

STRATEGI TIM KREATIF
PROGRAM *PESTA SAHABAT EPISODE ITIK DAN KOLAM AJAIB*
DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK
MELALUI PENATAAN ARTISTIK

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH :
NADYA YULI AMBARNINGSIH
NIM. 15148130

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

STRATEGI TIM KREATIF

**PROGRAM PESTA SAHABAT EPISODE ITIK DAN KOLAM AJAIB
DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK
MELALUI PENATAAN ARTISTIK**

Oleh

NADYA YULI AMBARNINGSIH

NIM. 15148130

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2019

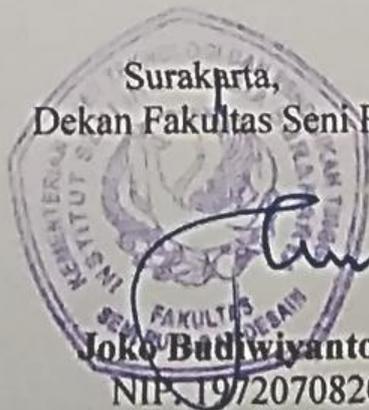
Tim penguji

Ketua Penguji : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn
Pembimbing : Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budhiwiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadya Yuli Ambarningsih

NIM : 15148130

Program Studi : Televisi dan Film

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **Strategi Tim Kreatif Program Pesta Sahabat Episode Itik dan Kolam Ajaib Dalam Menghadirkan Konten Pendidikan Bagi Anak Melalui Penataan Artistik** ini adalah benar-benar asli karya dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana baik di Institut Seni Indonesia Surakarta maupun perguruan tinggi lainnya. Seluruh isinya adalah benar-benar berdasarkan hasil penelitian saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Adapun karya atau pendapat orang lain dalam skripsi ini dicantumkan sumber dan nama dengan jelas dalam daftar pustaka, catatan perut maupun *footnote*.

Apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain atau ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, maka saya akan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan orisinalitas skripsi ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 03 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL

4C278AHF087112728

6000
ENAM RIBURUPIAH

Nadya Y.

NIM. 15148130

PERSEMBAHAN

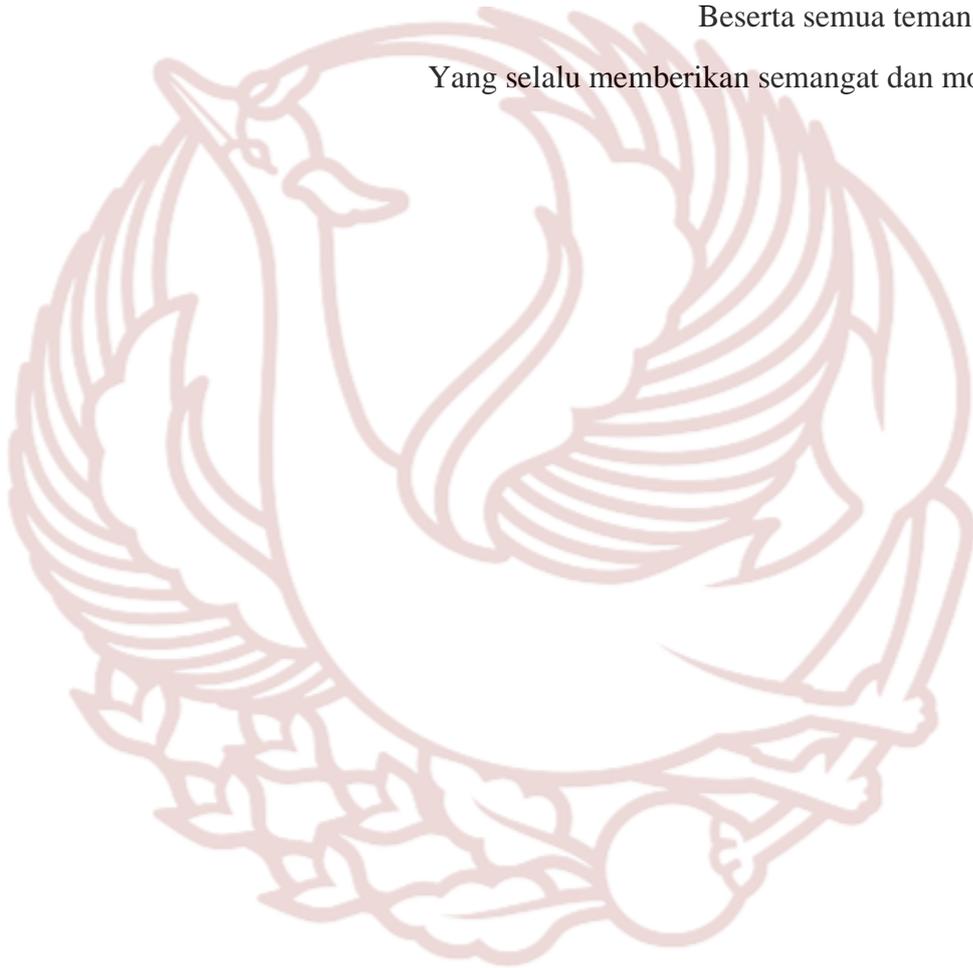
Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Orang tua dan adik terkasih

