

ANALISIS KONTEN FILM “MAK CEPLUK” SEBAGAI PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

*Tsania Firda¹, Fajar Adhi Kurniawan²

Institut Pesantren Mathali'ul Falah

Email: tsaniafitri28@gmail.com¹, fajaradhi@ipmafa.ac.id²

Article Info

Article history:

Received: 15 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Published : 31 Mei 2023

Keyword:

Cinematography, Movies, Traditional Games

Kata Kunci:

Sinematografi, Film, Permainan Tradisional

Abstract

Children's interest in using modern games is very strong, making children less interested in traditional games. The way that can be done to preserve traditional games is to socialize traditional games. One of the effective socialization today is to disseminate it using communication media, namely films. The method used in this research is to use qualitative research methods. The results showed that the content of the movie "Mak Cepluk" contains cultural preservation content, especially in the game of pletokan. The two elements that make up the movie are narrative and cinematic elements, the narrative elements in the movie "Mak Cepluk" contain a coherent story and contain elements of traditional games clearly. From the cinematic elements, the efforts to preserve the traditional game of pletokan are well depicted from shooting techniques, composition, editing techniques, and movie continuity.

Abstrak

Ketertarikan anak-anak untuk menggunakan permainan modern yang sangat kuat, membuat anak-anak kurang tertarik dengan permainan tradisional. Cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional adalah dengan mensosialisasikan permainan tradisional. Salah satu sosialisasi yang efektif saat ini adalah dengan menyebarkan menggunakan media komunikasi yaitu film. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten film "Mak Cepluk" mengandung muatan pelestarian budaya, khususnya pada permainan pletokan. Dua unsur yang membentuk film adalah unsur naratif dan sinematik, unsur naratif dalam film "Mak Cepluk" mengandung cerita yang runtut dan mengandung unsur permainan tradisional dengan jelas. Dari unsur sinematik, upaya pelestarian permainan tradisional pletokan digambarkan dengan baik dari teknik pengambilan gambar, komposisi, teknik editing, dan kesinambungan film.

Corresponding Author:

Jurnal Mu'ashir : Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas Dakwah dan Pengembangan Masyarakat Institut Pesantren Mathali'ul Falah

Jl. Raya Pati-Tayu km. 20 Purworejo Margoyoso Pati

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak baik secara individu, maupun berkelompok, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan bermain permainan tradisional, anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh dan otot, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi dan keberanian untuk memberikan ide-ide kreatifnya.¹

Menurut Novi Mulyani dalam buku *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, sekarang ini jarang kita temui anak-anak yang bermain permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, bermain layang-layang dan sebagainya. Di pedesaan, mungkin kita masih bisa melihat permainan tradisional yang dimainkan anak-anak, tetapi itu pun sudah jarang berkurang dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu. Sedangkan di perkotaan, permainan tradisional sudah semakin terlupakan. Selain karena faktor tempat, lahan yang

kosong semakin jarang, juga karena minat anak-anak yang lebih menyukai permainan modern.²

Menurut penelitian terhadap anak-anak di Desa Pasucen, pada tanggal 6 November 2022 dari 10 anak yang diwawancarai hanya 3 yang mengenal permainan tradisional *pletokan*, permainan yang diangkat di penelitian ini. Sedangkan 7 anak yang diwawancarai mereka hanya mengetahui permainan seperti petak umpet, kelereng, layang-layang, *bekelan*, serta lompat tali. Hal tersebut dikarenakan anak-anak lebih tertarik bermain permainan di gadget mereka seperti *mobile legend*, *free fire*, *PUBG mobile*, *clash of clans*, dan *subway surfers*, daripada mereka bermain permainan tradisional secara bersama-sama.³

Minat anak dalam menggunakan permainan modern sangat kuat, sehingga membuat anak kurang tertarik lagi dengan permainan-permainan tradisional. Teknologi kini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Alat-alat modern merupakan salah satu media komunikasi yang berfungsi memberikan informasi, mendidik, menghibur bahkan mempengaruhi anak-anak mencoba mengimplementasikan apa yang mereka dapat dan lihat.⁴ Selain mereka tertarik dengan permainan di gadget,

¹ Yovita Maylandari And Gregorius Ari, *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak* (Yogyakarta: Cv. Resitasi Pustaka, 2021).

² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016).

³ Wawancara Dengan Beberapa Anak Di Sekitar Tempat Tinggal Penulis Pada Minggu, 6 November 2022.

⁴ William Tedi, "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau The Traditional Games Changed In To Modern Games To The

mereka mengatakan bahwa bermain permainan di gadget lebih seru karena bisa dilakukan dengan duduk santai tanpa mengeluarkan keringat, tanpa berpanas-panasan serta bisa dilakukan secara Mabar (main bareng) dengan teman-teman lainnya.⁵

William Tedi menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: Sarana dan tempat bermain tidak ada, sehingga mengakibatkan anak-anak tidak ada tempat yang untuk melakukan permainan dan mengakibatkan semakin hilangnya permainan tradisional. Adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani. Permainan tradisional terdesak dengan permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, sore maupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya.⁶

Bahaya yang terjadi apabila kita tidak ikut melestarikan permainan tradisional yaitu permainan tradisional akan digantikan oleh permainan modern dan mengakibatkan anak-anak menjadi kurang kreatif, kurang bersosialisasi dengan teman serta nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional tidak bisa di dapatkan atau dirasakan oleh anak-anak.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Pentingnya melestarikan permainan tradisional karena dalam permainan tradisional terdapat nilai dan unsur budaya dan unsur moral yang tinggi yang melekat didalamnya.⁷ Unsur-unsur tersebut seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian.⁸ Cara yang bisa dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional sebagai berikut: Tetap memainkan permainan tradisional, Mengadakan kegiatan khusus untuk permainan tradisional seperti kegiatan pengenalan dan kompetisi permainan tradisional, Membuat permainan tradisional menjadi menyenangkan,

Children In Village Ijuk Belitang District Of Hulu Sekadau," *S-1 Sosiologi* 3, No. 4 (2015): 1-17, [Http://Jurmafis.Untan.Ac.Iid](http://Jurmafis.Untan.Ac.Iid).

