



UIN SUSKA RIAU

No. 6897/KOM-D/SD-S1/2024

REPRESENTASI NILAI BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM ONDE MANDE

© Hak cipta milli

Hak Cipta Dilindungi Unda

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S.1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

AGNEFIA FAUZIAH

NIM. 12040323261

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

REPRESENTASI NILAI BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM ONDE MANDE

Disusun oleh :

Agnefia Fauziah
NIM. 12040323261

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 1 September 2014

Dosen pembimbing,



Yantos, S.IP M.Si
NIP. 197101222007011016

Mengetahui,

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 198103132011011004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Agnefia Fauziah
NIM : 12040323261
Judul : Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Onda Mande

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 25 September 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 25 September 2024

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, M.Si
NIP.19780605 200701 1 024

Penguji III,

Dr. Sudiarto, M. I.Kom
NIP. 19801230 200604 1 001

Sekretaris/ Penguji II,

Rohayati, M. I.Kom
NIP. 19880801 202012 2 018

Penguji IV,

Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M. Ds
NIK. 19790326 200912 1 002

- a. Pengutuban hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutuban tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengujian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengujian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Agnesia Fauziah
NIM : 12040323261
Judul : Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Onde Mande

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Januari 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 24 Januari 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,



Dr. Usman, M. I. Kom
NIP. 19860526 202321 1013

Penguji II,



Rusvda Fauzana, M. Si
NIP. 19840504 201903 2 011



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : AGNEFIA FAUZIAH
NIM : 12040323261
Tempat/ Tgl. Lahir : 21 Agustus 2000
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi
Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya **“REPRESENTASI NILAI BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM ONDE MANDE”**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan



AGNEFIA FAUZIAH
NIM. 12040323261



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 1 September 2024

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Agnefia Fauziah
 NIM : 12040323261
 Judul Skripsi : Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Onda Mande

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Yantos, S.IP M.Si.
 NIP. 19710122 200701 1 016

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Judul**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

: Agnafia Fauziah

: Ilmu Komunikasi

: Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Onda Mande

Film merupakan media komunikasi massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan sebuah pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan yang ingin disampaikan dapat pesan pendidikan, informasi, maupun hiburan, tergantung dari misi film tersebut. Film “Onda Mande” memaparkan kisah tentang perjuangan warga desa Sigiran untuk mendapatkan hadiah undian dari PT sabun colek yang dimenangkan oleh Angku Wan, karena Angku Wan wafat setelah undian tersebut diumumkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi nilai budaya Minangkabau dalam film Onda Mande menurut pendekatan semiotika Charles Sander Pierce yang membagi tanda berdasarkan objek yang mewakilinya, yaitu ikon merepresentasikan makna tanda dengan hubungan bentuk alamiah yang serupa, indeks langsung merujuk pada kenyataan, sementara simbol menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton film untuk mendapatkan unsur tanda yang menggambarkan Kebudayaan Minangkabau. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa jenis nilai budaya yang tergambar dalam film Onda Mande ditampilkan melalui adegan kehidupan sehari-hari yang dijalani warga desa. Simbol budaya Minangkabau diwujudkan melalui kesenian berupa silek dan gendang tambua, pakaian berupa baju kurung basiba, bangunan rumah gadang dan lapau, perekonomian berupa ternak tik, sawah dan keramba jaring apung, serta makanan khas seperti sala lauak dan gulai paku.

Kata kunci: Semiotika, Charles Sander Pierce, Film *Onda Mande*, Budaya Minangkabau, Representasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip, sebagian atau seluruhnya tanpa izin atau tanpa mencantumkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Agnefia Fauziah
Department : Communication Sciences
Title : Representation of Minangkabau Cultural Values In The Film Onde Mande

Film is an audio-visual mass communication medium to convey a message group of people gathered in a certain place. The message to be conveyed can be educational, informational or entertainment, depending on the mission of the film. The film "Onde Mande" tells the story of the struggle of Sigiran village residents to get a lottery prize from PT Soap Dab which was won by Angku Wan, because Angku Wan died after the lottery was announced. This research aims to describe the representation of Minangkabau cultural values in the film Onde Mande according to Charles Sander Pierce's semiotic approach which divides signs based on the objects that represent them, namely icons represent the meaning of signs with similar natural form relationships, indices directly refer to reality, while symbols show natural relationships. between the signifier and the signified. The data collection technique is through observation or thorough observation of the research object, namely by watching films to obtain sign elements that describe Minangkabau culture. Based on the research results, it shows that there are several types of cultural values depicted in the film Onde Mande, shown through scenes of daily life lived by village residents. Minangkabau cultural symbols are manifested through art in the form of silek and gambua drums, clothing in the form of clothes brackets basiba, gadang and lapau house buildings, the economy in the form of duck farming, rice fields and floating net cages, as well as typical foods such as sala lauak and fern curry.

Keywords: Semiotics, Charles Sander Pierce, *Onde Mande* Film, Minangkabau Culture, Representation

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'Alamin, puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis untuk menuliskan huruf demi huruf dalam penelitian skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa dituturkan kepada junjungan alam, Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW yang telah menarik umat muslim keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.

Alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Ode Mandel”** sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan dan penyusunan penelitian skripsi ini, tentunya penulis memiliki keterbatasan ilmu dan pengetahuan, sehingga penulis dengan lapang dada dan hati yang terbuka lebar menerima berbagai masukan, kritik, dukungan dan bantuan akan penelitian ini di masa depan. Pada kesempatan ini juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada orang-orang yang peneliti hormati dan sayangi. Terkhusus kepada **Ayahanda Dismi dan Ibunda Elizar, serta Abangku Fikri Farraswan, Yozi Ahmad Fadhil dan Adikku Raihana Hanifah** yang menjadi alasan penulis menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan ini. Terima kasih kepada ayah dan ibu untuk setiap untaian doa dalam Sholat hingga tetes keringat yang tcurahkan demi membiayai kuliah penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan S1 ini. Tidak ada kata yang dapat penulis ucapkan selain terima kasih dan rasa syukur.

Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Helmiati, M.Ag., selaku wakil Rektor 1 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd, selaku wakil rektor 2 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.SC., Ph.D Selaku Wakil Rektor 3 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

5. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
6. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, Bapak Dr. Toni Hartono, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag M.Si selaku wakil dekan 1, 2, dan 3 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Suska Riau.
7. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, dan bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom, Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Yantos, S.IP M.Si. selaku Dosen Pembimbing, dan Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu dengan memberikan saran, masukan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu berikan, semoga menjadi bekal bagi penulis dan menjadi ladang pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.
10. Karyawan dan Karyawati Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan memberikan pelayanan kepada penulis dalam urusan administrasi di Kampus.
11. Kepada sahabat seperjuangan Elza Enjely Utami, Amia Yuliarni Putri, sahabat yang penulis kenal dari SMA yang telah berjuang bersama dan saling support dalam mengerjakan skripsi ini dari awal hingga selesai.
12. Kepada teman-teman terbaik saya selama menduduki bangku perkuliahan ini, Terima kasih untuk segala dukungan, hiburan dan kisah indah kita selama 4 tahun ini. Semangat untuk kita semua.
13. Terimakasih kepada teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 20 khususnya Ilmu komunikasi G dan juga teman-teman Broadcasting K yang telah memberikan pengalaman berharga selama menjalani proses perkuliahan penulis.
14. Dan terakhir, kepada diri sendiri Agnefia Fauziah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil. Namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, terima kasih tidak menyerah di tahun ini. Sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini kamu telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri

1. Dilarang menyalin, menggandakan, atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Apapun lebih dan kurangmu mari merayakan diri sendiri.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis juga mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis lakukan selama perkuliahan berlangsung, baik yang di sengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Pekanbaru, 29 Agustus 2024
Penulis

Agnafia Fauziah
NIM. 12040323261

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Terdahulu	10
2.2 Landasan Teori	14
2.3 Kerangka Pikir	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Sumber Data Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5 Validitas Data	39
3.6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV GAMBARAN UMUM	41
4.1 Profil Film Onde Mande	41
4.2 Alur Cerita Film	42
4.3 Profil dan Karakter Pemeran Film	43
4.4 Profil Sutradara Film Onde Mande	47



UIN SUSKA RIAU

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 48

5.1 Hasil Penelitian 48

5.2 Pembahasan Penelitian 62

BAB VI PENUTUP 66

6.1 Kesimpulan 66

6.2 Saran 66

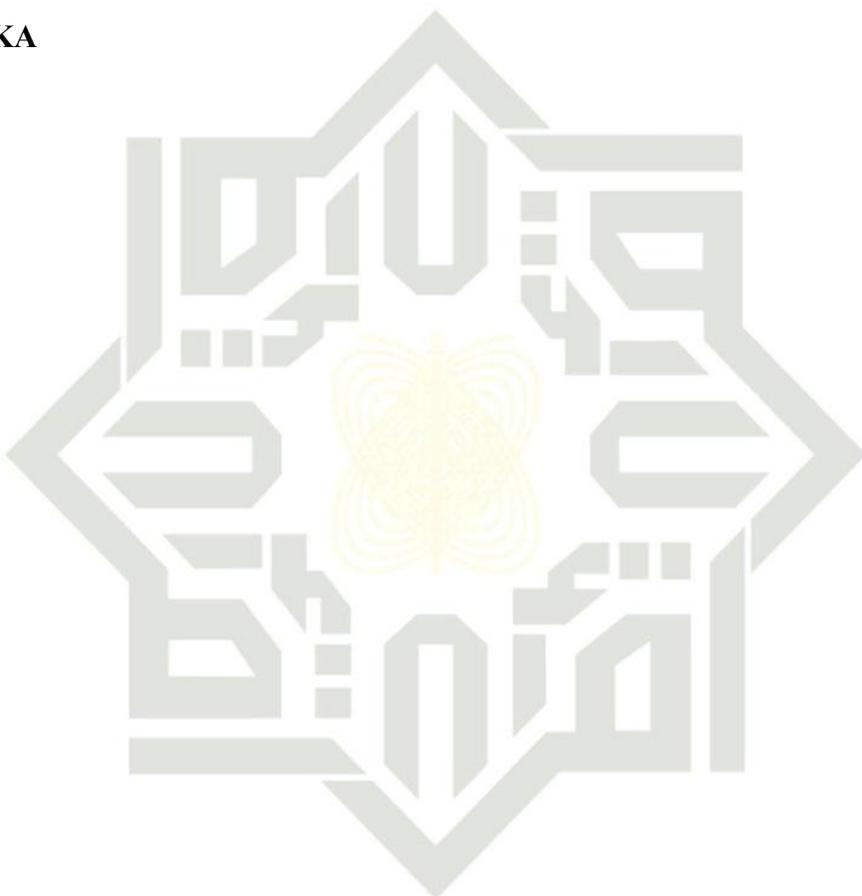
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Dititiklun SUSKA RI AU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

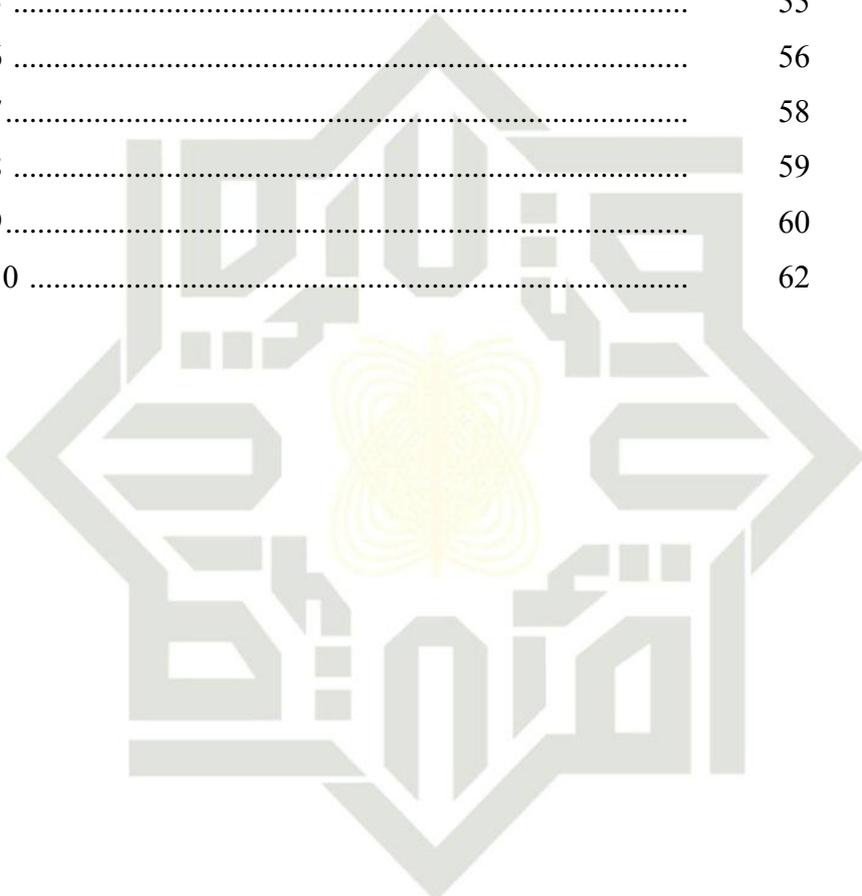
Hak Cipta Dititiklun SUSKA RI AU

1. Dilindungi Undang-Undang

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Scene 1	48
Scene 2	50
Scene 3	52
Scene 4	53
Scene 5	55
Scene 6	56
Scene 7	58
Scene 8	59
Scene 9	60
Scene 10	62



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.1	Film Onde Mande	41
Gambar 4.2	Musra Dahrizal	43
Gambar 4.3	Jajang C. Noer.....	44
Gambar 4.4	Jose Rizal Manua	45
Gambar 4.5	Shenina Cinnamon	45
Gambar 4.6	Emir Mahira	46
Gambar 4.7	Paul Agusta	47
Gambar 5.1	Anak-anak Belajar Silat/Silek.....	48
Gambar 5.2	Gendang Tambua	50
Gambar 5.3	Baju Kurung Basiba.....	51
Gambar 5.4	Lapau.....	53
Gambar 5.5	Rumah Gadang.....	54
Gambar 5.6	Ternak Itik	56
Gambar 5.7.	Sawah.....	57
Gambar 5.8	Keramba Jaring Apung	58
Gambar 5.9	Sala Lauak.....	60
Gambar 5.10	Gulai Paku.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1 Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi semakin pesat, secara teknis media baru saat ini berbasis telekomunikasi, multimedia (computer dan internet) dan website. Kemajuan media baru mampu memberikan perubahan pada pola komunikasi masyarakat seperti internet mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Peningkatan jumlah pengguna internet membuat munculnya inovasi baru seperti layanan jual beli berbasis website, portal berita online, e-learning, media sosial dan banyak platform yang menawarkan jasa streaming seperti video dan music karena salah satu aktivitas yang banyak dilakukan pengguna internet merupakan melihat video dari perangkat elektronik (Samiadji, t.t.).

Film menjadi salah satu bagian penting dalam perkembangan teknologi saat ini sebagai bagian dari budaya massa yang populer, karena film dapat dikatakan sebagai gambar yang bergerak, film merupakan reproduksi dari kenyataan yang terjadi apa adanya. Film itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu karya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat menggunakan unsur sinematografi dengan memunculkan suara atau tanpa suara, serta dapat ditampilkan. Film bisa dimaksud masuk sebagai komunikasi massa karena bentuk komunikasi yang digunakan saluran media yang menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, atau dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya *heterogeny* dan *anonym*, serta menimbulkan efek tertentu (Akmal - 2022 - Representasi Nilai Kebudayaan Minangkabau Dalam Fi.pdf, t.t.).

