

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menjadi landasan dalam teori pembuatan Tugas Akhir ini.

2.1 Video

Video menjadi kata populer di saat ini, hingga kalangan masyarakat awam pun sangat *familiar* dengan kata “video”, namun belum tentu masyarakat mengerti benar apa definisi dari video. Menurut Hafiz, dkk (2009) dalam bukunya yang berjudul *Videobase*, kata video secara harfiah berasal dari kata *videre* yang memiliki arti “aku melihat”. Sedangkan video secara teknis merupakan suatu teknologi untuk menangkap pergerakan gambar dengan gelombang cahaya dan suara melalui sensor kamera dan mikrofon yang diubah menjadi sinyal elektromagnetik, kemudian diteruskan pada proses perekaman gambar bergerak menjadi suatu data yang dalam satu kesatuan gambar yang dapat dilihat secara berurutan dan kecepatan yang bervariasi. Gambar-gambar yang tergabung tersebut biasa dinamakan *frame* dengan kecepatan pembacaan yang dinamakan *frame rate* (fps).

Video terlahir dari perkembangan teknologi media massa, yaitu televisi. Sehingga dasar dari video saat ini tidak terlepas dari media massa dari media massa dan turut berperan dalam perubahan perilaku dan cara berpikir masyarakat (Hafiz, dkk, 2009: 12).

2.2 *Features*

Features merupakan hasil liputan atau reportase dengan gaya bertutur yang ringan kemudian dikemas secara mendalam dan luas yang bertujuan memberi penjelasan akan latar belakang suatu peristiwa, menghibur, serta mendidik yang diberi sedikit sentuhan *human interest* agar terkesan dramatis. *Features* membahas pada satu pokok bahasan atau tema yang diungkap melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, dan menyoroti secara kritis dengan berbagai kreasi. Kreasi tersebut dapat berupa narasi, wawancara, *vox pop* (kumpulan opini dari satu hal tertentu), musik, sisipan puisi, atau bahkan sandiwara pendek yang juga merupakan gabungan antara unsur opini, dokumenter, dan ekspresi (Fachruddin, 2012: 225).

Unsur opini merupakan uraian pendapat seorang tokoh, *vox pop* (kumpulan opini dari satu hal tertentu), dan wawancara yang memperkaya pandangan dan pokok bahasan yang disajikan. Kejadian maupun fakta-fakta yang ada adalah bentuk unsur dokumenter yang memberi bukti dan memperkuat argumen mengenai pokok bahasannya. Ungkapan ekspresi digunakan untuk menciptakan suasana rileks dan *fun* dari pokok bahasannya disalurkan melalui musik, puisi, dan nyanyian dalam konteks informasi yang tidak aktual (Fachruddin, 2012: 225).

Struktur *features* tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, yang berarti pokok pikiran dapat disajikan di tengah maupun di akhir, karena kesimpulan cerita bisa jadi tercapai sebelum cerita berakhir. *Features* memiliki pengaruh dalam bagi *audience*, karena dapat dilihat secara fisik dengan gambar dan atmosfer

yang terekam dalam kamera yang memberikan gambaran sesungguhnya (Fachruddin, 2012: 225).

2.2.1 Karakteristik *Features*

Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), *features* terkadang syarat dengan kadar keilmuan, dengan pengolahan secara populer, sehingga nyaman disimak dan menghibur. Dengan cerita *features* seperti deskripsi di atas, sehingga *features* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Kreativitas

Features memungkinkan untuk menciptakan sebuah cerita dan dicitrakan sebagai cermin karya kreatif individual dari seorang jurnalis, namun terikat etika bahwa harus akurat dan non fiktif.

2. Informatif

Features sebagai pembawa pesan moral yang ingin disampaikan kepada *audience* dan dapat menggelitik hati manusia untuk menciptakan perubahan yang konstruktif.

3. Menghibur

Features biasanya eksklusif, tujuan utamanya adalah menghibur dan memberikan hal-hal baru yang segar.

4. Awet (*timeless*)

Features dapat ditayangkan kapan saja, bahkan berkali-kalipun masih tetap menarik minat *audience*.

5. Subjektivitas

Features memungkinkan jurnalis untuk memasukkan emosi dan pikirannya dalam cerita *features*.

2.2.2 Jenis-jenis *Features*

Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), dalam pembuatan *features* ide bisa didapat dari berbagai hal seperti, kelanjutan berita aktual, hari-hari tertentu, profil tokoh yang banyak diperbincangkan, kejadian tertentu, dan banyak hal lain, karena bukan merupakan fiksi namun fakta yang yang ditulis dalam gaya seperti fiksi. Ide juga dapat digali dari jenis-jenis *features* berikut:

1. *Features* Kepribadian (Profil)
2. *Features* Sejarah
3. *Features* Petualangan
4. *Features* Musiman
5. *Features* Interpretatif
6. *Features* Kiat (Petunjuk Praktis)
7. *Features* Ilmiah (Science)
8. *Features* Perjalanan
9. *Features* Kuliner
10. *Features* Minat Insani

2.2.3 *Features* Interpretatif

Features interpretatif merupakan jenis *features* yang memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik yang telah diberitakan. Topik yang

diangkat dapat berupa organisasi, aktivitas, tren atau gagasan tertentu yang menjadi buah bibir di masyarakat.

