

**ARTIKEL JURNAL**

**REPRESENTASI DUNIA ANAK DALAM PENCIPTAAN PROGRAM  
TELEVISI MAGAZINE “KIDSPEDIA” EPISODE DONGENG ANAK  
DENGAN PENDEKATAN NARATIF**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:

Sarah Drupadi Hedar Banderas

NIM: 1410092132

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

**2021**

**REPRESENTASI DUNIA ANAK DALAM PENCIPTAAN PROGRAM  
TELEVISI MAGAZINE “KIDSPEDIA” EPISODE DONGENG ANAK  
DENGAN PENDEKATAN NARATIF**

**Sarah Drupadi Hedar Banderas**  
Program Studi Film dan Televisi  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Yogyakarta, Indonesia  
srdrupadi@gmail.com

**ABSTRAK**

Program televisi “*KIDSPEDIA*” adalah program *magazine* yang membahas tentang dunia anak dengan menghadirkan empat segment yang mencakup empat rubrik. Tema yang program ini usung secara keseluruhan membahas tentang dunia anak yang merujuk pada konten pendidikan didalamnya. Dunia anak yang dimaksud adalah dunia bermain dan belajar, disetiap permainan anak akan menyimpan nilai – nilai pendidikan terlebih pada pendidikan karakter. Melihat akan kebutuhan dan pentingnya tayangan dengan konten dunia anak melatarbelakangi perwujudan karya ini.

Pada episode ini membahas tentang dongeng anak, karena dunia anak selalu bersinggungan dengan imajinasi dan kreativitas yang tidak terbatas. Salah satu cara untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak dengan membawakan cerita dan dongeng dalam kehidupan sehari - hari. Pada setiap segmennya akan membahas tempat wisata edukatif, anak inspiratif, komunitas, dan kreasi anak. Pembahasan tersebut akan diwujudkan dalam empat rubrik yakni “*Let’s Go*”, “*Kid’s Hero*”, “*Hello Friend*”, dan “*Fun Creation*” yang disajikan dengan menggunakan pendekatan naratif.

Program televisi “*KIDSPEDIA*” ini memiliki empat segmen yang saling berhubungan membentuk alur sebuah cerita perjalanan tokoh adik dan kakak. Pengemasan program “*KIDSPEDIA*” ini menggunakan pendekatan naratif yang digambarkan melalui perjalanan tokoh adik dan kakak dari rumah ketempat wisata, melihat kisah anak inspiratif, lalu mengunjungi dan bermain bersama komunitas hingga kembali ke rumah membuat kreasi anak. Pemilihan tema dalam setiap episodenya ditentukan oleh kegiatan yang ingin dilakukan adik, hal ini merujuk pada kegiatan penunjang aktivitas sekolah. Penyampaian informasi dilengkapi dengan narasi agar dapat diterima dengan lebih jelas oleh penonton.

**Kata Kunci : Program Televisi, Magazine, Dunia Anak, Dongeng Anak, Naratif**

## PENDAHULUAN

Media audio visual yang ada di masyarakat salah satunya adalah televisi. Sebagai media yang menjangkau semua lapisan masyarakat televisi sangat bermanfaat untuk memajukan pendidikan karena dapat dengan mudah mempengaruhi sikap, perilaku dan pola pikir penonton, seperti yang dikutip oleh Darwanto dalam bukunya *Televisi Sebagai Media Pendidikan* menjelaskan bahwa televisi untuk kita sebagai “jendela dunia”, apa yang dilihat melalui jendela ini, sangat membantu dalam mengembangkan daya kreasi, hal ini seperti diungkapkan oleh Walter Lippman beberapa tahun yang lalu, bahwa dalam pikiran kita ada semacam ilustrasi gambar dan gambar – gambar ini merupakan sesuatu yang penting dalam hubungannya dengan proses belajar, terutama sekali yang berkenaan dengan orang tempat dan situasi yang tidak setiap orang pernah ketemu, mengunjungi atau telah mempunyai pengalaman.

Televisi sebagai media yang sangat bermanfaat bagi masyarakat memiliki potensi besar dalam upaya peningkatan kemampuan belajar, khususnya untuk anak – anak pada masa sekolah. Namun, perkembangan media televisi sekarang memungkinkan beragam informasi terserap oleh anak – anak melalui berbagai tayangan televisi yang ada. Anak – anak memiliki kecenderungan hanya menonton

tanpa berfikir, dalam jangka waktu tertentu akan memberikan pengaruh bagi perkembangan anak. Semua tayangan yang ada dengan sangat mudah ditonton oleh anak – anak, padahal banyak tayangan yang tidak sesuai dengan anak sekolah. Porsi tayangan untuk program acara anak semakin berkurang, mereka lebih leluasa untuk mengikuti program acara remaja bahkan dewasa.

