

**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**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

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

diajukan oleh Sarah Drupadi Hedar Banderas, NIM 1410092132, 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 9 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Deddy Setyawan, M. Sn.**  
NIDN 0029077603

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Agnes Widiasmoro, S. Sn., M. A.**  
NIDN 0006057806

Cognate/Penguji Ahli



**M. Suparwoto, M. Sn.**

Ketua Program Studi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi



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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarah Drupadi Hedar Banderas

NIM : 1410092132

Judul Skripsi : Representasi Dunia Anak Dalam Penciptaan Program Televisi  
Magazine “*KIDSPEDIA*” Episode Dongeng Anak Dengan  
Pendekatan Naratif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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 : 11 Mei 2021

Yang Menyatakan,



**Sarah Drupadi Hedar Banderas**

1410092132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarah Drupadi Hedar Banderas

NIM : 1410092132

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 **Representasi Dunia Anak Dalam Penciptaan Program Televisi Magazine "KIDSPEDIA" Episode Dongeng Anak Dengan Pendekatan Naratif** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin 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 : 11 Mei 2021  
Yang Menyatakan,



**Sarah Drupadi Hedar Banderas**

1410092132

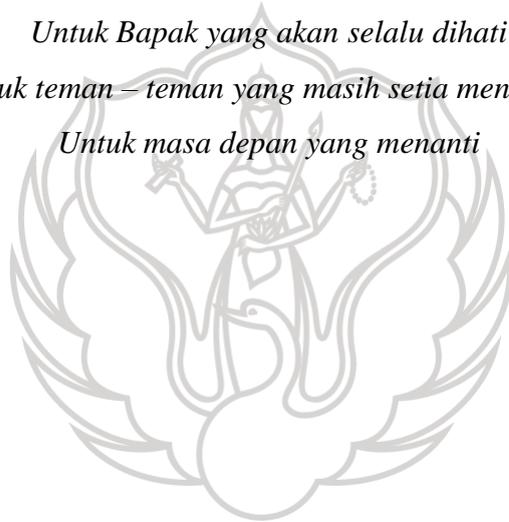
## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Untuk Ibu yang telah sabar menunggu sampai saat ini*

*Untuk Bapak yang akan selalu dihati*

*Untuk teman – teman yang masih setia menemani*

*Untuk masa depan yang menanti*



## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya hingga selesainya skripsi tugas akhir penciptaan seni berjudul “ Representasi Dunia Anak Dalam Penciptaan Program Televisi Magazine “*KIDSPEDIA*” Episode Dongeng Anak Dengan Pendekatan Naratif” sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terwujudnya skripsi ini dari mulai pra produksi hingga pasca produksi tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, M. Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Edial Rusli, S. E., M. Sn., Pembantu Dekan I FSMR ISI Yogyakarta.
3. Retno Mustikawati, S. Sn., M. F. A., Ph.D., Pembantu Dekan II FSMR ISI Yogyakarta.
4. Arif Sulistyono, M. Sn., Pembantu Dekan III FSMR ISI Yogyakarta.
5. Lilik Kustanta, S. Sn., M. A., Ketua Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta sekaligus dosen wali.
6. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi FSMRISI Yogyakarta.
7. Deddy Setyawan, M. Sn., Dosen Pembimbing I.
8. Agnes Widyasmoro, S. Sn., M. A., Dosen Pembimbing II.
9. M. Suparwoto, M. Sn., Penguji Ahli.
10. Seluruh tim produksi yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir ini.
11. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan *support* terbaiknya.
12. Keluarga besar Rumah Dongeng Mentari
13. Pengelola De Mata Trick Eye Museum
14. Karyawan Fakultas Seni Media Rekam.
15. Keluarga NR 3,5