Film merupakan salah satu media massa yang diangkat dari kisah nyata ataupun dari imajinasi yang kemudian dikembangkan untuk menghasilkan cerita yang menarik. Film bisa menggambarkan proses kehidupan suatu bangsa dan masyarakat mulai dari tata bahasa, ciri khas, lokasi yang menarik, sampai cerita khas dari masing masing film yang diangkat. Aspek yang ditawarkan pada sebuah film sangat banyak, seperti alur cerita, gaya bahasa, setting, karakter atau tokoh pemain, dan masih banyak lagi. Ilustrasi dan gambar yang bergerak dalam film menjadi daya tarik untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu film, karena pesan yang disampaikan dalam film dinilai lebih cepat dicerna dan dipahami daripada tulisan pada buku.

Disaat menonton film penonton seakan bisa dibuat menembus ruang dan waktu yang menceritakan kehidupan dan bahkan mempengaruhi



penikmatnya. Film yang dikatakan mempunyai satu sasaran yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan atau isi masalah yang terkandung dalam film tersebut. Selain itu, film juga dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Pada kenyataannya, kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para praktisi film memiliki potensi untuk mempengaruhi atau membentuk suatu pandangan khalayak dengan muatan pesan di dalamnya. Ini didasarkan atas asumsi bahwa film adalah potret realitas sosial, film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat dan memproyeksikannya ke dalam layar.

Film memiliki kekuatan hipnotis karena dapat menyihir audiens sehingga menjadi terlalu pasif sehingga menerima begitu saja apa yang ditayangkan dalam film. Namun audiens juga perlu lebih cermat untuk memilih pesan yang disampaikan dalam film, karena pesan yang diterima akan menjadi efek yang ditimbulkan dari film itu kepada audiens, dan audiens juga sering kali terbuai dan terbawa suasana yang mengaggap semua yang disajikan dalam film sungguh nyata terjadi. Penonton dapat membawa emosi dan pengalaman pribadi kedalam adegan dalam film sehingga penonton berfikir bahwa beberapa adegan dalam film sesuai dengan kisah yang pernah mereka alami karena cerita dalam film diangkat dari kehidupan masyarakat. Dengan demikian, penikmat film lebih meresapi tiap adegan yang mereka lihat dan mendapatkan suasana baru untuk melepaskan diri dari rasa jenuh akan kehidupan sehari-hari.

Jumlah film yang ditayangkan setiap tahunnya semakin bertambah dan sangat beragam yang membuat penonton dapat memilih film yang sesuai dengan usia dan selera para penikmat film. Dengan bertambahnya produksi film memberikan gambaran kepada masyarakat bahwa teknologi semakin berkembang yang mendorong para produser untuk meningkatkan produksi dan kualitas film yang akan disuguhkan kepada masyarakat. Di Indonesia banyak film yang dapat dijadikan sebagai bahan hiburan, motivasi, informasi, bahkan ada film yang menggambarkan tentang situasi sosial budaya yang ada di Indonesia. Pengenalan budaya yang ada di Indonesia ini berguna untuk menambah wawasan tentang budaya yang ada di Indonesia agar lebih mudah berkomunikasi dan mengenal masyarakat yang berasal dari budaya, kelompok dan etnik yang berbeda.

Film dapat mencerminkan kebudayaan bangsa dan mempengaruhi kebudayaan itu sendiri. Film dapat memberdayakan persepsi generasi muda dalam meningkatkan ketertarikannya akan nilai sosial dan nilai luhur dari suatu budaya. Sebagai generasi penerus bangsa sangatlah penting untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melestarikan budaya nusantara, apalagi di era globalisasi ini budaya barat sangat bebas masuk ke wilayah Indonesia dan kemungkinan besar dapat mempengaruhi budaya asli Indonesia. Agar warisan budaya nenek moyang tetap bisa dilestarikan maka disinilah letak kegunaan film sebagai media massa yang merupakan wahana yang sangat efektif dalam membentuk persepsi masyarakat melalui representasi atas sebuah kelompok maupun individu. Maka, untuk melihat sejauh mana film sebagai media massa berperan dalam pelestarian kebudayaan nusantara dapat dilihat melalui teknik analisis isi, karena analisis isi dapat memberi pemahaman terhadap orientasi, nilai, norma suatu budaya yang ditampilkan dalam media massa. Fenomena yang diceritakan dapat diamati menggunakan analisis isi, karena dapat membantu menjabarkan maksud dan arti yang tersurat dalam cerita tersebut dan kesimpulan juga dapat diperoleh dari analisis isi.

Konsep budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengilahi atau mengerjakan. Konsep budaya juga dapat dihadirkan dalam suatu produksi film yang menggambarkan cerita atau skenario budaya tertentu yang ada dalam masyarakat.

Dari berbagai macam film mengenai budaya yang ada di Indonesia, penulis tertarik dengan salah satu film yang mengangkat nilai kebudayaan tanah air yaitu film “Onde Mande”. Kata *onde mande* itu sendiri merupakan ungkapan atau tanggapan ketika terkejut, baik itu ekspresi terkejut negatif atau positif tergantung pada konteks kalimatnya. Jika diartikan kata demi kata, *onde* berarti *ya ampun*, sedangkan *mande* berarti *ibu*, namun jika diartikan secara keseluruhan *onde mande* artinya *ya ampun, ibu*.

Pada film “Onde Mande” ini terpadat keterkaitan antara prinsip hidup, kebudayaan, dan agama membuat film ini menjadi berbeda dengan film lainnya. Film “Onde Mande” yang disutradarai oleh Paul Fauzan Agusta dan diproduksi oleh Suryo Wiyogo. Film yang diproduksi oleh Visinema Pictures yang bekerja sama dengan Gandeng Ceneng Film dan Visionari Capital ini tayang di bioskop pada tanggal 22 Juni 2023, dan termasuk ke dalam Far East Film Festival di Italia dalam kategori Far East in Progres. Film ini mengusung budaya Minang dengan latar belakang di desa Sigiran, dekat danau Maninjau, dan Paul mengungkapkan kalau kisah di film Onde Mande ini terinspirasi dari kehidupan dan kenangannya masa kecilnya jadi warga Sigiran dan film ini di dedikasikan untuk mendiang ayahnya yang berkeinginan untuk menonton film yang diproduksi oleh anaknya. Selain itu film ini juga terinspirasi dari masalah yang ia hadapi dengan



saudaranya, dan nama karakter dalam film ini juga diambil dari nama keluarga besarnya. Film ini dibintangi oleh Musra Dahrizal, Emir Mahira, Shenina Cinnamon, Ajil Ditto, Jajang C. Noer, Shahabi Sakri, Jose Rizal Manua, dan masih banyak lagi (Kompas, 2023).

Film *Onde Mande* mengisahkan tentang seorang pensiuna guru bernama Ridwan Sutan Pangeran (Angku Wan) yang merupakan sosok yang bijaksana dan tetua di daerah tersebut berhasil menang sayembara berhadiah Rp 2 miliar dari sebuah perusahaan sabun. Angku Wan berniat menggunakan hadiah tersebut untuk kemajuan desanya, namun sebelum menerima hadiah tersebut Angku Wan wafat. Warga desa menyusun rencana besar untuk mendapatkan hadiahnya lewat berbagai cara dan berusaha meyakinkan perusahaan sabun tersebut bahwa Angku Wan masih hidup. Warga desa melakukan hal tersebut bukan karena serakah, melainkan hadiah tersebut akan digunakan untuk tujuan yang mulia, yaitu membangun desa lebih sejahtera seperti pesan terakhir Angku Wan. Akan tetapi, rencana yang disusun warga desa tersebut mengundang pro dan kontra. Keadaan semakin runyam karena Anwar selaku perwakilan perusahaan sabun datang ke desa secara tiba-tiba untuk memvalidasi pemenang sayembara tersebut. Warga desa panik dan mencari berbagai cara agar rencana mereka tetap berhasil dan uang sayembara tetap didapat (Sihite, t.t.)

Minangkabau merupakan salah satu etnis yang mewarnai keberagaman di Indonesia. Film *Onde Mande* merupakan film yang memberikan referensi kepada penonton tentang budaya Indonesia, khususnya Minangkabau. Budaya Minangkabau diwujudkan melalui penggunaan bahasa, pakaian dan adat yang digambarkan dalam film tersebut yang masih sangat dijunjung tinggi. Film ini mengajak penonton untuk merenungkan tentang bagaimana menjaga nilai-nilai luhur seperti gotong royong yang mencerminkan kerja sama antar anggota masyarakat untuk mencapai tujuan bersama. Kebersamaan merujuk pada upaya untuk saling mendukung, berbagi beban dengan komunitas yang saling menghargai. Kekeluargaan yang mengutamakan hubungan antara individu seolah-olah mereka adalah bagian dari satu keluarga besar.

Ketika seseorang melihat sebuah film, maka pesan yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Pesan tersebut disajikan lewat simbol tertentu, baik lewat adegan, percakapan serta plot cerita tanda atau simbol itu sendiri yang sering disebut sebagai semiotika. Kompleksitas semiotika pada suatu film bisa diamati dari bagaimana sistem tanda dipergunakan serta diperlihatkan pada suatu film seringkali nampak refleksi budaya yang turut disertakan berdasarkan berdasarkan simbol-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



simbol yang ingin disampaikan oleh pembuat cerita. Analisis semiotika pada film umumnya tidak akan sempurna apabila dianalisis dengan hanya satu kali menonton.

Dalam konteks film, budaya dapat diinterpretasikan dan ditampilkan melalui berbagai elemen seperti latar cerita, dialog, kostum, tradisi, dan perilaku karakter. Ketika sebuah film menggambarkan budaya tertentu, ada proses yang disebut representasi, dimana budaya dihadirkan kembali kepada audiens dengan penyesuaian tertentu seperti surat kabar, televisi, radio, film, musik, dan hal lainnya. Representasi digunakan sebagai media dalam penyebaran sebuah pesan yang hendak disampaikan, dan representasi merupakan sumber interpretasi teks yang dialami dalam kehidupan sosial masyarakat. Sutradara, penulis skenario, dan pembuat film memiliki kebebasan kreatif dalam menampilkan aspek-aspek budaya tertentu. Namun kebebasan ini sering kali menimbulkan tantangan, terutama ketika harus memilih elemen mana yang harus disederhanakan atau diperjelas untuk kepentingan naratif dan komersial. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis representasi tersebut dengan pendekatan ilmiah, agar kita dapat memahami bagaimana budaya diinterpretasikan dan disampaikan kepada audiens.

Namun, tidak semua film yang mengangkat tema budaya lokal mampu merepresentasikan budaya tersebut secara akurat dan otentik. Terkadang budaya dimodifikasi demi kepentingan komersial atau penyesuaian dengan selera pasar yang lebih luas. Secara objektif, peneliti tertarik mengangkat film “Onde Mande” sebagai bahan penelitian karena dalam film tersebut menampilkan budaya minang yang sangat khas. Film ini menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dijadikan media untuk memperkenalkan dan melestarikan identitas etnis di tengah arus globalisasi yang kian deras. Salah satu kajian menarik yang diangkat dari studi kajian film adalah semiotika yang merupakan metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, teks, gambar, dan adegan dalam film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai (*Mudjiono - 2011 - Kajian Semiotika Dalam Film.pdf*, t.t.). Peneliti sangat tertarik mengangkat film ini untuk dianalisis secara semiotic berdasarkan teori Charles Sander Peirce, guna memahami ikon, indeks, simbol yang akan disampaikan dalam sebuah film (Chandler, 2002, p. 29). Analisis semiotika Peirce memberi pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana film ini secara efektif menggunakan tanda-tanda budaya untuk menyampaikan makna penting yang relevan dengan kehidupan masyarakat Minangkabau. Karena dalam industry perfilman, khususnya bagi sang sutradara ada pesan atau symbol yang ingin disampaikan untuk masyarakat luas lewat film. Berangkat dari penjelasan diatas, maka peneliti memilih judul **Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film Onde Mande.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2 Penegasan Istilah

© Untuk menghindari terjadinya penyimpangan dan salah pengertian terhadap judul penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penegasan terhadap istilah yang terdapat pada judul. Adapun istilah-istilah ini sebagai berikut:

1. Representasi

Representasi adalah proses pemaknaan tentang masyarakat, objek, kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan konsep pemikiran. Sistem representasi tersusun dari bagaimana cara kelompok mengkoordinasikan, menyusupkan, mengklasifikasikan konsep dan beragam kompleksitas hubungan. Melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa, representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi.

2. Nilai Budaya

Nilai budaya terdiri dari nilai konsepsi yang hidup dalam pikiran sebagian besar masyarakat tentang hal yang dianggap sangat mulia. Sistem nilai yang ada pada masyarakat dijadikan orientasi dalam bertindak ((Syarifuddin, 2021).

3. Semiotika

Kata “semiotika” berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda”, atau seme yang berarti “penafsiran tanda”. Dasar dari semiotika adalah studi klasik dan skolastik tentang logika, retorika, dan etika. Semiotika dapat diartikan sebagai metode analisis atau disiplin ilmu yang melihat tanda dalam gambar, skenario, dan adegan film menjadi sesuatu yang dapat dimengerti. Semiologi juga masuk kedalam disiplin psikologi sosial, yang bertujuan untuk menunjukkan bagaimana tanda terbentuk dan prinsip yang mengaturnya (Mudjiono, 2011).

4. Film

Film adalah salah satu bentuk media komunikasi massa yang menggunakan aspek audio visual, dimana pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film tersirat melalui elemen tersebut karena film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dengan waktu yang singkat ((Pratama, 2016). Film tidak hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik. Oleh sebab itu banyak film dijadikan sarana penyebaran informasi yang digunakan dalam merepresentasikan hal-hal sosial yang terdapat dalam lingkungan masyarakat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1.3 Rumusan Masalah

© Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yang menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana “Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film Onde Mande ?”

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas, secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi budaya Minangkabau dalam film Onde Mande.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis
 - a) Penelitian ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 - b) Sebagai tambahan ilmu, pemahaman, dan pengalaman penulis dalam bidang ilmu komunikasi.
 - c) Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam tentang film Onde Mande.
2. Manfaat Praktis
 - a) bahwa penelitian ini mampu memberikan deskripsi dalam mengartikan makna yang terkandung dalam sebuah film melalui semiotika, juga diharapkan dapat memberikan kosa kata dan istilah yang biasa digunakan dalam film.
 - b) Dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi bagi sinematografer serta institusi media massa yang lain agar menciptakan inovasi dalam dunia perfilman terutama di Indonesia.
 - c) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur kepustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SUSKA Riau.
 - d) Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi para pembuat film, agar dapat selektif dalam mengadopsi film yang bisa mengangkat nilai-nilai budaya yang memiliki sarat makna sesuai dengan etika budaya masyarakat Indonesia agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian yang akan dibahas dalam skripsi ini terdiri dari enam Bab dan masing-masing bab terdiri dari Sub Bab, yaitu :

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini mengungkapkan tentang fenomena yang melatar belakangi sebuah penelitian dan batasan pembahasan penelitian. Dalam bab ini terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti, dan mungkin mengajukan lebih dari satu teori atau data untuk membahas permasalahan yang menjadi topik penelitian, selama teori dan data tersebut masih berkaitan. Pada bab ini, peneliti menguraikan tentang kajian terdahulu, landasan teori, dan kerangka pikir.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, metodologi penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informasi penelitian, Teknik pengumpulan data, validasi data dan Teknik analisis data.

BAB IV

GAMBARAN UMUM FILM ONDE MANDE

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum film Onda Mande guna memberikan informasi tentang subjek penelitian yang terbagi menjadi beberapa sub-bab yang akan menjelaskan latar belakang pembuatan film Onda Mande, sinopsis film, produksi film, sutradara dan penulisan naskah film, serta pemeran film.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, memaparkan data yang telah diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, dan terbagi menjadi beberapa sub-bab yang akan menjelaskan analisis semiotika representasi nilai budaya minangkabau dalam film Onda Mande, berdasarkan teori Charles Sander Pierce yaitu makna ikon, indeks, dan simbol.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini, peneliti mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran, sekaligus menjadi penutup penelitian terhadap film Onda Mande .

