

Basiropak: Dokumenter Tradisi dan Ritual Siropak Taeh di Nagari 50 Kota

Tedy Wiraseptya¹, Stefvan^{2✉}, Muhammad Yunus³

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

stefvany@upiypk.ac.id

Abstract

Minangkabau, as one of the largest tribes in Indonesia, has traditional arts, these activities originate from community habits. Of the many traditions in Minangkabau, one of the controversial traditions is the Siropak Tueh ritual tradition or also known as Gasiang Tangkurak (skull top). Currently, siropak is starting to be developed as an artistic product in the form of folk performing arts. Siropak entered the folk performing arts after meeting the requirements with dances, songs and accompanying musical instruments. To know the long history of Siropak art, media is needed that can explain the history of Siropak Taeh. The media created in this research are documentary videos, as historical disclosures, gathering information with experts, and visualization of the siropak taeh form. This research uses qualitative methods in data analysis before producing a video, including observations and interviews in the field. Documentary video production uses pre-production, production and post-production flow methods, so that procedures are carried out in a structured manner and obtain appropriate results. The documentary resulting from the creation of this documentary video is a video that explains the art of Siropak Taeh, so that Siropak Taeh art is understood and its historical origins are known, and can also be accepted and understood by the public.

Keywords: Tradition, Minangkabau, Siropak Taeh, Siropak, Basiropak, Documentary Video.

Abstrak

Minangkabau sebagai salah satu suku terbesar di Indonesia yang memiliki kesenian tradisi, kegiatan tersebut berasal dari kebiasaan masyarakat. Dari sekian banyak tradisi di Minangkabau, salah satu tradisi yang kontroversial ialah tradisi ritual *Siropak Tueh* atau dikenal juga dengan *gasiang tangkurak* (gasing tengkorak). Saat ini *siropak* mulai dikembangkan sebagai sebuah produk kesenian dengan bentuk seni pertunjukan rakyat. *Siropak* masuk dalam kesenian pertunjukan rakyat setelah memenuhi persyaratan dengan adanya tarian, lagu dan alat musik pengiring. Untuk mengetahui sejarah panjang kesenian *Siropak* dibutuhkan media yang mampu menjelaskan sejarah *Siropak Taeh*. Media yang diciptakan dalam penelitian ini ialah video dokumenter, sebagai pengungkapan sejarah, menggali informasi dengan para ahli, dan visualisasi bentuk *siropak taeh*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam analisis data sebelum produksi sebuah video, termasuk kedalam observasi dan wawancara di lapangan. Produksi video dokumenter menggunakan metode alur pra produksi, produksi dan pasca produksi, sehingga prosedur dilakukan secara terstruktur dan mendapatkan hasil yang sesuai. Dokumenter yang dihasilkan dari penciptaan video dokumenter ini merupakan video yang menjelaskan tentang kesenian dari *Siropak Taeh*, sehingga kesenian *Siropak Taeh* dipahami dan diketahui asal-usul sejarahnya, juga dapat diterima dan dipahami masyarakat.

Kata kunci: Tradisi, Minangkabau, *Siropak Taeh*, *Basiropak*, Video Dokumenter.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Dengan lebih dari 17.000 pulau, terdapat berbagai suku, bahasa, adat istiadat, agama, dan tradisi yang menjadikan keragaman budaya di Indonesia sangat menonjol [1]. Budaya adalah elemen penting dalam kehidupan manusia. Budaya mencerminkan cara hidup suatu kelompok, yang mencakup metode mereka dalam melakukan berbagai hal. Budaya diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran, termasuk bahasa, agama, masakan, kebiasaan sosial, musik, dan seni [2].

