

**DESAIN MODEL 3 DIMENSI SENJATA TRADISIONAL
RENCONG ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan oleh:
RAUDHATUL MARDHATILLAH
NIM. 200705090

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M / 1446 H**

LEMBAR PERSETUJUAN
DESAIN MODEL 3 DIMENSI SENJATA TRADISIONAL
RENCONG ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Teknologi Informasi

Oleh:
RAUDHATUL MARDHATILLAH
NIM. 200705090

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi

Disetujui untuk Dimunafasyahkan Oleh:


Pembimbing I,

Pembimbing II,


Khairan AR, M.Kom
NIP.198607042014031001


Hendri Ahmadian, S.Si., M.IM
NIP.198301042014031002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi


Malahayati, M.T
NIP.198301272015032003

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN MODEL 3 DIMENSI SENJATA TRADISIONAL RENCONG ACEH

TUGAS AKHIR


Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry
Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Prodi Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Senin, 13 Januari 2025
13 Rajab 1446 H


Di Darussalam, Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir:

Ketua,


Khairan AR, M.Kom
NIP.198607042014031001


Sekretaris,


Hendri Ahmadian, S.Si., M.IM
NIP.198301042014031002

Penguji I,


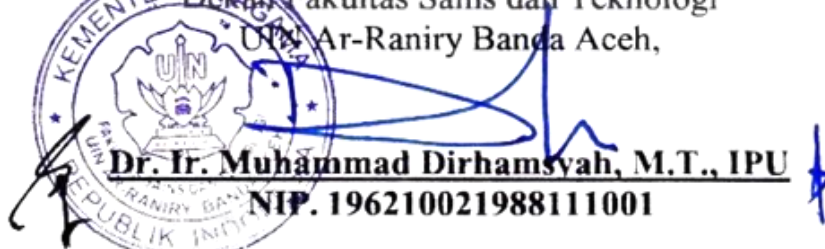

Malahayati, M.T
NIP. 198301272015032003

Penguji II,


Reza Maulana Haridhi, ST., M.Arch
NIP. 198602202014031002

Mengetahui.

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIP. 196210021988111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang Bertanda tanga dibawah ini :

Nama : Raudhatul Mardhatillah

NIM : 200705090

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Desain 3 Dimensi Senjata Tradisional Rencong Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah skripsi orang lain;
3. Tidak menggunakan skripsi orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik skripsi;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri skripsi ini dan mampu bertanggung jawab atas skripsi ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas skripsi saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang dibuktikan bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Januari 2025
Yang Menyatakan,



GAMX130729957

(Raudhatul Mardhatillah)

ABSTRAK

Nama : Raudhatul Mardhatillah
NIM : 200705090
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul : Desain Model 3 Dimensi Senjata Tradisional Rencong
Aceh
Tanggal Sidang : 13 Januari 2025
Tebal Skripsi : 69
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom
Pembimbing II : Hendri Ahmadian , S.Si., M.I.M
Kata Kunci : Rencong Aceh, Model 3D, MDLC, Pelestarian Budaya,
Blender, Ahli Media, Ahli Materi

Rencong merupakan senjata ikonik bagi masyarakat Aceh dan telah menjadi identitas daerah. Dalam beberapa dekade terakhir, produksi rencong di Aceh mulai terancam oleh perkembangan zaman dan globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang model 3D Rencong Aceh dan menyajikannya dalam bentuk 3D yang dapat digunakan sebagai media edukasi sekaligus upaya pelestarian budaya. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi enam tahap: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi Blender digunakan untuk membuat model 3D rencong Aceh. Proses pengujian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kualitas model 3D dari segi tampilan, keakuratan bentuk, dan fungsi edukatifnya. Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya terdokumentasi secara digital tetapi juga memotivasi generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya bangsa.

ABSTRACT

Name : Raudhatul Mardhatillah
NIM : 200705090
Department : Teknologi Informasi
Title : Desain Model 3 Dimensi Senjata Tradisional Rencong
Aceh
Date : 13 January 2025
Tebal Skripsi : 69
Supervisor I : Khairan AR, M.Kom
Supervisor II : Hendri Ahmadian , S.Si., M.I.M
Kata Kunci : Acehese Rencong, 3D Model, MDLC, Cultural
Preservation, Blender, Media Experts, Subject Matter
Experts

The rencong is an iconic weapon for the Acehese people and has become a regional identity. In recent decades, the production of rencong in Aceh has been threatened by modernization and globalization. This research aims to design a 3D model of the Acehese rencong and present it in a 3D format that can serve as both an educational medium and an effort to preserve cultural heritage. This study employs the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, production, testing, and distribution. Blender software is used to create the 3D model of the rencong. Testing is carried out by media experts and subject matter experts to ensure the quality of the 3D model in terms of visual representation, shape accuracy, and educational value. The results of this research are expected not only to be digitally documented but also to inspire the younger generation to recognize and preserve the nation's cultural heritage.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pada dengan judul **“DESAIN MODEL 3 DIMENSI SENJATA TRADISIONAL RENCONG ACEH”**. Tidak lupa pula, shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang telah membawa ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya kepada:

