

TEROR TRADISI: GASIANG TANGKURAK DALAM FILM EKSPERIMENTAL

Muhammad Afif¹, Soni Sandono² dan Vega Giri Rohadiat³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
mhdafif@student.telkomuniversity.ac.id, sonisandono@telkomuniversity.ac.id,
vegaagiri@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257 Minangkabau adalah salah satu wilayah yang terletak di Sumatera Barat, Indonesia, dan memiliki banyak keanekaragaman budaya yang unik, salah satunya adalah Gasiang Tangkurak yang merupakan ilmu magis. Budaya ini digunakan dengan banyak alasan, salah satunya sebagai persepsi negatif untuk tujuan balas dendam. Tradisi ini menjadi sebuah legenda karena masih banyak masyarakat yang belum percaya. Gasiang Tangkurak tidak hanya sekadar cerita rakyat, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan kepercayaan yang ada dalam masyarakat Minangkabau. Representasi dalam penelitian ini dilakukan dengan membuat visualisasi karya teror tradisi Gasiang Tangkurak dalam film eksperimental. Melalui medium film, penulis berusaha untuk menghidupkan kembali legenda ini dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan konteks budaya yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci: film eksperimental, gasiang tangkurak, teror tradisi.

Abstract: Minangkabau is one of the regions located in West Sumatra, Indonesia, and is known for its rich cultural diversity, one of which is Gasiang Tangkurak, a form of magical science. This culture is utilized for various reasons, one of which is as a negative perception for the purpose of revenge. This tradition has become a legend, as many people still do not believe in it. Gasiang Tangkurak is not merely a folktale; it also reflects the values and beliefs present within the Minangkabau community. The representation in this research is conducted by creating a visualization of the terror associated with the Gasiang Tangkurak tradition in an experimental film. Through this medium, the author aims to revive this legend and provide a deeper understanding of the meaning and cultural context embedded within it.

Keywords: experimental film, Gasiang Tangkurak, terror of tradition.

PENDAHULUAN

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
2. Mendorong Diskusi dan Refleksi
3. Inovasi dalam Teknik Pembuatan Film
4. Konteks Budaya dan Sosial

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.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah Metode Eksperimental. Pendekatan ini melibatkan penciptaan film yang berfokus pada eksperimen dengan elemen-elemen visual, naratif, atau teknis tertentu. Metode ini mendorong penulis untuk menjelajahi ide-ide baru, teknik-teknik baru, atau pendekatan yang inovatif dalam pembuatan film.

REFERENSI SENIMAN

Fajar Bustomi

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 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.

Paul Agusta

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*, Film juga menarik perhatian para figur publik, tokoh adat Minang, dan komunitas masyarakat Minangkabau. Dalam konteks pengembangan *Teror Tradisi: Gasing Tangkurak* Dalam Film Eksperimental. berfokus pada isu budaya Minangkabau.

Praz Teguh

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. Praz Teguh juga pernah membuat film komedi yang mengangkat tema dan isu yang sama, yaitu Gasiang Tangkurak. Gasiang Tangkurak merupakan sejenis ilmu magis berasal dari Minangkabau. Media yang digunakan berupa gasing yang berasal dari tengkorak manusia yang mati tidak wajar. Kesaktian gasing tangkurak mampu membuat korbannya menjadi setengah gila atau bahkan benar benar gila. Namun pada film Gasiang Tangkurak yang dibuat dan dibintangi oleh Praz Teguh menampilkan unsur komedi

Kajian Literatur

Teori Umum

Teori Budaya

Teori budaya menurut Roger M. Keesing (1974) menyoroti permasalahan kompleks dalam memahami budaya manusia. Keesing menekankan bahwa konsep budaya tidak memiliki satu arti yang benar, dikekramatkan, dan tak pernah habis kita coba temukan. Ini menunjukkan bahwa budaya adalah sesuatu yang bersifat dinamis dan kontekstual, yang terbentuk oleh pengalaman dan pemahaman kolektif individu dalam suatu masyarakat. Dengan pendekatan ini, Keesing menekankan pentingnya memahami budaya sebagai sesuatu yang hidup, berkembang, dan berubah seiring waktu, serta dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Selain itu, Keesing menyoroti pentingnya memahami bagaimana budaya sebagai sistem adaptif bekerja dalam menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungan ekologis mereka. Dia menekankan bahwa budaya harus melahirkan pola-pola kehidupan yang langgeng dalam ekosistem, tetapi juga mengakui bahwa seleksi alam memainkan peran dalam membentuk sistem ideational dengan cara yang kompleks dan tidak langsung.