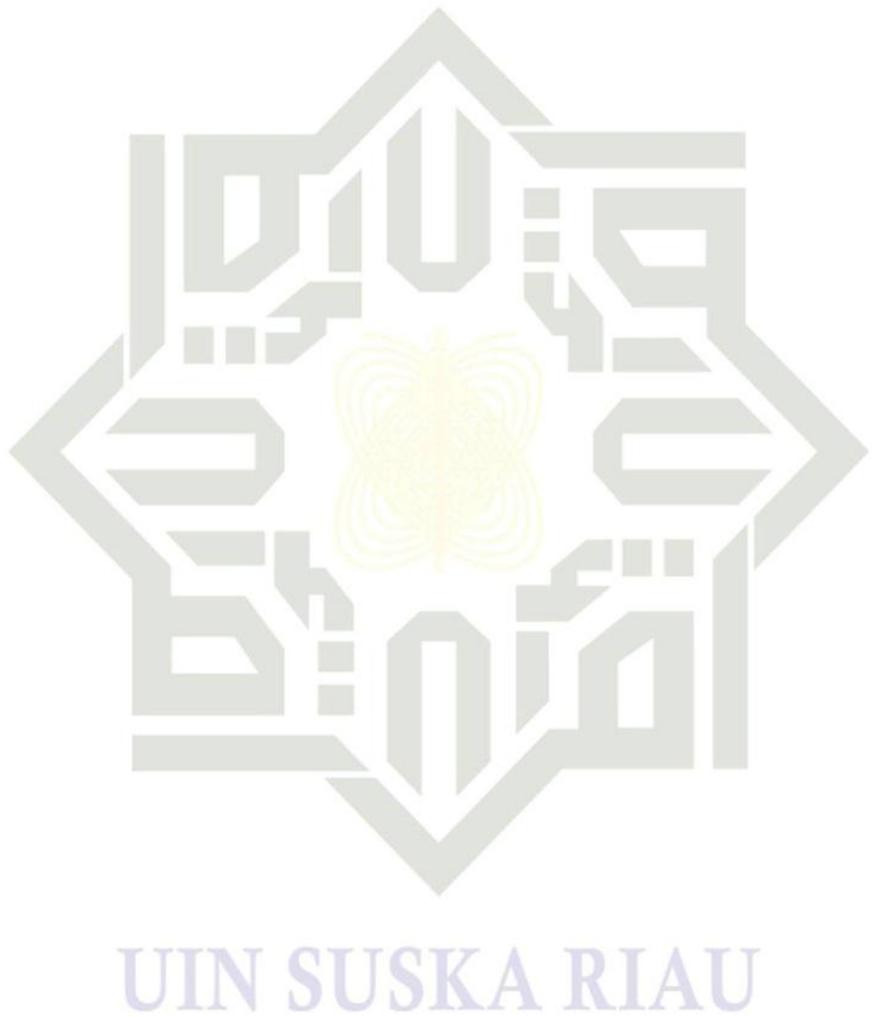
DAFTAR PUSTAKA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Terdahulu

Untuk mempermudah peneliti melakukan kegiatan ini, peneliti melakukan tinjauan Pustaka terkait penelitian yang hampir memiliki kesamaan dengan “Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film Onde Mande” diantaranya sebagai berikut :

- a. Jurnal berjudul “*Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Miracle in Cell No.7 Versi Indonesia*”, karya Callista Kevinia, Putri Syahara, Salwa Aulia, dan Tengku Astari pada tahun 2022. Objek kajian penelitian ini adalah film *Miracle in Cell No 7* yang menceritakan tentang Dodo Rozak yang mempunyai keterbatasan mental, ia memiliki seorang putri bernama Kartika. Dalam film ini, Dodo didakwa sebagai pelaku pembunuhan dan pemerkosaan terhadap seorang gadis kecil yang merupakan putri seorang pejabat terkenal. Dodo dibawa ke pengadilan dan mendapat hukuman mati, sehingga harus dipisahkan dari putrinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan paradigma interpretatif, yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena yang membutuhkan insting tajam peneliti. Pada penelitian terdahulu ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang terdapat 3 unsur yaitu denotasi yang mengartikan makna sebenarnya, konotasi yang mengandung makna kiasan, dan mitos yang merupakan sesuatu yang harus dibuktikan. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini merupakan makna dari Gerakan tubuh Bapak Dodo sebagai cara mengekspresikan apa yang dirasakannya. Karena setiap manusia punya cara masing-masing untuk mengungkapkan perasaannya, dan metode pak Dodo bisa dibilang unik.
- b. Jurnal berjudul “*Pesan Moral Dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika Roland Barthes)*”, karya Munaryoh tahun 2021. Metode yang digunakan peneliti yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan teori Roland Barthes. Hasil dari penelitian terdahulu ini menjelaskan tentang moral dalam berkeluarga yang mana tiap orang tua wajib memberikan arahan dan didikan agar anak mempunyai budi pekerti yang baik, sikap lemah lembut dan kasih sayang pada sesama. Sedangkan pada penelitian ini akan meneliti tentang pesan yang terkandung dalam film yang mengandung unsur budaya Minangkabau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Jurnal berjudul “*Analisis semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon*”, karya I.N.A. Harsana, K.A.S Putra tahun 2020. Film *anime* Barakamon menceritakan kisah seorang seniman kaligrafer *kanji* yang harus tinggal di sebuah desa karena memukul seorang direktur kesenian, dia harus bisa beradaptasi dan membiasakan diri dengan kebiasaan-kebiasaan di desa tersebut. Terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, diantaranya adalah menggunakan analisis semiotika film, dengan memfokuskan penelitian pada pemaknaan tanda budaya dengan mendeskripsikan simbol-simbol budaya serta mencari makna pesan semiotika budaya dalam film. Hasil penelitian terdahulu ini merupakan bentuk budaya Jepang yang divisualisasikan dan beberapa menyakut kebiasaan dan nilai agama. Representasi budaya Jepang yang digambarkan melalui film *anime* Barakamon berupa tanda yang bersifat verbal dan non verbal yang dijadikan peneliti sebagai tanda dalam memaknai sebuah tanda. Sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti ini memfokuskan pada representasi nilai budaya Minangkabau dan makna simbol budaya Minangkabau yang terkandung dalam film *Onde Mande*.
- d. jurnal “*Representasi Nilai Kebudayaan Minangkabau Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*”, karya Muhammad Akmal tahun 2022. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis semiotika model Roland Barthes dengan dua tahapan pemaknaan yaitu konotasi, dan denotasi serta mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai kebudayaan Minangkabau seperti representasi sifat atrealistis, rumah adat Minangkabau, pakaian adat, mengucapkan salam dan bersalaman, bermusyawarah, bahasa Minang dan memcuci kaki mempelai pria dalam perkawinan adat. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, diantaranya penelitian terdahulu menggunakan teori analisis semiotoka Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce, dan kesamaan diantara penelitian ini yaitu sama-sama meneliti budaya Minangkabau. Dalam penelitian terdahulu ini, film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* dianalisis pada makna-makna kultural dari sebuah kata, terminologi, atau objek.
- e. Jurnal berjudul “*Representasi Budaya Bugis Makassar Dalam Film Tarung Sarung (Analisis Semiotika Roland Barthes)*”, karya Chepi Nurdiansyah, Jamalulail, Ridzki Rinanto Sigit dan Jaka Atmaja, tahun 2022. Penelitian ini membahas tentang budaya adat bugis di Makassar



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- yang direpresentasikan dalam film Tarung Sarung. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi simbol-simbol Sigajang Laleng Lipa dalam film Tarung Sarung Sigajang Laleng Lipa merupakan sebuah tradisi dalam menyelesaikan suatu masalah, dua perwakilan yang bertikai akan menyelesaikan masalah dengan cara saling tikam dalam sebuah sarung. Cara ini adalah cara paling terakhir apabila musyawarah mufakat tidak menemukan titik terang. Perbedaannya pada penelitian ini terletak pada budaya yang diteliti, penelitian terdahulu meneliti budaya Bugis Makassa, sedangkan penelitian ini meneliti budaya Minangkabau. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce.
- f. Penelitian berjudul “*Representasi Nilai-Nilai Karakter Masyarakat Minangkabau pada Film Surau Dan Silek*”, karya Ayu Khairunnisa tahun 2020. Penelitian ini dilatar belakangi oleh keunikan prinsip hidup masyarakat Minangkabau yang menjadikan agama islam sebagai landasan adat dan budaya. Karya ini meneliti tentang kajian prinsip masyarakat Minangkabau, dimana dalam film yang diteliti menggabungkan dua unsur yang saling berkaitan yaitu agama sebagai landasan hidup masyarakat Minangkabau dan silat merupakan budaya hasil karya cipta manusia. Penelitian ini menggunakan jenis metodologi kualitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip hidup masyarakat Minangkabau yaitu *Adat Basandi Syara’ Syara’ Basandi Kitabullah* yang masih menjadi prinsip hidup yang masih terus digunakan masyarakat hingga saat ini. Kesamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti budaya Minangkabau dan perbedaannya terletak pada teori semiotika yang dipakai. Penelitian terdahulu menggunakan teori Roland Barthes, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce.
 - g. Penelitian berjudul “*Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film Salisiah Adaik (Analisis Semiotika Film)*”, karya Bima Samiadji tahun 2023. Film Salisiah Adaik menceritakan tentang kisah pemuda asal Pariaman yang bertemu dengan seorang perempuan di daerah Payakumbuh. Secara garis besar film ini menceritakan bagaimana mereka menyelesaikan konflik pernikahan dengan beda adat, serta peran kedua pihak keluarga dan masyarakat dalam menyelesaikan konflik tersebut. Film ini menggambarkan kekayaan adat Minangkabau yang ditunjukkan melalui setiap adegan-adegan dalam film. Penelitian ini



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- menggunakan teori semiotika dari Charles Sander Pierce yang membagi tanda berdasarkan objek yang mewakilinya, yaitu tanda ikonik, indeksial, dan simbolik. melalui film ini diharapkan dapat menjadi jawaban soal miskonsepsi soal adat dan budaya Minangkabau di masyarakat.
- h. Jurnal “*Representasi Budaya Jawa Ritual dan Tari Gandrung dalam Film KKN di Desa Penari*”, karya Attia Nabila Yasmin, Didiek Tranggono tahun 2023. Ritual dan Tari Gandrung tergambar dalam film baik dari segi gambar visual ataupun dialog yang ada dalam film. Peneliti mengangkat film KKN di Desa Penari yang menceritakan tentang eman mahasiswa yang melaksanakan KKN di desa yang berada di Pulau Jawa. Dipenuhi dengan berbagai hal yang baru mereka temui, perlahan beberapa hal aneh mulai muncul seperti sosok penari gandrung perembuan berparas cantik dan suka mendekati mereka. Pada penelitian terdahulu ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan model analisis semiotika milik Roland Barthes. Hasil yang ditemukan pada penelitian terdahulu yaitu terdapat dua sisi pandang gambaran representasi mengenai budaya Jawa ritual dan tari gandrung yang dapat menjadi cara pandang bagi penonton maupun pembaca.
 - i. Penelitian “*Representasi Nilai Budaya Pada Film Liam dan Laila*”, karya Wanda Syaputra tahun 2019. Film Liam dan Laila merupakan salah satu film fiksi yang bercerita tentang percintaan, agama, budaya dan komedi. Pada penelitian terdahulu ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan analisis naratif. Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton film untuk mendapatkan unsur tanda yang menggambarkan nilai budaya pada film tersebut. Hasil penelitian menggambarkan bahwa representasi nilai budaya dalam film dapat dilihat melalui sistem sosial, adat istiadat, dan bahasa. Berdasarkan ketiga aspek tersebut dapat memperlihatkan nilai budaya yang ingin direkonstruksikan melalui media film.
 - j. Penelitian berjudul *Representasi Budaya Melayu dan Jawa pada Film Pendek “Ketue” dan “Nyumbang”*, karya Nuke Maulin Dwidanti tahun 2022. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk menjelaskan identitas budaya suku Melayu dan Jawa dalam film Ketue dan Nyumbang. Penelitian tersebut menggunakan teori mengenai film, representasi, semiotika dan identitas. Jenis penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif, dan teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce dengan



- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan pemaknaan melalui sebuah tanda, objek dan interpretan untuk menemukan hasil penelitian. Penelitian yang akan peneliti juga menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce.

Landasan Teori

1. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film sebagai media komunikasi massa modern yang hadir sebagai bagian dari kebudayaan massa yang populer dan merupakan produk kebudayaan yang dikemas sebagai komoditi dagang, karena film dikonsumsi massa dalam jumlah yang sangat besar, maka dari itu film dibuat berdasarkan potret kehidupan masyarakat yang diproyeksikan kedalam layar. Karakter film sebagai media massa mampu membentuk semacam visual public consensus yang disebabkan karena ini film selalu berurutan dengan nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera khalayak umum. Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas yang mampu membuat pesan yang sama secara serempak yang mempunyai sasaran yang beragam dari mulai agama, etnis, umur maupun tempat tinggal yang dapat memainkan peran sebagai saluran penarik pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Film sebagai media komunikasi massa juga dapat berkomunikasi secara tidak langsung kepada masyarakat, karena susunan cerita dalam film dikemas dengan audio dan visual yang sangat menarik. Film sebagai alat komunikasi massa merupakan penggabungan dari teknologi seperti rekaman suara, fotografi, kesenian baik seni rupa, seni teater, seni musik, sastra dan arsitektur yang mengandung gaya hidup, salah satu gaya hidup yang muncul dalam film diantaranya adalah gaya hidup konsumtif (Bisri Mustofa, 2022).

Dengan berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film dengan gaya berbeda yang diproduksi. Secara umum, film dapat dikategorikan menurut cerita, arah produksi film dan genre. Sejauh ini, film dibagi menjadi 5 kategori (Ekky Imanjaya, 2004:104) yaitu:

- a. *Action*, film penuh aksi, perkelahian, penembakan, pengejaran, dan aksi.
- b. Komedi, film yang menggambarkan humor, kebodohan, dan kebodohan protagonis.
- c. Drama, sebuah film yang menggambarkan realitas kehidupan manusia. Cerita film yang dramatis terkadang membuat penontonnya tersenyum, sedih, dan menangis.
- d. Musikal, sebuah film yang penuh dengan nuansa musik. Alurnya sama dengan drama, kecuali di bagian adegan tertentu, para aktor

bisa menyanyi, menari, dan bahkan menggunakan musik untuk beberapa dialog.

- e. Horor, film yang mencoba membangkitkan emosi penonton dalam bentuk ketakutan dan kengerian. cerita biasanya melibatkan kematian, fenomena supranatural, atau penyakit mental.

Pemikiran khalayak dalam memaknai sebuah film juga dipengaruhi oleh cara atau teknik pengambilan gambar. Karena, teknik pengambilan gambar dapat mempengaruhi sistem penyajian makna yang akan disampaikan pada film. Teknik pengambilan gambar dikategorikan dalam dua bentuk pengambilan gambar (*Bonafix, 2011*) :

1. Sudut pengambilan gambar (camera angel)

Sudut pengambilan gambar merupakan posisi kamera terhadap objek yang akan diambil, terdapat 5 macam sudut pengambilan gambar yaitu :

- a. Low Angel, posisi kamera berada di bawah objek dan menimbulkan kesan sudut pandang keanggunan dan kejayaan.
- b. High Angel, posisi kamera berada di atas objek yang menimbulkan kesan kerdil dan kecil.
- c. Eye Level, posisi kamera sejajar dengan sudut mata objek yang hanya memperlihatkan pandangan mata si objek, angel ini tidak memberikan kesan dramatik.
- d. Frog Level, posisi kamera berada di bawah yang sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, posisi ini memperlihatkan seolah-olah objek menjadi sangat besar.
- e. Bird Eye View, posisi kamera berada di atas ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan keadaan lingkungan sekitar yang sangat luas dan benda lain yang terlihat kecil. Pengambilan gambar ini biasanya dari gedung-gedung tinggi, menggunakan drone dan bahkan ada yang menggunakan helikopter.