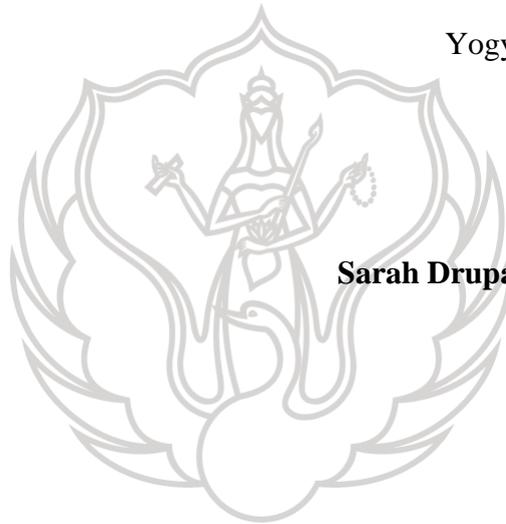
16. Teman-teman Film dan Televisi Angkatan 2014.
17. Seluruh pihak yang membantu dan terlibat dalam proses pembuatan skripsi tugas akhir penciptaan seni ini.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan untuk menyempurnakan penulisan ini. Semoga hasil dari tugas akhir penciptaan seni dapat bermanfaat dan menginspirasi. Terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Penulis



**Sarah Drupadi Hedar Banderas**

NIM. 1410092132

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Ide Penciptaan.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>9</b>
<b>D. Tinjauan Karya.....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK.....</b>	<b>14</b>
<b>A. Objek Penciptaan.....</b>	<b>14</b>
1. De Mata Eye Trick.....	14
2. Naura Quinta.....	16
3. Rumah Dongeng Mentari.....	19
4. Boneka Jari.....	21
<b>B. Analisis Objek .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB III. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>25</b>
<b>A. Penyutradaraan .....</b>	<b>25</b>
<b>B. Magazine Show .....</b>	<b>25</b>
<b>C. Naratif.....</b>	<b>26</b>
<b>D. Narasi .....</b>	<b>27</b>
<b>E. Narator.....</b>	<b>27</b>
<b>F. Tata Artistik .....</b>	<b>28</b>
<b>G. Tata Suara .....</b>	<b>28</b>
<b>H. Editing.....</b>	<b>29</b>

<b>I. Grafis</b> .....	29
<b>BAB IV. KONSEP KARYA</b> .....	32
<b>A. Konsep Penciptaan</b> .....	32
1. Konsep Penyutradaraan.....	32
2. Konsep Videografi.....	34
3. Konsep Pencahayaan.....	35
4. Konsep Artistik.....	35
5. Konsep Tata Suara.....	37
6. Konsep Editing.....	37
<b>B. Desain Produksi</b> .....	38
<b>BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b> .....	44
<b>A. Tahapan Perwujudan Karya</b> .....	44
1. Pra Produksi.....	44
2. Produksi.....	51
3. Post Produksi.....	56
<b>B. Pembahasan Karya</b> .....	57
<b>C. Kendala Perwujudan Karya</b> .....	71
<b>BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	73
<b>A. Kesimpulan</b> .....	73
<b>B. Saran</b> .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1 Logo Laptop Si Unyil .....</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 1.2 Kegiatan memasak .....</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 1.3 Detail kegiatan.....</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 1.4 Unyil Bercerita .....</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 1.5 Informasi yang diceritakan Unyil .....</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 1.6 Logo National Geographic Kids.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 1.7 Episode program.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 1.8 Visual pendukung .....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 1.9 Ilustrasi penndukung.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 1.10 Teks pendukung.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 1.11 Logo My Trip My Adventure .....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 1.12 Host memandu acara .....</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 1.13 kegiatan bersama .....</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 2.1 Ilusi tiga dimensi De Mata 1.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2.2 Costume Greenscreen Studio.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2.3 Penampilan Naura mendongeng.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2.4 Kumpulan piala penghargaan Naura .....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2.5 Penampilan Naura DAI.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2.6 Liputan prestasi Naura .....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2.7 Logo Rumah Dongeng Mentari.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.8 Kegiatan Mendongeng di RDM .....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.9 Kegiatan Mendongeng di Awicarita Festival .....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 2.10 Bentuk Boneka Jari .....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.1 Referensi wardrobe casual Sekar.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 4.2 Referensi wardrobe casual Kak Tata.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 5.1 Talent program “KIDSPEDIA”, Arita Agustiningsih .....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 5.2 Talent program “KIDSPEDIA”, Arita Agustiningsih.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 5.3 Talent program “KIDSPEDIA”, Sekar Galuh.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 5.4 Talent program “KIDSPEDIA”, Sekar Galuh.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 5.5 Proses Shooting di De Mata Eye Trick.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 5.6 Proses Shooting di Rumah Dongeng Mentari.....</i>	<i>53</i>

