

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “GOLOK CIBATU”
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA**

SKRIPSI

GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH

20190060040



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

AGUSTUS 2023

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “GOLOK CIBATU”
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH

20190060040



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI**

AGUSTUS 2023

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA

NAMA : GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH

NIM : 200190060040

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

Sukabumi, 16 Agustus 2023



Ghazy Haidar Dakhilullah
Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA

NAMA : GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH

NIM : 200190060040

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

Sukabumi, 16 Agustus 2023

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Agus Darmawan M.Sn
NIDN. 0431088506

Ketua Penguji

Gesnida Yunita M.Sn
NIDN. 0408068805

Ketua Program Studi

Agus Darmawan M.Sn
NIDN. 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada allah SWT yang telah memberikan segala rahmat, taufik dan hidayah dalam pembuatan skripsi ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Film Dokumenter Golok Cibatu Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya”** Tujuannya penulisan ini adalah untuk salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. pada kesempatan ini ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, ST., M. Si., MM dan seterusnya.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Anggi Pradifta Junfithrana, S.Pd., M.T dan seterusnya.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S. Kom.I., M.Sn yang telah meluangkan waktu dan tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan M.Sn yang telah meluangkan waktu dan tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Dosen Penguji I Ibu Gesnida Yunita M.Sn Dosen penguji II Ibu Elida Christine Sari, S.Ds.,M.Pd
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang senantiasa telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

8. Terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan motivasi lebih untuk menyelesaikan skripsi ini dan berkat doa Umi, Abi serta adik-adiku tercinta Umar, Ali dan Zahra skripsi ini bisa selesai tanpa ada hambatan.
9. Terimakasih kepada rekan mahasiswa Dkv 19 yang telah membantu proses penggerjaan skripsi ini,
10. Terima kasih Kepada Bengkel Bapak Asep Rambo, Bengkel/Toko H.Aas Ashari dan Toko Perkakas Cibatu kang Asep Ridwan Serta crew yang telah membantu dan dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini.

Semoga penyusunan Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi penulis sendiri terutama bagi para Dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Putra.



Sukabumi, 16 Agustus 2023

Ghazy Haidar Dakhilullah
20190060040

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH
NIM : 20190060040
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Jenis karya : FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU

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

“FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA“

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI
Pada tanggal : 16 AGUSTUS 2023

Yang menyatakan

Ghazy Haidar Dakhilullah
20190060040

Abstract

Documentary films are a creative way to present information made for various purposes. The purpose of this research is to design a documentary video that can be a promotional medium and the main media to introduce the Cibatu Golok Heritage and spread public awareness about the importance of Indonesian heritage. This study uses a qualitative descriptive approach where the object is studied and analyzed. Furthermore, the production process is carried out and produced in the form of a documentary film. The design of this documentary film produces two important information regarding the history of the Cibatu machete and the uniqueness of the Cibatu machete itself. The results of this study are a 10-minute documentary video that contains history and culture of the Cibatu machete, the process of making the Cibatu machete which is still done traditionally, and the values contained in the Cibatu machete as an Indonesian heritage. This documentary video is designed using an interesting recording technique and is filled with easy-to-understand narratives so that it can attract the attention of a wider audience. This documentary film has advantages over other media because it can build more complex narratives and provide more imaginative image details. This design is expected to create documentary films that can support the achievement of a media promotion that can be accepted by the public

Keywords: *Documentary film, history and culture, Cibatu Golok*

Abstrak

Film dokumenter adalah cara kreatif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dibuat dengan berbagai macam tujuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang video dokumenter yang bisa dijadikan media promosi dan media utama untuk memperkenalkan Pusaka Warisan Golok Cibatu dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan pusaka warisan Indonesia. Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dimana objek yang dikaji dan dianalisis. Kemudian dilakukan proses produksi dan diproduksi kedalam bentuk film dokumenter. Perancangan film dokumenter yang dibuat menghasilkan dua informasi penting mengenai sejarah tentang golok cibatu dan keunikan dari golok cibatu itu sendiri. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video dokumenter dengan durasi 10 menit yang berisi tentang sejarah dan budaya dari golok Cibatu, proses pembuatan golok Cibatu yang masih dilakukan secara tradisional, serta nilai-nilai yang terkandung dalam golok Cibatu sebagai pusaka warisan Indonesia. Video dokumenter ini dirancang dengan teknik perekaman yang menarik dan diisi dengan narasi yang mudah dipahami agar dapat menarik perhatian khalayak yang lebih besar. Film dokumenter ini mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya karena dapat membangun cerita yang lebih kompleks serta memberikan informasi gambar yang lebih detail. Perancangan ini diharapkan mampu menciptakan karya film dokumenter yang dapat mendukung tercapaian suatu media promosi agar diterima oleh masyarakat.