Adapaun menurut Atno (2000), kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu 'buddhayah' yang merupakan bentuk jamak dari 'buddhi' (budi

atau akal). Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa, dan cipta manusia di masyarakat. Istilah 'kebudayaan' sering dikaitkan dengan istilah 'peradaban'.

Teori Ritual

Menurut Hadi (2006:31), 'ritual' adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan terutama untuk tujuan simbolis, yang berdasarkan suatu agama atau bisa juga berdasarkan tradisi dari suatu komunitas tertentu yang sudah turun temurun. Tata krama upacara juga dapat berkaitan dengan agama yang berkenaan dengan sifat khusus, yang kemudian menimbulkan rasa hormat yang luhur terhadap ritual tertentu, bahkan dapat dikatakan sebagai pengalaman yang suci. Upacara keagamaan ritual memiliki tahapan yang bersifat sakral dan keramat, di mana prosesnya sangat membantu sampai tidak ada yang tertinggal. Dalam suatu ritual di suatu tempat yang dianggap keramat dalam tindakan agama merupakan bagian dari kehidupan agama masyarakat itu sendiri

Teori Urban Legend

Brunvand telah menerbitkan beberapa karya yang mendalami fenomena urban legend, termasuk "*Encyclopedia of Urban Legends*" (2001) dan "*Be Afraid, Be Very Afraid: The Book of Scary Urban Legends*" (2004). Karya-karya ini memberikan wawasan mendalam tentang asal-usul, penyebaran, dan evolusi urban legend dalam budaya kontemporer. Selain itu, karya "*What Happens Next? Contemporary Urban Legends and Popular Culture*" oleh de Vos (2012) juga memberikan perspektif yang berharga tentang bagaimana urban legend memengaruhi budaya populer dan bagaimana cerita-cerita ini terus berkembang dalam era teknologi informasi. Urban legend, atau legenda perkotaan, adalah cerita yang tersebar di masyarakat tanpa dasar yang kuat atau bukti yang mendukung kebenarannya. Cerita-cerita ini biasanya memiliki unsur yang menarik atau menakutkan, dan sering kali disebarluaskan melalui media sosial atau dari mulut ke mulut. Urban legend bisa timbul dari ketakutan atau kekhawatiran kolektif

terhadap suatu hal, atau dari kejadian yang sulit dijelaskan secara logis. Mereka juga bisa muncul sebagai upaya untuk mencari sensasi atau hiburan.

Teori Seni

Teori Film Eksperimental

Film eksperimental yang dikutip dari jurnal Gangga Lawranta / Jurnal Ekspresi Seni Vol 23 No 2 November 2021 E-ISSN 2580-2208 merupakan bentuk karya audio visual yang menonjolkan ekspresi personal dari pembuatnya. Dalam film ini, seniman cenderung mengeksplorasi konsep abstrak dan artistik, menjauh dari naratif konvensional yang mudah dimengerti. Film eksperimental sering kali menjadi wadah bagi seniman dari aliran dadaisme, surrealisme, atau impresionisme untuk menuangkan ide-ide kreatif mereka melalui medium film. Dengan film eksperimental, para pembuat film memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi batas-batas kreativitas tanpa terikat oleh aturan naratif tradisional, sehingga menciptakan pengalaman visual yang unik dan mendalam bagi penonton. Melalui film eksperimental, seniman dapat menyampaikan pesan-pesan yang kompleks dan mendalam melalui ekspresi visual yang unik dan penuh dengan makna. Teori film eksperimental yang dikutip dari jurnal dapat diterangkan melalui berbagai aspek. Film eksperimental adalah sebuah media komunikasi yang bersifat audio visual yang menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia, seperti isi pesan, suara, perkataan, percakapan, dan sebagainya.