<i>Gambar 5.7 Proses shooting pembuatan boneka jari</i> .....	54
<i>Gambar 5.8 Acara Open House Rumah Dongeng Mentari</i> .....	54
<i>Gambar 5.9 Penampilan Naura saat DAI dan Dongeng</i> .....	55
<i>Gambar 5.10 Screenshot bumper program “KIDSPEDIA</i> . .....	59
<i>Gambar 5.11 Screenshot bumper program “KIDSPEDIA</i> . .....	59
<i>Gambar 5.12 Screenshot bumper program “KIDSPEDIA</i> .....	60
<i>Gambar 5.13 Screenshot Adik membaca buku dongeng</i> .....	60
<i>Gambar 5.14 Screenshot adegan adik meminta bantuan pada kakak</i> .....	61
<i>Gambar 5.15 Screenshot adegan kakak memberikan solusi kepada adik</i> .....	62
<i>Gambar 5.16 Screenshot kakak dan adik memasuki area De Mata</i> .....	62
<i>Gambar 5.17 Screenshot kakak dan adik berfoto di greenscreen studio</i> .....	63
<i>Gambar 5.18 Hasil foto di greenscreen studio</i> .....	63
<i>Gambar 5.19 Screenshot adegan adik dan kakak beristirahat di taman</i> .....	64
<i>Gambar 5.20 Screenshot adegan adik dan kakak menonton tayangan dari mobile phone</i> .....	64
<i>Gambar 5.21 Screenshot wawancara Naura Quinta</i> : .....	65
<i>Gambar 5.22 Screenshot penampilan Naura saat pentomim</i> .....	66
<i>Gambar 5.23 Screenshot Relawan Rumah Dongeng Mentari membacakan buku dongeng</i> .....	66
<i>Gambar 5.24 Screenshot Relawan mendongeng di depan anak - anak</i> .....	67
<i>Gambar 5.25 Screenshot Adik mengikuti kegiatan Rumah Dongeng Mentari</i> .....	67
<i>Gambar 5.26 Screenshot Adik membaca buku koleksi RDM</i> .....	68
<i>Gambar 5.27 Screenshot adegan adik berbincang – bincang dengan relawan</i> .....	68
<i>Gambar 5.28 Screenshot adegan adik menghampiri kakak dengan membawa box</i> .....	69
<i>Gambar 5.29 Screenshot adegan pembuatan pola boneka jari</i> .....	69
<i>Gambar 5.30 Screenshot adegan pembuatan boneka jari</i> .....	70
<i>Gambar 5.31 Screenshot adegan pengguntingan pola boneka jari</i> .....	70
<i>Gambar 5.32 Screenshot adegan ketika boneka jari telah jadi</i> .....	70
<i>Gambar 5.33 Screenshot adegan ketika boneka jari telah jadi</i> .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah

Lampiran 2 Dokumentasi Produksi

Lampiran 3 Poster Karya

Lampiran 4 Cover Dvd

Lampiran 5 Poster *Screening*

Lampiran 6 *Screenshot Screening Online*

Lampiran 7 Formulir Kelengkapan Tugas Akhir



## ABSTRAK

Program televisi “*KIDSPEDIA*” adalah program *magazine* yang membahas tentang dunia anak dengan menghadirkan empat segment yang mencakup empat rubrik. Secara keseluruhan tema yang diusung dalam program ini 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 episodnya 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**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dalam kehidupan merupakan hak yang wajib didapatkan oleh semua manusia. Perkembangan kehidupan akan selalu bergantung pada mutu pendidikan yang ada dilingkungannya. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mutu pendidikan yang baik tercipta tidak hanya dilakukan di lingkungan pendidikan formal saja yaitu sekolah, namun dapat diciptakan dari lingkungan terdekat dalam masyarakat yaitu keluarga. Peran keluarga sangat penting jika dihubungkan dengan pola perilaku dan sikap manusia dalam bersosial. Lingkungan keluarga merupakan sarana pendidikan terbaik bagi perkembangan sosial, dalam hal ini pendidikan awal keluarga akan sangat mempengaruhi perilaku dan sikap sosial anak sebagai cerminan apa yang mereka dapat di lingkungan keluarga, terutama pendidikan dari orang tua.