Kata kunci: *Film Dokumenter, sejarah dan budaya , Golok cibatu*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : GHAZY HAIDAR DAKHILULLAH
NIM : 20190060040
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Jenis karya : FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU

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

“FILM DOKUMENTER GOLOK CIBATU SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA”

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI

Pada tanggal : 16 AGUSTUS 2023

Yang menyatakan



DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
Abstract	viii
Abstrak	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Kerangka Penilitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Film Dokumenter	6
2.1.2 Jenis-Jenis Film Dokumenter	6
2.2 Budaya	8
2.2.1 Warisan budaya	9
2.3 Golok	9
2.3.1 Pengertian Golok	9
2.3.2 Golok Cibatu	9
2.3.3 Bagian-Bagian Golok Cibatu	10
2.3.4 Proses Pembuatan Golok	11
2.3.5 Jenis-Jenis Golok	12
2.4 Video Sebagai Media Kampanye	15
2.5 Kerangka Teori	16

2.6 Penelitian Terdahulu.....	16
2.7 Kesimpulan.....	19
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Metode Pengumpulan Data	20
3.2.1 Wawancara	20
3.2.2 Observasi	21
3.2.3 Angket dan Quesioner	22
3.2.4 Studi Pustaka	22
3.3 Metode Analisis Data	22
3.4 Objek Penelitian	23
3.5 Metode dan Konsep Perancangan.....	23
3.5.1 Metode Perancangan.....	23
3.5.2 Konsep dan Strategi pesan/komunikasi	27
3.5.3 Konsep dan strategi kreatif.....	28
3.5.4 Konsep dan strategi media.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Perancangan	33
4.1.1 Pra-produksi.....	33
4.1.2 Produksi	40
4.1.3 Pasca-Produksi.....	44
4.2 Pembahasan	46
4.2.1 Media Utama	51
4.2.2 Infografis	51
4.2.3 Media Pendukung.....	52
4.2.4 Efektivitas Media.....	53
4.2.5 Analisis Karya	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah.....	18
Tabel 4.1 Pengambilan Gambar Storyboard.....	38
Tabel 4.2 Pengambilan Gambar	41



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	5
Bagan 2.1 Kerangka Teoritik	16
Bagan 3.1 Skema Proses Perancangan	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Golok	10
Gambar 2.2 Golok Sembelih	13
Gambar 2.3 Bagian Golok	13
Gambar 2.4 Bagian Golok	14
Gambar 2.5 Bagian Golok	14
Gambar 2.6 Bagian Golok	14
Gambar 3.1 BILAH KEHIDUPAN-film dokumenter golok sulangakar	31
Gambar 3.2 BILAH KEHIDUPAN-film dokumenter golok sulangakar	31
Gambar 4.1 Proses Import Data	44
Gambar 4.2 Proses Editing	44
Gambar 4.3 Proses Editing	45
Gambar 4.4 Proses Editing	45
Gambar 4.5 pemandangan jalan raya desa cibatu (Areal shot)	46
Gambar 4.6 keindahan kabupaten sukabumi ciletuh (Areal shot)	46
Gambar 4.7 aktivitas masyarakat cibatu (Medium shot)	46
Gambar 4.8 Wawancara Bapak Asep Rambo (Medium close up)	47
Gambar 4.9 Proses penempaan golok (full shot)	47
Gambar 4.10 Proses penggerjaan golok (medium shot)	47
Gambar 4.11 Proses wawancara & membuat sarung (medium shot)	48
Gambar 4.12 Proses penggerjaan golok (medium shot)	48
Gambar 4.13 Proses wawancara H.Aas (full shot)	48
Gambar 4.14 Proses wawancara Asep Ridwan (Medium shot)	49
Gambar 4.15 Menampilkan toko golok (full shot)	49
Gambar 4.16 Menampilkan detail golok (Eye Shots)	49
Gambar 4.17 Menampilkan proses menempa (Full Shots)	50
Gambar 4.18 Menampilkan Penggerjaan golok (Medium Shots)	50
Gambar 4.19 Menampilkan detail golok (Medium Shots)	50
Gambar 4.20 Link barcode menonton	51
Gambar 4.21 Infografis	51
Gambar 4.22 Poster	52
Gambar 4.23 Ex Banner	52
Gambar 4.24 T-shirt	52
Gambar 4.25 Topi	53
Gambar 4.26 Tumbler	53
Gambar 4.27 Screenshot Youtube	53
Gambar 4.28 Nobar Film Dokumenter	54
Gambar 4.29 Link Youtube Film Dokumenter	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi	60
Lampiran 2. Questioner	61
Lampiran 3. Cek Plagiasi	62