Teori Suara

Teori suara menurut jurnal kajian semiotika membahas tentang bagaimana suara dalam film memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Suara dalam film tidak hanya berfungsi sebagai pendukung visual, tetapi juga sebagai elemen yang membawa makna dan emosi. Dalam konteks semiotika, suara dianggap sebagai tanda yang dapat mengkomunikasikan

informasi dan mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda yang digunakan dalam film. Pada tahun 2011, dalam jurnal kajian semiotika yang disebut, suara dalam film diperdebatkan sebagai salah satu aspek penting dalam analisis semiotika film.

Para ahli semiotika film, seperti yang disebutkan dalam jurnal, telah mengkaji bagaimana suara dalam film dapat menjadi tanda yang menggambarkan sesuatu dan memberikan pesan kepada penonton. Suara dalam film juga dapat digunakan untuk menciptakan atmosfer, membangun ketegangan, atau menyampaikan emosi karakter. Dengan demikian, teori suara dalam kajian semiotika film menyoroti pentingnya suara sebagai elemen komunikasi yang kompleks dan memiliki peran signifikan dalam membawa makna dan mempengaruhi pengalaman penonton. Teori suara menurut para ahli yang mengutip dari jurnal mencakup keterangan tentang suara, definisi suara, dan unsur suara. Para ahli juga menyebutkan bahwa perkembangan seni banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor non-estetis, seperti politik, religi, dan sosial.

Teori Estetika Seni

Manfaat teori estetika dalam seni rupa sangatlah beragam. Pertama-tama, teori ini membantu dalam mendalami pemahaman tentang seni dan keindahan, memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang proses penciptaan dan apresiasi karya seni. Kedua, teori estetika juga meningkatkan kemampuan individu dalam menilai sebuah karya seni dengan lebih baik, karena mereka memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang unsur-unsur estetis yang terlibat. Dan yang terakhir, teori estetika juga dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam menciptakan karya seni yang lebih baik, karena mereka dapat lebih sadar akan nilai-nilai estetis yang ingin mereka tuangkan dalam karya mereka. Dalam konteks seni rupa, teori estetika memiliki peran yang sangat penting.

Teori Warna

Dalam jurnal Penerapan Semiotika dan Psikologi Warna dalam Film (Studi Kasus: Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck), terdapat diskusi tentang teori

warna dalam film yang meliputi color theory dan color association. Color theory merujuk pada penerapan warna berdasarkan makna yang terkandung di dalamnya, contohnya warna merah sering kali dikaitkan dengan bahaya, sementara kuning sering dikaitkan dengan kebahagiaan. Di sisi lain, color association merupakan faktor eksternal yang bisa memengaruhi cara seseorang memahami warna, baik secara positif maupun negatif. Sebagai contoh, seseorang bisa mengasosiasikan warna kuning dengan sebuah tragedi karena keterlibatan mobil berwarna kuning dalam kecelakaan. Jurnal tersebut mengutip ahli seperti Riley Johnson, yang membahas bagaimana warna dapat memengaruhi persepsi individu melalui simbol dan perasaan yang muncul dari objek atau situasi yang biasanya terkait dengan warna tersebut. Selain itu, Michiyo Yasuda juga dikutip dalam jurnal tersebut, membahas penggunaan warna dalam pembuatan konsep seni dari film live-action.

