

**PENGUNAAN *POP UP TEXT* SEBAGAI PENDUKUNG ESTETIKA
VISUAL DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI
MAGAZINE “PETUALANGAN MINGGU CERIA”
EPISODE TEMPAT WISATA EDUKASI ANAK DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Skripsi Penciptaan Seni Untuk Memenuhi Persyaratan Tugas
Akhir S1 (Strata-satu) Program Studi Televisi dan Film**



Diajukan oleh

ABDUR ROUF SYABAN ANGGI

NIM: 2011067032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**PENGUNAAN *POP UP TEXT* SEBAGAI PENDUKUNG ESTETIKA
VISUAL DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*
“PETUALANGAN MINGGU CERIA”
EPISODE TEMPAT WISATA EDUKASI ANAK DI YOGYAKARTA**

diajukan oleh **Abdur Rouf Syaban Anggi**, NIM 2011067032, 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 18 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806

Pembimbing II/Anggota Penguji



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

Cognate/Penguji Ahli



Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum
NIDN 0009026906

Ketua Program Studi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdur Rouf Syaban Anggi

NIM : 2011067032

Judul Skripsi : Penggunaan Pop Up Text Sebagai Pendukung Estetika Visual
Dalam Penyutradaraan Program Televisi Magazine “Petualangan Minggu Ceria”
Episode Tempat Wisata Edukasi Anak Di Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan 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 : 5, Desember 2024
Yang Menyatakan,



Abdur Rouf Syaban Anggi
2011067032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdur Rouf Syaban Anggi

NIM : 2011067032

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 Penggunaan Pop Up Text Sebagai Pendukung Estetika Visual Dalam Penyutradaraan Program Televisi Magazine “Petualangan Minggu Ceria” Episode Tempat Wisata Edukasi Anak Di Yogyakarta 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 : 5 Desember, 2024
Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
BEA25AMX021549847
Abdur Rouf Syaban Anggi
2011067032

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam,
kupersembahkan karya ini kepada Allah SWT,
Sang Maha Penolong, yang telah menguatkanmu di setiap langkah, mengarahkan
hatiku di tengah keraguan, dan mengangkatku dari setiap keterpurukan.
Segala nikmat dan pertolongan-Mu adalah anugerah yang tak mampu terbalas, Ya
Rabb.

Juga, kepada Ayah dan Ibu tercinta, yang menjadi lentera hidupku. Dalam setiap
tetes keringat dan doa yang tak pernah putus, kalian adalah alasan aku terus
berjuang.

Kasih sayang, pengorbanan, dan doa-doa kalian menjadi pelita dalam kegelapan
dan penyejuk hati di tengah badai.

Semoga segala upaya ini dapat menjadi bagian dari baktiku kepada-Mu, Ya Allah,
dan menjadi kebanggaan bagi orang tuaku yang selalu mengajarkanku arti cinta
tanpa syarat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Yang Maha Esa dan Maha Memberi Kesejahteraan. Atas izin dan bimbinganNya, tugas akhir penciptaan karya seni ini telah selesai dilaksanakan dan hasil penelitian ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

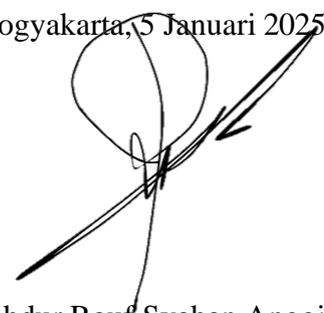
Tugas akhir berupa penciptaan karya seni program televisi yang diciptakan berdasarkan penulisan skripsi bertajuk "Penggunaan Pop Up Text Sebagai Pendukung Estetika Visual dalam Penyutradaraan Program Televisi Magazine "Petualangan Minggu Ceria " Episode Tempat Wisata Edukasi Anak di Yogyakarta" Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, hingga penulisan skripsi telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, bantuan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah Fauzan Affandi dan Ibu Sugiarti, yang tak pernah lelah memberi dukungan, dorongan, juga kasih sayang, terutama selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Kedua adik, yang senantiasa memotivasi penulis.
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Mas Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi.
6. Mas Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua program Studi Film dan Televisi
7. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Selaku Dosen Pembimbing I

8. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. Selaku Dosen Pembimbing II dan Selaku Dosen Wali
9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Jurusan Televisi, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh jajaran rekan tim dan host Petualangan Minggu Ceria
11. Teman-teman seperjuangan Film dan Televisi angkatan 2020
12. Jesslyn Elly dan JKT48 yang menghibur di kala revisian
13. Sahabat-sahabat bermain dan belajar sepanjang perkuliahan yang tidak bisa disebutkan satu persatu
14. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis di Insitut Seni Indonesia Yogyakarta

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik konstruktif dan saran yang membangun diharapkan dapat tersampaikan kepada penulis. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman dan semua orang yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang sinema untuk menciptakan karya yang lebih baik dan berarti

Yogyakarta, 5 Januari 2025



Abdur Rouf Syaban Anggi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan Penciptaan	5
2. Manfaat Penciptaan	5
BAB II	7
A. Landasan Teori	7
1. Penyutradaraan	7
2. Pendidikan Anak	8
3. <i>Pop Up Text</i>	10
4. Media Pembelajaran	11
5. Estetika Visual.....	11
6. Jurnalistik	13
7. Magazine	14
B. Tinjauan Karya	15
1. Laptop Si Unyil	16
2. Dunia Binatang.....	18
3. Catatan Si Bocil.....	20
BAB III.....	23
A. Objek Penciptaan.....	23
1. Taman Pintar Yogyakarta.....	24
2. Suraloka Interactive Zoo	25
3. Wuffy Space	27
B. Manfaat Tempat Wisata Edukasi Anak bagi Pertumbuhan Anak	29
C. Metode Penciptaan	29
1. Konsep Karya	29
a. Konsep Penyutradaraan	29
b. Konsep Pembawa Acara	34
c. Konsep Sinematografi.....	35
d. Konsep Artistik.....	37

e. Tata Suara	39
f. Konsep Editing	40
g. Konsep <i>Pop Up Text</i>	41
h. Konsep Grafis	44
2. Desain Produksi	48
D. Proses Perwujudan Karya	48
1. Tahapan Produksi	48
a. Praproduksi	48
b. Produksi	57
c. Pascaproduksi	64
E. Jadwal Pelaksanaan Skripsi	67
BAB IV	68
A. Ulasan Karya	68
1. Pembahasan Program Televisi "Petualangan Minggu ceria"	68
a. Judul Program	68
b. Format Acara	69
c. Bumper	69
2. Penyutradaraan	70
3. Unsur Sinematik	71
a. <i>Mise En Scene</i>	71
b. Elemen Suara	75
c. Elemen Editing	75
4. Rubrik Program	76
a. Rubrik 1 Rubrik Petualangan Sains	76
b. Rubrik 2 Rubrik Petualangan fauna	77
c. Rubrik 3 Rubrik Petualangan Perut	78
5. Penerapan Grafis Sesuai Teori	78
a. <i>Pop Up Text</i>	79
b. Maskot	81
c. Grafis Tambahan	83
B. Pembahasan Reflektif	84
BAB V	88
A. Simpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cover Laptop Si Unyil	16
Gambar 2.2	Referensi Sinematografi <i>medium shot</i> Laptop Si Unyil.....	17
Gambar 2.3	Referensi Sinematografi <i>wide shot</i> Laptop Si Unyil.....	17
Gambar 2.4	Cover Dunia Binatang	18
Gambar 2.5	Referensi grafis <i>pop up text</i> Dunia Binatang	19
Gambar 2.6	Referensi grafis maskot Dunia Binatang.....	20
Gambar 2.7	Cover Catatan Si Bocil.....	20
Gambar 2.8	Referensi sinematografi <i>wide shot</i> Catatan Si Bocil	21
Gambar 2.9	Referensi sinematografi <i>medium long shot</i> Catatan Si Bocil	22
Gambar 2.10	Referensi sinematografi <i>medium shot</i> Catatan Si Bocil	22
Gambar 2.11	Referensi sinematografi <i>mid close up shot</i> Catatan Si Bocil	22
Gambar 3.1	Taman Pintar Yogyakarta	24
Gambar 3.2	Suraloka Interactive Zoo	26
Gambar 3.3	Wuffy Space	27
Gambar 3.4	Contoh Konsep Fisik Ibu dan Anak	35
Gambar 3.5	Contoh <i>Wide Shot</i>	36
Gambar 3.6	Contoh <i>Medium Shot</i>	36
Gambar 3.7	Contoh <i>Close Up</i>	37
Gambar 3.8	Contoh <i>Colour Pallete</i>	38
Gambar 3.9	Contoh Konsep Wardrobe	39
Gambar 3.10	Konsep ruang tamu	39
Gambar 3.11	Contoh Sketsa <i>Pop Up Text</i>	41
Gambar 3.12	Contoh <i>Pop Up Text Small</i>	42
Gambar 3.13	Contoh <i>Pop Up Text Medium</i>	43
Gambar 3.14	Contoh <i>Pop Up Text Large</i>	44
Gambar 3.15	Contoh Sketsa Gambar Logo Acara	45
Gambar 3.16	Contoh Gambar Logo Acara	45
Gambar 3.17	Contoh Gambar Grafis OBB	47
Gambar 3.18	Contoh Gambar Grafis Maskot	48
Gambar 3.19	Riset di Taman Pintar Yogyakarta	50
Gambar 3.20	Riset di Suraloka <i>Interactive Zoo</i>	51
Gambar 3.21	Riset di Wuffy Space	51
Gambar 3.22	Suasana Rapat Pertama	54
Gambar 3.23	Suasana Reading	55
Gambar 3.24	Floorplan Ruang Tamu	55
Gambar 3.25	Floorplan Wuffy Space	56
Gambar 3.26	Persiapan Make up dan Wardrobe	58
Gambar 3.27	Asisten sutradara memberi arahan	59
Gambar 3.28	Foto bersama dengan crew Suraloka	60
Gambar 3.29	Foto suasana syuting di ruang tamu	61

