BAB II
MEDIA INFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

II.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008, hal.22)

Menurut Misbach dalam James Danandjaja (1987), menyebutkan bahwa permainan tradisional adalah salah satu genre atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Jadi menurut Misbach permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

II.2 Permainan Tradisional Sunda

Permainan tradisional di suku Sunda memiliki kedudukan yang tinggi, seperti dalam permainan *ceta nirus jeung ceta maceuh* yaitu permainan adu kekuatan batin, *tatapukan* adalah membuat belalang dari dedaunan, *Babarongan* adalah bermain topeng yang dibuat dari akar bambu, *Babakutrakan* dan *ubang-ubangan* adalah permainan sulap, *Neureuy panca* adalah mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur, *Munikeun lembur* adalah memperbaiki tatanan kampung,

Ngadu lesung adalah mengadu domba tetapi lesung antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin, *Asup kana lantar* dan *Nagadu nini* adalah sebuah permainan ilmu "*kanuragan*" kekuatan ilmu. (Zaini alif, 2006, hal.9)

II.2.1 5 Jenis Permainan Tradisional Sunda yang Jarang Dimainkan

Dari banyaknya jenis-jenis permainan tradisional Sunda, ada 5 jenis permainan yang cukup dikenal dikalangan anak-anak saat ini namun jarang dimainkan diantaranya yaitu:

1. ***Hong-hongan*** **(Petak Umpet)**



Gambar II.1. Permainan Hong
(Sumber : dokumen Pribadi)

Permainan hong dimulai dengan "hompimpa" untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" pertama. Kucing berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi, permainan hong ini menggunakan media *batok* (tempurung kelapa) dan *awi* (bambu) berukuran diameter 3 cm dan panjang sekitar 30 cm yang digunakan kucing bila menemukan temannya yang bersembunyi untuk memukul tempurung sambil mengatakan hong, ataupun bisa menggunakan media lainya seperti pohon dan dinding/ tembok, bila menggunakan

media pohon atau tembok pada saat kucing menemukan temannya maka kucing akan menepuk pohon atau tembok tersebut.

Memulai permainan si kucing akan menghitung dari satu sampai sepuluh atau dua puluh (tergantung kesepakatan) sambil menutup matanya, setelah itu kucing mulai mencari teman-temannya yang bersembunyi sampai menemukan semua teman-teman yang bersembunyi, bila sudah menemukan semua teman yang bersembunyi maka orang yang pertama yang akan menjadi kucing begitu seterusnya, agar kucing terus menjadi kucing harus ada yang bisa menendang *batok* (tempurung kelapa) tanpa diketahui oleh kucing untuk membebaskan teman yang sudah diketahui oleh kucing mereka akan bersembunyi kembali dan kucing akan mulai mencari lagi dari awal, begitu seterusnya.

2. *Parempet Jengkol*



Gambar II.2. Parempet Jengkol
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Permainan ini dimainkan paling sedikit oleh 3 – 4 anak perempuan atau laki-laki. Pemain berdiri saling membelakangi, berpegangan tangan, dan salah satu kaki saling berkaitan di arah belakang. Dengan berdiri sebelah kaki, pemain harus menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh, bergerak berputar ke arah kiri atau kanan menurut aba-aba dalang sambil bertepuk tangan melantunkan kawih

"*Perepet jengkol jajahean, Kadempet Kohkol jejeretean"*. Lagu ini terus dinyanyikan berulang-ulang sampai anak-anak kelelahan atau ada anak yang terjatuh.

3. *Oray-Orayan*



Gambar II.3. Oray-orayan
(sumber : Dokumen Pribadi)

Permainan untuk anak-anak dengan jumlah anak sekitar 10 sampai 20 orang, dilakukan di tempat terbuka yang luas. Sebelumnya, pada awal permainan akan ditentukan siapa yang menjadi indung, dua orang indung akan memilih nama yang berbeda seperti bulan dan bintang tanpa diketahui sang anak. Memulai permainan, kedua indung akan saling mengepal tangannya hingga membentuk sebuah terowongan, sang anak berbaris saling memegang pundak satu sama lainnya sambil menyanyikan kawihan "*oray-orayan luar leor kasawah, tong kasawah pare na keur ceudeum beukah,oray-orayan luar leor ka kebon tong ka kebon di kebon loba nu ngangon mending ge ka leuwi di leuwi loba nu mandi saha nu mandi nu mandi na paneuri"* sambil bernyanyi sang indung akan menangkap sang anak, anak yang tertangkap akan memilih nama yang telah ditentukan sebelumnya oleh indung, sang anak tidak mengetahui ikut indung yang mana sebelum anak yang bermain tertangkap semua. Akhir dari permainan ini

kedua indung akan saling tarik menarik seperti tarik tambang menggunakan tangannya.

