

Perancangan Film Dokumenter *Kupiah Meukeutop* dengan Pendekatan Sinematografi sebagai Media Informasi Budaya Aceh

Sumaya Rahmah, Fentisari Desti Sucipto, Alfikhairina Jamil

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Jantho, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 06-04-2025
Direvisi, 07-09-2025
Disetujui, 17-10-2025

Kata Kunci:

Budaya;
Film Dokumenter;
Kupiah Meukeutop;
Media Informasi.

ABSTRAK

Kupiah Meukeutop merupakan penutup kepala khas Aceh yang mempunyai nilai filosofis dan sejarah. Seiring perkembangan zaman, nilai jualnya semakin menurun sehingga mempengaruhi eksistensi dari *Kupiah Meukeutop* ini. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis menciptakan film dokumenter untuk menyajikan informasi mengenai sejarah dan budaya ke dalam bentuk visual dari *Kupiah Meukeutop*. Film dokumenter ini membahas sejarah singkat di balik *Kupiah Meukeutop*, filosofi, peran pentingnya dari masa ke masa, hingga pergulatan ekonomi di kalangan pengrajin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas mengenai fenomena *Kupiah Meukeutop* yang dituangkan melalui penciptaan film dokumenter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Standard Operating Procedure* dengan pendekatan kualitatif yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pengkarya menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta metode analisis data SWOT. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan film dokumenter berjudul *Di Balik Mahkota Tradisi Kupiah Meukeutop* dapat menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan informasi sejarah dan budaya Aceh, khususnya *Kupiah Meukeutop*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah informasi budaya dan sejarah dapat dilakukan melalui media *audio visual*, salah satunya adalah film dokumenter, karena media tersebut dapat mengelaborasi pesan secara komprehensif dan detail kepada penikmatnya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Sumaya Rahmah,
Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh,
Email: rahmahsumaya@gmail.com

How to Cite:

S. Rahmah, F. D. Sucipto, & A. Jamil, "Perancangan Film Dokumenter *Kupiah Meukeutop* dengan Pendekatan Sinematografi sebagai Media Informasi Budaya Aceh", *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, pp. 108-118, Nov. 2025. doi: [10.30812/sasak.v7i2.4223](https://doi.org/10.30812/sasak.v7i2.4223)

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang dikenal akan kekayaan budaya dari berbagai suku bangsa yang dimilikinya. Dari sekian banyak ikon yang menggambarkan ciri khas kebudayaan di Indonesia, penutup kepala merupakan salah satu yang masih fungsional hingga saat ini. Dalam kehidupan berbagai suku bangsa di Indonesia, penutup kepala umumnya memiliki fungsi sebagai pelindung kepala dari panas maupun hujan, serta sebagai identitas budaya dan kedudukan seseorang yang memakainya [1]. Provinsi Aceh merupakan salah satu daerah yang masih memakai penutup kepala secara fungsional di dalam masyarakatnya, yaitu *Kupiah Meukeutop*. Pada masa Kesultanan Iskandar Muda, penutup kepala ini sering dipakai pada hari-hari besar atau acara penting, bahkan dalam keseharian juga kerap dikenakan. *Kupiah Meukeutop* merupakan salah satu warisan budaya Aceh yang *iconic* dan memiliki sejarah filosofis tersendiri, serta memiliki peran penting dalam pergulatan ekonomi masyarakat Desa Garot Cut [2].

Kupiah Meukeutop juga merupakan salah satu mata pencaharian sampingan bagi ibu rumah tangga setempat selain berladang dan mengajar. Menurut Hindon, salah satu warga yang juga merupakan pengrajin tetua di Desa Garot Cut, umumnya pengrajin kupiah ini merupakan orang-orang tua pada masa itu. Pada masa sebelum reformasi, nilai Indonesia merupakan negara yang dikenal akan kekayaan budaya dari berbagai suku bangsa yang dimilikinya. Dari sekian banyak ikon yang menggambarkan ciri khas kebudayaan di Indonesia, penutup kepala merupakan salah satu yang masih fungsional hingga saat ini. Dalam kehidupan berbagai suku bangsa di Indonesia, penutup kepala umumnya memiliki fungsi sebagai pelindung kepala dari panas maupun hujan, serta sebagai identitas budaya dan kedudukan seseorang yang memakainya [1]. Provinsi Aceh merupakan salah satu daerah yang masih memakai penutup kepala secara fungsional di dalam masyarakatnya, yaitu *Kupiah Meukeutop*. Pada masa Kesultanan Iskandar Muda, penutup kepala ini sering dipakai pada hari-hari besar atau acara penting, bahkan dalam keseharian juga kerap dikenakan. *Kupiah Meukeutop* merupakan salah satu warisan budaya Aceh yang *iconic* dan memiliki sejarah filosofis tersendiri, serta memiliki peran penting dalam pergulatan ekonomi masyarakat Desa Garot Cut [2].

