

**MEMPERKENALKAN SEJARAH MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE*
“BAHAS APA: SEJARAH DUNIA” EPISODE BOM ATOM
DENGAN PENDEKATAN *EXPOSITORY***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
Dionisius Miki Pratama
NIM: 1910014232

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :
Memperkenalkan Sejarah Melalui Penyutradaraan Program *Feature* “Bahas Apa: Sejarah Dunia” Episode Bom Atom Dengan Pendekatan *Expository*
 diajukan oleh **Dionisius Miki Pratama**, NIM 1910014232, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 MAR 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

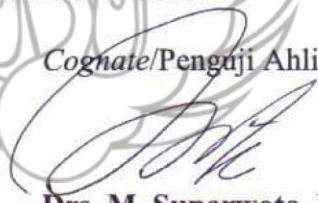
Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
 NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji


Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
 NIDN 0027108004


Cognate/Penguji Ahli


Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
 NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
 NIP 19740313 200012 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
 NIP 19670203 199702 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dionisius Miki Pratama

NIM : 1910014232

Judul Skripsi : Memperkenalkan Sejarah melalui Penyutradaraan Program
Feature “Bahas Apa: Sejarah Dunia” Episode Bom Atom
Dengan Pendekatan *Expository*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 25, Febuari 2024
Yang Menyatakan,



Dionisius Miki Pratama
1910014232

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dionisius Miki Pratama

NIM : 1910014232

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Memperkenalkan Sejarah melalui Penyutradaraan Program *Feature* “Bahas Apa: Sejarah Dunia” Episode Bom Atom Dengan Pendekatan *Expository* untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 25 Febuari, 2024
Yang Menyatakan,



Dionisius Miki Pratama
1910014232

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Pertama, orang tua saya, Bapak Rudyanto dan Ibu Kristyowati yang telah memberikan segala macam pelajaran hidup.

Kedua, adik saya, Teresia Cahaya yang juga menemani dalam pasang surut perjalanan hidup.

Ketiga, untuk teman-teman saya yang telah menemani, berbagi, dan bersinergi dalam setiap proses ini, khususnya Yholanda Kunthi.

Keempat, semua pihak yang telah memberikan pelajaran dan nilai-nilai hidup sehingga menambah sudut pandang hidup yang lebih luas.

Kelima, untuk pembaca skripsi ini, Semoga dapat memberikan inspirasi dan manfaat. Keenam, untuk segala pengalaman masa lalu.

PRAKATA

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, berkat, dan kasih-Nya sehingga skripsi penciptaan seni berjudul "Memperkenalkan Sejarah Melalui Penyutradaraan Program *Feature* 'Bahas Apa: Sejarah Dunia' Episode Bom Atom Dengan Pendekatan *Expository*" dapat terselesaikan sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya skripsi penciptaan seni ini melibatkan proses produksi yang memakan waktu cukup panjang dengan berbagai hambatan yang berhasil diatasi dengan baik. Ketekunan dan keyakinan yang teguh mendorong pencapaian karya ini dengan usaha semaksimal mungkin. Skripsi penciptaan seni ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus membantu, baik secara materiel maupun spiritual. Oleh karena itu, dengan rendah hati, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta
3. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan/Program Studi S-1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta
4. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., Dosen Pembimbing I
5. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., Dosen Pembimbing II
6. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn., Dosen Wali

7. Mas Tikno, Mbak Pur, Mas Yustinus, dan seluruh Karyawan Fakultas Seni Media Rekam atas bantuan administrasinya.
8. Kedua Orangtua dan adik, Bapak Rudiyanto, Ibu Kristyowati dan Cahaya Teresia atas *support* baik secara materiel dan spiritual.
9. Sandi Harjudanto, Yholanda Kunthi, Koko Robertco, Gugum Abdullah, Fachri Nito dan Ilham syah sebagai Tim Produksi yang rela dan ikhlas membantu baik waktu, dan tenaga.
10. Teman-teman Film dan Televisi Angkatan 2018 yang menemani berproses selama berkuliah.
11. Teman-teman lainnya, dan seluruh pihak yang telah bersedia menjadi *supporting system* dan membantu menyelesaikan skripsi penciptaan seni ini.

