

**ARTIKEL KARYA AKHIR**

**PERANCANGAN FILM PENDEK TENTANG HAKIKAT PEREMPUAN  
MINANGKABAU MELALUI KABA SABAI NAN ALUIH**

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



**ETIKA FITRIA NINGSIH**

**15027051 /2015**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENIRUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
PADANG  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**ARTIKEL**

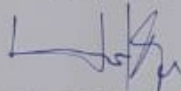
**PERANCANGAN FILM PENDEK TENTANG HAKIKAT PEREMPUAN  
MINANGKABAU MELALUI KABA SABAI NAN ALUIH**

**Etika Fitria Ningsih**

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Etika Fitria Ningsih "Perancangan Film Pendek  
Tentang Hakikat Perempuan Minangkabau Melalui Kaba Sabai Nan Aluih" untuk  
persyaratan wisuda periode desember 2019 dan telah diperiksa disetujui oleh pembimbing.*

Padang, 1 November 2019

Disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing



**Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D**  
NIP.196110722.199103.1.001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Drs. Mediagus, M. Pd**  
NIP. 19620815.199001.1.001

## PERANCANGAN FILM PENDEK TENTANG HAKIKAT PEREMPUAN MINANGKABAU MELALUI KABA SABAI NAN ALUIH

Etika Fitria Ningsih<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email : [etikafitrianingsih05@gmail.com](mailto:etikafitrianingsih05@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan perancangan film pendek tentang hakikat perempuan Minangkabau melalui kaba Sabai Nan Aluih adalah memberikan informasi, komunikasi yang efektif tentang penekanan dan penerapan kepada perempuan-perempuan Minang dalam pelestarian nilai-nilai tradisi dan budaya Minangkabau. Namun isu permasalahan yang di temukan belum optimalnya minat para remaja memahami kaba Sabai Nan Aluih dan peran hakikat perempuan Minangkabau, disamping itu masih kurang media dengar pandang seperti film dalam menggali cerita-cerita tradisi. Metode yang digunakan didalam perancangan ini adalah gabungan metode *glass box* dan *black box*. Metode ini tidak dapat di pisahkan karena kedua metode ini memiliki porsi masing-masing untuk membentuk unsur yang seimbang dalam menciptakan suatu karya. Pendekatan analisis menggunakan 5W+1H. Program kreatif perancangan ini melalui beberapa tahapan yaitu Praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Sedangkan pengumpulan data menggunakan jenis data primer dan data sekunder. Hasil perancangan media utama dengar pandang film Sabai Nan Aluih menjadi media edukasi bagi masyarakat khususnya remaja perempuan Minang, bagaimana hakikatnya sebagai perempuan Minangkabau, dapat menarik perhatian untuk melestarikan nilai-nilai tradisi dan budayanya. Disamping media pendukung yaitu poster, *flashdisk card*, stiker, gantungan kunci, *t-shirt*, *trailer*, dan akun instagram.

**Kata Kunci** : Film, Hakikat, Perempuan, Minangkabau

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing, dosen Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

## **SHORT FILM DESIGN ABOUT THE NATURE OF MINANGKABAU WOMEN THROUGH KABA SABAI NAN ALUIH**

Etika Fitria Ningsih<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>

Visual Communication Design Study Program, Department of Fine Arts,  
Faculty of Language and Art, Padang State University of Padang  
Email: etikafitrianingsih05@gmail.com

### **ABSTRACT**

The purpose of designing a short film about the nature of Minangkabau women through the Sabai Nan Aluih kaba is to provide effective information, communication about emphasis and application to Minang women in the preservation of Minangkabau cultural and cultural values. However, the issue of issues that have been found to be suboptimal interest in adolescents understanding the Sabai Nan Aluih kaba and the role of the Minangkabau women, besides that there is still not enough media to listen to views such as films in exploring traditional stories. The method used in this design is a combination of the glass box and black box methods. This method cannot be separated because these two methods have their respective portions to form a balanced element in creating a work. The analysis approach uses 5W + 1H. This creative design program goes through several stages, namely Pre-production, production, and post-production. Whereas data collection uses primary data types and secondary data. The results of the design of the main media hearings Sabai Nan Aluih film became an educational media for the community, especially Minang female adolescents, how its nature as a Minangkabau woman, can attract attention to preserve the values of tradition and culture. Besides supporting media, they are posters, flash cards, stickers, key chains, t-shirts, trailers, and Instagram accounts.