Kupiah Meukeutop juga merupakan salah satu mata pencaharian sampingan bagi ibu rumah tangga setempat selain berladang dan mengajar. Menurut Hindon, salah satu warga yang juga merupakan pengrajin tetua di Desa Garot Cut, umumnya pengrajin kupiah ini merupakan orang-orang tua pada masa itu. Pada masa sebelum reformasi, nilai jual *Kupiah Meukeutop* cukup tinggi. Kupiah ini menjadi atribut wajib dalam ritual adat Aceh pada masa tersebut. Penutup kepala ini memiliki beberapa cara pemakaian yang menunjukkan status pemakainya. Di antaranya adalah Kupiah Syam yang dibalut kain Tangkuluk dan biasa dipakai oleh pejabat Kesultanan Aceh, serta Kupiah Syam yang dibalut dengan kain putih dan dikenakan oleh pemuka agama atau ulama. Seiring berjalanannya waktu, semakin banyak warga yang menjadi pengrajin *Kupiah Meukeutop*, sehingga angka produksinya meningkat [3]. Hal ini membuat nilai jual *Kupiah Meukeutop* menurun karena pengepul ingin dagangannya cepat terjual guna memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat sekitar. Selain itu, kualitas, kerapian, serta detail dari *Kupiah Meukeutop* juga turut menurun karena pengrajin ingin memproduksi barang sebanyak-banyaknya dalam waktu singkat.

Berdasarkan fenomena gejolak ekonomi *Kupiah Meukeutop* yang terjadi serta sejarahnya yang belum terdokumentasikan, Perancang ingin menyajikan sebuah media informasi yang menarik melalui film dokumenter. Penciptaan film ini bertujuan sebagai upaya pelestarian informasi mengenai *Kupiah Meukeutop*, meliputi sejarah, proses pembuatannya yang cukup rumit dan memakan waktu. Hal ini dikarenakan sebelum masa reformasi, tidak semua orang dapat menjadi pengrajin *Kupiah Meukeutop*. Tujuan lain dari film dokumenter ini adalah agar *Kupiah Meukeutop* mendapat perhatian lebih dari masyarakat baik di dalam maupun di luar Aceh, serta membangun minat generasi masa kini untuk melestarikannya.

Penelitian yang dilakukan oleh [4] berjudul *Film Dokumenter sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian SMK Negeri 11 Semarang* membahas fungsi film dokumenter sebagai media informasi empat kompetensi keahlian yang dimiliki SMK 11 Semarang agar lebih mudah tersampaikan. Penelitian [5] berjudul *Film Dokumenter Talempong Sungai Pua* membahas perancangan film dokumenter yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai penjelasan yang dapat diakses masyarakat, khususnya generasi milenial, masyarakat awam, atau masyarakat yang tinggal di luar Sumatera Barat terkait kerajinan Talempong Sungai Pua. Penelitian lain yang menggunakan film dokumenter sebagai media untuk menjaga eksistensi budaya suatu daerah adalah *Film Dokumenter Seni Pertunjukan Topeng Malang* yang dilakukan oleh [6]. Film tersebut menjelaskan sejarah hingga makna yang terkandung dalam seni pertunjukan Topeng Malang. Penelitian [7] berjudul *Film Dokumenter Silek Tuo Gunuang* menjelaskan bahwa film dokumenter merupakan cara efektif dan efisien dalam memperkenalkan kembali Silek Tuo Gunuang agar dapat diteruskan oleh generasi muda. Penelitian [8] menjelaskan bahwa film dokumenter *Sungkung: Warisan Budaya di Tengah Rimba* merepresentasikan nilai budaya Bahtuk pada beberapa bagian film dokumenter yang menggambarkan masyarakat terus berupaya melestarikan Bahtuk hingga ke generasi berikutnya.

