi penting dari nilai-nilai tersebut adalah sistem larangan atau pantangan yang dikenal sebagai pamali. Dalam konteks budaya Sunda, pamali tidak hanya berfungsi sebagai larangan atau pantangan aturan adat, tetapi juga mengandung pesan moral dan sosial yang mendalam. Larangan ini bertujuan untuk menjaga harmoni antara individu, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, larangan bagi anak-anak untuk keluar rumah pada waktu menjelang magrib yang bukan hanya sekadar bentuk pengendalian, melainkan upaya perlindungan terhadap keselamatan mereka serta menjaga

¹ Jenk, Chris. 1993, *Culture* (Routledge,1993), pp. 3-4

ketertiban sosial dalam masyarakat. Dengan demikian, pamali berperan sebagai pedoman hidup yang mengarahkan perilaku individu sesuai dengan nilai-nilai kebaikan, serta mencerminkan kedalaman spiritualitas dan kebijaksanaan dalam budaya Sunda.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang diwariskan melalui cerita rakyat, tradisi lisan, permainan dan upacara adat. Dalam budaya Sunda, nilai-nilai seperti pamali tidak hanya berfungsi sebagai larangan tetapi juga memuat norma sosial, etika, dan kearifan lokal. Namun, arus globalisasi dan perubahan gaya hidup membuat nilai-nilai ini semakin terpinggirkan, khususnya di kalangan generasi muda. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat dalam aktivitas budaya mengalami penurunan. Persentase rumah tangga yang menghadiri atau menyelenggarakan upacara adat menurun dari 90,56% pada tahun 2018 menjadi 76,59% pada tahun 2021.² Ini menjadi indikator melemahnya transmisi budaya secara lisan dan ritual, termasuk nilai-nilai pamali yang dahulu hidup dalam keseharian masyarakat.

Fenomena serupa terjadi pada aspek bahasa. Berdasarkan data Sensus Penduduk 2020 Long Form, penggunaan bahasa daerah di Jawa Barat menurun tajam pada generasi muda. Generasi *Pre-Boomer* mencatat penggunaan bahasa daerah dalam keluarga sebesar 83,06%, namun angkanya turun menjadi 63,20% pada Generasi Z.³ Penurunan ini mencerminkan rendahnya kesadaran generasi muda terhadap identitas budaya lokal dan lemahnya keterhubungan mereka dengan tradisi seperti bahasa, adat dan nilai pamali. Sayangnya, pelestarian budaya belum menjadi prioritas kebijakan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencatat bahwa anggaran perlindungan kebudayaan selama 2012–2017 hanya mencapai 0,08 % dari total APBN, sementara lebih dari 47.000 fasilitas kebudayaan tidak dimanfaatkan secara optimal.⁴ Permasalahan utama bukan pada infrastruktur, melainkan pada lemahnya pengelolaan serta minimnya akses terhadap ruang budaya.

² Badan Pusat Statistik, *Statistik Sosial Budaya 2021* (Jakarta: BPS, 2022), xi, 177

³ Badan Pusat Statistik, *Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020: Provinsi Jawa Barat* (Jakarta: BPS, 2022), 107

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Laporan Tahunan Direktorat Jenderal Kebudayaan 2018* (Jakarta: Kemendikbud, 2018), 12.

Di sisi lain, film menjadi bentuk seni yang paling banyak dikonsumsi masyarakat. Sebanyak 63,61% penduduk usia 5 tahun ke atas menonton film, menjadikannya media yang sangat potensial untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Meskipun seni pertunjukan langsung menurun drastis akibat pandemi dari 34,38% menjadi 11,32%,⁵ sedangkan konsumsi seni melalui media digital tetap tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa film dapat menjadi sarana edukasi dan pelestarian budaya yang relevan bagi generasi muda di era digital.