Salah satu keanekaragaman tersebut terdapat di daerah Sumatera Barat, terdapat sebuah daerah bernama Parik Dalam di Nagari *Taeh Baruah* yang memiliki kesenian bernama saluang *siropak*. Kesenian ini dahulunya merupakan salah satu acara ritual magis yang mengandung unsur musikal berkarakter magis [3]. Prosesi ritual *Siropak Taeh* ini dilakukan dengan diiringi musik *saluang siropak*, penari dan memainkan *gasiang tangkurak* (gasing tengkorak). Gasing tengkorak ini adalah bentuk permainan khusus dengan peralatan menggunakan tengkorak kepala manusia dibentuk seperti gasing.

Sirompak taeh ini memiliki peran penting sebagai menjaga keharmonisan dalam ruang lingkup seni budaya yang ada di Nagari *Taeh*. *Sirompak* pada dasarnya adalah tradisi yang dilakukan berkelompok yang didorong oleh kekuatan gaib, kekuatan magis, dan ilmu hitam, melibatkan pengucapan mantra-mantra secara melodi sambil didampingi oleh alunan saluang *sirompak* untuk mengendalikan/memikat hati orang yang dituju secara paksa [4].

Dahulu, masyarakat di sana memegang keyakinan animisme yang percaya pada adanya roh dan roh nenek moyang. Mereka meyakini bahwa semua yang mereka lihat, seperti bayangan manusia, hewan, tumbuhan, dan benda lainnya, memiliki roh. Menurut kepercayaan ini, jiwa memiliki kekuatan yang sangat besar dan kemauan, sehingga bisa menyakiti orang saat marah dan membantu orang saat berada dalam keadaan baik. Bersamaan dengan perubahan zaman dan masuknya pengaruh agama Islam ke Minangkabau, kepercayaan animisme mulai menghilang dan ditinggalkan oleh orang-orang. Tindakan memaksa seseorang untuk bergabung dalam praktik *basirompak* dianggap tidak baik. Karena itu, kegiatan ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat *Taeh*.

Namun, *Saluang Sirompak* dan *Gasiang Tangkurak* mulai mengalami transformasi, menjadi bagian dari seni pertunjukan tradisi Minangkabau dengan bentuk dan fungsi yang berubah [5]. Sekarang, *saluang sirompak* biasanya ditampilkan dalam berbagai acara seperti alek pemuda, pekan budaya, pesta perkawinan, khitanan, terutama pada malam bagorak. Ritual ini sebenarnya menimbulkan kontroversi dan perdebatan dalam kehidupan masyarakat, karena praktik mistis yang dilakukan tidak masuk akal, sementara yang lain menganggap sebagai tradisi yang bernilai budaya dan harus dijaga. Sehingga, penting untuk mengkaji ritual ini dari sudut pandang budaya dan memahami peran serta makna yang terkandung didalamnya.

Penciptaan video dokumenter *Basirompak* sebagai salah satu karya merawat warisan budaya yang telah lama berada di kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk dokumentasi yang paling disarankan adalah video dokumenter, karena video ini menggambarkan realitas yang sebenarnya [6]. Diperlukan kepekaan pembuat dokumenter terhadap lingkungan sosial, budaya, politik, dan alam semesta. Film dokumenter menggunakan realitas objektif sebagai bahan utama penceritaannya, tetapi realitas tersebut disajikan melalui interpretasi pembuatnya. Dengan demikian, hal-hal yang biasa dapat menjadi dan membuka perspektif baru bagi penonton. Dokumenter juga menekankan pada kondisi dan situasi nyata, sehingga meningkatkan keterikatan penonton dalam menyaksikan fakta-fakta yang disajikan [7]. Video dokumenter tidak menciptakan kejadian atau peristiwa, melainkan merekam peristiwa yang benar-benar terjadi atau nyata [8].

Dokumenter mampu mengungkap sejarah dan makna terkandung dalam setiap gerakan dalam praktek *Basirompak*. Terciptanya video dokumenter ini diharapkan mampu memberikan informasi, sejarah dan pemahaman tentang *Basirompak* sebagai salah satu warisan budaya di Nagari *Taeh*.

2. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian merupakan metode dan prosedur yang digunakan dalam menjalankan suatu penelitian [9]. Penelitian kualitatif ini lebih mengutamakan ketepatan dan kecukupan data. Fokus dalam penelitian kualitatif adalah validitas data, yaitu kesesuaian antara data yang dicatat dan kenyataan yang terjadi di latar penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara menyeluruh, serta mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks alami yang spesifik, dengan memanfaatkan berbagai metode alami [10]. Penelitian ini melibatkan data deskriptif dalam bentuk verbal dan visual [11].

Dalam proses pembuatan video, data yang benar dan terbukti keakuratannya sangat penting. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang tepat dan akurat, teknik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut: yaitu wawancara secara mendalam, karena wawancara merupakan sumber informasi yang paling penting dalam mendapatkan data dan fakta. Dalam melakukan wawancara peran informan sangat penting karena sebagai sumber data, selain itu juga dilakukan observasi, dokumentasi langsung agar bisa mendapatkan gambaran yang relevan.

2.1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memperoleh informasi melalui pertanyaan yang diajukan kepada narasumber [12]. Dengan wawancara ini, ingin mengetahui gambaran umum dan segala sesuatu yang berhubungan dengan *Sirompak*. Wawancara dilakukan dengan Dr. Hildman Reta, beliau mengatakan bahwa *Sirompak* adalah ritual magis yang digunakan pada zaman dahulu untuk merompak hati seorang wanita, sekarang ritual ini tidak digunakan lagi dan dialih fungsikan sebagai kesenian tradisional. Permainan dilakukan di malam hari dan dimainkan oleh para main *Sirompak* yang terdiri dari seorang pemain *gasing*, dua orang penari dan tiga orang pendengar. Tempat permainan *Sirompak* ditempat yang sakti atau tempat yang mistis. Informasi *Sirompak* pada saat ini masih sangat kurang karena kurangnya pengenalan *Sirompak* ini kepada masyarakat umumnya Sumatera Barat, khususnya daerah *Taeh* tersebut. Kedepannya, potensi *Sirompak* ini perlu untuk dikembangkan bagi kesenian tradisional.

2.2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung ke Nagari Taeh kerumah pelaku seni Sirompak Taeh di Kanagarian Taeh Baruah, Kab. Lima Puluh Kota untuk mendapatkan data-data tentang Sirompak Taeh. Setelah dilakukannya pengamatan dan beberapa sesi tanya jawab dengan warga dan pemuka adat di Nagari Taeh, didapatkan data bahwa Sirompak Taeh ini sangat kurang diperhatikan, kurangnya perawatan akan alat kesenian dari Sirompak Taeh, kurangnya partisipasi dari Wali Nagari akan pengembangan kesenian Sirompak Taeh, sehingga pengembangan kesenian sirompak ini tergolong sangat lambat. Sekarang Sirompak Taeh ini hanya ditampilkan di acara adat dan ditampilkan disaat ada turis atau wisatawan yang mau meneliti sirompak tersebut.

2.3. Lokasi

Lokasi merupakan salah satu faktor esensial yang paling penting dalam pembuatan sebuah video dokumenter. Pemilihan lokasi harus benar-benar menggambarkan bagaimana situasi dan kondisi yang ingin atau yang nantinya digambarkan kedalam sebuah video. Lokasi dari video ini merupakan di Kenagarian Taeh Baruah, Kab. Lima Puluh Kota.

2.4. Studi Pustaka

Studi Pustaka terhadap perancangan ini dilakukan terhadap beberapa beberapa artikel dan jurnal tentang *Sirompak Taeh* yang ada pada jurnal untuk digunakan sebagai sumber data tertulis dalam proses perancangan. Seperti salah satu jurnal yang ditulis oleh Ediwar dkk, pada tahun 2020 tentang Dendang Sirompak. Pada jurnal tersebut Ediwar dkk membahas tentang itu Dendang Sirompak serta mengkaji tentang karakteristik Musikal Saluang Dendang Sirompak serta unsur-unsur musik pada pusaran motif, frase, dan periode melodis.

