

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

JURNAL

*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**

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL

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

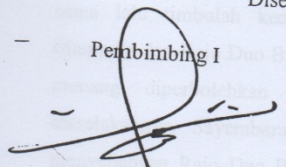
Muhammad Fadjin Hermana Putra

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Muhammad Fadjin Hermana Putra
"Perancangan Film Edukasi Tahalang Sumpah: Fenomena Larangan Pernikahan
Antara Masyarakat Saniangbaka Dengan Singkarak" untuk persyaratan wisuda
periode September 2018 dan telah diperiksa disetujui oleh kedua pembimbing

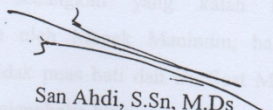
Padang, 3 Agustus 2018

Disetujui dan disahkan oleh:

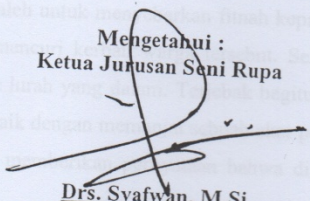
Pembimbing I


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198101.1.010

Pembimbing II


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

Mengetahui :
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198101.1.010

ABSTRAK

M. Fadjrin Hermana Putra¹, Syafwan², San Ahdi³. 2018.
Film Cerita Rekaan sebagai Edukasi Tentang Pernikahan
di Daerah Saniangbaka dan Singkarak

Desain komunikasi visual

Fbs universitas negeri padang

Email : arien.hermana@gmail.com

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.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2018

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

A Fictional Story Film as an Education About Marriage in Saniangbaka and Singkarak

Visual communication of design

Fbs state university of padang

Email : arien.hermana@gmail.com

Indonesia has many tribes, one of them is Minangkabau. Minangkabau has many unique folklore that could be an education material for the people in this modern era, in example the story from Saniangbaka and Singkarak. The objective of the *Tahalang Sumpah* movie is to give information and educate about prohibited marriage between people from Saniangbaka with Singkarak.

Descriptive qualitative method is used in this movie making process. The data are collected from interviews, observations, field notes, and documentations. This movie is made with theory of visual communication design, audio visual, cinematography, and layout. 5W=1H analysis is also used in the process.

Supporting media such as movie trailer, Instagram account, original soundtrack, poster, x-banner, sticker, and movie screening invitation is created to support the movie existence.

Keyword : Educational movie, prohibited marriage

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2018

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Indonesia menjadi negara yang memiliki banyak suku bangsa yang berbeda-beda setiap daerahnya, termasuk bahasa, budaya, adat dan pegangan. Sehingga terdapat banyak cerita daerah yang muncul karena perbedaan dari setiap daerah tersebut, salah satunya cerita dari suku bangsa Minangkabau. Minangkabau mempunyai banyak cerita daerah yang sudah dikenal masyarakat luas. Cerita daerah dari Saniangbaka dan Singkarak salah satunya sangat menarik untuk diangkat menjadi karya visual.

Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak berada di pinggiran Danau Singkarak, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Sudah menjadi pegangan masyarakat dimana anak dari kedua Nagari tersebut tidak diperbolehkan menikah.

Pegangan ini berawal dari zaman dahulu yang menceritakan tentang seorang bernama Magek Manindin yang jatuh hati kepada seorang gadis, mereka berdua berasal dari daerah Saniangbaka. Namun seorang lelaki bernama Rajo Duo Baleh yang berasal dari Singkarak menyukai gadis yang sama lalu timbulah kecemburuan. Diadakan sayembara antara Magek Manindin dan Rajo Duo Baleh untuk mendapatkan gadis tersebut. Siapa yang menang diperbolehkan menikahinya sedangkan yang kalah harus merelakannya. Sayembara dimenangkan oleh Magek Manindin, hal ini menyebabkan Rajo Duo Baleh merasa tidak puas hati dan iri. Saat Magek Manindin dalam perjalanan pulang ke Saniangbaka hujan turun dengan lebat sehingga mengharuskannya untuk berteduh di sebuah kandang kerbau milik warga, hingga Magek Manindin pun tertidur didalamnya. Waktu yang tepat bagi Rajo Duo Baleh untuk menyebarkan fitnah kepada warga bahwa Magek Manindin ingin mencuri kerbau warga tersebut. Seketika Magek Manindin dibuang warga ke lurah yang dalam. Terjebak begitu lama mendesak Magek Manindin untuk naik dengan memanjat sebuah akar pohon yang tumbuh. Lalu Magek Manindin memberikan pernyataan bahwa dia tidak berniat mencuri

kerbau kepada warga, dia hanya tertidur saat berteduh dari derasnya hujan pada saat itu. Setelah itu Magek Manindin 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.

