

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan untuk anak yang dapat membantu proses belajar dan mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain juga dapat memberikan dampak positif bagi anak baik dalam memproses informasi baru maupun dalam membantu proses tumbuh kembang anak (Sudono, 2000:1). Permainan bisa membuat anak mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.

Indonesia memiliki berbagai permainan tradisional yang sudah diwariskan turun temurun. Mulai dari petak umpet, kelereng, engklek, dan masih banyak lagi. Permainan tradisional juga memiliki banyak aspek yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Berdasarkan dari situs tirto.id (Ramadhani, 2017), riset dalam jurnal penelitian Paudia menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi perkembangan anak dari segi fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Sehingga anak dapat memperkaya wawasannya dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Perkembangan usia 6-12 tahun anak sedang memasuki masa belajar. Menurut teori Piaget, pemikiran anak pada masa ini disebut operasional konkret di mana mereka mulai mempelajari alam sekitar mereka (Mudayana, 2016).

Namun saat ini permainan tradisional perlahan mulai ditinggalkan oleh anak. permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak sering disangkut pautkan dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Menurut Endi Aras salah satu pendiri Gudang Dolanan Indonesia, selain faktor teknologi yang canggih menarik perhatian anak, miskomunikasi antara orang tua dan anak yang tidak memperkenalkan permainan tradisional dan hilangnya lahan tempat untuk bermain anak menjadi faktor lain penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak (Suryanis, 2017).

Jawa Barat melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (DISPARBUD) menyelenggarakan acara Pekan Kebudayaan Kabupaten Subang pada tahun 2019. Acara tersebut menyelenggarakan empat permainan tradisional yang dimainkan

1000 siswa di antaranya permainan kolecer tradisional, permainan sarung, salam sabrang serta tarian permainan anak tradisional yang mendapatkan rekor dunia RHR. kegiatan tersebut dilaksanakan agar membuat masyarakat terutama kalangan orang tua memerhatikan anak-anaknya dalam bermain. Saat ini banyak anak-anak yang lebih suka bermain *game online* dan meninggalkan permainan tradisional (Setiawan, 2019). Untuk itu, dibutuhkan media untuk menarik perhatian anak-anak kembali memainkan permainan tradisional dan juga menyadarkan orang tua agar mengenalkan permainan tradisional pada anak.

Menurut Effendy (dalam Hakim, 2019) film merupakan salah satu media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film juga salah satu media hiburan untuk masyarakat di era digital saat ini. Dengan film, masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah karena digabungkan dengan hiburan yang menarik. Film yang baik didasari dengan hasil riset berdasarkan fakta yang ada di lapangan agar masyarakat tidak mendapatkan informasi yang keliru. Berdasarkan cara bertutur, secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental (Pratista, 2017:29).

Film fiksi merupakan salah satu jenis film yang menggunakan plot cerita sebagai inti dari pembuatan film. Film fiksi menyajikan cerita seperti dokumenter, namun cerita tersebut di reka ulang oleh pemain-pemain yang dipilih oleh sutradara. Penyajian cerita biasanya sesuai dengan pengalaman manusia sehari-hari sehingga penonton sering kali menganggap bahwa film yang mereka lihat benar-benar terjadi (Pratista, 2017:33). Hal tersebut membuat penyampaian informasi kepada masyarakat menjadi lebih mudah.

Dalam pembuatan film fiksi, diperlukan seorang sutradara. Sutradara melakukan analisa skenario menyangkut fenomena yang akan bawa kemudian menyusunnya dalam bentuk struktur dramatik. Sutradara memiliki tanggung jawab atas apa yang dia sampaikan melalui media film. Karena sutradara memiliki visi yang dia berikan pada film agar terarah dengan baik (Maulana, 2018).

Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang sebuah film fiksi tentang permainan tradisional sebagai sutradara.

## **1.2 Permasalahan**

Saat ini banyak anak yang mulai melupakan permainan tradisional dan mulai beralih pada permainan *modern*. Sehingga permainan tradisional mulai menghilang di kalangan anak-anak. padahal ada beberapa aspek yang tidak ditemukan pada permainan *modern*, salah satunya yaitu komunikasi secara langsung dengan teman. Dan hal tersebut membuat anak lebih bisa bereksplorasi dengan lingkungannya dan belajar bersosialisasi. Maka dari itu permainan tradisional memiliki peran penting pada anak.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Orang tua kurang memperkenalkan permainan tradisional pada anak sehingga anak lebih mengenal permainan *modern*.
2. Orang tua kurang mengontrol anak dalam menggunakan gawai yang dapat menyebabkan kecanduan gawai.
3. Kurangnya pemahaman tentang dampak positif dari permainan tradisional.
4. Kurangnya media untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak.
5. Pentingnya penyutradaraan dalam pembuatan film fiksi tentang permainan tradisional.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memahami ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional khususnya alung sarung di Kabupaten Subang melalui pendekatan studi kasus?
2. Bagaimana penyutradaraan film fiksi tentang permainan tradisional alung sarung?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka batasan ruang lingkup adalah sebagai berikut:

1. Apa

Anak-anak sudah mulai meninggalkan permainan tradisional.

