

**PERANCANGAN FILM EDUKASI *TAHALANG SUMPAH* :
FENOMENA LARANGAN PERNIKAHAN ANTARA MASYARAKAT
SANIANGBAKA DENGAN SINGKARAK**

Karya Akhir

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :
MUHAMMAD FADJRIN HERMANA PUTRA
1301218 / 2013

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

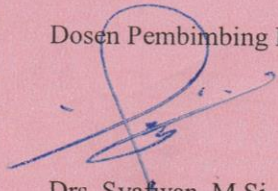
**PERANCANGAN FILM EDUKASI *TAHALANG SUMPAH* :
FENOMENA LARANGAN PERNIKAHAN ANTARA MASYARAKAT
SANIANGBAKA DENGAN SINGKARAK**

Nama : Muhammad Fadjrin Hermana Putra
Nim : 1301218
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

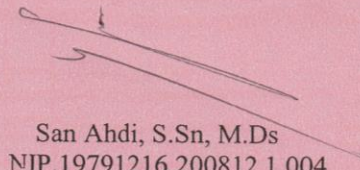
Padang, 6 Agustus 2018

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing I


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010

Dosen Pembimbing II


San Ahdi, S.Sn, M.Ds
NIP.19791216.200812.1.004

**Mengetahui :
Ketua Jurusan Seni Rupa**


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Film Edukasi *Tahalang Sumpah* :
Fenomena Larangan Pernikahan Masyarakat
Saniangbaka dengan Singkarak.
Nama : Muhammad Fadjrin Hermana Putra
NIM/BP : 1301218 / 2013
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 6 Agustus 2018

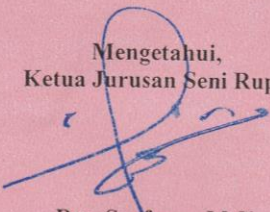
Disahkan oleh:
Nama/NIP

1. Ketua : Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010
2. Sekretaris : San Ahdi, S.Sn, M.Ds
NIP. 19791216.200812.1.004
3. Anggota : Dr. Syafwandi, M.Sn
NIP.19600624.198602.1.003
4. Anggota : Dini Faisal, S.Ds, M.Ds
NIP. 19840909.201404.2.003
5. Anggota : Riri Trinanda. S.Pd, M.Sn
NIP.19801023.200812.1.002

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4.
5.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, laporan Karya Akhir dengan judul **“Perancangan Film Edukasi *Tahalang Sumpah: Fenomena Larangan Pernikahan antara Masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak*”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk melaksanakan ujian karya akhir, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 6 Agustus 2018
Saya yang menyatakan,



M. Fadjrin Hermana Putra

1301218

ABSTRAK

M. Fadjrin Hermana Putra. 2013. Perancangan Film Edukasi *Tahalang Sumpah*: Fenomena Larangan Pernikahan Antara Masyarakat Saniangbaka Dengan Singkarak. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Indonesia memiliki banyak suku bangsa. Salah satunya Minangkabau yang banyak cerita daerah unik dan bisa menjadi sebuah edukasi bagi masyarakat di era modern ini seperti cerita dari Saniangbaka dan Singkarak.

Tujuan perancangan film edukasi *Tahalang Sumpah* fenomena larangan pernikahan antara masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak adalah memberikan informasi dan edukasi tentang sebuah cerita tentang larangan pernikahan di daerah tersebut.

Metode perancangan film ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dimana data yang dikumpulkan merupakan hasil dari wawancara, catatan lapangan, dokumentasi. Film ini dirancang dengan menggunakan teori desain komunikasi visual, *visual*, *audio*, *sinematografi*, *grafis*, *layout*. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data dengan menggunakan teknik 5W + 1H (*what, when, where, why, who + how*).

Perancangan film sebagai media utamanya juga didukung oleh beberapa media tambahan seperti *trailer*, akun instagram, *original soundtrack*, poster, *x-banner*, stiker, undangan yang berguna sebagai penunjang media utama dan sebagai media promosi.

Kata kunci : film edukasi, larangan pernikahan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Shalawat beserta salam untuk junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik bagi umatnya.

Karya akhir ini diberi judul ***“Perancangan Film Edukasi Tahalang Sumpah: Fenomena Larangan Pernikahan antara Masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak”***. Karya akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Riri Trinanda. S.Pd, M.Sn selaku dosen Penasehat Akademis.
5. Terima kasih kepada pembimbing Karya Akhir ini :
 - a. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberikan motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian karya akhir ini.
 - b. Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian karya akhir.

6. Teima kasih kepada tim penguji Karya Akhir :
 - a. Bapak Dr. Syafwandi, M.Sn selaku dosen penguji I yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan arahan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
 - b. Ibu Dini Faisal, M.Ds selaku dosen penguji II yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran dalam penulisan karya akhir ini
 - c. Bapak Riri Trinanda. S.Pd M.Ds selaku dosen penguji III yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan arahan dalam penulisan karya akhir ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis menyadari masih ada ketidak sempurnaan dalam penulisan karya akhir ini, maka dari itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dalam upaya memnyempurnakan karya akhir ini. Akhir kata penulis berharap semoga Karya Akhir ini dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Amin.

Padang, 8 Agustus 2018

Penulis

M. Fadjrin Hermana Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang selalu mendengar keluh kesah dan permohonan saya
2. Masyarakat Minangkabau terutama Saniangbaka dan Singkarak
3. Rosnani (Nenek) yang selalu mendukung penuh baik materi dan non materi semoga beliau diberikan kebahagiaan selalu.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan saya pandangan baru semenjak awal kuliah hingga saat ini. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
5. Tim produksi yang senantiasa membantu saya saat pembuatan Karya Akhir ini, semoga kebaikan tim mendapat balasannya dari Allah SWT.
6. Terima kasih kepada kelompok *Plan B Holigan* yang selalu menjadi rumah baru dan membantu penuh penulis dalam membuat karya akhir hingga sampai ini.
7. Terima kasih kepada kawan-kawan seperjuangan DKV 13 yang telah menghiasi kehidupan perkuliahan saya. Terima kasih atas kenangan dan pelajaran yang tidak akan pernah saya lupakan.
8. Terima kasih untuk *Stand Up Comedy* yang membawakan pengaruh besar di kehidupan saya, semoga jaya selalu.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	5
G. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis.....	7
1. Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak.....	7
2. Larangan Menikah antara Saniangbaka dan Singkarak.....	8
3. Pernikahan	11
4. Larangan Menikah.....	12
5. Dokumentasi.....	13
B. Kajian Teoritis	14
1. Media	14
2. Pengertian Film	16
3. Jenis dan Tema Film.....	17
4. Persiapan Memproduksi Film.....	20
5. Teknik Menulis Skenario Cerita.....	22