Berdasarkan lima penelitian di atas, penelitian film dokumenter yang membahas *Kupiah Meukeutop* di Aceh sebagai informasi budaya dan sejarah belum pernah dilakukan. Hal ini perlu diwujudkan mengingat objek budaya tersebut hampir tidak lagi diproduksi akibat polemik ekonomi yang terjadi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian. Misalnya, artikel Yusra dan Iskandar menggunakan Batik Tanah Liek Kabupaten Dharmasraya; objek pada film Gumilar adalah Kampung

Naga; objek pada artikel Lawrence adalah Topeng Malang di Kabupaten Malang; Perkasa dan Sayatman menggunakan objek Gunung Penanggungan; serta Sucipto dan Kadavi membahas Suku Bena. Persamaannya adalah penggunaan film dokumenter sebagai media audio visual dalam penyampaian pesan.

Berlandaskan penjabaran tersebut, penelitian dengan topik perancangan film dokumenter Dibalik Mahkota *Kupiah Meukeutop* ini berkontribusi bagi masyarakat secara luas sebagai media audio visual untuk mengenal *Kupiah Meukeutop* dari segi filosofi. Selain itu, film ini dapat menjadi salah satu daya tarik yang membantu membangun perekonomian masyarakat Desa Garot Cut, Aceh. Penelitian ini juga menjadi bahan pengembangan dan pembaruan dalam bidang film dokumenter.

2. METODE PENELITIAN

Penciptaan film dokumenter dilakukan melalui tahapan sistematis yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi mencakup pengembangan ide, perumusan konsep, penyusunan *storyline*, serta pembuatan naskah sebagai dasar arah kreativitas [9, 10]. Pada fase ini, ide awal dikembangkan menjadi *treatment* dan skenario untuk memandu proses produksi karya dokumenter yang terstruktur. Tahapan yang dilakukan di antaranya: (1) Menemukan fenomena. Permasalahan utama yang menjadi dasar penciptaan film ini adalah semakin menurunnya minat masyarakat terhadap *Kupiah Meukeutop*, padahal produk budaya ini memiliki nilai sejarah, estetika, dan identitas budaya Aceh yang penting. Untuk memperkuat dasar penciptaan, dilakukan observasi langsung guna memahami subjek, alur cerita, dan sudut pandang yang tepat. Pengkarya juga mewawancara narasumber yang berperan dalam pelestarian *Kupiah Meukeutop* untuk memperoleh data lisan yang akurat. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data melalui pengumpulan arsip, foto, dan dokumen yang relevan. (2) Penulisan Naskah. Penulisan naskah dilakukan berdasarkan kaidah penulisan ilmiah dengan menguraikan ide serta temuan lapangan secara sistematis. Naskah ini menjadi pedoman naratif yang memuat struktur cerita dan informasi penting yang akan diolah dalam film dokumenter. (3) Penyusunan *Storyline* dan *Storyboard*. *Storyline* disusun untuk merumuskan alur cerita secara ringkas, sementara *Storyboard* dibuat untuk menggambarkan visualisasi adegan guna mempermudah proses produksi [11]. Analisis *SWOT* digunakan untuk memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam penciptaan karya, terutama terkait target audiens yaitu remaja Indonesia, khususnya di wilayah Aceh. (4) Produksi. Tahap produksi berfokus pada pengambilan gambar sesuai konsep dan kebutuhan visual [12]. Pengkarya menggunakan pendekatan gaya *interactive documentary* sebagaimana dijelaskan Bill Nichols, yang menekankan penggunaan wawancara sebagai sumber informasi utama. Proses pengambilan gambar dilakukan secara natural di lingkungan pembuat *Kupiah Meukeutop* dengan memperhatikan teknis sinematografi seperti komposisi, *angle* kamera, dan alur adegan (*scene*). (5) Pasca-Produksi. Pasca-produksi merupakan tahap penyelesaian akhir yang meliputi pengeditan gambar, penyusunan alur, penambahan judul, musik, grafik, efek suara, hingga finalisasi *output* film [13]. Pada tahap ini, seluruh elemen visual dan audio disatukan hingga membentuk narasi dokumenter yang utuh dan komunikatif.

