

KONSEP PENYUTRADARAAN FILM “FILOSOFI CONGKLAK” DENGAN MENGGUNAKAN TEORI NEO-FORMALISME

(The Concept of Directing a Short Film of Congklak Philosophy Using Neo-Formalism Theory)

Intan Kemala Chahyaditha, Triadi Syadian
Program Studi Film dan Televisi
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama
intanchahyaditha@gmail.com, triadisyardian@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul konsep penyutradaraan film pendek filosofi congklak dengan menggunakan teori neo-formalisme. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan konsep penyutradaraan dengan menggunakan bahasa sinematik, aspek naratif, konstruksi cerita, dan pengalaman psikologis penonton pada film tersebut. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Neo-formalisme sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kognitif. Dimana pendekatan ini merupakan, menonton film bukanlah merupakan pengalaman yang komplet. Penonton tidak disuapi secara otomatis oleh total keseluruhan cerita (story) yang disampaikan, atau disebut fabula dalam bahasa formalis Rusia, sehingga penonton menggunakan schemata untuk mengorganisir informasi lewat plot yang diberikan dalam aransemen film tersebut (disebut sebagai syuzhet) hingga menghadirkan representasi mental yang koheren. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah film filosofi congklak dan hasil dalam penelitian ini adalah bagaimana film mengambil bagian dalam 'defamiliarisasi', menunjukkan objek dan konsep yang sudah dikenal dan dirumuskan dengan cara yang mendorong untuk mengalaminya seolah-olah baru. Entitas.

Kata kunci: Entitas, Film, Filosofi, Kognitif, Neo-formalisme

ABSTRACT

This research is entitled the concept of directing a short film of congklak philosophy using neo-formalism theory. This study aims to apply the concept of directing using cinematic language, narrative aspects, story construction, and the psychological experience of the audience in the film. The theory used in this study uses Neo-formalism while the approach used in this study is a cognitive approach. Where this approach is, watching movies is not a complete experience. The audience is not automatically fed by the total story (called fabula) in Russian formalist language, so the audience uses schemata to organize information through the plot given in the arrangement of the film (called a syuzhet) to present a coherent mental representation. Whereas the object in this study is a film of congklak philosophy and the result in this study is how the film takes part in 'defamiliarization', showing an objects and concepts that are already known and formulated in a way that encourages to experience them as if they were new. Entity.

Keywords: Entity, Film, Philosophy, Cognitive, Neo-formalism

1. PENDAHULUAN

Film adalah seni. Rudolf Arnheim juga Eisenstein yang adalah teoritis pertama menyatakan bahwa seni harus terbukti benar dan sesuai dengan sifat yang mendasarinya. Film bisa menjadi seni yang sejati bilamana ia menemukan sifat dasarnya sendiri. Konsepsi penting Rudolf Arnheim kebanyakan terdahulu, seperti teater dan seni rupa. Arnheim berpendapat bahwa film bisa meraih

statusnya sebagai 'seni' ketika film punya esensinya sendiri dan terbukti berbeda dengan esensi seni yang lain.

Keberadaan formalisme sebagai fondasi pertama teori filmmuncul lagi ke permukaan di bawah bendera '*Neoformalisme*'. *Neoformalisme* melahirkan inovasi yang sama sekali lain dari karya-karya agung *Eisenstein*, *Pudovkin*, dan *Arnheim* tersebut. *Neoformalisme* sama sekali tidak keluar 'kemana-mana', ia hanya tertarik pada kajian artistik film itu sendiri; bahasa sinematik, aspek naratif, gaya konstruksi, dan relasi antara konstruksi formal dari film dengan pengalaman (psikologis) penonton film itu sendiri.

Asumsi-asumsi *neo-formalisme* berkerja dengan didasarkan pada dua hal: *cinemati poetics* dan *historical poetics*. Kedua konsep ini diadopsi kedalam konteks dimana film diproduksi lewat sebuah mode praksis yang akhirnya berpengaruh pada interaksi gaya dan *naratif* yang berujung pada film secara keseluruhan.