6. Teknik Pengambilan Gambar	25
7. <i>Shot Size</i>	26
8. Framing.....	28
9. Movement.....	28
C. Karya Relevan	30
D. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	35
A. Metode Pengumpulan Data	35
B. Metode Analisis Data	36
C. Pendekatan Kreatif	39
1. Tujuan Media.....	39
2. Strategi Media	39
3. Konsep Kreatif.....	41
4. Program Media	43
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	45
A. Teori Media	45
1. Konsep Media Utama	45
2. Konsep Media Pendukung.....	48
B. Program Kreatif.....	49
1. Pembahasan Media Utama	49
1. Sinopsis.....	49
2. Karakter Pemain	52
3. Naskah	54
4. Wardrobe	74
5. Tim Produksi	76
6. Tahap Pra Produksi.....	77
7. Tahap Produksi	108
8. Tahap Pasca Produksi	111
2. Pembahasan Media Pendukung.....	114

1. Trailer	114
2. Original Soundtrack.....	115
3. Poster	115
4. Akun Instagram	116
5. Undangan.....	116
6. Stiker.....	116
7. Xbanner.....	117
C. Layout	118
1. <i>Layout</i> Kasar	118
2. <i>Layout</i> Komprehensif	123
3. <i>Layout</i> Eksekusi.....	128
4. Final Desain.....	132
5. Uji Kelayakan	138
BAB V PENUTUP.....	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran	145
DAFTAR RUJUKAN	146
LAMPIRAN.....	146
BIODATA PENULIS.....	146

DAFTAR TABEL

Halaman	
Tabel 1. Jadwal Kerja.....	44
Tabel 2. <i>Shot Size</i>	78
Tabel 3. Jadwal Produksi	101
Tabel 4. Rencana Anggaran Biaya.....	107
Table 5. Uji Kelayakan Berdasrakan Fungsi Hiburan	148
Tabel 6. Uji Kelayakan Berdasarkan Fungsi Informatif	149
Tabel 7. Uji Kelayakan Berdasarkan Fungsi Edukasi	150
Tabel 8. Uji Kelayakan Berdasarkan Fungsi Persuasif.....	151

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Pohon beringin tua	13
Gambar 2 Balai nagari dari Saniangbaka dan Singkarak.....	13
Gambar 3 Wawancara dengan Bapak Basri Rajo Nan Gadang	13
Gambar 4 Perkiraan rumah sebagai set lokasi suting.....	14
Gambar 5 <i>ScreenShoot Bumper</i> judul film Uang Panai	31
Gambar 6 <i>ScreenShoot</i> tokoh bersama sahabatnya.....	32
Gambar 7 <i>ScreenShoot</i> tokoh konsultasi dengan orang tua	32
Gambar 8 <i>ScreenShoot</i> tokoh utama dengan pasangannya.....	33
Gambar 9 <i>ScreenShoot</i> acara adat suku budaya Bugis Makasar.....	33
Gambar 10 Set Lokasi <i>Shoting</i>	109
Gambar 11 Penulis melatih pemain	110
Gambar 12 Penulis Melihat Kembali Gambar	111
Gambar 13 <i>Layout</i> Kasar Poster	118
Gambar 14 <i>Layout</i> Kasar Stiker	119
Gambar 15 <i>Layout</i> Kasar Cover CD	120
Gambar 16 <i>Layout</i> Kasar Undangan	121
Gambar 17 <i>Layout</i> Kasar X Banner	122
Gambar 18 <i>Layout</i> Komprehensif Poster	123
Gambar 19 <i>Layout</i> Komprehensif Stiker	124
Gambar 20 <i>Layout</i> Komprehensif Cover CD	125
Gambar 21 <i>Layout</i> Komprehensif Undangan	126
Gambar 22 <i>Layout</i> Komprehensif X Banner	127
Gambar 23 <i>Layout</i> Eksekusi Poster	128
Gambar 24 <i>Layout</i> Eksekusi Stiker	129
Gambar 25 <i>Layout</i> Eksekusi Cover CD	130
Gambar 26 <i>Layout</i> Eksekusi Undangan	131
Gambar 27 <i>Layout</i> Eksekusi X Banner	132

Gambar 28 Wanita di Pinggir Danau Singkarak	134
Gambar 29 Martha dan Sani Berbincang	135
Gambar 30 Martha dan Ibunya Beragumen	135
Gambar 31 Wahyu Bercerita Kepada Martha	136
Gambar 32 Keluarga Sani Berkumpul	136
Gambar 33 Martha <i>Searching</i> di internet	137
Gambar 34 Martha dan Wahyu Menemui Ustadz	137
Gambar 35 Keluarga Sani di Meja Makan	138
Gambar 36 Keluarga Sani Menyambut Martha	138
Gambar 37 Datuak Bercerita.....	139
Gambar 38 Martha Membuka Berkas Lama.....	139
Gambar 39 Martha Memarahi Ibunya	140
Gambar 40 Martha Kembali Pulang	141
Gambar 41 Cuplikan Trailer Tahalang Sumpah	141
Gambar 42 Akun Instagram Tahalang Sumpah	142
Gambar 43 Cover Original Soundtrack	143
Gambar 44 Poster.....	144
Gambar 45 Stiker	145
Gambar 46 Undangan	146
Gambar 47 X Banner	147
Gambar 48 Lembaran Konsultan Pembimbing 1.....	158
Gambar 49 Lembaran Konsultan Pembimbing 2.....	160
Gambar 50 Penulis bersama dosen pembimbing dan penguji	162
Gambar 51 Penulis bersama dosen pembimbing	162
Gambar 52 Penulis bersama karya akhir.....	162
Gambar 53 Penulis bersama rekan kompre.....	163
Gambar 54 Bentuk Karya Akhir penulis.....	163
Gambar 55 Bentuk CD karya penulis	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 5 pulau besar yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Masing masing pulau terdapat berbagai suku bangsa sehingga Indonesia menjadi negara yang memiliki banyak suku bangsa yang berbeda beda setiap daerahnya, berbeda bahasa, berbeda budaya, berbeda adat dan peganganya, maka tak dipungkiri banyak terdapat cerita daerah di Indonesia yang muncul karena perbedaan dari setiap daerah tersebut, salah satunya adalah cerita dari suku bangsa Minangkabau.

Minangkabau mempunyai banyak cerita daerah, namun yang dikenal banyak orang hanya beberapa yang umum seperti cerita Malin Kundang dan Siti Nurbaya, bahkan kedua cerita daerah tersebut sering dijadikan konsep pembuatan serial televisi, film, dan drama musikal bahkan sudah banyak dikembangkan dan diimprovisasi. Padahal sebenarnya masih banyak cerita daerah lain menarik untuk diangkat dalam karya visual seperti cerita yang berasal dari daerah Saniangbaka dan Singkarak.