⁵ Wawancara Dengan Anak Di Desa Pasucen Pada Minggu, 6 November 2022.

⁶ Tedi, "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau The

Traditional Games Changed In To Modern Games To The Children In Village Ijuk Belitang District Of Hulu Sekadau."

⁷ Gustiana Mega Anggita, "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa," *Jossae: Journal Of Sport Science And Education* 3, No. 2 (2019): 55, [Https://Doi.Org/10.26740/Jossae.V3n2.P55-59](https://doi.org/10.26740/jossae.V3n2.P55-59).

⁸ I.G Agung Jaya Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa," *Genta Hredaya* 2, No. 2 (2020): 1-10.

serta Melakukan sosialisasi tentang permainan tradisional.

Salah satu sosialisai yang efektif zaman sekarang adalah dengan menyebarkan dengan menggunakan media komunikasi yaitu film. Film ialah salah satu media komunikasi modern yang efisien buat menghibur sekaligus mengantarkan pesan yang bisa pengaruhi perilaku, pola pikir serta membuka pengetahuan untuk para pemirsanya.⁹ Film merupakan media komunikasi yang efisien serta bisa diterima oleh segala susunan masyarakat. Film mempunyai energi tarik serta mempunyai keahlian mengantar pesan secara unik.

Film yang terdiri atas *audio* dan *visual* memiliki kemampuan dalam mempengaruhi emosional penonton dari *visual* gambar yang dihadirkan. Adanya kemunculan film tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sehingga mampu menghasilkan sebuah pencapaian yang besar dalam bahasa *visual* dalam seni film. Dengan seni audio *visual* yang dimiliki oleh film dan kemampuannya dalam menangkap realitas sekitar, tentu membuat film menjadi wadah alternatif untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton.¹⁰

Proses pembuatan film tidak mudah dan tidak sesingkat yang kita tonton, membutuhkan waktu dan proses yang sangat panjang diperlukan proses pemikiran dan proses teknik.

Proses pemikiran berupa pencarian ide, gagasan, dan cerita yang akan digarap. Proses teknik berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan ide, gagasan menjadi sebuah film yang siap ditonton. Pencarian ide atau gagasan ini dapat berasal dari mana saja, seperti, novel, cerpen, puisi, dongeng, sejarah, cerita nyata, bahkan kritik sosial pada pemerintah. Salah satu contohnya yaitu film "Mak Cepluk" karya Wahyu Agung Prasetyo.

Film ini mengangkat tentang salah satu permainan tradisional anak yaitu *pletokan*. Film Mak Cepluk ini menceritakan tentang segerombolan anak SD yang sedang bermain *pletokan* di tanah kosong. Dalam film Mak Cepluk ini, Wahyu Agung merasa prihatin terhadap permainan tradisional khususnya *Pletokan*. Permainan *pletokan* semakin ditinggalkan oleh anak-anak karena perkembangan teknologi khususnya gadget yang saat ini lebih banyak digunakan untuk mengisi waktu luang.¹¹

Permainan *pletokan* merupakan permainan dengan jenis shooting atau FPS. Permainan ini dapat meningkatkan pemikiran pemainnya dan membantu meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan yang terbaik pada situasi yang sulit. Maka dari itu, peneliti ingin menganalisis film "Mak Cepluk" ini sebagai salah satu film yang mengangkat permainan tradisional sebagai upaya pelestarian

⁹ Wegig Widiyatmika, Edy Tri Sulisty, And Sugeng Nugroho, "Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai," *Mudra Jurnal Seni Budaya* 34, No. 1 (2019): 73-79, <https://doi.org/10.31091/Mudra.V34i1.639>.

¹⁰ Muhammad Ali Mursid And Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020).

¹¹<https://www.omy.ac.id/prihatin-permainan-tradisional-anak-anak-ciko-omy-garap-film-mak-cepluk> Diakses Pada Sabtu, 18 Juni 2022 Pukul 11.15 Wib.

permainan tradisional anak di Indonesia.

Literature Review

Analisis Konten

Menurut Brelson, analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif, sistematis, dan bersifat kualitatif mengenai isi yang terungkap dalam komunikasi. Komunikasi tidak mungkin dianggap sebagai pesan terpisah yang diwujudkan dalam bentuk tulisan atau ucapan, melainkan suatu alur interaksi.¹²

Pada masa sekarang analisis konten banyak digunakan untuk mempelajari isi komunikasi massa yang disalurkan melalui media massa. Analisis konten digunakan untuk memahami isi dan logika media komunikasi. Pemahaman dilakukan dengan cara pertanyaan apa yang dikatakan, siapa yang mengatakan, kepada siapa perkataan tersebut ditujukan, mengapa, sampai batas mana, dan apa dampaknya.¹³

Ada tiga pendekatan dalam analisis konten yaitu konvensional, *directed* dan *summative*. Analisis konten konvensional digunakan untuk menggambarkan fenomena yang akan diteliti dan biasanya lebih cocok untuk

penelitian yang memiliki keterbatasan literatur atas fenomena yang akan diteliti. Pada pendekatan ini, peneliti harus menghindari praduga atas kategori-kategori yang muncul secara alami dari data.

Pada analisis konten terarah (*directed content analysis*) biasanya peneliti sudah memiliki teori atau hasil penelitian pendahuluan mengenai fenomena yang akan diteliti sehingga pendekatannya akan lebih terstruktur dan tujuannya adalah untuk melakukan validasi atau memperluas jangkauan teori sebelumnya. Dengan kata lain, pendekatan ini dapat disebut juga sebagai aplikasi pendekatan deduktif.

