

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Shotlist	22
Tabel 3.2. Peralatan Produksi	25
Tabel 3.3. Tabel Visual Dasar.....	28
Tabel 3.4. Tabel Visual Dasar.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Berfikir.....	5
Gambar 2.2. Contoh Cuplikan Film Buya Hamka.....	7
Gambar 2.3. Paul Agusta	7
Gambar 2.4. Film Onde Mande	8
Gambar 2.1. Foto Fajar Bustomi.....	6
Gambar 2.5. Praz Teguh	9
Gambar 2.6. Film Gasiang Tangkurak.....	9
Gambar 3.1. Storyboard.....	22
Gambar 3.2. Proses Shooting Karya Tugas Akhir	25
Gambar 3.3. Proses Shooting Karya Tugas Akhir	26
Gambar 3.4. Proses Shooting Karya Tugas Akhir	26
Gambar 3.5. Proses Shooting Karya Tugas Akhir	27
Gambar 3.6. Proses Editing	28
Gambar 3.7. Poster Karya.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Minangkabau adalah sebuah wilayah yang terletak di Sumatera Barat, Indonesia. Dikenal karena keanekaragaman adat istiadatnya yang kaya dan unik. Budaya Minangkabau terkenal dengan keindahan rumah gadangnya, sistem matrilinealnya, serta keberagaman seni dan budaya yang tercermin dalam tarian, musik, dan tradisi-tradisi lokal. Menurut ahli sejarah George Coedès (1930) asal kata Minangkabau dapat ditelusuri dari kata Minang, artinya Kerajaan Minanga yang tercatat dalam Prasasti Kedukan Bukit tahun 682. Dalam penelitiannya, Coedès mengaitkan nama Minangkabau dengan sejarah Kerajaan Minanga yang memiliki pengaruh pada perkembangan wilayah tersebut. Selain itu, AH. Hill (1960) juga memberikan kontribusi penting dalam pemahaman asal-usul nama Minangkabau. Latar belakang penyusunan karya tugas akhir ini didasari oleh fenomena kebudayaan Minangkabau, khususnya mengenai permainan tradisional Gasing Tangkurak. Fenomena ini menarik perhatian karena memiliki nilai-nilai budaya yang kaya namun juga menghadapi tantangan terkait dengan persepsi negatif terhadap praktik ilmu hitam yang terkait dengannya. Melalui pengamatan dan penelitian, penulis menemukan bahwa Gasing Tangkurak merupakan bagian penting dari identitas budaya Minangkabau namun juga rentan terhadap kehilangan dan lupakan di tengah arus globalisasi.

Urgensi untuk mengeksekusi ide ini menjadi sebuah karya seni sangatlah penting. Hal ini disebabkan oleh dua alasan utama. Pertama, sebagai upaya untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya Indonesia, khususnya dari Minangkabau. Dengan meningkatnya arus globalisasi, keberagaman budaya tradisional rentan terhadap kepunahan atau terlupakan. Oleh karena itu, penting untuk mengabadikan dan menyebarkan nilai-nilai budaya tersebut agar dapat diakses oleh generasi saat ini dan mendatang. Kedua, perlunya mengubah persepsi

negatif terhadap Gasing Tangkurak. Meskipun dianggap memiliki koneksi dengan praktik ilmu hitam, permainan ini juga memiliki nilai-nilai positif dalam hal pendidikan, keterampilan motorik, dan kebersamaan. Penggunaan film eksperimental dalam laporan ini sangat penting karena beberapa alasan berikut:

1. **Penyampaian Pesan yang Mendalam:** Melalui teknik visual yang non-tradisional, film eksperimental dapat menciptakan pengalaman visual yang unik dan mendalam bagi penonton. Ini sangat relevan dalam konteks laporan ini, di mana penulis ingin menyoroti bagaimana praktik tradisional dapat disalahgunakan untuk tujuan negatif, seperti intimidasi dan kekerasan .
2. **Mendorong Diskusi dan Refleksi:** Dengan menggunakan film eksperimental, penulis berharap dapat memicu pemikiran dan percakapan positif mengenai pelestarian tradisi tanpa menggunakannya sebagai alat kekerasan. Film ini berfungsi sebagai medium untuk mengajak penonton merenungkan nilai-nilai budaya yang baik dan pentingnya menjaga warisan budaya .
3. **Inovasi dalam Teknik Pembuatan Film:** Film eksperimental sering kali melibatkan penggunaan teknik visual yang inovatif, seperti pengambilan gambar, pencahayaan, dan komposisi yang tidak konvensional. Ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk bereksperimen dengan elemen-elemen audiovisual yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan .
4. **Konteks Budaya dan Sosial:** Dengan menggali fenomena Gasing Tangkurak melalui film eksperimental, laporan ini tidak hanya menyoroti aspek tradisional dari permainan tersebut, tetapi juga dampaknya terhadap masyarakat Sumatera Barat. Ini membantu penonton memahami konteks budaya dan sosial yang lebih luas, serta tantangan yang dihadapi dalam melestarikan tradisi .