**Keywords:** Film, Nature, Women, Minangkabau

---

<sup>1</sup>Student author of the final work of Visual Communication Design Study Program

<sup>2</sup>Supervisor, lecturer at the Faculty of Language and Art, Padang State University

## A. PENDAHULUAN

Adat Minangkabau menetapkan silsilah keturunan menurut garis keturunan Ibu. Sistem tersebut dinamakan system matrilineal. Sistem matrilineal ini sulit dibantah karena merupakan dalil yang sudah mengakar di Minangkabau. Hal ini yang membuat perempuan minang memiliki keunikan dan keistimewaan tersendiri. Adat Minangkabau memahami bahwa perempuan memiliki derajat yang tinggi. Ada beberapa hak yang biasanya diperoleh laki-laki, namun bagi masyarakat minang hak tersebut diperoleh kaum perempuan, seperti material dan moral. Jadi, sikap perempuan Minangkabau sangatlah penting di perhatikan. Sikap perempuan Minangkabau hakikatnya adalah tegas dan lembut, sopan santun, berpendirian teguh, arif dan bijaksana, rajin dan ulet, dan waspada. Hal ini tergambarkan dalam sebuah pepatah yang mengatakan “*bajalan siganjua lalai, pado pai suruik nan labiah, samuik tapijak indak mati, alu tataruang patah tigo, tibo di lasuang rumpuak rampai*”(Ronsi,2018)

Kehidupan kaum perempuan atau *bundo kanduang* di saat sekarang ini sebagian besar tidak lagi menempati rumah *gadang* sebagai basis menjalankan peranan dan fungsinya. Tidak hanya itu, bahkan sikap dan perilaku perempuan minang zaman sekarang sudah sangat jauh dari hakikatnya. Gaya bicara yang keras dan kasar, gaya pakaian yang tidak senonoh, dan gaya berjalan dan duduk seperti laki-laki. Semua itu terjadi karena perubahan-perubahan zaman yang di sebabkan oleh banyak faktor.

Perubahan-perubahan tersebut tidak mungkin terelakkan. Cepat atau lambat suatu kebudayaan akan tetap berubah, sebagai mana sebuah pepatah mengatakan “*Sakali aie gadang, sakali tapian barubah*”, dengan demikian perlunya peningkatan wawasan kepada gadis-gadis di Minangkabau akan pentingnya sikap/perilaku seorang perempuan di minangkabau seharusnya.

Hakikatnya perempuan Minangkabau tersebut dapat tergambarkan di dalam kaba Sabai Nan Aluih. Sabai Nan Aluih merupakan cerita rakyat Minangkabau bertema kepahlawanan. Sabai merupakan perempuan yang cantik, lembut, dan tegas. Menurut Hajizar (2018), Sabai Nan Aluih merupakan salah satu figur perempuan yang ideal di Minangkabau. Dengan pengajaran-pengajaran keluarganya Sabai mampu menjadikan dirinya sebagai perempuan yang patut di contoh karena sifat lembut dan sikap kepemimpinannya, dan juga mampu menjaga marwah dan harga diri keluarganya.

Berdasarkan dari penjelasan dan permasalahan tersebut penulis ingin memberikan solusi dan informasi melalui media Audio Visual dalam bentuk Film cerita pendek. Lewat media film penulis ingin melakukan pendekatan secara emosional agar penyelesaian masalah tersebut dapat disampaikan lebih mudah, lebih melekat, dan dapat diterima masyarakat luas, terutama kaum perempuan dan remaja penerus bangsa.

Film merupakan media audio visual, yang menghasilkan gambar yang bergerak yang berguna untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di titik tertentu (Romli,2016), (Putra,2018).