Analisis *summative* biasanya dimulai dengan mengidentifikasi dan mengkuantifikasi kata atau konteks tertentu yang muncul dengan tujuan untuk memahami penggunaan kata secara kontekstual. Kuantifikasi atas kata-kata yang muncul bukan sebagai cara untuk mengambil kesimpulan namun hanya untuk mengeksplorasi penggunaannya. Jika peneliti berhenti pada penghitungan frekuensi kemunculan kata-kata, maka itu belum bisa disebut analisis konten *summative* karena dalam pendekatan ini juga

¹² Darmiyati Zuchdi And Wiwiek Afifah, *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory Dan Hermeneutika Dalam Penelitian* (Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2021).

¹³ Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Pt Kanisius, 2021).

dilakukan proses interpretasi atas konten.¹⁴

Sinematografi

Javadalasta menyatakan bahwa film merupakan rangkaian gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* atau video. Film sebagai media *audio visual* yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan utuh, dan memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, tentu membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media *visual*.¹⁵

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang perfilman, menyebutkan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau lainnya.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni unsur naratif

dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah film. Sementara unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara.

Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif.¹⁶

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sinematik, maka ada beberapa prinsip dasar sinematografi diantaranya yaitu *Camera Angle*, *Type Shot*, *Compositon*, *Cutting* atau *Editing*, dan *Continuity* (kesinambungan).¹⁷

¹⁴ Jogiyanto Hartono, *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Andi Offset, 2018).

¹⁵ Mursid And Manesah, *Pengantar Teori Film*.

¹⁶ Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2* (Yogyakarta: Montase Press, 2020).

¹⁷ Pratista.

a. *Camera Angle* (Sudut Pandang Pengambilan Gambar)

Sudut kamera merupakan sudut pandang ketinggian kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dibagi menjadi tiga yakni *high-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada dibawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara luas), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya). Dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight-on angle*.¹⁸

b. *Type Shot* (Ukuran Pengambilan Gambar)

Type shot bisa juga dikatakan dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Ukuran jarak ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*. Dimensi jarak kamera terhadap obyek dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis *type shot* yaitu *Extrem long shot* (ELS), *Long shot* (LS), *Medium long shot* (MLS), *Medium shot* (MS), *Medium close up* (MCU), *Close up* (CU), dan *Extreme close up* (ECU).¹⁹

c. *Composition* (Komposisi)

Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya,

teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu:

1. *Rule of third* (teori sepertiga layar)

Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*poin of interest*). Untuk menentukan *poin of interest* terdapat beberapa cara, yaitu: Layar dibagi menjadi tiga bagian secara horisontal dan vertikal dengan membuat garis *imaginer*. Pertemuan antara garis-garis *imaginer* itulah terletak titik perhatian. Upayakan objek yang dijadikan pusat perhatian berada pada dua titik, bahkan berada pada tiga titik untuk hasil yang lebih baik.

2. *Golden Mean Area* (Area Utama Titik Perhatian)

Golden mean area (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat sebuah kombinasi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar *close up*. Tujunnya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek. Cara untuk membuat *golden mean area* dengan membagi layar menjadi dua bagian secara mendata, kemudian membagi lagi menjadi 3 bagian disisi atasnya. Sehingga objek akan berada di atas setengah layar dan dibagi seperti layar.

¹⁸ Pratista.

¹⁹ Pratista.

3. *Diagonal depth*

Diagonal depth adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya.

Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (*depth*) dan kesan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan, objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol, sedangkan unsur *background* sebagai penambah dimensi, sehingga gambar tampak tiga dimensi.²⁰

Sedangkan *framing* merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur-unsur keseimbangan *frame* kiri dan kanan, atas bawah dalam pengelompokan. Yaitu *The Rule of Thirds (The Golden Mean)*, *Walking Room/ Lead Room*, *Looking Room/ Nose Room*, *Head Room*, *Over the Shoulder Shot (OSS)*, *Point of View (POV)*, *Type of Shot*, *Object in Frame*.²¹

d. *Cutting atau Editing*

Editing merupakan suatu proses memilih gambar-gambar kemudian ditata untuk mendapatkan gambar yang mempunyai satu kesatuan

cerita. Berdasarkan aspek temporal, *editing* dibagi menjadi dua jenis, yakni *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. *Editing kontinu* adalah perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi kompatan waktu. Sedangkan *editing diskontinu* adalah perpindahan *shot* dengan terjadilompatan waktu.

Transisi *shot* dalam film, umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni *cut*, *fade in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. *Cut* dapat digunakan untuk *editing kontinu* dan *diskontinu*. Sedangkan *wipe*, *dissolve*, dan *fade* umumnya digunakan untuk *editing diskontinu*.²²

e. *Continuity (kesinambungan)*

Kesinambungan (*continuity*) adalah suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan gambar yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati oleh penonton. Kesinambungan terbagi menjadi tiga jenis, yaitu kesinambungan waktu, kesinambungan ruang, dan kesinambungan ruang dan waktu.

Dengan memiliki kontinuiti yang benar akan membuat penonton menyatu ke dalam cerita yang kita bangun tanpa kita harus terganggu oleh perpindahan dari satu *shot* ke

²⁰ Bambang Smedhi, *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2001).

²¹ Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi,*

Dokumenter Dan Teknik Editing (Jakarta: Prenada Media Group, 2017).

²² Pratista, *Memahami Film Edisi 2.*

shot lain yang tidak berkesinambungan. Inti dari sebuah film, baik itu documenter maupun fiksi adalah agar penonton betah menyaksikan film dari awal hingga akhir.²³

Permainan Tradisional

a. Klasifikasi Permainan Tradisional

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama. Yang terpenting ialah dengan melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu senggang, bukan untuk menjatuhkan dan menyerang lawan sebagai target, permainan untuk bertanding (kompetitif), memiliki ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya dan permainan yang bersifat edukatif.

Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka

perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat.

b. Karakteristik Permainan Tradisional

Dharmamulya membedakan karakteristik permainan tradisional menjadi 3 kelompok, yaitu: Bermain dan bernyanyi, dalam kelompok permainan ini para pemain menyanyikan lagu dan dialog di tengah-tengah permainan. Bermain dan berpikir, Dalam permainan ini anak harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur strategi untuk memecahkan masalah dan Bermain dan berkompetisi,

Permainan ini merupakan permainan yang mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.²⁴

c. Upaya Pelestarian Budaya Indonesia

Ada dua cara yang dapat dilakukan masyarakat khususnya sebagai generasi muda dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal yaitu: *Culture Experience* merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural. Dan

²³ Rezki Djunaid, "PENERAPAN SINEMATOGRAFI DALAM KONTEN YOUTUBE PADA CHANNEL ADRIAN WARDHANA," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN MAKASSAR (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR, 2019).

²⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).

Culture knowledge merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk.

Tujuannya adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah.²⁵

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Dimana menurut Bodgan dan Taylor, metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.²⁶

Metode pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis konten. Analisis konten merupakan penelitian yang melakukan pembahasan secara mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.²⁷

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis informasi kualitatif

yang berbentuk kumpulan informasi seperti alur cerita, penokohan, pesan moral film. Analisis informasi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis informasi menurut Miles and Huberman, mengemukakan bahwa kegiatan dalam menganalisis informasi kualitatif dicoba secara interaktif serta berlangsung secara terus menerus, sehingga informasinya telah jenuh. Kegiatan dalam analisis informasi, yaitu Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data dan Verifikasi/ penarikan kesimpulan.²⁸

Hasil dan Pembahasan

Latar Belakang Pengangkatan Film "Mak Cepluk"

Wahyu Agung menjelaskan bahwa latar belakang ide dari dibuatnya film Mak Cepluk ini karena keprihatinannya terhadap permainan tradisional, khususnya *pletokan*. Permainan *pletokan* semakin ditinggalkan oleh anak-anak, karena perkembangan teknologi khususnya *gadget* yang saat ini lebih banyak digunakan anak-anak dalam mengisi waktu luang. Permainan tradisional juga tak selayaknya hilang karena terkikis oleh perkembangan teknologi. Karena justru dengan adanya perkembangan teknologi itulah,

²⁵ Hildgardis M.I Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi," *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5, no. 1 (2019): 65–76, <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.

²⁶ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991).

²⁷ Kurnia Ekasari, Nurafni Eltivia, And Elvyra Handayani Soedarso, "Analisis Konten Terhadap Pengungkapan Etika Dan Integritas Pada Sustainability Reporting," *Journal Of Research And Application: Accounting And Management* 4, No. 1 (2019): 95–105, <https://doi.org/10.18382/jraam.v4i1.008>.

²⁸ Dan Miles Huberman, *Milles Dan Huberman, Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia, 1992).

permainan tradisional seharusnya bisa tetap terjaga dan bisa tetap dikenal hingga generasi berikutnya. Oleh sebab itu, Wahyu bersama timnya pun mencoba untuk ikut menjaga kelestarian permainan tradisional tersebut dengan cara mengkolaborasikannya dengan *gadget*.

Wahyu Agung menambahkan, mereka memilih untuk memproduksi film dengan mengkolaborasi permainan tradisional *pletokan* dengan *gadget*, karena menurutnya penggunaan permainan tradisional dan *gadget* itu sendiri dapat menjadikan anak-anak tidak akan lupa dengan budaya tradisionalnya. Selain itu, mereka juga akan tetap mengikuti perkembangan zaman. "Cara kami mengkolaborasi antara permainan tradisional *pletokan* dengan *gadget* ini yakni dengan cara menjadikan *gadget* tersebut sebagai alat komunikasi mereka. Jadi, anak-anak yang sedang bermain *pletokan* itu bisa saling memberikan informasi pada teman satu timnya yang lain, kalau ada teman timnya yang semisal diikuti oleh lawan mainnya atau sudah terkena tembak oleh lawan mainnya. Maka mereka akan memberitahu temannya tersebut melalui *gadget* itu, baik itu

dengan cara mengirimkan pesan di aplikasi BBM atau *Line*".²⁹

Isi Konten Film "Mak Cepluk" sebagai Pelestarian Permainan Tradisional Indonesia

Di film Mak Cepluk terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar sinematografi seperti unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah motor penggerak sebuah film. Sementara unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara.³⁰

a. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah/ konflik, lokasi, dan waktu.³¹

Unsur naratif dalam film Mak Cepluk tidak lepas dari unsur-unsur yang sudah dijelaskan di atas.

1. **Unsur tokoh atau penokohan** dalam film Mak Cepluk menggunakan peran anak-anak. Terdiri dari 6 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yaitu

²⁹ Kutipan dari <https://www.omy.ac.id/prihatin-permainan-tradisional-anak-anak-ciko-omy-garap-film-mak-cepluk%E2%80%8B>, diakses pada Selasa, 27 September 2022.

³⁰ Pratista, *Memahami Film Edisi 2*.

³¹ Pratista.

Slamet, Kirman, Ningseh, Parno, Indro, Bardi, dan Darman.