Bapak Suhadi, Ibu Sulikah dan Achmad Yanuar Hardiyansah

Beserta semua teman-teman

Yang selalu memberikan semangat dan motivasi.



MOTTO

**“He said, “I only complain of my suffering and my grief to Allah,
and I know from Allah that which you do not know.”**

- QS. Yusuf : 86



ABSTRAK

STRATEGI TIM KREATIF PROGRAM PESTA SAHABAT EPISODE 20 ITIK DAN KOLAM AJAIB DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK MELALUI PENATAAN ARTISTIK, (Nadya Yuli Ambarningsih, 2019, xii dan 108 halaman) Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Strategi tim kreatif dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui penataan artistik pada program Pesta Sahabat (PS) Episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* di tempatkan sebagai objek kajian. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara kepada produser, *lead creative*, dan *show director* program, dan studi pustaka terhadap arsip-arsip terkait produksi program. Alur kerja tim kreatif melalui tahap perencanaan program, tahap produksi dan eksekusi program hingga tahap evaluasi program sesuai dengan landasan konseptual terkait strategi program yang dicetuskan oleh Morissan. Struktur program PS dibagi menjadi lima segmen, setiap segmen terdiri dari tiga item, yaitu *story telling*, fragmen, dan musik dan tari. Elemen artistik yang dianalisis yaitu tata dekorasi, properti dan tata busana. Hasil dari strategi yang dijalankan oleh tim kreatif pada item *story telling* adalah 1). Tata dekorasi dan properti dalam bentuk benda imajinatif yang digunakan untuk membantu mengasah kemampuan linguistik pada anak; dan 2). Tata busana yang menghadirkan kostum fantasi peri ditunjukkan untuk membantu mengasah kemampuan visual spasial pada anak. Pada item fragmen, 1). Tata dekorasi menghadirkan benda ilustrasi; 2). Properti menghadirkan gambar imajinatif; dan 3). Tata busana menghadirkan kostum fantasi binatang, kesemuanya digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan visual spasial. Item terakhir, tim kreatif menghadirkan 1). Tata dekorasi melalui benda instalasi untuk membantu meningkatkan kemampuan musikal pada anak; 2). Properti yang menghadirkan benda ilustrasi untuk membantu meningkatkan kemampuan kinestetik/jasmani pada anak; dan 3). Tata busana imajinatif dihadirkan melalui ilustrasi grafis untuk membantu meningkatkan kemampuan visual spasial.

Kata Kunci : Strategi, Tim Kreatif, Pesta Sahabat, Artistik, Pendidikan Anak.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT dan Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga diberikan jalan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul Strategi Tim Kreatif Program *Pesta Sahabat Episode Itik dan Kolam Ajaib* Dalam Menghadirkan Konten Pendidikan Bagi Anak Melalui Penataan Artistik ini guna memperoleh gelar Sarjana Seni program Studi Televisi dan Film, jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dalam hal ini penulis sadar betul bahwa segala sesuatunya tidak bisa didapatkan dengan mudah tanpa bimbingan, saran dan dukungan dari pihak-pihak lain yang ikut terlibat dalam proses awal hingga selesai pembuatan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada.