2. Di mana

Penulis melakukan penelitian di Sekolah Dasar Tresnasetra Perumnas Kelurahan Sukamelang, Kabupaten Subang.

### 3. Bagaimana

Penulis sebagai sutradara melakukan penelitian dengan pendekatan studi kasus untuk kebutuhan data pembuatan film di tahap pra-produksi. Selanjutnya penulis membuat cerita untuk film menggunakan konsep penulisan cerita struktur tiga babak.

### 4. Siapa

Target *audiens* yang dituju adalah anak-anak di Kabupaten Subang dengan rentang usia 6-12 Tahun.

### 5. Kapan

Perancangan ini dimulai dari awal Februari sampai Mei 2020.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Untuk memahami ketertarikan anak-anak pada permainan tradisional khususnya alung sarung di Kabupaten Subang melalui pendekatan studi kasus
2. Menerapkan penyutradaraan penulis dalam pembuatan film fiksi tentang permainan tradisional alung sarung.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan film fiksi khususnya tentang permainan tradisional.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **A. Bagi Penulis**

Penulis mendapatkan wawasan dan ilmu tentang manfaat permainan tradisional untuk perkembangan anak dan tentang bagaimana perilaku anak dalam bermain. Penulis juga mendapatkan dalam membuat film fiksi khususnya dalam menyutradarai anak-anak.

## B. Bagi Universitas

Diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi sebagai bahan bacaan dan untuk menambah wawasan tentang penyutradaraan film fiksi permainan tradisional.

## C. Bagi Masyarakat

Sebagai media informasi untuk mengenalkan kembali permainan tradisional pada anak-anak agar tidak punah dan bagaimana peran orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak.

### **1.6 Metode Perancangan**

Sebelum melakukan perancangan film tentang permainan tradisional sarung, Penulis melakukan penelitian pada beberapa anak Sekolah Dasar di daerah Kabupaten Subang guna mendapatkan informasi tentang permainan yang sering dimainkan anak-anak saat ini. Penelitian yang diterapkan adalah penelitian kualitatif dengan metode pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah istilah yang menggunakan metode bahasa untuk melakukan risetnya. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan pengalaman manusia yang muncul di berbagai kehidupan bermasyarakat (Polkinghorne, 2005).

#### **1.6.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah:

##### 1. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung pada anak-anak Sekolah Dasar di Kabupaten Subang untuk mengamati setiap aktivitas mereka terhadap permainan apa yang lebih sering dimainkan dan mengamati perilaku anak yang sering memainkan permainan pada gawai.

##### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur pada beberapa sampel anak Sekolah Dasar Tresnasetra di Kabupaten Subang untuk memperkuat fenomena yang akan diteliti.

##### 3. Studi Literatur

Data dan informasi yang diperoleh melalui literatur pustaka dan visual. Literatur pustaka di antaranya adalah buku, jurnal, dan dokumen yang masih

*relevan* sesuai dengan penelitian yang akan dikaji. Literatur visual yaitu dari analisis karya sejenis yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi perancangan karya film fiksi yang akan dibuat.

#### 4. Survei internet

Beberapa data informasi yang bersumber dari internet digunakan untuk memperkuat data tentang fenomena.

### 1.6.2 Analisis Perancangan

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis melakukan analisa data dengan mengelompokkan dalam beberapa klasifikasi untuk mendapatkan hasil analisis data.

### 1.6.3 Sistematika Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis pada objek penelitian, kemudian menghasilkan beberapa kata kunci. setelah itu, analisis tiga film sejenis dilakukan guna sebagai acuan dalam pembuatan konsep penyutradaraan ke dalam film yang akan dirancang. Penulis sebagai Sutradara melakukan beberapa tugas dari pra-produksi hingga pascaproduksi adalah sebagai berikut:

#### a. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi tugas Sutradara yang pertama adalah membuat konsep berupa *Director Statement* yang mengacu pada informasi yang telah didapat, kemudian menerapkannya dalam pembuatan skenario cerita tentang film tersebut. Setelah skenario telah disusun dengan baik, tugas kedua Sutradara adalah menginterpretasikan skenario cerita dan mendiskusikan kepada semua departemen (penata fotografi, penata artistik, penata suara, editor) agar memiliki satu persepsi yang sama. Tugas ketiga Sutradara adalah memilih aktor untuk memainkan peran dalam film. Kemudian tugas keempat Sutradara adalah membuat *floor plan* dan *storyboard* agar proses *syuting* tertata dengan rapi sesuai visi.

#### b. Produksi

Pada tahap ini Sutradara memberi arahan pada aktor sesuai skenario yang dibuat.