Salah satu Pamali yang akan dibahas didalam skripsi ini yaitu larangan keluar rumah saat magrib dalam budaya Sunda yang sebenarnya mengandung pesan perlindungan terhadap anak-anak dari bahaya yang lebih besar terjadi di malam hari. Penelitian oleh Singh (2011) mencatat bahwa 40,15% kecelakaan lalu lintas terjadi antara pukul 18.00 hingga 24.00.⁶ Ini membuktikan bahwa pamali tidak hanya bersifat mistis, tetapi juga memiliki dasar rasional sebagai kearifan lokal. Sayangnya, nilai-nilai seperti ini semakin terlupakan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan kreatif seperti film untuk membangkitkan kembali kesadaran budaya serta menyampaikan nilai-nilai luhur dengan cara yang lebih mudah diterima oleh generasi masa kini. Kemajuan teknologi dan internet telah mengubah cara manusia memperoleh dan menyebarkan informasi. Digitalisasi membuat media seperti film lebih mudah diakses oleh masyarakat.

Dalam konteks edukasi dan pelestarian budaya, film menjadi sarana yang efektif karena mampu menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami oleh khalayak luas. Menurut Panca Javandalasta dalam buku 5 Hari Mahir Film (2011) ada banyak literatur yang menjelaskan film, berdasarkan banyak definisi film, semuanya mengarah pada pemahaman universal. Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut *movie*, film secara kolektif sering disebut *sinema*.⁷ Didalam buku nya juga dijelaskan beberapa genre dalam film seperti genre drama, aksi, komedi, romansa, petualangan, fiksi ilmiah, *thriller*, *musical*, horor dan genre lainnya. Diantara genre yang ada, genre horor menjadi salah satu genre yang paling laris di Indonesia, terlihat dari banyaknya

⁵ Badan Pusat Statistik, Statistik Sosial Budaya 2021(Jakarta: BPS, 2022), p. xi, 149.

⁶ Singh AN Epidemiological Study Of Road Traffic Accident Cases At a Tertiary Care Hospital In Rural Haryana (India, 2011), p.54

⁷ Javandalasta, Panji. 5 hari Mahir Bikin Film (Mumtaz Media, 2011), p.3

film horor yang mewarnai industri perfilman Indonesia belakangan ini dan bahkan dapat mengalahkan genre lainnya. Antusias masyarakat Indonesia terhadap film horor sangatlah tinggi, terlihat dari jumlah penonton yang sangat banyak hingga meraup jutaan penonton.

Tingginya minat terhadap film horor di Indonesia didorong oleh berbagai faktor seperti yang dibahas oleh Himawan Pratista dalam bukunya *Film Horor: dari Caligari Ke Hereditary (2023)* film horor semakin menghibur jika sanggup memberikan ketakutan, teror, mimpi buruk, serta kepanikan luar biasa. Film horor dianggap berhasil bila mampu membuat penontonnya menjerit histeris dan nuansa horornya masih terbawa hingga lama setelah selesai menonton.⁸ Sensasi menegangkan yang memicu adrenalin menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton, menjadikannya pengalaman yang berbeda dibanding genre lainnya. Selain itu, minat tinggi terhadap film horor juga berkaitan dengan latar budaya masyarakat Indonesia yang masih lekat dengan unsur mistis. Dikutip dari VOA Indonesia, Manoj Punjabi menyebut bahwa masyarakat Indonesia sejak kecil telah “dicekoki” cerita-cerita hantu atau makhluk halus, sehingga mudah menerima film-film horor⁹. Hal ini tak lepas dari akar budaya animisme dan mistisisme-kepercayaan bahwa benda-benda alam memiliki roh serta keyakinan terhadap kekuatan supranatural. Tradisi spiritual ini masih melekat dalam kehidupan masyarakat, dan terus diadaptasi dalam karya seni seperti film, sastra, hingga pertunjukan budaya. Oleh karena itu, merancang film bertema budaya pamali menjadi langkah yang relevan untuk memperkenalkan kembali kepercayaan tradisional kepada generasi muda melalui pendekatan yang menarik dan sesuai dengan selera hiburan masa kini.