Banyak hal yang telah dilalui dalam penyusunan skripsi penciptaan seni ini sehingga masih jauh dari kata sempurna, namun dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya serta menonton hasil karyanya. Segala kerendahan hati juga dibuka untuk menerima segala saran dan tanggapan pembaca terkait skripsi penciptaan seni ini sebagai bahan perbaikan ke depannya. Akhir kata, mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan penulisan ini, dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Febuari 2024

Dionisius Miki Pratama

NIM: 1910014232

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
II. LANDASAN PENCIPTAAN	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran Sejarah	9
2. Program <i>Feature</i> Televisi	10
3. Pendekatan <i>Expository</i>	11
4. Pembawa Acara Televisi	12
5. Animasi <i>Motion Graphics</i>	14
B. Tinjauan Karya	15
1. Melawan Lupa	15
2. Dunia Bintang	16
3. Crash Course	18
4. Alam Semenit	19
III. METODE PENCIPTAAN	21
A. Objek Penciptaan	21
B. Metode Penciptaan	24

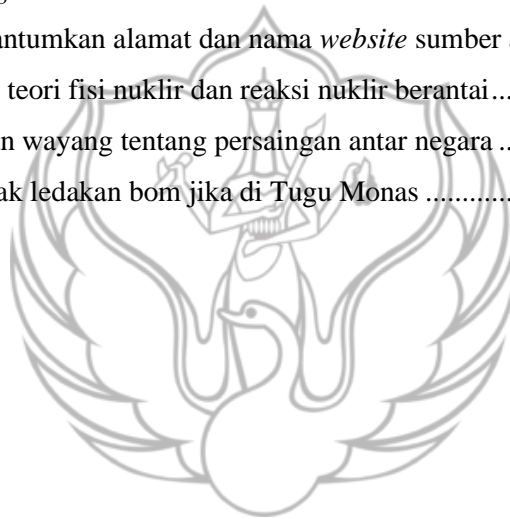
1. Konsep Karya	24
2. Desain Produksi.....	37
C. Proses Perwujudan Karya	47
1. Praproduksi.....	47
2. Produksi.....	49
3. Pasca Produksi.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Ulasan Karya	52
B. Pembahasan Reflektif	70
V. PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR PERATURAN	81
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Program “Melawan Lupa”	15
Gambar 2.2. Program “Dunia Binatang”	16
Gambar 2.3. <i>Channel</i> Youtube “Crash Course”	18
Gambar 2.4. <i>Channel</i> Youtube “Alam Semenit”	19
Gambar 3.1. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 16	27
Gambar 3.2. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 24	28
Gambar 3.3. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 7	29
Gambar 3.4. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 23	30
Gambar 3.5. Referensi <i>flat design motion graphics</i>	31
Gambar 3.6. Konsep karakter Depasa	32
Gambar 3.7. Konsep tata artistik kamar Depasa	33
Gambar 3.8. Komposisi visual “Bahas Apa: Sejarah Dunia”	34
Gambar 3.9. <i>Framing</i> “Bahas Apa: Sejarah Dunia”	35
Gambar 3.10. <i>High angle view</i> adegan wayang pegawai di penjara	36
Gambar 3.11. Rancangan Logo “Bahas Apa: Sejarah Dunia”	39
Gambar 3.12. Karakter 360 Depasa	42
Gambar 3.13. Referensi kriteria narasumber	44
Gambar 4.1. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 7	53
Gambar 4.2. Naskah “Bahas Apa: Sejarah Dunia” <i>scene</i> 25	53
Gambar 4.3. Proses penyutradaraan produksi “Bahas Apa: Sejarah Dunia”	55
Gambar 4.4. Pengenalan program	55
Gambar 4.5. Pertanyaan topik program	55
Gambar 4.6. Wawancara <i>vox-pop</i>	57
Gambar 4.7. <i>Footage</i> kekalahan Jepang	57
Gambar 4.8. Penggunaan wayang sebagai pendukung pendekatan <i>expository</i>	58
Gambar 4.9. Materi sejarah bom atom pada segmen 2	59
Gambar 4.10. Adegan persiapan peledakan bom Gadget	60
Gambar 4.11. Adegan Oppenheimer melihat ledakan bom Gadget	60
Gambar 4.12. Desain karakter virtual 2D “Depasa”	61