2. Ukuran gambar (frame size)

Ukuran gambar merupakan batas bingkai pada suatu objek yang menjadi *capture* atau gambar saat proses pengambilan gambar. Ukuran gambar terdiri dari :

- a. *Close-Up*, pengambilan gambar dari kepala sampai leher yang berfungsi untuk memperjelas gerakan objek saat menggerakkan kepalanya.
- b. *Medium Close-Up*, teknik pengambilan gambar lebih fokus pada bagian ujung kepala hingga dada yang berfungsi untuk



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- mempertegas profil objek sehingga penonton dapat mengamati objek dengan jelas.
- c. *Big Close-Up*, pengambilan gambar fokus pada bagian kepala hingga dagu, fungsinya untuk memperlihatkan ekspresi wajah objek dan setiap perubahan raut wajaknya secara detail.
 - d. *Extreeme Close-Up*, pengambilan gambar sangat dekat dan hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek, yang berfungsi untuk memperlihatkan objek yang dituju secara detail.
 - e. *Mid Shoot*, pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang objek yang fungsinya untuk memperlihatkan gerakan tubuh objek agar lebih jelas.
 - f. *Knee Shoot*, pengambilan gambar dari kepala hingga lutut objek yang fungsinya hampr sama dengan *Mid Shoot* yaitu untuk memperlihatkan gerakan tubuh objek secara jelas.
 - g. *Full Shoot*. Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala hingga kaki, yang fungsinya untuk memperlihatkan keseluruhan objek beserta lingkungan sekitar objek tersebut.
 - h. *Long Shoot*, pengambilan gambar yang cakupannya lebih luas dari *Full Shoot*, fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan latar belakangnya.
 - i. *Extreme Long Shoot*, teknik pengambilan gambar model *long shoot* yang memperlihatkan secara keseluruhan keadaan sekitar dan lingkungan objek. Fungsinya untuk memperlihatkan bahwa si objek merupakan bagian dari lingkungan tersebut.
 - j. *1 Shoot*, pengambilan gambar satu objek yang berfungsi untuk memperlihatkan seseorang atau objek yang akan diambil gambarnya.
 - k. *2 Shoot*, pengambilan gambar dua objek yang fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua objek atau orang yang sedang berkomunikasi.
 - l. *3 Shoot*, pengambilan gambar tiga objek yang berfungsi untuk memperlihatkan adegan tiga objek atau orang yang sedang berkomunikasi.
 - m. *Group Shoot*, pengambilan gambar sekumpulan atau sekelompok objek yang fungsinya untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang yang sedang melakukan suatu aktivitas.

Film juga dibedakan berdasarkan beberapa jenis, yaitu :

- a. Film Dokumenter (documentary film), merupakan film yang menceritakan tentang hasil interpretasi pribadi si pembuat karya

tersebut berdasarkan kenyataan. Misalnya, seorang sutradara membuat film dokumenter mengenai para pengrajin songket di Pandai Sikek, maka ia akan membuat naskah ceritanya bersumber pada kegiatan para pengrajin sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang lebih baik.

- b. Film Kartun (*cartoon film*), film kartun ini dibuat untuk dikonsumsi oleh anak-anak, namun orang dewasa juga bisa menonton film ini karena sebagian besar film kartun sifatnya menghibur karena kelucuan tingkah tokoh kartun tersebut. Namun ada juga film kartun yang membuat penonton iba atau sedih karena penderitaan tokohnya.
- c. Film Cerita (*story film*), cerita dalam film ini berasal dari kisah nyata yang dimodifikasi maupun fiksi. Film cerita ini biasanya ditayangkan di bioskop sebagai barang dagang, maka film yang dibuat harus menarik baik dari segi gambar maupun jalan ceritanya agar khalayak mau menonton film tersebut.
- d. Film Berita (*newsreel*), film ini menceritakan tentang suatu peristiwa yang benar-benar terjadi, yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai-nilai berita sehingga dapat mengedukasi dan memberikan informasi kepada khalayak (Ardianto, 2017:148).

Seperti halnya televisi siaran, penonton menonton film terutama untuk hiburan. Namun, film dapat mengandung fungsi informatif dan pendidikan, dan bahkan persuasif. Hal ini juga sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, yaitu selain sebagai media hiburan, film nasional juga dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk menumbuhkan karakter generasi muda dalam rangka pembangunan dan pembangunan bangsa.

Pendekatan untuk menganalisis film yang tidak hanya fokus pada aspek teknis atau estetika, tetapi juga pada hubungan film dengan masyarakat, budaya, dan kekuasaan. Pendekatan ini menyoroti bagaimana film dapat merefleksikan, mendukung, atau mengkritik struktur sosial yang ada, termasuk ideologi, politik, ekonomi, dan dinamika kekuasaan. Secara sederhana berikut beberapa prinsip dari teori kritis film:

1. Ideologi dan Kekuasaan dalam Representasi Budaya Minangkabau
Teori kritis film menyoroti bagaimana budaya yang direpresentasikan dalam film sering kali dipengaruhi oleh ideologi yang dominan. Dalam *Onde Mande*, film ini tidak hanya menggambarkan nilai-nilai tradisional Minangkabau, seperti sistem matrilineal dan adat-istiadat, tetapi juga bagaimana nilai-nilai ini berinteraksi dengan modernitas dan kekuatan sosial. Analisis ini



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

bisa mengungkap apakah film mendukung ideologi tertentu, misalnya mempertahankan adat lama atau mempromosikan modernisasi.

2. Representasi Sosial dalam Hubungan Tradisi dan Modernitas
Teori kritis juga melihat bagaimana kelompok sosial (dalam hal ini masyarakat Minangkabau) direpresentasikan dalam film. Misalnya, apakah film ini menunjukkan konflik antara generasi tua yang ingin mempertahankan tradisi dan generasi muda yang terpengaruh modernitas? Melalui pendekatan ini, bisa dianalisis bagaimana film memperlakukan identitas Minangkabau, apakah sebagai sesuatu yang tetap atau sedang berubah di bawah tekanan sosial modern.
3. Film Sebagai Cerminan atau Kritik terhadap Masyarakat
Dari sudut pandang teori kritis, Onda Mande bisa dilihat sebagai cerminan dari ketegangan sosial yang ada di masyarakat Minangkabau saat ini, khususnya terkait dengan mempertahankan adat dalam dunia yang terus berubah. Film ini dapat dianalisis untuk melihat apakah ia mengkritik perubahan sosial tersebut atau justru memperkuat ideologi tradisional. Dengan demikian, film bukan sekadar hiburan, tetapi juga komentar sosial.
4. Ekonomi Politik dan Produksi Budaya
Teori kritis juga melihat bagaimana film sebagai produk komersial mungkin dipengaruhi oleh kekuatan ekonomi. Dalam analisis Onda Mande, penting untuk mempertimbangkan apakah aspek-aspek budaya Minangkabau disederhanakan atau dimodifikasi agar lebih sesuai dengan pasar yang lebih luas, sehingga mempertimbangkan apakah representasi tersebut otentik atau ada unsur komersialisasi yang mempengaruhinya.

2. Pengertian Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yaitu representation artinya keterwakilan, ilustrasi atau pengilustrasian. Menurut John Fisk representasi merupakan sesuatu yang merujuk pada proses suatu peristiwa disampaikan melalui komunikasi, kata-kata, bunyi, atau kombinasinya. Representasi merupakan proses penggunaan tanda yang dapat menghubungkan, menggambarkan, mereproduksi, atau memotret sesuatu yang dilihat, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk tertentu. Proses representasi yaitu untuk memberikan pemaknaan tentang masyarakat, objek, kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan konsep pemikiran. Representasi menggunakan bahasa untuk menyampaikan sebuah makna kepada orang lain, makna tersebut



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibagikan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan. Sistem representasi tersusun dari bagaimana cara kelompok mengkoordinasikan, menyusupkan, mengklasifikasikan konsep dan beragam kompleksitas hubungan (Stuart Hall, 2017).

Film yang dibuat dengan menyuguhkan ulang realitas yang terjadi di masyarakat, serta memperlihatkannya berlandaskan tanda serta ideologi dari kebudayaan untuk diperlihatkan ke layar lebar. Karena secara mendasar, film yang dibuat dilandaskan oleh hal yang sungguh dialami oleh masyarakat. Dengan demikian setiap unsur pada film ditujukan bagi representasi realitas, dengan bentuk yang sudah melalui proses penyempurnaan melalui berbagai ideologi, ide serta gagasan yang ingin diperlihatkan oleh film selaku medianya.

Merujuk pada tulisan John Fisk, Nawiroh Vera (2014) dalam bukunya merumuskan tiga tahapan yang terjadi dalam proses representasi, yaitu :

1. Realita (*reality*), merupakan sebuah peristiwa yang ditandakan (*encoded*). Ditampilkan dalam bentuk perilaku, pakaian, ekspresi, percakapan, suara, gestur dan sebagainya. Tampilan dalam bentuk tulisan berupa dokumen, transkrip, wawancara dan sebagainya.
2. Representasi (*representation*), merupakan sebuah realita yang harus ditandakan secara teknis seperti kamera, suara, musik, pencahayaan, proses pengeditan. Dalam bahasa tulisan ditandai dengan kata, kalimat, preposisi, grafik, foto dan sebagainya. Elemen tersebut akan diteruskan kedalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikannya, antara lain akting, dialog, karakter narasi, setting dan sebagainya.
3. Ideologi (*ideology*), merupakan kode-kode seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, kapitalisme, matrealisme. Semua elemen tersebut diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa film tidak hanya menjadi media refleksi realitas, namun juga bertujuan untuk merepresentasikan realita tersebut. Karena hal itulah masyarakat tertarik dengan film tersebut, dimana masyarakat lebih tertarik dengan hal yang dekat serta berhubungan dengan dirinya. Representasi berdampak pada adegan serta bahasa yang dapat mengkonstruksikan suatu interpretasi. Pembangunan interpretasi pada sebuah simbolis terbentuk melalui bahasa serta sifatnya dialektis karena sifat konstruksi pula bergantung pada faktor lingkungan tanda konvensi serta berbagai hal yang berkinerja di luar produsen yang turun menetapkan prosesnya. Pada konteks ini, proses



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemaknaan akan diberikan pengaruh oleh beragam kepentingan serta kebudayaan di mana aktor sosial tersebut berada.

Semiotika dan film adalah unsur yang saling bersentuhan dan memiliki hubungan yang erat. Semiotika adalah representasi dari sebuah kegiatan dan peristiwa sedangkan film adalah alat untuk merekam sebuah kejadian atau peristiwa. Maka ketika film dibuat oleh sutradara akan menggambarkan adegan-adegan yang mengandung unsur-unsur semiotika, berupa penerapan cahaya, penggunaan make up, penggunaan busana, tempat dan lainnya.

3. Budaya Minangkabau

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang sangat kompleks, di dalamnya terkandung kepercayaan, pengetahuan, hukum, adat istiadat, kesenian, moral dan kemampuan lain yang didapat sebagai anggota masyarakat. Manusia dan kebudayaan merupakan dua hal yang saling berkaitan. Manusia dengan kemampuan akalinya membentuk budaya, dan budaya dengan nilai-nilainya menjadi landasan moral dalam kehidupan manusia.

Indonesia memiliki berbagai macam suku, salah satu suku yang terkenal adalah suku Minangkabau yang berada di Sumatera Barat. Secara etimologi, Minangkabau berasal dari dua kata, yaitu minang dan kabau. Kata minang ini awalnya dari pengucapan bahasa masyarakat yang mengucapkan kata manang yang artinya kemenangan, dan kata kabau yang berarti kerbau. Jadi kata minangkabau berarti kerbau yang menang. Menurut legenda, nama ini didapatkan dari terjadinya peristiwa perselisihan antara kerajaan Minangkabau dengan seorang putra dari Jawa yang meminta pengakuan kekuasaan di Melayu. Untuk menghindari diri mereka dari berperang, masyarakat Minangkabau mengusulkan untuk melakukan pertandingan adu kerbau antara kedua belah pihak. Putera tersebut setuju dan mengandalkan seekor kerbau yang ganas dan badannya besar. Sedangkan warga setempat hanya mengandalkan seekor anak kerbau yang lapar tetapi pada tanduk kerbau tersebut dipasang pisau. Pada saat peraduan, si anak kerbau yang kelaparan tidak sengaja menyerudukkan tanduknya di perut kerbau besar itu karena ingin mencari puting susu untuk menghilangkan lapar dan hausnya. Kerbau yang besar dan ganas itu mati, dan masyarakat setempat berhasil menyelesaikan perselisihan tersebut dengan cara yang aman.

Masyarakat minangkabau sangat berkaitan dengan kerbau, ini dapat dilihat dari berbagai identitas budaya Minangkabau, seperti atap rumah adat mereka yang berbentuk menyerupai tanduk kerbau. Pakaian



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adat perempuan Minangkabau ada yang disebut dengan baju tanduak kabau. Namun beberapa sumber lain menyebutkan bahwa nama Minangkabau ini sudah ada jauh sebelum peristiwa adu kerbau itu terjadi, dimana istilah yang diberikan sebelumnya yaitu Minangkabwa, Minangakamwa, Minangatamwan, dan Phinangkabhu. Istilah Minangakamwa atau Minangkamba yang berarti Minang (sungai) Kembar yang merujuk pada dua sungai Kampar yaitu Kampar Kiri dan Sungai Kampar Kanan. Sedangkan istilah Minangatamwan yang merujuk pada Sungai Kampar yang memang disebutkan dalam prasasti Kedukan Bukit dimana di situ disebutkan bahwa pendiri Kerajaan Sriwijaya yang bernama Dapunta Hyang melakukan migrasi massal dari hulu Sungai Kampar (Minangatamwan) yang terletak di sekitar daerah Lima Puluh Kota, Sumatera Barat.

Masyarakat Minangkabau terkenal dengan kebiasaan merantau, mereka tidak hanya merantau di daerah Sumatera Barat saja, tetapi mereka merantau sampai ke berbagai penjuru nusantara dan bahkan dunia. Menurut para ahli kebudayaan, suku bangsa Minangkabau ini merupakan bagian dari bangsa Deutero Melayu (Melayu Muda). Dimana mereka melakukan migrasi dari dataran China Selatan ke pulau Sumatera sekitar 2500-2000 tahun yang lalu. Diperkirakan kelompok masyarakat Minangkabau ini masuk melalui daerah timur pulau Sumatera, lalu menyusuri aliran sungai Kampar sampai ke dataran tinggi yang disebut dengan darek (kampung halaman orang Minangkabau). Kemudian suku Minang menyebar ke daerah pesisir di pantai barat pulau Sumatera, yang terbentang dari Barus bagian utara hingga Kerinci bagian selatan. Migrasi ini terjadi ketika pantai barat Sumatera menjadi pelabuhan alternatif perdagangan selain Malaka, pada saat jatuh ke tangan Portugis.

Dalam buku Dasar-dasar adat Minangkabau, dikatakan bahwa nenek moyang masyarakat Minangkabau berasal dari keturunan Raja Iskandar Zulkarnain. Keturunannya menyebar kemana-mana mencari tanah baru untuk dibuka. Beberapa kawasan yang menjadi Darek tersebut membentuk semacam konfederasi yang mereka sebut dengan nama Luhak. Sesuai dengan pembagian kawasannya, Luhak tersebut disebut mereka menjadi Luhak Nan Tigo.