Pendidikan dilingkungan keluarga dimulai dari seorang anak lahir hingga nantinya akan membentuk keluarga sendiri. Pola pendidikan ini merupakan sebuah rantai sosial yang tidak akan putus bahkan akan terus berkembang. Masa – masa emas pendidikan dilingkungan keluarga adalah masa anak – anak, seperti yang dikutip oleh Hidayati dalam bukunya Televisi dan Perkembangan Sosial Anak menjelaskan bahwa masa kanak – kanak merupakan gambaran awal manusia, sebagai seorang manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk kita yang tertentu dengan lambat namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya.

Anak – anak di lingkungan keluarga mendapatkan pendidikan yang yang beragam baik pendidikan yang memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak maupun yang memberikan dampak negatif bagi anak. Pentingnya peran orang tua sebagai pendidik untuk memberikan pengarahan agar nantinya tidak akan terjerumus pada hal – hal negatif yang merugikan.

Proses perkembangan anak berbeda dengan orang dewasa, anak seakan membentuk dunianya sendiri dengan pemikiran–pemikiran unik yang terbentuk dari lingkungan perkembangannya. Dunia anak inilah yang selalu digadang–gadang menjadi sebuah pondasi terbentuknya karakter pada diri anak. Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Dunia anak tidak pernah lelah untuk menginginkan pengetahuan yang baru dan haus akan imajinasi. Dunia anak adalah dunia bermain, namun anak juga membutuhkan pendidikan sebagai proses pembelajaran. Banyak upaya yang dilakukan orang tua sebagai pendidik utama dengan memberikan pembelajaran sejak kecil.

Karakteristik khas anak adalah : a). anak berada pada masa peka, karena itu guru atau pembimbing perlu menyiapkan sarana dan permainan yang dapat merangsang potensi anak yang sedang tumbuh, b). egosentris, ditunjukkan dengan merasa paling benar, keinginannya harus dituruti, mau menang sendiri, kondisi tidak mendukung perkembangan sosial anak apabila tidak mendapat bimbingan yang tepat, c). senang meniru, anak akan meniru segala yang dilihat dan didengar dari lingkungannya, dari orang tua, guru, teman, serta meniru tokoh khayal yang ada di televisi atau dalam dongeng. Anak meniru perilaku yang baik tetapi juga mungkin yang kurang baik, karena itu perlu bimbingan, d). anak senang berkelompok, ditunjukkan dengan kegemarannya bermain dengan anak-anak lain, e). senang bereksplorasi, ditunjukkan dengan kegembiraan membongkar pasang mainan, memanipulasi benda-benda yang ada di sekitarnya, serta senang melakukan tingkah laku yang penuh tantangan, seperti melompat, memanjat, memasuki gorong-gorong, f). membangkang, anak usia dini berada dalam

rentang masa *trotzalter*, yaitu masa krisis yang ditandai dengan sikap membangkang (Sujiono, 2009: 7-8).

Media pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya penyesuaian diri untuk bisa saling melengkapi. Penekanan pendidikan dahulu berdasar pada hal – hal yang bersifat verbal kini mulai bergeser pada pemanfaatan fasilitas yang ada yaitu teknologi yang bersifat audio visual. Pembelajaran semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas anak. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses belajar dan mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi 20% - 50%. Peningkatan kemampuan belajar pada anak juga ditunjang dengan kemampuan anak berkonsentrasi. Dikutip dari situs [brainbalancecenters.com](http://brainbalancecenters.com), menurut pakar perkembangan anak umumnya mengatakan bahwa rentang perhatian yang wajar untuk diharapkan dari seorang anak adalah dua hingga tiga menit per tahun dari usia mereka. Beberapa peneliti perkembangan anak ada yang menetapkan batas atas rentang konsentrasi pada anak, yakni 5 menit kali usia anak. Selain faktor kemampuan konsentrasi anak, pasti ada beberapa faktor untuk meningkatkan kemampuan belajar anak salah satunya media pembelajaran, terutama media audio visual.