Menggunakan teori *Neo-formalisme* penulis ingin menciptakan suatu seni film dengan mengutamakan plot-plot menarik yang diberikan kepada penonton untuk menyimpulkan perspektifnya sendiri. Konsep *Neo-formalisme* sendiri berisikan *miss en scenedengan* estetika yang baik, artistik yang sesuai dengan latar tempat atau waktu, gaya bahasa yang menarik, dan alasan-alasan setiap *scene* dan pergerakan aktor dalam film nanti. Meskipun film yang digarap nantinya bertemakan kearifan lokal dan bergenre drama keluarga. Penulis mencoba untuk menciptakan suatu karya yang tidak sederhana.

Penulis terinspirasi dari permainan tradisional congklak yang dikenal dengan nama atau panggilan yang berbeda-beda di tiap daerah. Nama yang biasanya disebut adalah Congklak. Di negara Malaysia, permainan ini dikenal sebagai Congklak, nama yang digunakan di wilayah provinsi Sumatera juga. Di daerah Jawa, permainan ini disebut Congklak atau Dakon, Dhakon dan Dhakonan. Sedangkan di daerah Lampung, permainan ini disebut Dentuman Lamban. Di daerah Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Aggalacang, Maggaleceng dan Nogarata. Di Negara India, permainan ini disebut Pallankuzhi, Pallanguzhi atau Pallanguli

Permainan yang dilakukan oleh dua orang ini membutuhkan strategi dan ketangkasan untuk memenangkan permainan. Pemain harus mengisi lubangnya sebanyak mungkin dan yang terbanyak akan memenangkan permainan ini. Selain permainannya yang seru. Congklak juga memiliki nilai seni tersendiri. Mulai dari jenis papan yang digunakan dan biji-biji congklak yang terbuat dari cangkang kerang maupun batuan kecil.

Tiga pesan moral yang diajarkan di permainan congklak adalah belajar menabung dan ada hak orang lain yang harus di berikan. Seperti 7 lubang yang ada di papan congklak mengartikan 7 hari dalam seminggu, 1 lubang besar itu kepunyaan di pemain. Dalam 1 lubang kita selalu menaruh 1 biji sampai akhirnya sampai di lubang yang besar, itu mangartikan dalam 1 hari kita selalu di ajarkan menabung pada akhirnya di lubang yang besar akan terkumpul banyak biji atau uang yang kita tabung. Selanjutnya kita menyimpan biji di 7 lubang lawan, itu mengartikan bahwa kita tetap harus ingat sedekah setiap harinya. Karena itu termasuk salah satu hak orang lain.

Permainan ini tidak lepas dari peristiwa yang terjadi di dalamnya. Seperti permainan ini membawa kita ke dalam persahabatan yang erat, kekeluargaan dimana sedikit banyaknya congklak dikenalkan oleh para orang tua. Tingkat kejujuran juga diuji dalam permainan ini serta emosional akan memuncak saat menang melawan pemain yang hebat. Congklak sangat bersahabat dari kalangan manapun. Dimana dulu tua, muda, laki-laki, perempuan memainkan permainan ini. Hal inilah yang akhirnya mempengaruhi penulis untuk membuat film pendek bertemakan kearifan lokal dengan judul "Filosofi Congklak" Menggunakan *genre* drama keluarga "Filosofi Congklak" diharapkan mampu memperkenalkan kembali permainan congklak. Sebagaimana pengertian dari filosofi yang mempelajari tentang kebijaksanaan, dasar-dasar pengetahuan dan proses rancangan dalam menggambarkan suatu kehidupan (dalam permainan congklak).

"Filosofi Congklak" berawal dari Sofi gadis kecil berumur 11 tahun ini berlibur ke rumah neneknya di kampung halaman ayahnya. Sofi yang hidup dan besar di kota membuatnya tidak tertarik saat mengunjungi neneknya. Rumah yang megah berbanding terbalik dengan rumah neneknya yang tampak kuno. Menginjakkan kakinya saja begitu berat. Namun, Sofi anak yang pintar dan cukup baik dalam menanggapi sesuatu. Ia tidak menunjukkan rasa senang ataupun sedih saat harus menghadapi keadaannya yang sekarang. Sofi mencoba menemukan kesenangannya sendiri dan berpetualang menyusuri gudang tua milik neneknya.