Tuntutan tayangan yang semakin beragam membuat tersingkirnya porsi tayangan anak di masyarakat. Dunia anak tergesur secara perlahan – lahan namun sudah terlihat pasti. Bahkan sekarang ini bisa dihitung dengan jari apa saja tayangan anak yang ada di televisi. Berbagai upaya dilakukan oleh untuk mengembalikan kembali dunia anak di televisi.

Melihat akan kebutuhan dan pentingnya tayangan dengan konten dunia anak melatarbelakangi penciptaan Program Televisi “*KIDSPEDIA*”. “*KIDSPEDIA*” adalah program *magazine* yang membahas tentang dunia anak dengan menghadirkan empat segment yang mencakup empat rubrik.

Program “*KIDSPEDIA*” hadir dengan konten tayangan yang ramah anak. Tema yang program ini usung secara keseluruhan membahas tentang dunia anak yang merujuk pada konten pendidikan didalamnya. Dunia anak yang dimaksud adalah dunia bermain dan belajar, disetiap

permainan anak akan menyimpan nilai – nilai pendidikan terlebih pada pendidikan karakter. Episode pertamanya akan membahas tentang dongeng anak. Kebutuhan manusia akan cerita lebih besar dari kebutuhan manusia akan makanan, ini menjadi dasar atau cikal bakal dari dongeng yang berisi cerita. Dongeng atau cerita itu sendiri sudah mengalami pergeseran teknologi oleh karena itu butuh sarana untuk mempopulerkan kembali budaya bercerita atau budaya mendongeng sejak kecil. Masih kurangnya informasi mengenai dongeng di Indonesia dan bagaimana seluk beluknya, maka akan sangat menarik jika informasi tersebut dikemas dengan format program *magazine*.

Pemilihan format program televisi *magazine* karena masyarakat lebih menyukai tayangan yang menarik dan menghibur. Informasi tentang dunia anak masih minim keberadaannya. Program dengan format *feature* dan *documenter* dirasa kurang diminati penonton karena pembawaanya kurang menghibur untuk anak – anak. Maka format *magazine* dirasa cocok untuk menyajikan informasi dan edukasi bagi anak – anak.

Program “*KIDSPEDIA*” adalah program *magazine* yang membahas tentang dunia anak yaitu dunia bermain dan belajar. Informasi tersebut akan di sajikan kedalam empat rubrik. Program ini

menggunakan pendekatan naratif untuk membentuk alur cerita yang berhubungan dalam setiap rubriknya. Program ini akan menampilkan seorang adik yang memiliki kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolah, lalu meminta bantuan kepada kakak untuk mendapatkan solusi dari permasalahannya, dari sini lah alur cerita akan mengalir hingga tujuan dari adik tercapai.

Program *magazine* “*KIDSPEDIA*” berdurasi 30 menit yang terbagi menjadi empat segmen. Program ini berisi empat rubrik yang akan membahas tentang tempat wisata edukatif, sosok anak inspiratif, berkunjung bermain dan belajar bersama komunitas, dan membuat kreasi – kreasi yang menarik. Setiap rubrik akan disajikan dengan nama “*Let’s Go*”, “*Kid’s Hero*”, “*Hello Friend*” dan “*Fun Creation*”. Rubrik dalam program acara ini merupakan pembatas informasi kepada penonton, agar penonton dapat menikmati informasi dengan lebih jelas.

## OBJEK PENCIPTAAN

### 1. De Mata Eye Trick

De Mata Eye Trick Museum Jogja merupakan museum tiga dimensi yang menampilkan gambar dengan tipuan mata atau ilusi. Berlokasi di Kompleks XT Square, Yogyakarta, museum ini berdirikan sejak Desember 2013. Pendirian museum ini terinspirasi

untuk mengadaptasi konsep tempat wisata luar negeri agar dapat dibawa ke Indonesia. Direktur Utama PT. Demata Maris Indonesia, Petrus FX Kusuma berkeinginan bahwa Indonesia tidak boleh kalah dengan negara lain dalam bidang pariwisata.