Dalam buku *Developing Story Ideas* (Michael Rabiger, 2000: 157) dijelaskan bahwa dalam menyusun ide cerita meliputi 2 metode, yaitu:

Ulasan pada *features* disusun dalam metode bercerita secara paralel, seperti:

1. *Digression* merupakan situasi, karakter, serta masalah dapat dikembangkan diluar cerita utama.
2. *Tension* merupakan cerita yang ada di dalamnya selalu berhubungan dengan cerita utama.
3. *Narative Compresions* merupakan isinya diceritakan bersamaan secara naratif.
4. *Imagination* merupakan intrepretasi yang ada disesuaikan dengan pengetahuan dari penontonnya.
5. *Active Partisipation* merupakan bercerita selayaknya ikut serta di dalamnya, sehingga tidak hanya sekedar memberi informasi.
6. *Multiple Point of View* merupakan plot cerita di dalamnya menyesuaikan dari keberagaman sudut pandang yang ada.

Setelah metode bercerita feaure secara paralel, kemudian *features* dikembangkan pada cerita yang akan diulas setelah proses produksi selesai.

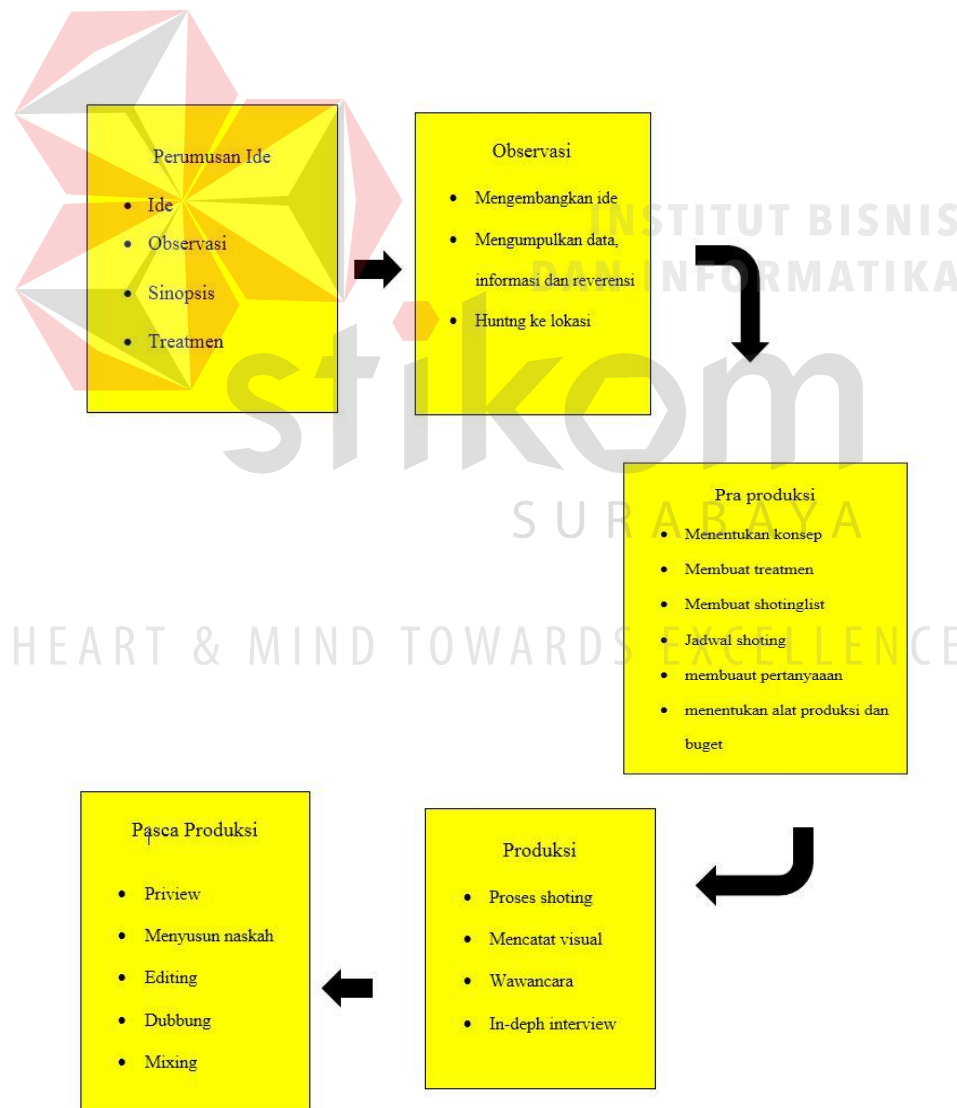
Pengembangan cerita pada ulasan penulisan:

1. Jangan memperbaiki konsep awal yang ada karena konsep awal digunakan sebagai acuan.
2. Fokus pada masalah yang ada hingga benar-benar tepat.
3. Permasalahan baru akan muncul dari masalah utama.
4. Menyusun cerita yang disesuaikan dengan masalah yang ada.