1. Citra Dewi Utami, S.Sn., MA selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan kritik dari awal hingga akhir penelitian sehingga penulis terus terpacu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn selaku dosen penguji utama yang telah memberikan masukan dan kritik kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn selaku ketua penguji Tugas Akhir Skripsi yang memberikan masukan serta saran sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing akademik.

5. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan segalanya untuk saya selama ini.
6. Pihak Rajawali TV (RTV) dan tim *Pesta Sahabat*, kak Diandra selaku produser program Pesta Sahabat episode 20, kak Restika selaku *lead creative* program PS Eps.20 serta mas Gera, mas Adit, mas Riza, bang Dennis, kak Dhini, kak Ditta, kak Glady dan tim lainnya.
7. Seluruh Dosen dan Staff FSRD ISI Surakarta atas segala bimbingannya selama perkuliahan.
8. Teman-teman yang telah berproses dan saling memberikan dukungannya bersama : Fitria, Ima, Meylinda, Liris, Susanti, Mbak Eca, Mbak Audy, Nuruddin, Feri, Awan dan semua teman-teman seperjuangan Televisi Film angkatan 2015.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan kebaikan dimana pun berada.

Penulis menyadari betul bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kesalahan. Penulis sangat mengharapkan masukan dan kritikan yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat semua dan mampu menginspirasi penulis lainnya untuk menghasilkan karya tulis yang lebih baik. Atas perhatian dan apresiasinya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Surakarta, 2019
Penulis,

Nadya Yuli Ambarningsih

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Konseptual	9
1. Tim Kreatif	9
2. Strategi Program.....	10
3. Fungsi Program Sebagai Sarana Pendidikan.....	14
4. Pendidikan Anak	15
5. Artistik.....	20
G. Metode Penelitian.....	25
1. Objek Penelitian	25
2. Jenis Penelitian	26
3. Sumber Data	26
4. Teknik Pengumpulan Data	27
5. Analisis Data	30
H. Sistematika Penelitian	32
BAB II.....	35
OBJEK KAJIAN	35