DAFTAR ISTILAH

Angel = Sudut Pengambilan Gambar saat memotret Objek

Audio = Bingkai Suara (Sound Slides), Film Rangkaian suara dan cetak suara.

Audiens = sekumpulan penonton, pembaca, pendengar, pemirsa.

Camera = Alat untuk merekam gambar atau video

Close Up = pengambilan gambar yang hanya difokuskan pada bagian wajah.

Director of photography = seseorang yang mengambil foto dengan kamera film

Eye level = Teknik eye level merupakan teknik dengan posisi yang sejajar dengan objek.

Extreme Close Up = Teknik ini merupakan teknik pengambilan dari jarak yang sangat dekat.

Long Shot = Teknik long shot merupakan teknik pengambilan dari jarak yang jauh, yang mana bisa menampilkan sedikit hingga banyak orang secara seluruh badan dalam 1 frame yang sama.

low Angel = Sesuai dengan namanya, teknik low angle dilakukan dari sudut arah bawah objek, sehingga memberikan kesan objek menjadi lebih besar.

Instagram = Sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online

Medium Close Up = pengambilan gambar yang merupakan gabungan dari teknik close up dengan medium shot.

Review = Memberikan ulasan terhadap suatu produk

Youtube = Sosial media berbasis video yang memberikan layanan berbagi video secara online

Rule Of Third = petunjuk bagaimana caranya memosisikan objek di sepertiga bagian dalam foto agar lebih enak dilihat.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terdiri dari banyak pulau dengan keanekaragaman karakteristik yang berbeda – beda yang memiliki budaya, tradisi di setiap pulau dan daerahnya masing-masing. Kepentingan melestarikan keberadaan keanekaragaman warisan budaya sangatlah besar bagi kita. Salah satu aspek dari warisan budaya yang dahulu pernah menjadi alat senjata kemerdekaan Indonesia yaitu golok. Golok adalah sebuah produk yang dihasilkan oleh masyarakat atau (*home industry*) yang terdapat di setiap wilayah di Indonesia. Secara umum, golok diartikan sebagai objek mirip parang atau pedang yang memiliki ukuran lebih kecil.. Menurut Asyraaf Ahmadi (2018) dalam artikelnya mengatakan golok memiliki panjang sekitar 30 cm sampai dengan ukuran 40 cm tergantung dari jenisnya. Golok biasanya digunakan untuk memotong ukuran yang lebih besar dari sebuah pisau, seperti alat untuk memotong hewan, mengupas kelapa dan alat bertani. pada umumnya semua jenis pisau besar yang digunakan untuk berbagai keperluan dapat kita sebut sebuah golok. Golok merupakan sebuah peralatan rumah tangga namun banyak pula digunakan sebagai barang koleksi karena bentuknya yang unik dan artistik.