5. Secara keseluruhan, penggunaan film eksperimental dalam laporan ini berfungsi sebagai alat yang kuat untuk menyampaikan pesan, mengeksplorasi ide-ide kreatif, dan mendorong diskusi tentang pentingnya menjaga nilai-nilai budaya dalam konteks yang kompleks.

Dengan membuat karya seni yang mengangkat Gasing Tangkurak, penulis berharap dapat mengubah pandangan masyarakat dan menyampaikan pesan bahwa budaya Minangkabau patut dipelajari dan dihargai. Proses pengkaryaan ini dianggap sebagai sesuatu yang baru dan inovatif. Melalui teknik pembuatan film eksperimental, penulis dapat menggabungkan aspek visual dan naratif yang tidak konvensional untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang keindahan dan keunikan budaya Minangkabau. Penggunaan media baru ini juga memungkinkan karya seni dapat dijangkau oleh audiens yang lebih luas, baik di dalam maupun luar negeri. Dengan demikian, proses ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk mengungkapkan kreativitas seniman, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Indonesia secara global. Dukungan dari pengalaman langsung, hasil pengamatan, dan referensi yang relevan dengan topik yang diangkat menjadi landasan yang kuat dalam menggarap karya seni ini, memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan efektif kepada audiens.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana visualisasi karya Teror Tradisi: Gasing Tangkurak Dalam Film Eksperimental?

C. BATASAN MASALAH

Pengkaryaan ini lebih memusatkan perhatian pada dampak visualisasi gasing tangkurak dalam karya seni yang mengangkat budaya Minangkabau. Fokusnya adalah pada bagaimana penggunaan gasing tangkurak sebagai alat kekerasan dan

praktik ilmu hitam. Gasing tangkurak adalah sebuah medium dalam praktik ilmu hitam tradisi lisan Minangkabau yang menjadi bagian integral dari warisan budaya. Namun, penggunaannya sering bertentangan dengan norma sosial dan agama. Melalui representasi visualnya dalam film eksperimental, pengkaryaan ini lebih memusatkan dan memperdalam pemahaman tentang kompleksitas hubungan antara tradisi, kekerasan, dan budaya di Sumatera Barat serta implikasinya terhadap pelestarian nilai-nilai budaya yang positif.

D. TUJUAN BERKARYA

Dalam karya film eksperimental, "Teror Tradisi: Gasiang Tangkurak," tujuan utama yang ingin dicapai adalah untuk menggali dan mengeksplorasi perubahan yang terjadi pada permainan tradisional Gasiang Tangkurak yang kini telah berubah menjadi alat teror dalam masyarakat. Melalui representasi visual yang dihadirkan dalam film ini, penulis bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang kompleksitas hubungan antara tradisi, kekerasan, dan budaya di Sumatera Barat. Selain itu, karya ini juga memiliki tujuan untuk menyoroti pentingnya menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya yang positif, dengan harapan dapat menyampaikan pesan bahwa budaya Minangkabau seharusnya dipelajari, dihargai, dan dilestarikan dengan baik. Dengan menggunakan teknik film eksperimental, karya ini diharapkan dapat memicu pemikiran kritis dan percakapan positif di masyarakat tentang bagaimana menjaga dan melestarikan tradisi tanpa harus menggunakan tradisi sebagai alat kekerasan. Melalui upaya ini, tujuan utama dari karya ini adalah untuk memberikan kontribusi dalam pelestarian budaya serta membangun kesadaran akan nilai-nilai positif yang terkandung dalam warisan budaya Minangkabau.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan pokok-pokok permasalahan dasar yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dalam melakukan kajian penulisan dan pengkayaan.