Gambar 3.30 Suasana ruangan dinosaurus	62
Gambar 3.31 Suasana ruangan gempa	63
Gambar 3.32 Suasana Wuffy Space	64
Gambar 3.33 Proses <i>offline editing</i>	65
Gambar 3.34 Proses perekaman <i>Voice over</i>	66
Gambar 4.1 Logo Petualangan Minggu Ceria	68
Gambar 4.2 Cuplikan Opening <i>Billboard</i>	70
Gambar 4.3 Cuplikan <i>Bumper in dan out</i>	70
Gambar 4.4 Set Ruang Tamu	72
Gambar 4.5 Set Wuffy Space	72
Gambar 4.6 Pakaian pembawa acara bertema bajak laut	73
Gambar 4.7 Penggunaan Sinematografi <i>Wide Shot</i>	74
Gambar 4.8 Penggunaan Sinematografi <i>Medium Shot</i>	74
Gambar 4.9 Penggunaan Sinematografi <i>Close Up</i>	75
Gambar 4.10 Wahana Gempa di Taman Pintar Yogyakarta	77
Gambar 4.11 Wisata atraktif di Suraloka <i>Interactive Zoo</i>	77
Gambar 4.12 Pembawa acara mencoba makanan di Wuffy Space	78
Gambar 4.13 Contoh Penempatan <i>Pop Up Text</i> Kecil	80
Gambar 4.14 Contoh Penempatan <i>Pop Up Text</i> Sedang	80
Gambar 4.15 Contoh Penempatan <i>Pop Up Text</i> Besar	81
Gambar 4.16 Contoh Penempatan Maskot untuk OBB	82
Gambar 4.17 Contoh Penempatan Maskot untuk <i>Pop Up Text</i>	82
Gambar 4.18 Contoh Grafis Kaca Pembesar di <i>Pop Up Text</i>	83