Proses Pengkaryaan

Proses penciptaan karya film eksperimental ini bermula dari ide, konsep, tema, dan pesan yang ingin disampaikan harus dipikirkan secara matang. Setelah pematangan pada konsep ide, dan tema, maka produksi pengkaryaan dimulai, dari pengambilan gambar. Dalam film eksperimental, penggunaan teknik visual yang inovatif dan non-tradisional seringkali menjadi fokus, sehingga ada eksperimen dalam penggunaan kamera, pencahayaan, dan komposisi gambar untuk menciptakan atmosfer yang diinginkan. Setelah itu, ada tahap pengeditan, di mana adegan dipilih dengan tepat dan dikaji ulang, ditambah dengan efek-efek visual yang tidak konvensional. Musik, suara, dan elemen audiovisual lainnya juga menjadi bagian penting untuk meningkatkan pengalaman mendalam bagi penonton. Tahap pasca produksi mencakup proses pengeditan akhir, penyempurnaan audio, dan penyusunan seluruh karya agar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan yang telah direncanakan dari tahap awal.

Pra Produksi

Pada tahap ini hal-hal yang disiapkan adalah storyboard, shotlist, dan daftar alat serta properti yang akan digunakan pada proses selanjutnya. Dengan begitu, tahapan selanjutnya akan lebih mudah dan tersusun untuk dilakukan, sehingga dapat mengefektifkan waktu dan tenaga yang digunakan.

Produksi

Pada tahap ini hal-hal yang disiapkan adalah storyboard, shotlist, dan daftar alat serta properti yang akan digunakan pada proses selanjutnya. Dengan begitu, tahapan selanjutnya akan lebih mudah dan tersusun untuk dilakukan, sehingga dapat mengefektifkan waktu dan tenaga yang digunakan.



Gambar 1 Proses Syuting
sumber: dokumentasi penulis

Beberapa gambar di atas adalah *Behind The Scene* dari proses pengambilan video karya tugas akhir yang akan penulis buat, terdapat beberapa dokumentasi sebelum pengambilan video seperti *set up* kamera, tripod, lighting.

Pasca-Produksi

Tahap Selanjutnya yang dilakukan oleh penulis setelah melakukan produksi karya, Penulis melanjutkan pada tahap pasca produksi yang didalamnya terdapat proses editing. Kemudian dilanjutkan dengan tahap editing seperti menggabungkan klip-klip yang telah dibuat, memotong bagian yang tidak sesuai, pewarnaan pada setiap klip, serta penggunaan efek tambahan lainnya.



Gambar 2 Proses Editing
sumber: dokumentasi penulis

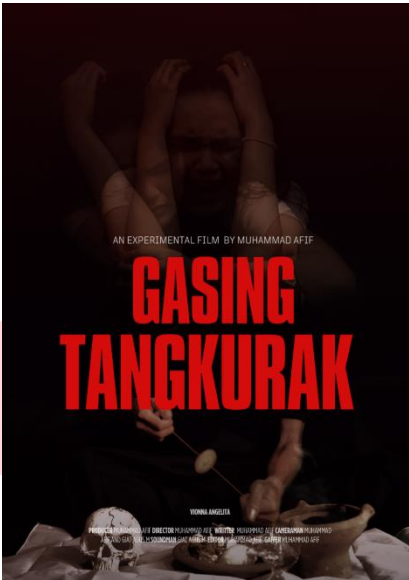
Hasil Dan Diskusi

Pada film eksperimental ini lebih memperlihatkan bagaimana visual dalam sebuah ritual terjadinya santet Gasing Tangkurak ini dengan menggunakan beberapa teknik pada pengambilan *angel* video dan juga memakai beberapa lighting sebagai penambahan cahaya agar video lebih baik, pada film eksperimental ini mempunyai ideologi yaitu, Gasing Tangkurak adalah salah satu bentuk ilmu hitam yang dikenal dalam tradisi Minangkabau di Sumatera Barat, Indonesia. Gasing Tangkurak melibatkan penggunaan tengkorak manusia yang dipercaya memiliki kekuatan supranatural untuk mencelakai atau merugikan orang lain. Dan berikut Ideologi pada film eksperimental Gasing Tangkurak ini di antaranya :

1. Kepercayaan pada Kekuatan Supranatural
2. Budaya Magis dan Tradisi
3. Pengaruh Sosial dan Kultural
4. Etika dan Moralitas
5. Kepercayaan akan Karma
6. Religi dan Spiritual

Gasing Tangkurak adalah bagian dari budaya dan kepercayaan lokal yang kompleks dan sering kali bertentangan dengan pandangan dunia modern dan ajaran agama resmi. Meskipun demikian, fenomena ini tetap menjadi bagian

menarik dari warisan budaya Minangkabau yang memerlukan pemahaman yang mendalam dan pengkajian yang sensitif.