Pendirian museum dengan tujuan agar masyarakat Indonesia dapat mengunjungi tempat wisata serupa namun tidak sama yang lekat dengan unsur edukatif, inovatif dan *entertaining*, menjadikan De Mata sebagai *trick eye* museum pertama dan terbesar di Indonesia, telah menerima penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) pada bulan Januari 2014. Menyajikan gambar – gambar dengan teknik ilusi optik sehingga gambar dua dimensi dapat terlihat hidup dan menjadi nyata seperti tiga dimensi. Terdapat lebih dari seratus ilusi tiga dimensi, dan penambahan satu gambaran area ilusi Rumah Hobbit serta terdapat area dengan konsep *augmented reality* yaitu

teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda – benda maya tersebut dalam waktu nyata. Secara nyata teknologi ini dapat menghidupkan gambar dengan penambahan aplikasi menggunakan aplikasi di *smartphone*.

Ilusi optik yang ada di De Mata sangat beragam jenisnya, namun semuanya memiliki konsep yaitu merasakan sebuah mimpi atau khayalan menjadi kenyataan. Gambar fantasi yang ditampilkan membawa pengunjung menuju satu dimensi waktu yang berbeda. Terdapat latar gambar dongeng yang memungkinkan pengunjung terlihat mengendarai kereta labu dalam cerita Cinderella, tampil seperti putri duyung dengan ekor ikan, duduk diatas permadani terbang dan bertemu dengan jin botol seperti dalam cerita Aladin, bergelantungan ditengah hutan seperti layaknya Tarzan atau bahkan dibawa terbang tinggi oleh Pegasus si kuda terbang. Semua fantasi tadi ditampilkan dengan sangat nyata di De Mata. Bukan hanya kisah fantasi dongeng saja yang ditampilkan namun juga berbagai destinasi wisata dalam maupun luar negeri seperti Mesir,

Cina, Korea bahkan hingga fantasi mengambang seperti astronot. Penggunaan teknologi, mengatur cahaya, dan penempatan posisi sudah desain dengan sangat baik oleh pada seniman pembuatnya mengakibatkan hasil foto ilusi yang didapat tidak akan pernah mengecewakan.

## 2. Naura Quinta

Sosok anak inspiratif dalam rubrik “Kids Hero” di dalam program *magazine* ini adalah Naura Quinta Revana Gunawan. Gadis kecil ini biasa dipanggil Naura, lahir di Sleman, 10 Juni 2010. Saat ini Naura duduk di bangku kelas tiga Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bantul, Yogyakarta.



Saat ini Naura adalah salah satu sosok anak yang memiliki banyak sekali prestasi. Namun berbeda dengan berapa tahun sebelumnya saat memasuki bangku sekolah di Taman Kanak – kanak, merupakan anak kecil yang baru memulai pergaulan dengan

malu – malu dan takut untuk melakukan hal yang baru. Terlepas dari bagaimana pendidikan yang didapat di Taman Kanak – kanak, pendidikan yang didapatkan di rumah banyak mempengaruhi perkembangan Naura. Setiap harinya orang tua tidak pernah lepas untuk membacakan dongeng – dongeng sederhana di waktu luang ataupun saat akan tidur, sehingga Naura terbiasa dengan cerita dongeng. Tema dongeng yang diceritakan pun beragam mulai dari fabel, cerita rakyat, petualangan hingga cerita nabi dan rasul. Cerita yang sering didengar oleh Naura ini lah yang membawanya menjadi seorang pendongeng cilik seperti sekarang ini. Berawal dari menceritakan kembali dongeng – dongeng tersebut didepan kelas hingga mengikuti berbagai macam perlombaan.

Bercerita menurut Naura tidak hanya dapat dilakukan secara verbal saja melalui kata – kata, namun juga dapat melalui gerakan dan ekspresi yang disampaikan kepada penontonnya. Gadis kecil ini membuktikan dengan kepiawaiannya dalam cerita pantomime yang dibawakan. Berawal dari ketidaksegajaan, Naura belajar pantomime untuk mengikuti sebuah

perlombaan diawal tahun 2018. Keyakinan yang kuat bahwa pantomime sama halnya dengan bercerita ataupun mendongeng namun tanpa kata – kata hanya ekspresi dan gerakan badan membawanya meraih beberapa tropi penghargaan.