3. HASIL DAN ANALISIS

Temuan penelitian pada perancangan film dokumenter berjudul “*Dibalik Mahkota Tradisi Kupiah Meukeutop*” adalah pengembangan media informasi yang menarik melalui pendekatan sinematografi sebagai upaya pelestarian informasi mengenai *Kupiah Meukeutop* sebagai warisan budaya Aceh. Informasi ini meliputi sejarah, nilai filosofis, proses pembuatannya, hingga pergulatan ekonomi dari masa ke masa. Karya berdurasi 8 menit 45 detik ini diisi oleh tiga orang narasumber dan satu orang narator dengan *voice over*. Di antara narasumber tersebut adalah tokoh adat desa setempat, pengrajin *Kupiah Meukeutop* tertua, dan ketua Rumoh UMKM *Kupiah Meukeutop* Gampong Garot Cut.

Karya digital film dokumenter ini mengangkat fenomena *Kupiah Meukeutop* yang mulai ditinggalkan dengan berbagai fakta dan faktor yang dianggap menarik untuk digarap sebagai upaya pelestarian informasi sejarah warisan budaya Aceh. Film ini berisi cuplikan sejarah Kesultanan Aceh hingga wawancara dengan tiga narasumber terpilih sesuai bidang yang dibahas beserta fakta-fakta menariknya. Adapun isi wawancara (informasi) tersebut diterjemahkan pula melalui visual, tidak hanya berisi *scene* wawancara saja sehingga kaya akan visualisasi dan tidak terkesan monoton. Pembuatan film dokumenter ini menggunakan aplikasi *CapCut Pro*. Film dokumenter ini merupakan bentuk media baru dalam menyampaikan informasi dan media pembelajaran bagi audiens. Hal ini dilakukan karena audiens cenderung tertarik pada hal-hal baru, dan media film memberikan kesan yang lebih mendalam serta tidak membosankan dibandingkan membaca karena aspek visual terhadap informasi yang disampaikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [14] bahwa film dokumenter merupakan cara kreatif untuk menyampaikan narasi sejarah. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh [15] yang menjelaskan bahwa film dokumenter dapat menjadi media audiovisual untuk menyampaikan film sejarah.

Setelah data terkumpul, analisis *SWOT* dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang dalam perancangan film dokumenter ini. Analisis tersebut disusun berdasarkan seluruh proses perancangan yang telah dilaksanakan sehingga mampu

menggambarkan kondisi internal dan eksternal secara lebih komprehensif. Melalui analisis ini, potensi pengembangan serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam produksi film dokumenter dapat dipetakan dengan jelas. Hasil analisis *SWOT* tersebut disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis SWOT

Strengths	Weaknesses
Isi konten ini mengangkat topik yang penting namun jarang dibahas. Penyajiannya melalui media film dokumenter memberikan informasi yang lebih detail serta memiliki validitas yang lebih terjamin.	Kelemahan dari penciptaan ini adalah belum adanya rencana untuk penyebarluasan secara komersil.
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> Peluang dari penciptaan ini ialah dapat menjadi media bahan ajar bagi pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya. Tema yang diangkat masih jarang digunakan untuk dokumenter, dan sangat penting untuk dilestarikan informasi keberadaannya. 	Ancaman yang muncul dari penciptaan ini ialah respon penonton dengan seleranya masing-masing. Karena pada umumnya film dokumenter dominan berisikan wawancara yang bisa mengakibatkan penonton bosan, maka pengkarya lebih dominan menyajikan narasi yang diterjemahkan melalui data visual, agar film dokumenter <i>Kupiah Meukeutop</i> ini tidak membosankan dan tentunya mendapatkan attensi dari masyarakat.