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 dengan mudah dapat 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 berkenan 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 tergusur 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*.

## B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya program *magazine* ini berawal dari ketertarikan untuk mengangkat dan mengenalkan tentang dunia anak dalam hal pola pikir, aktivitas sehari – hari, permainan, lagu – lagu anak, dongeng dan cerita anak yang mengandung nilai moral kehidupan. Pembahasan tentang dunia anak ini sangat berkaitan erat dengan perkembangan tayangan anak di televisi. Kurangnya perhatian terhadap tayangan tentang dunia anak memacu para penggiat dan komunitas menggalakkan dunia ramah anak pada tayangan televisi. Namun, hal ini berbanding terbalik dengan masih minimnya tayangan ramah anak di televisi.

Informasi dan edukasi dapat ditangkap secara cepat oleh anak melalui hal – hal yang bersifat audio visual. Anak – anak akan dengan mudah melihat, mendengar dan menirukan informasi yang mereka terima. Mengetahui masih kurangnya informasi dan edukasi anak secara audio visual di televisi, muncul gagasan yang menarik untuk mengemas rangkaian informasi dan edukasi anak secara lebih luas. Pengemasan tayangan yang akan diangkat yaitu program televisi *magazine*. *Magazine “KIDSPEDIA”* akan menayangkan kegiatan anak dalam bermain dan belajar. Penyajian informasi akan dikemas dengan tema yang berbeda di setiap episodenya dalam rubrik yang berbeda – beda.

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 dokumenter dirasa kurang diminati penonton karena pembawaanya kurang menghibur untuk anak – anak. Maka format *magazine* dirasa cocok untuk menyajikan informasi dan edukasi bagi anak – anak.

Banyak metode dan cara yang belum diekspose untuk memberikan edukasi dan hiburan bagi anak – anak. Program ini bisa menjadi alternatif bagi anak – anak untuk mendorong perkembangannya. Program acara “*KIDSPEDIA*” merupakan sebuah representasi dunia anak yang penuh dengan imajinasi, bermain dan belajar. Pemilihan judul untuk program ini mencerminkan pada dunia anak yang penuh dengan keceriaan dimana dunia mereka penuh dengan imajinasi dan pemikiran yang tidak terbatas. Harapan dari program ini agar anak – anak dapat melihat sajian televisi yang sesuai dengan usia mereka dan dapat menunjang tumbuh kembang dalam kehidupan.

Program acara ini diwujudkan dengan memberikan pengetahuan tentang satu bagian dalam dunia anak, musik, cerita atau dongeng, tokoh, flora, fauna, sejarah atau bahkan peristiwa yang ada di sekitar kita. Tidak hanya itu program ini memberikan solusi untuk tayangan ramah anak dengan penggunaan warna, gambar, dan animasi untuk meningkatkan imajinasi anak. Salah satu tema menarik yaitu tentang dongeng. Dunia anak selalu bersinggungan dengan imajinasi yang liar dan tidak terbatas, salah satu cara untuk meningkatkan imajinasi anak adalah dengan menghadirkan cerita – cerita atau dongeng dalam kehidupan sehari – hari. Semakin berkurangnya minat anak akan dongeng memberikan semangat untuk menjadi penggiat dongeng untuk anak – anak. Disinilah figur – figur penggiat dongeng mulai bermunculan. Kegiatan – kegiatan mendongeng semakin mendunia, dengan berkembangnya metode – metode mendongeng yang menarik untuk ditampilkan. Kreasi alat peraga untuk mendongeng meningkatkan rasa keingintahuan anak untuk membuat dan memilikinya. Menjadi representasi nyata dunia anak yang disajikan dengan informatif, edukatif dan menghibur.

