

**MEMPERKENALKAN SEJARAH INDONESIA MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* “JURNAL MUSEUM”
DENGAN PENDEKATAN NARATIF
EPISODE: MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara
NIM :1510780032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**MEMPERKENALKAN SEJARAH INDONESIA MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* “JURNAL MUSEUM” DENGAN
PENDEKATAN NARATIF EPISODE: MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh:

Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara

NIM :1510780032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S-1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

..... 01 JUL 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji



Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP 19760729200112 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



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

NIP 19801027 200604 2 001

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19690209 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



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

NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui,
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi, S.Kar, M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara

NIM : 1510780032

Judul Skripsi : **MEMPERKENALKAN SEJARAH INDONESIA MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* “JURNAL
MUSEUM” DENGAN PENDEKATAN NARATIF
EPISODE: MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

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 :

Yang Menyatakan,



Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara
1510780032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara
NIM : 1510780032

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 INDONESIA MELALUI PENYUTRADARAAN PROGRAM FEATURE “JURNAL MUSEUM” DENGAN PENDEKATAN NARATIF EPISODE: MUSEUM SANDI 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 :
Yang Menyatakan,



Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara
1510780032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Pertama, orang tua saya, Bapak Triyono Raharjo dan Ibu Lasini yang telah memberikan segala macam pelajaran hidup.

Kedua, adik saya, Muhammad Iqbal Putu Cipta Soekarno yang juga menemani dalam pasang surut perjalanan hidup.

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

Keempat, untuk teman-teman saya yang telah menemani, berbagi, dan bersinergi dalam setiap proses ini.

Kelima, untuk pembaca skripsi ini. semoga dapat memberikan inspirasi dan manfaat.

Keenam, untuk segala pengalaman masa lalu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kasih-Nya sehingga terselesaikannya skripsi penciptaan seni berjudul “Memperkenalkan Sejarah Indonesia Melalui Penyutradaraan Program *Feature* “Jurnal Museum” Dengan Pendekatan Naratif Episode Museum Sandi Yogyakarta” sebagai bagian dari salah satu persyaratan kelulusan program studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya skripsi penciptaan seni ini telah melalui beberapa proses produksi yang memakan waktu cukup panjang dengan beberapa hambatan yang dapat terselesaikan dengan baik. Keteguhan tekad yang kuat dengan penuh keyakinan mengantarkan karya ini dapat terselesaikan dengan usaha semaksimal mungkin. Skripsi penciptaan seni ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya campur tangan beberapa pihak yang dengan ikhlas dan sungguh-sungguh membantu baik secara materiil maupun spiritual, oleh karena itu dengan kerendahan hati ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum, Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
3. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn., Sekretaris Jurusan/Program Studi S-1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
4. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum., *Cognate*/Penguji Ahli
5. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn., Dosen Pembimbing I
6. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., Dosen Pembimbing II
7. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., Dosen Wali
8. Mas Yustinus, Mas Tikno, Mbak Mala, Mas Kulub, Mbak Izza, Mbak Pur, dan seluruh karyawan Fakultas Seni Media Rekam atas bantuan adminstrasinya.

9. Kedua Orangtua dan adik, Bapak Triyono Raharjo, Ibu Lasini, dan Muhammad Iqbal atas *support* baik secara materiil dan spiritual.
10. Bapak Setyo Budi Prabowo, S.ST., Kepala Museum Sandi Yogyakarta yang telah mengizinkan untuk berproses di Museum Sandi.
11. Mbak Pangga, Mbak Ima, Mas Kris, dan seluruh karyawan Museum Sandi atas keramahannya dan kerjasamanya selama berproses di Museum Sandi.
12. Tim produksi Jurnal Museum yang telah rela dan ikhlas membantu baik waktu, dan tenaganya.
13. Teman-teman Film dan Televisi angkatan 2015 yang menemani berproses selama perkuliahan.
14. UKM ARTV yang telah menjadi tempat untuk belajar dan mencari pengalaman berorganisasi,
15. Teman-teman lainnya, dan seluruh pihak yang telah bersedia menjadi *supporting system* dan membantu menyukseskan skripsi penciptaan seni ini.