Merujuk pada beberapa alasan diatas, pendekatan melalui film pendek menjadi solusi efektif. Film memiliki daya tarik visual dan dapat menyampaikan pesan budaya secara menarik bagi generasi muda, film pendek "Ulin Diwanci Magrib" dirancang untuk mengangkat nilai moral dalam tradisi pamali melalui narasi mendalam, sinematografi menarik, dan desain visual menggugah. Pendekatan ini memanfaatkan Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai alat pelestarian budaya yang relevan, modern, dan mudah diterima, menghubungkan

⁸ Pratista, Himawan, *Film Horor dari celigari ke hereditary* (Montase, 2023), p. 48

⁹ Budiman, Arif. *Indonesia Suka Film Horor, mengapa?* (VOA Indonesia, 2023)

kembali generasi muda dengan tradisi Sunda yang hampir terlupakan. Pada film pendek ini menceritakan tokoh utama yang awalnya tidak percaya pada mitos, namun teman temannya mitos itu benar-benar ada. tokoh utama yang tidak percaya akan keberadaan sanekala, ia bermain dengan teman-temannya hingga waktu maghrib dia tidak mempedulikan larangan bermain hingga waktu tersebut, kemudian ketika pulang dia tidak menghiraukan waktu magrib lantas ia tertidur pulas, namun ia terbangun karena merasakan ada gangguan dari sosok makhluk astral.

Salah satu film Indonesia yang mengangkat unsur kebudayaan ke dalam genre horor adalah Satu Suro (2019). Film ini tidak hanya menampilkan unsur ketegangan dan supranatural; tetapi juga mengangkat elemen budaya lokal sebagai bagian penting dari narasi. Dengan latar cerita yang berkaitan dengan kepercayaan masyarakat terhadap dunia gaib, Satu Suro memperlihatkan bagaimana tradisi dan mitos masih memiliki tempat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam budaya Jawa, Satu Suro dikenal sebagai malam sakral yang sarat akan nuansa mistis. Kepercayaan ini sering diangkat dalam film sebagai upaya memperkuat daya tarik serta membangun kedekatan emosional dengan penonton lokal. Hal serupa juga terlihat dalam film pendek Ulin di Wanci Maghrib yang menyoroti mitos dan kepercayaan masyarakat tentang keseimbangan antara dunia manusia dan dunia gaib. Kedua film tersebut menjadi contoh bagaimana narasi serta atmosfer budaya dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan dan nilai pembelajaran kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Perancangan film pendek "Ulin Diwanci Magrib" bertujuan untuk melestarikan budaya Sunda, khususnya nilai-nilai budaya pamali yang seringkali kurang dipahami oleh generasi muda. Sebagai media visual yang efektif, film pendek memiliki potensi besar sebagai media penyampaian pesan seperti pesan budaya yang dikemas dengan menarik dan mudah diakses. Mengacu pada latar belakang tersebut, rumusan masalah yang telah dirancang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan film pendek "Ulin Diwanci Magrib" dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan budaya Sunda, khususnya nilai-nilai pamali?
2. Bagaimana nilai-nilai pamali dalam budaya Sunda dapat disampaikan secara menarik dan efektif kepada generasi muda melalui media film pendek?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan yang jelas untuk menjaga fokus dan ruang lingkup yang sesuai dengan tujuan penelitian. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lingkup budaya

Penelitian ini hanya berfokus pada budaya Sunda, dengan penekanan khusus pada nilai-nilai pamali yang terkait dengan fenomena sandekala, yaitu larangan keluar rumah pada waktu magrib. Unsur budaya Sunda lainnya, seperti seni tari, musik, atau kuliner, tidak akan dibahas secara mendalam dalam penelitian ini.

2. Media penelitian

Media yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada film pendek sebagai alat pelestarian budaya. Meskipun media lain seperti buku, aplikasi digital, dan media sosial memiliki potensi untuk turut mendukung pelestarian budaya, mereka hanya akan dibahas sekilas sebagai pembanding, bukan sebagai fokus utama penelitian.