4. *Oray Bungka*



Gambar II.4. Oray Bungka
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Permainan tradisional Sunda Oray bungka diawali dengan memilih kucing dengan *Hompimpa atau sutder*, permainan ini terdiri dari dua kelompok masing masing kelompok dipimpin oleh *Indung, Indung* bertugas melindungi anaknya dari kucing. setelah terpilih yang menjadi kucing harus berusaha mengambil anak yang dilindungi dari *Indung* dari masing-masing kelompok, biasanya kucing akan mengambil anak dari kelompok yang paling lemah sehingga mudah untuk direbut. Setiap anak yang berhasil direbut oleh kucing maka anak tersebut akan membantu kucing untuk merebut anak-anak yang lainnya. Oleh karena itu setiap tim dituntut untuk bekerjasama agar dapat bertahan dari serangan kucing, permainan ini berakhir jika kucing berhasil mencuri semua anak dari masing-masing kelompok teesebut dan kucing akan menjadi pemenang dalam permainan ini. Tidak ada batas waktu dalam permainan ini hingga pemain kelelahan, jika hingga permainan berakhir dan kucing tidak berhasil mencuri anak-anak dari setiap *indung* maka kucing yang kalah.

5. *Sondah*



Gambar II.5. Sondah
(sumber : Dokumen Pribadi)

Permainan sondah ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun tidak jarang anak laki-laki pun ikut memainkannya, permainan ini menggunakan pecahan genteng atau batu yang pipih sebagai medianya dan membuat pola kotak-kotak ditanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat- lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genteng tidak boleh diinjak, jika diinjak pemain tersebut harus diganti dengan pemain berikutnya sesuai dengan urutannya pelanggaran lainnya adalah jika pemain menginjak garis dan melemparkan batu tidak sesuai urutan maka pemain tidak bisa meneruskan permainannya diganti oleh pemain berikutnya. Permainan berakhir ketika semua kotak sudah terisi bintang dan pemenang dalam permainan sondah adalah yang paling banyak mendapatkan bintak di setiap kotaknya. Pemain pertama disebut mi-hiji, kedua mi-dua, ketiga mi-tilu, dan seterusnya.

II.2.2 Nilai, Makna & Manfaat Permainan Tradisional Sunda

Permainan tradisional tidak hanya sekedar bermain, mengisi waktu luang dan bersenang-senang semata, di balik permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang luhur dalam tatanan hidup bagi orang Sunda, dalam permainan *Hong-hongan* memiliki nilai bahwa mengajarkan kepasrahan diri terhadap Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, *Parempet jengkol* memiliki nilai dan makna tanggung jawab, *Oray-orayan* dan *Oray bungka* memiliki nilai kebersamaan dalam hidup, *Sondah* memiliki nilai bahwa dalam kehidupan sehari-hari harus bekerja keras agar mendapatkan apa yang diinginkan. *Empul* adalah orang yang tahu tentang segala macam permainan. Dalam permainan tradisional sunda sebelum bermain ada kalimat pembuka *hompipa alaihom gambreng* , makna dari *hompipa alaihom gambreng* itu sendiri adalah *Hom* menunjukan Tuhan, *Hompimpa Alaihom* maksudnya dari Tuhan kembali ke Tuhan, *gambreng* peringatan yang menjelaskan bahwa diri kita berasal dari Tuhan akan kembali ke Tuhan. Jadi nilai yang terkandung dalam *hompimpa alaihom gambreng* adalah bentuk kepasrahan diri kita kepada tuhan dalam menjalani hidup. nilai luhur dalam permainan tradisional seperti yang tercantum dalam Naskah *SangHyang Siksa Kanda Ng Karesian* bahwa anak pun bisa menjadi teladan untuk orang dewasa ungkapannya, (Saleh Danasasmita, 1987: 104) yaitu:

- Mendapat ilmu dari anak disebut ***guru rare***
- Mendapat pelajaran dari kakek disebut ***guru aki***
- Mendapat pelajaran dari kakak disebut ***guru kakang***
- Mendapatkan pelajaran dari toa disebut ***guru ua***
- Mendapat pelajaran dari ibu dan bapak disebut ***guru kamulan***
- Mendapat pelajaran di tempat bepergian, di kampung di tempat bermalam, di tempat berhenti, di tempat menumpang, disebut ***guru hawan***

tersedia dalam http://wacananusantara.org/permainan-dan-mainan-masyarakat-sunda/, yang diakses pada tanggal (24 November 2012).

Manfaat lainnya terhadap anak adalah

a. Menjadi Kreatif.

Permainan tradisional pada umumnya menggunkan benda-benda, tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar lingkungan para pemainnya, salah satu

contohnya adalah permainan Kerkeran, kelom batok peermainan ini terbuat dari tempurung kelapa kemudian di beri tali untuk pegangannya.

b. Menjadi Pribadi yang Aktif

Dalam permainan tradisional permainan dilakukan oleh lebih dari dua orang, hal ini membuat semua pelaku permainan menjadi aktif dalam bergerak, berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lainnya dalam melakukan permainan, salah satunya contohnya adalah bermain galah asin, dan Hong.

c. Mengasah Kecerdasan

Permainan tradisional Gagarudaan adalah salah satunya, permainan ini melatih pengetahuan pemainnya dalam menebak pertanyaan yang telah di sepakati bersama di awal permainan. Hal ini mampu membantu pelaku permainan dalam mengembangkan kecerdasan intelektualnya karena permainan ini dapat menggali wawasan dalam berbagai ilmu pengetahuan.

d. Melatih Kerja sama

Dalam permainan tradisional dilakukan oleh lebih dari dua orang, atau secara berkelompok, seperti permainan parempet jengkol ,permainan ini melatih para pelaku peminnya untuk bekerja sama agar tidak saling terjatuh ketika dalam posisi berdiri dengan satu kaki.

e. Melatih Keseimbangan

Dalam permainan tradisional Enggrang melatih pelaku pemainnya dalam keseimbangan, karena pelaku permainan harus berjalan di atas sebuah tumpuan enggrang yang terbuat dari bambu.

f. Menyehatkan

Dalam permainan tradisional menuntut pelaku permainan untuk bergerak, seperti melompat dan berlari. Contohnya dalam permainan galah asin, hal ini secara tidak langsung pelaku permainan sedang berolah raga yang dapat menyehatkan bagi para pelaku permainan.

g. Melatih Bersosialisasi

Dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh beberapa orang, secara tidak langsung pelaku permainan melakukan interaksi dengan pelaku permainan yang lainnya dan lingkungan sekitarnya, hal ini akan membuat pelaku pemainan terbiasa bersosialisasi dengan lingkungan di sekitanrnya.

Dalam setiap permainan tradisional Sunda pada umumnya memiliki unsur-unsur bermain, bertanding dan mendidik serta memiliki filosofi hidup masyarakat

suku Sunda di Kota Bandung, Jawa Barat. Namun dalam tabel matrikulasi kategori permainan dan filosofi hidup suku Sunda hanya yang dominan.

Tabel I : Filosofi hidup suku Sunda

Nama permainan	Filosofi Hidup Suku Sunda		
	Silih Asah	Silih Asuh	Silih Asih
Hong (Petak Umpet)		Dalam permainan ini pemain saling mengasuh untuk menemukan pemain lainnya	
Balap Enggrang	mengasah keterampilan pemainnya dalam mengatur keseimbangan		
Parempet Jengkol			Saling menjaga dan melindungi antar pemainnya agar tidak terjatuh
Sorodot Gaplok	Permainan ini saling mengasah keterampilan pemainya dalam ketepatan membidik sebuah objek		
Oray-Orayan			Permainan ini saling melindungi dan menjaga pemain lainnya agar tidak terpisah dari