Banyak hal yang dilalui dalam penyusunan Skripsi Penciptaan Seni ini sehingga masih jauh dari kata sempurna, namun dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat siapapun yang membaca skripsi penciptaan seni serta menonton hasil karyanya. Atas segala kerendahan hati juga membuka diri untuk menerima segala saran dan tanggapan pembaca berkaitan dengan skripsi penciptaan seni untuk bahan perbaikan kedepannya. Akhir kata, mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan penulisan, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 1 Juli 2019

Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara

NIM: 1510780032

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	viii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	ix
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xi
<u>ABSTRAK</u>	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. <u>Latar Belakang Penciptaan</u>	1
B. <u>Ide Penciptaan Karya</u>	2
C. <u>Tujuan dan Manfaat Penciptaan</u>	4
D. <u>Tinjauan Karya</u>	5
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	
A. <u>Objek Penciptaan</u>	11
B. <u>Analisis Objek</u>	17
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. <u>Feature</u>	19
B. <u>Naratif</u>	20
C. <u>Penyutradaraan</u>	21
D. <u>Videografi</u>	22
E. <u>Editing</u>	26
F. <u>Animasi</u>	27
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. <u>Konsep Penciptaan</u>	28
B. <u>Desain Produksi</u>	39
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. <u>Tahapan Perwujudan Karya</u>	45
B. <u>Pembahasan Karya</u>	59
C. <u>Kendala Perwujudan Karya</u>	86
BAB VI. PENUTUP	
A. <u>Kesimpulan</u>	87
B. <u>Saran</u>	88
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	89
<u>LAMPIRAN</u>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Petualangan Calik.....	5
Gambar 1.2. Pengadeganan dalam “Petualangan Calik”	6
Gambar 1.3. Program Televisi Pendidikan Sekolah di TPI	7
Gambar 1.4. Penggalan Adegan “Program Pendidikan Sekolah” di TPI	8
Gambar 1.5. <i>Screenshot Bumper</i> “Si Otan”	8
Gambar 1.6. Penggunaan animasi dua dimensi pada program “Si Otan”	9
Gambar 1.7. <i>Youtube channel</i> “Kok Bisa?”	9
Gambar 1.8. Animasi <i>youtube channel</i> “Kok Bisa?”	10
Gambar 2.1. Museum Sandi Yogyakarta	11
Gambar 2.2. Ruang Agresi Militer I	12
Gambar 2.3. Ruang Agresi Militer II	13
Gambar 2.4. Bapak dr. Roebiono Kertopati.....	15
Gambar 4.1. Referensi <i>wardrobe</i> seragam pramuka Arbi	36
Gambar 4.2. Referensi <i>wardrobe</i> kunjungan museum Arbi	36
Gambar 4.3. Referensi <i>wardrobe</i> kerja Ayah	37
Gambar 4.4. Referensi <i>wardrobe</i> kunjungan museum Ayah.....	37
Gambar 4.5. Rancangan karakter animasi yang digunakan	38
Gambar 4.6. Salah satu <i>scene</i> animasi yang digunakan.....	39
Gambar 4.7. Logo program yang digunakan	39
Gambar 4.8. <i>Timeline</i> Produksi Jurnal Museum.....	42
Gambar 5.1. Proses riset sutradara dengan pihak museum.....	47
Gambar 5.2. Lokasi Museum Sandi	51
Gambar 5.3. Lokasi Rumah	52
Gambar 5.4. Pemeran Arbi	52
Gambar 5.6. Pemeran Ayah	53
Gambar 5.7. Pemeran Bunda	53
Gambar 5.8. Pemeran Petugas Muna	54
Gambar 5.9. Proses <i>rehearsal</i> dan <i>reading</i> di Museum Sandi.....	55
Gambar 5.10. Proses Syuting Hari Pertama.....	56
Gambar 5.11. Proses Syuting Hari Kedua	59
Gambar 5.12. Proses Syuting Hari Ketiga	59
Gambar 5.13. Judul dan logo program <i>feature</i> “Jurnal Museum”	60
Gambar 5.14. <i>Screenshot</i> adegan Arbi bertanya kepada Ayah di ruang tamu	63
Gambar 5.15. <i>Screenshot</i> adegan Ayah menjawab pertanyaan Ayah.....	63
Gambar 5.16. <i>Screenshot</i> adegan Arbi memperhatikan penjelasan Ayah	64
Gambar 5.17. <i>Screenshot bumper</i> Jurnal Museum	64
Gambar 5.18. <i>Screenshot</i> adegan Arbi sedang bersiap-siap	65
Gambar 5.19. <i>Screenshot</i> adegan Bunda sedang menyiapkan bekal	66
Gambar 5.20. <i>Screenshot</i> adegan Interaksi Ayah dan Bunda	66
Gambar 5.21. <i>Screenshot</i> adegan Bunda memakaikan tas ke Arbi.....	67
Gambar 5.22. <i>Screenshot</i> adegan Interaksi Bunda.....	67
Gambar 5.23. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi berpamitan dengan Bunda	67
Gambar 5.24. <i>Screenshot montage</i> perjalanan Ayah dan Arbi di 0 KM.....	68
Gambar 5.25. <i>Screenshot montage</i> Tugu Jogja.....	68