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 sebuah sangsi yang tidak tertulis.

Dalam unsur komunikasi terdapat media sebagai alat penyampaian pesan yang disampaikan dari komunikator ke komunikan. Secara harfiah media adalah semua bentuk perantara yang dipakai seseorang penyebar ide atau gagasan, sehingga ide tersebut sampai pada si penerima. Terdapat 3 media berdasarkan indera, yaitu : (1) Media Audio, (2) Media Visual, dan (3) Media Audio Visual. Penulis merancang sebuah film untuk menyampaikan cerita daerah ini dengan media Audio Visual, karena media ini adalah pendekatan kreatif di zaman serba teknologi seperti saat ini. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam menyampaikan gagasan karena meliputi suara dan gambar seperti video dan film. 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 dan sikap.

Film merupakan gambar yang bergerak, menurut Effendi dalam Apriyansyah (2018 : 3) diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai

teknologi seperti fotografi, rekaman suara dan kesenian, baik rupa, musik, teater, sastra dan arsitektur.

Dalam sebuah karya film memerlukan langkah-langkah dan hukum yang mesti dipegang para pekerja film agar karya yang diciptakannya kelak mampu membuat penonton untuk tetap duduk di kursinya, menurut Mascelli (2005) ada 5 unsur yang harus dipahami dalam pembuatan sebuah film, yaitu: *Angle*, Kontinuitas, Editing, Close up dan Komposisi.

Film yang dirancang berupa film pendek berdurasi sekitar 30 menit yang menceritakan rekaan dari latar belakang konflik Saniangbaka dan Singkarak, sehingga film ini mengandung unsur persuasif yaitu mengajak penonton untuk memahami cerita tersebut dan meningkatkan antusias masyarakat memahami cerita daerah serta memberikan edukasi tentang pernikahan dengan dipublikasikan berupa pemutaran film di jadwal dan tempat tertentu.

B. Metode Analisis Data

Analisa yang digunakan dalam perancangan film cerita pernikahan di daerah Saniangbaka dan Singkarak adalah analisa 5W+1H, singkatan dari *what, who, where, when, why* dan *how*. Penggunaan metode ini guna untuk menentukan dan memecahkan masalah yang ada dalam latar belakang dan mencari solusi dari masalah tersebut. Hasil analisa data dengan metode 5W+1H sebagai berikut:

1. What? (Apa masalah yang diangkat)

Permasalahan yang diangkat berawal dari cerita pernikahan antara Saniangbaka dan Singkarak yang unik. Sebuah perjanjian adat dimana anak nagari antara kedua daerah ini tidak boleh menikah karena dianggap bersaudara. Hal ini sebenarnya tidak ada dalam aturan agama islam, walaupun di Minangkabau memakai aturan *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Khitabulah*.

2. Who? (Siapa target audien)

Masyarakat umum dan terkhusus anak muda yang sudah layak untuk melakukan pernikahan.

3. When? (Kapan permasalahan ini mulai diangkat)

Pada zaman modern seperti sekarang ini, larangan adat akan menjadi sebuah konflik pertentangan.

4. Where? (Dimana masalah ini akan dimaparkan)

Di tempatkan dalam skala nasional sebagai pengembangan cerita daerah yang ada di Indonesia, terkhusus Sumatera Barat.

5. Why? (Kenapa masalah ini diangkat)

Tidak banyak yang mengetahui tentang masalah larangan menikah antara dua nagari tersebut, bahkan dalam lingkupan daerah Sumatera Barat.

6. How?(Bagaimana masalah ini dapat dipecahkan)

Dengan pendekatan kreatif menggunakan media *Audio Visual* agar masyarakat lebih tertarik untuk melihatnya, ditayangkan dalam dua bagian yaitu *trailer* dan *Full Movie*.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Film merupakan media utama, yaitu salah satu dari bagian media komunikasi berbentuk *audio visual* yang menyampaikan pesan melalui unsur suara dan gambar. Pembuatan film ini dengan gaya modern yaitu dengan menggabungkan konflik pegangan lama di Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak tentang perselisihan pernikahan.