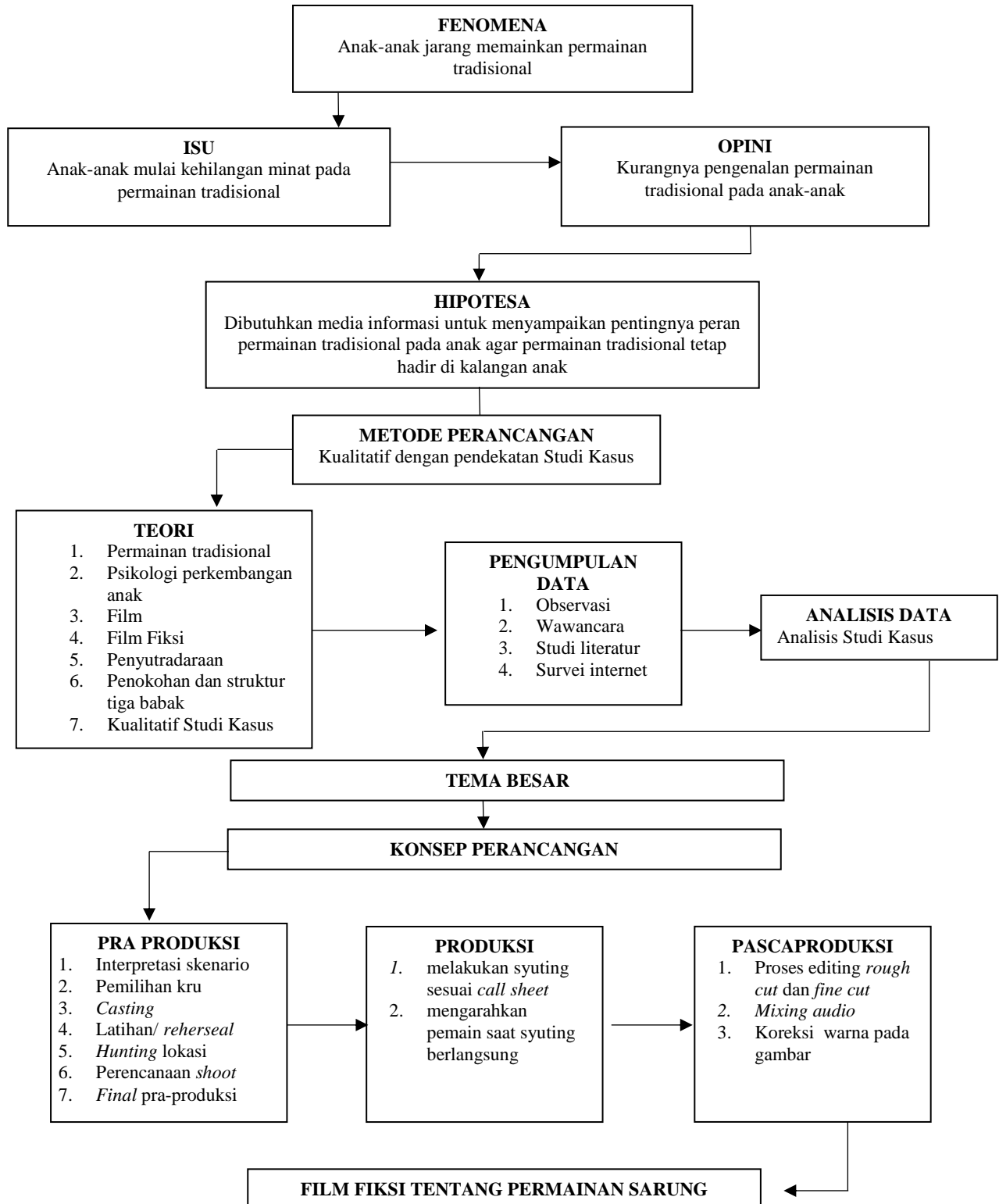
c. Pascaproduksi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan film. Sutradara mendampingi editor untuk melakukan penyuntingan hasil *shoot* yang telah dilakukan pada proses produksi.

## 1.7 Kerangka Perancangan

**Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan**

(Sumber: Data Pribadi, 2020)





## **1.8 Pembabakan**

### **a) Bab I pendahuluan**

Pada Bab I berisi tentang pendahuluan mengenai latar belakang masalah sesuai dengan fenomena atau tema, memaparkan ruang lingkup perancangan, menjelaskan tujuan dan manfaat dari perancangan yang dilakukan, waktu dan tempat pelaksanaan, metodologi yang akan digunakan dan penjelasan sistematika penulisan pada laporan perancangan tugas akhir.

### **b) Bab II Landasan Teori**

Pada bab II berisi tentang teori – teori yang digunakan pada perancangan laporan. Teori ini menjadi landasan dasar di setiap perancangan dan pembuatan karya.

### **c) Bab III Data dan Analisis**

Bab ini berisi hasil analisis pada tiga film sejenis dengan tema dan alur. Hasil analisis ini akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya pada Bab IV.

### **d) Bab IV Konsep Perancangan**

Bab IV berisi tentang perancangan konsep dalam pembuatan sebuah karya Film fiksi. Pembuatan konsep audio visual sesuai dengan teori, pustaka, hasil analisis film sejenis, dan data yang ada di lapangan.

### **e) Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab I, II, III dan IV yang sudah dijelaskan secara rinci, dan rekomendasi data sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembuatan Film Fiksi.