Gambar 5.26. <i>Screenshot</i> grafis lokasi Museum Sandi	69
Gambar 5.27 <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi sampai di Museum Sandi.....	69
Gambar 5.28. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi memasuki Museum Sandi.....	70
Gambar 5.29. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi di <i>lobby</i> Museum Sandi	70
Gambar 5.30. <i>Screenshot</i> adegan Petugas Ima	71
Gambar 5.31. <i>Screenshot</i> adegan Petugas Muna	71
Gambar 5.32. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi di ruang Agresi Militer I.....	72
Gambar 5.33. <i>Screenshot</i> adegan Petugas Muna menjelaskan	72
Gambar 5.34. <i>Screenshot</i> animasi Pembentukan dinas kode.....	73
Gambar 5.35. <i>Screenshot</i> animasi Bapak Roebiono Kertopati	74
Gambar 5.36. <i>Screenshot</i> animasi Bapak Roebiono Kertopati dan stafnya.....	74
Gambar 5.37. <i>Screenshot</i> animasi Buku Kode C	75
Gambar 5.38. <i>Screenshot</i> animasi peta jaringan komunikasi sandi	75
Gambar 5.39. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi mendengarkan penjelasan.....	76
Gambar 5.40. <i>Screenshot</i> adegan Petugas Muna menjelaskan	76
Gambar 5.41. <i>Screenshot</i> animasi Rumah Sandi	77
Gambar 5.42. <i>Screenshot</i> animasi Peta Pergerakan dinas kode.....	77
Gambar 5.43. <i>Screenshot</i> adegan di ruang agresi militer II.....	78
Gambar 5.44. <i>Screenshot</i> adegan petugas Muna memfoto Arbi dan Ayah	78
Gambar 5.45. <i>Screenshot</i> animasi radio komunikasi	79
Gambar 5.46. <i>Screenshot</i> animasi pengakuan kemerdekaan	80
Gambar 5.47. <i>Screenshot</i> adegan ketiga tokoh menaiki tangga	80
Gambar 5.48. <i>Screenshot</i> ekspresi Arbi	81
Gambar 5.49. <i>Screenshot</i> adegan Arbi di depan etalase Bapak Roebiono	81
Gambar 5.50. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi di ruang tokoh.....	82
Gambar 5.51. <i>Screenshot</i> adegan petugas Muna memberikan kuis.....	83
Gambar 5.52. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi memahami penjelasan.....	83
Gambar 5.53. <i>Screenshot</i> animasi penjelasan sandi geser	84
Gambar 5.54. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan Arbi berpamitan	84
Gambar 5.55. <i>Screenshot</i> adegan Ayah dan berfoto di depan Museum Sandi	85
Gambar 5.56. <i>Screenshot</i> adegan Arbi menulis hasil perjalanannya	85
Gambar 5.57. <i>Screenshot</i> Buku catatan Arbi bertulis “Jurnal Museum”	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir Kelengkapan Tugas Akhir