Berdasarkan tatanan Luhak Nan Tigo Minangkabau, Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak berada di Luhak Tanah Data yang mana kedua Nagari tersebut sama sama berada di pinggiran Danau Singkarak, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Penulis ingin mengangkat cerita yang berasal dari konflik kedua

daerah tersebut yang sudah menjadi pegangan masyarakat dimana anak Nagari Saniangbaka tidak boleh menikah dengan anak Nagari Singkarak, begitupun sebaliknya.

Fenomena budaya ini dimulai dari sebuah cerita zaman dulu tentang dua orang bernama Magek Manandin dan Rajo Duo Baleh. Kedua mereka yang jatuh hati kepada seorang gadis, untuk itu maka diadakanlah sayembara antara mereka untuk mendapatkan gadis tersebut, yang akhirnya dimenangkan oleh Magek Manandin. Karena merasa cemburu dan kesal Rajo Duo Baleh menyebar fitnah, namun Magek Manandin tidak marah kepada Rajo Duo Baleh, melainkan mengikrakan sebuah janji bahwa mereka berdua bersaudara dan melarang anak cucu mereka saling menikah karena terikat persaudaraan sesuai perjanjian, dan jika ada yang melanggar maka dijatuhkanlah sangsi secara mistis bahwa keluarganya tidak akan bahagia.

Cerita tersebut diyakini oleh warga Saniangbaka dan Singkarak sehingga terciptalah keyakinan bahwa ada larangan menikah antara orang Saniangbaka dan Singkarak, Bagi siapa yang melanggar perjanjian tersebut maka akan datang mala petaka bagi mereka, seperti tidak harmonisnya keluarga. Bahkan yang sudah melanggar jarang untuk memuculkan diri di kampung halaman sebagai bentuk sangsi yang tidak tertulis. Berdasarkan penjelasan di atas terdapat masalah, yaitu pegangan tersebut membuat terbatasnya keinginan untuk menikah dan membangun sebuah rumah tangga antara orang Saniangbaka dengan Singkarak. Saat ini masih ada beberapa bagian masyarakat yang masih mempercayai

larangan tersebut karena takut dengan sangsi apabila melanggar perjanjian tersebut, namun juga tidak sedikit masyarakat sudah mulai meninggalkan aturan tersebut karena tersebut dinilai sudah terlalu lama dengan sangsi yang tidak masuk akal. Cerita tersebut sangat menarik untuk diangkat sebagai cerita dari Minangkabau dalam bentuk film.

Penulis merancang sebuah film untuk menyampaikan cerita daerah ini dengan media *Audio Visual*, karena media *Audio Visual* adalah pendekatan kreatif di zaman serba teknologi seperti saat ini karena terdapat gambar atau video beserta *audio* atau suara yang nanti di dalamnya ada suatu pesan dari cerita daerah Saniangbaka dan Singkarak ini. Film yang dirancang berupa film pendek berdurasi sekitar 30 menit yang ceritanya merupakan rekaan dari latar belakang konflik Saniangbaka dan Singkarak, Sehingga film ini mengandung unsur persuasif yaitu mengajak untuk memahami cerita tersebut dan meningkatkan antusias masyarakat memahami cerita daerah serta memberikan edukasi kepada masyarakat tentang sebuah permasalahan pernikahan yang ada di Saniangbaka dan Singkarak dengan di publikasikan berupa pemutaran film di jadwal dan tempat tertentu dengan judul film *Tahalang Sumpah*.

Maka dari itu penulis membuat suatu perancangan Karya Akhir yang menggunakan media *Audio Visual* berjudul **“Perancangan Film Edukasi *Tahalang Sumpah* Fenomena Larangan Pernikahan Antara Masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak”** untuk dimaparkan sebagai sebuah film cerita dengan membuat sebuah cerita rekaan berlatar belakang kenyataan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas terdapat masalah-masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapatnya pegangan masyarakat Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak terhadap larangan menikah karena sebuah cerita lama.
2. Banyaknya cerita lokal yang jarang terdengar di daerah Minangkabau yang belum diekspose dalam bentuk karya *Audio Visual* berbentuk sebuah film, termasuk cerita larangan pernikahan antara masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak.
3. Menjadi faktor *urgent* kalau sumpah ini dihapus dan belum adanya bentuk dokumentasi dengan media *audio visual* untuk masa yang akan datang.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, penulis memilih batasan yaitu belum adanya film cerita tentang larangan pernikahan antara masyarakat Saniangbaka dengan Singkarak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana perancangan film “cerita larangan pernikahan antara masyarakat Saniangbaka dan Singkarak”

E. Orisinalitas

Proposal ini adalah hasil karya penulis sendiri, bukan merupakan plagiasi, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun non-material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir penulis secara orisinal dan otentik.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yaitu untuk menghasilkan film *Tahalang Sumpah* sebagai media informasi kepada masyarakat terhadap fenomena larangan pernikahan yang ada di Saniangbaka dan Singkarak untuk mengedukasi masyarakat.

G. Manfaat

Manfaat dari perancangan ini adalah

1. Untuk penulis

Memberikan pesan edukasi untuk menambah wawasan baru tentang cerita daerah, juga pesan persuasif untuk mengajak masyarakat peduli terhadap cerita daerah Minangkabau dan melestarikannya dengan pendekatan kreatif yaitu media *Audio Visual* dan juga sebagai pencapaian diri bagi penulis untuk terus berkarya, selain itu perancangan karya ini

adalah salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana dari Universitas Negeri Padang.

2. Untuk Masyarakat

Agar masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Minangkabau lebih peduli dengan kreatifitas cerita daerah yang sudah ada dengan melestarikannya dan mengambil sisi positif bukan untuk menakut nakuti.

3. Untuk Prodi Desain Komunikasi Visual.

Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang bisa menciptakan mahasiswa yang kreatif dalam berpikir, berkarya untuk memecahkan masalah yang ada dilingkungan sekitar dan sebagai referensi akademik untuk karya akhir selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

Kajian praksis adalah berbagai sumber data yang diperlukan untuk mendukung karya seperti observasi cerita serta wawancara dengan perwakilan masyarakat Saniangbaka dan Singkarak yang dilakukan pada tanggal 13 sampai 15 Januari dan 17 sampai 18 Februari 2018. Dari data data tersebut penulis mengetahui secara lebih dalam mengenai cerita pernikahan Saniangbaka dan Singkarak.

1. Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak

Minangkabau merupakan salah satu suku bangsa dari Indonesia yang berasal dari bangsa Melayu. Minangkabau menganut hukum kekerabatan matrilineal yaitu jalinan kekerabatan dalam garis keturunan ibu. Daerah Minangkabau meliputi sekeliling gunung marapi yang meliputi 3 Luhak atau Luhak Nan Tigo, yaitu Luhak Agam, Luhak Tanah Datar, Luhak 50 koto yang seiring zaman terus berkembang dari selingkaran gunung Marapi.