Luhak Nan Tigo ini memiliki tiga bagian di daerah Minangkabau yang membawahi daerah rantau, yaitu: (1) Luhak Agam yang berpusat di Bukittinggi dengan Rantau Pasaman, (2) Luhak Tanah Data yang berpusat di Batusangkar dengan Rantau Solok, dan (3) Luhak Lima Puluh Koto yang berpusat di Payakumbuh dengan Rantau Kampar (“Budaya Minangkabau,” 2024).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daerah rantau juga terbagi pada beberapa bagian, ke arah utara Luhak Agam yaitu Pasaman, Lubuk Sikaping, dan Rao. Ke selatan dan tenggara Luhak Tanah Datar yaitu ada Solok, Silayo, Muaro Paneh, Alahan Panjang, Muaro Labuah, Alam Surambi Sungai Pagu, Sawah Lunto Sijunjung, sampai keperbatasan Riau dan Jambi. Selanjutnya rantau sepanjang hiliran sungai besar yaitu Rokan, Siak, Tapung, Kampar, Kuantan/Indragiri, dan Batang Hari. Sedangkan daerah pesisir terbagi dari utara ke selatan yaitu Meulaboh, Tapak Tuan, Singkil, Sibolga, Sikilang, Aie Bangih, Tiku, Pariaman, Padang, Bandar Sapuluh, Air Haji, Balai Salasa, Sungai Tunu, Punggasan, Lakitan, Kambang, Ampiang Parak, Surantiah, Batang Kapeh, Painan (Bungo Pasang), dan seterusnya Bayang nan Tujuh, Indrapura, Kerinci, Muko-muko, dan Bengkulu.

Dalam etnik Minangkabau terdapat banyak klan, dimana mereka sendiri yang menyebutnya dengan istilah suku. Awalnya sebagai suku mereka ada empat suku, yaitu suku Bodi, Caniago, Koto, dan Piliang. Sekarang seiring jalannya waktu, berkembang sampai sudah mencapai ratusan suku, diantaranya suku Gudam, Pinawan, Padang Laweh, Salo, Tanjung, Sikumbang, Panai, dan lain-lain. Setiap suku di Minangkabau diatur menurut garis keturunan ibu (matrilineal). Untuk mengesahkan suku, jika ada harta pusaka dari nenek diwariskan kepada ibu, dan dari ibu diwariskan kepada anak perempuan. Sistem keturunan matrilineal ini hanya dimiliki oleh suku minangkabau saja (Chairul, 1997:89).

4. Unsur Budaya Minangkabau

1. Sistem Matrilineal

Sistem matrilineal merupakan salah satu aspek utama dalam mendefinisikan identitas masyarakat Minangkabau. Dalam adat dan budaya ini menjadikan perempuan memiliki banyak keutamaan dalam peran hingga hak dalam pembagian warisan harta pusaka dan kekerabatan (Rahmad & Maryelliwati, 2016:23). Ciri adat matrilineal minangkabau adalah garis keturunan yang ditarik berdasarkan garis ibu yang kemudian membentuk kelompok kaum dan suku, dan penguasaan harta pusaka ada di tangan kaum ibu yang dipimpin oleh seorang wanita yang dituakan dan dijuluki *bundo kanduang*.

Bundo kanduang memiliki peranan dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan keputusan yang dibuat oleh kaum laki-laki dalam posisi mereka sebagai mamak (paman atau saudara dari pihak ibu) dan sebagai penghulu (kepala suku). Karena pengaruh yang besar



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tersebut menjadikan perempuan Minangkabau disimbolkan sebagai *Limpapeh Rumah Nan Gadang* (pilar utama rumah).

Abdul Malik Karim Amrullah atau yang biasa dikenal dengan panggilan Buya Hamka. Ia menjadi seorang pemerhati budaya sekaligus menjadi seorang cendekiawan ilmu keislaman. Hamka dikenal sangat mencintai Minangkabau, pada masa mudanya ia justru lebih giat mempelajari adat istiadat Minangkabau terutama syair-syair, pantun dan pidato adatnya, daripada menimba ilmu agama. Namun dalam salah satu bukunya yang berjudul “Adat Minangkabau Menghadapi Revolusi”, ia mengajukan sejumlah kritik terhadap adat matrilineal Minangkabau yang melucuti hal-hal suami dalam rumahtangga. Menurut Hamka, budaya tersebut menyebabkan banyak rumah tangga rusak dan para pemuda Minang sengaja merantau untuk ‘melarikan diri’. Dalam mengajukan kritiknya, Hamka mengingatkan masyarakat Minangkabau pada prinsip hidupnya sendiri, antara lain *Adaik basandi syarak, syarak basandi Kitabullah* dan *Syarak mangato, adaik mamakai* (Hamka, 2021:17). Orang minang juga tidak perlu canggung mengoreksi adat dan istiadatnya sendiri dengan menjadikan syariat sebagai acuannya.

2. Bahasa

Bahasa minangkabau atau biasa disebut dengan baso minang merupakan sebuah bahasa Austronesia yang digunakan oleh kaum Minangkabau di Sumatra Barat, dan juga oleh penduduk yang telah merantau ke daerah lain di Indonesia (Nadra, 2006). Ada pendapat mengatakan bahwa bahasa Minangkabau sebenarnya adalah dialek lain dari bahasa Melayu, karena ada kemiripan dalam tata bahas tersebut. Namun ada juga yang berpendapat bahwa bahasa Minang adalah sebuah bahasa dan bukan sebuah dialek, akan tetapi bahasa Minangkabau memang memiliki dialek yang khas dan beragam. Keragaman bahasa Minangkabau timbul akibat perbedaan tempat, fungsi pertuturan dan faktor sosial pertuturannya (Lindawati, 2015:3). Secara garis besar, daerah pemakaian bahasa Minangkabau dibedakan dalam dua daerah besar yaitu daerah /a/ dan daerah /o/. contohnya seperti kata lepas, dalam daerah /a/ itu disebutnya *lapeh*, sedangkan daerah/o/ mereka menyebutnya *lopeh*.

Bahasa Minangkabau juga digunakan pada karya sastra klasik seperti *kaba* atau cerita Minangkabau. *Kaba* banyak mengandung pendidikan dan pengajaran yang baik, dan falsafah hidup, juga berisi adat, nasehat, kewajiban, tanggung jawab, persoalan sosial



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

kehidupan bermasyarakat. *Kaba* lahir dari aktivitas masyarakat yang punya kisah kehidupan dan diceritakan kepada sanak saudara dengan menambahkan nilai-nilai agar cerita menjadi baik dan enak didengar. *Kaba* terbagi menjadi dua, yaitu *kaba* klasik dan non klasik. *Kaba* non klasik menceritakan tentang hal kekinian/masa sekarang, sedangkan *kaba* klasik menceritakan tentang kejadian yang terjadi pada masa lampau (Junus, 1994).

3. Kesenian

Masyarakat minangkabau memiliki berbagai macam kesenian dan atraksi, seperti tarian yang biasa ditampilkan dalam pesta maupun perkawinan. Misalnya *tari pasambahan* yang dimainkan sebagai ucapan selamat datang ataupun rasa hormat kepada tamu istimewa yang baru saja datang, ada juga *tari piring* yang merupakan tarian dengan gerak cepat dari para penari sambil memegang piring pada telapak tangan, tarian ini diiringi dengan musik yang dimainkan menggunakan alat musik *talempong* dan *saluang*. Ada juga *tari payung* yang memiliki makna tentang kegembiraan muda mudi yang memperlihatkan perhatian seorang laki-laki terhadap kekasihnya dan payung menjadi icon bahwa keduanya menjuji satu tujuan yaitu membina rumah tangga yang baik.

Silek atau silat merupakan suatu seni bela diri tradisional khas Minangkabau yang sudah berkembang sejak lama. *Silek* pada dasarnya menggunakan teknik menyerang dan pertahanan tanpa senjata maupun menggunakan senjata. Dan ada pula tarian yang dicampur dengan *silek* yang biasa disebut *randai*. Pertunjukan *randai* biasanya diadakan di ruangan terbuka seperti arena, yang membuat hubungan penonton dan pemain bersifat intim (Chairul, 1992). Dalam *randai* terdapat seni peran atau acting berdasarkan skenario, yang diiringi dengan nyanyian yang disebut dengan *sijobang*.

Minangkabau juga menonjol dalam seni berkata-kata atau bersilat lidah, seperti *pasambahan* (persembahan), indang, dan salawat dulang. Seni bersilat lidah ini lebih mengedepankan kata sindiran, kiasan, alegori, ibarat, metafora dan aphorisme, karena dalam seni berkata-kata diajarkan untuk mempertahankan kehormatan dan harga diri tanpa menggunakan senjata dan kontak fisik.

4. Rumah Gadang

rumah gadang merupakan rumah adat Minangkabau yang dibangun diatas tanah milik keluarga induk dalam suku tersebut secara turun

temurun. Rumah gadang umumnya terbuat dari kayu, dan sepintas terlihat seperti rumah panggung, namun rumah gadang memiliki atap yang khas, menonjol seperti tanduk kerbau yang biasa disebut *gonjong*. Dahulunya atap rumah gadang berbahan ijuk yang berfungsi untuk menyerap sinar matahari, tapi sekarang sudah diganti dengan seng. Rumah gadang biasanya memiliki jumlah ruangan dalam bilangan ganjil mulai dari tiga, tujuh, bahkan ada rumah gadang yang memiliki tujuh belas ruangan. Rumah gadang biasanya memiliki *didieh* yang digunakan sebagai kamar, dan ruang terbuka untuk menerima tamu atau mengadakan pesta. Pada beberapa rumah gadang juga memiliki *anjueng* (anjuang) yang merupakan bagian yang ditambahkan pada ujung rumah dan dianggap sebagai tempat kehormatan. Di halaman depan rumah gadang biasanya didirikan dua sampai enam buah *rangkiang* yang digunakan sebagai tempat penyimpanan padi milik keluarga yang menghuni rumah gadang tersebut (Gantino, 2018: 7).

Yang boleh menjadi penghuni rumah gadang hanyalah kaum perempuan yang sudah memiliki suami beserta anak-anaknya, laki-laki anggota kaum yang belum menikah tinggal di surau dan laki-laki anggota kaum yang sudah menikah tinggal di rumah istrinya.

5. Masakan Khas

Masakan Minangkabau biasa disebut dengan masakan Padang, nama Padang diberikan karena kota Padang adalah pusat budaya suku Minangkabau. Masakan Minang pada dasarnya menggunakan berbagai macam rempah-rempah sebagai bahan dasar utama dalam pembuatan makanannya, selain itu masyarakat Minangkabau sangat bergantung kepada Kelapa secara keseluruhan dalam pengolahan bahan-bahan makanan seperti santan, air kelapa, minyak kelapa dan batok kelapa dalam setiap pembuatan masakan Minang tersebut. Perpaduan rempah dan bahan dasar lainnya akan menghasilkan beragam jenis masakan seperti rendang, berbagai macam gulai, dan kalio. Selain terkenal dengan makanan bersantan, Masakan Minang juga terkenal dengan rasa pedas dan gurih, bahan utamanya yaitu berasal dari cabe atau dikenal dengan “Lado” atau “Balado” yang artinya, makanan yang di beri cabe. Masakan balado sangat mudah di temui di berbagai Rumah Makan minang seperti ayam balado, dendeng balado, belut balado, telur balado (Ramli, 2008).

Masakan Minangkabau yang pailng khas adalah *rendang*. Rendang merupakan masakan bersantan dan bahan utamanya daging sapi,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

rendang sangat digemari di semua kalangan masyarakat baik itu di Indonesia maupun di luar negeri. Rendang menggunakan bumbu yang khas dan banyak, selain menggunakan santan ada campuran berbagai bumbu seperti lengkuas, serai, bawang, cabai, dan bumbu lainnya yang biasa disebut *langkok-langkok*, dimasak membutuhkan waktu yang cukup lama karena teknik memasak yang agak rumit.

Bahan pokok pembuatan rendang tersebut memiliki filosofi tersendiri bagi masyarakat Minangkabau :

- a. Daging sapi, melambangkan Niniak Mamak (para pemimpin suku adat)
- b. Kelapa, melambangkan Cadiak Pandai (kaum intelektual)
- c. Cabai. Melambangkan Alim Ulama yang tegas mengajarkan syarak (agama)
- d. Bumbu (langkok-langkok), melambangkan keseluruhan masyarakat Minangkabau.

Minangkabau memiliki beberapa rutinitas tradisi upacara yang selalu ditemani dengan beraneka kuliner tradisional, dimana masing-masing makanan tersebut memiliki makna tersendiri. Makna yang terkandung dari makanan adat yang dihidangkan pada saat upacara adat dan keagamaan secara filosofis menggambarkan tentang keberadaan dari pemimpin adat, seperti *nasi lamak* yang melambangkan *malin*, *nasi kunyit* melambangkan *dubalang*, *pinyaram* sebagai lambang *urang gadang dalam nagari* (Waryono, 2021:64).

6. Sistem Ekonomi

Mata pencaharian masyarakat Minangkabau sebagian besar sebagai petani, karena mereka menggantungkan hidupnya pada tanah. Pada daerah yang subur dan tersedia cukup air biasanya dibuat sawah, sedangkan daerah subur yang tinggi biasanya ditanami sayur mayur untuk diperdagangkan seperti cabai, kol, kacang buncis, dan sebagainya. Orang yang hidup di daerah pesisir juga juga memanfaatkan tanahnya dengan ditanami kelapa, penduduk yang tinggal di pinggir laut juga melakukan pekerjaan sambil menangkap ikan (Dewi, 2021).

Seiring berjalannya waktu, masyarakat yang semakin kritis menganggap bahwa menggantungkan hidupnya pada tanah tidak akan membuat kaya, maka sebagian masyarakat beralih menjadi pedagang kelontong, tekstil, maupun rumah makan dan tanyak juga



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

yang merantau dengan harapan mereka akan kembali sebagai orang yang bertanggung jawab.

Selain itu, masyarakat minang terutama perempuan juga melakukan pekerjaan dari kerajinan tangan seperti pembuatan kain songket dan kerajinan perak dari koto Gadang.

Stratifikasi sosial masyarakat Minangkabau pada daerah tertentu masih mengenal 3 tingkatan, yaitu:

5. Golongan Bangsawan yang memiliki kedudukan tinggi dalam masyarakat dan sering mendapat kemudahan dalam beberapa urusan, misalnya memperoleh uang jempunan yang tinggi jika menikah, boleh tidak memberi uang belanja kepada istri dan anaknya, memperoleh gelar kebangsawanan. Yang termasuk golongan bangsawan ialah orang yang awal datang dan mendirikan desa-desa di daerah Minangkabau. Oleh karena itu mereka disebut urang asa (orang asal). Laki-laki dari golongan bangsawan boleh menikah dengan kelas mana saja, tetapi wanita bangsawan harus menikah dengan laki-laki golongan bangsawan.
6. Golongan biasa ialah orang yang datang kemudian dan tidak terikat dengan orang asal, mereka bisa membeli tanah dan rumah sendiri.
7. Golongan terendah adalah orang yang datang kemudian dan menumpang pada keluarga yang datang lebih dulu dengan jalan menghambakan diri.

Menurut konsepsi orang Minangkabau, perbedaan lapisan sosial ini dinyatakan dengan istilah:

1. *Kamanakan tali paruik*, adalah keturunan langsung keluarga urang asa.
2. *Kamanakan tali budi*, adalah pendatang yang kedudukan ekonomi dan sosialnya sudah baik, sehingga dianggap sederajat dengan urang asa.
3. *Kamanakan tali ameh*, adalah pendatang baru yang telah hidup mandiri dan mencari hubungan keluarga dengan urang asa.
4. *Kamanakan bawah lutuk*, adalah orang yang mengkamba pada urang asa.