Gadis pemberani ini menemukan sebuah wadah yang tidak pernah dilihatnya. Wadah yang bertumpuk debu membuatnya penasaran. Ia pun mulai membersihkannya. Seakan menemukan harta karun, Sofi begitu takjub melihat benda itu yang memamerkan keindahan ukiran pada tiap-tiap sisinya. Perlahan-lahan Sofi mulai tertarik dan menunjukkan emosinya lebih dalam.

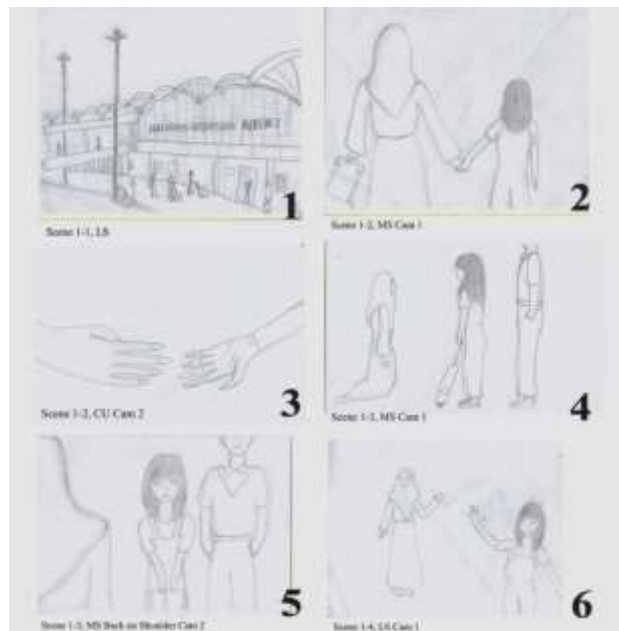
2. METODE PENCIPTAAN

- a. Pra Produksi. Pada tahap ini proses pembentukan ide, treatment, penulisan naskah, breakdown sheet, shot list, storyboard dan lain lain. Dibutuhkan 70% persentase pada tahap Pra Produksi. Sehingga film memiliki kaidah-kaidah yang tidak melenceng dari ide awal.
 1. *Treatment*. Sebelum ide dimuat ke dalam naskah. Sutradara akan membuat treatment, seperti garis-garis besar dalam cerita (cerita pendek). Treatment yang digunakan fokus pada struktur tiga babak. Struktur tiga babak terdiri dari :
 - *Act I: Beginning*; Babak ini adalah pengenalan tokoh-tokoh penting. Pengenalan ini bukan berarti keseharian si karakter utama. Namun, disini kita dapat memilih bagian mana yang perlu dikenalkan untuk menguatkan karakter. Seperti *treatment scene* 1 sampai dengan *scene* 7.
 - *Act II: Confrontation*; Tahap ini adalah tahap dimana karakter utama mendapatkan peristiwa pada cerita semakin tinggi. Dalam cerita yang penulis buat terdapat beberapa konflik. Namun, konflik yang ada di dalam cerita ini bersifat ringan. Sehingga peristiwa yang bersifat rising action atauantisipasi yang tinggi itu tidak begitu menonjol. Sebagai gantinya terdapat *plot twist* di akhir cerita.
 - Klimaks: *Falling Action*; Tahap ini adalah kejadian yang bertumpu pada satu titik ataupun puncak dari rentetan-rentetan peristiwa yang ada pada cerita. Seperti momen-momen krusial dan penurunan ketegangan cerita.
 - *Act III: Resolutions*; Babak ketiga adalah akhir dari seluruh cerita. Setiap konflik dapat terselesaikan. Baik itu untuk karakter utama ataupun karakter lainnya. Penyelesaian film biasanya berupa happy ending atau sad ending atau juga bisa gabungan antara keduanya ending. Penulis menempatkan plot twist pada *scene-scene* terakhir.
 2. Skenario/Naskah. Di dalam sebuah skenario sudah tertera adegan demi adegan, lengkap dengan penjelasan mendalam mengenai *blocking*, ekspresi, dan dialog masing-masing karakter. Filosofi Congklak memiliki 31 *scene* untuk menyelesaikan ±35 menit film pendek.
 3. *Break Down Sheet*. Dalam tahap ini penulis menguraikan tiap adegan dalam skenario kedalam daftar yang berisi informasi tentang segala hal yang dibutuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rincian kebutuhan shooting, mempermudah pengaturan jadwal shooting dan biaya yang dibutuhkan.
 4. *Shot List*. Pada tahapan ini pencipta mulai membuat tabel *shot list* sebagai penguraian setiap *scene*. Seperti penempatan kamera, pengambilan gambar, latar dan segala yang terkait untuk produksi.
 5. *Storyboard*. Setelah berbagai aspek seperti *Treatment*, Skenario/Naskah, *Break Down Sheet* dan *Shot List* terkumpul dan terselesaikan. Penulis membuat *Storyboard* untuk kepentingan pengambilan gambar di lokasi. Berikut beberapa *Storyboard* dalam film pendek "Filosofi Congklak"