2.5. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup data atau variabel yang terdiri dari catatan, transkrip, buku saku, gambar, dan artikel. Dokumentasi ini bertujuan untuk memastikan setiap tindakan dapat dipertanggungjawabkan ketika terjadi kesalahan informasi dan agar tingkat keakuratannya dapat diakui [13]. Pengambilan gambar atau data visual dilokasi dengan mengumpulkan, mengolah serta menyampaikan data sebagai bukti-bukti dalam proses pembuatan dokumenter.

3. Hasil dan Pembahasan

Ada beberapa langkah dalam pembuatan dokumenter, yaitu meliputi riset, persiapan sebelum produksi, proses produksi, dan tahap setelah produksi [14]. Dalam pembuatan dokumenter ini melewati 3 tahapan yaitu Pra produksi, produksi, dan pasca produksi, yang merupakan tahapan penting dan saling berhubungan satu sama lainnya. Berikut ini penjelasan dari tahapan tahapan diatas:

3.1. Pra Produksi

Tahap pra-produksi merupakan proses persiapan yang mencakup segala hal yang diperlukan sebelum memulai produksi sebuah film [15]. Pada tahap pra-produksi ini, segala sesuatu yang diwujudkan menjadi satu kesatuan audio visual. Selain itu, yang telah dibahas dalam tahap pra-produksi ini menjadi panduan saat produksi dan pasca-produksi berlangsung. Berikut diuraikan cerita ritual sirompak yang menjadi legenda di Nagari Taeh pada Tabel 1:

Tabel 1. Uraikan cerita ritual sirompak

Seorang perempuan yang mencela dan menghina seorang pemuda	
Perempuan: Puti Losuang Batu Pemuda: Sibabau	
Sibabau menemui dukun untuk meminta mantra pemikat Putri Losuang Batu. Persyaratan yang harus disiapkan, <i>gasiang tangkurak</i> (gasing tengkorak), <i>banang pincono</i> (benang), <i>talua</i> (telur), <i>kumanyan</i> (kemenyan), dan <i>daun sirih</i> (daun sirih).	
Ritual: Dimainkan tengah malam dengan berdendang dan menuip saluang kemudian dilakukan pemutaran <i>gasiang tangkurak</i> dan salah seorang menari sebagai media pengantar pesan.	
Nama lobang pada alat musik <i>Sirompak</i>	<i>Simambang Hitam, Simambang Putih, Simambang Sirah, Simambang Tunga dan Simambang Barantai.</i>
Sehingga kelima lubang tersebut dipercaya memiliki kekuatan gaib ketika di dimainkan, diketahui bahwa syair-syair yang digunakan tersisip mantra-matra pemanggil setan.	

Tabel 1: Cerita ritual *sirompak*

3.1.1. Tujuan Kreatif

Beberapa tujuan kreatif dalam pengembangan Video dokumenter *Sirompak Taeh* ini adalah untuk menginformasikan tradisi kesenian *Sirompak Taeh* kepada masyarakat Sumatra Barat dan masyarakat di Kanagarian *Taeh Baruah* dan masyarakat umum khususnya juga kepada pemain seni yang belum mengetahui bahwa kesenian daerah ini merupakan kesenian daerah yang sudah lama terlupakan. Diharapkan video dokumenter ini dapat membantu meningkatkan eksistensi kesenian *Sirompak Taeh* kepada masyarakat kenagarian *Taeh Baruah* sebagai kesenian daerah yang perlu di lestarian. Dalam merancang film dokumenter ini, diperlukan upaya kreatif dalam bentuk visual, suara, dan teks yang disusun dengan semenarik mungkin.