3. Sasaran penonton

Film pendek "Ulin Diwanci Magrib" dirancang untuk audiens generasi muda, khususnya anak-anak >10 tahun sampai dewasa. Oleh karena itu, pendekatan narasi, visual dan penyampaian pesan dalam film ini disesuaikan dengan preferensi dan minat audiens tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perancangan film "Ulin Diwanci Magrib" sebagai upaya melestarikan budaya Sunda, khususnya dalam penyampaian nilai-nilai pamali kepada generasi muda dan juga diharapkan dapat

memberikan kontribusi dalam pengembangan media film pendek sebagai sarana pelestarian budaya. Secara rinci, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menemukan konsep perancangan film pendek sebagai media yang efektif dalam pelestarian budaya Sunda.
2. Untuk menyampaikan nilai-nilai pamali secara menarik melalui visualisasi dalam film pendek.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berarti, baik dalam aspek akademis maupun praktis. Secara lebih spesifik, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang penggunaan media film pendek sebagai alat pelestarian budaya. Khususnya dalam hal bagaimana film dapat menyampaikan nilai-nilai budaya, seperti pamali dengan cara yang menarik bagi generasi muda.

2. Manfaat Praktis bagi Pelaku Industri Kreatif

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pelaku industri kreatif, khususnya dalam bidang produksi film, untuk mengembangkan film pendek yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki pesan pendidikan budaya yang mendalam.

3. Manfaat bagi Masyarakat dan Generasi Muda

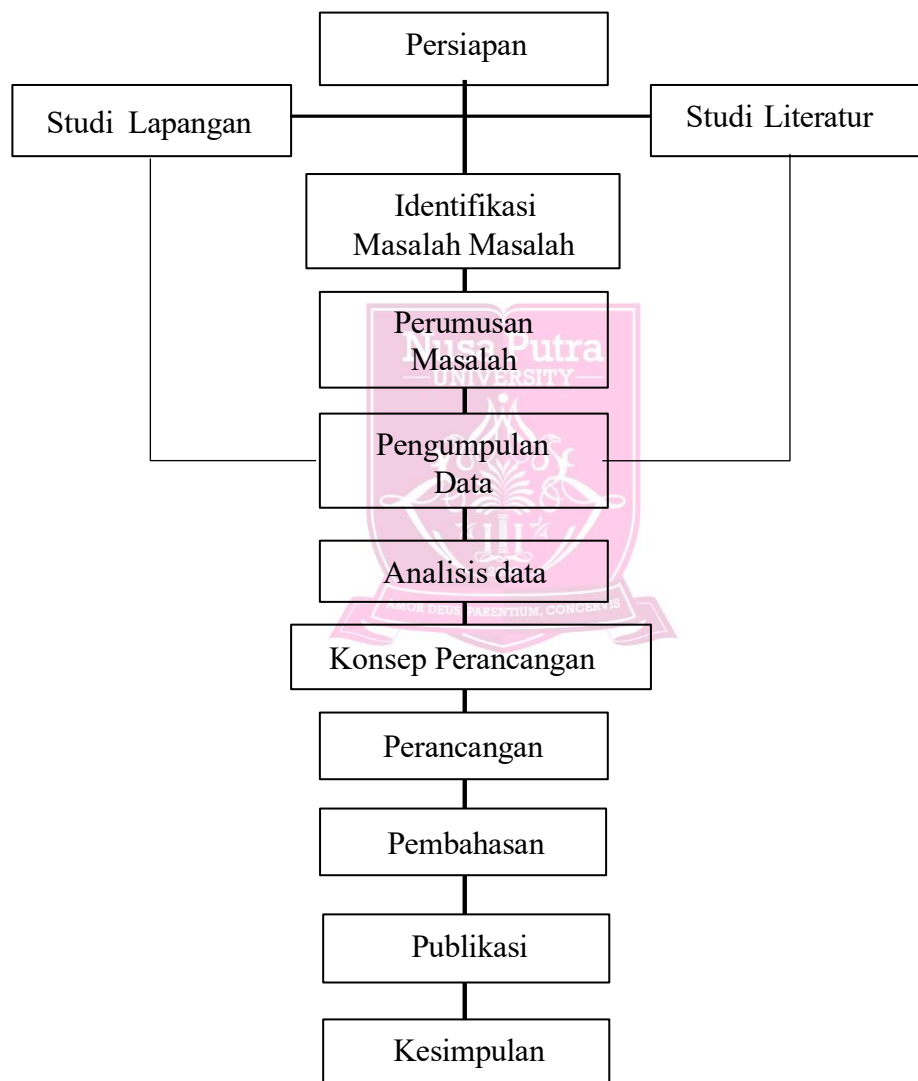
Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk lebih aktif dalam menjaga dan melestarikan tradisi budaya lokal, serta memperkenalkan budaya Sunda kepada audiens yang lebih luas.