Lampiran 2 Naskah 2 Kolom

Lampiran 3 *Call Sheet*

Lampiran 4 Dokumentasi Proses Produksi

Lampiran 5 Bukti Publikasi



ABSTRAK

Program *feature* “Jurnal Museum” adalah sebuah karya program televisi yang membahas tentang sejarah baik perjuangan para pahlawan, kejadian di masa lalu, ilmu pengetahuan, kesenian, dan kebudayaan melalui museum–museum yang tersebar di seluruh daerah Indonesia. Pengalaman pribadi di masa anak – anak menjadi inspirasi perwujudan karya ini, selain itu alasan lainnya adalah ingin memperkenalkan kembali sejarah di Indonesia melalui museum – museum yang tersebar di seluruh Indonesia kepada anak-anak generasi sekarang.

Pada episode ini akan membahas tentang Museum Sandi yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun alasan dipilihnya Museum Sandi yaitu karena terletak di pusat kota akan tetapi masih banyak yang belum mengetahuinya, selain itu sejarah tentang persandian di Indonesia juga masih belum banyak dikenal oleh masyarakat.a

Program “Jurnal Museum” memiliki tiga *segment* yang saling berhubungan membentuk alur perjalanan tokoh anak dan ayah. Pengemasan program *feature* “Jurnal Museum” ini menggunakan pendekatan naratif yang digambarkan melalui perjalanan tokoh anak dan ayah mengunjungi museum-museum di Indonesia. Pemilihan museum dalam setiap episodenya akan ditentukan oleh tokoh anak melalui pertanyaannya tentang hal-hal yang ada disekitarnya seperti sekolah, maupun kegiatan lainnya. Penjelasan tentang sejarah dan koleksi museum akan dibantu dengan media animasi. Animasi dipilih supaya lebih menarik dan informasi yang disampaikan mudah diterima oleh penontonnya yaitu anak-anak.

Kata Kunci: *Program Feature, Naratif, Sejarah, Museum*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Dikutip dalam *koran Kompas* edisi Rabu 21 Januari 2015 yang menyebutkan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 400 museum. Jumlah tersebut merupakan jumlah yang cukup membanggakan maupun menggembirakan untuk masyarakat Indonesia karena telah terfasilitasi dalam pembelajaran untuk generasi – generasi berikutnya tentang peninggalan sejarah-sejarah yang berada di Indonesia, seni, maupun ilmu lainnya, akan tetapi saat ini minat masyarakat dalam kunjungan ke museum-museum mengalami penurunan. Tidak sedikit pihak museum yang mengeluh tentang kurangnya apresiasi masyarakat terhadap museum tersebut, hanya beberapa museum-museum yang dari awal memang sudah terkenal atau museum – museum yang sudah menjadi *landmark* dari suatu kota yang masih menjadi tempat wajib dikunjungi saat berlibur. Dalam koran *Kompas* edisi Minggu, 23 November 2014, Direktur Pelestarian dan Cagar Budaya dan Museum, Harry Widianto menjelaskan bahwa ketidakrataan minat dan kunjungan masyarakat terjadi karena beberapa faktor yang masih menjadi hal yang perlu dievaluasi dan dicari solusinya. Hal tersebut merupakan salah satu hal yang melatarbelakangi penciptaan program Jurnal Museum ini.

Jurnal Museum direncanakan menjadi program televisi dengan format *feature* yang akan memberikan informasi mengenai museum-museum yang berada di Indonesia. Dalam setiap episodenya akan mengulas tentang sejarah dan koleksi-koleksi dari sebuah museum yang terdapat di suatu daerah. Program televisi Jurnal Museum memiliki target penonton anak – anak dengan umur 8-12 tahun. Penggunaan nama “Jurnal Museum” sebagai nama program acara dapat diartikan sebagai catatan harian tentang museum.