### 3. Rumah Dongeng Mentari

Rumah Dongeng Mentari (RDM) adalah sebuah tempat untuk anak – anak berkumpul dan beraktifitas dalam perkembangan karakternya sebagai individu yang unik melalui dongeng. Berdiri sejak 2 Agustus 2010 sebagai upaya untuk membudayakan dongeng sejak dini. Nama Rumah Dongeng Mentari diambil dari nama Rona Mentari yang merupakan salah satu pendirinya. Kata mentari dimaknai memiliki filosofi “menyinari”, dimaksudkan dongeng mampu menyinari jiwa anak – anak melalui nilai – nilai kebaikan dari cerita dongeng. RDM dilatarbelakangi oleh semakin memprihatinkannya dunia anak sekarang ini. Disinilah upaya untuk mengembalikan dunia anak dengan memfasilitasi anak untuk mengasah potensinya dengan budaya dongeng. Melalui dongeng, secara efektif akan mempengaruhi perkembangan karakter anak. Disini anak – anak

diajak untuk lebih kreatif dengan tidak takut berekspresi, bermimpi dan bermajinasi untuk masa depan.



Rumah Dongeng Mentari sempat vakum beberapa saat. Namun kembali dengan berbagai kegiatan yang lebih menarik untuk diikuti. RDM mulai mengadakan kelas mendongeng yang dapat diikuti oleh berbagai kalangan mulai dari orang tua, guru, mahasiswa bahkan pelajar. Ada pula acara Awicarita Festival yang menjadi event tahunan dengan beragam kegiatan menarik didalamnya. Festival ini mencakup Sayembara Dongeng Cilik, Pesta Upakyana, dan yang menjadi puncak acara yaitu Pagelaran Dongeng Jogja.

### 4. Boneka Jari

Boneka jari adalah salah satu media yang digunakan dalam penyampaian dongeng. Media ini berupa boneka kecil seukuran jari yang terbuat dari kain flannel ataupun kertas yang dapat dibentuk sesuai

dengan karakter dongeng yang diinginkan. Boneka jari menjadi sebuah media sederhana dalam bercerita, orang tua, guru ataupun pendongeng dapat dengan mudah membuat sendiri dengan melibatkan anak dalam pembuatannya.

Dilihat dari segi ukuran dan bentuk boneka jari ini tidak tampak istimewa seperti boneka pada umumnya, akan tetapi memiliki manfaat yang sangat besar jika digunakan sebagai media bercerita. Anak dapat dengan mudah berlatih bercerita dengan pengembangan bahasa dan pemahamannya sendiri, meningkatkan daya kreativitas dan keterampilan, melatih anak untuk bergaul dan bersosialisasi, serta menumbuhkan jiwa gotong royong dengan melatih keterampilan gerakan jari tangan mereka. Penggunaan boneka jari sebagai media bercerita dapat disesuaikan dengan karakter atau pun tema cerita. Boneka pada dasarnya merupakan tiruan dari bentuk – bentuk yang ada pada lingkungan sekitar, bisa manusia, binatang, juga benda – benda lainnya.

Pada proses pembuatannya anak – anak dapat dilibatkan dengan tujuan untuk mengembangkan daya imajinasi mereka sendiri. Boneka ini dapat dibuat dengan menggunakan barang barang yang ada di sekitar kita, bisa dari botol bekas, kertas bekas atau kertas origami, dan juga kain. Bahan yang paling sering digunakan adalah kain flannel. Kain ini mudah untuk

dibentuk dan memiliki warna yang terang, sehingga anak – anak dapat mengkreasiakannya sesuai dengan imajinasinya sendiri.

## KONSEP PENCIPTAAN

Konsep penyutradaraan program ini menggunakan pendekatan naratif sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi disetiap segmennya. Pendekatan naratif merujuk pada penggambaran kejadian sebab akibat yang terjadi pada kehidupan sehari – hari anak dalam suatu keluarga. Permasalahan yang diangkat pada setiap episodnya adalah permasalahan tentang tugas sekolah dan bagaimana solusinya dengan menggunakan pendekatan naratif. Unsur naratif pada suatu program harus mencakup pada beberapa aspek yaitu cerita, tokoh, konflik, ruang, dan waktu.

Program magazine “*KIDSPEDIA*” menggunakan penceritaan yang mereprestasikan kehidupan anak sekolah dasar yang selalu berurusan dengan tugas sekolah. Pada episode kali akan menceritakan seorang anak sekolah dasar yang memiliki tugas sekolah, ada tokoh kakak yang diperankan oleh mahasiswa akan memberikan solusi dari permasalahan yang menimpa adiknya, mulai dari mengajak ke wahana edukasi, memperkenalkan sosok anak inspiratif, berkunjung ke sebuah komunitas serta

membuat suatu kreasi sebagai pendukung tugas sekolah.