1. Orang tua penulis, Alm. Ayah dan Mama serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis;
2. Pembimbing proposal skripsi dan tugas akhir yaitu, Bapak Khairan AR, M.Kom dan Bapak Hendri Ahmadian, M.I.M, yang telah membimbing dan memberi masukan selama proses pembuatan proposal skripsi
3. Sahabat-sahabat penulis yang senantiasa memberi dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir. Serta pihak-pihak lain yang juga mendorong semangat baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

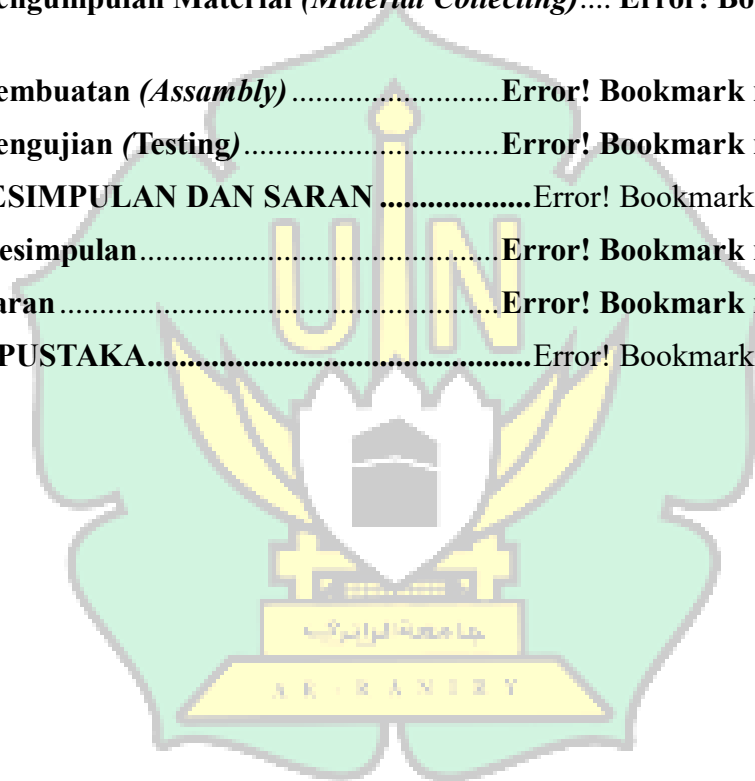
Banda Aceh

Raudhatul Mardhatillah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1. Definisi Desain	Error! Bookmark not defined.
2.2. Desain Grafis	Error! Bookmark not defined.
2.3. 2D	Error! Bookmark not defined.
2.4. 3D	Error! Bookmark not defined.
2.5. Media Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.6. Aplikasi <i>Blender</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7. Rencong Aceh	Error! Bookmark not defined.
2.8. Bagian – Bagian Rencong	Error! Bookmark not defined.
2.9. Bentuk Rencong	Error! Bookmark not defined.
2.10. Jenis-Jenis Rencong	Error! Bookmark not defined.
2.11. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.12. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.13. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Tahap Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.3.	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Instrumen Verifikasi	Error! Bookmark not defined.
3.5.	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.	Subjek dan Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7.	Lokasi dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.8.	Alat dan Bahan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.2	Konsep (<i>Concept</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.3	Perancangan (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.4	Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>)....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Pembuatan (<i>Assambly</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.6	Pengujian (<i>Testing</i>)	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Standar penilaian media pembelajaran menurut Walker & Hess.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Validasi Validator Materi dan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Daftar Penilaian Kelayakan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Alat dan bahan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Material Collecting.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Spesifikasi Rencong-Rencong.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil model 3D dan tekstur Rencong Meucugek.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil model 3D dan tekstur Rencong Meupucok	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil model 3D dan tekstur Rencong Pudoii	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Para Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Para Ahli Media	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gagang Rencong	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Puting Rencong	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Perut Rencong	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Ujung Rencong.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Batang Rencong	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 Rencong Meucugeek	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Rencong Meupucok.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Rencong Pudoir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9 Siklus Pengembangan MDLC	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Storyboard	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Proses Mengatur Pencahayaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Animasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Proses Penyuntingan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Proses Penyuntingan	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelestarian nilai budaya merupakan upaya untuk menjaga dan meneruskan warisan budaya kepada generasi mendatang, baik yang bersifat material seperti artefak, bangunan bersejarah, maupun non-material seperti tradisi, bahasa, dan seni. Upaya ini bertujuan untuk mempertahankan identitas sosial, menanamkan kebanggaan budaya, serta melestarikan keberagaman budaya di tengah tantangan modernisasi, urbanisasi, dan globalisasi. Pelestarian budaya juga berperan penting dalam membangun kesadaran akan sejarah, menciptakan koneksi antargenerasi, dan memberikan landasan untuk keberlanjutan budaya di masa depan (Hiswara et al., 2023).