3.1.2. Strategi Kreatif

Dalam perancangan Video dokumenter Kesenian *Sirompak Taeh* ini dilakukan pendekatan visual yang menarik sehingga membawa penonton ke dalam pengalaman dokumenter. Narasi berfokus pada cerita

dan sejarah mengenai *Sirompak Taeh* dengan menggambarkan detail ritual dan praktik yang melibatkan beberapa orang. Dalam membangun suasana video dokumenter *Basirompak* ini, musik dan suara menggunakan musik asli *Saluang Sirompak Taeh* untuk membangun atmosfer yang mendalam. Pemilihan musik tradisional ini sesuai dengan tema ritual *Sirompak Taeh*, serta bisa diintegrasikan dalam suara latar. Keterlibatan masyarakat *Nagari Taeh Baruah* dan pihak terkait dalam proses video diharapkan dapat membangun rasa kepemilikan dan menghasilkan konten yang lebih otentik. Proses tersebut meliputi wawancara, pemilihan musik simulasi ritual serta melakoni peran dalam proses simulasi. Semua kegiatan dan proses yang dilakukan menggunakan teknologi inovatif sebagai eksplorasi sinematografi menggunakan drone dan kamera video serta grafik komputer agar mampu memberikan pengalaman visual yang mengesankan.

3.1.3. Skenario/Shooting Script

Skenario video dokumenter adalah naskah yang menjelaskan urutan adegan, lokasi, situasi, dan dialog, yang disusun dalam struktur dramatik [16]. Skenario merupakan langkah penting dalam pembuatan sebuah film, karena skenario membantu memastikan agar cerita film dapat diproduksi dengan baik dan terstruktur [17].

3.1.4. Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan animasi dan merupakan desain awal yang krusial dalam pembuatan kartun atau film. Storyboard dibuat berdasarkan kronologi yang dibangun dalam sinopsis dan berbentuk persegi panjang, menggambarkan urutan alur cerita yang menjadi dasar pembentukan video [18].

3.2. Produksi

Salah satu elemen penting dalam tahap produksi dokumenter adalah proses pengambilan gambar [19]. Proses pengambilan gambar yang dilakukan di lapangan dengan menggunakan alat bantu seperti kamera dan alat-alat lainnya. Dalam tahap ini, proses pengambilan gambar dilakukan diberbagai lokasi, terutama pada lokasi *Taeh*. Pengambilan gambar disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya untuk menghindari pengambilan gambar yang tidak efektif dan efisien selama proses produksi.

Proses ini bergantung pada situasi dan kondisi di lokasi. Maka dari itu diperlukannya:

3.2.1. Posisi Kamera

Peletakkan posisi kamera dan pemilihan angle kamera menentukan perspektif dari sudut video yang diambil. Angle kamera harus diposisikan sedemikian rupa agar nantinya dapat menyampaikan konsep yang dimaksud dengan tepat. Angle camera adalah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspos

adegan. Sudut pengambilan gambar ini merujuk pada posisi kamera saat merekam objek. Sudut kamera yang digunakan untuk merekam suatu objek mempengaruhi persepsi penonton. Seperti *Eye Angle*, *High Angle*, dan *Low Angel*.

3.2.2. Pengaturan Cahaya

Penentuan Cahaya dan mengatur gelap terangnya video sangat penting dalam pengambilan gambar atau video yang dibuat seperti *Close Up*, *Extreme Close Shot*, dan *Long Shot*. Pengaturan cahaya dilakukan untuk memberikan efek pencahayaan dalam pembuatan video dokumenter. Cahaya memiliki peran penting dalam menghidupkan gambar dan memfasilitasi interpretasinya. Efek pencahayaan digunakan untuk menentukan suhu dan dominasi warna. Sumber cahaya bisa berasal dari alam, seperti sinar matahari, atau dari berbagai jenis lampu dan benda lain yang dapat menghasilkan warna dan intensitas berbeda. Teknik pencahayaan yang digunakan termasuk *Rim Light* dan *Key Light*.