Selain analisis *SWOT* di atas, perlu juga dilakukan klasifikasi segmentasi pasar atau yang biasa dikenal dengan target audiens. Target audiens ditentukan berdasarkan segmentasi perilaku, geografis, demografis, dan psikografis. Berikut penjabarannya: Perilaku, remaja hingga dewasa muda yang menggunakan media sosial. Geografis, mencakup seluruh wilayah negara Indonesia, terutama Aceh. Demografis, remaja berusia 15–25 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan pendidikan sekolah menengah pertama hingga kuliah. Psikografis, remaja dan dewasa muda, baik laki-laki maupun perempuan, yang tidak tertarik dalam mengenali maupun memahami kebudayaan Indonesia.

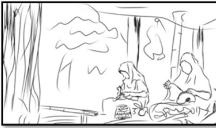
3.1. Proses Penciptaan Karya

Pada proses pra-produksi, penulis membuat *storyboard* yang dilandaskan pada hasil observasi dan wawancara. *Storyboard* ini disusun berdasarkan alur cerita naratif yang kemudian menjadi *script*, sehingga terbentuklah *storyboard*. Berikut gambaran *storyboard* pada Tabel 2 beserta deskripsi visual dan penambahan audio pada setiap *scene* yang diciptakan.

Tabel 2. Analisis SWOT

No	Storyboard	Deskripsi Visual	Audio
1		<i>Intro</i> keindahan alam aceh, <i>landmark</i> (masjid raya), laut, gunung, dan sebagainya.	<i>Background + Narasi VO</i>
2		<i>Backward Video</i> <i>Kupiah Meukeutop</i> pada masa lampau dari foto dokumentasi museum Aceh	<i>Background</i>
3		Cuplikan pendek menampilkan masyarakat Aceh mengenakan kupiah meukeutop, sambil melakukan kegiatan sehari-hari.	<i>Background</i>
4		<i>Footage/scene</i> berisikan video situs cagar budaya <i>gunongan</i> dan <i>pinto khop</i> yang melambangkan masa kesultanan Iskandar muda.	<i>Background + Narasi VO</i>

Berlanjut ke halaman berikutnya.

No	Storyboard	Deskripsi Visual	Audio
5		Animasi rute maps dari kota Banda Aceh ke Sigli, dan juga menampilkan footage Tugu Aneuk Mulieng sebagai identitas Kota Sigli.	Backsound + Narasi VO
6		Footage/scene menampilkan wawancara dengan tokoh adat tersebut yang menjelaskan topik telah ditentukan, dan penyusunan footagenya mengikuti pembahasan.	Backsound + wawancara
7		Footage Proses ibu-ibu membuat Kupiah Meukeutop.	Backsound + Narasi VO
8		Footage/scene berisi wawancara dan diselingi menampilkan proses pembuatan Kupiah Meukeutop dari awal hingga selesai, termasuk bahan-bahan yang digunakan dan Teknik pembuatannya	Backsound + wawancara
9		Footage/scene menampilkan tugu Kupiah Meukeutop, di meulaboh tempat Syahidnya Teuku Umar.	Backsound + Narasi VO
10		Menampilkan tokoh narasumber wawancara dan inisiatif lokal untuk melestarikan warisan budaya, seperti pelatihan pembuatan Kupiah Meukeutop, hingga produk kerajinan yang telah dipasarkan ke toko souvenir.	Backsound + wawancara
11		Footage/scene menampilkan produk kerajinan cinderamata berbentuk miniatur Kupiah Meukeutop di toko souvenir dan dokumentasi gambar ilustrasi peperangan di Museum Aceh.	Backsound + Narasi VO
12		Cuplikan penampilan tarian Peumulia Jame sebagai pendukung/pelengkap cerita.	Backsound
13		Footage/scene berisikan visual sinkronasi isi pesan pada wawancara.	Backsound + wawancara
14		Cuplikan penjual Kupiah di Pasar Aceh, menyoroti detail kupiah dan menampilkan potret keindahan penjual selaku masyarakat Aceh yang mengenakan Kupiah sambil tersenyum. menandakan akhir dari sebuah film.	Backsound + pesan wawancara
15		Menampilkan kembali Hindon sebagai pengrajin tertua dalam proses pembuatan kupiah meukeutop dan ditutup dengan senyum manis beliau sambil memegang 2 buah kupiah versi sekarang dan versi jaman dulu menunjukkan sebuah warisan budaya lintas zaman	Backsound + Narasi VO
16		Credit title dengan footage menampilkan behind the scene.	Backsound