Konsep videografi untuk setiap segment sebagai berikut:

- a. Konsep pengambilan gambar pada segment satu ini berdasarkan lokasi pengambilan gambar. Pada saat di rumah lebih banyak menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan interaksi antara kakak dan adik saat melakukan kegiatan di ruang keluarga, dimaksudkan untuk memperlihatkan kedekatan antara keduanya. Pengambilan gambar secara *full shot* digunakan saat memasuki area museum, untuk memperlihatkan suasana yang ada di luar museum. Saat berada didalam museum juga lebih banyak menggunakan *medium shot*, selain itu juga menggunakan *point of view* untuk menjelaskan detail kegiatan dan keadaan di dalam museum.
- b. Pada segment dua dan tiga banyak menggunakan variasi *shot*. Penggunaan variasi *shot* seperti *full shot*, *Medium shot*, dan *close up* digunakan untuk memperlihatkan detail kegiatan dari narasumber. Penggunaan *medium shot* juga diperlukan untuk menampilkan wawancara kepada narasumber.

- c. Pada segmen empat didominasi dengan penggunaan *medium shot*, *medium close up* untuk memperlihatkan detail kegiatan yang dilakukan kakak dan adik dalam melakukan pembuatan boneka jari, dengan tambahan *close up* dibebberapa bagian untuk detail alat, bahan serta proses pembuatan boneka jari.

Konsep penataan cahaya pada program KIDSPEDIA terbagi menjadi dua bagian. Pencahayaan di dalam ruangan menggunakan cahaya buatan dengan penambahan beberapa lampu untuk membuat suasana sesuai dengan setting ruangan keluarga yang terkesan hangat. Penambahan cahaya buatan juga diterapkan pada liputan dalam ruangan dengan menggunakan lampu LED untuk menambahkan *fill-in* pada objek sesuai dengan kebutuhan. Penataan cahaya di luar ruangan terdapat pada beberapa rubrik di setiap episodenya. Pada bagian ini pencahayaan dengan menggunakan cahaya alami atau *available light*. Penggunaan *available light* sebagai sumber cahaya utama menyesuaikan dengan keadaan saat proses suting, sehingga akan memberikan kesan natural pada informasi gambar yang disampaikan.

Pada program “KIDSPEDIA” ini menggunakan beberapa tempat disesuaikan juga dengan rubrik dan tema

pada episodenya. Pada episode yang membahas tentang dongeng anak ini mengambil *setting* dua tempat yaitu rumah dan museum. Saat dirumah menggunakan *setting* tempat ruang keluarga yang biasanya digunakan untuk berkumpul dan saling berinteraksi antar keluarga. Penataan ruangan ini dibuat dengan nuansa modern minimalis menggunakan warna – warna pastel pada dinding ruangan maupun properti yang ada. Ruang keluarga sebagai mana umumnya menyesuaikan dengan properti sofa dan meja untuk kenyamanan keluarga saat berkumpul. Selain pada *setting* ruangan, tata artistik juga mencakup *make up* dan *wardrobe*. Penggunaan *make up* dan *wardrobe* disesuaikan kejadian yang terjadi. Pada episode ini baju yang digunakan adalah baju *casual* dengan menyesuaikan dengan *setting* tempat kejadian. *Make up* yang digunakan dalam program ini adalah *make up corrective*.

Konsep editing pada program *magazine* ini dengan menggunakan editing *continuity*. Penggunaan editing *continuity* dimaksudkan untuk memberikan kesinambungan cerita, penyampaian informasi secara runtut akan mempermudah penonton dalam menerima informasi yang disampaikan. Proses editing berlangsung dengan penggabungan gambar sesuai dengan naskah yang telah ada. Perpindahan dari *shot* ke *shot*

dilakukan dengan halus tanpa disadari oleh penonton. *Editing continuity* banyak menerapkan transisi *cut to cut* yaitu dengan perpindahan antar *shot* secara langsung. Pada beberapa bagian akan ada penyisipan grafis sebagai penunjang informasi, terdapat juga pada *bumper* pada setiap segmentnya.