7. Sistem Kekerabatan

Masyarakat Minangkabau memiliki kelompok kekerabatan *paruik*, *kampung*, dan *suku*. Suku dipimpin oleh penghulu suku, kampung dipimpin oleh penghulu andiko atau datuak kampung. Suku dan

kampung dianggap sebagai kelompok formal. Instruksi aturan pemerintahan, administrasi masyarakat pedesaan biasanya disalurkan kepada penduduk desa melalui panghulu suku dan panghulu andiko tersebut. Sebuah suku juga memiliki dubalang yang bertugas sebagai penjaga keamanan suku dan manti yang berhubungan dengan tugas-tugas keamanan. Stratifikasi sosial dalam masyarakat Minangkabau hanya berlaku dalam kesatuan desa tersebut atau sekelompok desa yang berdekatan.

Garis keturunan dalam masyarakat Minangkabau diperhitungkan menurut garis matrilineal, begitu juga harta warisan dan tanah akan diwariskan kepada anak perempuan. Dalam proses perkawinan di Minangkabau memiliki beberapa tahapan yang umum dilakukan, mulai dari maminang (meminang), manjapuik marapulai (menjemput pengantin pria) dan basandiang (bersanding di pelaminan). Setelah pinangan diterima, maka dirundingkan kapan akan diadakan akad nikah. Perkawinan tidak mengenal mas kawin, tetapi keluarga pengantin wanita akan memberika sejumlah uang dan barang kepada keluarga mempelai laki-laki, uang ini disebut dengan uang jemputan. Di nagari tertentu, setelah ijab kabul mempelai pria akan diberikan gelar baru sebagai panggilan pengganti nama kecil, dan masyarakat sekitar akan memanggilnya dengan gelar baru tersebut. Setelah menikah maka laki-laki akan tinggal di rumah istrinya sebagai *sumando*. *Sumando* merupakan tamu terhormat dalam keluarga perempuan namun posisinya bagaikan “*abu diateh tunggus*” (abu diatas tunggul) bisa saja diterbangkan angin. Apabila terjadi perceraian, baik cerai hidup atauu cerai mati, maka pihak keluarga akan menjemput laki-laki untuk dibawa kerumahnya kembali, sedangkan mantan istri tetap tinggal dirumah.

Beberapa istilah sistem kekerabatan di Minangkabau diantaranya *datuak* (pemimpin dari sebuah keanggotaan formil), *urang sumando* (laki-laki yang menikahi perempuan dalam satu klen/paruik), *pasumandan* (kaum kerabat perempuan dari pihak laki-laki), *induak bako* (keluarga dari pihak ayah), *anak pisang* (anak laki-laki dari sebuah paruik).

8. Harta Pusaka

Harta pusaka dalam budaya minangkabau memiliki dua jenis, yaitu harta pusaka tinggi dan harta pusaka rendah. Harta pusaka tinggi merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pusaka tinggi tersebut berupa Rumah Gadang, Pandam



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pakuban, Sawah Ladang, Hutan Tanah, dan Dangau Palau yang dimiliki oleh kaum perempuan (Darwis, 2008). Harta pusaka tinggi tidak boleh dijual, tapi bisa digadaikan setelah dilakukan musyawarah antara petinggi kaum dan diutamakan digadaikan kepada suku yang sama. Terdapat empat hal yang bisa menyebabkan harta pusaka digadaikan:

- a. Gadih gadang indak balaki (perawan tua yang belum bersuami)
- b. Mayik tabujua di ateh rumah (mayat terbujur di atas rumah)
- c. Rumah gadang katirisa (rumah besar bocor)
- d. Mambangkik batang tarandam (membongkar kayu yang terendam), jika tidak ada biaya untuk pesta pengangkatan penghulu (datuk)

9. Pakaian Adat

Minangkabau memiliki aneka jenis pakaian adat, bentuknya juga bermacam macam yang memiliki syarat dan makna tertentu. Salah satu yang menjadi ciri khas dari pakaian adat Minangkabau yaitu penutup kepala berbentuk segitiga meruncing yang terlihat seperti tanduk kerbau.

Pakaian adat wanita minangkabau bernama *Limpapeh Rumah Nan Gadang* atau bisa disebut juga pakaian *bundo kanduang* yang merupakan lambang kebesaran bagi para perempuan yang sudah menjadi istri. Limpapeh artinya tiang tengah pada sebuah bangunan dan tempat memusatkan segala kekuatan tiang lainnya, apabila tiang tengah ini ambruk maka tiang lainnya ikut jatuh berantakan. Makna dari pakaian bundo kanduang ini tentang pentingnya peran seorang ibu dalam mengatur keharmonisan dan kerukunan dalam keluarga. Pakaian Limpapeh Rumah Nan Gadang tidak sama di tiap nagari, seperti yang dikatakan “Lain Lubuak Lain Ikannyo, Lain Padang Lain Ilalangnyo”. Pakaian bundo kanduang ini juga memiliki beberapa perlengkapan lainnya, yaitu:

- a. Tingkuluak (tengkuluk), merupakan penutup kepala berbentuk menyerupai tanduk kerbau uatu atap rumah gadang
- b. Baju batabue, merupakan baju kurung (naju) yang dihiasi dengan benang emas yang memiliki empat varian warna, yaitu merah, hitam, biru, dan lembayung
- c. Minse, yang terletak pada tepi lengan dan leher, menjadi simbol bahwa seorang perempuan Minang harus taat pada aturan adat yang berlaku



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Lambak atau sarung, merupakan bawahan sebagai pelengkap Baju Batabue yang berupa songket dan berikat
- e. Salempang, merupakan selendang yang terbuat dari kain songket dan diletakkan di pundak wanita. Salempang ini menyimbolkan welas asih pada anak dan cucu, serta simbol kewaspadaan dalam berbagai kondisi
- f. Perhiasan, merupakan beragam aksesoris yang melengkapi pakaian adat seperti galang (gelang), cicin, dukuah (kalung) yang menyimbolkan bahwa seorang perempuan harus mengerjakan berbagai hal atas dasar kebenaran

Pakaian adat untuk pria disebut pakaian penghulu, yang hanya dipakai oleh para tetua adat atau orang yang memang berhak memakai pakaian adat ini sesuai dengan tata cara yang telah digariskan oleh adat. Pakaian penghulu merupakan seperangkat pakaian yang terdiri dari:

- a. Deta atau dester, merupakan penutup kepala terbuat dari kain berwarna hitam gelap, cara memakainya dengan dililitkan agar membentuk kerutan. Kerutan ini melambangkan bahwa seorang tetua ketika memutuskan sebuah perkara harus mengerutkan dahinya terlebih dahulu atau berfikir terlebih dahulu, jangan tergesa-gesa agar bisa mempertimbangkan segala sesuatunya dengan adil. Jika destar itu dikembangkan kerutnya mesti lebar, demikianlah paham penghulu hendaklah lebar pula sehingga sanggup melaksanakan tugasnya sampai menyelamatkan anak kemenakan, kampuang dan nagari.
- b. Deta raja alam bernama “dandam tak sudah”. Penghulu memakai deta gadang (destar besar) atau saluak batimbo (seluk bertimba). Deta Indomo Saruaso bernama Deta Ameh (destar emas). Deta raja di pesisir bernama Cilieng Manurun (ciling menurun).
- c. Baju, penghulu biasanya berwarna hitam yang terbuat dari kain beludru. Hitam melambangkan kepemimpinan yang tetap setia pada pendiriannya walaupun ada hal lain yang menggoda.
- d. Sarawa atau celana, penghulu juga berwarna hitam yang ukurannya besar pada betis dan paha. Ukuran ini menyimbolkan seorang pemimpin yang memiliki jiwa besar terutama saat melaksanakan tugas sebagai pemimpin dan saat mengambil keputusan.
- e. Sasampiang, merupakan selendang merah berhias benang makau berwarna warni yang diletakkan di bahu si laki-laki. Merah

melambangkan keberanian, hiasan benang melambangkan ilmu dan kebijaksanaan.

- f. Cawek atau ikat pinggang, berbahan sutra untuk menguatkan ikat sarawa yang longgar. Sutra melambangkan seorang penghulu harus cakap dan lembut saat memimpin.
- g. Sandang, merupakan kain merah yang diikat di pinggang yang melambangkan seorang penghulu harus tunduk pada hukum adat yang ada.
- h. Keris dan tongkat, keris diselipkan di pinggang dan tongkat berguna untuk penunjuk jalan. Keris dan tongkat melambangkan kepemimpinan adalah amanah dan tanggung jawab besar.

10. Sistem Kepercayaan

Sebagian besar masyarakat minangkabau beragama islam, bahkan bisa dibilang seluruh orang Minang beragama islam, namun ada sebagian dari mereka yang hanya menganut agama sebagai simbolis saja karena tidak melakukan ibadah dan kewajibannya. Jika ada masyarakatnya yang murtad (keluar dari agama islam), orang tersebut juga dianggap bukan masyarakat Minangkabau lagi, istilahnya disebut “*dibuang sepanjang adat*”. Mereka tidak mengenal unsur kepercayaan lain selain yang diajarkan oleh agama islam, walaupun masih ada yang percaya dengan kekuatan gaib dan hantu-hantu.

Ada acara yang bisa disebut sebagai upacara keagamaan seperti upacara *tabuik* untuk memperingati hari kematian Hasan dan Huasin yang diadakan di Pariaman, upacara khitan dan khatam Quran. Dulu di minang ada juga upacara memperingati orang meninggal selama tujuh hari berturut-turut setelah seseorang dikubur, namun upacara jenis ini sudah dilupakan oleh kebanyakan daerah dan diganti dengan tahlilan dan doa bersama.

Banyak yang menganggap bahwa sistem matrilineal masyarakat Minangkabau bertentangan dengan aturan islam, padahal sesungguhnya tanyak terdapat kesamaan antara falah islam dengan faham Minangkabau, seperti :

- a. Faham islam: menimba ilmu adalah wajib
Faham minangkabau: anak lelaki harus meninggalkan rumah untuk tinggal dan belajar di surau
- b. Faham islam: mengembara merupakan kewajiban untuk mempelajari tamadun yang kekal dan dan binasa



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Faham minangkabau: para remaja harus merantau untuk menimba ilmu dan bertemu dengan orang dari berbagai tempat untuk mencapai kebijaksanaan dan mencari penghidupan yang lebih baik

- c. Faham islam: tidak boleh memaksa wanita untuk menikah dengan lelaki yang tidak dia cintai

Faham minangkabau: wanita yang menentukan dengan siapa ia ingin menikah

- d. Faham islam: ibu dihormati 3 kali lebih tinggi dari bapak

Faham minangkabau: bundo kanduang merupakan pemimpin dan pengambil keputusan di Rumah Gadang

5. Teori Dasar Semiotika

Definisi kata semiotika berasal dari bahasa inggris yaitu *semiotics*. Bertumpu pada pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan dan pedoman umum pembentukan istilah, karena pembentukan istilah itu ada pada bahasa inggris. Ilmu semiotika atau semiologi merupakan pembahasan ilmu yang mengkaji tentang pemaknaan suatu tanda. Pada kajian semiotika menganggap bahwa fenomena yang terjadi di masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotika itu mempelajari sistem, aturan dan konversi yang memungkinkan tanda tersebut memiliki arti. Secara sederhananya semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan, yang artinya semua yang ada dalam kehidupan kita lihat sebagai tanda yang harus diberi makna (Santosa, 2021).

Tanda berasal dari bahasa latin yang artinya mengidentifikasi atau penerima. Tanda merupakan sesuatu yang mewakili tanda itu sendiri dan bukan sesuatu yang lain. Umumnya tanda memiliki dua bentuk, yang pertama tanda menjelaskan tentang sesuatu dengan makna tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung. Kedua, tanda mengkomunikasikan makna atau maksud, jadi setiap tanda berhubungan dengan objeknya apalagi semua orang memberika makna yang sama pada benda tersebut sebagai hasil konvensi (Sobur, 2017).

Ahli filsafat yang mengkaji mengenai tanda pertama kali berasal dari bidang ilmu bahasa/*linguistic* yaitu Ferdinand de Saussure dan Pierce, mereka mengkaji ilmu tanda yang merujuk pada penggunaan tanda dalam bahasa, yang berarti mengkaji makna yang terkandung dalam bahasa. Saussure lebih menekankan pada struktur yang Menyusun bahasa daripada pemakaian bahasa. Bahasa yang terstruktur lebih identik dengan paham strukturalis, dengan begitu pemahaman strukturalis



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang kebudayaan terkait dengan sistem relasi dari struktur yang membentuk tata bahasa yang memungkinkan munculnya makna (Prasetya, 2019).

Permainan tanda dan makna yang terkandung merupakan bentuk sistem tanda yang dipahami secara struktural. Tiap filsuf memiliki ranah pemikirannya tersendiri dalam mengkaji semiotik, tetapi walupun setiap ahli memiliki ranah tersendiri dalam mengkaji semiotik pemikiran mereka tetap tertuju pada satu aspek yaitu pemahaman tanda.

Pateda dalam Sobur (2004:121) mengelompokkan beberapa jenis semiotika, yaitu:

1. Semiotika Analitik
Semiotik ini yang menganalisis sistem tanda, Peirce mengatakan bahwa semiotik berobyekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, makna dan obyek.
2. Semiotik Deskriptif
Semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang disaksikan sekarang.
3. Semiotik Faunal (zoosemiotic)
Semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
4. Semiotik Kultural
Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.
5. Semiotik Naratif
Semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore).
6. Semiotik Natural
Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
7. Semiotik Normatif.
Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma, seperti rambu-rambu lalu lintas.
8. Semiotik Sosial
Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang dibuat menjadi kalimat.
9. Semiotik Stuktural
Semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui stuktur bahasa.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Beberapa tokoh yang terkait dengan ilmu semiotik adalah (Sobur, 2006) :
- a. Charles Sanders Peirce
Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas icon, index dan symbol. Ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan seperti foto dan peta. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau kenyataan seperti asap tandanya ada api. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petanda. Ketiga tanda ini dapat dimodelkan kedalam sebuah segitiga, Peirce merasa ini merupakan model yang sangat bermanfaat dan fundamental.
 - b. Ferdinand de Saussure
Ada lima pandangan Saussure yang menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, salah satunya ialah signifier (penanda) dan signified (petanda). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Bisa juga disebut aspek dari material bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep, bisa juga disebut aspek mental dari bahasa. Tanda bahasa yang konkret, kedua unsur tadi tidak bisa dilepaskan.
 - c. Roland Barthes
Roland Barthes merupakan pengikut atau murid dari Ferdinand de Saussure. Barthes mengawali konsep pemaknaan tanda dengan mengadopsi pemikiran Saussure. Secara sederhana, kajian semiotika Roland Barthes bisa dijabarkan sebagai denotasi yang merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indra, konotasi merupakan makna kultural yang muncul atau bisa disebut dengan makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada tanda tersebut. Mitos dalam pandangan Barthes berbeda konsep dengan konsep mitos dalam arti umumnya. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan.
 - d. Roman Jakobson
Jakobson adalah salah seorang dari teoretikus yang berusaha menjelaskan komunikasi teks sastra. Menerangkan adanya fungsi bahasa yang berbeda, yang merupakan faktor pembentuk dalam setiap jenis komunikasi verbal: *addresser* (pengirim), *message*

(pesan), *adresse* (yang dikirim), *context* (konteks), *code* (kode) dan *contact* (kontak).

Keterkaitan film dengan perspektif semiotika menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Banyak ahli filsafat yang mengkaji mengenai semiotika, Roland Barthes terkenal dengan esainya yaitu *Myth Today* mampu mengubah pandangan dunia mengenai sebuah fenomena. Walaupun Saussure lebih dahulu mengkaji mengenai semiotika, akan tetapi sumbangan pemikiran barthes yang mampu memberikan pengaruh pada dunia yang khususnya semiotik.