Scene 1. EXT. Bandara. Pagi.

Pada *scene* pertama, kamera *long shot* (LS) digunakan untuk mengambil suasana bandara. Pada pengambilan kedua, menggunakan (MS) mengambil Ibu dan Sofi yang saling bergandengan. Pengambilan ketiga, *cut to close up* (CU), mengambil detail Ibu melepaskan genggamannya pada Sofi. Pengambilan ke

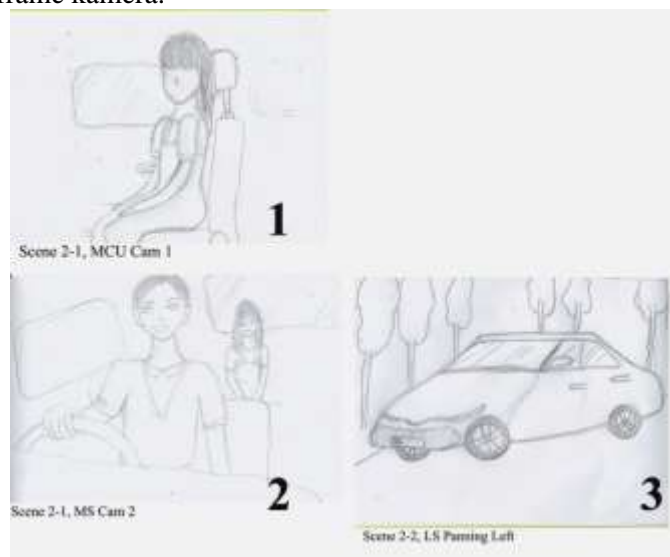
empat, *cut to medium shot* (MS) mengambil percakapan Ibu, Ayah dan Sofi. Pengambilan ke lima, kamera 2 *medium shot* (MS) mengambil dari *back on shoulder* Ibu. *Take* ke enam, *cut to long shot* (LS) mengambil dari depan Sofi melambatkan tangan kepada Ibu sampai keluar dari *frame*.



Gambar 1. *Storyboard Scene 1*
(Sumber : Foto : Intan Chahyaditha, 2020)

Scene 2. EXT. Parkiran Mobil. Pagi.