Kabupaten Sukabumi merupakan salah satu wilayah kaya dengan keanekaragaman budaya di dalamnya, dari mulai tempat bersejarah, tempat wisata yang begitu eksotis serta mempunyai salah satu senjata tradisional yang terlahir sejak zaman penjajahan belanda pertama, yaitu golok cibatu. Golok cibatu adalah salah satu artefak bersejarah yang masih tersedia hingga saat ini di Desa Cibatu, Kecamatan Cisaat, Kabupaten Sukabumi. Tempat ini tersohor dengan pembuatan golok yang sangat fenomenal, serta banyak tersedia berbagai macam yang diproduksi, dimulai dari khas Cibatu, golok sembelih dan golok tebas. Selain itu ada juga kerajinan beladiri seperti pedang katana, pedang arab dan pedang pora. Semua alat kerajinan khusus nya golok, pedang dan lainnya dapat diperoleh di desa cibatu. Kerajinan golok ini sudah menjadi turun-temurun sejak zaman dahulu. Para pengrajin golok umumnya membuat sendiri diperkarangan rumahnya masing-masing dengan membuat space tempat untuk mengasah dan membuat pisau. di kawasan ini memiliki ciri khas yang istimewa pada bagian pegangan dan sarung golok, serta keunikannya terlihat pada bilah goloknya. Sebenarnya, di desa ini tidak hanya menciptakan

golok, tetapi juga terdapat berbagai jenis kerajinan perkakas seperti, pisau dapur, parang, hingga pedang besar ada di sini. Pengrajin terdahulu di desa ini sudah bisa dihitung jari, menurut Haris Subekti (pengrajin milenial) di desa ini kurang lebih ada sekitar 3 seorang sesepuh pengrajin yang masih ada sejak saat ini, selebihnya banyak yang menjadi pengrajin muda, dikarenakan membuat barang sendiri lebih hemat biaya penggerjaan, dan bisa menjadi pekerjaan sampingan. Yang menjadikan ikon golok cibatu itu adalah golok dengan motif sarangka (sarung golok) menggunakan kayu sonokeling tua ditambah simpai logam kuningan dan handel tanduk kerbau hitam, dan tentu menggunakan baja asli dari cibatu yaitu baja selap khas cibatu. Ada 2 jenis pengarajin di desa cibatu ini, yaitu pengrajin sarangka (sarung golok) beliau lebih fokus ke pembuatan sarung golok dan handel (Sarangka golok), sementara ahli pandai adalah pengrajin yang mengkhususkan diri dalam pembuatan bilah golok contohnya seperti nempa dan menyipuh pisau. Tentunya dari keunikan golok dan keindahanya ternyata ada turunan sejarah yang sangat panjang ketika zaman dulu belanda pertama menjajah di kota Sukabumi. Menurut H Aas Ashari anak dari bapak Syaripudin (sesepuh terdahulu) dulu sejak zaman belanda pertama pertama, golok cibatu sudah ada sejak zaman belanda pertama, dulu digunakan untuk kemerdekaan Indonesia. Jadi sangat fenomenal sekali dengan adanya golok cibatu saat ini, permasalahan yang ada di desa cibatu ini adalah kurangnya kesadaran masyarakat tentang melestarikan budaya golok cibatu, Menurut Asep Rambo salah satu sesepuh yang ada di cibatu sekarang ini, pengrajin golok cibatu sangat minim tentang kesadaran dan pengetahuannya tentang benda bersejarah ini, golok cibatu dengan menggunakan bilah baja selap atau pamor damaskus (leburan), masalahnya sudah jarang orang lain menggunakan baja jenis ini karena proses sangat cape dan melelahkan, jadi orang lain mending cari jalan yang mudah yaitu dengan memilih bahan limbah contohnya seperti baja bekas per mobil, serta kurangnya pengetahuan tentang sejarah golok cibatu itu sendiri.

Pelestarian budaya sangatlah mempunyai kepentingan untuk menjaga bukti-bukti bersejarah agar masyarakat bisa menyaksikan sendiri karya-karya bersejarah dari zaman dahulu, yang dapat menginspirasi dan mengajarkan pelajaran berharga kepada generasi selanjutnya. Menurut Nurul Iman (2016: 15), sebuah produk yang menjadi karakteristik khas yang berasal dari masa lampau berupa nilai-nilai serta dipergunakan pada kehidupan masyarakat oleh suatu grup atau keluarga pada suatu bangsa. sebuah peninggalan budaya akan tumbuh dan berkembang jika ada pelaku yang terus berkarya. ada beberapa Aspek-aspek yang mengakibatkan budaya lokal terlupakan pada masa kini yaitu Ketidakadaan

keturunan yang tertarik untuk mempelajari dan meneruskan warisan kebudayaan nya mereka sendiri. Selain beberapa faktor tadi, jika kita tidak melestarikan budaya, efeknya budaya tersebut semakin kesini akan hilang seiring berjalannya waktu serta keturunan kita di masa mendatang tidak akan pernah mengetahui budaya tersebut.