## DESAIN PRODUKSI

1. Kategori Program: Non-cerita
2. Jenis Televisi :Televisi Swasta Nasional
3. Tema Program : Dunia Anak
4. Format Program : *Magazine*
5. Judul Program : “*KIDSPEDIA*”
6. Episode : Dongeng Anak
7. Isi Program :  
Program “*KIDSPEDIA*” merupakan program *magazine* bertemakan dunia anak yang memberikan informasi tentang pengetahuan mengenai anak dan lingkungannya dalam proses tumbuh kembang yaitu dengan belajar sambil bermain di luar sekolah.
8. Tujuan Program  
Menyajikan program yang bisa menjadi tontonan sekaligus tontonan bagi anak – anak yang berisikan pengetahuan dan informasi tentang dunia anak yang berbasis pada belajar sambil bermain diluar sekolah.
9. Durasi : 30 menit

10. Hari Penayangan : Sabtu (seminggu sekali)

11. Pukul : 13.00 – 13.30

12. Sasaran Penonton

- a) Umur : 7 – 12 tahun
- b) Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
- c) Status Sosial : Semua kalangan

13. Kategori program: *Tapping*

14. Sinopsis Program:

Program acara “*KIDSPEDIA*” merupakan program acara *magazine* televisi yang memiliki tema dunia anak yaitu dunia bermain dan belajar. Program ini berdurasi 30 menit dengan menyajikan informasi dan edukasi seputar dunia anak berupa tempat wisata edukatif, sosok anak inspiratif, berkunjung bermain serta belajar bersama komunitas, dan membuat kreasi – kreasi yang menarik. Program “*KIDSPEDIA*” terbagi menjadi 4 rubrik yaitu, *Let’s Go*, *Kid’s Hero*, *Hello Friend*, dan *Fun Creation*.

15. Sinopsis Episode :

Program acara “*KIDSPEDIA*” memiliki 13 episode tentang dunia anak. Episode dongeng anak ini merupakan episode pertama yang akan memberikan informasi tentang tempat wisata edukatif berupa museum ilusi tiga dimensi, sosok anak inspiratif yaitu pendongeng cilik,

komunitas dongeng, dan kreasi boneka jari.

## PEMBAHASAN

### 1. *Bumper* Program

*Bumper* program merupakan gambaran dari identitas suatu program yang ditampilkan pada awal acara. Pada program *magazine* “*KIDSPEDIA*”, *bumper* dibuat menyerupai buku yang dibuka dengan memberikan keterangan gambar mengenai isi dan aktifitas yang akan dibahas pada setiap segmennya. Buku bergambar dimaksudkan sebagai bentuk eksplorasi imajinasi terhadap apa yang anak-anak lihat.

Pemilihan warna *bumper* didominasi warna oranye atau jingga. Warna ini melambangkan warna matahari atau warna senja. Secara psikologi warna ini merupakan gambaran dari kegembiraan dan kreativitas. Pemilihan warna dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang menarik karena warna oranye dapat membangkitkan rangsangan dan semangat. Biasanya warna ini diterapkan untuk memberikan energi saat ingin melakukan hal-hal baru dan pengembangan ide-ide yang baru.

Dalam *bumper* juga dihadirkan



ilustrasi tokoh yang mencerminkan isi program. Terdapat dua orang anak, laki-laki dan perempuan dengan menggunakan seragam sekolah. Kedua anak ini memiliki warna kulit yang berbeda. Mencerminkan keragaman dalam dunia bermain anak. Ilustrasi hewan dihadirkan dengan ilustrasi kelinci dan singa. Pemilihan kedua hewan ini adalah memperlihatkan dua sisi yaitu, adanya hewan peliharaan dan hewan liar. Ini merupakan cakupan pengetahuan yang anak-anak harus diketahui tidak hanya dalam lingkup sekolah ataupun rumah namun, juga lingkup ilmu pengetahuan secara luas. Hadirnya ilustrasi ini dibuat dengan memfokuskan pada hal-hal yang dekat dengan anak. Dibentuk menyerupai boneka dan ditambah dengan ekspresi senyum pada setiap ilustrasinya menambah menarik hati anak.

## 2. Segmen 1

Segmen pertama berisi tentang kegiatan sore hari di sebuah keluarga, terjadi perbincangan hangat yang dibangun untuk permulaan program. Cerita dimulai dengan aktifitas seorang anak yang ingin membaca buku dongeng untuk tugas sekolahnya, namun merasa kebingungan. Disinilah hadir sosok kakak yang selalu siap membantu dan memberikan solusi.

Pada awal segmen ini pengambilan gambar dengan set ruang tamu yang memperlihatkan kehangatan antara adik dan kakak. Setiap masalah yang adik hadapi akan mendapat solusi dari kakak. Pada segmen 1 ini unsur naratif sebab akibat dibangun. Segmen pertama ini sebagai penentu tema pembahasan tempat dan kegiatan yang akan dilakukan melalui permasalahan atau tugas sekolah yang akan adik kerjakan. Pada awalnya adik membaca buku dongeng untuk menyelesaikan tugas sekolahnya membacakan sebuah dongeng di depan kelas. Kakak datang dan mencoba membantu

untuk memilihkan dongeng untuk adik. Timbul pertanyaan dari kakak untuk mengetahui sejauh mana adik mengetahui tentang dongeng. Pada segmen pertama ini adik ingin mengetahui tempat yang tampak seperti di negeri dongeng oleh karena itu kakak berjanji dilain waktu akan mengajak adik untuk bermain dan belajar disana.