3.2. Produksi

1. Proses Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar pada tahap produksi film ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai perangkat pendukung untuk memastikan kualitas visual yang optimal. Kamera utama yang digunakan adalah Canon EOS 80D, dilengkapi dengan lensa Tamron 17–50 mm f/2.8 yang berfungsi untuk pengambilan gambar dengan sudut lebar (*wide angle*) atau tampilan penuh (*full body*) pada rentang *zoom* 17 mm dengan bukaan diafragma 2.8. Selain itu, digunakan pula kamera Sony A6000 sebagai kamera kedua, yang dipadukan dengan lensa 16–50 mm f/3.5–5.6 untuk pengambilan gambar jarak dekat (*close up*) pada rentang *zoom* 50 mm dan diafragma 3.5. Media penyimpanan yang digunakan adalah SD Card, sementara kebutuhan pencahayaan dalam ruangan dipenuhi oleh *lighting* GODOX SL-60W sebagai sumber cahaya konstan. Untuk menjaga stabilitas kamera selama proses perekaman, digunakan Tripod Takara Rover 66. Dengan perangkat tersebut, proses produksi mampu menghasilkan visual yang stabil, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan naratif film.

2. Gambaran Scene

Berikut adalah gambaran *scene* dari film dokumenter yang terdiri atas *scene*, keterangan gambar *scene*, dan deskripsi. Tabel 3 menyajikan gambaran *scene* dari film dokumenter yang mencakup urutan *scene*, keterangan visual, serta deskripsi yang mendukung alur cerita. Penyajian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai struktur naratif dan arah visual yang digunakan dalam film. Dengan demikian, bagian ini memberikan dasar yang komprehensif dalam mengevaluasi kualitas dan efektivitas film dokumenter yang dihasilkan.

Tabel 3. Produksi

No	Scene	Keterangan Scene	Deskripsi
1		scene 1, shot 7	<i>Opening Film</i> "Di Balik Mahkota Tradisi Kupiah Meukeutop". <i>Aerial shot</i> Masjid Teuku Umar, Seutui, Banda Aceh.
2		scene 2, shot 2	<i>Footage Kupiah Meukeutop</i> pada masa lampau dari foto dokumentasi Museum Aceh.
3		scene 3, shot 2	Cuplikan pendek menampilkan masyarakat Aceh mengenakan <i>Kupiah Meukeutop</i> , sambil melakukan kegiatan sehari-hari.
4		scene 4, shot 2	Berisi video situs cagar budaya <i>Gunongan</i> dan <i>Pinto Khop</i> yang melambangkan masa Kesultanan Iskandar Muda.
5		scene 5, shot 1	Animasi rute <i>maps</i> dari Kota Banda Aceh ke Sigli, serta menampilkan <i>footage</i> Tugu Aneuk Mulieng sebagai identitas Kota Sigli.
6		scene 6, shot 8	Menampilkan wawancara dengan tokoh adat yang menjelaskan topik telah ditentukan, dan penyusunan <i>footage</i> -nya mengikuti pembahasan.

Berlanjut ke halaman berikutnya.

