BAB II
PERANCANGAN FILM PENDEK HONG 25

II.1 Film

II.1.1 Definisi Film

Film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lakon (cerita) gambar hidup. Film dalam bahasa inggris disebut *motion picture* (gambar hidup). Film sebagai perekam sejarah yang baik. Film juga bisa mempunyai fungsi dari segi edukatif dan instruktif, dari tingkat bawah sampai tingkat ilmiah. Dinilai berdasarkan hasil atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Karya film merupakan hasil kerjasama atau kolektif berbagai seniman atau seniwati serta karyawan-karyawan teknis, cabang-cabang seni seperti seni lukis, seni arca, seni sastra, dan seni musik. (Siagian, 2006, h. 6-8)

(Tjasmadi, 2008, h. 44) Ada beberapa alasan yang amat mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu: film sebagai medium ekspresi seni peran, film sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang (*audio visual*), dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan, dan film sebagai piranti menyampaikan pesan apa saja yang bersifat dengar-pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi. Dalam film, terdapat klasifikasi penonton, yaitu: Film Anak-Anak (*children films*), Film Semua Umur (*all ages*), Dengan Bimbingan Orangtua (*parental guidance*), Film Remaja (*teenages*), dan Film Dewasa (*adults*).

Dari pengertian-pengertian film diatas, dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang mempunyai kandungan nilai seni dan budaya, dengan menggabungkan unsur suara atau tanpa suara dan gambar di dalamnya, sehingga komunikasi lebih efektif dan maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

II.1.2 Jenis-Jenis Film

Terdapat beberapa jenis film, yaitu:

1. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Grierson, pembuat dan kritikus film asal Inggris berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996, h.72). Film dokumenter menyajikan sebuah realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. (Effendy, 2002, h.12). Sedangkan di Perancis istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan.

2. Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Selain itu, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, dan biasanya hasil produksi ini dipasok ke rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Film*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit biasanya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Harry Potter*, bahkan berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

4. Film Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan, misal tayangan "Bosan Jadi Pegawai" di Trans TV. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

5. Film Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat). Iklan produk biasanya menampilkan produk yang diiklankan dengan adanya stimulus *audio-visual* yang jelas tentang produk tersebut. Sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut.

II.2 Film Pendek

II.2.1 Definisi Film Pendek

Film pendek adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi visual yang dibuat berdasarkan sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, atau bahan hasil penemuan tekhnologi dalam segala bentuk dan ukuran melalui kimiawi, proses elektronik dan proses lainnya.dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan dan ditayangkan pada system proyeksi mekanik, elektronik dan yang lainnya

II.3 Permainan

II.3.1 Definisi Permainan

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang – senang,mengisi waktu luang atau pun berolahraga ringan,permainan umumnya dilakukan sendiri atau bersama – sama.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui

permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002)

Menurut Hans Daeng menyatakan bahwa, "Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak".

Berkaitan dengan permainan, Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Woord, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut :

- Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
- Permainan bersifat bebas dari aturanaturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri - ciri sebagai berikut:

- Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain,
- Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

II.3.2 Manfaat Permainan

Permainan sangat diminati oleh anak – anak dengan berbagai alas an dan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak tersebut, sebab permainan – permainan anak tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa,fisik, dan jiwa anak.

Berikut adalah beberapa manfaat dari permainan :

- Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan anak.
- Untuk mengoftimalkan perkembangan fisik dan mental anak.
- Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.
- Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.
- Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- Mengembangkan kecerdasan kinestesik anak.

II.4 Permainan Hong 25

II.4.1 Definisi Hong 25

Permainan *Hong 25* merupakan permainan kucing – kucingan yang beberapa daerah menyebutnya *ucing sumput* atau *ucing 25*, karena anak yang dinyatakan kucing setelah diundi melalui *suit, suten* ataupun *hompimpah*, dan anak tersebut menutup matanya dan berhitung sampai 25 sedangkan anak – anak yang lain berusaha bersembunyi.

II.4.2 Aturan Main Hong 25

Dimulai dengan melakukan *hompimpah, suit* atau *suten* untuk menentukan siapa yang menjadi "*ucing"* (berperan sebagai pencari teman – temannya yang bersembunyi). *"Si ucing"* biasanya berbalik atau menghadap tembok ataupun pohon dan berhitung sampai 25, sedangkan pemain yang lain berusaha bersembunyi. Setelah hitungan selesai, mulailah *"Si ucing"* beraksi mencari teman-temannya tersebut. Jika *"Si ucing"* menemukan temannya, *"Si ucing"* akan menyebut nama temannya yang dia temukan tersebut. Yang seru adalah,

ketika *"Si ucing"* mencari biasanya harus meninggalkan tempatnya. Tempat tersebut jika disentuh oleh teman lainnya yang bersembunyi maka batalah semua teman-teman yang ditemukan, artinya ia harus mengulang lagi, di mana-teman-teman yang sudah ketemu dibebaskan dan akan bersembunyi lagi. Lalu si kucing akan menghitung dan mencari lagi.

Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi *"ucing"* berikutnya. Ada beberapa istilah dalam permainan ini, yaitu 'kebakaran' yang dimaksud disini adalah bila teman kucing yang bersembunyi ketahuan oleh *"si ucing"* disebabkan diberitahu oleh teman kucing yang telah ditemukan lebih dulu dari persembunyiannya. Dan ada pula "*ngok-ngok"* yaitu dimana *"Si ucing"* yang hanya menjaga tempat atau sarang dan tidak berusaha mencari teman-temannya yang bersembunyi, pemain yang lain biasanya menjuluki *"si ucing"* dengan sebutan *Cingok (Ucing na Ngok-ngok).*

II.5 Hasil Observasi dan Studi lapangan permainan hong 25

Hasil observasi dan studi dilapangan mengenai permainan hong 25 memang sudah jarang dimainkan oleh anak – anak sebagai pelaku utama dari permainan hong 25 tersebut, terkadang mereka melakukannya hanya pada saat jam istirahat sekolah, sedangkan untuk para pelaku sebelumnya yakni masyarakat yang lebih dewasa merasa permainan ini merupakan salah satu permainan yang sering dilakukan pada zaman itu untuk mengisi waktu luang, seiring dengan perkembangan zaman serta bertambahnya usia masyarakat cenderung meninggalkan permainan tradisional hong 25 tersebut.