Program acara bernama “*KIDSPEDIA*” berasal dari penggabungan dua kata yaitu “*KIDS*” dan “*PEDIA*”. “*KIDS*” dalam bahasa Inggris berarti anak – anak. Hal ini berkaitan dengan objek yang merupakan dunia anak. “*PEDIA*” diambil dari kata ensiklopedia, dalam Kamus Besar Bahasa

Indonesia berarti buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Oleh karena itu “*KIDSPEDIA*” dapat diartikan sebagai uraian tentang dunia anak. Hal ini dimaksudkan dapat menjabarkan dan memperlihatkan dunia anak yaitu dunia bermain dan belajar. Program “*KIDSPEDIA*” akan membahas tentang dunia anak yaitu dongeng anak pada episode pertama yang akan di produksi. Dongeng anak dipilih karena dongeng atau bercerita merupakan hal yang sangat dekat dengan anak – anak. Dongeng atau cerita itu sendiri sudah mengalami pergeseran teknologi oleh karena itu butuh sarana untuk mempopulerkan kembali budaya bercerita atau budaya mendongeng sejak kecil.

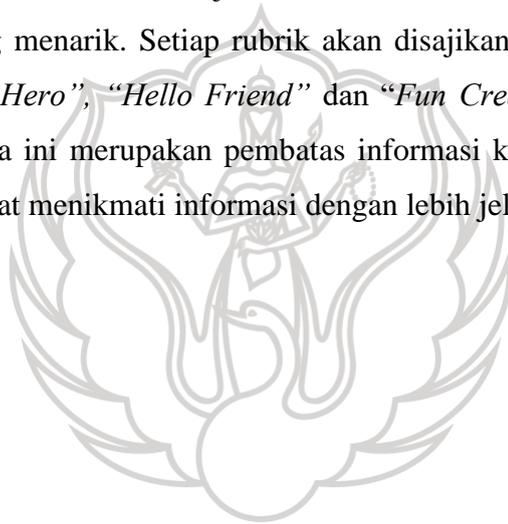
Program “*KIDSPEDIA*” adalah program *magazine* yang membahas tentang dunia anak yaitu dunia bermain dan belajar. Informasi tersebut akan di sajikan kedalam empat rubrik. Program ini menggunakan pendekatan naratif untuk membentuk alur cerita yang berhubungan dalam setiap rubriknya. Program ini akan menampilkan 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.

Pada *season* satu program acara “*KIDSPEDIA*” ini terbagi menjadi 13 episode dengan tema besar dunia anak. Pemilihan episode dalam *season* satu ini berdasarkan hal – hal yang dekat atau *familiar* dengan anak – anak. Episode program “*KIDSPEDIA*” sebagai berikut:

1. Dongeng anak
2. Binatang : Kucing
3. Mainan Tradisional
4. Wayang
5. Binatang : Kelinci
6. Bunga Warna – warni
7. Dokter Kecil

8. Hari Pahlawan
9. Binatang : Lumba – lumba
10. *Ice cream*
11. Cita – Citaku
12. Pelangi
13. Ulang Tahun

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.



## C. Tujuan dan Manfaat

### 3.1. Tujuan

- a. Menciptakan program televisi untuk anak – anak yang dapat merepresentasikan dunia anak, yaitu dunia bermain dan belajar.
- b. Memperkenalkan dongeng anak dengan menggunakan format program televisi *magazine*.
- c. Menciptakan program televisi *magazine* dengan menggunakan pendekatan naratif.

### 3.2. Manfaat

- a. Memberikan inovasi tayangan dengan pengemasan program televisi *magazine* menggunakan pendekatan naratif.
- b. Sebagai media alternatif untuk mendapatkan informasi dan edukasi tentang dunia anak melalui tayangan televisi.
- c. Memberikan tayangan hiburan dan edukasi tentang dongeng anak.
- d. Mempromosikan tempat – tempat wisata edukatif untuk anak – anak melalui tayangan televisi.

## D. Tinjauan Karya

1. Laptop Si Unyil – Trans 7



Gambar 1.1 Logo Laptop Si Unyil

Laptop Si Unyil adalah salah satu program acara di Trans 7. Program acara ini mengulas tentang teknologi, inovasi dan pembaharuan yang ada

di Indonesia dan juga di seluruh dunia, tayang setiap hari Senin – Jumat pukul 13.00. Program ini dibawakan oleh Unyil sebagai pembawa acara yang ditampilkan secara humoris dan atraktif.