- Slamet: Penokohan Antagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Arogan karena dalam film ia bersikap menyepelkan dan menganggap perempuan itu pasti kalah dan harus nurut dengan laki-laki.
- Kirman: Penokohan Antagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Licik karena ia tidak mau kalah pada saat ia tertembak dan tetap kekeh tidak mau mati.
- Ningseh: Penokohan Protagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Pemberani. Meskipun dalam permainan *pletokan* tersebut ia menjadi salah satu pemain perempuan sendirian, tetapi ia tidak mau kalah dengan teman-temannya yang lain.
- Parno: Penokohan Protagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu bijaksana karena ia mampu menjadi penengah pada saat temannya (Ningseh dan Bardi) bertengkar atau beradu argumen.
- Indro: Penokohan Protagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Pintar karena ia mampu memimpin teman-temannya dan memiliki

taktik tersendiri untuk bisa menyerang musuh.

- Bardi: Penokohan Tritagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Penurut karena ia sebagai anggota tim nurut dengan apa yang kapten timnya perintahkan.
- Darman: Penokohan Tritagonis. Sosok ini memiliki sifat atau karakter tokoh yaitu Penurut karena ia sebagai anggota tim nurut dengan apa yang kapten timnya perintahkan.



Gambar 1.

Adekan tujuh orang anak sedang berkumpul setelah tim kelompoknya terbagi.

2. **Unsur konflik/masalah** dalam film ini, yang muncul pertama yaitu saat anak-anak sedang berkumpul dan kebingungan ingin memainkan permainan apa, hingga salah satu anak yang bernama Indro datang dengan menawarkan beberapa permainan seperti gangsing, kapal-kapalan, dan yang terakhir *pletokan*. Hingga mereka sepakat untuk memainkan permainan *pletokan* tersebut.



Gambar 2.

Adegan pemilihan permainan tradisional pletoakan oleh semua pemeran dalam film Mak Cepluk.

Masalah kedua yang muncul yaitu karena adanya salah satu pemain yang tidak sportif dalam bermain karena ia tidak mau mati saat perutnya terkena tembakan dan terjadilah perdebatan diantara keduanya yaitu saat Ningseh mengatakan bahwa ia akan laporin ke bapaknya, lalu Kirman tidak takut, yang kedua Ningseh mengatakan akan laporin ke spidermen yang hebat dan Kirman mengatakan ia juga tidak takut, dan yang terakhir Ningseh mangatakan bahwa ia akan laporkan ke Allah SWT barulah Kirman kebingungan.



Gambar 3.

Adegan debat antara Kirman dan Ningseh

3. **Unsur lokasi** dalam film ini bisa dilihat di menit 02.00, pada menit

tersebut terlihat lokasi yang pertama berada di sebuah tanah lapang di dekat pohon-pohon bambu. Lokasi kedua dalam film ini bisa dilihat pada menit 08.20 yaitu rumah tua sebagai latar/ *background* lokasi.

4. **Unsur waktu** dalam film Mak Cepluk ini yaitu siang hari, terlihat dalam *scene timelapse* pada menit 01.18, matahari sudah berada tepat di atas kepala.

5. **Hukum kausalitas pembentuk naratif dalam film Mak Cepluk**

Elemen-elemen tersebut diatas saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif.³² Pada film Mak Cepluk salah satu yang memenuhi hukum kausalitas (sebab akibat) yang ada yaitu menit 02:02 terdapat *scene* ada dua orang anak (laki-laki dan perempuan) yang sedang berhadap-hadapan, berada di *basecamp* timnya sendiri dan mengadegankan suatu argumen.

Argumen yang dimunculkan

³² Pratista.

dua anak tersebut ialah mereka berselisih paham terkait kedudukan perempuan, yang harusnya hanya menjaga benteng dan tidak ikut menyerag. Karena dalam permainan *pletokan* ini, anggota perempuan hanya ada satu.

6. Hubungan naratif dengan ruang dalam film Mak Cepluk

Hubungan naratif dengan ruang yaitu tempat para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas.³³ Dalam film Mak Cepluk ini, tempat atau lokasi yang digunakan yaitu berada di sebuah tanah lapang di dekat pohon-pohon bambu serta berada di depan rumah tua sebagai *background/* lokasi yang digunakan. Latar cerita ini menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata). Para pemain bergerak dengan *pletokannya* di lokasi sesungguhnya permainan *pletokan* tersebut biasa dimainkan, sehingga menghasilkan interaksi dan imajinasi dalam perang yang sesungguhnya. Lokasi yang dipilih tentu telah mengalami seleksi yang ketat sehingga yang ditampilkan dalam film merupakan *representasi* permainan *pletokan* tersebut dimainkan dalam dunia yang

sesungguhnya.

7. Hubungan naratif dengan waktu dalam film Mak Cepluk

Hubungan naratif dengan waktu yaitu aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film yakni urutan waktu. Urutan waktu pada film Mak Cepluk yaitu menggunakan pola *linier*, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.³⁴ Urutan waktu cerita yang adaurut sesuai alur cerita serta jelas sehingga mudah dipahami dan dinonton oleh penonton.

Wawancara terhadap respon atau *feedback* penonton terhadap jalan cerita film Mak Cepluk mengatakan bahwa jalan cerita yang ditampilkan dalam film Mak Cepluk ini sederhana, yang bercerita tentang anak-anak kecil yang sedang bermain, banyak makna-makna yang tersirat dalam setiap adegan, serta cerita yang mengkolaborasikan tentang permainan tradisional dengan gadget.³⁵ Pendapat lain mengatakan bahwa pada film Mak Cepluk ini jalan cerita yang ditampilkan menjadikan seseorang untuk bernostalgia terhadap permainan

³³ Irma Firziandini Et Al., "Analisis Struktur Naratif Pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar Dalam Membangun Adegan Dramatik," *Publikasi Budaya* 6, No. 2 (2018): 140-46.

³⁴ Pratista, *Memahami Film Edisi 2*.

³⁵ Wawancara Responden Azka Nafi' M, Pada Selasa 08 November 2022 Pukul 18:30 Wib.

tradisional zaman dahulu.³⁶

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik berhubungan dengan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise en scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise en scene* memiliki empat elemen pokok yakni *setting* atau latar, kostum dan tata rias, tata cahaya, serta pemain.