6. Konsep Semiotika Charles Sander Pierce

Charles Sander Pierce berpendapat bahwa pentingnya makna dari tanda-tanda bagi kehidupan manusia, bahwa tanda menjadi instrumen pokok manusia dalam menggunakan rasionya. Manusia berfikir menggunakan tanda-tanda, dengan menggunakan tanda manusia bersosialisasi dengan manusia lainnya serta untuk mengetahui lingkungan sekitar (Halik, 2013). Menurut Pierce, dasar sifat tanda diantaranya yaitu representatif dan interpretatif. Sifat representatif berarti tanda merupakan sesuatu yang lain, sedangkan sifat interpretatif artinya tanda tersebut yang memberikan peluang untuk interpretasi berdasarkan pada pemakai dan penerimanya. Pierce juga memandang bahwa proses pemaknaan (signifikasi) merupakan bagian yang penting karena peran manusia yang memberikan makna pada realitas yang ditemuinya.

Teori semiotika Charles sering kali dikatakan sebagai “*grand theory*” karena gagasannya bersifat mencakup keseluruhan. Konsep semiotika Charles Sander Pierce memfokuskan pada hubungan trikotomi antara tanda-tanda dalam karya sastra. Hubungan trikotomi yang dimaksud yaitu hubungan antara objek, representamen dan interpretan. Dalam hubungan antara trikotomi, terbagi menjadi 3 bagian yaitu hubungan tanda yang di lihat berdasarkan persamaan (kesamaan) antara unsur yang diacu, biasa disebut dengan ‘*ikon*’, hubungan tanda yang dilihat dari adanya sebah akibat antar unsur sebagai sebagai sumber acuan yang disebut dengan ‘*indeks*’, dan hubungan tanda yang dilihat berdasarkan konvensi antar sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan yang disebut dengan ‘*simbol*’.

1. Ikon

Ikon merupakan benda fisik yang menyerupai apa yang dipresentasikannya. Representasi tersebut ditandai dengan kemiripan, contohnya seperti lukisan, gambar, patung, dan lainnya.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pierce menjelaskan bahwa ikon yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk secara ilmiah. Secara sederhana, ikon didefinisikan sebagai tanda yang mirip antara benda aslinya dengan apa yang dipresentasikan.

2. Indeks

Indeks merupakan tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan, tanda yang hadir dengan cara saling terhubung akibat adanya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Contohnya seperti asap sebagai tanda adanya api. Dapat disimpulkan bahwa indeks berarti hubungan antara tanda dan petanda yang bersifat hubungan sebab akibat, karena tanda dalam indeks tidak akan muncul jika petandanya tidak hadir (Wulandari, 2020).

3. Simbol

Simbol merupakan tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petanda, yang hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau semena-mena, atau hubungannya berdasarkan konvensi (kesepakatan masyarakat). Simbol ini adalah bentuk yang menandai sesuatu yang lain di luar bentuk perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Contohnya seperti pemakaian penutup kepala khas daerah yang melambangkan derajat seseorang. Jadi intinya simbol ialah sebuah tanda yang membutuhkan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkannya dengan objek, dan simbol yang bersifat semena-mena atau atas persetujuan masyarakat sekitar (Wibowo, 2011).



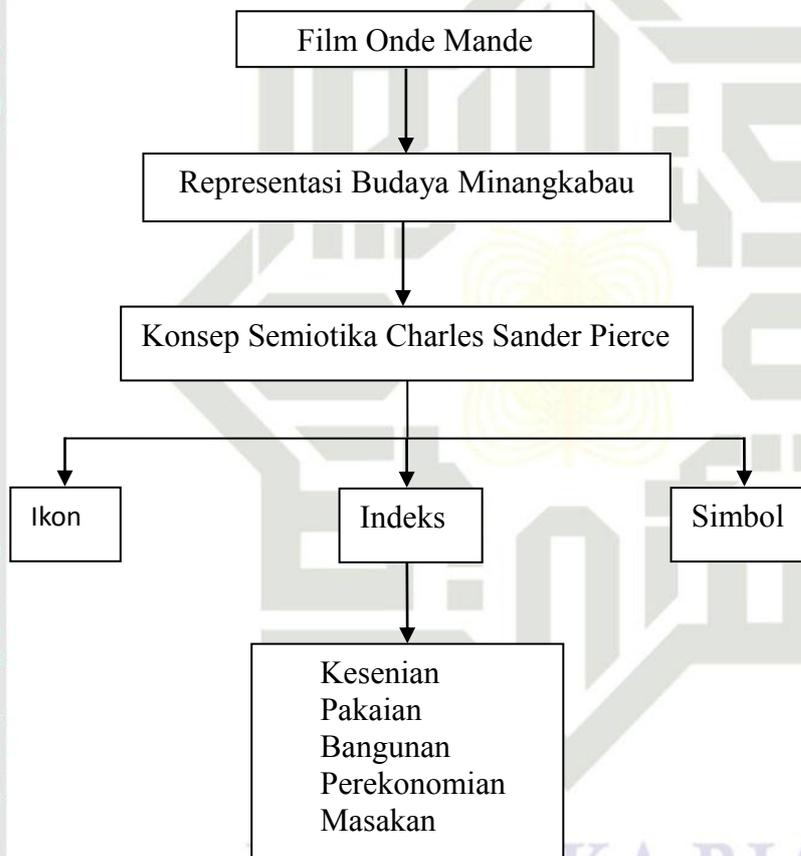
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.3 Kerangka Pikiran

Penelitian terhadap film yang bersifat audio-visual dapat dilakukan dengan memilih salah satu model analisis semiotika tertentu dan peneliti memilih menggunakan analisis semiotika Charles Sander Pierce. Dengan dilatar belakangi oleh kajian teoritis diatas, peneliti akan merumuskan kerangka berfikir dalam mendapatkan pesan yang ada pada film. Sesuai dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yakni Analisis Semiotika Representasi Budaya Minangkabau dalam Film Onda Mande.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika untuk mengembangkan pemahaman tentang objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan pada analisis semiotika adalah interpretative.

Analisis semiotika merupakan cara untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap suatu teks, lambang, symbol atau tanda, baik yang ada pada media massa seperti berita, tayangan tv, film, maupun yang diluar media massa seperti lukisan, patung dan lainnya (Bungin, 2008).

Berdasarkan pemilihan objeknya, peneliti bermaksud menganalisis struktur tanda dan makna pada film Onda Mande, dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Charles Sander Pierce tentang makna ikon, indeks dan simbol.

Orientasi penelitian ini selanjutnya akan menggambarkan makna film Onda Mande. Dalam hal ini, peneliti menggunakan pendekatan semiotika sebagai dasar penelitian, dengan pertimbangan bahwa semiotik melihat media film sebagai struktur keseluruhan, berupaya mencari makna yang sebenarnya.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru sebagai domisili peneliti. Peneliti sendiri dapat melakukan penelitian ini di berbagai tempat, baik itu di kos kediaman peneliti di Garuda Sakti, maupun di tempat lain seperti kampus, cafe, perpustakaan, dan sebagainya. Peneliti tidak memiliki lokasi fisik khusus, karena objek yang diteliti berupa film yang bisa ditonton dan diamati dimana saja.

3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini terbagi dua yaitu :

1. Data primer adalah data yang diperoleh dari rekaman video film Onda Mande yang sudah di download maupun menonton langsung melalui aplikasi menonton film seperti Netflix, yang nantinya akan ditonton peneliti untuk penelitian. Kemudian dipilih beberapa potongan gambar atau adegan dalam film Onda Mande yang diperlukan untuk penelitian.

Data sekunder

Data sekunder adalah data yang mendukung data primer yang diperoleh dari literatur seperti kamus, buku, internet, jurnal-jurnal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Statistik UIN Suska Riau

yang memiliki hubungan dengan penelitian mengenai film ataupun analisis semiotika.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

Dokumentasi

Yaitu data yang diperoleh dari dokumen yang dapat diunduh dari internet yang berkaitan dengan penelitian ini, baik itu film Ode Mande, potongan video, artikel, screenshot adegan film Ode Mande dan sebagainya. Peneliti menggunakan rekaman video yang berupa softcopy download-an film Ode Mande maupun dengan menonton langsung melalui aplikasi Netflix.

Observasi

Rekaman video film Ode Mande yang sudah diperoleh, nantinya akan diamati langsung dengan cara menonton film tersebut melalui media seperti laptop, ataupun smartphone secara berulang, dan nantinya melalui pengamatan tersebut, peneliti akan mengidentifikasi beberapa gambar, gerak, dan suara dari potongan adegan dalam film Ode Mande dan meneliti makna dari tanda-tanda yang terjadi dalam adegan tersebut. Pemaknaanya akan dilakukan melalui proses interpretasi yang sudah sesuai dengan tanda-tanda yang ditunjukkan dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sander Peirce.

3.5 Validasi Data

Uji validasi atau keabsahan data merupakan beberapa langkah pengujian data yang dilakukan peneliti dalam penelitian kualitatif. Dalam uji keabsahan data, peneliti menggunakan uji validasi internal atau kepercayaan terhadap hasil penelitian. uji keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan.

a. Ketentuan pengamatan

Yaitu untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan permasalahan dan fokus penelitian. Disini peneliti berusaha semaksimal mungkin memanfaatkan waktu dan tekun dalam menelaah secara cermat film Ode Mande, dan data yang diperoleh sehingga peneliti benar-benar yakin bahwa semua data sudah konkrit.

b. Triagulasi

Merupakan Teknik pemeriksaan data dengan berusaha mencari kaitan antara tiap data dengan informasi yang datang dari luar sumber data



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut (Winarni, 2018). Obyektifitas dapat lebih di pertanggung jawabkan karena data yang didapatkan tidak hanya dari satu sumber saja. Peneliti juga melakukan kroscek dengan memanfaatkan segala sesuatu yang berada diluar data utama, maka peneliti mengambil sebuah kesempatan untuk melakukan perbandingan informasi dari sumber lain yang berkaitan dengan masalah penelitian yang sedang diangkat, dan dengan ini pula memungkinkan adanya analisis yang komprehensif dari berbagai arah.

3. Teknik Analisis Data

Dalam proses penelitian, langkah pertama yang dilakukan adalah pemilihan teks dan gambar yang berhubungan dengan budaya Minangkabau dengan mengamati secara keseluruhan film “Onde Mande”. Mengumpulkan data yang berhubungan dengan film “Onde Mande”, kemudian peneliti menganalisis data yang telah terkumpul.

Peneliti menggunakan analisis semiotika dengan metode semiotika Charles Sander Peirce, yaitu analisis tentang tanda dengan menggunakan tiga jenis tanda yaitu ikon, indeks dan simbol.

Semiotika adalah ilmu tentang tanda. Film “Onde Mande” adalah film yang berlatar belakang budaya dan dalam penyajian film tersebut terdapat tanda-tanda yang maknanya akan dikaji oleh peneliti. Analisis semiotika melihat media sebagai struktur keseluruhan yang mencapai makna laten atau konotatif dan semiotik jarang yang bersifat kuantitatif bahkan sering menolak pendekatan kuantitatif tersebut. Semiotik lebih menekankan pada signifikansi yang muncul dari pertemuan pembaca antar pembaca dengan tanda-tanda dalam film tersebut, analisis data kualitatif ini juga lebih menjelaskan fakta dan hal yang tidak dipertontonkan objek penelitian kepada orang luar (Buhgin, 2001:67).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4. Profil Film Onda Mande



Gambar 4.1 Film Onda Mande

Film Onda Mande adalah film yang mengangkat budaya minangkabau berdasarkan kisah masyarakat desa Sigiran di tepi Danau Maninjau. Film Onda Mande bercerita tentang siasat warga desa dalam memperjuangkan hadiah sayembara dari perusahaan sabun senilai Rp 2 miliar karena pemenang sesungguhnya yang bernama Agku Wan telah meninggal dunia. Warga desa menyusun rencana yang penuh pro dan kontra, karena hadiah tersebut akan digunakan untuk membangun desa demi kesejahteraan bersama seperti pesan terakhir Angku Wan. Film Onda Mande menggabungkan konflik dramatis antara warga desa dengan elemen komedi, penonton akan tertawa dengan adegan-adegan kocak dan terharu dengan adegan-adegan yang menyentuh hati.

Agar memberikan nuansa Minang yang lebih kental, produksi film Onda Mande melibatkan orang-orang keturunan minang, baik itu pemeran maupun tim produksi. Film ini dibintangi oleh Emir Mahira, Shenina Cinnamon, Ajil Ditto, Shahabi Sakri, Jajang C Noer dan Jose Rizal Manua. Disutradarai oleh Fauzan Agusta, diproduksi oleh SuryoWiyogo dan Christian Imanuel, dan diproduksi oleh Visinema Pictures. Film ini masuk ke dalam Far East Film Festival di Italia dalam kategori Far East in Progress 2023.

Paul Fauzan mengatakan bahwa film ini dibuat berdasarkan kisah pribadinya yang di dedikasikan untuk sang ayah yang sudah meninggal karena sangat ingin menonton film karya Paul, bahkan nama-nama karakter



dalam film ini diambil dari nama anggota keluarga Paul. Oleh karena itu, hampir seluruh dialod dalam film ini menggunakan bahasa Minang dan proses syuting dilakukan di kampung halaman sang ayah.

4. Alur Cerita Film

Film ini mengisahkan tentang warga desa Sigiran yang terletak di tepi Danau Maninjau, Sumatera Barat. Film dibuka dengan pemandangan Danau Maninjau yang dikelilingi oleh bukit, serta anak-anak yang bermain alat musik tradisional dan berlatih silat. Kemudian tokoh utama muncul, yaitu seorang pensiuna guru bernama Ridwan Sutan Pangeran (Angku Wan) yang merupakan sosok yang bijaksana dan tetua di daerah tersebut. Angku Wan sangat cinta dengan kampung halamannya sampai ditinggal istri dan anaknya untuk merantau ke Jakarta. Karena kecintaannya kepada desa Sigiran, ia mengumpulkan kartu undian dari sebuah produk sabun cuci yang bernadiah senilai Rp2 miliar. Jika menang, hadiah undian tersebut akan digunakan untuk membangun desa lebih sejahtera, agar warga Sigiran tidak terus bergantung dengan Danau Maninjau. Sebab setiap 15 tahun sekali Danau Maninjau tidak akan menghasilkan ikan karena keracunan belerang yang turun dari gunung di sekitarnya.

Ternyata benar, Angku Wan keluar sebagai pemenang hadiah Rp2 miliar itu. Untuk mengambil hadiah tersebut Angku Wan ingin datang langsung ke Jakarta, namun sayangnya Agku Wan meninggal dunia pada pagi hari saat akan berangkat ke Padang. Agar keinginan terakhir Angku Wan dapat terwujud dengan uang yang dimenangkan tersebut, Ni Ta memberikan ide kepada Uda Am (suaminya) untuk menyembunyikan meninggalnya Angku Wan kepada perusahaan sabun cuci tersebut dan Uda Am mengaku sebagai Angku Wan. Kemudian Ni Ta mengumpulkan Haji Ilyas yang merupakan saudara jauh Angku Wan, Uda Nas dan Uda Dodi sebagai perangkat desa untuk membantu mereka. Uda Nas dan Uda Dodi setuju dengan ide Uda Am, Akan tetapi Haji Ilyas menentang keras ide Uda Am tersebut dengan mengatakan ide tersebut haram. Haji Ilyas tetap membantu dengan menyuruh kedua putranya Huda dan Hadi untuk mencari istri dan anak Angku Wan ke Jakarta. Saat mereka menjalankan rencana Uda Am tersebut, ternyata perwakilan dari perusahaan sabun cuci tersebut yaitu Anwar dan Dadang akan datang ke Sigiran untuk melakukan verifikasi dan menyerahkan langsung hadiah uang tersebut. Agar rencana tersebut tetap berjalan lancar, anak Uda Am yaitu Mar dan Afdhal ikut membantu membelai Anwar dan Dadang dengan mengatakan kalau Angku Wan sedang pergi ke rumah saudaranya di Lubuk Basung. Karena terlalu lama, perusahaan sabun cuci berniat untuk mengundi ulang pemenang sayembara

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut. Anwar meminta untuk pergi ke tempat saudara Angku Wan, pada saat di perjalanan Anwar mendapat telfon dari Huda yang mengatakan bahwa ayah kandungnya sudah meninggal dan ternyata ayah kandung Anwar adalah Angku Wan. Dan akhirnya Anwar yang mengurus hadiah sayembara tersebut untuk desa Sigiran.

