

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan pendekatan *expository* dalam program televisi dengan format *feature* ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *expository* efektif dalam memperkenalkan media pembelajaran sejarah. Pendekatan *expository* mampu menyampaikan informasi sejarah secara lengkap, ringan, dan menarik. Materi sejarah mengenai penciptaan bom atom berhasil terbagi dalam tiga segmen, diorganisir secara kronologis, serta disajikan dengan berbagai elemen visual menyenangkan. Pengemasan secara keseluruhan ini membuat program “Bahas Apa: Sejarah Dunia” menjadi lebih mendalam, memudahkan penonton untuk menikmati cerita sejarah dan menerima informasi dengan baik.

Dalam pengembangan program *feature* televisi ini, melalui penerapan pendekatan *expository* diperoleh temuan tentang pentingnya pembagian secara seimbang dalam penyajian materi sejarah. Hal ini dicapai melalui pengaturan porsi secara cermat antara penjelasan melalui elemen visual dan penyampaian narasi oleh *host*. Program ini tidak hanya berhasil menyajikan informasi informatif tetapi juga menarik perhatian secara signifikan. Dari hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penyampaian dengan pendekatan *expository* mampu menghasilkan dinamika menyegarkan serta menghindari kesan monoton, khususnya saat mengangkat pembahasan sejarah berdurasi panjang dan komprehensif.

Proses penciptaan program *feature* televisi ini melibatkan langkah-langkah dan elemen-elemen pendukung keberhasilan hasil akhir karya. Proses

ini melibatkan penelitian mendalam oleh tim riset tentang topik bom atom untuk memastikan akurasi dan kebenaran historis. Naskah narasi terstruktur dengan mengintegrasikan unsur pendekatan *expository* dalam setiap penyampaian materi sejarah. Pembuatan karakter virtual dan properti latar bertujuan untuk menciptakan visual yang memanjakan mata pada program. Proses rekaman dilakukan oleh sutradara sekaligus *host* berfokus pada menghidupkan karakter virtual Depasa. Pembuatan animasi *motion graphics* dilakukan sesuai dengan arahan *storyboard*. Peran editor dalam proses *editing* sangat penting untuk memastikan informasi dan cerita disampaikan secara tepat dan sesuai dengan ketentuan target. Keseluruhan elemen ini bekerja sama harmonis untuk menciptakan media pembelajaran berupa program *feature* televisi agar sesuai dengan rencana yang diinginkan.

Dalam produksi program *feature* televisi ini ditemui beberapa kendala, sebagian besar terkait saat proses produksi. Salah satu kendala selama proses syuting adalah pelaksanaan syuting pada musim hujan, mengakibatkan kemunduran proses produksi akibat sakit flu diderita oleh sutradara. Kendala lainnya muncul pada proses *editing offline*, yaitu durasi pada setiap segmen tidak sesuai dengan ketentuan yaitu 8 menit. Durasi pada *rough cut* di setiap segmen meliputi, segmen 1 berdurasi 9 menit, segmen 2 berdurasi 7 menit 20 detik, dan segmen 3 berdurasi 8 menit 30 detik. Meskipun demikian, kendala ini berhasil diatasi sehingga hasil akhirnya tetap memenuhi standar dan kontinuitas cerita pada setiap segmennya dapat dipertahankan.

B. Saran

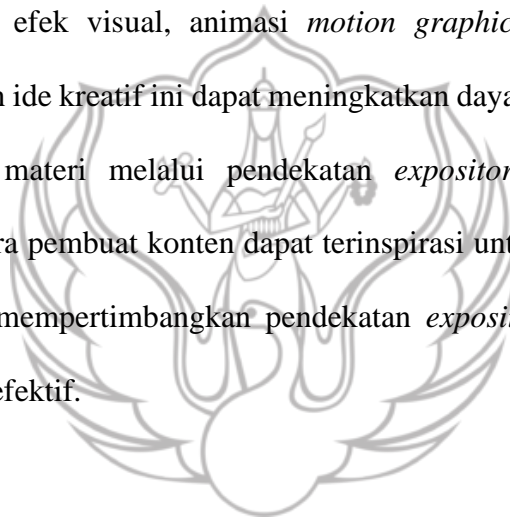
Bagi para *filmmaker* program televisi dan *content creator* media sosial, proses perwujudan karya program *feature* televisi "Bahas Apa: Sejarah Dunia" mengenai sejarah bom atom dengan pendekatan *expository* melibatkan beberapa langkah, proses riset, merangkum data, penulisan dan pemilihan tata bahasa pada narasi, serta mempertanggungjawabkan informasi sejarah. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa pendekatan *expository* dapat menjadi salah satu pendekatan penyampaian yang mudah dimengerti dan diminati oleh penonton.

Dalam pilihan tema utama pada program, sejarah dunia adalah salah satu pilihan menguntungkan karena sejarah akan terus berlangsung dan topiknya tidak pernah habis, sehingga kontennya akan selalu dicari oleh generasi muda. Penggunaan *host* berbentuk karakter virtual pada program ini merupakan sebuah ide segar dan masih jarang dilakukan pada program televisi. Proses pembuatan karakter virtual ini memerlukan anggaran besar dan memerlukan aktor sebagai pengisi suara serta berperan menghidupkan karakter tersebut. Meskipun demikian, karakter virtual ini dapat dianggap sebagai investasi jangka panjang dalam sebuah hak kekayaan intelektual (*IP*).