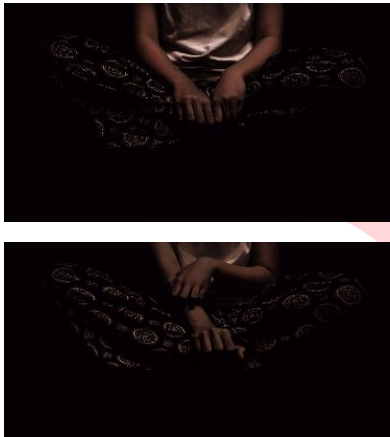
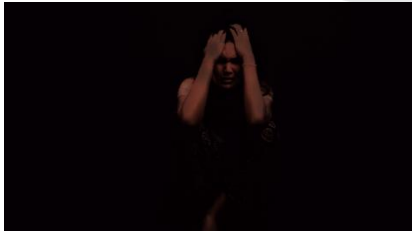


Gambar 3 Hasil Dan Poster Karya
sumber: Gasiang Tangkurak 2024

Visualsasi Dan Makna

Tabel 1. Visual Dan Makna

Visualisasi	Makna
	Seorang yang dalam keadaan tatapan kosong memperlihatkan bahwa seseorang ini dalam rasa ketakutan dan tekanan mental karena ilmu santet yang di kirim terhadap dirinya, Pencahayaan yang di buat gelap menandakan menyeramkan, dengan kata lain sebuah reputasi buruk.
	- Scene menunjukan adanya sebuah sesajean yang biasa di gunakan oleh orang pintar untuk melakukan sebuah ritual - Dengan adanya tengkoran manusia menandakan sebuah santet ini di tujuan kepada seseorang dengan

	cara mengguna-guna melalui pikiran dia, dan juga penggunaan santet mungkin masih dianggap sebagai bagian dari tradisi atau kepercayaan spiritual yang kuat - Perpaduan <i>lighting</i> warna merah dan hitam melambangkan sebuah kejahatan dan kemarahan.
	- Scene ini memperlihatkan hilangnya kendali pada seseorang yang terkena santen yang dimana ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi, seperti kemarahan dan tidak mampu lagi untuk mengendalikan pada pikirannya
	- Makna dari scene ini ingin menunjukan proses terjadinya gasing tangkurak yang dilakukan oleh dukun. - Menggunakan grading berwarna merah yang bermakna balas dendam dan kemarahan.
	- Menunjukan efek samping dari gasing tangkurak yang di kirim.

	- Makna dari scene ini yaitu orang sekeliling tidak peduli dengan apa yang dirasakan korban.
	- Scene ini menunjukkan bahwa santet gasing tangkurak ini berhasil membuat korban terpikat dan mengikuti apa kemauan si pelaku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Gasing Tangkurak merupakan salah satu warisan tradisional yang ada di Minangkabau, yang dimana Gasing Tangkurak ini sering di persalah gunakan oleh masyarakat Minang, Gasing Tangkurak adalah ilmu magis dari Minangkabau yang menggunakan gasing dari tengkorak manusia untuk menyakiti orang lain. Meskipun menjadi bagian dari budaya, praktik ini sering melanggar norma sosial dan agama.

Melalui tugas akhir ini, film eksperimental merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan emosi tentang kondisi Gasing Tangkurak melalui kombinasi elemen audio dan visual. Film ini menggambarkan peristiwa yang dilakukan orang seorang dukun untuk mengirim santet dan menggambarkan bagaimana efek yang dirasakan orang seorang wanita yang dijadikan sasaran santet gasing tangkurak ini.