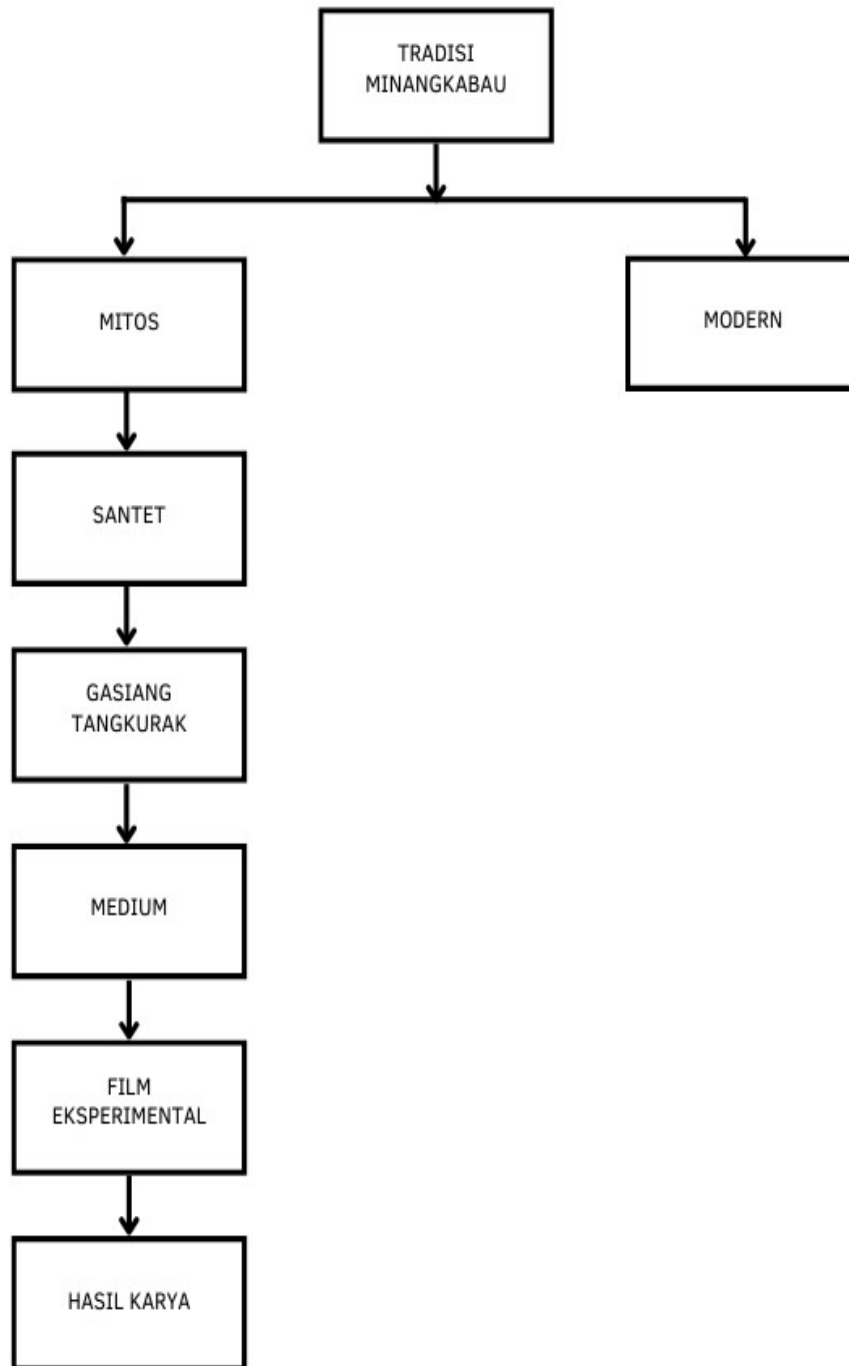
3. BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Bab ini berisikan konsep karya dan penjabaran proses penciptaan karya mulai dari persiapan, sketsa, alat, dan bahan, proses pengerjaan karya sampai karya selesai.

4. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran jika ada. kesimpulan berisi pernyataan-pernyataan hasil simpulan dari karya.

F. KERANGKA BERPIKIR



*Gambar 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)*

BAB II

REFERENSI SENIMAN DAN KAJIAN LITERATUR

A. REFERENSI SENIMAN

1. Fajar Bustomi



Gambar 2.1. Foto Fajar Bustomi

(Sumber: Google, 2024)

Fajar Bustomi adalah seorang sutradara yang berasal dari Indonesia. Beliau lahir pada tanggal 6 Juli 1982. Beliau sudah terjun ke industri perfilman sejak tahun 2008. Salah satu karya terkenalnya yang menjadi *box office* di Indonesia adalah film *Dilan 1980* dan *Buya Hamka*. Film *Buya Hamka* merupakan film yang mengangkat biografi Buya Hamka selaku pahlawan dari Sumatera Barat. Fajar Bustomi, sebagai sutradara yang berasal dari Indonesia, telah membuktikan kemampuannya dalam menggali dan menampilkan tema-tema yang berhubungan dengan budaya dan kehidupan masyarakat Indonesia, salah satunya film *Buya Hamka*. Alasan di balik pilihan ini adalah kesamaan tema yang digunakan yang mana sama-sama mengangkat tema budaya Minangkabau. Selain itu, penulis tertarik dengan cara penyutradaraan, penggunaan gambar, atau narasi yang digunakan dalam film tersebut.