Saniangbaka merupakan nagari yang berada di Luhak Tanah Datar. Secara administrasi bagian dari kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Nagari ini terdiri atas 6 jorong, yaitu Aia

Angek, Balai Batingkah, Balai Panjang, Balai Lalang, Balai Gadang, dan Kapalo Labuah. Pemukiman nagari ini dikelilingi oleh perbukitan dinamakan Hutan Tunjuk, daerah persawahan dan danau Singkarak

Nagari Singkarak juga merupakan salah satu nagari di kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Nagari yang berada di tepian danau Singkarak ini termasuk penghasil beras Solok terbaik dan juga ikan *bilih rinuak*, Nagari Singkarak terdiri dari 6 jorong yaitu Gajah, Dalimo, Lapau Pulau, Tampunik, Lembang, Alam Indah dan Alam Permai.

2. Larangan menikah antara Saniangbaka dan Singkarak

Menurut wawancara dengan beberapa budayawan Saniangbaka yaitu Bapak Edi Anjas pada tanggal 14 januari 2018 di rumah beliau dan Bapak Datuak Basri Rajo Nan Gadang Tanggal 17 Februari 2018 di Posko pohon beringin Saniangbaka, begitu juga dengan Singkarak yaitu wawancara dengan Bapak Nusyirwan pada tanggal 13 Januari 2018 di SMP Negeri 3 X koto Singkarak. Dari wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa larangan menikah antara anak nagari Saniangbaka dan Singkarak sudah ada sejak dulu yang masih diragukan kepastianya tetapi menjadi pegangan bagi masyarakat kedua nagari tersebut.

Cerita itu menjelaskan tentang seorang bernama Magek Manandin yang jatuh hati kepada seorang gadis. Mereka berdua sama sama berasal dari Saniangbaka, namun seseorang yang bernama Rajo Duo Baleh yang berasal dari Singkarak juga menyukai gadis tersebut dan datanglah kecemburuan.

Maka diadakanlah sayembara antara Magek Manandin dengan Rajo Duo Baleh untuk mendapatkan gadis tersebut. Siapa yang menang boleh menikahinya dan yang kalah harus merelakanya. Dalam Sayembara tersebut Magek Manandin berhasil mengalahkan Rajo Duo Baleh sehingga Rajo Duo Baleh harus merelakan gadis tersebut dinikahi oleh Magek Manandin. Rasa tidak puas hati membuat Rajo Duo Baleh merasa iri.

Saat perjalanan pulang ke Saniangbaka hujan turun dengan lebat sehingga Magek Manandin harus berteduh di sebuah kandang kerbau milik warga. Bahkan saking lamanya hujan tidak kunjung berhenti Magek Manandin tertidur di kandang kerbau tersebut, dan disaat itulah Rajo Duo Baleh menyebar fitnah kepada warga bahwa Magek Manandin ingin mencuri kerbau. Ketika bangun Magek Manandin dibuang warga ke sebuah lurah yang dalam karena dituduh ingin mencuri.

Terjebak begitu lama di sebuah lurah yang dalam, Magek Manandin kembali naik dari lurah tersebut dengan memanjat sebuah akar pohon yang tumbuh. Bukannya marah kepada warga, Magek Manandin hanya memberikan klarifikasi bahwa dia tidak berniat mencuri kerbau, dia hanya tertidur di kandang kerbau saat berteduh dari hujan. Setelah itu Magek

Manandin mencari Rajo Duo Baleh dan membuat kesepakatan perdamaian bahwa tidak ada permusuhan antara Saniangbaka dengan Singkarak dan menyatakan bersaudara, melarang anak cucu mereka saling menikah karena terikat persaudaraan sesuai perjanjian, dan jika ada yang melanggar maka di jatuhkanlah sangsi secara mistis bahwa keluarganya tidak akan bahagia.

Larangan pernikahan antara orang Saniangbaka dengan Singkarak ini sudah lama, adapun janjinya berbunyi *urang Saniangbaka indak buliah ambiak ma ambiak, makan ma makan, nikah manikahi*, (orang Saniangbaka dan Singkarak tidak boleh, ambil mengambil, makan memakan, nikah menikahi) adanya jika dilanggar maka akan dikenai sumpah yang berbunyi *ka ateh indak bapucuak, ka bawah indak baurek, di tengah-tengah digiriak kumbang, ka ateh ndak dapek angin, ka bawah ndak dapek aia*. (ke atas tidak berpucuk, ke bawah tidak berurat, ditengah tengah dimakan kumbang, ke atas tidak dapat angin, ke bawah tidak dapat air) begitulah bunyi perjanjian dan sumpah yang di pegang masyarakat dalam aturan larangan pernikahan.

Menurut hasil wawancara yang penulis lakukan, aturan larangan menikah ini akan dihapuskan sesuai kesepakatan kedua belah pihak, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan zaman dimana masyarakat sudah mulai banyak tidak berpegang lagi dengan aturan tersebut, namun juga masih ada beberapa masyarakat sangat berpegang teguh terhadap perjanjian lama ini karena masih percaya dengan sangsi yang didapat saat melanggar aturan tersebut, sehingga timbulnya perbedaan pendapat satu sama lainnya yang masih

terasa sampai saat ini. Oleh sebab itu belum ditemukannya titik temu untuk kesepakatan menghapus sumpah dari kepala kaum tentang sumpah larangan menikah yang sudah ada sejak dulunya.

3. Pernikahan

Nikah secara Bahasa artinya menghimpun atau mengumpulkan, menurut Istilah yaitu suatu ikatan lahir batin antara seorang laki-laki dan perempuan yang bukan muhrim sebagai suami istri dengan tujuan membina suatu rumah tangga yang bahagia.

Nikah menurut undang undang nomor 1 tahun 1974 tentang perkawinan, perkawinan yaitu ikatan lahir batin antara seorang pria dan wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga yang bahagia dan kekal berdasarkan ketuhanan yang maha esa.

Rukun nikah yang harus dipenuhi agar pernikahan menjadi sah dalam agama islam :

- a. Ada mempelai yang akan menikah
- b. Ada wali yang akan menikahkan
- c. Ada ijab dan Kabul dari wali dan mempelai laki-laki
- d. Ada dua saksi dari pernikahan tersebut
- e. Kerelaan dari kedua belah pihak tanpa paksaan

4. Larangan menikah

Adat Minangkabau sangat dekat dengan syariat Islam yang mana telah dinyatakannya *adat basandi syarak, syarak basandi kitabulah*. Berikut adalah larangan menikah sesuai ajaran agama islam.