Gambar 4.13. Depasa memberikan opini tentang anggaran dana	62
Gambar 4.14. Ekspresi Depasa berpikir dan bertanya-tanya	62
Gambar 4.15. Desain <i>background</i> kamar Depasa.....	63
Gambar 4.16. Kontinuitas properti meja pada <i>setting background</i>	64
Gambar 4.17. Contoh dari <i>blocking camera high angle view</i>	65
Gambar 4.18. Animasi detail properti pada <i>background</i>	65
Gambar 4.19. Visual animasi <i>motion graphics</i>	66
Gambar 4.20. <i>Framing</i> dan <i>blocking camera</i> program ‘Bahas Apa: Sejarah Dunia’.....	67
Gambar 4.21. Visual <i>intro opening</i> “Bahas Apa: Sejarah Dunia”	67
Gambar 4.22. Pembagian <i>background music</i> “Bahas Apa: Sejarah Dunia.....	68
Gambar 4.23. <i>Editing offline</i>	69
Gambar 4.24. <i>Editing online</i>	69
Gambar 4.25. Mencantumkan alamat dan nama <i>website</i> sumber asli.....	69
Gambar 4.26. Visual teori fisi nuklir dan reaksi nuklir berantai.....	71
Gambar 4.27. Adegan wayang tentang persaingan antar negara	72
Gambar 4.28. Dampak ledakan bom jika di Tugu Monas	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel peralatan produksi	45
Tabel 3.2. <i>Timeline</i> jadwal produksi	46
Tabel 3.3. Tabel anggaran produksi	46
Tabel 4.1. Tabel alur cerita bom atom	52
Tabel 4.2. Penyampaian materi teori fisi nuklir.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Formulir Kelengkapan Tugas Akhir
- Lampiran 2: Naskah 2 kolom
- Lampiran 3: *Breakdown* Naskah
- Lampiran 4: Dokumentasi Proses Produksi
- Lampiran 5: Poster “Bahas Apa: Sejarah Dunia”
- Lampiran 6: Resume *Screening*
- Lampiran 7: Daftar Penonton *Screening*
- Lampiran 8: Desain Poster dan Undangan *Screening*
- Lampiran 9: Desain promosi Media Sosial (*Flayer*)
- Lampiran 10: Dokumentasi *Screening* Marbahan Ya Sarjana
- Lampiran 11: *Screenshot* Publikasi Galeri Pandeng



ABSTRAK

Program *feature* televisi "Bahas Apa: Sejarah Dunia" bertujuan sebagai media pembelajaran sejarah, mengulas berbagai peristiwa bersejarah yang mempengaruhi dunia seperti perkembangan teknologi, revolusi, perang, krisis, dan tragedi global. Memperkenalkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan cara kreatif dan menyenangkan menjadi motivasi di balik penciptaan program televisi ini.

Episode pertama pada program ini membahas mengenai kisah sejarah bom atom dengan subjudul "Bom Atom: Lahirnya Senjata Maut Pemusnah Massal". Tujuan pembahasan asal muasal bom atom adalah untuk menghidupkan kembali peristiwa familiar yang pernah dibahas pada pelajaran sejarah di sekolah. Alasan pemilihan topik ini adalah karena informasi sejarah mengenai proses penciptaan bom ini belum pernah dibahas secara lengkap dan mendalam.

Program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" berbentuk serial dan disampaikan oleh pembawa acara berbentuk karakter virtual 2D bernama Depasa. Program ini dikemas dengan format *feature* dengan pendekatan *expository*. Pendekatan *expository* dipilih guna menghadirkan narasi dan visual dalam kisah sejarah, sehingga lebih mudah dipahami. Penyampaian narasi program ini menampilkan visual berupa ilustrasi digital, foto asli, rekaman sejarah asli, dan animasi *motion graphics*. Konsep visual ini dipilih untuk memberikan gambaran sejarah agar lebih menarik, memperkaya visualisasi, dan menjadi ciri khas dari program ini.