Berdasarkan hasil riset wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis melalui wawancara ada banyak sekali potensi untuk mengembangkan dan melestarikan budaya golok cibatu agar tidak punah dimakan zaman, maka penulis akan merancang sebuah film dokumenter untuk melestarikan kembali sejarah perkembangan golok cibatu dan dapat menyadarkan masyarakat betapa pentingnya melestarikan budaya lokal, agar tidak punah dimakan zaman.

Robert Flaherty (2014) menyatakan Film dokumenter dapat didefinisikan sebagai penciptaan kreatif tentang kenyataan, beda halnya dengan berita yang merupakan direkam secara realitas. Oleh karena itu, film dokumenter adalah interpretasi personal pencipta atas fakta tersebut. Dapat diartikan film dokumenter titik fokusnya adalah ke sebuah fakta atau peristiwa yang terjadi. Dengan adanya perancangan film dokumenter ini, masyarakat akan dapat mengetahui pentingnya melestarikan budaya lokal agar tidak mudah dimakan zaman sehingga suatu saat nanti bangsa penerus kita bisa melihat langsung, bahwa di Sukabumi ada benda senjata tradisional yang ada sejak zaman belanda pertama. Perancangan film dokumenter tentang warisan budaya juga, sudah pernah dilakukan oleh mahasiswa atas nama Kadek Adi Sidianara dkk. (2019), dengan judul **FILM DOKUMENTER MENGENAI PERMAINAN TRADISIONAL “ADU GANGSING” DI BULELENG “SEBAGAI BAGIAN DARI WARISAN BUDAYA”** menyimpulkan bahwa film dokumenter Adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyajikan dan merekam permainan tradisional, guna mencegah punahnya permainan tersebut seiring berjalannya waktu dimakan zaman. Maka dari itu saya sebagai penulis juga ingin membuat sebuah perancangan dengan judul “film dokumenter golok cibatu sebagai warisan budaya” agar tidak punah dimakan oleh zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Identifikasi kendala yang telah dikaji dari uraian di atas, antara lain :

1. Bagaimana mengenalkan golok cibatu kepada masyarakat melalui film dokumenter

2. Bagaimana menyajikan konsep film dokumenter sebagai sarana melestarikan pusaka golok cibatu sebagai warisan budaya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam produksi film dokumenter golok cibatu, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Menciptakan film dokumenter golok Cibatu.
2. Latar tempat yang diambil yaitu di bengkel, toko golok, bengkel tempa golok, dan tukang sarung golok.
3. Video yang diambil lebih spesifik kepada golok baja selap dan damaskus Cibatu.

1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa dari tujuan yang akan dicapai dalam perencanaan ini meliputi:

1. Mengenalkan kepada masyarakat tentang pusaka warisan golok cibatu
2. Menyuguhkan hasil videografi (film dokumenter) sebagai alat melalui karya film dokumenter