Penulis ingin mengeksplorasi atau menafsir ulang elemen-elemen visual yang terdapat pada film *Buya Hamka*. Film "*Buya Hamka*" sukses menjadi sorotan karena berhasil mengangkat tema-tema yang berkaitan dengan budaya Minangkabau dengan sangat baik. Kesuksesan film ini tidak hanya terletak pada

keberhasilannya dalam mengeksplorasi dan menggambarkan aspek-aspek budaya Minangkabau, tetapi juga dalam penyajian cerita yang menarik dan mendalam. Dengan berhasilnya film ini di *box office*, menunjukkan bahwa tidak hanya penonton dari Minangkabau, tetapi juga penonton dari berbagai latar belakang budaya di Indonesia tertarik dan mengapresiasi cerita yang diangkat. Kesuksesan "Buya Hamka" di *box office* juga dapat menjadi inspirasi bagi penulis dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dalam merancang dan memproduksi film. Dengan mengetahui bahwa film dengan tema budaya lokal dapat sukses di pasar film Indonesia, penulis dapat lebih percaya diri dalam menggarap proyek ini dan berharap untuk mencapai kesuksesan serupa.



Gambar 2.2. Contoh Cuplikan Film Buya Hamka

(Sumber: Film Buya Hamka, 2024)

2. Paul Agusta



*Gambar 2.3. Paul Agusta
(Sumber: Google, 2023)*

Paul Agusta adalah seorang kritikus film dan musik yang berpengalaman dalam industri film. Dia lahir dari Minangkabau dan memiliki imajinasi yang sangat aktif, yang membuatnya suka bercerita dan mendengar cerita. Setelah melihat film *The NeverEnding Story*, ia bertanya kepada ibu tentang sutradara, yang menjadi inspirasi utama bagi ia untuk menjadi sutradara. Kemudian, Paul beralih menjadi seorang produser dan bekerja pada film *Kado Hari Jadi* (2007). Selain itu, ia juga bekerja sebagai kritikus film dan musik, serta menulis tentang film-film yang pernah ia buat, seperti *At the Very Bottom of Everything* (2010). Paul Agusta juga telah sukses dalam menyutradarai film yang membawa tema budaya Minangkabau berjudul *Onde Mande*. Film "Onde Mande" merupakan film khas Minang yang disutradarai oleh Paul Fauzan Agusta. Film ini mengangkat budaya Minang yang kental, termasuk kuliner dan keindahan alam Sumatera Barat.

Film mengusung genre komedi dan drama keluarga, yang menampilkan adegan-adegan yang lucu dan mengharukan yang dapat menghibur seluruh keluarga penonton. Selain itu, film juga mengajak penonton untuk lebih memahami prinsip hidup orang Minang, baik di kampung halaman maupun di tempat tinggal mereka yang berada di luar daerah. Film ini mendapat apresiasi dan dukungan dari pemerintah, termasuk Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno, Pemerintah Provinsi Sumatera Barat, dan Pemerintah Kota Padang. Film juga menarik perhatian para figur publik, tokoh adat Minang, dan komunitas masyarakat Minangkabau. Dalam konteks pengembangan Teror Tradisi: Gasiang Tangkurak

Dalam Film Eksperimental. berfokus pada isu budaya Minangkabau, film "Onde Mande" menjadi titik awal yang penting. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek budaya Minangkabau yang telah dieksplorasi dalam "Onde Mande", penulis dapat melihat potensi untuk melanjutkan eksplorasi tersebut dengan fokus pada aspek-aspek lain yang belum tergarap sepenuhnya.



Gambar 2.4. Film Onde Mande
(Sumber: Google, 2023)

3. Praz Teguh



Gambar 2.5. Praz Teguh
(Sumber: Google, 2024)

Praz Teguh, dikenal sebagai seorang komika, host, dan aktor asal Indonesia, lahir dengan nama asli Teguh Prasetyo pada 10 Juni 1991 di Padang, Sumatera Barat. Ia adalah anak sulung dari tiga bersaudara dan merupakan putra dari Dr. Ir. Hendri Nofrianto, M.T. (bapak) dan Almh. Syalfia Ankuniarti (ibu). Praz Teguh memulai karirnya di dunia stand up comedy pada usia 20 tahun atau pada tahun 2011, meskipun awalnya terhadapnya ada restu dari keluarga. Tak hanya itu, Praz Teguh juga pernah membuat film komedi yang mengangkat tema dan isu yang