Dalam perancangan sebuah film ada manajemen yang harus di ketahui, manajemen produksi film biasanya mengacu pada SOP (*standard operational procedure*) yang terdiri dari 4 tahapan yakni, *Pre Production* (pra produksi), *Set Up and Rehearsal* (persiapan dan latihan), *Production* (produksi), dan *Post Production* (pasca produksi). (Hasbi,2018), (Alfarisi,2019).

Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik mengangkat permasalahan ke dalam sebuah karya akhir dengan judul “Perancangan Film pendek tentang hakikat perempuan minangkabau melalui Kaba Sabai Nan Aluih”

## **B. METODE PERANCANGAN**

Perancangan Film pendek tentang Hakikat Perempuan Minangkabau melalui Kaba Sabai Nan Aluih ini menggunakan penggabungan metode *glass box* dan *black box*. Menurut J. Christopher Jones (Herdian, 2019), metode *glass box* adalah metode yang berfikir secara rasional dan logis. Metode *glass box* ini merancang berdasarkan analisis dan data yang menghasilkan *output* desain. Sedangkan metode

*black box* merancang berdasarkan inspirasi, hasil renungan desainer (Wiratno,2017).

Menurut Alexander (Baihaqi,2018), metode ini digunakan karena metode *glass box* dan metode *black box* pada dasarnya tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain karena keduanya mempunyai porsi masing-masing untuk membentuk unsur seimbang dalam menciptakan suatu karya. Untuk metode analisis data penulis menggunakan metode 5W+1H (*what, where, who, when, why, dan how*). Dengan menggunakan analisa 5W+1H, penulis dapat menganalisa masalah dan pemecahan mengenai Hakekat Perempuan Minangkabau dalam Kaba Sabai Nan Aluih.

a. *What*( apa permasalahan yang diangkat? )

Kurangnya pemahaman remaja perempuan Minangkabau tentang Hakikatnya sebagai perempuan Minangkabau dan minimnya informasi tentang kaba Sabai Nan Aluih.

b. *Where*( dimana permasalahan ini terjadi ? )

Permasalahan ini terjadi ditengah masyarakat dimana seorang anak perempuan tidak lagi menempatkan dirinya pada hakikatnya sebagai perempuan Minangkabau dan dimana remaja zaman sekarang minim pengetahuan tentang kaba Sabai Nan Aluih.

c. *Who*( siapa yang terkait dengan permasalahan ini? )

Permasalahan ini menyangkut kepada gadis-gadis Minangkabau yang tidak paham akan hakikatnya sebagai perempuan Minang, dan orangtua yang masih kurang memberikan



pengajaran kepada anak-anak perempuannya tentang hakikatnya. Serta remaja penerus bangsa yang tidak mengenal cerita Sabai Nan Aluih dan nilai-nilai tradisi budaya Minangkabau.

d. *When*( Kapan Permasalahan ini terjadi ? )

Ketika seorang anak perempuan tidak lagi memposisikan dirinya sebagai perempuan yang istimewa. Ketika seorang anak perempuan tidak paham akan hakikatnya sebagai perempuan Minangkabau. Dan ketika remaja zaman sekarang yang mulai terpengaruh dengan perkembangan zaman sehingga lengah dengan nilai-nilai tradisi dan budaya.

e. *Why*( Kenapa permasalahan ini diangkat ? )

Bertujuan untuk mengingatkan agar anak-anak gadis di Minangkabau paham akan hakikatnya sebagai perempuan minang. Dan agar remaja mengetahui tentang cerita Minangkabau Sabai Nan Aluih.

f. *How*( bagaimana solusi dari permasalahan ini ? )

Solusi yang akan ditawarkan yaitu memperlihatkan bagaimana seharusnya perempuan minang, bagaimana kelembutannya, bagaimana jalannya, bagaimana pakaiannya, bagaimana tegas dan bijaksananya dan bagaimana sikap saat berada di tengah permasalahan yang rumit dengan membuat sebuah film pendek Sabai Nan Aluih.

## C. PEMBAHASAN

### a. Media Utama

Media utama dalam Perancangan Film Pendek Tentang Hakikat Perempuan Minangkabau melalui Kaba Sabai Nan Aluih berupa sebuah film cerita pendek yang berdurasi kurang lebih 20 menit.