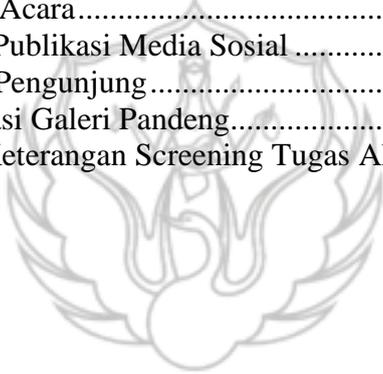
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Tim Produksi	51
Tabel 3.2 Rancangan Pelaksanaan Tugas Akhir	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Form I-VII
Lampiran 1.2	Naskah
Lampiran 1.3	Desain Produksi
Lampiran 1.4	<i>Callsheet</i>
Lampiran 1.5	<i>Budgeting</i>
Lampiran 1.6	Foto Poster
Lampiran 1.7	Dokumentasi Ujian Sidang Skripsi Tugas Akhir
Lampiran 1.8	Dokumentasi Screening
Lampiran 1.9	Notula Acara
Lampiran 1.10	Poster Publikasi Media Sosial
Lampiran 1.11	Daftar Pengunjung
Lampiran 1.12	Publikasi Galeri Pandeng
Lampiran 1.12	Surat Keterangan Screening Tugas Akhir



ABSTRAK

Penyutradaraan program televisi magazine "Petualangan Minggu Ceria" bertujuan untuk menciptakan sebuah tayangan yang dapat memberikan referensi wisata edukasi anak di Yogyakarta. Program televisi *magazine* ini akan memiliki 3 rubrik, yaitu Rubrik Petualangan Sains, Rubrik Petualangan Fauna, dan Rubrik Petualangan Perut, di mana di dalamnya akan menyajikan informasi dan juga pengetahuan umum, seperti informasi dan pertanyaan tentang hal-hal sains dan juga fauna hingga lokasi secara detail.

Program ini juga akan menggunakan konsep *pop up text*, di mana acara akan berisikan pertanyaan dan *quiz* yang sesuai dengan scene yang sedang berlangsung. Penyutradaraan program ini juga akan didukung visual-visual yang menarik dan juga maskot yang akan menemani sepanjang acara, dan juga penambahan efek visual, musik latar.

Selayaknya sebuah majalah, program ini akan menghadirkan visual yang menarik untuk anak-anak dengan penggunaan grafis yang menarik seperti *pop up text* dan juga maskot. Informasi yang diberikan tidak hanya akan disampaikan oleh pembawa acara, namun juga akan ditegaskan dengan elemen *motion graphic*. Tata artistik dalam program ini juga akan menggunakan konsep yang ceria dan penuh petualangan, seperti menggunakan warna-warna yang cerah pada properti, tata busana bajak laut. Melalui program ini, penonton tidak hanya akan mendapatkan hiburan, namun juga referensi, dan juga edukasi.

Kata Kunci: Penyutradaraan program televisi, Magazine, *Pop up text*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pendidikan anak melalui tempat wisata anak menjadi semakin penting dalam era ini. Di tengah persaingan global dan perkembangan teknologi yang pesat, anak-anak perlu memperoleh pendidikan yang lebih dari sekadar teori di dalam kelas. Tempat-tempat wisata anak, seperti museum interaktif, kebun binatang edukatif, atau taman ilmiah, memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung yang mendalam. Mereka dapat menyentuh, melihat, dan merasakan konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Selain itu, tempat-tempat ini juga membantu menghidupkan rasa ingin tahu anak-anak, merangsang kreativitas, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, Tempat wisata edukasi memiliki peluang besar untuk menjadi destinasi favorit keluarga, terutama bagi mereka yang memiliki anak kecil, karena menawarkan cara menyenangkan untuk belajar di luar lingkungan sekolah. Dengan memanfaatkan momen liburan, orang tua dapat menyalurkan pendidikan melalui aktivitas yang interaktif dan menarik, seperti eksplorasi alam, pengalaman budaya, atau kegiatan sains praktis. Selain menghibur, wisata edukasi juga mendukung perkembangan anak dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional, sehingga memberikan nilai tambah yang tidak hanya rekreatif tetapi juga mendidik. Hal ini menjadikan wisata edukasi pilihan ideal bagi keluarga yang ingin mengisi liburan dengan kegiatan bermanfaat.