Penciptaan program televisi “Jurnal Museum” ini akan menggunakan pendekatan naratif atau sering disebut pendekatan bercerita. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab – akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Himawan, 2008:33). Naratif berasal dari kata narasi yang memiliki makna pengisahan suatu cerita atau kejadian. Naratif adalah rangkaian kalimat yang bersifat narasi atau bersifat menguraikan menjelaskan, dalam makna lain naratif dikatakan sebagai prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian. Pendekatan ini tidak selalu mengacu kejadian yang kronologis, namun peristiwa yang dirangkai memiliki hubungan tema yang saling terikat. Dalam pendekatan naratif, sutradara dapat mengelola bangunan cerita sesuai dengan keinginan dan tujuannya. Pendekatan naratif ini menjadi salah satu pendekatan yang cukup baik. Hal itu didasari, bahwa narasi atau kisah mudah menggerakkan untuk bertindak dan mengembangkan proses imajinatif subyek didik. Kisah berperan menjadi jembatan antara yang dipikirkan dan pengalaman praktis. Naratif dalam hal ini tidak memberikan informasi secara langsung (*to the point*) kepada penonton akan tetapi lebih mengembangkan daya tangkap dan daya pikir dari penonton tersebut untuk menerima informasi yang disampaikan.

B. Ide Penciptaan Karya

Tercetusnya ide penciptaan karya *feature* berjudul “Jurnal Museum” berasal dari pengalaman pribadi saat masih duduk dibangku TK–SD. Pengalaman tersebut berupa kunjungan ke museum–museum di Yogyakarta dengan orang tua disetiap akhir pekan. Selain itu ide lain penciptaan program televisi “Jurnal Museum” berasal dari keinginan untuk menciptakan sebuah program yang memberikan wawasan dan informasi tentang sejarah Indonesia melalui museum – museum yang berada di Indonesia kepada masyarakat umum terutama dikalangan anak – anak. Hal lain yang melandasi pengambilan topik museum dalam program ini adalah jumlah museum yang terbilang cukup banyak di Indonesia, akan tetapi tidak sedikit pula museum–museum tersebut yang kurang terapresiasi dan terbilang sepi. Program ini akan berfokus pada museum–museum yang berada di Indonesia.

Dalam setiap episodenya, program ini akan menyajikan informasi mengenai sejarah dan koleksi – koleksi dari museum tersebut

Program *feature* “Jurnal Museum” ini berdurasi 24 menit dengan pembagian tiga *segment* di dalamnya. Dikemas dengan penceritaan ayah dan anak yang berkunjung ke museum-museum di Indonesia untuk menjawab pertanyaan yang timbul dari karakter anak tentang keresahan dan ketidaktahuan tentang hal-hal disekitarnya seperti mata pelajaran, hari-hari nasional, dan lain sebagainya. Fred Wibowo menjelaskan dalam bukunya *Dasar – Dasar Produksi Program Televisi* bahwa di dalam program *feature* terdapat unsur dokumenter, opini, dan ekspresi, akan tetapi perlu dipahami sekali lagi bahwa program *feature* bukanlah program dokumenter, melainkan program dimana berbagai macam format, baik yang bersifat opini maupun ekspresi dapat disajikan. Merujuk pada pengertian di atas, dalam program “Jurnal Museum” akan menggabungkan beberapa format diantaranya adalah cerita, dokumenter, intruksional dan kuis. Ketiga unsur di atas tidak semuanya digunakan pada program ini. Unsur dokumenter untuk menyajikan fakta mengenai koleksi-koleksi maupun sejarahnya.

Adapun program televisi lain yang menginspirasi penciptaan karya ini adalah “Program Pendidikan Sekolah” di TPI yang menyajikan ulasan mengenai mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Program tersebut digunakan sebagai referensi karena pengemasannya yang menggunakan pendekatan bercerita, dimana dalam program Jurnal Museum juga akan dikemas dengan pendekatan naratif/pendekatan bercerita, kemudian program acara “Si Otan” di Trans 7 yang membahas tentang binatang – binatang yang berasal dari Indonesia maupun negara lain yang menggunakan animasi sebagai alat bantu dalam menjelaskan binatang – binatang dalam setiap rubriknya. Program “Jurnal Museum” akan mengadaptasi beberapa aspek dari kedua program tersebut, akan tetapi ada beberapa hal yang membedakan program “Program Pendidikan Sekolah” dan “Si Otan” dengan program “Jurnal Museum” yaitu tentang topik yang dibahas serta beberapa aspek lainnya.