- a. Larangan menikah karena berbeda agama
- b. Larangan menikah karena hubungan darah yang terlampau dekat
- c. Larangan menikah karena hubungan susuan yang sama
- d. Larangan menikah karena hubungan semenda
- e. Larangan menikah laki-laki dengan istri yang masih bersuami
- f. Larangan menikah dengan wanita / pria pezina
- g. Larangan menikah dengan bekas istri yang telah ditalak 3 kali
- h. Larangan menikah bagi pria yang telah beristri empat

Dalam hukum pernikahan adat Minangkabau ada beberapa syarat yang harus di penuhi oleh kedua mempelai, antara lain: Kedua calon harus beragama Islam, kedua calon mempelai dapat menghormati dan menghargai orang tua dan keluarga kedua belah pihak, calon suami harus sudah mempunyai penghasilan untuk dapat menjamin kehidupan keluarganya. Adapun larangan menikah sesuai adat Minangkabau adalah kedua calon tidak sedarah atau tidak berasal dari suku yang sama, kecuali pesukuan itu berasal dari nagari atau luhak yang lain sesuai mufakat adat dalam nagari tersebut.

5. Dokumentasi



Gambar 1. Pohon beringin tua sebagai *icon* dari perjanjian Saniangbaka dan Singkarak
Sumber : fadjrin hermana



Gambar 2. Balai nagari dari Saniangbaka dan nagari Singkarak
Sumber : Fadjrln Hermana



Gambar 3. Wawancara dengan Bapak Basri Rajo Nan Gadang kepala adat nagari Saniangbaka.
Sumber : Fadjrln Hermana



Gambar 4. Perkiraan rumah sebagai set lokasi suting

B. Kajian Teoritis

1. Media

Dalam unsur komunikasi terdapat media sebagai alat penyampaian pesan yang disampaikan dari komunikator ke komunikan. Pujiyanto (2013 : 63) menjelaskan bahwa: Media berasal dari kata Latin “*medium*” (tunggal) dan “*media*” (jamak) yang secara harfiah berarti petengahan, tengah, pusat. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai seorang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Rudy Bretz dalam Mahnun (2012) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

a. Media Audio

Media audio adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-

lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

b. Media Visual

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media visual adalah media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak. Media bersifat realistis dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera kita terutama oleh indera penglihatan.

c. Media Audio Visual

Audio visual adalah media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar. Media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan terdapat dua unsur yang saling bersatu dalam media audio visual yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan khalayak untuk dapat menerima pesan melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan khalayak menerima pesan melalui bentuk visualisasi, sehingga membangun kondisi yang

dapat membuat khalayak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Contoh yang termasuk dalam media audio visual seperti film, video, dan televisi.

2. Pengertian Film

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak, menurut Effendi dalam Apriyansyah (2018 : 7), film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara dan kesenian, baik rupa, seni teater sastra, dan arsitektur, serta seni musik.

Secara harafiah film adalah *Cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* dan *Tho* atau *Phytos* (cahaya) dan *graphie* (gambar), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya, supaya bisa melukis gerak dengan cahaya dibutuhkan alat yang disebut kamera menurut Joseph (2011) dalam *e-journal*.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, gerakan yang muncul hanya keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual

dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik

Definisi film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya.

Pengolahan film sebelum era digital saat ini membutuhkan waktu yang sangat lama untuk menyelesaikan film dengan durasi yang pendek. Proses dan pengambilan gambar hingga editing harus dilakukan oleh orang-orang yang professional untuk hasil yang maksimal. Saat sekarang film dibagi menjadi dua versi yaitu film panjang dengan durasi lebih dari 50 menit dan film pendek kurang dari 50 Menit selain dari durasi film pendek juga dilihat dari efektifitas ide dan komunikasinya.

3. Jenis dan Tema Film

a. Jenis Film

Secara jenis film dibedakan menjadi film cerita atau fiksi dan film non cerita atau non fiksi Sumarno (1996)

a) Film cerita (fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris, yang kebanyakan film cerita bersifat komersial.

b) Film non cerita (non fiksi)

Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

1. Film faktual : menampilkan fakta yang ada dimana kamera hanya merekam suatu kejadian. Seperti contoh film berita.
2. Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuatan yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film tersebut.

b. Tema Film

Berikut adalah tema tema dalam sebuah karya film Baksin (2003) :

1. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan akan berada di dalam film tersebut.

2. Laga

Tema *action* mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh baik dengan tokoh jahat, sehingga penonton ikut merasakan ketegangan.

3. Komedi

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain bisa pun memainkan peran lucu.

4. Tragedi

Umumnya film ini mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan, prihatin atau iba.

5. Horror

Film tema ini selalu menampilkan adegan yang menyeramkan sehingga membuat penonton merinding karena perasaan takutnya.

Hal ini dikarenakan film horor selalu berkaitan dengan hal hal gaib.

4. Persiapan Memproduksi Film

Dalam memproduksi sebuah film perlu ada persiapan menurut Prasetyo dalam Aditia (2011) dalam *e-jurnal*, menurut Valk (1993:10) dalam buku Produksi film ada 7 persiapan yang dilakukan sebelum memproduksi sebuah film yaitu menentukan ide apa yang akan di buat, selanjutnya melakukan riset berupa penelitian yang akan dibuat, barulah kita membuat naskah sebagai perwujudan yang tertulis, setelahnya membuat organisasi sebagai pendukung pembuatan film, dan menentukan pengambilan gambar yang nantinya akan dieksekusi. Saat semua telah selesai tahap selanjutnya adalah melakukan pengeditan seperti penambahan suara dan lainnya.

Shot merupakan unit dasar bahasa video, jika *shot* tidak berhubungan dengan gambar-gambar selanjutnya, maka hanya menyampaikan sangat sedikit informasi kepada penonton karena *shot* merupakan unsur terkecil dari sebuah struktur cerita yang utuh Purba (2013 : 75)

Dalam sebuah karya film memerlukan langkah-langkah dan hukum hukum yang mesti di pegang para pekerja film agar karya yang diciptakannya kelak mampu membuat penonton untuk tetap duduk di kursinya, ada 5 unsur yang harus dipahami dalam pembuatan sebuah film yaitu Angle, Kontinuiti, *Editing*, *Close Up* dan Komposisi, menurut Mascelli (1993:10) dalam buku *The Five C's Of Cinematography*, adapun rincian dari unsur tersebut yaitu:

a. *Angle Kamera*

Pemilihan angle kamera menjadi faktor penting dalam membangun kesinambungan gambar, yang akan mempertinggi visualisasi *dramatic* dari cerita.

b. *Continuity*

Sehingga tidak adanya gambar yang tidak selaras yang bisa mengganggu ilusi penonton sehingga film tidak jadi berantakan.

c. *Editing*

Konsep editing seperti mengencangkan film dengan menyingkirkan yang berlebihan dan menambahkan elemen-elemen penting dalam film.

d. *Close Up*

Close up menambahkan bumbu, ramuan yang mempertinggi selera *dramatic* dari sebuah film selengkapny.

e. Komposisi

Kesederhanaan dalam sebuah film sehingga tidak rumit atau berbelit belit.