5. Mengoreksi keterkaitan detail masalah utama yang diulas.
6. Kembali pada konsep awal supaya tidak banyak merusak ide cerita utama.

2.2.4 Langkah-Langkah Membuat *Features*

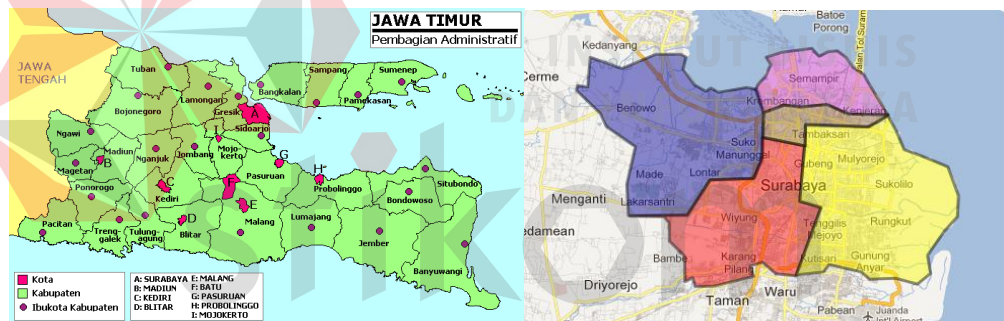
Menurut Andi Fachruddin (2012: 226), langkah-langkah dalam pembuatan video *features* merupakan hal penting sebagai acuan pembuatannya agar dapat melanjutkan dalam langkah pembuatan selanjutnya. Langkah-langkah pembuatan feature dijelaskan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Membuat *Features*
(Sumber: Olahan Peneliti)

2.3 Kota Surabaya

Kota Surabaya adalah ibukota provinsi Jawa Timur, Indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya secara geografis terletak antara 0721' Lintang Selatan dan 11236' - 11254' Bujur Timur. Dengan jumlah penduduk metropolisnya yang hampir 3 juta jiwa. Wilayah Kota Surabaya di sebelah utara dan timur berbatasan dengan Selat Madura, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Gresik dan sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo. Luas wilayah Kota Surabaya 274,06 Km² yang terbagi menjadi 31 kecamatan dan 163 desa/kelurahan. Wilayah surabaya dapat di lihat pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2 Peta Surabaya
(Sumber: www.google.com)

Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan perekonomian di daerah Jawa Timur dan sekitarnya. Sebagian besar penduduknya bergerak dalam bidang jasa, industri, dan perdagangan sehingga jarang ditemukan lahan persawahan. Banyak perusahaan besar yang berkantor pusat di Surabaya, seperti PT Sampoerna Tbk, Maspion, Wing's Group, Unilever, dan PT PAL. Kawasan industri di Surabaya diantaranya Surabaya Industrial Estate Rungkut (SIER) dan Margomulyo. Sektor industri pengolahan dan perdagangan yang mencakup juga hotel dan restoran, merupakan kontributor utama kegiatan ekonomi surabaya yang tergabung dalam nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Di sektor

pariwisata, Surabaya memiliki objek wisata alam Kebun Binatang Wonokromo dan Pantai Kenjeran. Kota ini juga mempunyai banyak wisata sejarah dari kenangan Soerabaja Tempo Doeloe, gedung-gedung tua peninggalan zaman Belanda dan Jepang salah satunya adalah Hotel Oranje atau Yamato.

Disamping dianugerahi wisata sejarah, Surabaya juga kaya akan wisata belanja. Sebagai kota perdagangan, Surabaya memiliki cukup banyak pusat perbelanjaan dan mal.

Kesenian tradisional di Kota Surabaya tumbuh dan berusaha untuk tetap dilestarikan. Bentuk kesenian tradisional kota ini banyak ragamnya. Ada seni tari, seni musik dan seni panggung. Tak lupa juga dengan permainan tradisional seperti lompat tali, gundu, engklek, congklak, patil lele dan lain-lain.

2.4 Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono 2010 : 44).