4. Manfaat untuk Instansi Terkait

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi instansi pemerintah dan organisasi kebudayaan dalam merancang strategi pelestarian budaya yang melibatkan media massa dan teknologi. Instansi terkait dapat menggunakan temuan dari penelitian ini untuk mengembangkan program-program pelestarian budaya yang lebih inovatif dan efektif.

1.6 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini menggambarkan alur penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, mulai dari konsep perancangan film pendek "Ulin Diwanci Magrib" sebagai media pelestarian budaya Sunda, hingga pengidentifikasian tantangan dan peluang dalam penggunaan film sebagai alat pelestarian budaya. Penelitian ini juga akan fokus pada cara menyampaikan nilai-nilai pamali secara menarik kepada generasi muda melalui media film pendek. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan diikuti dalam penelitian ini:



Bagan 1.1 Diagram Alir Kerangka penelitian
(Sumber: Dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa film pendek Ulin Diwanci Magrib mampu menjadi media alternatif yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya Sunda, khususnya mengenai pamali sandekala, kepada generasi muda. Proses perancangan melibatkan tahapan studi literatur, identifikasi masalah, pengembangan konsep visual dan naratif, hingga penyusunan visual treatment yang menggambarkan nilai-nilai pamali dalam bentuk sinematik.

Penerapan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV) serta elemen sinematografi pada film pendek ini mendukung terciptanya pengalaman visual yang kuat, emosional, dan relevan dengan kebiasaan masyarakat masa kini. Pemilihan genre horor yang digemari generasi muda menjadikan pesan moral budaya dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, film ini berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dan pelestarian budaya.

Perancangan ini berhasil menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yakni bagaimana merancang film pendek sebagai media pelestarian budaya Sunda serta bagaimana menyampaikan nilai-nilai pamali secara menarik dan mudah diterima oleh generasi muda.

1.2 Saran

Sebagai implikasi dari hasil penelitian dan karya ilmiah ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pelaku industri kreatif, khususnya sineas muda dan desainer komunikasi visual, diharapkan dapat terus mengeksplorasi pendekatan budaya lokal dalam karya-karya visual mereka. Budaya lokal seperti pamali memiliki potensi naratif yang kuat dan dapat dikemas secara menarik untuk media populer seperti film.