Kata Kunci: *Program Televisi, Feature, Pendekatan Expository, Sejarah Bom Atom*



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pembelajaran sejarah sudah diajarkan sejak SD hingga SMA dengan tujuan agar pemahaman sejarah dan kemampuan berpikir secara historis dapat diperoleh oleh siswa. Sejarah pada dasarnya dapat memberikan pelajaran moral yang baik bagi setiap manusia. Terjadinya peristiwa di masa lalu dapat menjadi pelajaran di masa sekarang dan mendatang. Stigma terhadap sejarah dianggap sebagai pelajaran yang terasa kuno dan membosankan, dengan penekanan pada hafalan, tanggal, dan tokoh sejarah yang mungkin tidak terlalu diperhatikan oleh sebagian besar orang (Septiyarningsih, 2016). Berdasarkan survei dari situs web Zenius (Rofalina, 2015) dan Opinion Park (Licorice, 2022) mengenai pelajaran favorit dan pelajaran tidak disukai, baik dari tingkat SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi, selalu menunjukkan bahwa pelajaran sejarah masuk dalam salah satu pelajaran kurang diminati di Indonesia.

Memperkenalkan berbagai peristiwa sejarah dengan cara kreatif dan menyenangkan menjadi motivasi di balik penciptaan program televisi ini. Program ini dikemas dalam format *feature* sehingga memiliki beragam tampilan visual menarik dalam menyampaikan kisah sejarah. Program ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran sejarah melalui media televisi, dengan tujuan meningkatkan minat penonton anak-anak dan remaja dalam memahami sejarah.

Program *feature* televisi ini diberi judul "Bahas Apa: Sejarah Dunia". Pemilihan nama judul "Bahas Apa" dipilih agar mudah diingat, praktis dan

sederhana. “Bahas Apa” memiliki arti sebuah ajakan kepada penonton untuk menyelami sebuah kisah atau mengulas sebuah topik, sedangkan "Sejarah Dunia" memiliki arti sebagai sub judul dan tema utama dari topik di setiap episodenya. Dengan demikian, program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" adalah sebuah ajakan untuk membahas dan menyelami berbagai kisah sejarah di dunia.

Tema sejarah dunia dipilih dikarenakan memiliki banyak keuntungan terutama pada relevansi pembahasannya dapat mengikuti perkembangan setiap konflik, isu global, dan perubahan dunia dimana terkadang hanya diketahui sebagian kulit luarnya saja. Secara umum, program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" memiliki format menyerupai program berita. Pembawa acara atau *host* akan tampil di depan kamera dan menceritakan kisah sejarah secara garis besar dari awal hingga akhir. Penyampaian secara lisan pada program ini tentu melibatkan proses riset mendalam dan diperkuat dengan mencantumkan sumber visual sejarah aslinya. Infografik pada program ini disajikan dengan memunculkan foto asli, dokumen, dan *footage* video asli, serta visual berbentuk animasi *motion graphics* dalam menggambarkan situasi yang terjadi.

Tema utama dari program ini adalah sejarah dunia. Tema sejarah dunia ini berfokus pada berbagai peristiwa penting yang telah mempengaruhi dunia, termasuk perkembangan teknologi, revolusi, perang, krisis, dan tragedi global. Pemilihan tema ini didasarkan pada Permendikbud No 7 Tahun 2022 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Dalam peraturan ini tertulis bahwa ruang

lingkup pembelajaran sejarah melibatkan masa asal-usul nenek moyang hingga peristiwa-peristiwa penting seperti Revolusi Besar Dunia, Perang Dunia I, Perang Dunia II, Perang Dingin, serta Peristiwa Kontemporer Dunia sampai abad ke-21. (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022)

Program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" berbentuk serial dengan total 10 episode. Setiap episode dalam program ini mengangkat satu topik berbeda, sehingga penonton dapat menonton secara acak. Episode pertama dalam program ini berjudul "Bom atom: Lahirnya Senjata Maut Pemusnah Massal". Episode ini akan berfokus pada kisah awal mula perkembangan teori penciptaan bom bertenaga nuklir hingga uji coba peledakan bom atom pertama.