Media utama	: Film
Ukuran	: (1920 x 1080) HD
<i>Frame rate</i>	: 25fps
<i>Format file</i>	: MP4
Warna	: <i>Full color</i>
<i>Software</i>	: Adobe Premiere CC 2018

Dalam pembuatannya memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui sebelum benar-benar bisa menjadi sebuah film. Tahapan dalam pembuatan film mencakup pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada pra produksi meliputi a) Pembuatan *synopsis*, b) Pembuatan Naskah, c) *Shotlist*, d) *Storyboard*, e) Pembentukan tim, f) *Hunting* lokasi, g) *Huntingtalent*, h) *Briefing*, i) *Reading*, j) Set Lokasi, k) Penentuan *wardrobe*.

Setelah tahap pra produksi masuk pada tahap produksi, di tahap inilah dilakukan *shooting*. Pada saat *shooting* dilakukan a) Perletakkan kamera, b) Perekam audio, c) Tata Caha/*Lighting*, d) Tata ruangan e) *Wardrobe*.

Tahap produksi telah selesai maka masuk pada tahap pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan a) *Editing*, b) *Grading*, c) *Sound design*.

## b. Media Pendukung

Media pendukung merupakan suatu media tambahan atau media promosi yang dibuat oleh perusahaan untuk mempromosikan produknya agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah poster, *flashdisk card*, stiker, gantungan kunci, *t-shirt*, trailer, dan akun instagram.

### 1. Poster

Merupakan sebuah media promosi yang sangat dekat dengan film. Media yang biasanya memperlihatkan atau meilustrasikan cerita dan tokoh yang terdapat dalam film tersebut sehingga orang yang ingin menonton film tersebut sudah memiliki bayangan akan cerita, pemain, dan genre dari film ini. Poster yang akan di rancang nantinya akan memperlihatkan tokoh penting dalam film, dengan menggunakan warna dan font yang juga mendukung cerita dalam film.

Ukuran	: (42 x 60) cm
Material	: <i>Artcarton</i>
Warna	: <i>Full colour</i>
Teknis media	: <i>Print Out</i>
<i>Software</i>	: Adobe Photoshop CC 2018

### 2. *Flashdisk Card*

Merupakan salah satu produk unggulan dari teras souvenir. Flashdisk yang mudah di bawa kemana-mana dan dapat menyimpan berbagai data menjadi pilihan dimasa kini yang serba praktis. Di dalam flashdisk nantinya terdapat folder film. Kartu di desain dengan desain poster film. Dengan flashdisk card orang dapat menonton film kapanpun dan dimanapun.

Ukuran	: (8,5 x 5,5) cm
Material	: <i>Card</i>
Warna	: <i>Full colour</i>
Teknis media	: <i>Print Out</i>
<i>Software</i>	: Adobe Photoshop CC 2018

### 3. Stiker

Media yang ditempel pada permukaan datar yang berisi informasi tertentu untuk penyampaian promosi pendukung dan juga sebagai *merchandise* dari Film ini sehingga orang tetap bisa mengingat Film ini.

Ukuran	: (4 x 6) cm
Material	: Glossy paper
Warna	: <i>Full colour</i>
Teknis media	: Print out
<i>Software</i>	: Corel Draw X7

### 4. Gantungan Kunci

Gantungan sebagai *merchandise* film dan dapat dijadikan sebagai hiasan digantungan tas, kunci, dan hiasan-hiasan lainnya.

Ukuran	: (4 x 6) cm
Material	: <i>Acrilic</i>

Warna : *Full colour*  
Teknis media : *Print Out*  
Software : *Coreldraw X7*

#### 5. *T-shirt*

Pakaian yang digunakan untuk media promosi, biasanya dipakai saat louncing sebuah film. *T-shirt* akan di rancang dengan meletakkan desain dari poster film, kemudian juga di tambahkan nama akun instagram film, agar orang yang melihat dan belum mengenal film dapat mencari tau lewat akun instagram.