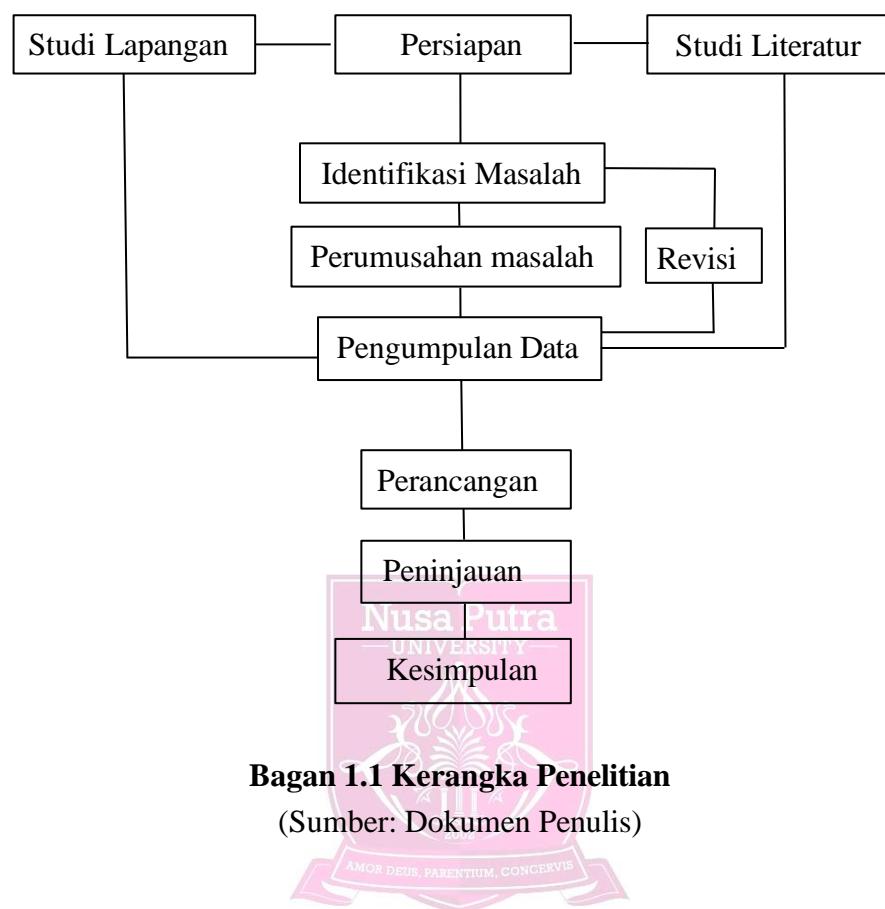
1.5 Manfaat Perancangan

Keuntungan yang diinginkan yang diperoleh dari penyelesaian tugas akhir yang dilakukan ini diantaranya :

1. Memberikan pengetahuan dan edukasi kepada masyarakat sebagai upaya untuk melesatarikan warisan budaya dalam bentuk film dokumenter
2. Diharapkan bisa memberikan referensi film dokumenter kepada sineas/film maker tentang pentingnya warisan budaya lokal.
3. Dapat mengetahui bagaimana tahapan penciptaan film dokumenter melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1.6 Kerangka Penilitian

Dalam proses perancangan dibutuhkan sebuah kerangka penilitian agar proses penelitian berjalan lancar, diantaranya sebagai berikut :



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Director of photography harus mampu menyalurkan pesan dan emosi yang DOP ingin kan ke dalam visual sebuah film dokumenter. Pembuatan untuk film dokumenter ini pada dasarnya melalui lima tahap yaitu pengembangan dan penelitian, pra produksi, produksi, pasca produksi dan penyelesaian (Rosenthal, 2002, Hlm. 16). Karena film ini kebanyakan dilakukan didalam ruangan sempit dan keterbatasan cahaya. Seorang DoP harus bisa menentukan konsep sinematografi sebuah film dengan menggunakan teknik pengambilan aturan *Rule Of Third* agar film ini terlihat rapih koposisinya dan terlihat menarik. Mata seorang DoP harus jeli ketika ada momen yang bagus, seorang DoP harus langsung gerak cepat agar tidak ketinggalan sebuah momen penting. Penulis berusaha sebaik mungkin agar serangkaian *visualisasi* yang direkam dan dialami subjek mampu tersampaikan kepada *audiens*. Berdasarkan kejadian yang terjadi dilapangan mulai dari sejarah, perkembangan dan proses penggerjaan.

Berdasarkan karya yang sudah dibentuk pada pembahasan bab empat, bisa disimpulkan bahwa film dokumenter ini bercerita lewat narasumber. Beberapa narasumber terkait adalah informan Asep Rambo (65) selaku pelestari budaya baja nenek moyang baja selap/leburan, informan H,Aas Ashari (70) selaku pelestari golok cibatu, informan Asep Ridwan (30) penjual sekaligus melestarikan golok cibatu. Narasumber pertama bercerita tentang sejarah baja nenek moyang baja selap/pamor dan melihat cara membuat bahan golok agar masyarakat tahu membuat baja nenek moyang itu tidak mudah, khusus seorang empu saja yang bisa membuatnya. Narasumber kedua bercerita tentang sejarah golok cibatu dan memperlihatkan bengkel yang sudah menjadi turun temurun sejak dulu. Yang terakhir Asep Ridwan menceritakan pengalaman berjualan dan memberikan informasi buyer tentang baja selap karena cuman sebagian orang saja yang mengetahui tentang baja nenek moyang ini baja selap/leburan cibatu.