Film yang berdurasi 30 menit ini diharapkan dapat memberi edukasi menambah wawasan masyarakat Minangkabau dan juga sebagai hiburan hingga bisa dinikmati semua kalangan.

Adapun beberapa tahapan yang dilalui oleh penulis dalam pembuatan karya film dengan judul *Tahalang Sumpah* ini diantaranya: membuat synopsis

cerita rekaan, penentuan pemain, membuat naskah, mengatur wadrobe dan lain-lainnya.

a. Sinopsis

Martha Algantara adalah pemuda yatim yang cerdas dengan pemikiran modern dan besar di Ibukota sejak SMP. Erimita ibu dari Martha, memilih untuk tinggal di kampung halaman di Singkarak. Suatu hari Martha ingin menikahi Sani Indriyani Putri gadis desa yang telah menyelesaikan studi di ibukota. Namun saat akan meminang Sani, Ermita menolak, karena keluarga Sani berasal dari daerah Saniangbaka, ibunya percaya akan sebuah perjanjian adat yang menentang pernikahan orang Saniangbaka dengan orang Singkarak. Menurut pegangan nenek moyang berjanji Saniangbaka dan Singkarak adalah saudara, dan saudara tidak boleh menikah. jika hal itu dilanggar maka bala akan datang menimpa keluarga tersebut.

Mulailah perjalanan martha mencari kebenaran mitos tersebut, dimulai dengan pencarian modern dan internet, namun Martha tidak bisa menyimpulkan, Martha mulai mencari tahu dan bertanya kepada seorang ulama tentang pemahaman mitos tersebut, setelah belajar dari datuak Martha dikejutkan dengan sebuah cerita bahwa dulunya ada yang melanggar aturan tersebut, awalnya keluarga mereka sangat harmonis sampai suatu saat suami keluarga tersebut meninggal di rantau saat sang istri sedang hamil, yang akhirnya suami tersebut meninggal dunia sebelum anaknya lahir.

Martha yang mengetahui hal itu langsung menemui ibunya dan menceritakan hal itu, tidak kuasa menahan sedih yang mendalam akhirnya ibu Martha menceritakan ketakutanya terhadap mitos tersebut. Namun dengan lapang hati Ibunda martha akhirnya memberi restu untuk menikah namun dengan syarat Martha dan Sani harus meninggalkan kampung halaman agar terjauh dari bala dan ejekan moril dari warga kampung.

Martha dan Sani menikah dan meninggalkan kampung halaman. Setelah lebih setahun ibunya masih saja tetap risih dengan kondisi anaknya. Ketakutan yang

menjadi mindset orang tuanya karena ibunya dulu juga melanggar sehingga kehilangan ayahnya tidak ingin terjadi kedua kali untuk anak satu satunya. Namun perlahan ketakutan itu mulai memudar saat Martha dan Sani pulang kerumah dengan membawa seorang balita di pangkuannya.



Pohon beringin tua sebagai *icon* dari perjanjian Saniangbaka dan Singkarak



Balai Nagari Saniangbaka dan Singkarak

b. Karakter Pemain

i. Martha S Algantara

Lelaki gagah berkulit putih, rambut pendek rapi sebagai orang yang terlihat mapan. Sikapnya sopan dan santun. Postur tegap tinggi, dan proposional. Karakter ini diperankan oleh Rifandra Dwiaditya.

ii. Sani Indriyani Putri

Wanita cantik berkulit kuninglangsat, senyum manis, mata belok, rambut sebahu, postur bagus dan proposional. Karkternya yang murah senyum namun sangat melankolis. Karakter ini diperankan oleh Ajnia Fahlista.

iii. Ermita

Seorang ibu berbadan cukup gemuk, dengan wajah sedikit memelas, ibu yang pemalu dan tidak banyak bicara karena takut dengan sumpah yang telah dilanggarnya. Karakter ini diperankan oleh Dessy Novita.

iv. Marlius

Wajah sangar dan gagah, potongan rambut pendek seperti angkatan militer. Karakter bapak Martha. Karakter ini diperankan oleh Rahman Effendi.

v. Papa Sani

Bapak dengan wajah bulat dan berkumis memiliki badan cukup gemuk, berkarakter penasehat dan tipe orang yang berpikiran modern dan selalu bersitegang dengan istrinya. Karakter ini diperankan oleh Mustaqim.

vi. Mama Sani

Ibu dengan wajah bulat, suka mencerocos. Karakter badan tinggi dan kurus. Karakter ini diperankan oleh Yunisa Dwirahma.