1. Setting

Setting atau latar dari film ini yaitu di sebuah tanah lapang di dekat pohon-pohon bambu. Latar tempat yang berasal dari alam tanpa ada *settingan* atau latar buatan. *Setting* ini sesuai dengan realita, dimana anak-anak pada umumnya yang bermain permainan tradisional seperti halnya *pletokan* di tempat-tempat terbuka diluar rumah bukan bermain di dalam rumah.

2. Kostum dan Tata Rias Karakter

Menurut Galang Pambudi Anggara selaku salah satu tim Artistik/*Prop Master* dalam film Mak Cepluk mengatakan bahwa sebelum membuat properti film, ia bersama tim artistik memikirkan

kostum yang cocok yang digunakan untuk adegan tembak-tembakan. Hingga akhirnya memilih menggunakan *wardrobe* rompi layaknya para pemeran di film-film besar dimana rompi tersebut di bagi menjadi 2 yaitu tim penjahat dan tim aparat/ polisi. Rompi tersebut terbuat dari kardus bekas yang sudah tidak digunakan. *Wardrobe* yang lain yaitu menggunakan penutup kepala dari bola yang di belah menjadi 2 (setengah lingkaran) dan menggunakan tali sebagai pengait agar kuat/ erat saat dipakai. Lalu senjata *pletokan* yang terbuat dari bambu dengan peluru terbuat dari kertas yang direndam air lalu di buat setengah kering agar bisa masuk ke dalam *pletokannya*.



Gambar 4.

Adegan penyerangan ke camp lawan dengan menggunakan alat *pletokan* dan rompi lengkap ala polisi.

3. Pencahayaan

Pencahayaan dalam film

³⁶ Wawancara Responden Mayla Nabilatun N, Pada Selasa 08 November 2022 Pukul 18:50 Wib.

Mak Cepluk ini sebagian besar berasal dari sinar matahari, karena *setting* yang digunakan berada di luar ruangan. Jadi cahaya yang didapatkan sudah tersedia secara langsung dari sinar matahari, tanpa perlu adanya tambahan cahaya buatan dari lampu ataupun yang lainnya.

4. Pemain serta Pergerakannya

Film Mak Cepluk pemain berperan layaknya tim yang sedang berperang mengalahkan tim lawan. Terdiri dari tim merah dan biru (tim polisi). Mereka ber-acting mengendap-endap dengan membawa senjata *pletokan* mereka masing-masing serta memperhatikan sekitar mereka untuk mencari lawan yang bersembunyi. Bersembunyi di belakang pohon-pohon untuk menghindari lawan agar tidak mengetahui keberadaannya.



Gambar 5.

Adegan bersembunyi untuk bersiap menerima serangan lawan dengan menggunakan alat *pletokan* dan rompi lengkap.

5. Pengambilan gambar dengan nuansa sinematik

Menurut Joseph V.

Mascelli A.S.C agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sinematik, maka ada beberapa prinsip dasar sinematografi diantaranya yaitu *Camera Angle*, *Type Shot*, *Compotition*, *Cutting* atau *Editing*, dan *Continuity* (kesinambungan).³⁷

1) Camera Angle

Film Mak Cepluk ini menggunakan 3 jenis *camera angle*, *high-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada dibawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara luas), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya). Dalam film Mak Cepluk, menerapkan ketiga *type camera angle*. Tetapi secara keseluruhan film Mak Cepluk lebih banyak atau dominan menggunakan *camera angle straight-on angle*. Dengan memanfaatkan *angle* tersebut maka bisa didapatkan property terutama *pletokan* akan terlihat digunakan oleh semua pemeran dalam film Mak Cepluk.

³⁷ Rika Permata Sari And Assyari Abdullah, "Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom,"



Gambar 6.

Adegan dengan *straight-on angle* dalam film Mak Cepluk.

2) *Type Shot* (Ukuran Pengambilan Gambar)

Type shot dalam film Mak Cepluk menggunakan 7 jenis tipe *shot*. Seperti *Extreme close up shot*. Seperti *Extreme close up* (ECU), *Close up* (CU), *Medium close up* (MCU), *Medium shot* (MS), *Medium long shot* (MLS), *Long shot* (LS), *Extreme long shot* (ELS). Pengambilan gambar dengan memperhatikan *type shot* akan lebih membuat film terlihat nyaman ketika ditonton dan akan memperlihatkan keseluruhan detail dalam film lebih jelas. Adegan atau property yang dianggap penting akan *tercapture* dengan baik, seperti halnya property *pletokan* yang menjadi property utama dalam film Mak Cepluk.



Gambar 7.

Adegan dengan *medium-shot* dalam film Mak Cepluk, properti *pletokan* terlihat detail dan jelas.

3) *Composition* (Komposisi)

Dalam film Mak Cepluk ini memperhatikan penempatan atau penggunaan *framing* pada saat pengambilan gambar. *Framing* merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur-unsur keseimbangan *frame* kiri dan kanan, atas bawah dalam pengelompokan.



Gambar 8.

Adegan dengan *framing* yang baik menempatkan pemeran di tengah untuk membuat fokus penonton ke pemeran.

a) *Looking Room/ Nose Room*

Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagian depan satu bagian

belakang (30-50%). Ketika objek gambar melihat atau menunjuk ke suatu arah, harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju. Seperti pada menit 01.09 pada film Mak Cepluk, terlihat ruang kosong sebelah kiri yang mendandakan bahwa pemeran sedang berbicara dengan orang yang ada disebelah kirinya.

b) *Over the Shoulder Shot (OSS)*

Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku di belakang objek yang membelakangi, dan tampak di dalam frame. Sementara objek utama lebih difokuskan tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main. Seperti yang terlihat pada adegan debat antara Slamet dan Ningseh pada menit 02.15 di dalam film Mak Cepluk.