Film dokumenter ini divisualisasikan menggunakan gaya bertutur *expository*, peneliti memakai wawancara menggunakan narasumber. Selanjutnya diperkuat menggunakan *footage-footage* proses penggerjaan, kegiatan masyarakat untuk terlihat menarik ketika dilihat. *Footage B-rool* pula mendukung isi menurut wawancara yang

bertujuan agar penonton tidak hanya melihat narasumber saja akan tetapi penonton disuguh dengan *B-rool* yang dinamis.

5.2 Saran

Penulis pada penelitian film dokumenter ini mempunyai kewajiban untuk bisa menguasai seluruh tahapan-tahapan pada produksi film dokumenter ini, lantaran film dokumenter ini menceritakan sebuah objek, maka berdasarkan itu DoP harus peka dengan suasana dan peristiwa impulsif yang terjadi. Selanjutnya DoP mempunyai kewajiban untuk dapat mendeskripsikan situasi dengan shot atau angle yang sinkron menggunakan emosi subjek atau situasi yang sedang terjadi dan setiap visual yang diambil wajib memiliki tujuan secara teoritis selain mempunyai nilai estetika.

Berdasarkan penelitian, pada pembuatan film dokumenter tentang golok cibatu sukabumi, tahap awal yang dilakukan yaitu riset. Riset adalah hal yang paling krusial yang wajib dilakukan. Riset menggunakan waktu yang panjang akan menciptakan film lebih dalam lagi menurut sisi ceritanya, sehingga maksimal dalam pembuatan film dokumenter, sedangkan bila riset apa adanya film akan terkesan dangkal. Setelah holistik film ini dibentuk dengan baik, selanjutnya kewajiban peneliti sebagai DoP (*Director of photography*) untuk meminta kritik supaya mampu menciptakan film lebih baik lagi dan dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Film ini menjadi krusial ketika ada informasi mengenai permasalahan golok cibatu itu sendiri. Penulis berharap dengan adanya film ini bisa dijadikan pedoman sebagai studi literatur yang baik pada bidang film dokumenter juga bidang pelestarian budaya di jawa barat.

Dengan telah dibuatnya film dokumenter ini dan ditayangkan di kampus Universitas NusaPutra, masyarakat dan media sosial youtube, penulis berharap film ini dapat menjadi referensi untuk permasalahan pelestarian budaya, khususnya pada lingkungan program studi Fotografi dan film khususnya dan pada perfilman Indonesia pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2018. Golok Betawi, September 2018
<https://sarapanmatahari.wordpress.com/tag/golok-seliwa/>
- Ahmad Tanzeh dan Suyitno, Dasar-dasar Penelitian, (Surabaya: Elkaf, 2006), hal. 116
- Ayawaila, Gerzon R. 2008. Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi. Jakarta: FFTV- IKJ Press.
- Defa, K., Sidhartani, S., & Wulandari, W. (2023). Perancangan Film Dokumenter Kongahyan sebagai Alat Musik Tradisional Betawi. *Cipta*, 1(3), 381-394.
- Karmadi, A. D. (2007). Budaya lokal sebagai warisan budaya dan upaya pelestariannya.
- Lexy. J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 3
- Rahmatullah,H.R. 2018. *Klasifikasi Golok Betawian Dengan Naive Bayes Classifier, Skripsi*. program studi informatika, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Sidiantara, K. A., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., Pradnyana, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya”. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(1), 66-76.
- Rauf, S., & Happy, H. R. D. (2021). Perancangan Film Dokumenter Motif Tenun Khas Jepara sebagai Media Edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 98-110.
- Repandi, A. 2019. *Perilaku Pencarian Informasi Pengrajin Golk Di Desa Seuat Jaya Kabupaten serang Banten*. Program Studi Ilmu Perpusatakan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Sudarwan Danim, Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), Cet. I, hlm. 51.

Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.