No	Scene	Keterangan Scene	Deskripsi
7		scene 7, shot 1	Footage proses ibu-ibu membuat <i>Kupiah Meukeutop</i> .
8		scene 8, shot 1	Berisi wawancara dan diselingi tampilan proses pembuatan <i>Kupiah Meukeutop</i> dari awal hingga selesai, termasuk bahan-bahan yang digunakan dan teknik pembuatannya.
9		scene 9, shot 1	Menampilkan Tugu <i>Kupiah Meukeutop</i> , di Meulaboh tempat syahidnya Teuku Umar.
10		scene 10, shot 7	Footage/scene yang menampilkan narasumber ke-2 selaku ketua Rumoh UMKM <i>Kupiah Meukeutop</i> .
11		scene 11, shot 1	Menampilkan produk kerajinan cindera mata berbentuk miniatur <i>Kupiah Meukeutop</i> di toko souvenir.
12		scene 12, shot 3	Cuplikan kegiatan penampilan tarian <i>Peumulia Jame</i> sebagai pendukung/pelengkap cerita.
13		scene 14, shot 4	Cuplikan penjual <i>Kupiah</i> di Pasar Aceh, menyoroti detail <i>Kupiah</i> dan menampilkan potret keindahan penjual selaku masyarakat Aceh yang mengenakan <i>Kupiah</i> sambil tersenyum. Menandakan akhir dari sebuah film.
14		scene 15, shot 6	Menampilkan kembali Hindon sebagai pengrajin tertua dalam proses pembuatan <i>Kupiah Meukeutop</i> dan ditutup dengan senyum manis beliau sambil memegang dua buah <i>Kupiah</i> versi sekarang dan versi zaman dulu, menunjukkan sebuah warisan budaya lintas zaman.
15		ending scene	<i>Credit title</i> dengan footage menampilkan <i>behind the scene</i> .

3.3. Pasca Produksi

Pasca-produksi merupakan rangkaian kegiatan setelah proses pengambilan gambar hingga materi dinyatakan selesai dan siap untuk ditayangkan. Pada tahap ini, penyesuaian terhadap alur cerita menjadi fokus utama agar penyusunan gambar tidak mengubah struktur naratif yang telah dirancang. Dalam proses penyuntingan film dokumenter *Dibalik Mahkota Tradisi “Kupiah Meukeutop”*, seluruh *stock footage* dirangkai sesuai alur yang telah ditetapkan. Penyuntingan dilakukan menggunakan perangkat lunak *CapCut Pro*, sedangkan proses *rendering* dilakukan setelah seluruh *footage*, *audio*, *subtitle*, dan elemen lainnya dimasukkan ke dalam perangkat lunak tersebut, dengan pengaturan kualitas akhir 1080 HD dan *frame rate* 60 fps.

Tahap publikasi dilakukan melalui YouTube untuk penayangan versi *full movie* dan Instagram untuk penyebaran materi promosi berupa *trailer* dan poster. YouTube dipilih karena merupakan platform berbasis video yang banyak digunakan oleh berbagai kelompok usia. Sementara itu, Instagram dimanfaatkan sebagai media berbasis foto dan video untuk memperluas jangkauan audiens. Proses publikasi juga dilengkapi dengan media pendukung seperti poster film, kaos sebagai *merchandise*, stiker, dan *bookmark* sebagai bagian dari strategi promosi.

4. KESIMPULAN

Film dokumenter berjudul *Dibalik Mahkota Tradisi “Kupiah Meukeutop”* disajikan sebagai media informasi berbasis sinematografi yang bertujuan melestarikan pengetahuan mengenai Kupiah Meukeutop sebagai warisan budaya Aceh. Film ini memuat informasi terkait sejarah, nilai filosofis, proses pembuatan, serta dinamika ekonomi yang mengiringinya dari masa ke masa. Proses penciptaan film dilakukan melalui tahapan pra-produksi yang mencakup observasi fenomena, wawancara, dokumentasi, penulisan naskah, serta penyusunan *storyline* dan *storyboard*. Tahap produksi berfokus pada kegiatan pengambilan gambar, sedangkan tahap pasca-produksi meliputi proses penyuntingan, *rendering*, publikasi, serta pembuatan *merchandise* sebagai media pendukung promosi.