3.3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir adalah pasca produksi. Pasca produksi adalah tahap di mana semua elemen tayangan digabungkan menjadi satu kesatuan terakhir yang siap untuk ditayangkan kepada penonton [20]. Terdapat beberapa proses mengolah hasil dari gambar atau video yang telah diambil menjadi produk seperti video dokumenter. Pada proses ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu, seperti:

3.3.1. Capturing dan Logging

Capturing merupakan langkah pemindahan gambar atau video yang telah direkam atau juga disebut dengan *footage*, lalu dipindahkan ke komputer atau laptop. Pemindahan *footage* dikelompokkan sesuai dengan alur cerita agar terkelompok atau terklarifikasi dengan jelas. *Logging* merupakan langkah dalam memproses pencatatan dan pemilihan gambar berdasarkan *time code* yang terdapat dalam hasil rekaman.

3.3.2. Editing Video

Editing video merupakan pemilihan, pemotongan, dan penyusunan gambar serta video menjadi rangkaian cerita yang utuh melibatkan beberapa tahapan, termasuk penambahan efek visual, audio, dan background [21]. Ada dua Tahap dalam editing video yaitu offline editing dan online editing, offline editing merupakan tahapan proses memilih dan menyusun pengambilan gambar dilakukan sesuai urutan skenario tanpa menerapkan efek-efek tambahan. Sedangkan online editing menambahkan efek tambahan sesuai dengan keinginan sutradara dan kebutuhan cerita. Proses pengeditan menggunakan software seperti *Adobe Premiere CC 2019*. Tahap Editing terdapat pada Gambar 1:



Gambar 1. Tahap Editing

3.3.3. *Mixing*

Mixing adalah proses menggabungkan gambar dengan audio [22]. Video atau *footage* yang telah dipotong-potong dirangkai dan disatukan dengan musik pendukung. Musik yang dipilih adalah seperti musik-musik atau *background* yang memberi kesan mistis saat mendengarnya. Penambahan dubbing dan audio asli juga ditambahkan ke dalam video.

3.3.4. *Mastering*

Mastering atau bisa juga disebut *render* merupakan proses terakhir dalam pembuatan video dokumenter ini. Proses ini menghasilkan *footage* yang telah di edit menjadi hasil akhir seperti video dokumenter. Video dokumenter "*Basiropak*" akan dihasilkan dalam resolusi full HD (1080 x 1920 pixels) dengan format Mp4. Distribusi video ini akan dilakukan melalui platform media sosial seperti Youtube dan komunitas-komunitas di Facebook. Berikut beberapa screenshot dari hasil jadi video dokumenter yang telah dibuat, yang terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Screenshot Hasil Media Utama

4. Kesimpulan

Perancangan Video Dokumenter tentang *Siropak Taeh* ini, bertujuan agar seni, budaya, dan ciri khas yang dimiliki oleh Minangkabau yang khususnya daerah *Taeh* tetap terjaga dan lestari. Kelestarian

adat dan seni turun temurun merupakan salah satu harta yang sangat berharga bagi bangsa Indonesia. Budaya yang beragam menjadikan Indonesia memiliki keunikan tersendiri dimata dunia.

Video dokumenter yang berdurasi kurang lebih sepuluh menit ini merupakan salah satu media dan sarana promosi yang dapat memperkenalkan dan menginformasikan kepada masyarakat tentang itu *Siropak Taeh* yang telah menjadi kesenian khas dari Minangkabau. Video dokumentasi ini berperan besar dalam media pengenalan *Siropak Taeh*. Jenis media ini bersifat informatif, komunikatif, serta juga menghibur. Dengan begitu pengenalan kesenian ini lebih mudah kepada masyarakat.