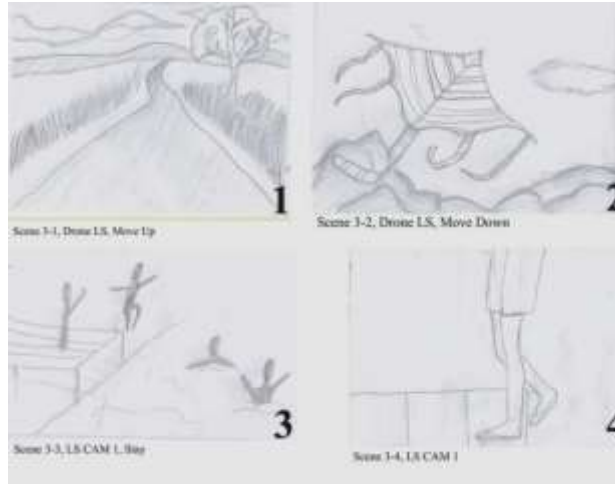
Pada *scene* kedua, kamera 1 medium shot (MS) digunakan untuk mengambil Sofi yang terlihat murung dan duduk dibangku mobil. Kamera 2 medium shot (MS) mengambil dari sisi kiri Ayah, memulai percakapan antara Ayah dan Sofi. Pada pengambilan kedua, menggunakan teknik *cut to long shot* dan pergerakan kamera *panning left*, untuk mengambil mobil yang dinaiki Ayah dan Sofi melewati frame kamera.



Gambar 2. *Storyboard Scene 2*
(Sumber : Foto : Intan Chahyaditha, 2020)

Scene 3. EXT. Suasana Desa. Pagi

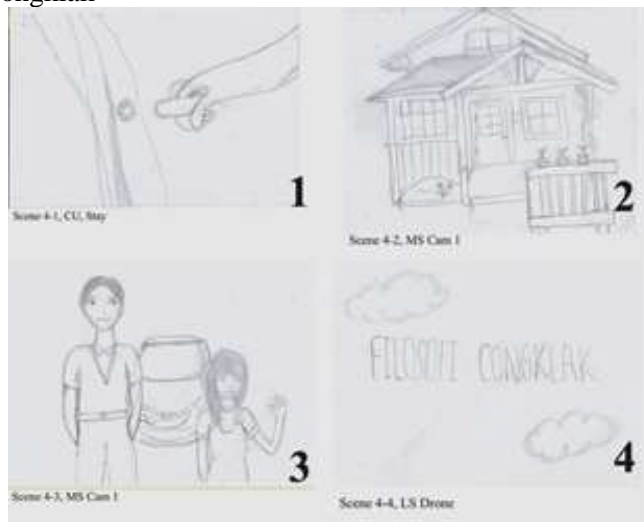
Pada *scene* ketiga, *drone long shot*, digunakan untuk mengambil suasana desa dari atas. *Drone* bergerak sedikit kanan atau kiri menangkap layangan yang terbang di atas langit. Pergerakan *drone* menjadi *move down*, kemudian *cut to long shot* (transisi opsional), untuk mengambil anak-anak yang hendak melompat ke bawah sungai. Pada pengambilan kedua, transisi menggunakan *cut to long shot*, untuk mengambil seorang anak yang melompat pada permainan engklek.



Gambar 3. *Storyboard Scene 3*
(Sumber : Foto : Intan Cahyaditha, 2020)

Scene 4. EXT. Halaman Rumah. Siang

Pada *scene* ke empat, kamera *close up* digunakan untuk mengambil tangan sofi yang menutup pintu mobil. Pada pengambilan kedua, menggunakan teknik *cut to medium shot*, untuk mengambil suasana depan rumah nenek. Kemudian pengambilan ketiga, menggunakan teknik *cut to medium shot*, untuk mengambil percakapan ayah dan sofi dari sisi depan. Setelah itu, pengambilan ke empat, pergerakan *drone* menjadi *move up-long shot*, untuk memperlihatkan judul film "Filosofi Congklak"



Gambar 4. *Storyboard Scene 4*
(Sumber : Foto : Intan Cahyaditha, 2020)

- b. Produksi. Tahapan ini adalah tahapan Proses Produksi film. Proses Produksi Film membutuhkan perekaman gambar dan audio yang telah ditentukan dalam bentuk naskah, breakdown sheet, dan shot list. Pembuatan Produksi berlokasi utama di pedesaan kota Siantar. Bandara Internasional Kualananmu sebagai awal bermulanya cerita dan lapangan sepak bola sebagai tempat kompetisi permainan congklak.
- c. Pasca Produksi. Tahapan ini hasil akhir yang disebut juga pasca produksi. Di mana dimulainya proses editing yang terstruktur untuk mendapatkan potongan gambar yang baik. Peneditan suara atau musik backsound. Tone video yang menunjang ketertarikan penonton. Kemudian diproses dan menghasilkan video yang utuh. Filosofi Congklak berdurasi 30-45 menit yang dikategorikan sebagai film pendek.