Patern dalam Dockett dan Fleer (2000: 41-44) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa dia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Bermain adalah cara bagi anak untuk belajar mengenai tubuh mereka dan dunia ini, dan pada saat itulah mereka akan menggunakan kelima indra yang

dimilikinya. “Bagaimana rasanya jika benda ini disentuh? Bagaimana bunyinya jika benda ini dijatuhkan? Apa yang terjadi jika benda ini dilempar?” Dengan mengeksplorasi hal-hal yang ada di sekitarnya inilah otak anak akan berkembang. Dengan bermain mereka mengembangkan imajinasi, skill, kemandirian, kreativitas, dan kemampuan bersosialisasi. Disini mereka akan belajar berbagi mainan dengan teman dan saudaranya, belajar mengucapkan kata ‘maaf’ dan ‘terima kasih’. Dalam kehidupan masyarakat banyak dijumpai para orang tua yang kurang atau tidak menyadari betapa pentingnya masalah bermain ini bagi tumbuh kembang anak, sehingga para orang tua tidak pernah memberikan perhatian, apalagi secara terencana.

2.5 Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini, ialah permainan ini telah diwariskan dari yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya (Sukintaka, 1992: 91).

Permainan tradisional anak-anak 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 (Danandjaja, 1987).

2.6 Macam-Macam Permainan Tradisional

Indonesia adalah negeri yang besar dan kaya akan beragam warisan, salah satunya adalah bermacam permainan anak. Ya, dolanan anak, demikian orang Jawa biasa menyebutnya. Masing-masing daerah mempunyai jenis permainan anak-anak, ada yang memang berbeda, ada pula yang permainannya sama tetapi dalam menyebut atau menamainya berbeda. Berikut adalah jenis dolanan anak berdasarkan katalog dolanan anak:

1. Dam-daman
2. Dakon
3. Nekeran
4. Gobak sodor
5. Gatheng
6. Gaprik
7. Gangsing bambu
8. Engklek
9. Egrang Jateng
10. Benthik

Kenangan masa kanak-kanak memang tak akan pernah bisa dilupakan begitu saja. Dari pertama masuk sekolah, main bareng teman, hingga pengalaman-

pengalaman konyol yang kalian lakukan semasa kecil tak akan mudah terhapus dari memori. Bahkan mungkin ada beberapa dari kalian yang rindu akan permainan masa kecil yang sekarang sudah semakin banyak ditinggalkan dan makin susah buat dicari.

2.7 Congklak

Menurut beberapa ahli yang mengatakan bahwa asal permainan tradisional congklak dari negara Arab. Di daerah Timur Tengah memang permainan tradisional congklak ini telah lama dikenal dengan nama “Mancala”. Mancala sendiri berasal dari bahasa Arab “Naqala” yang artinya ”bergerak” (www.scribd.com).

Sedangkan di daerah Afrika, permainan tradisional congklak sering disebut dengan “Wari”. Nama ini mengacu pada bagian yang cekung pada papan congklak yang disebut juga sebagai “Awari” yang berarti “rumah”. Permainan Tradisional Congklak Bukan Berasal Dari Indonesia (www.scribd.com).

Dengan masuknya para pedagang dari negara lain di dunia ke Indonesia, maka tidak bisa dipungkiri telah terjadinya pertukaran budaya antara para pedagang asing dengan penduduk pribumi Indonesia pada masa lampau. Pertukaran tidak hanya terjadi di bidang perdagangan saja, namun juga terjadi dalam bidang kebudayaan, bahasa, ilmu pengetahuan, dan banyak bidang lainnya. Di sinilah permainan tradisional congklak mulai masuk ke Indonesia melalui pertukaran budaya dengan bangsa lain (www.scribd.com).

Pada sebuah penggalian arkeolog dari National Geographic, di wilayah Yordania telah ditemukan sebuah lempengan yang terbuat dari batu kapur, dengan

bentuk memanjang dengan beberapa cekungan berderet paralel. Para ahli menyimpulkan bahwa benda itu adalah sebuah papan permainan tradisional congklak yang berasal dari sekitar tahun 7.000 – 5.000 sebelum masehi (www.scribd.com).

Diyakini permainan tradisional congklak ini berasal dari kebudayaan yang sangat kuno dan kemungkinan merupakan salah satu permainan tertua yang dikenal manusia modern. Catatan tertulis pertama mengenai permainan tradisional congklak adalah pada tulisan-tulisan keagamaan tradisional di Arab. Beberapa ahli berpendapat permainan tradisional congklak dibawa oleh dari Timur Tengah ke dataran Afrika. Dari Afrika kemudian permainan tradisional congklak menyebar ke Asia melalui perdagangan budak yang dilakukan oleh pedagang Afrika di kepulauan Karibia pada sekitar abad ke-17 (www.scribd.com).

Di daerah Jawa permainan tradisional congklak lebih dikenal dengan nama Dakon. Beberapa tempat menyebutnya dengan Dhakon, dan ada pula yang menyebut dengan istilah Dhakonan. Sedangkan istilah lain yang populer di kawasan Sulawesi adalah Maggaleceng. Ada pula yang menyebut dengan istilah Nogarata, atau Makaotan, dan ada pula yang menyebut dengan Aggalacang.