Dalam film eksperimental ini penulis menggambarkan Visualisasi dari praktik dan efek yang dirasakan oleh yang terkena Santet dari Gasing Tangkurak ini, Yang

dimana korban akan merasakan rasa sakit dan hilang kendali dalam dirinya, yang dimana pada akhirnya akan ada seorang yang masih peduli dan membawa dia.

Proses kreatif yang digunakan meliputi studi literatur, konsep karya, referensi seniman, serta tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, Hasil Karya. Hingga dapat menghasilkan karya film eksperimental yang bisa menarik perhatian dari audiens yang nonton.

Dengan adanya karya film ekperimental ini, Diharapkan melalui karya ini, masyarakat Indonesia, Terutama masyarakat Minangkabau dapat memahami dan tidak menggunakan ilmu hitam sebagai alat untuk membalaskan dendam kepada orang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abbas, A. F. (1971). Konsepsi dasar adat Minangkabau. Dalam Nasroen, Dasar dan Falsafah Minangkabau. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hidayatullah, R. (2019). Estetika Seni. Universitas Lampung.
- Keesing, R. M. (1974). Theories of Culture. Annual Review of Anthropology.
- R. Rizky , T. Wibisono. (2012). Mengenal Seni dan Budaya Indonesia. John Libbey Publishing. (2006). Experimental Film and Video.
- Amir M. S. · (1997). Adat Minangkabau pola dan tujuan hidup orang Minang.
- Usman Pelly · (1994). Urbanisasi dan adaptasi peranan misi budaya Minangkabau.
- Marzam · (2002). Basirompak sebuah transformasi aktivitas ritual magis menuju seni pertunjukan.
- Rusman Latief. (2021). Jurnalistik Sinematografi
- Cleoputri Yusainy. (2019). Panduan Riset Eksperimental dalam Psikologi

Jurnal

- Gusti, U. A., Islami, A., Ardi, A., Almardiyah, A., Rahayu, R. G., & Tananda, O. (2021). Tinjauan penyebaran tradisi lisan di Sumatera Barat. *Jurnal Adat dan Budaya*.
- Hartini, I., Trihanondo, D., & Sintowoko, D. A. W. (2022). Ritual Pelet Marongge Sebagai Salah Satu Sugesti Masyarakat Dalam Film Dokumenter Kontradiksi. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).
- Lawranta, G., & Pramayoza, D. (2021). Pendekatan subjektif dan objektif sebagai metode penciptaan film eksperimental Saya Dan Sampah (Polusi Visual). *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 527-544.
- Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), April, ISSN 2088-981X.
- Munir, M. (2015). Sistem kekerabatan dalam kebudayaan Minangkabau: Perspektif aliran filsafat strukturalisme Jean Claude Levi-Strauss. Yogyakarta: Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada.
- Nassir, M. (2019). Alam Minangkabau. Padang: Fakultas Adab Humaniora, UIN Imam Bonjol.
- Sadono, S., & Purnomo, A. D. Akulturasi Budaya Islam dan Tionghoa dalam Arsitektur Masjid Al Imtizaj Cikapundung Bandung. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 438-443.
- Sintowoko, D. A. W. (2021). Hibridisasi budaya: studi kasus dua drama Korea tahun 2018-2020. *ProTVF*, 5(2), 270-290.
- Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1-16.
- Sintowoko, D. A. W. (2023). Industri Film: Pemetaan Strategi Percepatan Ekonomi Kreatif Nasional Menuju Indonesia Maju 2040. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 15(1), 59-70.

Suhendi, N., & Heryanto, N. Y. (2021). Penerapan Semiotika dan Psikologi Warna dalam Film (Studi Kasus Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck). Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain.

Voichici, O. (2020). Folklore and the Internet: The Life of Urban Legends in the Digital World.

Zarrabizadeh, S. (2011). Mendefinisikan Mistisme: Sebuah Tinjauan Atas Beberapa Definisi Utama. *Journal for Philosophy & Mysticism*, University of Erfurt, Jerman.