Daftar Rujukan

- [1] Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriani, D., & Bosawer, A. (2023). Mengidentifikasi Peluang dan Tantangan yang Muncul dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri dan Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 310-331. <https://doi.org/10.900/jpt.v2i4.630>
- [2] Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 996-998. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2294>
- [3] Kurniawan, R., & Syeindra, S. (2020). Bentuk Musik Saluang *Siropak* Versi Abah Emi Pada Acara Alek Pemuda Di Parik Dalam Nagari *Taeh* Baruah Kabupaten 50 Kota Payakumbuh. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i2.1100538>
- [4] Wahyudi, T., Rafiloza, R., & Ediwar, E. (2019). Ritual *Basiropak* Memiliki Unsur Musikal di Nagari *Taeh* Baruah Kab. Limopuluah Kota Payokumbuh. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i>
- [5] Arianda, M., & Yensharti, Y. (2023). Gasiang Tangkurak/*Siropak* Sebagai Inspirasi Karya Musik Dalam Seni Pertunjukan Tradisi Minangkabau. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(2), 180-189. <https://doi.org/10.55606/jurssendem.v2i2.1638>
- [6] Rokhayati, Y. (2021). Pembuatan Video Dokumenter Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4286>
- [7] Pungkiawan, P. R. (2022). Film dokumenter potret Rhythm of Saman. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 59-66. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.4886>
- [8] Maisaroh, S., Tullah, R., & Ramadhan, D. W. (2021). Menguak Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya Ekspositori. *Academic Journal of Computer Science Research*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.38101/ajcsr.v3i1.334>
- [9] Rimayanti, N., Yulianti, A., Nasution, B., & Lubis, E. E. (2019). Pembuatan video profil lembaga penelitian dan pengabdian Universitas Riau sebagai media promosi berbasis multimedia. *It Journal Research and Development*, 3(2), 84-95. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol3\(2\).2499](https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol3(2).2499)
- [10] Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- [11] Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat

- Adiktif untuk Remaja. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, 1 (1), 43-52. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>
- [12] Paat, W. R. L., Pardanus, R. H. W., Komansilan, T., & Simboh, J. A. (2022). Perancangan dan Pembuatan Video Dokumenter Pelestarian Kebudayaan di Kota Tomohon. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(6), 815-827. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i6.6309>
- [13] Waldi, A., Putri, N. M., Indra, V. R., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education (ISSN: 2622-237X)*, 5(3). <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>
- [14] Royani, M. E., & Purwati, E. (2023). Film Dokumenter Gumbeng Sebagai Media Pelestarian Kesenian Gong Gumbeng. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(3), 2537-2440. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v7i3.5450>
- [15] Haren, S. M. (2020). Model Manajemen Produksi Film Pendek Cerita Masa Tua. *Jurnal Audiens*, 1(1), 107-112. <https://doi.org/10.18196/ja.11013>
- [16] Pranata, I. K. E., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Film Dokumenter Seni Lukis Wayang Kamasan Klungkung Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(2), 142-153. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17757>
- [17] Razi, M., & Saputra, D. (2024). Film Dokumenter Makanan Tradisional Bika Nagari Koto Baru, Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 2(1), 43-63. <https://doi.org/10.62007/joupi.v2i1.260>
- [18] Sidiantara, K. A., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., Pradnyana, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya”. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(1), 66-76. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i1.17007>
- [19] Raharjo, C. P. (2021). Proses Kreatif Film Dokumenter Bersama Lansia. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 3(1), 6-10. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v3i1.861>
- [20] Arieffansyah, F. (2023). Analisa Proses Editing Video Berita Menggunakan Software Edius Dan Adobe Premiere Pada Pasca Produksi Untuk Program Televisi Di PT. Indrasakti Media Televisi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 55-71. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v2i3.2473>
- [21] Apriyus, R. H., & Pebriyeni, E. (2023). Film Dokumenter Silek Tuo Gunuang. *Journal on Education*, 5(2), 5045-5053. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1235>
- [22] Usman, R. (2022). Audio Visual Randang Paku Ikan Rangkito Sebagai Usaha Promosi. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(3), 131-137. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i3.105>