Film ini beralur sangat lambat karena tebih banyak menceritakan interaksi dan koordinasi warga desa sebelum Anwar dan Dadang datang yang membuat antiklimaks dari inti cerita. Dengan alurnya yang lambat ini membuat penonton lebih mengenal budaya minang lebih dalam, penonton akan teringat kelakuan dan tabiat orang minang yang ada di sekitarnya, seperti Haji Ilyas yang teguh pada pendiriannya, Ni Ta yang berusaha memanfaatkan segala peluang yang ada, dan anak-anak mereka yang nurut dengan rencana orang tuanya.

4.3 Profil dan Karakter Pemeran Film

1. Musra Dahrizal sebagai Angku Wan



GAMBAR 4.2 Musra Dahrizal

Musra Dahrizal Katik Rajo Mangkuto, yang akrab disapa Mak Katik, lahir pada 18 Agustus 1949, ia anak kedua dari delapan bersaudara. mak Katik tidak bisa menyelesaikan pendidikan dasarnya karena kesulitan ekonomi pada ahun 1963, tapi dia sudah mempelajari adat istiadat Minangkabau secara lengkap sejak tahun 1959. Ia mempelajari seluruh aspek, mulai dari bermain saluang, bermain talempong, silat, membuat pantun, bahkan membuat naskah randai.

Mak Katik merupakan seorang pengajar, seniman, pemerhati budaya dan adat Minangkabau. Ia mengajar mata kuliah Falsafah Adat Minangkabau, Etnologi Minangkabau di Universitas Andalas dan Universitas Negeri Padang. Ia juga pernah menjadi dosen tamu di



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Akademi Seni Warisan Budaya Kebangsaan Malaysia dan University of Hawaii, Manoa, Amerika Serikat. Mak Katik pernah membintangi film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, berperan sebagai Datuak Mamak pada tahun 2013.

2. Jajang C. Noer sebagai Ni Ta



GAMBAR 4.3 Jajang C. Noer

Jajang C. Noer memiliki nama lengkap Lidia Djunita Pamoentjak, lahir pada 28 Juni 1952 di Paris, Prancis. Ia merupakan putri tunggal dari Nazir Datuk Pamoentjak, duta besar Indonesia untuk Prancis yang pertama. Sejak berusia 5 tahun, Jajang sudah berkenalan dengan kesenian, ia suka menari tari piring, tari payung dan sesekali tampil mewakili Indonesia pada saat ayahnya menjadi duta besar di Filipina. Semasa SMA, ia tergabung dalam grup pemain drum, mempelajari gamelan dan suka menonton teater. Jajang sempat berkuliah di Universitas Indonesia Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, dan ikut menjadi demonstran dalam Peristiwa Malari tahun 1974.

Awal kariernya di dunia film bermula saat ia membintangi film berjudul Terminal Cinta pada tahun 1977. Jajang sudah banyak membintangi film, serial tv, serial web dan teater. Berkat perannya dalam film Bibir Mer sebagai Mbak Yani, Jajang meraih Piala Citra pada Festival Film Indonesia tahun 1992 sebagai Pemeran Pembantu Terbaik.

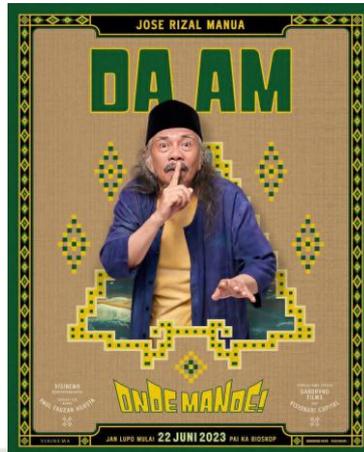


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jose Rizal Manua sebagai Da Am

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



GAMBAR 4.4 Jose Rizal Manua

Jose Rizal Manua lahir di Padang pada 14 September 1954, ia merupakan seorang satrawan, budayawan, dan aktor Indonesia. Ia berkuliah di Institut Kesenian Jakarta, fakultas Teater tahun 1986, dan Magister Film, Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2015. Jose mendirikan Teater Adinda bersama Yos Marutha Effendi pada tahun 1975, dan mendirikan teater anak-anak, Teater Tanah Air pada 1988, teater tersebut meraih juara pertama pada Festival Teater Anak-Anak Dunia ke-9 di Lingen, Jerman 2006. Jose telah membintangi 10 film dan membuat 2 film.

4. Shenina Cinnamon sebagai Mar



GAMBAR 4.5 Shenina Cinnamon

Shenina Syawalita Cinnanon lahir 1 Februari 1999, merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, orangtuanya merupakan sutradara-

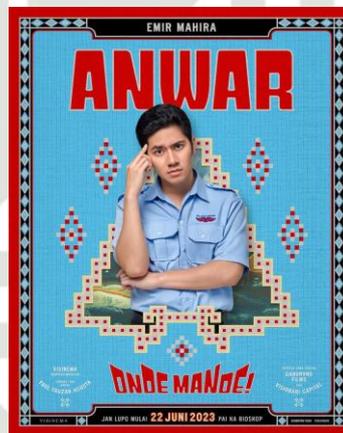


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulis skenario Harris Cinnamon dan Fitria Cinnamon. Shenina menempuh pendidikan di Institut Bisnis Nusantara jurusan Ilmu Komunikasi pada tahun 2016, namun tidak selesai. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya di Universitas Terbuka tahun 2022 dengan jurusan yang sama.

Shenina memulai karier aktrisnya pada awal tahun 2017 dalam sinetron Roman Picisan yang berperan sebagai Yasmin, dan mulai bermain di film layar lebar tahun 2018 lewat film Tumbal: The Ritual. Shenina pernah masuk nominasi Piala Citra untuk Pemeran Utama Perempuan Terbaik melalui film Penyalin cahaya pada tahun 2021.

5. Emir Mahira sebagai Anwar



GAMBAR 4.6 Emir Mahira

Emir Mahira Salim lahir pada 19 September 1997. Emir pernah bersekolah di SMP Labschool, Kebayoran, lalu pindah ke International School of Singapore hingga tamat SMP karena ayahnya harus pindah tugas ke Singapura. Kemudian ayahnya pindah tugas ke Malaysia dan Emir SMA di International School of Kuala Lumpur, lalu melanjutkan pendidikannya di Sekolah Bisnis UBC Sauder.

Emir memulai karirnya di dunia akting pada tahun 2009 lewat film Garuda di Dadaku, berperan sebagai Bayu. Pada film Rumah Tanpa Jendela, Emir meraih penghargaan sebagai aktor terbaik dalam ajang Festival Film Indonesia tahun 2011, dan Best Performance di The Isfahan International Film Festival of Children and Young Adults di Teheran, Iran. Pada tahun 2014 Emir vakum dari dunia akting demi melanjutkan pendidikan di luar negeri, dan kembali lagi pada tahun 2021 melalui serial web Indonesia Biner.



4.4 Profil Sutradara Film Onda Mande

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



GAMBAR 4.7 Paul Agusta

Paul Fauzan Agusta lahir 1 September 1980 di Kampung Melayu, Jakarta Selatan. Ayahnya bernama Leon Agusta yang merupakan sastrawan Indonesia berdarah Minangkabau, dan ibunya tokoh feminis Indonesia yang lahir di Amerika Serikat yaitu Margaret “Maggie” Rose Glade. Paul mewarisi keturunan Irlandia, Wales, dan Jerman dari ibunya. Paul belajar film di Amerika Serikat, dan setelah menyelesaikan pendidikannya, Paul kembali ke Indonesia pada tahun 2003. Paul juga pernah menjadi dosen tamu di Institut Teknologi Bandung dan Universitas Bina Nusantara.

Paul merupakan seorang sutradara, penulis dan aktor yang telah bekerja di berbagai aspek film sejak tahun 1999. Paul telah membuat lima film layar lebar, film yang dibuat untuk tayangan tv, serial tv, dan dokumenter pendek bersama Kinekuma Pictures yang didirikan pada tahun 2007. Film-filmnya sudah banyak ditayangkan di berbagai festival film internasional seperti Hawaii International Film Festival, International Film Festival Rotterdam, Vancouver International Film Festival, Bucheong Fantastic Film Festival (BiFan), dan masih banyak lagi. Paul juga terpilih sebagai “Sutradara dan Penulis Naskah Terbaik 2012” menurut Majalah Tempo Desember 2012.

Film terbaru Paul yaitu drama komedi “Onda Mande” yang diproduksi oleh Grandrving Films dan Visionari Capital, didistribusikan secara nasional oleh Visinema Pictures.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai representasi nilai budaya Minangkabau dalam film “Onde Mande” yang dianalisis dengan menggunakan semiotika model Charles Sander Pierce, penelitian ini menyimpulkan:

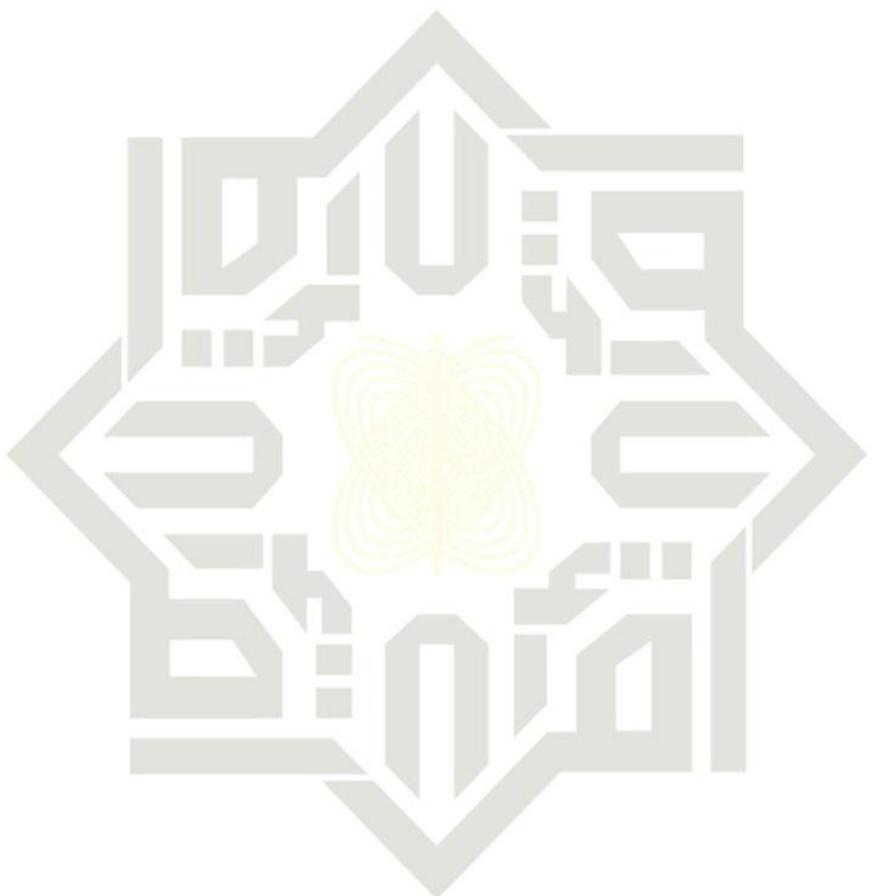
1. Budaya Minangkabau yang disimbolkan dalam film Onde Mande diwujudkan melalui penggunaan pakaian dan adat yang ditampilkan melalui beberapa adegan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan identitas masyarakat Minangkabau. Kesenian silek dan gendang tambua sebagai kesenian khas minangkabau yang masih dilestarikan sampai sekarang. Bangunan rumah yang memanjang dengan atap yang runcing menyerupai tanduk kerbau disebut rumah gadang atau biasa disebut rumah bagonjong. Pembicaraan Da Am dengan anggota wali nagari di lapau Da Am membahas tentang rencana untuk mendapatkan undian dari sabun colek tersebut.
2. Representasi budaya Minangkabau dalam film dapat dilihat dari kesenian, bahasa, sistem sosial. Kesenian banyak diperlihatkan dari silek, gendang tambua, dan juga arsitektur rumah dan lapau. Bahasa direpresentasikan dari dialog antar pemain dan juga penggunaan pepatah-pepatah adat. Sistem sosial direpresentasikan dengan menggunakan peran dan kedudukan para pemain yang mengikuti adat Minangkabau.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian pada film “Onde Mande” tentang representasi nilai budaya Minangkabau menggunakan model semiotika Charles Sander Pierce, maka penulis memiliki beberapa saran dan masukan:

1. Film yang menggambarkan tentang kebudayaan Indonesia jarang muncul di layar lebar, tetapi film ini mampu menyajikan keindahan alam dan kebudayaan suatu daerah di Indonesia yaitu Sumatera Barat. Para pembuat film sebaiknya juga memperhatikan bagaimana alur cerita agar film jadi lebih menarik, agar nilai-nilai kebudayaandapat tersampaikan dan di tiru masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar film tidak hanya menjadi hiburan saja, tapi juga terdapat pesan baik dalam film tersebut.
2. Penonton harus lebih aktif dalam menggali pesan yang terdapat dalam film baik itu tersurat maupun tersirat. Agar penonton tidak hanya sekedar menonton dan menjadi korban cerita, tetapi dapat memahami pesan komunikatif yang disampaikan.

3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih mendalam dengan sudut pandang yang berbeda. Sebagai perbandingan terhadap tema yang sama tentang representasi nilai kebudayaan dalam film, penelitian tersebut akan menambah dan memperluas pandangan kita tentang suatu kebudayaan.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- Rusmana, D. 2014. Filsafat Semiotika Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda: dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praksis. Bandung: Pustaka Setia.
- Ryan Diputra, Yeni Nuraeni. Analisis Semiotika dan Pesan Moral Pada Film Imperfect 2019 Karya Ernest Prakasa Vol. 3. No. 2, April 2022
- Silite, F. G. (t.t.). Sinopsis Film “Onde Mande!”, Sarat akan Budaya Minangkabau. detiksumut. Diambil 24 Juli 2024, dari <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6788698/sinopsis-film-onde-mande-sarat-akan-budaya-minangkabau>
- Djonnaidi. 2020. “LANGUAGE CHANGE IN ORAL CULTURE OF MINANGKABAU SOCIETY: A DIACHRONIC STUDY”. Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (P-ISSN: 2442-8485) (E-ISSN: 2460-6316) Vol. 6 No. 1. April 2020 (118-137)
- Sulhati Sulhati. Islam and Minangkabau Culture. Medan – Indonesia, 30th January 2020, pp 199-205
- Utardi, Arif. "Analisis Semiotika dalam Film: Pendekatan Charles Sanders Peirce." Jurnal Film dan Media, vol. 4, no. 2, 2022, pp. 78-90.
- Yarifuddin—2021—Nilai Budaya Tanam Padi sebagai Daya Tarik Wisata.pdf. (t.t.).
- Wahyuninggih, S. 2019. memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Widi winarni, E. (2018). Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,PTK,R&D. Bumi Aksara.
- Wikipedia. “Budaya Minangkabau,” id/org/wiki/budaya.minangkabau (4 januari 2024).

LAMPIRAN

Scene masyarakat melakukan musyawarah di lapau Da Am (22.23-24.09)



Scene keramba jaring apung di Danau Maninjau (19.34 -19.48)



Scene peternak itik yang sedang menggiring itik ke kandang (39.04-39.11)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.