Penerapan unsur naratif berlanjut pada cerita keesokan harinya. Kakak membawa adik ke tempat yang sudah dijanjikan, tempat tersebut adalah museum. Museum yang dimaksud oleh kakak adalah De Mata Trick Eye Museum. Di sini terdapat lebih dari 150 ilustrasi tiga dimensi, menampilkan ilustrasi berbagai tokoh dalam dongeng maupun tokoh dalam film. Penggunaan ilusi cahaya yang sangat menarik membuat setiap foto yang ditampilkan seolah – oleh nyata. Adik merasa sangat bahagia karena dapat berjumpa dengan tokoh dongeng dalam film seperti khayalannya selama ini.



Informasi mengenai *De Mata Trick Eye Museum* di sampaikan dengan menggunakan narasi dengan kakak sebagai naratornya. Kakak seolah olah menyampaikan informasi mengenai museum kepada Sekar. Dengan penyampaian narasi seperti itu dimaksudkan agar penonton lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

### 3. Segmen 2

Penerapan unsur naratif masuk pada segmen ke dua, yaitu kegiatan setelah adik dan kakak mengunjungi museum. Segmen kedua dibuka dengan adegan adik dan kakak lelah bermain dan belajar di De Mata Trick Eye Museum, cerita berlanjut menuju taman tempat mereka istirahat. Disini terjadi perbincangan antara adik dan kakak mengenai kesan yang dirasakan

saat mereka bermain dan belajar di De Mata Trick Eye Museum.



Segmen kedua berisi profil anak inspiratif yang di sajikan dalam rubrik “*Kid’s Hero*”. Informasi pada segmen ini menampilkan profil tokoh anak inspiratif bernama Naura Quinta dengan berbagai macam prestasi terutama dalam mendongeng. Diusianya yang masih sangat muda bakat yang dia miliki terus dikembangkan hingga bisa merambah ke bidang yang lain. Disini menjelaskan bagaimana proses awal dari mulai Naura yang sangat tidak percaya diri hingga sekarang berani tampil dipanggung dengan banyak penonton.

#### 4. Segmen 3

Segmen tiga dibuka dengan pengantar dari lanjutan cerita segmen dua. Penerapan unsur naratif disini ditampilkan dengan latar waktu dan *wardrobe* yang masih berkelanjutan. Dari obrolan kakak dan adik di taman membawa mereka melanjutkan perjalanan untuk belajar mendongeng.

Kakak mengajak adik untuk berkunjung ke sebuah komunitas yang bernama Rumah Dongeng Mentari untuk lebih jauh belajar tentang dongeng secara langsung.



Diperlihatkan VT singkat tentang profil Rumah Dongeng Mentari yang masuk dalam rubrik “*Hello Friend*”. Adik berkesempatan untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh Rumah Dongeng Mentari bermain dan belajar bersama – sama dengan anak yang lain. Setelah selesai kegiatan adik berkesempatan untuk bertanya banyak hal kepada relawan Rumah Dongeng Mentari. Pada sesi akhir segment ini adik bertanya tentang tips mendongeng di depan kelas. Penerapan unsur naratif disini masuk pada adegan adik bertanya pada relawan tentang mendongeng di depan kelas, pembahasan ini diambil dari pembahasan awal di segmen pertama.

## 5. Segmen 4



*Opening* segmen empat kakak sedang berada di ruang keluarga lalu adik menghampiri dengan membawa kotak berwarna merah muda. Penerapan unsur naratif sebab akibat saling berkesinambungan hingga akhirnya adik menemukan cerita dongeng yang akan di tampilkan di depan kelas. Penampilan adik membacakan dongeng didepan kelas dibantu dengan menggunakan alat peraga yaitu boneka jari. Pada segmen ini tokoh adik meminta bantuan kepada kakak untuk membuat boneka jari sebagai alat peraga untuk mendongeng. Box merah muda berisi alat dan bahan yang di gunakan untuk membuat boneka jari sebagai alat peraga memdongeng.