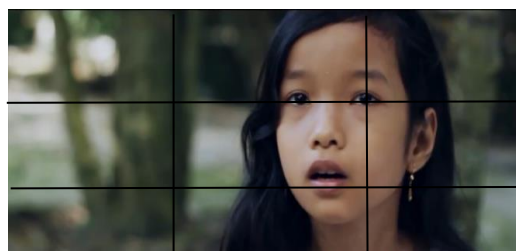
c) *Head Room*

Teknik pengambilan gambar ini, ruangan dari atas kepala sampai tepi atas frame, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Tujuannya adalah untuk memberikan ruang yang lebih lega untuk penonton dalam menonton tiap gambar di film Mak Cepluk. Sebagian besar

scene gambar dalam film Mak Cepluk menerapkan teknik ini.

d) *The Rule of Thirds (The Golden Mean)*

Pedoman dalam penempatan unsur-unsur gambar dalam frame yang dibagi atas tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara horizontal. Perpotongan gaya vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian pemirsa dalam menyaksikan suatu adegan (gambar/ cerita). Interest point of object (pusat perhatian) sebaiknya ditempatkan pada titik-titik perpotongan tersebut. Seperti terlihat pada potongan salah satu scene di film Mak Cepluk di bawah ini. Perpotongan garis horizontal dan vertikal bertemu di mata pemeran ningseh.



Gambar 9.

Adegan dengan The Rule of Thirds (The Golden Mean) di dalam film Mak Cepluk.

e) *Point of View (POV)*

Teknik pengambilan gambar yang menghasilkan arah pandang pelaku atau objek utama dalam *frame*. Penerpaan

POV ini tidak terlalu banyak dalam film Mak Cepluk, tetapi penempatan POV yang tepat salah satunya adalah dengan memperlihatkan pemakaian gadget yang digabungkan dengan permainan tradisional dengan porsi yang tepat. Sehingga tidak merusak esensi dari permainan tradisional yang sedang dimainkan.



Gambar 10.

Adegan dengan POV dalam film Mak Cepluk.

f) Walking Room/ Lead Room

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi *frame*, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30-50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan sisa jarak ketika seseorang bergerak ke arah tertentu. Dalam shot dibawah ini wardrobe terlihat jelas dan properti *pletokan* tertangkap secara detail. Pergerakan pemeran terlihat jelas dalam *scene* ini dikarenakan ruang yang terlihat lebih banyak di depan para pemeran sehingga

penonton tau pergerakan selanjutnya dari para pemeran.



Gambar 11.

Adegan dengan *walking room* dalam film Mak Cepluk.

g) Type of Shot

Dalam film Mak Cepluk, *type of shot* yang digunakan yaitu *Complex Shot*. Dimana proses pengambilan gambar yang bervariasi dengan kombinasi antara statis dengan pergerakan lensa, sehingga menghasilkan komposisi gambar yang indah dan enak ditonton. Sehingga pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh penonton.

h) Object in Frame

Pengambilan gambar orang/pemain oleh kamera dalam satu frame dengan mengabaikan *shot size* orang tersebut. Teknik ini bertujuan untuk memudahkan penonton menangkap setting lokasi, waktu dan serta tujuan film dalam satu shot. Seperti yang terlihat dalam film Mak Cepluk menit ke 01.45 terlihat keseluruhan pemeran dan

setting lokasi serta properti diawal film.

i) *Cutting atau Editing*

Editing dalam film Mak Cepluk menggunakan editing *kontinuiti*, yaitu sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan dan telah memperhatikan aturan serta teknik yang digunakan untuk mencapai *editing kontinuiti* yakni aturan *180°, shot/ reverse shot, eyeline match, establishing/ reestablishing shot, match on action, point of view cutting*, serta *cut-in*.

Jenis *cutting* yang digunakan dalam film Mak Cepluk yaitu *Straight-cut*. Memungkinkan *shot* tiba-tiba mengakhiri sebuah adegan dan *shot* berikutnya tiba-tiba tiba-tiba datang kelayar, serta untuk meringkas adegan.

Perpindahan gambar dari *close up* menjadi *long shot*, hasil yang didapat dari teknik ini adalah dapat memperlihatkan kedetailan adegan.

j) *Continuity (kesinambungan)*

Film Mak Cepluk ini, memiliki kesinambungan cerita yang jelas dan mudah dipahami alur ceritanya. Menggunakan

alur cerita sederhana yaitu cerita permainan anak-anak jaman dahulu yaitu bermain *pletokan* bersama-sama dengan teman-teman dengan sedikit adanya perselisihan atau konflik yang pada akhirnya bisa terselesaikan dengan baik. Serta adanya kesinambungan waktu yang jelas, yaitu waktu yang ada di film Mak Cepluk ini terjadi pada saat siang hari. Dimana anak-anak biasa bermain bersama teman-temannya.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian mengenai analisis konten film "Mak Cepluk" sebagai pelestarian permainan tradisional Indonesia, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Analisis konten film "Mak Cepluk" sebagai pelestarian permainan tradisional Indonesia mengandung konten pelestarian budaya khususnya pada permainan *pletokan*. Dimana pada pembuatan film Mak Cepluk, di latar belakang oleh kekhawatiran pembuat film akan terkikisnya permainan tradisional Indonesia khususnya *pletokan*, akibat semakin berkembangnya teknologi saat ini.