Berdasarkan data statistik BPS 2014, Indonesia memiliki lebih dari tujuh belas ribu pulau termasuk lima pulau terbesar. Karena fakta ini, Indonesia terkenal dengan kekayaan budayanya. Ada banyak warisan budaya seperti makanan tradisional, pakain, alat musik, senjata tradisional dan situs budaya yang ditemukan di seluruh Indonesia dari Sabang sampai Merauke (Asfina et al., 2016).

Salah satu warisan budaya yang sangat ikonik adalah **Rencong**, senjata tradisional dari Aceh. Rencong adalah senjata tradisional Aceh, yang diakui sebagai lambang untuk mewakili propinsi Aceh, sehingga Aceh disebut sebagai “Tanah Rencong”. Rencong menjadi senjata yang ikonik bagi masyarakat Aceh dan telah menjadi identitas daerah. Rencong mencerminkan semangat juang masyarakat Aceh yang berlandaskan ajaran Islam dan tekad untuk membela kebenaran serta keadilan (Bukhari Andalya, 2021).

Menariknya bagi masyarakat Aceh makna yang terdapat pada rencong Aceh tidak hanya sebatas nilai tetapi fungsi yang sangat berperan di dalamnya. Rencong adalah hasil budaya Aceh bentuknya berakar dari pengaruhnya agama Islam (Ramadhan, 2012). Proses pembuatannya tidak sembarangan, melibatkan pemilihan bahan serta teknik penempaan yang unik. Dalam masyarakat Aceh, rencong merupakan simbol keberanian, martabat, dan perjuangan melawan

penjajah, baik oleh laki-laki maupun perempuan. Rencong juga dipercaya memiliki kekuatan gaib, seperti melindungi dari makhluk halus atau menyembuhkan orang yang sakit. Pantangan dalam penggunaannya, seperti tidak boleh dimainkan atau dikeluarkan sembarangan dari sarung, menunjukkan penghormatan terhadap senjata ini. Selain fungsinya sebagai senjata, dan menjadi identitas Aceh, rencong juga sering digunakan dalam upacara adat, termasuk pernikahan, sebagai simbol keberanian dan kepemimpinan (Waryanti, 2013).

Namun, dalam beberapa dekade terakhir, Rencong dan banyak elemen budaya tradisional lainnya mulai terancam oleh perkembangan zaman dan globalisasi. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Aceh (2020), generasi muda di Aceh semakin terpapar pada budaya modern dan teknologi, yang mengakibatkan penurunan minat terhadap budaya lokal. Survei yang dilakukan oleh Yayasan Aceh Heritage (2021) menunjukkan bahwa lebih dari 60% generasi muda tidak mengenal Rencong dan tidak memahami pentingnya senjata ini dalam konteks sejarah dan budaya mereka. Pengaruh modernisasi yang sering kali mendominasi budaya lokal serta kurangnya perhatian terhadap pengajaran nilai-nilai budaya (Nahak, 2019).

Selain itu, para pengrajin rencong di Aceh menghadapi sejumlah kendala, seperti masalah permodalan, harga bahan baku yang tidak sebanding dengan harga jual rencong jadi, serta kesulitan mendapatkan bahan baku seperti kuningan dan tanduk kerbau. Bahan baku ini tidak hanya dibutuhkan pada waktu tertentu, melainkan menjadi kebutuhan utama yang harus selalu tersedia. Ketidaktersediaan bahan baku akan berdampak pada penurunan kegiatan produksi. Akibat keterbatasan modal, para pengrajin yang mendistribusikan rencong melalui agen hanya mampu menjual rencong tanpa hiasan, sehingga keaslian ornamen pada rencong terancam. Tingginya harga bahan baku dan keterbatasan modal menjadi hambatan serius yang mengancam kelestarian produksi rencong, salah satu benda ikonik Aceh. Sebagian besar pembeli rencong berasal dari luar daerah atau luar negeri, menjadikannya buah tangan untuk dibawa pulang. Namun, permasalahan lain muncul ketika rencong sering kali ditahan di bandara karena dianggap sebagai senjata tajam. Dari beberapa

kendala diatas mengakibatkan jumlah pengrajin rencong mulai berkurang karena tidak menguntungkan hingga banyak pengrajin yang bahkan beralih profesi (Bukhari Andalya, 2021).