			kelompoknya
Gatrik	Permainan ini mengasah keterampilan ketepatan memukul dan melempar bambu		
Sondah	Permainan ini pemain saling mengasah keterampilan dalam menjaga keseimbangan		
Lompat Karet	Permainan ini saling melatih keterampilan dalam melompat		
Babancakan	Permainan ini saling mengasah keterampilan,kegesitan dan kekompakan		
Sur-Ser		Menjaga dan melindungi serta mendekatkan hubungan antar pemainnya	
Ker-keran	Permainan ini saling mengasah kreatifitas		
Galah Asin	Permainan ini saling mengasah dalam mengatur strategi bermain dan melatih kekompakan		
Gagarudaan	Permainan ini saling menambah		

	Wawasan/ pengetahuan		

II.3 Tinjauan Umum Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata cinema (gerak), tho atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau grhap (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya harus menggunakan alat khusus yang biasa disebut kamera. Sedangkan menurut Undang-Undang perfilman No. 6 tahun 1992, Bab I, Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat bedasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektrinik dan atau lainnya.

II.3.1 Unsus-unsur Pembentuk Film

II.3.1.1 Unsur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

Elemen Pokok Naratif

- **Pelaku cerita**

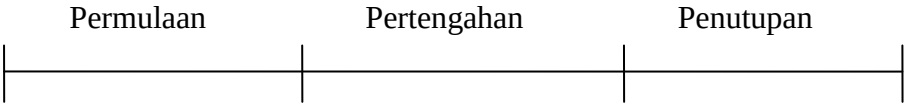
  Karakter tokoh utama dan pendukungsebagai motivator yang menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita.
- **Permasalahan atau Konflik**

  Hal-hal yang dipicu oleh pelaku sehingga memunculkan pertentangan/ permasalahan

– **Tujuan**

Harapan yang ingin dicapai dalam menyelesaikan segala permasalahan dan konflik yang terjadi.

– **Pola Struktur Naratif**



Aspek Ruang dan Waktu para pelaku Masalah	Konflik Konfrontasi Pengembangan Masalah	Konfrontasi Akhir Tujuan Resolusi

Tujuan akhir sebuah film dapat memberikan akhir yang menyenangkan (*Happy Ending*), menyedihkan (*Sad Ending*) atau menimbulkan persepsi penonton (*Open Ending*)

II.3.1.2 Unsur Sinematik

a. Penulisan dan Penyutradaraan

Menjabarkan dasar – dasar penulisan cerita untuk pembuatan film, penyusunan *riset* untuk film dokumenter, dan penerapan pembuatan *synopsis*, *director treatment*, *shotlist*, *scrip breakdown* dan *shooting schedule*. Materi mencakup penulisan, penyutradaraan pada tahap pra produksi, produksi, dan paska produksi.

b. Sinematografi

Menjelaskan tentang pengoprasian kamera dengan baik serta cara pemeliharannya, proses perekaman yang dapat menghasilkan gambar dan suara dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan keterbatasan alat. Materi mencakup dasar-dasar sinematografi, pengenalan teknologi kamera, teknik pengambilan gambar, tata cahaya, dan penataan kamera saat produksi.

c. *Editing*

Tahap pasca produksi: pemilihan serta penyambungan *shot-shot* yang telah diambil; tahap setelah filmnya selesai teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya.

d. Tata Suara

Dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara.

e. Tata Artistik

Menjelaskan tuga-tugas yang harus dilakukan oleh departemen artistik dan mengaplikasikan sinopsis dan *director treatment* menjadi *breakdown* artistik. Materi mencakup : tata busana, tata rias, bagian set, properti, dan efek spesial.