5. Teknik Menulis Skenario Film Cerita

Dalam membuat sebuah skenario film cerita terdapat beberapa teknik utama yang ada dalam sebuah skenario Biran (2010) :

1. Basic Story

Biasanya *basic story* berkisar setengah halaman saja. Isi dari basic story itu ada keterangan tempat dan waktu, keterangan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, problem-problem utama, serta penyelesaian. Jangan malu-malu untuk menulis akhir dari cerita yang dibuat, jangan disimpan-simpan sendiri atau untuk membuat surprise orang. Tidak ada orang yang bisa anda kejutkan dalam proses penulisan skenario.

2. Premise

Premise adalah pokok pemikiran, kesimpulan filosofis, pesan atau pesan moral. Beberapa *filmmaker/sineas* keberatan menggunakan istilah pesan/pesan moral karena mereka tidak mau menggurui penonton, mereka lebih menyukai dengan istilah isi cerita. Isi cerita adalah bagian film yang amat penting, karena faktor ini menentukan untuk mengetahui bobot suatu film, disamping mutu keindahan penyajian secara filmik.

3. Sinopsis

kurang lebih adalah ringkasan cerita yang berisi:Garis besar jalan cerita.Tokoh protagonis. Tokoh antagonis.Tokoh penting yang menunjang plot utama/jalan cerita utama. Terdapat problem utama dan problem-problem penting yang berpengaruh pada jalan cerita. Motif utama dan motif-motif pembantu Action yang penting. Klimaks dan penyelesaian

4. Penokohan

Kemunculan tokoh baru sangat diinginkan penonton. Misal kemunculan tokoh-tokoh hero dan jagoan. Kalau cerita memunculkan tokoh cerita riil, bukan karangan, maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah difilmkan. Karena sebetulnya tidak ada manusia yang sama di dunia ini. Dengan memberi tekanan pada ciri khas si tokoh, maka akan muncul tokoh baru. Biasanya penulis mencari-cari contoh yang sudah pernah dibuat orang dalam cerita sejenis. Karena tidak ada manusia yang bisa menciptakan sesuatu yang baru sama sekali. Tokoh yang pernah dia tahu, dia ubah-ubah sedikit atau banyak, sehingga perubahan itu bisa memunculkan tokoh yang baru maupun tokoh yang prototipe.

5. Struktur Dramatik

Menyampaikan cerita naratif adalah menuturkan jalan kisah hanya dengan tujuan agar yang mendengarkan tahu. Tidak terkandung maksud untuk menggugah emosinya atau mempersuasi komunikan. Sebaliknya menuturkan cerita dramatik untuk menggugah emosi pihak komunikan. Untuk menuturkan

cerita dramatik, sampai sekarang tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaian tiga babak. Penyiapan kondisi penonton dilakukan pada babak I. Pada babak II berlangsung cerita yang sebenarnya. Pada babak III disediakan kesempatan bagi penonton memantapkan pemahaman final dan menarik kesimpulan.

a. Babak I

Babak ini ada yang menamakan sebagai "*Opening*" atau "Persiapan" dan sebagainya. Tugas rekayasa yang dilakukan oleh penulis skenario pada babak ini adalah: Membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film. Membuat penonton bersimpati pada protagonis. Membuat penonton mengetahui apa problem utama protagonis.

b. Babak II

Pada babak ini berlangsung cerita yang sesungguhnya. Disinilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga akhir. Babak II ini berisi: *Point of attack* Jalan cerita Protagonis terseok-seok Klimaks

c. Babak III

Pada babak III ini cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*, dan disini penonton diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *happy end*, atau rasa sedih yang ditimbulkan oleh *unhappy end*. Juga memantapkan kesimpulan atau isi cerita.

6. Kerangka Skenario

Ketika sinopsis dipindahkan ke bentuk skenario, maka terjadi perubahan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dari media kata-kata ke media film. Umpamanya, informasi yang dijabarkan empat kata tertulis dibawah ini: Seorang gadis pulang larut malam. Menjadi gambaran visual, sebagai berikut: Seorang gadis berjalan malam hari, agak kedinginan, lengang. Terdengar salak anjing di kejauhan, menambah tinggi suasana kesunyian dan sedikit Seram.

6. Teknik Pengambilan Gambar

Setiap gambar harus memberikan pesan yang jelas dan informasi yang disampaikan mudah dimengerti. Salah satu prinsip pengambilan gambar yang baik adalah seimbang tanpa adanya ruang-ruang kosong pada layar televisi. Ada beberapa sudut pengambilan gambar (*shot angel*) menurut Santoso (2013:47) yaitu:

- a. *Bird's Eye View*, Posisi kamera berada jauh diatas subjek, bisa statis atau bergerak seperti pandangan mata burung yang bertengger diatas atau sedang terbang.
- b. *High Angle*, Posisi pengambilan *high angle* yaitu lebih tinggi dari subjek yang direkam, tetapi tidak seekstrem *bird's eye view*.

- c. *Eye Level Shot*, pada *Eye Level Shot* posisi kamera sejajar dengan subjek yang direkam. Sudut pengambilan ini sering digunakan ketika ada dialog antara beberapa pemain, untuk menggambarkan kesan yang wajar dan alami.
- d. *Low Angle*, posisi kamera lebih rendah atau bahkan sangat rendah dibandingkan subjek yang direkam. Sudut pengambilan ini merupakan kebalikan dari *high angle*.
- e. *Very Low Angle/Worm Eye*, posisi kamera pada sudut pengambilan ini dianalogikan seperti seekor cacing yang melihat ke atas.
- f. *Canted* (Miring), sudut pengambilan ini sangat sering digunakan pada pembuatan video klip atau sering disebut dengan *dutch head*.

7. Shot Size

Shot adalah bidang Pandangan pada saat pengambilan gambar. Berikut adalah jenis-jenis *shot* dalam Fachruddin (2012) mengemukakan ada sembilan shot size (ukuran gambar), yaitu:

- a. *Extreme Long Shot* (ELS). Ukuran gambar ELS merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat-sangat jauh, panjang dan luas berdimensi lebar.