Melalui film dokumenter ini, diharapkan *Kupiah Meukeutop* memperoleh perhatian yang lebih luas dari masyarakat, baik di dalam maupun di luar Aceh, sekaligus mendorong generasi saat ini untuk turut melestarikannya. Untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa, disarankan agar kajian diarahkan pada analisis teknik sinematografi yang digunakan dalam film dokumenter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada informan dan narasumber yang telah meluangkan waktu serta berbagi pengetahuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, apresiasi saya berikan kepada keluarga, rekan, dan pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan sepanjang proses penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. Indrawati dan Y. I. Sari, “Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia,” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, vol. 18, no. 1, pp. 77–85, May 13, 2024. DOI: [10.21067/jppi.v18i1.9902](https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9902).
- [2] T. I. Nurmuttaqin, I. Ismawan, dan C. Zuriana, “Motif ragam hias kupiah aceh,” *Journal:eArticle*, Universitas Syiah Kuala, 2016, p. 187 977.
- [3] F. Izzati, P. Dahlia, dan T. Oktarizka, “Proses Pembuatan Kerajinan Kopiah Riman di Desa Dayah Adan, Kabupaten Pidie,” *INVENSI*, vol. 7, no. 2, pp. 131–138, Dec. 16, 2022. DOI: [10.24821/invensi.v7i2.4978](https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.4978).
- [4] A. A. Magriyanti dan H. Rasminto, “Film Dokumenter sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian SMK Negeri 11 Semarang,” *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 13, no. 2, pp. 123–132, Dec. 20, 2020. DOI: [10.51903/pixel.v13i2.322](https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.322).
- [5] I. M. Irsyadi dan D. Saputra, “Film Dokumenter Talempong Sungai Pua,” *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, vol. 3, no. 1, pp. 220–238, Feb. 13, 2024. DOI: [10.55606/jurrsendem.v3i1.2658](https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2658).
- [6] E. Lawrence dan D. Kurniawan, “Perancangan film dokumenter seni pertunjukkan topeng malang,” *Journal:eArticle*, Universitas Kristen Petra, 2014, p. 85 293.
- [7] R. H. Apriyus dan E. Pebriyeni, “Film Dokumenter Silek Tuo Gunuang,” *Journal on Education*, vol. 5, no. 2, pp. 5045–5053, Jan. 27, 2023. DOI: [10.31004/joe.v5i2.1235](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1235).
- [8] H. Supiandi dan E. Elyta, “Representasi Nilai Budaya Bahtuk: Film Dokumenter Sungkung Warisan Budaya di Tengah Rimba,” *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 2, pp. 5346–5355, May 27, 2023.
- [9] R. H. Putra et al., “Film Dokumenter sebagai Alat Edukasi Budaya untuk Pembangunan Komunitas,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 2, no. 3, pp. 13–13, Jun. 19, 2025. DOI: [10.47134/dkv.v2i3.4277](https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4277).
- [10] D. Putra dan M. Ilhaq, “Pemahaman Dasar Film Dokumenter Televisi,” *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, vol. 6, no. 2, pp. 86–91, Sep. 17, 2021. DOI: [10.36982/jsdb.v6i2.1715](https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1715).
- [11] A. N. Shadrina, S. R. Zaim, dan F. Arimurti, “Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi,” *Jurnal Audiens*, vol. 4, no. 2, pp. 320–330, May 31, 2023. DOI: [10.18196/jas.v4i2.36](https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.36).
- [12] R. B. Suhara, *Produksi Film Dokumenter*. Penerbit K-Media, 110 pp. Google Books: [ODAGEQAAQBAJ](https://books.google.com/books?id=ODAGEQAAQBAJ).
- [13] D. R. Ariani dan F. Neta, “Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring pada Tahap Paska Produksi Film Horor ”Waktu Terlarang”,” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, vol. 5, no. 1, pp. 29–41, Jul. 31, 2021. DOI: [10.30871/jamn.v5i1.2375](https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2375).
- [14] A. Ratmanto, “Beyond The Historiography: Film Dokumenter Sejarah Sebagai Alternatif Historiografi di Indonesia,” *SAS-DAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, vol. 2, no. 2, p. 405, Jun. 24, 2018. DOI: [10.22146/sasdayajournal.36452](https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.36452).

- [15] W. W. Bastaman, “Media film dokumenter sebagai upaya peningkatan historical awareness sejarah lokal di kota rangkasbitung melalui pembelajaran sejarah untuk siswa sman 3 di rangkasbitung kabupaten lebak,” *BIHARI: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, vol. 1, no. 1, 2018. DOI: [10.37058/bjpsis.v1i1.864](https://doi.org/10.37058/bjpsis.v1i1.864).

[Halaman ini sengaja dikosongkan.]