Permainan ini di Malaysia juga dikenal dengan nama congkak, sedangkan dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala (www.scribd.com).

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16

buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya. Setiap lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain (www.scribd.com).

Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lobang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lobang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa (www.scribd.com).

Permainan Tradisional Congklak dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat dimabil (seluruh biji ada di lobang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak (www.scribd.com).



Gambar 2.3 Permainan Tradisional Congklak
(Sumber: www.google.com)

2.8 Engklek

Permainan engklek atau juga disebut *sunda manda* adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya dimasyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Disetiap wilayahnya dikenaldengan nama yang berbeda. Di Jawa permainan ini disebut Engklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan (www.scribd.com).

Terdapat dugaan bahwa permainan ini berasal dari “Zondag– Maandag” yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial. Walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara (www.scribd.com).

Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan dua sampai lima orang peserta. Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya ditanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus berbekal “gacuk” yang biasanya berupa pecahan genting, yang juga disebut “kreweng” yang dalam permainan (www.scribd.com).

Kreweng ini ditempatkan disalah satu petak yang tergambar ditanahdengan cara dilempar. Petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempatioleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada (www.scribd.com).

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu berhak memilih sebuah petak dijadikan sawah mereka, yang artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta

yang memiliki kotak yang paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini (www.scribd.com).

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terpiutik yang tinggi. Nilai terpiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes, 1999; Griffiths, 2005).

Permainan ini mengandalkan kekuatan kaki dan keseimbangan si pemain. Sebab si pemain harus kuat menapakkan satu kakinya di atas tanah seraya mengangkat kaki lainnya. Pemain tak boleh asal menapakkan kaki. Sebab pemain harus benar-benar menapakkan kakinya pada gambar kotak yang telah dibuat di atas tanah.



Gambar 2.4 Permainan Tradisional Engklek
(Sumber: www.google.com)

2.9 Nilai-Nilai Permainan Tradisional Engklek

Hasil penelitian Iswinarti (2007) menunjukkan bahwa nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial.

Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah mempunyai arti bahwa dengan mengobservasi anak yang sedang bermain engklek bisa diketahui beberapa anak yang diduga mempunyai masalah.. Nilai ini diperoleh dari data yang menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang terlihat mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan peneliti untuk bermain *engklek*. Ada anak yang ragu-ragu untuk memulai permainan, ada yang ragu-ragu ketika akan melempar *gaco* ke kotak *engklek*. Di dalam penelitian juga dijumpai beberapa anak yang mudah tersinggung dan tidak percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1991) bahwa bermain bisa mencerminkan bagaimana penyesuaian diri anak.

Nilai untuk perkembangan fisik yang baik tercermin dari permainan engklek yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak.

Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami,

mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Prosedur permainan engklek memberi kesempatan pada anak untuk bergerak yang memungkinkan anak belajar menjadi relaks sehingga kecemasan berkurang. Dalam permainan engklek juga ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Pengendalian diri terlihat pada gerakan-gerakan bermain engklek yang menuntut ketenangan terutama pada engklek gunung

Nilai problem solving, yaitu anak belajar memecahkan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi anak dalam bermain engklek mencakup bagaimana anak harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permainan, mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman. Menurut Sutton & Smith dalam Hughes (1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata

Nilai sosial dalam permainan engklek diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain anak. Permainan *engklek* sendiri merupakan permainan yang berbentuk *games* yaitu permainan yang mempunyai aturan. Menurut Santrock (2000) syarat permainan *games* pesertanya lebih dari satu orang. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa ketrampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain *engklek*, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

2.10 Nilai-Nilai Permainan Tradisional Congklak

Nilai budaya yang dapat diambil dari permainan congklak yaitu ketelitian, kecerdasan dan kejujuran. Ketelitian dituntut agar ketika memasukkan buah congklak tidak salah, seperti salah memasukkan buah congklak ke lubang induk pemain lawan, atau kesalahan-kesalahan lain. Kecerdasan dibutuhkan agar seorang pemain bisa memenangkan permainan tersebut. Dan nilai kejujuran diharapkan agar masing-masing pemain bersikap sportif, dan tidak menipu lawannya ketika lawan tersebut dalam keadaan lengah (www.melayuonline.com/ind)

2.11 Nilai-Nilai Terapiutik Dalam Bermain

Hughes (1999) mengemukakan beberapa nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan secara umum, yaitu:

1. Bermain memperbolehkan anak mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami.
2. Bermain mengijinkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka diterima. Di sini anak dan orang tua mempunyai kekuatan yang sama.
3. Dengan mengobservasi anak akan dapat membantu orang dewasa memahami anak lebih baik.
4. Karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak maka anak akan menjadi relax dan kecemasan berkurang.