## KESIMPULAN

Program *magazine* “KIDSPEDIA” merupakan program acara televisi informatif, edukatif dan menghibur yang membahas tentang dunia anak, yaitu dunia bermain dan belajar. Pada program ini menggunakan pendekatan naratif dalam

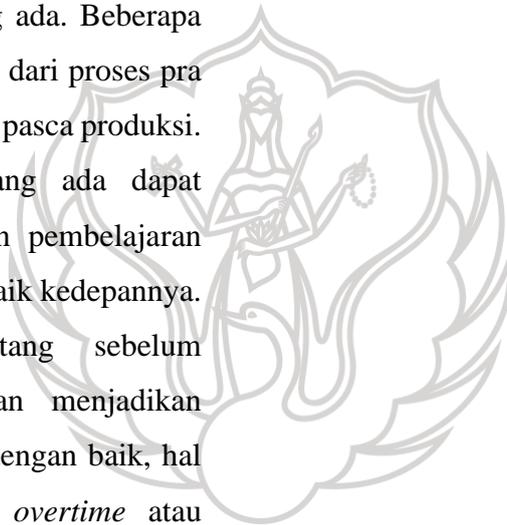
penyajianya. Penerapannya pendekatan naratif untuk sebuah program *magazine* merupakan salah satu bentuk inovasi penyajian yang sangat bisa diterapkan. Pendekatan naratif dimaksudkan sebagai penggambaran alur cerita sebab akibat dalam pemilihan topik pembahasan kegiatan yang akan dilakukan dan tempat yang akan dikunjungi. Konsep yang diusung dalam program *magazine* ini adalah dengan menyajikan sebuah cerita tentang seorang adik yang memiliki permasalahan dengan tugas sekolahnya. Setiap konfliknya akan berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah. Solusi dari setiap masalah adik akan berujung pada kakak yang selalu siap memberikan solusi.

Sebagai sutradara dalam program televisi *magazine* “KIDSPEDIA”, ada beberapa hal yang menjadi catatan mengenai proses produksi program televisi *magazine* ini. Penyajian dengan menggunakan pendekatan naratif memberikan kesan yang berbeda pada program *magazine*, hal ini menjadi menarik kerana penggunaan pendekatan naratif merupakan sebuah inovasi bagi program televisi *magazine*. Secara konsep alur cerita sebab akibat dari awal hingga akhir cerita dapat tercapai. Akan tetapi akan menjadi lebih baik lagi jika disajikan dengan pembawa acara yang lebih interaktif dengan penonton. Penyampaian

pesan yang baik kepada penonton akan memberikan kenyamanan bagi penonton dalam menikmati tayangan. Walaupun ada beberapa catatan dalam proses produksi program, namun secara keseluruhan hasil dari program televisi *magazine* “*KIDSPEDIA*” ini tetap selaras dengan konsep awal program.

## **SARAN**

Dalam proses penciptaan program televisi *magazine* “*KIDSPEDIA*” tidak terlepas dari kendala yang ada. Beberapa hal menjadi kendala mulai dari proses pra produksi, produksi bahkan pasca produksi. Namun dari kendala yang ada dapat dijadikan pengalaman dan pembelajaran agar dapat menjadi lebih baik kedepannya. Perencanaan yang matang sebelum melakukan produksi akan menjadikan proses produksi berjalan dengan baik, hal ini mencegah terjadinya *overtime* atau bahkan pembengkakan biaya produksi. Komunikasi antar *crew* dan *talent* harus berjalan dua arah sehingga meminimalisir terjadinya kesalahpahaman. Terlepas dari semua kendala yang ada, program ini masih dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Melalui perbaikan yang dilakukan, diharapkan kedepannya akan muncul program televisi sejenis yang jauh lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alan, M. Agus J. 2006. *Video Editing Profesional Menggunakan Pinnacle Studio Plus 10*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Anam. 2011. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aryawaila, Gerzon R. 2010. *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Darwanto. 2007. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation : Cultural Representation and Signifying Practice*. London : Sage Publication.
- M. Hikmat, Mahi. 2018. *Jurnalistik: Literary Journalism*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Morissan. 2010. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Kencana.
- Murti, Krisna. 1999. *Video Publik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta: Grasindo.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Raymond, William. 2009. *Televisi*. Yogyakarta: Resist Book.
- Subroto, Darwanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wibowo, Fred. 2009. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus.
- Wibowo, Setyo. 2004. *Gaya Filsafat Nietzsche*. Yogyakarta: Galang Press.
- Y. Samantho, Ahmad. 2002. *Jurnalistik Islam*. Jakarta: Penerbit Harakah.