Pembuatan program media pembelajaran sejarah dengan pendekatan *expository* menghadapi tantangan meliputi seperti memastikan keakuratan informasi, riset dilakukan dengan mengacu pada sumber-sumber terbaru dan terkini. Selain itu, penyusunan naskah narasi materi sejarah dilakukan harus dengan hati-hati untuk memastikan kelengkapan informasi. Meskipun

berpegang pada fakta objektif, penyusunan naskah narasi tetap membutuhkan daya imajinatif untuk memastikan penyampaian keakuratan informasi agar mudah diterima dan dinikmati oleh penonton.

Penyajian visual harus memiliki gaya khas serta sesuai dengan tata artistik keseluruhan karya, termasuk karakter dan palet warna. Program televisi menetapkan pembagian program menjadi 3-4 segmen, menuntut adanya ide kreatif untuk menjaga kesegaran setiap segmennya dan menghindari kesan monoton. Ide kreatif ini dapat berupa perubahan dalam penyampaian oleh *host*, sinematografi, efek visual, animasi *motion graphics*, dan *editing*. Proses pengembangan ide kreatif ini dapat meningkatkan daya tarik dan keberagaman penyampaian materi melalui pendekatan *expository*. Melalui karya ini, diharapkan para pembuat konten dapat terinspirasi untuk menghasilkan karya dengan tetap mempertimbangkan pendekatan *expository* sebagai opsi yang potensial dan efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, H. (2014). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesia Journal of History Education*, 3(2), 32.
- Angkasa Majalah. (2005). 60 tahun Pengeboman Hiroshima Dan Nagasaki. In *PT. Gramedia (XXVI)*. PT. Gramedia.
- Atomic Heritage Foundation. (2014, June 18). *Trinity Test -1945*. National Museum of Nuclear Science & History. <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/trinity-test-1945/>
- Atomic Heritage Foundation. (2016, March 14). *J. Samuel Walker's Interview*. Atomic Heritage Foundation. <https://ahf.nuclearmuseum.org/voices/oral-histories/j-samuel-walkers-interview/>
- Ayawaila, G. R. (2017). *Dokumenter: Dari Ide Hingga Produksi* (3rd ed.). Fakultas Film Dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Dewi, D., & Adi, A. (2016). Perancangan Program Televisi Feature Tentang Produk Ramah Lingkungan di Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 416.
- Fachruddin, A. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. CV ANDI OFFSET.
- Fachruddin, A. (2017). Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produk Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing. In *Prenadamedia Group* (4th ed.). Prenadamedia Group.
- Ilman, F., & Nugroho, W. (2022). Penerapan Gaya Ekspositori Dalam Penyutradaran Film Dokumenter “Sabangka Sarope.” *Teksture, Art & Culture Journal*, 5, 117.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Kreatif Siaran Televisi: Hard News, Soft News, Drama, Nondrama* (1st ed.). Kencana.
- Licorice. (2022, August 9). *Mata Pelajaran Apa Yang Paling Tidak Disukai Indonesia?* Opinion Park. <https://opinion-park.com/100/mata-pelajaran-yang-tidak-disuka>
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV* (1st ed.). PT. Gramedia.
- Nanda, S. (2022, October 12). *5 Tahapan Penelitian Sejarah Menurut Ahli serta*

Contohnya. Brain Academy, Ruang Guru.

<https://www.brainacademy.id/blog/penelitian-sejarah#:~:text=Penelitian sejarah dilakukan secara sistematis,Interpretasi%2C dan yang terakhir Historiografi.>

- Ponsen, K., & Setiana, S. (2023). Perancangan Virtual Youtuber Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula. *Mahadaya*, 3(1),
- Rizal, M., Butsiarah, & Pahany, M. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Jurnal Of Information System Management*, 3(1), 8.
- Rofalina, F. (2015, May 7). *Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa*. Zenius. <https://www.zenius.net/blog/pelajaran-disukai-dibenci-siswa>
- Septiyaningsih, I. (2016). Indonesian Journal of History Education. *Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang*, 4(1),
- Strathern, P. (2003). *Oppenheimer & Bom Atom*. Erlangga.
- The National WWII Museum. (2023, June 26). *Trinity: Why It Really Mattered*. The National WWII Museum New Orleans. <https://www.nationalww2museum.org/war/articles/trinity-why-it-really-mattered>
- University of California Television. (2008, January 17). *The Moment in Time: THE MANHATTAN PROJECT*. University of California Television. <https://topdocumentaryfilms.com/manhattan-project/>
- Vosinakis, S. (2017). Digital Characters in Cultural Heritage Applications. *International Journal of Computational Methods in Heritage Science*, 1(1),
- Wahyuningsih, I., Herimanto, & Musadad, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Padada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 3 Sma Negeri 2boyolali Tahun Ajaran 2015/2016. *Candi*, 19(1), 58.
- Wellerstein, A. (2019). Manhattan Project. *Encyclopedia of the History of Science*. <https://ethos.lps.library.cmu.edu/article/id/22/>
- Wibawa, I., Ramdhan, Z., & Lionardi, A. (2022). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Tradisi Pemakaman Mepasah Di Desa Trunyan Untuk Remaja Bali. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3242.
- Wulansari, D., & Siahaan, A. (2022). Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi Tentang Public Relation Untuk Karyawan Owntalk.Co.Id. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 5(1), 24.

DAFTAR PERATURAN

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik
Indonesia, Pub. L. No. 7, 72 (2022).
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220211_105800_Salinan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022_JDIH.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220211_105800_Salinan%20Permendikbudristek%20Nomor%207%20Tahun%202022_JDIH.pdf)