II.3.1.3 Unsur-unsur Dalam Film

a. Produser

Unsur paling utama dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser. Karena produser adalah penggagas dari lahirnya sebuah film yang menyandang atau mempersiapkan dana, dipergunakan untuk pembiayaan produksi film. Produser merupakan pihak yang bertanggungjawab terhadap berbagai hal yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Selain dana, ide atau gagasan, produser juga harus menyediakan naskah yang akan difilmkan, serta sejumlah hal lainnya yang diperlukan dalam kaitan proses produksi film.

b. Sutradara

Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggungjawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Karena itu biasanya sutradara menempati posisi sebagai "orang penting kedua" di dalam suatu tim kerja produksi film. Di dalam proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah skenario ke dalam aktivitas produksi.

c. Penulis Skenario

Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Skenario atau naskah cerita film itu ditulis dengan tekanan yang lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis

skenario itu yang kemudian digarap atau diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya film.

d. Kameraman

Kameraman bertugas sebagai perekam unsur visual dengan kamera, baik mekanik maupun elektronik dalam pembuatan film serta bertanggung jawab atas kualitas teknik, artistik dan dramatik dari rekaman tersebut.

e. Penata Artistik

Penata artistik (*art director*) adalah seorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang diproduksi. Sebelum suatu cerita divisualisasikan ke dalam film, penata artistik setelah terlebih dulu mendapat penjelasan dari sutradara untuk membuat gambaran kasar adegan demi adegan di dalam sketsa, baik secara hitam putih maupun berwarna. Tugas seorang penata artistik di antaranya menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan-perlengkapan yang akan digunakan para pelaku (pemeran) film dan lainnya.

f. Penata Musik

Penata musik adalah seorang yang bertugas atau bertanggungjawab sepenuhnya terhadap pengisian suara musik tersebut. Seorang penata musik dituntut tidak hanya sekadar menguasai musik, tetapi juga harus memiliki kemampuan atau kepekaan dalam mencerna cerita atau pesan yang disampaikan oleh film.

g. Editor

Baik atau tidaknya sebuah film yang diproduksi akhirnya akan ditentukan oleh seorang *editor* yang bertugas mengedit gambar demi gambar dalam film tersebut. *Editor* adalah seorang yang bertugas atau bertanggungjawab dalam proses pengeditan gambar.

h. Pemeran/ Tokoh

Pemeran film (aktor atau aktris) adalah mereka yang memerankan atau membintangi sebuah film yang diproduksi dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut sesuai skenario yang ada. Keberhasilan sebuah film tidak bisa lepas dari keberhasilan para aktor dan aktris dalam memerankan tokoh-tokoh yang diperankan sesuai dengan tuntutan skenario

(cerita film), terutama dalam menampilkan watak dan karakter tokoh-tokohnya. Pemeran dalam sebuah film terbagi atas dua, yaitu pemeran utama (tokoh utama) dan pemeran pembantu (piguran).

II.3.1.4 Struktur Film

a. *Shot*

Merupakan serangkaian gambar hasil rekaman kamera. Tiap *shot* adalah *take*, apabila terjadi pengambilan gambar beberapa kali atau beberapa *take* dalam satu *shot* dalam satu *set up* yang sama dinamakan *re-take*. Apabila *set up* nya berubah atau kamera berpindah itu dinamakan *shot* baru bukan *re-take*.

b. *Scane*

Merupakan tempat adegan atau *setting* yang dilakukan dimana kejadian berlangsung. Satu *scene* bisa terdiri dari satu *shot* atau beberapa *shot* yang menggambarkan peristiwa atau kejadian yang berkesinambungan. Misalnya *shot* satu ketika adegan seseorang bangun tidur, melihat jam wekernya lalu bangun dan keluar kamar untuk mandi. *Shot* dua diruang keluarga ketika dia baru keluar dari kamar mandi. *Shot* ketiga diruang makan ketika dia sedang sarapan pagi.

c. *Sequence*

Terdiri dari beberapa *scene* atau adegan yang utuh. Satu *sequence* bisa berlangsung pada satu *setting* atau beberapa *setting*. *Sequence* dalam sebuah film biasanya memperlihatkan kejadian yang berlangsung tiap babak yang dipisahkan dalam alur cerita yang dibangun. Misalnya sebuah *sequence* dimulai dari aktifitas seseorang waktu pagi di dalam rumah dengan kegiatan menjelang pergi kuliah. Pergi ke kampus dan kegiatan dikampus sampai sore hari. Akhirnya pulang menjelang magrib sampai hari sudah gelap.