Berikut backsound pada beberapa *scene* dalam film Filosofi Congklak :

1. Tittle Track : We are Folk
 Arransemen : Intan Chahyaditha
 Intrument : Gitar, Drum, Piano
 Scene 3. EXT. Suasana Desa. Pagi. Dalam Scene ini akan memperlihatkan pemandangan desa dan keseharian anak-anak dalam memainkan beberapa permainan tradisional.
2. Tittle Track : Bossa Bossa
 Arransemen : Intan Chahyaditha
 Intrument : Gitar, Drum, Piano (Jazz)
 Scene 16. INT. Dapur. Pagi. Scene ini berisi Sofi dan Nenek yang berada di dapur dan memutuskan untuk mendengarkan musik dansa.
3. Tittle Track : Nabastala
 Arransemen : Intan Chahyaditha
 Intrument : Piano
 Scene 28. INT. Kamar. Malam. Setelah kemenangan Sofi, Aksa akhirnya menerima kekalahannya dengan mendengarkan radio mini. Atmosfer yang berubah membuat scene ini diberikan soundtrack semi piano.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan konsep penciptaan yang menjadi dasar pembuatan film. Fokus penulis dalam penelitian ini adalah penyutradaraan. Dalam penyutradaraan ada beberapa aspek yang menjadi pembuatan sebuah film. Salah satunya adalah skenario. Penulis menggunakan konsep Neo-formalisme dalam menyelesaikan skenario.

- a. Relasi antara konstruksi formal dari film dengan pengalaman (psikologis)

Sebagaimana yang mendasari konsep teori oleh Andre Bazin dalam tulisannya yang berjudul "Film Studies and Film Theory: Mapping Out the Complex Terrain From Russian Formalism to the Cognitive Approaches". Neo-formalisme menggunakan dua konsep yaitu, cinematic poetics dan historical poetics. Pada akhirnya konsep ini berujung pada keseluruhan cerita. Neo-formalisme menjadi tonggak baru dalam pendekatan kognitif. Pendekatan ini menjadi dasar terlahirnya schemata yang merupakan pengorganisir informasi kedalam kategori-kategori yang akan dipergunakan kembali ketika kita menemukan situasi baru dengan informasi baru pula agar proses pemahaman kita terhadap situasi dan informasi baru tersebut menjadi lebih mudah (Andre Bazin, 2009 : 20).

Penonton akan disuguhkan berbagai peristiwa dalam plot. Diidentifikasi dengan adanya petunjuk lewat dari bahasa dan gaya sinematik. Penonton akan diberikan ruang untuk menarik kesimpulan dan setelah penarikan kesimpulan itu akan menghasilkan kesimpulan yang baru. Terkesan rumit untuk sebuah film yang bertemakan drama keluarga. Penulis tidak

hanya ingin memberikan kesan yang sederhana sebagaimana film keluarga lainnya pada penggarapan film nanti. Namun, penulis ingin penonton mencoba memprediksi dari hasil pengamatan mereka seiring pada saat film berlangsung.

Pada bagian 10 menit pertama misalnya dibagian *scene* 1 sampai *scene* 2, penonton akan mencari tahu bagaimana karakter Sofi yang terlihat pendiam dan tidak tertarik dalam lingkungan barunya. Jadi, penonton bisa menarik kesimpulan kehidupan Sofi sebelum ia berada di desa. Mungkin dia anak yang kurang kasih sayang atau sebenarnya sangat dimanja oleh kedua orang tuanya. Dalam bagian ini terlihat jelas adanya 2 pendapat dari dua sisi sudut pandang.