Ukuran : *L,XL*  
Material : *Kaos Combed Premium*  
Warna : *Putih*  
Teknis media : *Sablon*

#### 6. *Trailer*

Merupakan beberapa cupilkan yang ada dalam sebuah film, biasanya digunakan untuk memperkenalkan maupun memperlihatkan adegan-adegan penting yang ada dalam sebuah film. *Trailer* juga sebagai media promosi sebelum diluncurkannya sebuah film.

Ukuran : *(1920 x 1080) HD*  
Frame rate : *25fps*  
Format file : *MPEG*  
Warna : *Full color*  
Software : *Adobe Premiere Pro CC 2018*

## 7. Akun Instagram

Aplikasi Instagram digunakan untuk mempromosikan dan memperlihatkan proses dari Film tersebut. Bisa memperlihatkan tampilan foto dan video dari Praproduksi, Produksi, hingga Pascaproduksi. Juga sebagai media informasi cepat ketika adanya informasi-informasi dari Film .

Nama Akun : sabainanaluih\_shortmovie

## D. FINAL DESAIN

### 1. Media Utama

Film Pendek Tenang Hakikat Perempuan Minangkabau melalui Kaba Sabai Nan Aluih berdurasi 20 menit. Berikut screenshot beberapa adegan di dalam film Sabai Nan Aluih :



Adegan film Sabai Nan Alui



Desain dari Flashdiskcard pada tampak depan disamakan dengan desain dari poster agar tetap konsisten dan juga bertujuan tetap mengingatkan bahwa ini adalah karakter dari film ini. Di tampak belakang di cantumkan nama akun instagram dari film ini agar dapat juga mempromosikan dengan baik.



Final DesainFlashdisk Card

c. Stiker

Desain dari stiker juga disamakan dengan desain dari desain poster agar tetap konsisten dan juga bertujuan tetap mengingatkan bahwa ini adalah karakter dari film ini. Ditambahkan juga nama dari akun instagram dari film ini agar dapat juga mempromosikan dengan baik.



Final DesainStiker

d. Gantungan Kunci



Desain dari Gantungan kunci juga disamakan dengan desain dari stiker agar tetap konsisten dan juga bertujuan tetap mengingatkan bahwa ini adalah karakter dari film ini. Ditambahkan juga nama dari akun instagram dari film ini agar dapat juga mempromosikan dengan baik.



Final Desain Gantungan Kunci

e. T-Shirt

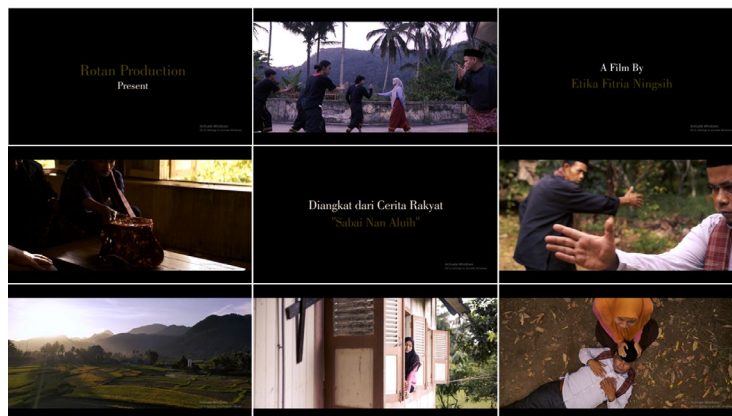
Desain dari T-shirt juga disamakan dengan desain dari stiker dan gantungan kunci agar tetap konsisten dan juga bertujuan tetap mengingatkan bahwa ini adalah karakter dari film ini. Ditambahkan juga nama dari akun instagram dari film ini agar dapat juga mempromosikan dengan baik.



Final Desain T-Shirt

f. Trailer

Potongan film yang disusun dalam *trailer* ini diambil dari adegan-adegan yang membuat *audience* penasaran dan ingin menonton film ini. Adegan-adegan yang diambil merupakan adegan yang menjadi *point*, konflik, dan awalan dari konflik film ini.



Final Desain Trailer

g. Akun Instagram

Pembuatan akun Instagram ini selain untuk media promosi juga sebagai media penginformasian mengenai proses pembuatan film dan juga nanti ketika film ini akan ditayangkan. Tampilan dan susunan foto dalam akun Instagram ini dibuat lebih tertata dengan diawali dengan judul dari film ini dan nanti pada saat foto atau video yang akan di *upload* dibagi dari pra produksi, produksi, pasca produksi hingga tampilan promosi dari film ini. Penamaan nama akun Instagram juga disesuaikan dengan nama judul dari film ini.