II.4 Jenis-jenis Film

II.4.1 Film cerita

a. Drama

Cerita drama adalah cerita fiksi bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Tema ini mengangkat tema *human interest*

sehingga yang disasar adalah perasaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya berkaitan dengan latar belakang kejadiannya (melodrama).

b. Tragedi

Tema film ini menitikberatkan pada nasib manusia. Sebuah kejadian yang menceritakan tentang duka lara, kematian, kesedihan, kekecewaan ataupun kejadian yang akhirnya membuat tokohnya selamat dan bahagia.

c. Komedi

– Komedi Situasi, cerita lucu yang muncul dari situasi yang dibentuk dalam alur ceritanya.
– Komedi *Slapstic*, adalah komedi yang memperagakan adegan konyol seperti dilempar kue, terpeleset kulit pisang,dan lainnya.
– Komedi *Satire*, cerita lucu yang penuh sindiran tajam dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi.
– Komedi *farce*, cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu.

d. Misteri

– Kriminal**,** Misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya/ *suspense*, dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan. Pelaku biasanya akan menjadi semacam misteri karena diperkuat alibinya dalam cerita tersebut. Sering kali dalam cerita jenis ini, beberapa tokoh bayangan dimasukan untuk mengecoh penonton.
– Horor**,** Misteri yang bercerita tentang hal-hal yang berkaitan dengan roh halus atau mahluk yang menakutkan, semacam setan. Film ini memberikan suasana yang menakutkan dan menyeramkan. Suasana horor dalam sebuah film dapat dibuat dengan cara animasi atau *special effect*, atau dengan tokoh langsung.
– Mistik**,** Misteri yang bercerita tentang unsur gaib, seperti dunia lain, legend misteri,dan ekspedisi alam gaib.

e. Laga/ *Action*

Cerita yang menampilkan adegan perkelahian, tembak-tembakan, kebut-kebutan sehingga tema ini bisa dikatakan sebagai film yang berisi pertarungan atau pertempuran secara fisik.

f. Parodi

Tema parodi merupakan duplikasi dari film-film tertentu, tetapi dipelesetkan (disindirkan). Parodi mengulang film yang sudah ada (biasanya yang cukup terkenal yang pendekatannya secara komedi.

II.4.2 Film Dokumenter

a. Film Dokumenter (*Documentary film*)

Berisi kisah non-fiksi atau non-drama. Biasanya jenis ini menampilkan sebuah kisah nyata dan dibuat ditempat aslinya. Dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan baik itu dalam penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, Film Dokumenter berpijak pada hal-hal yang senyata mungkin.

b. Dokudrama (*docudrama*)

Dokudrama masih termasuk film dokumenter, namun dalam dokudrama terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Sekalipun demikian, jarak antara kenyataan dan hasil yang tersaji lewat dokudrama biasanya tak berbeda jauh. Realita tetap menjadi pakem pegangan.

II.5 Analisa Masalah

II.5.1 Penyebab Permainan Tradisional Jarang Dimainkan Dilingkungan masyarakat dan Anak-anak

Banyak faktor yang menyebabkan permainan tradisional jarang dimainkan dilingkungan masyarakat / anak-anak dikota bandung, diantaranya adalah :

a. Munculnya media-media permainan baru yang berbasis *game digital* dilingkungan anak-anak

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini banyak masyarakat/ anak-anak mulai meninggalkan kebudayaan lokal, salah satunya permainan tradisional. Saat ini anak-anak lebih akrab dengan media-media permainan baru yang berbasis *game digital* , hal ini terjadi karena menjamurnya permainan yang berbasis *game digital* dilingkungan masyarakat / anak-anak. Permainan *game digital* dinilai lebih cocok dimainkan saat ini karena selain teknologinya yang canggih, tampilan visual dan bentuknya yang menarik dan juga praktis, tanpa harus membutuhkan tempat yang luas.

b. Kurangnya Peran Serta Orang Tua Dalam Mengajarkan Anaknya Permainan Tradisional

Orang tua mempunyai peranan penting dalam mengajarkan anak-anaknya berbagai hal termasuk permainan tradisional, tapi pada kenyataanya saat ini orang tua tidak mengajarkan anaknya permainan tradisional dikarenakan kesibukan pekerjaannya serta banyak orang tua yang sudah lupa dengan cara bermain permainan tradisional Sunda. Sehingga membuat anak-anak memilih bermain permainan yang sedang ramai di mainkan baik di lingkungan tempat tinggalnya ataupun sekolahnya.