vii. Fero - teman kota si Martha

Wajah buntel dan ciletukan khas orang Jakarta, anak kota selalu update dengan hal baru, berbadan besar dan tinggal satu kosan dengan Martha. Karakter ini diperankan oleh Dodi Amijaya.

viii. Wahyu

Teman masa kecil yang gagah berwajah oval mata sipit dan berbadan tegap, orang yang cerdas dan membantu Martha menyelesaikan masalahnya. Karakter ini diperankan oleh Muhammad Rawil.

ix. Amaik

Teman kecil Sani berwajah kasar dan mata tajam berbicara tidak sopan yang sangat nyeleneh. Karakter ini diperankan oleh Mahdiansyah.

x. Anto

Berwajah pas pasan namun mulut suka ngoceh, dia selalu berusaha untuk bisa mendapatkan Sani jadi istrinya. Karakter ini diperankan oleh Rin Hermana.

c. Naskah

Ketika synopsis dipindahkan ke bentuk scenario, maka terjadi perubahan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, dari media kata-kata ke media film. Pada film Tahalang Sumpah ini terdiri dari 15 scene dengan lokasi dan pemain yang beragam,

d. Tim Produksi

Pimpinan Produksi	: Rizki herdi
Sutradara	: Fadjrin Hermana
Koortalent	: Rahman Efendi
Director of Photograph	: Nandika Pratamama
Asisten 1	: Reza Aji Prayogo
Asisten 2	: Huddiyal Ilmi
Lighthing	: Dion Atma Jaya
Sound	: Eggi Chaprisimon
Asisten	: Dzakwanul Imami
Art Director	: Ridho Pratama
Artistik	: Muhammad Syahputra
Wardrobe	: Asma Dewi
Make Up	: Cendyana Riza Chaniago
Konsumsi	: Wiza Miarti
Asisten	: Putri Rahmi
Runner	: Geo Sugiwang
Co runner	: Jalinus Khairi
Koorlap	: Fadhil Mutawakil
Behind The Scene	: Aulia Ambon

e. Tahap Produksi

Dalam tahap ini penulis melakukan kegiatan sesuai jadwal shooting yang sudah dirancang dalam pra produksi. Diawali dengan *crewcall* yaitu tahap

mempersiapkan tim untuk produksi. Selanjutnya tim menuju lokasi untuk mempersiapkan keperluan shooting agar sesuai naskah, tim pengambilan gambar melakukan setingan gambar yang menarik sesuai naskah. Setelah itu pemilihan wardrobe dan make up sesuai peran, setelahnya pemain akan didirect kembali oleh penulis, guna untuk menguatkan peran yang akan dimainkan, termasuk permainan gestur, atau blokingan para pemain saat diset lokasi. Setelah semua dianggap siap dimulai proses perekaman adegan sesuai naskah yang akan dikomandoi oleh penulis sendiri sebagai sutradara.

Setelah proses perekaman selesai, penulis akan mengecek data melalui kamera untuk menentukan apakah gambar sudah sesuai, jika tidak maka proses akan diulang kembali sampai perekaman dinilai sudah sangat cukup. Barulah data yang ada dalam kamera dan media rekam suara di loader dalam sebuah tempat penyimpanan data untuk selanjutnya ke tahap pasca produksi.

f. Tahap Pasca Produksi

Setelah semua data sudah terkumpul, editor melakukan menyusun gambar dan melakukan tambahan atau perbaikan yang dirasa perlu, editor adalah penulis. Adapun tahapan kegiatan pasca produksi yang harus dilalui hingga benar dan siap dipublikasikan, adalah penyusunan gambar dan suara (*Logging, Offline Editing, Online Editing, Mixing, dan Rendering*), penambahan grafis dan penyesuaian warna.

2. Media Pendukung

a. Trailer

Trailer adalah kutipan dari beberapa adegan dalam film yang secara singkat menjelaskan seperti apa jalan ceritanya. Trailer juga berguna untuk menarik minat penonton.

Media : Audio Visual

Durasi : 60 detik

Warna : menyesuaikan dengan film

Teknis Media : Edited Premiere

b. Original Soundtrack

Berupa lagu yang akan mengisi musik pengiring dari film dan lagu sebagai media pendukung akan mengingatkan penonton dengan film.

Media : Audio

Durasi : 3 menit 44 detik

Penyanyi : Ayi Qorry

Judul : Raso Rindu

c. Poster

Salah satu media publikasi yang terdiri dari tulisan, gambar atau terdiri dari keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada penonton.