5. Bermain memberi kesempatan anak untuk melepaskan perasaannya (misalnya perasaan marah, takut), dan memperbolehkan anak untuk melepaskan kekecewaan terhadap alat permainan tanpa takut terhadap orang dewasa.
6. Bermain mendorong anak mengembangkan ketrampilan sosial. Ketrampilan ini akan bisa digunakan untuk situasi yang lain.
7. Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mencoba peran baru dan mencoba pendekatan pemecahan masalah yang aman.

2.12 Faktor-faktor Penyebab Hilangnya Permainan Tradisional

Tidak ada yang bisa membendung kuat dan deras arus globalisasi dan modernisasi. Kehadirannya tanpa pandang bulu bisa melibas semua hal. Siapa bisa bertahan, dia akan tetap hidup dalam globalisasi dan modernisasi. Permainan tradisional pun berada di titik liminal antara ada dan tiada. Di era ini, banyak bermunculan permainan alat-alat elektronik yang menggunakan teknologi canggih, sehingga membuat para generasi muda tertarik untuk memainkannya dan lupa akan permainan tradisional yang ada di daerah tempat tinggal mereka.

Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan anak tradisional. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi melahirkan dan menyuguhkan berbagai permainan elektronik yang dianggap lebih menarik dan variatif seperti: Play Station, Nintendo, robot-robotan, mobil remote, dan lain-lain.
2. Tidak adanya pengenalan dan pengetahuan dari orang tua terhadap anak mereka tentang permainan tradisional karena kesibukan orang tua di dalam pekerjaan. Bahkan terkadang orang tua lebih suka anak mereka bermain

dengan layar dan barang elektronik yang berbasis IT, alasannya agar anak lebih betah dirumah. Padahal suatu permainan akan terus bertahan jika kita menurunkan secara estafet ke anak kita, lalu dari anak kita diturunkan ke cucu kita, dan begitu seterusnya.

3. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata, dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakatnya kepada generasi di bawahnya. Budaya instan yang sudah merasuk pada setiap anggota masyarakat sekarang juga memberikan sumbangan hilangnya permainan tradisional. Kita selalu terlena oleh budaya cepat saji, yang penting sudah tersedia dan siap “dimakan “ tanpa harus melalui proses.
4. Semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani menyebabkan mereka sibuk dengan tuntutan disekolahnya. Dengan banyaknya tugas-tugas sekolah dan tuntutan kurikulum yang semakin tinggi mengakibatkan waktu mereka tersita. Sehingga mereka lebih memilih permainan instan yang tidak mengeluarkan banyak tenaga dan bisa dilakukan di rumah. Sekarang ini banyak anak yang memiliki PS di rumah masing-masing.

2.13 Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun

Pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam dan diluar sekolah. Anak belajar di sekolah, tetapi membuat latihan di rumah yang mendukung hasil belajar di sekolah. Banyak aspek perilaku di bentuk melalui penguatan verbal, keteladanan, dan identifikasi. Anak-anak pada masa ini juga mempunyai tugas-tugas perkembangan menurut (Robert J. Hagvighurst, 1961) , yakni:

1. Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan; bermain sepak bola, loncat tali, berenang.
2. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis
3. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya
4. Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya
5. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, berhitung
6. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
7. Membentuk hati nurani, nilai moral, dan nilai social
8. Memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi
9. Membentuk sikap terhadap kelompok social dan lembaga-lembaga

Menurut teori Piaget, pemikiran anak masa sekolah dasar disebut juga pemikiran operasional kongkrit (*concrete operational thought*), artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau kongkrit. Dalam upaya memahami alam sekitarnya mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena anak mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya (logikanya).

Menurut Teori Kohlberg dalam menganalisis perkembangan anak usia 6-12 tahun juga membaginya menjadi dua tahapan :

1. Tahapan pertama: usia 6-10 tahun.

Dalam usia ini, ia menilai anak sudah bisa menilai hukuman atau akibat yang diterimanya berdasarkan tingkat hukuman dari kesalahan yang dilakukannya. Sehingga ia sudah bisa mengetahui bahwa berperilaku baik akan mampu membuatnya jauh atau tak mendapatkan hukuman.

2. Tahapan kedua: usia 10-12 tahun.

Dalam usia ini, menurut Kohlberg, ia sudah bisa berpikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan ia berperilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Ia pun menjadi anak yang tahu akan aturan.