Untuk menghadapi tantangan tersebut kita dapat memanfaatkan teknologi digital. Menurut S. H. Rahman (2020) dalam artikelnya yang berjudul “*Digital Media and Cultural Heritage Preservation*”, penggunaan media digital terbukti efektif dalam mendukung pelestarian budaya karena mampu menyampaikan pesan budaya secara interaktif dan menarik. Media digital memungkinkan generasi muda untuk terlibat langsung dengan warisan budaya mereka, sehingga meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya yang ada (Siliutina et al., 2024).

Teknologi digital khususnya di bidang 3D dapat membuat representasi digital yang akurat dari rencong Aceh untuk pelestarian. Efektivitas 3D dalam menyampaikan informasi tentang senjata tradisional telah dibuktikan melalui penelitian kualitatif (Anggrianto & Pratama, 2024). Teknologi 3D memungkinkan representasi budaya lokal menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi muda Dengan menggunakan teknologi 3D dapat memastikan keberlangsungan keberadaan rencong di era digital. Sehingga resiko terlupakannya rencong Aceh di era modern dan terancam punahnya rencong terkendalikan dan dapat dengan mudah diakses diberbagai tempat dan fleksibel. Pelestarian berbasis teknologi 3D ini berfungsi sebagai sumber daya berharga untuk pendidikan dan rekonstruksi (Manovich, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain model 3D rencong Aceh sebagai media edukasi yang dapat membantu melestarikan budaya lokal. Dengan memanfaatkan teknologi 3D, representasi digital dari rencong diharapkan dapat menarik perhatian generasi muda, meningkatkan kesadaran budaya, serta mendukung upaya dokumentasi budaya secara modern.

Dalam mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) menjadi pendekatan yang sangat cocok untuk penelitian ini karena berorientasi pada pengembangan konten multimedia yang terstruktur dan efisien. Metode *Multimedia Development Life*

Cycle (MDLC) adalah pendekatan yang digunakan untuk membuat 3D senjata tradisional Aceh, Rencong dan Peudeueng. MDLC terdiri dari enam tahap: Setiap tahapan dalam metode MDLC meliputi konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Proses ini membantu mengarahkan pembuatan 3D dengan mengikuti langkah-langkah yang terstruktur. Dengan mengikuti keenam tahap tersebut, proses pembuatan 3D dapat berjalan lebih efektif dan teratur (Yenny Inke, n.d.).

Dalam penelitian ini, untuk pembuatan model 3D penulis memanfaatkan aplikasi *Blender*. *Blender* adalah perangkat lunak open-source yang digunakan untuk pemodelan, rendering, dan animasi dalam format 3D. Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan, seperti sifatnya yang gratis karena *open-source*, ukurannya yang lebih kecil dibandingkan dengan aplikasi 3D lainnya, serta tersedianya berbagai tools yang mendukung proses pembuatan 3D. Selanjutnya aplikasi blender bisa diterapkan ke dalam berbagai platform sistem informasi (Brito, 2008).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendesain model 3D Rencong Aceh dan menyajikannya dalam bentuk 3D yang dapat digunakan sebagai media edukasi sekaligus upaya pelestarian budaya. Serta menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, yang memungkinkan masyarakat untuk tetap terhubung dengan warisan budayanya melalui pendekatan yang modern dan relevan. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya mendokumentasikan Rencong secara digital tetapi juga memotivasi generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya bangsa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses desain 3D pada rencong Aceh dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)?.
- b. Bagaimana hasil pengujian desain 3D rencong Aceh berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bentuk rencong Aceh dalam 3D yang didesain menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
- b. Untuk mengevaluasi hasil desain 3D rencong Aceh berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak terlalu melebar maka penulis membuat batasan masalah yang diteliti, antara lain:

- a. Yang akan dijadikan objek penelitian adalah 3 Jenis rencong Aceh diantaranya: *Rencong Meucugek*, *Rencong Meupucok* dan *Rencong Pudo*.
- b. Hasil 3D model rencong-rencong tersebut tidak sampai ke motif/ukiran.
- c. Aplikasi yang digunakan hanya menggunakan aplikasi *blender* versi 4.2.3.
- d. Visualisasi 3D model yang akan dihasilkan hanya rencong Aceh

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan masyarakat tentang kekayaan budaya Aceh. Dengan penelitian ini kita dapat mengetahui makna simbolisme dan filosofi dalam rencong Aceh. Serta dapat mempertahankan dan melestarikan budaya Aceh.

Penelitian ini dapat menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, yang memungkinkan masyarakat untuk tetap terhubung dengan warisan budayanya melalui pendekatan yang modern dan relevan.

Penelitian ini juga dapat menjadi pengujian dan pengembangan senjata tradisional Aceh, menggunakan analisis kebutuhan dan menguji kevalidan produk untuk memastikan fungsinya dalam masyarakat luas.