Pemilihan topik program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" mengangkat asal-usul bom atom dengan tujuan untuk membawa kembali peristiwa-peristiwa cukup dikenal pada masa itu, terutama dalam pelajaran sejarah di sekolah. Selain itu, potensi perang dunia ketiga, kemajuan teknologi, serta kekhawatiran di setiap negara terkait penggunaan senjata nuklir, menjadi alasan utama untuk membahas sejarah penciptaan senjata ini dan alasan di balik ketakutan akan penggunaannya. Sejarah bom atom dikenal luas sebagai peristiwa di mana sebuah bom dijatuhkan di kota Hiroshima dan Nagasaki, bom ini menyebabkan kekalahan Jepang dan memungkinkan negara Indonesia untuk merdeka. Namun, informasi sejarah mengenai proses penciptaan bom ini tidak pernah dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, inilah alasan utama mengapa sejarah bom atom dipilih menjadi topik pertama untuk diproduksi.

Tahapan riset sejarah mengenai informasi tentang asal-usul bom atom dilakukan dengan merujuk kepada berbagai sumber, termasuk buku seperti “60 Tahun Pengeboman Hiroshima & Nagasaki” (Angkasa Majalah, 2005) dan buku “Oppenheimer & Bom Atom” (Strathern, 2003). Selain itu, sumber jurnal seperti “Manhattan Project” (Wellerstein, 2019), dan situs web seperti “Trinity: Why really Mattered” (The National WWII Museum, 2023), “Trinity Test-19145” (Atomic Heritage Foundation, 2014) juga digunakan dalam riset. Riset juga melibatkan sumber audio visual, seperti film dokumenter berjudul “The Moment in Time: The Manhattan Project” (University of California Television, 2008) dan wawancara dalam video “J. Samuel Walker’s Interview” (Atomic Heritage Foundation, 2016).

Dalam program ini, hasil riset diinterpretasikan untuk menguraikan fakta dan menyusun jalannya alur kisah sejarah. Proses ini dilakukan dengan menggunakan metode penulisan sejarah mengikuti pendekatan historiografi, dengan mengadopsi model penulisan deskriptif-naratif. Deskriptif-naratif adalah penulisan dengan mengikuti urutan waktu atau kronologis melalui penggunaan cara berpikir diakronik (Nanda, 2022). Alur cerita sejarah bom atom kemudian dirangkai menjadi sebuah naskah naratif dengan pendekatan *expository*. Pendekatan *expository* mempresentasikan fakta secara lisan dengan dukungan visual. Tujuan dari pemilihan pendekatan ini agar informasi dapat lebih mudah dipahami serta disajikan secara runtut dan lengkap.

Sifat dari pendekatan *expository* cenderung bersifat objektif, tanpa banyak unsur pengandaian atau pendapat subjektif. Namun, dalam program ini

penggunaan contoh pengandaian dan bentuk opini tertentu digunakan agar dapat memberikan warna atau kejelasan tambahan dalam penyampaian informasi. Pengandaian atau bentuk opini pada setiap adegan didukung oleh bukti jelas dan relevan agar menjaga konsistensi dan keakuratan informasi dalam pendekatan *expository*. Contohnya, pengandaian bila bom atom dijatuhkan tepat di atas Tugu Monas dapat membantu penonton membayangkan besarnya radius dampak ledakan dengan lebih mudah.

Program "Bahas Apa: Sejarah Dunia" mengusung rancangan visual dalam bentuk animasi, mulai dari tata panggung dengan bentuk ilustrasi hingga pembawa acara berbentuk animasi. Pembawa acara atau *host* dalam program ini menggunakan karakter virtual 2D dengan memanfaatkan aplikasi *motion capture* sehingga tidak membebani tugas animator dalam menggerakkan animasi pada karakter secara manual. Keseluruhan konsep ini bertujuan untuk mengurangi biaya produksi program serial serta memberikan tampilan visual menarik agar dapat diminati penonton.