Program “Jurnal Museum” dalam tiap episodenya akan disesuaikan dengan pertanyaan yang didapat oleh tokoh anak. Pertanyaan tersebut dapat bersumber dari

materi pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler yang diikutinya, dan beberapa peringatan hari – hari di Indonesia (Seperti: Hari pendidikan, hari pahlawan dan sebagainya). Berikut adalah rancangan beberapa episode pada program “Jurnal Museum” musim pertama dimana akan berlatar di Kota Yogyakarta:

1. Episode 1: Museum Sandi Yogyakarta
2. Episode 2: Museum Monumen Jogja Kembali
3. Episode 3: Museum Sonobudoyo
4. Episode 4: Museum Benteng Vredeburg
5. Episode 5: Museum Dirgantara
6. Episode 6: Museum Kraton Yogyakarta
7. Episode 7: Museum Perjuangan
8. Episode 8: Museum Bahari Yogyakarta
9. Episode 9: Museum RS Mata YAP
10. Episode 10: Museum Affandi
11. Episode 11: Museum Biologi
12. Episode 12: Museum Gunung Merapi
13. Episode 13: Museum Ulen Sentalu

Episode yang akan diproduksi adalah episode pertama yaitu Museum Sandi Yogyakarta. Museum Sandi dipilih karena masih banyak masyarakat yang belum tahu tentang Museum Sandi tersebut serta sejarah persandian di Indonesia. Di episode ini pemilihan Museum Sandi akan dilatar belakangi dengan kerisauan tokoh anak tentang sandi – sandi yang dia dapatkan saat ekstrakurikuler pramuka di sekolahnya.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan program “Jurnal Museum” sebagai berikut:

- a. Menciptakan program untuk anak – anak yang berfokus pada sejarah dengan mengangkat topik museum – museum yang berada di Indonesia.

- b. Untuk memperkenalkan museum – museum yang berada di Indonesia ke masyarakat.
- c. Memperkenalkan sejarah yang ada di Indonesia melalui museum kepada anak – anak generasi sekarang.

2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat penciptaan program “Jurnal Museum” sebagai berikut:

- a. Mempromosikan museum – museum di Indonesia sebagai tempat rekreasi edukasi untuk masyarakat Indonesia terutama anak – anak.
- b. Memperkenalkan kembali sejarah – sejarah yang berada di Indonesia melalui museum tersebut.
- c. Untuk menanamkan sikap menghormati dan menghargai sejarah – sejarah di Indonesia kepada generasi zaman sekarang.
- d. Memberikan informasi terhadap masyarakat umum bahwa Indonesia memiliki banyak sekali museum yang patut diapresiasi.

D. Tinjauan Karya

Karya yang akan digunakan sebagai tinjauan karya dalam penciptaan program televisi “Jurnal Museum” ini antara lain:

1. **Karya Tugas Akhir Fitria Rahma Susanti: “Petualangan Calik” Episode Tok Dal**



Gambar 1.1. Petualangan Calik
Susanti, 2007

Nama program	: Petualangan Calik
Format program	: <i>Feature</i>
Tema	: Permainan tradisional Tok dal mengandung nilai pendidikan.
Durasi	: 30 menit
Target penonton	: Anak – anak (5 – 12 Tahun)

Petualangan Calik merupakan karya Tugas Akhir dari Fitria Rahma Susanti dengan judul “Konsep Visual Natural dalam Penyutradaraan Feature “Petualangan Calik” Episode Tok Dal”. Program ini berisi tentang Calik yang sedang melakukan petualangan ke daerah. Dimana daerah yang Calik singgahi nantinya bertemu dengan teman – teman dan berpetualang, bermain permainan tradisional dan menjalajahi alam dan budaya daerah tersebut. Dalam program ini referensi yang digunakan dalam penciptaan program “Jurnal Museum” adalah format program *feature* dengan pengemasan bercerita atau bisa disebut juga dengan menggunakan pendekatan naratif. Hal yang membedakan karya ini dengan “Jurnal Museum” adalah objek yang dibahas dan beberapa aspek yang lainnya seperti penggunaan animasi sebagai penunjang informasi.