Media : Kertas Art Paper

Ukuran : A2

Warna : Hitam, Kuning, Merah, Putih

Teknis Media : Digital Printing

d. Akun Instagram

Media promosi digital sangat diperlukan untuk mendukung film ini, akun Instagram dibuat sebagai dokumentasi proses pembuatan film.

Media : Foto dan Video

Nama Akun : Tahalang Sumpah Movie

e. Undangan

Media cetak yang digunakan untuk mengajak seseorang datang ke sebuah acara, undangan ini sebagai media pendukung film ini berguna saat nantinya akan digelar pemutaran dilokasi dan waktu tertentu.

Media : Kertas Art Paper

Ukuran : 20 cm x 7 cm

Warna : Hitam, Kuning, Merah, Putih

Teknik : Printing dan Cuting

f. Stiker

Media ini sangat simple dan dapat digunakan dan di tempel dimana saja sehingga efektif sebagai media pendukung film, stiker juga akan didesain seperti bentuk tiket.

Media : Kertas Stiker

Ukuran : 8 cm x 4 cm

Warna : Hitam, Kuning, Merah, Putih

Teknik : Printing dan Cuting

g. X banner

Pada umumnya x banner berbentuk portrait secara keseluruhan xbanner adalah

bentuk penyederhanaan dari Poster.

Media : Vinyl

Ukuran : 60 cm x 160 cm

Warna : Hitam, Kuning, Merah, Putih

Teknik : Digital Printing

D. Final Desain

a. Media Utama

Media utama berbentuk film dengan judul Tahalang Sumpah berdurasi 33 menit, bertujuan menambah wawasan dan sebagai edukasi untuk mengenal budaya lokal Minangkabau tentang pernikahan yang ada di Nagari Saniangbaka dan Nagari Singkarak. Adapun beberapa adegan dari film Tahalang Sumpah sebagai berikut:



Martha dan Sani berbincang



Martha dan ibunya beragument



Keluarga Sani berkumpul

b. Media Pendukung

1) Trailer



Cuplikan *trailer* film Tahalang Sumpah

2) Akun Instagram



3) Poster



4) Sticker



5) Cover CD *Original Soundtrack*



6) Undangan



7) Xbanner



E. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada masing-masing bab diatas mengenai film tahalang Sumpah ini, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan film Tahalang Sumpah ini mempunyai beberapa tahapan dan strategi kreatif yang harus dilakukan (mengumpulkan data, menetapkan target *audience*, memakai analisis 5w+1h untuk memecahkan permasalahan, menetapkan Tujuan Kreatif, merancang *Sinopsis*, Naskah, Pemain, *Wardrobe*, Tim Produksi, dan Dana, mempersiapkan Pra-produksi, Produksi dan Pasca Produksi, mempersiapkan media pendukung).

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 serta untuk membuka pandangan baru tentang masalah pernikahan yang ada.

Film Tahalang Sumpah ini diharapkan dapat merangsang *Audience* agar bisa peka dengan budaya Minangkabau dengan berbagai macam ceritanya, yang semakin lama akan semakin hilang. Tidak ada salahnya jika kita mengambil momentum itu dengan membuat sebuah karya.

2. Saran

Diharapkan kepada masyarakat Minangkabau, khususnya kota Padang yang selaku tanah rantauan untuk ikut peduli dengan budaya yang ada di Minangkabau sebagai pembelajaran akan ragam macam budaya ataupun menambah wawasan karena zaman yang selalu berkembang dapat menggeser budaya yang dahulu dilestarikan nenek moyang kita.

Dengan adanya film Tahalang Sumpah ini, penulis berharap tidak ada lagi perselisihan antara sesama Minangkabau, tidak ada yang lebih buruk atau lebih baik dari suatu kaum, yang diperlukan hanya memahami keragaman yang kita miliki dan tetap saling menghormati. Semoga dengan film ini terjalinlah hubungan baik antara manusia dan manusia, manusia dan budaya, manusia dan tuhan.

Catatan:

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan pembimbing I Drs. Syafwan., M.Si dan pembimbing II San Ahdi S.Ds., M.Ds

Daftar Pustaka

- Apriyansyah, Ibnu. 2018. *Pesan Kritik Sosial Dalam Film Gie Analisis Isi Film Gie Karya Riri Riza*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mascelli, Joseph. 2005. *The Five C's of Cinematography*. Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.