- b. *Very Long Shot* (VLS). Gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* dimana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan dan sebagainya.
- c. *Long shot* (LS). “*size/frame compositions* yang ditembak”. Keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seluruhnya.
- d. *Medium Long Shot* (MLS). “ Ini yang ditembak memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala pokok materi.
- e. *Medium Shot* (MS). “Gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi.” Ukuran MS, biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk wawancara.
- f. *Middle Close Up* (MCU). “Dari dada pokok materi sampai puncak kepala.”
- g. *Close Up* (CU). “Meliputi wajah yang keseluruhan dari pokok materi.”
- h. *Big Close Up* (BCU). Lebih tajam dari CU, yang mampu mengungkapkan kedalaman ungkapan mata, kebencian, raut muka dan emosional wajah.
- i. *Extreme Close Up* (ECU). “Kekuatan ECU pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu objek.”

Kutipan diatas dijelaskan bahwa *shot size* secara umum adalah besar kecilnya subjek dalam sebuah *frame* dan masing-masing ukuran *shot* akan memiliki makna yang berbeda-beda ketika diimplementasikan pada pengambilan sebuah gambar atau *shooting*. Ukuran *shot* kalau diteliti lebih jauh ada kalanya berbeda, definisi dan ukuran antara satu dan lainnya juga berbeda, misalnya ada tipe *shot* yang di mulai dari ECU, CU, MS, MLS, FS, LS, ELS tapi ada juga cuma mengacu dari ECU sampai LS.

8. Framing

Framing adalah menempatkan subyek utama foto atau *Point of Interest* (POI) dalam posisi yang sedemikian rupa sehingga dikelilingi elemen lain dalam gambar. Framing sangat penting untuk mendapatkan gambar yang seimbang serta enak untuk dilihat. Tujuan framing sangat penting untuk mengonsentrasikan perhatian penonton pada subjek utama dan untuk mencapai gambar yang memiliki daya tarik di layar televisi Purba (2013:45).

9. Movement

Camera movement di *shot* mengarahkan penonton ke tempat mereka harus melihat. Hal ini dapat membantu menciptakan dominasi dan membangun penekanan visual. Tapi pergerakan kamera juga bisa seperti gerakan kita sendiri. Misalnya, saat kamera bergerak di dalamnya seolah-olah kita telah bergerak lebih dekat diri kita sendiri Stewart (1997:35).

- 1) *Panning* berarti memindahkan kamera ke arah horizontal tetapi tidak mengubah posisi kamera.
- 2) *Tracking* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menjauhi dan mendekati objek.
- 3) *Pedestal* dan *crane* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menggunakan alat penyangga pedestal/crane.
- 4) *Zoom* adalah pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang. *Zooming in* membuat objek tampak lebih dekat, sedangkan *zooming out* membuat objek tampak lebih jauh.
- 5) *Tilting* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah vertical tetapi tidak mengubah posisi kamera. Tujuan dari tilting adalah menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya suatu hubungan.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan video merupakan sebuah media komunikasi yang efektif, dimana media ini menampilkan gambar bergerak dan audio untuk memperjelas tampilan visual, sehingga nantinya pesan atau informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh masyarakat.

C. Karya Relevan

Karya yang relevan merupakan karya yang sudah ada dan akan menjadi perbandingan oleh penulis dalam pembuatan film. Karya film yang penulis jadikan perbandingan dengan karya penulis buat, yaitu film Cerita adat pernikahan *Uang Panai* dari suku Bugis Makasar.

Berdasarkan karya relevan di atas pembuatan film yang akan penulis buat diantaranya adalah pemfokusan pada pesan yang akan di sampaikan melalui objek yang melibatkan cerita daerah, kedua nagari dan perjuangan si tokoh utama dengan pengambilan sudut pandang yang lebih menarik, dimana dalam karya yang relevan ini hanya menampilkan perjuangan tokoh utama untuk melamar kekasihnya, yang nanti di karya film yang akan di rancang memiliki pesan komunikasi.

Pesan dari film ini tentang seseorang yang memperjuangkan untuk menikahi pacarnya. Dalam adat Bugis lelaki harus membeli wanitanya dengan mahar yang ditentukan oleh keluarga perempuan, sedangkan film yang penulis buat menceritakan seorang lelaki yang berusaha menikahi pacarnya namun di larang orang tuanya karena adanya larangan menikah di daerah tersebut.

Cara menyampaikan pesan dari film *Uang Panai* yaitu membuat sebuah cerita dengan alur komedi dengan konflik pihak antara kedua keluarga saling terbuka dengan melengkapi syarat yang diminta. Dalam film *Tahalang*

Sumpah penulis membuat sebuah kisah drama romantic komedi dengan konflik orang tua bersikeras melarang anaknya menikah.

Dalam garapan film uang panai set lokasi banyak dilakukan di ruangan terbuka dengan pemilihan ukuran gambar yang luas. Film *Tahalang Sumpah* penulis memilih set lokasi di dalam ruangan namun juga menggunakan *establish* sebagai penguat suasana alam di danau Singkarak dan memilih ukuran frame yang padat karena mengutamakan ketegasan ekspresi dari pemain.



Gambar.5. ScreenShoot bumper uang panai.

www.youtube.com/uangpanai

diakses tanggal 6 Maret 2018



Gambar.6. *ScreenShoot* tokoh bersama sahabatnya.
www.youtube.com/uangpanai
diakses tanggal 6 Maret 2018



Gambar.7. *ScreenShoot* tokoh konsultasi dengan orang tua.
www.youtube.com/uangpanai
diakses tanggal 6 Maret 2018



Gambar.8. *ScreenShoot* tokoh utama dengan pasangannya.
www.youtube.com/uangpanai
diakses tanggal 6 Maret 2018



Gambar.9. *ScreenShoot* acara adat suku budaya Bugis Makasar.
www.youtube.com/uangpanai
diakses tanggal 6 Maret 2018