Film Mak Cepluk mengkolaborasikan antara permainan tradisional yaitu *pletokan* dengan *gadget* sebagai alat komunikasi dalam

permainan mereka. Menurut Wahyu Agung, pengkolaborasi ini bertujuan agar anak-anak tidak lupa akan budaya tradisionalnya mereka sendiri serta tetap bisa mengikuti zaman. Jika dilihat dari teori sinematografi, baik unsur naratif maupun unsur sinematik, film Mak Cepluk sudah mencakup semua unsur tersebut. Unsur naratif dalam film Mak Cepluk yang berhubungan dengan unsur cerita baik unsur tokoh, unsur konflik, unsur lokasi, serta unsur waktu semua jelas, sehingga membuat penonton tidak merasa kebingungan karena alur cerita yang singkat dan mudah dipahami.

Unsur sinematik film Mak Cepluk seperti halnya *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain serta pergerakannya. Di dalam semua unsur sinematik tersebut terselip upaya pelestarian permainan tradisional yaitu *pletokan* yang digambarkan dengan baik serta jelas. Menurut Galang pambudi salah satu *art director* dalam film Mak Cepluk menjelaskan bahwa ia bersama tim sebelum melakukan produksi film, terlebih dahulu memikirkan apa saja kebutuhan yang diperlukan agar artistic yang dikenakan bisa sesuai dengan alur cerita, serta sebagai simbolik pelestarian terhadap permainan tradisional.

Unsur sinematik yang lain seperti halnya *camera angle*, *type shot*, *compositon*, *cutting* atau *editing*, dan *continuity*

(kesinambungan), di dalamnya mengandung unsur-unsur pelestarian budaya, dengan mempertimbangan kesesuaian konsep detail properti *pletokan* sebagai properti utama dalam film Mak Cepluk. Sehingga penonton menikmati sajian *shot by shot* yang diolah menjadi satu rangkaian cerita yang menarik dan juga dapat menyampaikan pesan "permainan tradisional" dengan baik kepada ditonton.

Bibliography

- Anggita, Gustiana Mega. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa." *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education* 3, no. 2 (2019): 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>.
- Djunaid, Rezki. "penerapan sinematografi dalam konten youtube pada channel adrian wardhana." *Universitas islam negeri alauddin makassar*. Universitas islam negeri alauddin makassar, 2019.
- Ekasari, Kurnia, Nurafni Eltivia, and Elvyra Handayani Soedarso. "Analisis Konten Terhadap Pengungkapan Etika Dan Integritas Pada Sustainability Reporting." *Journal of Research and Application: Accounting and Management* 4, no. 1 (2019): 95–105.

- <https://doi.org/10.18382/jraam.v4i1.008>.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter Dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- Firziandini, Irma, Dwi Haryanto, Mochamad Ilham, Program Studi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, and Jln Kalimantan. "Analisis Struktur Naratif Pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar Dalam Membangun Adegan Dramatik." *Publikasi Budaya* 6, no. 2 (2018): 140–46.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Andi Offset, 2018.
- Huberman, dan Miles. *Milles Dan Huberman, Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia, 1992.
- Iswinarti. *Permainan Tradisional: Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Maylandari, Yovita, and Gregorius Ari. *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak*. Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka, 2021.
- Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991.
- Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press, 2016.
- Mursid, Muhammad Ali, and Dani Manesah. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Nahak, Hildgardis M.I. "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi." *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5, no. 1 (2019): 65–76. <https://doi.org/10.33369/jns.5.1.65-76>.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press, 2020.
- Sari, Rika Permata, and Assyari Abdullah. "Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 1, no. 6 (2020): 418. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236>.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Semedhi, Bambang. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2001.
- Suryawan, I.G Agung Jaya. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa." *Genta Hredaya* 2, no. 2 (2020): 1–10.
- Tedi, William. "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau." *S-1 Sosiologi* 3, no.

- 4 (2015): 1–17.
<http://jurnafis.untan.ac.iid>.
- Widiyatmika, Wegig, Edy Tri Sulisty, and Sugeng Nugroho. "Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Sang Kiai." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 34, no. 1 (2019): 73–79.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.639>.
- Zuchdi, Darmiyati, and Wiwiek Afifah. *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory Dan Hermeneutika Dalam Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021.
- Asiyah, Siti. "Public Speaking Dan Kontribusinya Terhadap Kompetensi DAI." *Jurnal Ilmu Dakwah*, 2017.
- Asiyah, Siti, and Muh. Luthfi Hakim. "Strategi Konter Gerakan Islam Transnasional Melalui Dakwah Struktural." *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman* 11, no. 2 (2022): 211–24.
<https://doi.org/10.35878/islamicreview.v11i2.507>.
- Kurniawan, F., Hakim, M., & Alnashr, M. (2022). Digital Promotional Content Training to Increase Tourist Attraction. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 22(2), 301–320. doi:
<https://doi.org/10.21580/dms.2022.22.13603>
- Hidayat, Ahmad Nur. "Beda Cara Generasi Milenial Dalam Politik." *Www.Kompas.Com*. Last modified 2018. Accessed December 23, 2019.
<https://nasional.kompas.com/read/2018/09/17/19090001/beda-cara-generasi-milenial-dalam-politik?page=all>.
- Janah, Tutik Nurul. "Upaya Perlindungan Konsumen Muslim Dan Non-Muslim Melalui Sertifikasi Halal Dan Transparansi Komposisi Produk Makanan." *Islamic Review : Jurnal Riset dan Kajian Keislaman* 9, no. 1 (2020).
- Miles, M. B., A. M. Huberman, and J Saldana. "Cross-Case Data Analysis." In *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 3rd ed. Arizona: Sage, 2014.
- Syakroni, Agus, Zamroni, Chusnul Muali, Hasan Baharun, Muh Zainuddin Sunarto, Bisri Musthofa, and Muallim Wijaya. "Motivation and Learning Outcomes Through the Internet of Things; Learning in Pesantren." In *Journal of Physics: Conference Series*, 2019.
- Wahid, Yenny, and dkk. *Membatasi Para Pelanggar: Laporan Tahunan Kemerdekaan Beragama Berkeyakinan Wahid Foundation* 2018. Jakarta, 2018.