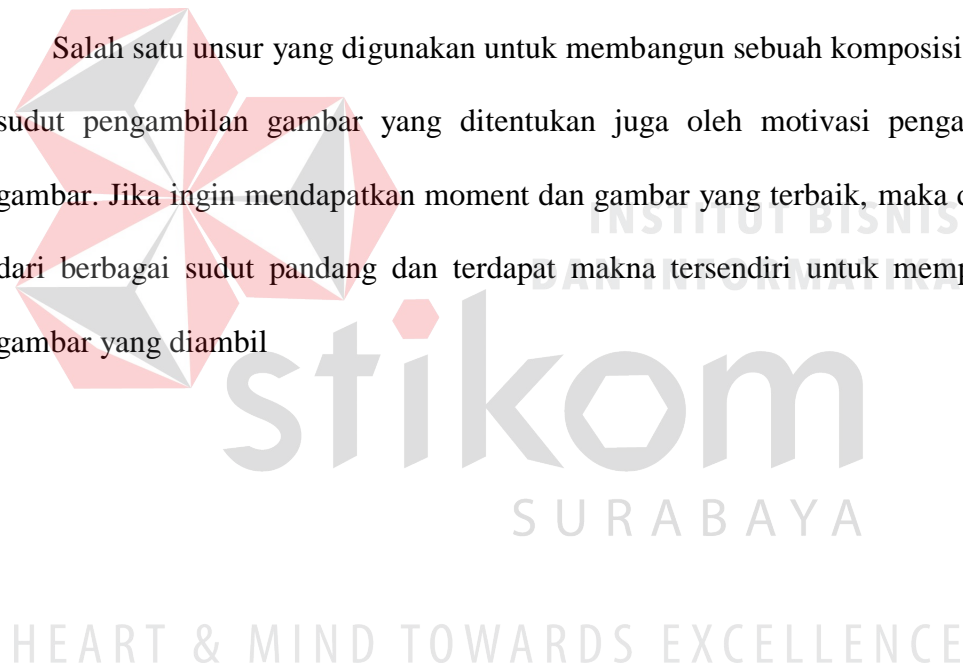
2.14 Komposisi Gambar

Dalam Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional (Al-Firdaus 2010) dijelaskan bahwa komposisi gambar adalah susunan obyek visual secara keseluruhan pada bidang gambar, agar gambar dapat berbicara dengan sendirinya melalui gambar yang diambil. Ada beberapa cara yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan komposisi yang baik, diantaranya *Walking Space* dan *Looking Space*, *Head Room*, *In* dan *Out of*, potongan gambar, *Rule of Thirds*, Aturan Sepertiga.

Walking Space dan *Looking Space* adalah saat pengambilan benda atau orang yang sedang berjalan, maka perlu memperhatikan ruang dimana obyek tersebut

menghadap. *Head Room* adalah komposisi di atas kepala dari obyek, hal ini perlu diperhatikan agar gambar enak dilihat. *In* dan *Out of* adalah komposisi yang menunjukkan jika obyek tersebut bergerak mendekat atau menjauh. Potongan gambar juga harus diperhatikan sehingga tidak memotong gambar pada persendian, agar gambar tidak seakan dipenggal. *Rule of Thirds* merupakan acuan dalam membuat komposisi, komposisinya dibagi menjadi 3 bagian. Sepertiga bagian adalah teknik dalam penempatan objek menjadi fokus, berada diantara salah satu dari 3 bagian yang ada.

Salah satu unsur yang digunakan untuk membangun sebuah komposisi adalah sudut pengambilan gambar yang ditentukan juga oleh motivasi pengambilan gambar. Jika ingin mendapatkan moment dan gambar yang terbaik, maka diambil dari berbagai sudut pandang dan terdapat makna tersendiri untuk memperkuat gambar yang diambil

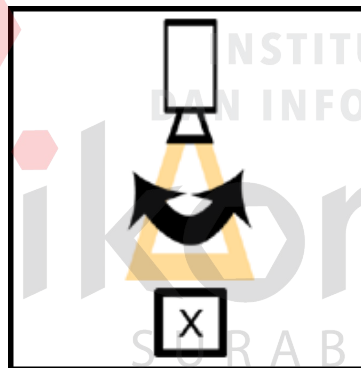


2.15 Teknik Pergerakan Kamera

Dalam pengambilan gambar, Al Firdaus (2010) mengungkapkan bahwa pergerakan dari kamera juga dianggap penting sebagai penunjang pengambilan gambarnya. Beberapa pergerakan kamera yang banyak dikenal antara lain:

1. *Panning*

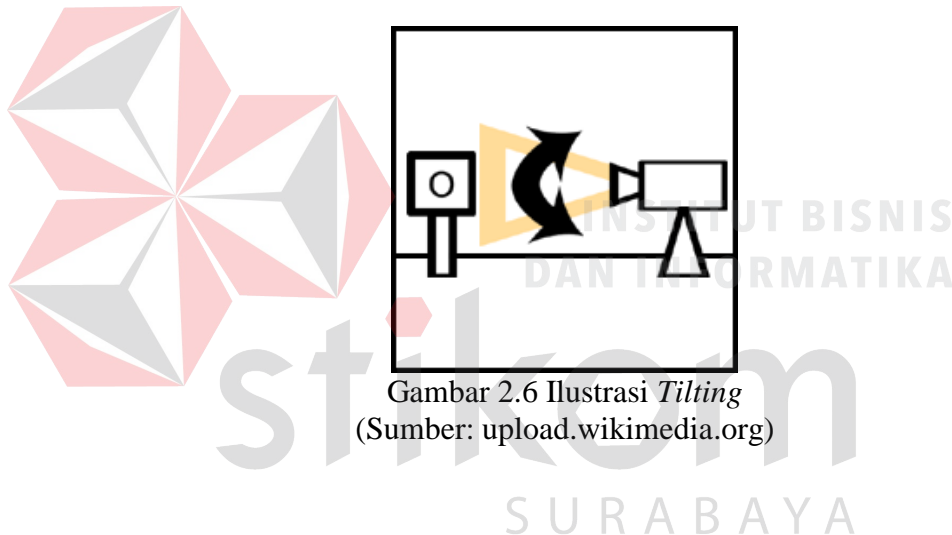
Merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke arah samping kiri ataupun kanan objek. Pergerakan secara horizontal ke arah kanan biasa disebut *pan right*, sedangkan pergerakan secara horizontal ke arah kiri biasa disebut dengan *pan left* seperti yang ditunjukkan oleh ilustrasi pergerakan kamera pada gambar 2.5 berikut.



Gambar 2.5 Ilustrasi *Panning*
(Sumber: upload.wikimedia.org)

2. *Tilting*

Merupakan pergerakan kamera secara vertikal ke arah atas ataupun arah bawah dari objek yang dituju. Pergerakan secara vertikal ke atas biasa disebut dengan *tilt up* yang dapat memicu emosi, perasaan, dan perhatian akan rasa ingin tahu tentang apa yang akan terjadi selanjutnya, namun terkadang juga untuk mengagungkan objeknya, sedangkan pergerakan vertikal ke bawah disebut dengan *tilt down* yang umumnya memicu kesedihan dan kekecewaan. Seperti pada gambar 2.6 berikut.



3. *Zooming*

Merupakan pengambilan gambar dengan memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dengan mengubah dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar yang biasa disebut dengan *zoom out* untuk menunjukkan apa yang berada di sekitar objek yang dituju, ataupun dari sudut pandang lebar ke sudut pandang kecil yang disebut dengan *zoom in* untuk menunjukkan objek penting dalam satu *frame* tersebut. Seperti pada gambar 2.7 berikut.



Gambar 2.7 Ilustrasi *Zoom in* dan *Zoom Out*
(Sumber: static.videomaker.com)

4. *Tracking*

Merupakan pengambilan gambar dengan pergerakan maju dan mundur yang diikuti oleh seluruh badan kamera yang mengikuti gerak dari objeknya seperti pada gambar 2.8 berikut.



Gambar 2.8 Ilustrasi *Tracking*
(Sumber: static.videomaker.com)

5. *Timelapse*

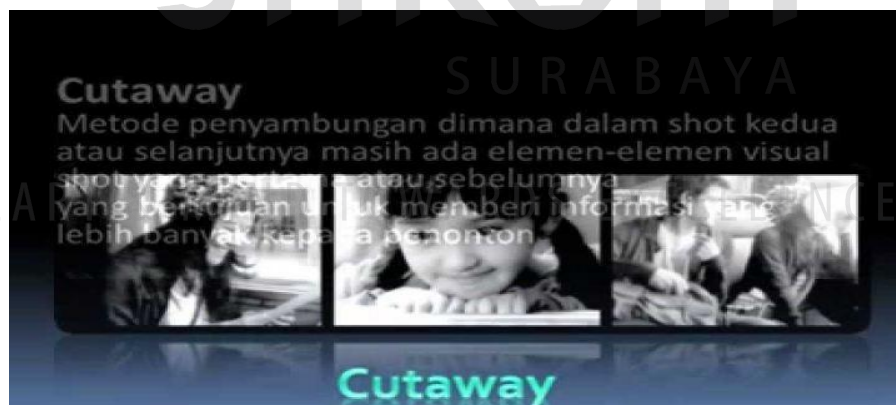
Merupakan teknik fotografi dengan menggabungkan beberapa foto tanpa memindahkan posisi kamera dan *angle* di lain posisi yang memiliki selang waktu dalam hitungan detik yang difokuskan pada *point of interest* obyeknya. Seperti pada gambar 2.9 berikut.



Gambar 2.9 Timelapse
(Sumber: google.com)

6. *Cutaway*

Metode penyambungan dimana dalam shot kedua atau selanjutnya masih ada elemen-elemen visual shot yang pertama atau sebelumnya yang bertujuan untuk memberi informasi yang lebih banyak kepada penonton. Seperti pada gambar 2.10 berikut.



Gambar 2.10 Cut away
(Sumber: www.google.com)