2. Bagi lembaga pendidikan, terutama pada program studi Desain Komunikasi Visual dan perfilman, disarankan agar pelestarian budaya lokal dijadikan salah satu tema utama dalam pengembangan tugas akhir atau proyek kreatif mahasiswa. Hal ini akan mendorong generasi muda untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya daerahnya.
3. Untuk masyarakat umum dan generasi muda, penting untuk mulai memahami bahwa nilai-nilai tradisional seperti pamali tidak hanya merupakan mitos, tetapi juga mengandung pesan moral dan sosial yang relevan dengan kehidupan modern.
4. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian lebih mendalam terhadap dampak nyata dari film pendek bertema budaya terhadap perubahan persepsi atau peningkatan kesadaran budaya penontonnya. Selain itu, eksplorasi terhadap bentuk media lain seperti animasi, game edukatif, atau AR/VR berbasis budaya juga layak untuk diteliti.
5. Dengan adanya saran ini, diharapkan hasil penelitian tidak berhenti pada tahap perancangan semata, melainkan dapat mendorong tindakan nyata dalam pelestarian budaya melalui media visual yang relevan dan inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abhishek Singh. 2011. "An Epidemiological Study Of Road Traffic Accident Case At a Tertiary Care Hospital In Rural Haryanan," 54.
- Alanudin, Dian. 2024. "Startegic Decision Making to Enhance Film Distribution Channel and Minimize Lack of Cinema Screen Problem in Indonesia." *Syntax Idea* 6 (6): 2543–49. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i6.3445>.
- Arif Budiman. 2023. "Indonesia Suka Film Horror, Mengapa?" *VOA Indonesia*, 2023.
- ascher, Steven, dan Edward Pincus. 2012a. *The Film Maker Handbook: a comprehensive guide for the digital age* . 14 ed. A Plume Book.
- Badan Pusat Statistik. 2022. *Statistik Sosial Budaya 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, dan Jeff Smith. 1989a. *Film Art : An Introduction*. 13th ed. New York: McGraw Hill LLC. https://fliphtml5.com/tdioe/cmng/eBook_Film_Art_An_Introduction_13e_By_David_Bordwell%2C_Kristin_Thompson%2C_Jeff_Smith/50/.
- BPS Provinsi Jawa Barat. 2020. *Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020 Provinsi Jawa Barat*. Disunting oleh S.Si., M.M Marsudijono. BPS Provinsi Jawa Barat.
- Brown, Blain. 2016a. *Cinematography Theory and Practice*. Roudledge.
- Egri, Lajos. 1960a. *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schutser.inc.
- Field, Syd. 2005. *Screenplay : The Foundations Of Screenwriting*. New York: Bantam Dell. <https://archive.org/details/screenplaythefoundationsofscreenwritingrevisedupdate/sydfield2005/page/n11/mode/2up?q=scenario>.
- Garavaglia, Andrea, dan Simona Ferrari. 2012. "A Model for Defining Digital Classroom Settings." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46:1983–87. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.415>.
- Gibbs, John. 2002. *Mise-en-scene: Film style and interpretation*. New York: Wallflower Press.
- Hayward, Susan. 2001. *Cinema Studies, The Key Concepts*. Second Edition. Taylor & Francis e-Library.

- <https://books.google.co.id/books?id=x6bfHbI1qCwC&lpg=PP1&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Javandalasta, Panji. 2011. *5 hari Mahir Bikin Film*. Mumtaz Media.
- Jenks, Chris. 1993. *Culture*. Disunting oleh PETER HAMILTON. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203129845>.
- Kemendikbud. 2018. *Laporan Tahunan Direktorat Jenderal Kebudayaan 2018*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat, 1993, Pengantar Ilmu Antropologi . Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009. 165
- Landau, David. 2014. *Lighting for Cinematography*. New York: Boomsbury.
- McKee, Robert. 1997. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. 1 ed. New York: Harper Collins.
- Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Disunting oleh Jefry. 1 ed. Jakarta: Prenadamedia Group.
<https://books.google.co.id/books?id=U9xDDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Pratista, Himawan. 2020. *Memahami Film*. Disunting oleh Agustinus Dwi Nugroho dan Yosua Aji Febrianto. 2 ed. Vol. 3. Moontase Press.
<https://books.google.co.id/books?id=pDqdEAAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>.
- Putra, Ricky W., dan Ahmad Thabathaba'i. 2022. *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Animasi*. Disunting oleh Marcella Kika. Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=4n6REAAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>.
- Rabiger, Michael. 2014. *Directing the Documentary*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315867502>.
- Rizzo, Michael. 2015. *The Art Direction Handbook for Film & Television* . New York: Focal Press. <https://archive.org/details/michael-rizzo-2015-the-art-direction-handbook-for-film/page/n1/mode/2up>.
- Sfetcu, Nicolae. 2021. *The Art of Movies*. Nicolae Sfetcu.
- Soewardikoen Didit Widiatmoko. 2021. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Disunting oleh Bayu Anangga dan Flora Maharini. Revisi. DI Yogyakarta:

PT

Kanisius.

https://books.google.co.id/books?id=2IhGEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=doi&f=false.

Sriwati, Sriwati, Wawan Prasetyo, dan Muhammad Iqbal. 2022. “Pamali: Intervensi dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Pola Pikir Logis Remaja dalam Masyarakat Banjar.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6 (1). <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2832>.

Turgut, Ozden Pektas. 2012. “Kinetic Typography in Movie Title Sequences.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51:583–88. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.209>.

Ulin, Jeffrey C. 2019. *The Business of Media Distribution. The Business of Media Distribution*. Third edition. | New York : Routledge, Taylor & Francis Group, 2019.: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351136624>.