Yogyakarta adalah salah satu destinasi terkemuka di Indonesia yang menawarkan sejumlah tempat wisata edukasi anak yang memukau. Di sini, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai aspek ilmu pengetahuan, budaya, dan alam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Seperti kebun binatang Suraloka yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik anak-anak tentang satwa liar dan konservasi yang interaktif, Taman Pintar

Yogyakarta yang memiliki keunggulan sebagai destinasi wisata edukasi yang memadukan pembelajaran dan hiburan dalam satu tempat. Dengan berbagai zona interaktif seperti wahana sains, teknologi, dan budaya, Taman Pintar dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas anak-anak. Dan juga Wuffy Space yang memiliki keunggulan sebagai tempat makan yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan konsep ruang bermain edukatif. Dengan dekorasi ceria dan fasilitas bermain yang aman, Wuffy Space tidak hanya menawarkan menu makanan yang lezat dan bergizi, tetapi juga menyediakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak. Tempat ini memungkinkan orang tua menikmati waktu bersantai sambil anak-anak bermain dan belajar di area yang interaktif.. Kesemuanya ini adalah contoh bagaimana Yogyakarta memberikan pengalaman wisata edukasi yang beragam dan mendalam, menjadikannya destinasi yang sempurna untuk anak-anak dan keluarga yang ingin memadukan hiburan dengan pembelajaran.

Program televisi memiliki peran penting sebagai media penyalur pendidikan bagi anak-anak, terutama dalam era digital yang sarat dengan konten visual. Salah satu format yang efektif adalah program televisi berbasis *magazine* dengan teknik *pop-up text*. Teknik ini memungkinkan penyampaian informasi yang menarik dan mudah dipahami, karena teks singkat muncul secara visual untuk menekankan fakta penting, kata kunci, atau pengetahuan tambahan. Penggunaan *pop-up text* tidak hanya merangsang rasa ingin tahu anak-anak tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman melalui pengulangan visual. Format ini cocok untuk menyajikan topik-topik edukatif seperti sains, budaya, sejarah, atau literasi lingkungan dalam cara yang interaktif dan menyenangkan. Mengingat televisi masih menjadi salah satu media yang mudah diakses oleh keluarga, program edukasi dengan pendekatan kreatif seperti ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran anak-anak di luar sekolah.

Pop up text digunakan juga untuk menyampaikan informasi tambahan tentang acara atau konten yang sedang ditonton. Ini dapat mencakup detail acara, informasi kegiatan atau, fakta menarik dan juga untuk memberikan

penjelasan atau konteks edukatif dalam program pendidikan . Ini membantu penonton untuk lebih memahami topik yang dibahas.

Selain itu, latar belakang terciptanya program televisi ini datang ketika melihat pentingnya informasi tentang wisata edukasi anak didasarkan pada pemahaman bahwa pengalaman pendidikan yang melibatkan anak-anak dalam pengalaman dunia nyata memiliki dampak positif yang signifikan pada perkembangan mereka. Penelitian ilmiah telah menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif, seperti kunjungan ke tempat-tempat wisata edukasi, cenderung memiliki pengetahuan yang lebih dalam, pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, tempat-tempat wisata edukasi anak juga merangsang perkembangan sensori, kognitif, dan sosial anak-anak melalui pengalaman langsung yang merangsang pengamatan, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Informasi tentang tempat-tempat wisata edukasi anak memberikan kesempatan kepada orang tua, guru, dan masyarakat untuk memperkaya pendidikan anak-anak dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang berharga ini. Dengan begitu, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih berpengetahuan, kreatif, dan terinspirasi dalam memahami dunia di sekitar mereka. Kemudian, terciptalah ide untuk membuat program televisi untuk anak yang memberi informasi untuk orangtua tentang beberapa tempat wisata edukasi anak yang menarik, memiliki banyak informasi dan ilmu untuk perkembangan anak-anak.

Program Televisi *Magazine* “Petualangan Minggu Ceria” hadir sebagai wadah untuk memberikan informasi tentang segala informasi untuk orangtua yang sedang mencari tempat wisata edukasi yang baik untuk anak mereka. Program Televisi *Magazine* adalah jenis program televisi yang cocok untuk menggabungkan beberapa aspek, seperti aspek informasi, pengetahuan, dan hiburan ke dalam satu tayangan, karena meskipun memiliki beberapa rubrik yang dikemas dengan cara yang berbeda, namun topik yang dibahas tetaplah sama, yaitu wisata edukasi anak.