Gambar 1.2. Pengadeganan dalam “Petualangan Calik”

Susanti, 2007

2. Program Pendidikan Sekolah



Gambar 1.3. Program Televisi Pendidikan Sekolah di TPI
Achmad Aji Rangga (Januari 16, 2016)

Nama program	: Pendidikan Sekolah
Stasiun televisi	: TPI
Format program	: <i>Softnews</i>
Tema	: Mata Pelajaran SD/SLTP
Durasi	: 30 menit
Target penonton	: Pelajar

Program Pendidikan Sekolah merupakan program televisi dari stasiun televisi TPI (Televisi Pendidikan Indonesia) yang diproduksi oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Depdikbud) pada tahun 1990-an. Program ini berisi tentang penjelasan mengenai mata pelajaran SD–SMP. Referensi yang digunakan dalam karya ini untuk program “Jurnal Museum” adalah pengemasan program yang menggunakan pendekatan naratif atau pendekatan bercerita. Dalam program pendidikan sekolah ini dikemas dengan cerita beberapa murid sekolah yang mengadakan belajar kelompok tentang materi pelajaran yang sebelumnya dipelajari di sekolah. Program ini juga menggunakan beberapa grafis/gambar dalam penjelasan materi.



Gambar 1.4. Penggalan Adegan “Program Pendidikan Sekolah “ di TPI
Achmad Aji Rangga (Januari 16, 2016)

3. Si Otan



Gambar 1.5. Screenshot Bumper “Si Otan”
Edutainment Trans7 (Oktober 11, 2018)

Nama program	: Si Otan
Stasiun televisi	: TRANS7
Format program	: <i>Softnews</i> (berita lunak)
Tema	: Binatang
Jam tayang	: Senin-Jumat pukul 13.00 – 13.30 WIB
Durasi	: 30 menit
Target penonton	: Anak-anak

Si Otan adalah program *feature* yang mengupas tentang dunia binatang, baik darat maupun air. Program ini merupakan bentuk baru dari

program “Dunia Binatang” dan “Dunia Air” yang sama – sama memberikan informasi tentang binatang-binatang. Si Otan memiliki sasaran penonton tak hanya anak-anak, namun juga keluarga. Referensi yang digunakan dalam karya ini adalah penggunaan animasi dua dimensi untuk membantu menjelaskan tentang objek yang dibahas.



Gambar 1.6. Penggunaan animasi dua dimensi sebagai pada program “Si Otan” Edutainment Trans7 (Oktober 11, 2018)

4. Youtube channel “Kok bisa?”



Gambar 1.7. Youtube channel “Kok Bisa?”
Kok Bisa? (Agustus 21, 2018)

Nama program : Kok Bisa? (*Youtube*)
 Format program : *Softnews*
 Tema : Ilmu Pengetahuan
 Durasi : 2 – 3 menit
 Target penonton : Remaja

Kok Bisa? merupakan salah satu partner channel dari Layaria Network yang didirikan oleh Dennis Adhiswara. Layaria muncul sebagai

Multi Channel Network Youtube pertama di Indonesia. Bergerak sebagai wadah bagi para kreator video lokal untuk berkreasi, membangun, menciptakan atmosfer bisnis, dan mendistribusikan karya lewat *Youtube*. *Channel* “Kok Bisa?” merupakan sebuah *channel Youtube* yang memiliki konten tentang ilmu pengetahuan. Dalam deskripsinya dijelaskan bahwa segala ilmu pengetahuan dimulai dari pertanyaan. Itu sebabnya, “Kok Bisa?” ingin terus menciptakan pengalaman belajar sains yang inovatif dengan menjawab pertanyaan sehari – hari melalui video – video animasi edukatif. Melalui animasi, “Kok Bisa?” percaya bahwa konsep yang rumit bisa digambarkan dengan kontekstual dan lebih mudah dipahami.

Referensi dalam *Youtube channel* Kok Bisa? adalah dari animasi yang digunakan. Dalam program *Jurnal Museum* ini akan menggunakan animasi yang setipe dengan animasi yang digunakan di *channel* “Kok Bisa?”



Gambar 1.8. Animasi *Youtube channel* Kok Bisa?

Kok Bisa? (Agustus 21, 2018)