D. Kerangka Konseptual

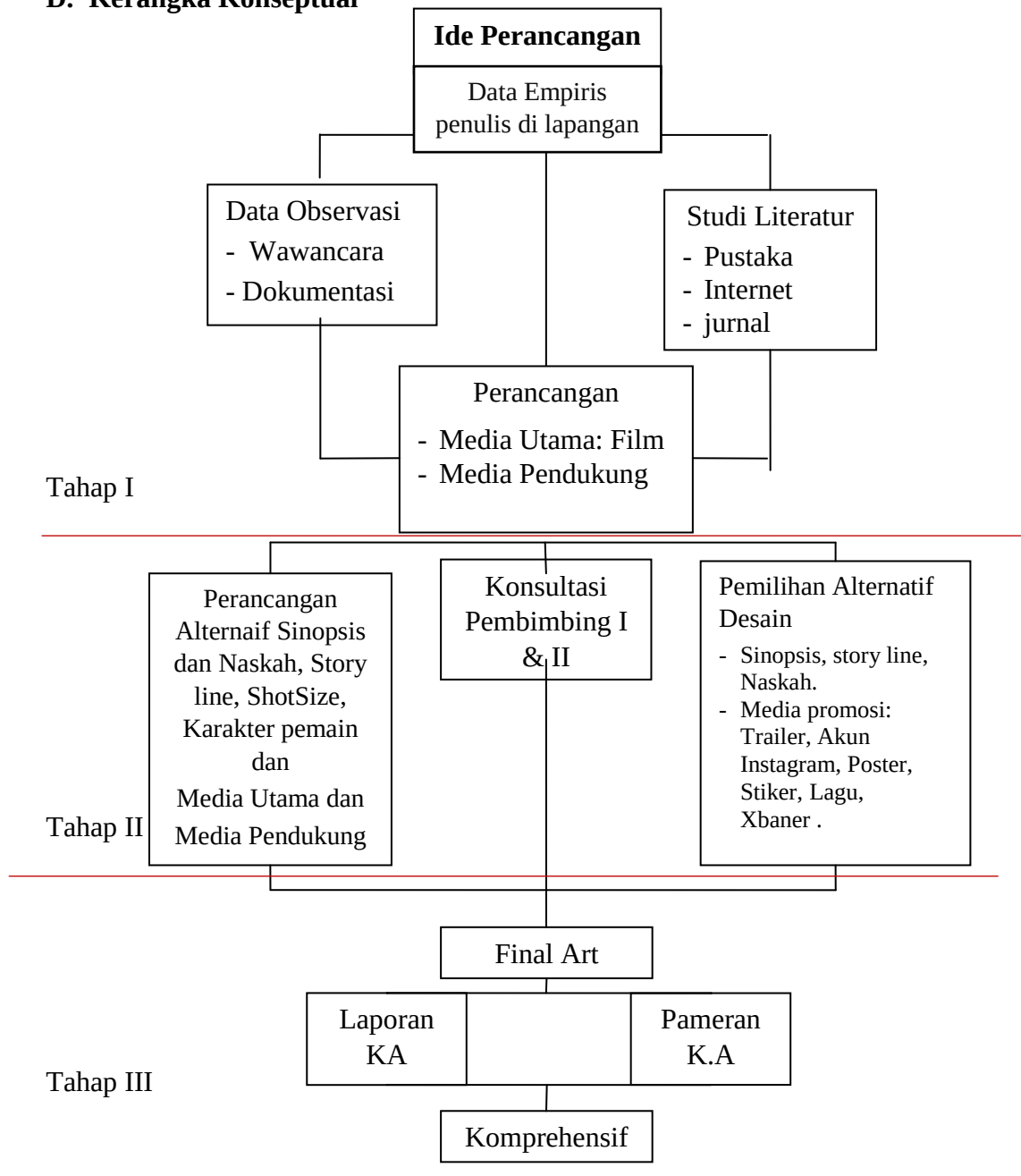


Diagram 1. Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada masing-masing bab diatas mengenai film *Tahalang Sumpah* ini, penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam pembuatan film *Tahalang Sumpah* ini mempunyai beberapa tahapan dan strategi kreatif yang harus dilakukan seperti :
 - a. Mengumpulkan data
 - b. Menetapkan Target *audience*
 - c. Memakai analisis 5w+1h untuk memecahkan permasalahan
 - d. Menetapkan Tujuan Kreatif
 - e. Merancang *Sinopsis*, Naskah, Pemain, *Wardrobe*, Tim Produksi, dan Dana
 - f. Mempersiapkan Pra-produksi, Produksi dan Pasca Produksi
 - g. Mempersiapkan media pendukung
2. Film *Tahalang Sumpah* ini mempunyai tujuan untuk mengajak masyarakat Minangkabau, khususnya kota Padang untuk bisa mengeksplorasi cerita daerah sehingga menambah wawasan baru dan juga sebagai sarana edukasi.
3. Sumpah larangan pernikahan antara masyarakat Saniangbaka dan Singkarak ini masih menjadi pegangan bagi masyarakat, namun tidak sedikit dari masyarakat melanggar sumpah tersebut karena perkembangan zaman, sehingga munculnya sebuah ide untuk menghapus sumpah ini, tetapi belum

ditemukanya titik temu antara kedua belah pihak petinggi adat di nagari tersebut.

4. Film *Tahalang Sumpah* ini diharapkan dapat merangsang *Audience* agar bisa peka dengan budaya Minangkabau dengan berbagai macam cerita didaerahnya, yang semakin lama akan semakin hilang. Tidak ada salahnya jika kita mengambil momentum itu dengan membuat sebuah karya.
5. Film *Tahalang Sumpah* ini mempunyai tujuan untuk membuka pandangan baru tentang masalah pernikahan yang ada, dimana semua masyarakat disulitkan dengan masalah ekonomi, kasta dan budaya. Sedangkan di Minangkabau di nagari Saniangbaka dan nagari Singkarak ada sebuah larangan menikah yang lebih rumit lagi.

B. SARAN

1. Diharapkan kepada masyarakat Minangkabau, khususnya kota Padang yang selaku tanah rantauan untuk ikut peduli dengan budaya budaya yang ada di Minangkabau sebagai pembelajaran akan ragam macam budaya ataupun sekedar menambah wawasan untuk diceritakan ke anak cucu nantinya karena zaman yang selalu berkembang mungkin akan menggeser budaya yang dahulu dilestarikan nenek moyang kita.
2. Dengan adanya film *Tahalang Sumpah* ini, penulis berharap tidak ada lagi perselisihan antara kita sesama Minangkabau, tidak ada yang lebih buruk atau lebih baik dari suatu kaum, yang diperlukan hanya memahami keberbagai

macam ragam yang kita miliki dan tetap saling menghormati. Semoga dengan film ini terjalinlah hubungan baik antara manusia dan manusia, manusia dan budaya, manusia dan tuhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyansyah, Ibnu. 2018. *Pesan Kritik Sosial Dalam Film Gie Analisis Isi Film Gie Karya Riri Riza*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Biran, H. Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ
- Baksin, Askurifai. 2003 *Membuat Film Indi Itu Gampang*. Bandung : Kataris
- Fachruddin, Andi. 2012. *DASAR-DASAR PRODUKSI TELEVISI* : Produksi berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Riau : UIN Suska.
- Mascelli, Joseph. 2005. *The Five C's of Cinematography*. Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Purba, A.J. 2013. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Santoso, Ensadi J. 2013. *Bikin Video dengan Kamera DSLR*. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Pujianto, D. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Stewart, K.C. & Kowaltzke, A. 1997. *Media : New Ways and Meanings*. Singapore : Kyedo Printing Co.
- Sumarno, Marseli, 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, Jakarta : PT.Grasindo.
- Valk, D.V.J. 1993. *Produksi Film Video*. Yogyakarta : Kanisius.