Kemudian pada bagian 10 menit kedua di pertengahan dalam *scene* 12 sampai *scene* 17. Penonton akan terkejut bagaimana Sofi akhirnya jatuh cinta pada setiap kehidupan yang ada di desa. Mulai dari sahabatnya yang baru hingga permainan congklak. Dan kedekatannya dengan sang nenek yang semakin erat. Membuat penonton akan menarik kesimpulan lagi bahwa Sofi lebih mencintai kehidupannya yang baru. Plot-plot yang berikan memberikan kesan berbeda dari sebelumnya (10 menit pertama).

Diberikan plot bridge karakter antagonis Aksa. Dimana dari 2 bagian sebelumnya karakter Aksa terlihat menjengkelkan dan tidak bersahabat dengan Sofi dan teman-temannya. Namun, pada *scene* 19 sampai *scene* 20. Penonton akan dikejutkan dengan secara halus bahwa Aksa memiliki alasan mengapa dirinya tidak begitu senang dengan Sofi yang anak kota. Plot ini diberikan sebagai pengalihan penonton untuk tidak lupa dibalik karakter Aksa yang antagonis.

Di menit-menit terakhir penonton akan diberikan klimaks yang tak tanggung, dan kesimpulan yang baru lagi. Penonton juga akan sadar adanya sebuah plot twist di *scene* terakhir. *Scene* yang akan menjawab segala pertanyaannya yang muncul dalam setiap plot. Sebab, pada akhirnya diujung cerita penonton bisa saja kehilangan hipotesisnya dalam menyimpulkan cerita yang disuguhkan. Namun, tetap memberikan kesan yang menyenangkan pada setiap penonton.

b. Bahasa Sinematik atau Entitas

Bahasa sinematik atau entitas adalah suatu kalimat di dalamnya memiliki keberadaan yang unik. Kalimat yang tidak biasa terdengar pada kehidupan sehari-hari atau bisa disebut sebagai diksi. Sifatnya tidak bisa langsung dicerna dalam satu kali dibaca atau diucapkan. Filosofi Congklak menyisipkan bahasa sinematik ke dalam naskah, pada *scene* 20 dan 28.



Gambar 5 *Scene* 20 Filosofi Congklak
(Sumber : Foto : Intan Cahyaditha, 2020)



Gambar 6. *Scene* 20 Filosofi Congklak
(Sumber: Foto : Intan Chahyaditha, 2020)

c. Aspek Naratif

Setiap cerita memiliki elemen seperti : tokoh, konflik, masalah, lokasi dan waktu. Elemen-elemen itu saling berinteraksi secara berkesinambungan satu sama lain sehingga membentuk aspek naratif. Seluruh elemen itu terikat oleh satu hukum kausalitas (sebab-akibat dan ruang-waktu). Sebagai contoh pada *scene* ke delapan, berlatar di teras rumah pada sore hari. Adegan karakter Sofi yang tiba-tiba terjatuh di teras rumah. Shot sebelumnya terlihat bola kasti yang melambung mengenai kepala Sofi. Shot berikutnya terlihat seorang anak laki-laki yang berlari ketakutan. Lalu disambung dengan shot establish transisi matahari terbenam.

d. Gaya Konstruksi Cerita

Untuk membuat sebuah film yang baik maka dibutuhkan gaya konstruksi (membangun) sebuah cerita. Pada umumnya terdapat 2 unsur dalam membangun cerita yaitu, unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua hal ini tentunya ada pada konsep neoformalisme. Intrinsik dalam film Filosofi Congklak diantaranya adalah penokohan, menggunakan alur maju, berlatar di tahun 2006, menggunakan sudut pandangan orang ketiga, gaya bahasa sinematik, dan bertemakan sosial budaya. Pada Ekstrinsik Filosofi Congklak lebih condong kepada latar belakang masyarakat yang terdapat pada film, latar belakang penulis termasuk aliran sastra, serta nilai-nilai filosofis. Gaya konstruksi inilah yang dibutuhkan untuk membangun cerita dengan kualitas yang bagus.