c. Kurangnya Media Pembelajaran dan Sumber Daya Manusia yang Bisa dan Mau Mengajarkan Permainan Tradisional Sunda

Kurangnya media pembelajaran dan sumber daya manusia yang bisa dan mau mengajarkan permainan tradisional Sunda di lingkungan anak-anak semakin membuat anak-anak menjauh dari permainan tradisional, anak-anak bukannya tidak mau bermain permainan tradisional tetapi tidak tahu jenis-jenis serta cara bermain permainan tradisional.

d. Kondisi Masyarakat & Lingkungan di Kota Bandung

Bandung merupakan kota terbesar ke-tiga di Indonesia dengan keberagaman masyarakatnya serta mudah nya mengakses informasi dari berbagai media menyebabkan berubahnya gaya hidup dan perubahan sosial budaya dilingkungannya. Secara perlahan masyarakat terpengaruh oleh budaya asing dan meninggalkan budaya lokalnya, seperti yang diungkapkan

oleh Mohammad Zaini Alif, dalam http://kolomkita.detik.com yang diakses pada tanggal (20 Oktober 2012), menyatakan bahwa orang Indonesia itu mengambang. *Kaluhur teu sirungan, kahandap teu akaran*, yang artinya tidak bisa berakar pada budayanya dan tidak akan berkembang sedikitpun terhadap kemajuannya. Jadi budaya-budaya yang dari luar itu masuk saja (dengan mudahnya) karena kita tidak punya pegangan terhadap ilmu-ilmu tradisi sehingga tidak mencengkram alam ranah budayanya.

Kepadatan jumlah penduduk serta pesatnya pembangunan pemukiman penduduk dan Mall- mall yang ada di kota Bandung membuat semakin menyempitnya lahan terbuka yang menjadi sarana bermain bagi anak-anak. Semakin menjauhkan anak-anak dari kegiatan bermain permainan tradisional.



(Gambar II.6. Gang Pemukiman Warga)
(Sumber : dokumen pribadi)

II.6 Penyelesaian Masalah

Bermain merupakan aktifitas anak-anak, dalam bermain anak-anak bisa sambil belajar, banyak pelajaran yang bisa diambil dari bermain, anak-anak bisa mengenal lingkungan sekitar, bersosialisasi,dan berinteraksi hal ini bisa di temukan dalam permainan tradisional. Untuk mengenalkan dan mengajak anak-anak kembali memainkan permainan tradisional perlu dirancang media

pembelajaran yang menarik dan dekat dengan kehidupan anak-anak. Sehingga permainan tradisional tetap terjaga kelestariannya dilingkungan masyarakat serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat diserap dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menganalis permasalahan yang terjadi dilingkungan masyarakat serta data yang didapat dari berbagai sumber, maka penyeleseian masalah tersebut menggunakan prinsip 5W+1H :

- *What*

  Membuat sebuah perancangan media yang memeberikan informasi dan sosialisasi kepada masyarakat kota Bandung tentang permainan tradisional Sunda melalui sebuah film dokumenter.

- *Why*

  Dalam permainan tradisional Sunda memiliki nilai-nilai sosial, makna dan filosofi hidup untuk itu penting bagi kita untuk tetap memainkan permainan tradisional di lingkungan masyarakat.

- *When*

  Untuk mempermudah pendistribusian, media film dokumenter ini di distribusikan bertepatan dengan hari kemerdekaan Republik Indonesia, 17 Agustus kepada masyarakat

- *Where*

  Media film dokumenter ini dapat ditonton/disaksikan dirumah melalui televisi di stasiun tivi lokal dalam acara “lokal program” yang khusus membahas kearifan lokal termasuk budaya.

- *Who*

  Media film dokumenter ini ditujukan kepada masyarakat para orang tua dan anak-anak di Jawa Barat khusunya Kota Bandung.

- *How*

  Dengan memberikan informasi permainan tradisional melalui film dokumenter diharapkan agar masyarakat dan anak-anak kembali memainkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap permainan tradisional Sunda.