Karakter *host* dalam program ini memiliki nama "Depasa", berjenis kelamin laki-laki, berumur 18 tahun, dengan bentuk tubuh pendek dan rambut kribu berwarna putih. Depasa memiliki sifat narsis, hiperaktif, antusias terhadap pengetahuan sejarah. Penggunaan karakter animasi sebagai *host* dipilih karena terinspirasi dari program televisi Trans 7 seperti "Dunia Binatang" dan "Laptop si Unyil". Karakter ini merupakan pengembangan karakter *IP (Intellectual Property)* dalam bentuk ilustrasi *NFT* sejak tahun 2020. Nama "Depasa" berasal dari username milik *creator* atau sutradara di

media sosial, dan kemudian digunakan sebagai nama karakter dalam program ini. Pemilihan peran *host* dengan menggunakan karakter virtual 2D bertujuan untuk membangkitkan minat awal penonton, terutama anak-anak dan remaja, dalam menerima program sejarah. Selain itu, karakter *host* akan lebih mudah diingat dan dapat menjadikannya ciri khas tersendiri dari program “Bahas Apa: Sejarah Dunia”.

Aspek kreatif berikutnya adalah penggunaan animasi *motion graphics* sebagai sajian visual dalam menjelaskan informasi sejarah yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau foto. Penggunaan *motion graphics* dipilih sebagai metode untuk mempertahankan minat penonton dalam konteks penyampaian informasi sejarah secara artistik, menghibur, dan tidak monoton. Sebagai contoh, penjelasan dasar proses reaksi berantai fisi nuklir divisualisasikan dalam bentuk bola berwarna merah dan biru yang bergerak dan bertumbukan, menggambarkan proses teori fisi nuklir berantai. Dengan visualisasi ini, penonton dapat memahami informasi secara langsung tanpa harus berpikir keras. Animasi *motion graphics* pada program ini menggunakan ilustrasi digital dengan efek tekstur seperti pada *background* dan karakter Depasa. Hal ini bertujuan untuk memberikan ciri khas tersendiri dan juga untuk memudahkan pembuatan animasi bagi animator.

B. Rumusan Penciptaan

Penciptaan karya program televisi *feature* ini berjudul "Bahas Apa: Sejarah Dunia". Program ini membahas tentang macam-macam peristiwa sejarah secara ringan dan informatif melalui pendekatan *expository*. Program ini terdiri dari 10 episode, dengan durasi sekitar 24 menit untuk setiap episodenya. Episode pertama yang diproduksi berjudul "Bom Atom: Lahirnya Senjata Maut Pemusnah Massal" Peran *host* pada program ini diwujudkan dalam bentuk animasi karakter virtual 2D. Animasi *motion graphics* digunakan dalam menjelaskan materi sulit serta memberikan visualisasi adegan pada peristiwa sejarah. Aspek-aspek kreatif ini bertujuan agar dapat menarik minat penonton dari kalangan anak-anak dalam belajar sejarah.

Berdasarkan konsep yang telah dirancang, maka didapatkan rumusan penciptaan karya ini yaitu bagaimana memperkenalkan sejarah dengan pendekatan *expository* dalam penyutradaraan program televisi *feature* berjudul "Bahas Apa: Sejarah Dunia" Episode 1 "Bom Atom: Lahirnya Senjata Maut Pemusnah Massal".

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan program *feature* "Bahas Apa: Sejarah Dunia" antara lain:

1. Mengimplementasikan pendekatan *expository* dalam memperkenalkan sejarah pada program *feature* televisi "Bahas Apa: Sejarah Dunia"
2. Memberikan informasi sejarah melalui media pembelajaran dengan cara menarik, ringan, dan mudah dipahami.

Manfaat yang diharapkan dapat terwujud dari hasil penciptaan karya program *feature* “Bahas Apa: Sejarah Dunia” ini adalah:

1. Memberikan pemahaman terhadap masyarakat umum tentang menariknya peristiwa dan sejarah yang pernah terjadi dan jarang diketahui detailnya.
2. Menanamkan sikap peduli dan rasa ingin tahu terhadap sejarah umum kepada generasi zaman sekarang.