e. Identitas Karya

Judul Program	: Filosofi Congklak
Format Program	: Film Pendek
Durasi	: ± 35 menit
Genre	: Drama Keluarga
Tema	: Permainan tradisional congklak
Premis	: Seorang gadis kota yang tidak menyukai kehidupan desa.
Plot	: Alur Maju, Neoformalisme
Target Audience	: Semua Umur

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang telah dirampungkan berdasarkan uraian di atas adalah sebagai berikut :

1. Konsep penyutradaraan film *Filosofi Congklak* menggunakan teori Neoformalisme. Bukan tidak mungkin film ini menggunakan teori lainnya. Pada film ini penulis tidak hanya ingin memberikan kesan realita saja. Namun penulis ingin menyimpulkan bahwasanya setiap konsep, plot, ataupun *mise en scene* akan memiliki pengemasan yang berbeda. Walaupun menggunakan teori yang sama.
2. Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa hasil akhir dari film ini nantinya yang menilai adalah penonton. Sesuai dengan apa yang menjadi kaidah-kaidah dari teori Neoformalisme.
3. Film bukan dilihat dari sisi teori atau kesuksesan penggunaan teori tadi. Ada beberapa aspek yang lebih baik dilihat daripada hanya mengandalkan teori. Sebab film adalah sebuah karya seni yang tidak bisa dibeli dengan sebuah nilai harga.
4. Penulis juga menemukan bahwasanya membuat suatu film harusnya detail dalam pengerjaannya.
5. *Filosofi Congklak* sendiri terinspirasi dari permainan tradisional. Menyimpulkan bahwa menulis cerita tidak perlu mengarah terlalu jauh. Hal-hal yang ada disekitar kita juga mampu menciptakan nilai-nilai filosofis yang baik.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari tahapan penelitian ini, penulis memiliki saran-saran yang baik untuk khalayak umum ataupun mahasiswa/i.

1. Khalayak Umum :
 - a. Terinspirasi dari permainan tradisional congklak. Sebagaimana mestinya kita adalah generasi muda tentu harus melestarikan permainan ini. Di mulai dari permainan tradisional congklak ini, hingga nanti permainan lainnya ikut terlestarikan seiring berjalannya waktu.
 - b. Filsafat bukan suatu hal yang bisa menguras seluruh energi otak. Mengemasnya dari film keluarga seperti *Filosofi Congklak* ini dapat menjadi sumber pembelajaran bagi seluruh golongan. Mempelajari suatu hal sebaiknya melihat dari hal-hal yang kecil dulu.
2. Mahasiswa/i :
 - a. Khusus bagi mahasiswa perfilman. Diharapkan film ini dapat menginspirasi kalian untuk keluar dari zona nyaman. Temukan sesuatu yang berbeda maka karya-karya yang nantinya dibuat akan memiliki nilai-nilai yang baik.
 - b. Penulis menyarankan agar film ini nantinya dapat di produksi sebagaimana harusnya. Sebab film ini terhenti prosesnya dengan datangnya Covid-19. Jika nantinya semuanya sudah kembali seperti semula, mari kita wujudkan film *Filosofi Congklak* ke layar lebar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama Medan yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andrew, J. Dudley. (1976). *The Major Film Theories:An Introduction*, Oxford University Press, bagian Bibliografi.

- [2] Arnheim, R. (1932). *Film as Art*. California: University of California Press.
- [3] Bazin, A. (2009). *Film Studies and Film Theory: Mapping Out the Complex Terrain From Russian Formalism to the Cognitive Approaches*.
- [4] Carroll, N. (1988). *Mystifying movies: fads & fallacies in contemporary film theory*. Columbia University Press.
- [5] Dewi, S. F. K., Hidayat, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Congklak Pada Anak-anak Sd. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- [6] Gaarder, J. (2003). *The Solitaire Mystery: A Novel About Family & Destiny*. Farrar, Straus and Giroux.
- [7] Isnendes, R. (2018). *Teori Sastra Kontemporer*. Bandung: UPI Press Koentjaraningrat