Capture Akun Instagram

## E. PENUTUP

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan perancang terhadap Hakikat perempuan Minangkabau dengan cerita Sabai Nan Aluih dapat di simpulkan bahwa remaja perempuan minang zaman sekarang tidak lagi memosisikan dirinya sebagai perempuan Minang, dan tidak mengetahui tentang bagaimana hakikatnya sebagai perempuan Minangkabau, kemudian banyak remaja zaman sekarang yang tidak mengetahui cerita Sabai Nan Aluih. Hal ini di sebabkan oleh kurangnya informasi dan sosialisasi mengenai hakikat perempuan Minangkabau dan Cerita Sabai Nan Aluih. Kedua permasalahan tersebut sangat menyangkut kepada nilai-nilai dan tradisi budaya Minangkabau. Untuk melestarikan tradisi dan budaya tersebut perancang sangat berharap dengan dirancangnya film pendek tentang hakikat perempuan Minangkabau melalui kaba Sabai Nan Aluih ini dapat menarik perhatian para remaja untuk melestarikan tradisi dan

budaya dan menjadi media edukasi bagi masyarakat khususnya perempuan Minangkabau.

Film pendek ini dirancang dengan 3 tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Media utama dalam perancangan ini adalah film pendek yang berjudul Sabai Nan Aluih. Media pendukung yang digunakan adalah poster, flashdisk card, stiker, gantungan kunci, *t-shirt*, *trailer*, dan akun instagram. Media pendukung ini diharapkan mampu menarik perhatian pengunjung saat *launching* film pendek Sabai Nan Aluih.

b. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan film pendek tentang hakikat perempuan Minangkabau melalui kaba Sabai Nan Aluih perancangan mengemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Perempuan Minangkabau sadar akan posisinya sebagai perempuan Minang dan paham bagaimana hakikatnya sebagai perempuan Minang.
2. Cerita Sabai Nan Aluih dapat di ketahui oleh masyarakat agar terpeliharanya warisan, nilai-nilai dan tradisi budaya Minangkabau.
3. Dinas kebudayaan kembali mempublikasikan cerita-cerita rakyat/legenda khas Minangkabau terkhusus cerita Sabai Nan Aluih agar tidak terlupakan bagi generasi penerus.

4. Tingginya biaya produksi dan promosi Film pendek Sabai Nan Aluih ini, diharapkan ada pihak-pihak yang bersedia untuk mensponsori produksi Film pendek Sabai Nan Aluih ini, karena cerita Sabai Nan Aluih ini merupakan cerita rakyat/legenda yang berasal dari Minangkabau yang memiliki nilai-nilai dan tradisi budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farisi, M. F., & Heldi, I. D. (2019). PERANCANGAN AUDIO VISUAL PROMOSI CAFE KAPATOMAN, TARUKO-KABUPATEN AGAM. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Baihaqi, I., Dini Faisal, S. D., Ds, M., Afriwan, H., & Sn, S. (2018). PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2).
- Hasbi, M. N. (2018). *PERAN PRODUSER DALAM MANAJEMEN PRODUKSI FILM KOMERSIAL (Studi Fenomenologi Pada Film “Darah Biru Arema 2”)* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- HERDIAN, D., & Syafwan, M. S. (2019). PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU CAK BUR. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1).
- PUTRA, R. P., Dini Faisal, S. D., Ds, M., Afriwan, H., & Sn, S. (2018). PERANCANGAN FILM CERITA PENDEK PENTINGNYA PERTIMBANGAN KETIKA PEMUDA MINANG MERANTAU. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*
- Ronsi, Gusna .2011 .*Citra Perempuan Dalam Pribahasa Minangkabau*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora (Vol.2 No.1).
- Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo.
- Wiratno, T. A. (2017). Sumber Estetika Budaya, Penciptaan Karya Seni. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 131-138). State University of Surabaya.