Gambar 1.2 Kegiatan memasak



Gambar 1.3 Detail kegiatan

Unyil disini membawa kita melihat kegiatan – kegiatan yang menggunakan teknologi, inovasi dan pembaharuan dalam berbagai bidang ilmu. Unyil sebagai seseorang yang lebih tahu, informasi yang disampaikan melalui Unyil yang bercerita pada penonton. *Host* akan membawa penonton untuk melihat proses pembuatan barang, dari mulai bahan baku hingga produk jadi, mencakup makanan, elektronik temuan terbaru, teknologi pertanian, perikanan, dan juga bidang otomoti. Pada program ini juga ada segmen yang menampilkan animasi yang bercerita melalui interaksi antar tokoh seperti Ipat, Pak Raden, Usro dan Melani.



Gambar 1.4 Unyil bercerita



Gambar 1.5 Informasi yang diceritakan Unyil

Proses unyil bercerita sebagai cara untuk menyampaikan informasi dijadikan referensi untuk mewujudkan program “*KIDSPEDIA*”. Dengan menghadirkan permasalahan di awal cerita dan diakhiri dengan solusi di akhir cerita. Perbedaan terdapat pada tokoh dan tema besar yang diangkat, dimana program Laptop Si Unyil menggunakan tokoh boneka

bernama Unyil sebagai pembawa informasi dengan pembahasan mengenai teknologi, inovasi dan pembaharuan yang ada di Indonesia maupun di dunia. Berbeda dengan “KIDSPEDIA” yang menggunakan tokoh manusia sebagai pembawa informasi serta mencakup pembahasan tentang dunia anak.

## 2. *National Geographic Kids*



*Gambar 1.6 Logo National Geographic Kids*

*National Geographic Kids* merupakan program acara *magazine* yang ditayangkan melalui *channel youtube* dan terbit sebagai majalah cetak serta berkembang dengan aplikasi, game, dan juga mainan anak. Program ini berisi segala hal mengenai hewan, dengan format penayangan yang menarik untuk ditonton anak – anak. Secara keseluruhan dikemas dengan dokumenter singkat tentang hewan dan lingkungannya. Diberikan sentuhan ilustrasi, gambar, animasi, dan musik yang membangun untuk lebih menarik penonton yang sebagian besar adalah anak – anak. Program ini sebagai salah satu contoh media yang melibatkan anak agar lebih mengenal dan bertanggungjawab pada lingkungan. Pada setiap tayangannya menampilkan rubrik yang sangat bervariasi, sebagai

contohnya *Weird But True*, *Amazing Animals*, *Party Animals*, *Why, Freaky Creatures* dan masih banyak lagi.



Gambar 1.7 Episode program



Gambar 1.8 Visual pendukung tema



Gambar 1.9 Ilustrasi pendukung



Gambar 1.10 Teks pendukung

### 3. *My Trip My Adventure Kids*



Gambar 1.11 Logo *My Trip My Adventure Kids*

Program acara *My Trip My Adventure Kids* ini merupakan tayangan dokumenter wisata yang mengambil tema besar yaitu *explore* keindahan wisata alam Indonesia. Disuguhkan dengan tayangan yang sangat menarik melalui permainan gambar untuk menunjukkan pesona alam Indonesia.

Pada program ini difokuskan pada petualangan anak – anak didaerah untuk memperlihatkan apa yang ada didaerah mereka, mulai dari pesona alamnya, hingga adat istiadat dan budayanya. Secara keseluruhan acara dipandu oleh narator yang juga sebagai *host*. Pemilihan *host* merupakan orang dewasa yang lebih berkompeten untuk menjelaskan suatu informasi kepada penonton. Anak – anak akan terus dilibatkan dalam setiap kegiatannya, juga berperan sebagai *co-host* dalam berinteraksi.



Gambar 1.12 Host memandu acara



Gambar 1.13 Kegiatan bersama

Pemilihan *host* dan *co-host* orang dewasa dijadikan referensi bagi program “*KIDSPEDIA*” dalam pemilihan *host*. Perbedaannya terletak pada tema besar pembahasannya “*My Trip My Adventure Kid*” mengajak anak – anak untuk menjelajahi alam di berbagai tempat di Indonesia, sedangkan “*KIDSPEDIA*” berdasarkan tema episode yang telah ditentukan.