“Petualangan Minggu Ceria” hadir sebagai program televisi yang akan

memenuhi ekspektasi penonton dan selalu *update* memberikan informasi mengenai tempat wisata edukasi anak, mulai dari berbagai macam tempat wisata edukasi menarik yang tengah ramai dibicarakan. “Petualangan Minggu Ceria” diharapkan akan mempermudah segala kebutuhan penonton mengenai tempat wisata edukasi anak, informasi manfaat, sekaligus memberikan informasi tambahan lainnya.

Episode kali ini akan membahas mengenai tempat wisata edukasi yang berada di kota Yogyakarta. Pemilihan tema Tempat Wisata Edukasi Anak di Yogyakarta untuk episode pertama Program Televisi *Magazine* “Petualangan Minggu Ceria” berawal dari melihat banyaknya tempat wisata Yogyakarta yang tak hanya memperlihatkan tradisi dan juga sejarah Yogyakarta dan juga tempat yang hanya diminati orang dewasa saja yang membuat orangtua dan anak-anak bingung mencari tempat wisata menarik dan juga memiliki edukasi di dalamnya. Dan juga berawal dari keresahan kurangnya sarana dan prasarana atau eksplorasi yang diajarkan di sekolah.

Oleh karena itu, episode pertama Program Televisi *Magazine* “Petualangan Minggu Ceria” akan mengulas mengenai macam-macam tempat wisata edukasi anak di Yogyakarta sebagai referensi tempat wisata yang bisa dikunjungi kepada penonton. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada penonton bahwa banyaknya tempat wisata edukasi yang tak hanya memiliki edukasi di dalamnya tetapi menarik juga di kunjungi juga. Selain itu juga untuk mempromosikan tempat wisata edukasi di Yogyakarta dan tentunya memberikan informasi tambahan yang bermanfaat dengan menggunakan *pop up text*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan tersebut di atas, kemudian didapat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana *pop up text* menjadi pendukung estetika visual dalam Program Televisi *Magazine* “Petualangan Minggu Ceria”

C. Tujuan dan Manfaat

Berikut adalah beberapa tujuan dan manfaat yang mungkin terkait dengan penelitian ini :

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menganalisis peran pop-up text sebagai elemen estetika visual yang dapat mendukung penyutradaraan dalam program televisi genre magazine, khususnya pada episode bertema wisata edukasi anak.
- b. Pemahaman Terhadap Tempat Wisata Edukasi: Penciptaan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang tempat wisata edukasi anak di Yogyakarta. Ini termasuk pengungkapan tentang jenis kegiatan edukatif yang ditawarkan oleh tempat-tempat tersebut dan bagaimana program televisi tersebut mempromosikannya.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Studi ini memperkaya wawasan tentang penggunaan elemen estetika visual seperti pop-up text dalam produksi program televisi. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kerangka teoritis baru mengenai bagaimana elemen visual dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan audiens dalam genre televisi seperti program magazine.
- b. Kontribusi Terhadap Pemahaman Pendidikan Anak: Penciptaan ini dapat memberikan manfaat kepada orangtua, guru, dan pihak yang berkepentingan dalam pendidikan anak-anak dengan memberikan informasi tentang tempat-tempat wisata edukasi di Yogyakarta dan bagaimana cara efektif menggunakan media seperti televisi untuk tujuan pendidikan.
- c. Penyumbangan Kepada Pengetahuan: Penciptaan ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan di bidang produksi program televisi magazine, pendidikan anak-anak, dan pariwisata edukatif.

- d. Meningkatkan Pemahaman Terhadap Edukasi Anak: Penciptaan ini dapat membantu pemirsa dan para profesional media memahami pentingnya pendekatan edukatif dalam program anak-anak dan cara menyampaikannya dengan efektif.
- e. Promosi Tempat Wisata: Program televisi ini juga dapat memberikan manfaat bagi tempat wisata edukasi anak di Yogyakarta dengan mempromosikan mereka kepada audiens yang lebih luas.