A. Program Acara <i>Pesta Sahabat</i>	35
1. Latar Belakang Program <i>Pesta Sahabat</i>	35
2. Deskripsi Program <i>Pesta Sahabat</i>	38
B. Kerja Tim Kreatif.....	42
C. Program <i>Pesta Sahabat Episode 20 Itik dan Kolam Ajaib</i>	45
1. <i>Pesta Sahabat Episode 20 Itik dan Kolam Ajaib</i>	46
2. Item Program <i>Pesta Sahabat Episode 20 Itik dan Kolam Ajaib</i>	47
BAB III.....	51
STRATEGI TIM KREATIF	51
PROGRAM <i>PESTA SAHABAT EPISODE ITIK DAN KOLAM AJAIB</i>	51
DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK MELALUI PENATAAN ARTISTIK.....	51
A. Analisis <i>Program Pesta Sahabat Eps. 20 Itik dan Kolam Ajaib</i>	52
1. Item <i>Story Telling</i>	73
2. Item <i>Fragmen</i>	84
3. Item <i>Musik dan Tari</i>	101
BAB IV	113
PENUTUP.....	113
A. KESIMPULAN	113
B. SARAN.....	117
DAFTAR ACUAN.....	118
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Alur pikir penelitian	24
Gambar 02. Observasi <i>live</i> produksi program PS eps 20 di studio 4 RTV	28
Gambar 03. Komponen dalam analisis data (<i>interactive model</i>)	30
Gambar 04. <i>Fun Story</i> “Burung Kenari Yang Hilang” program <i>Funtime</i>	36
Gambar 05. Adu dialog lagu “Cublek Suweng” program Dubi Dubi Dam	37
Gambar 06. Penonton anak-anak SD program PS eps 20 di studio 4 RTV	37
Gambar 07. <i>Story telling</i> oleh eyang Titik Puspa	48
Gambar 08. Cuplikan adegan pada ruang kelas	48
Gambar 09. <i>Perform</i> lagu Ular Naga Panjangnya oleh Ayun dan Muzzaki	49
Gambar 10. <i>Setting</i> dekorasi ruang baca di set B	77
Gambar 11. <i>Setting</i> dekorasi ruang kelas di set A	87
Gambar 12. <i>Setting</i> dekorasi taman di set A	88
Gambar 13. <i>Setting</i> dekorasi kolam ajaib di set A	88
Gambar 14. Detail kostum karakter-karakter binatang pada tokoh	95
Gambar 15. <i>Setting</i> dekorasi jalan raya di set A	104
Gambar 16. Adegan bermain permainan tradisional.....	105
Gambar 17. Grafis gambar ekor burung merak pada layar <i>LED</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Daftar narasumber.....	29
Tabel 02. Analisis item pada setiap segmen melalui observasi 3 eps.....	40
Tabel 03. Hasil analisis setiap item pada segmen program	54
Tabel 04. Analisis properti kursi besar item <i>story telling</i>	78
Tabel 05. Analisis properti buku cerita pada item <i>story telling</i>	79
Tabel 06. Analisis kostum dan tata rias eyang peri.....	81
Tabel 07. Analisis properti ruang kelas pada item fragmen.....	90
Tabel 08. Analisis properti alat gambar pada item fragmen	91
Tabel 09. Analisis <i>background</i> grafis di taman pada item fragmen	92
Tabel 10. Analisis properti set kolam ajaib pada item fragmen.....	94
Tabel 11. Analisis kostum dan tata rias pada item fragmen	96
Tabel 12. Properti pada <i>performing</i> lagu bus kota item musik dan tari.....	106
Tabel 13. Analisis properti pada ruang kelas item musik dan tari.....	107
Tabel 14. Properti sepeda roda 3 pada set halaman sekolah.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Televisi merupakan media penyiaran atau media massa untuk proses komunikasi. Proses komunikasi yang dilakukan melalui televisi salah satunya berfungsi sebagai media hiburan yang banyak diperbincangkan dan tidak menutup kemungkinan sebagian masyarakat telah menjadikan televisi sebagai kebutuhan sehari-hari. Berfungsi sebagai media hiburan, program-program yang dimiliki televisi harus sangat beragam dikarenakan persaingan di industri televisi menjadi sangat ketat, hal tersebut menjadikan para kreator yang tergabung dalam tim kreatif program harus saling berkompetisi dalam menciptakan dan mengemas program. Fungsi program sebagai media hiburan menjadikan program acara televisi tidak hanya sekedar menghibur namun juga harus informatif dalam menyampaikannya dan memiliki konten yang mengandung unsur edukasi yang bermanfaat untuk khalayak khususnya anak-anak.

Stasiun televisi RTV (Rajawali Televisi) merupakan stasiun televisi swasta yang hadir menawarkan program berbeda dari kebanyakan program unggul stasiun televisi lainnya. RTV mampu konsisten dengan program-program ramah anak yang menghibur dengan tidak meninggalkan unsur edukasi yang dimiliki dengan mempertahankan program-program anak yang berisi informasi dan hiburan dengan adanya program Funtime, Dubi Dubi Dam, Pesta Sahabat dan beberapa program animasi untuk anak-anak. Memiliki program-program unggulan

yang tidak “menjual” untuk industri, RTV mengedepankan kualitas tayangan dengan tetap menghadirkan program-program anak yang menghibur, informatif dan mengedukasi. Unsur edukasi pada tayangan program membantu khalayak anak dalam proses belajar mengajar melalui media audio visual yang mudah dipahami.

“Penggunaan alat audio visual, ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekanya. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses belajar dan mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20%-50%”.¹

Tayangan audio visual dengan format program *variety show* merupakan program acara televisi yang mengkombinasikan berbagai macam format lainnya, seperti *talkshow*, *magazine show*, *quiz*, *games show*, *music concert*, drama dan *sitcom* (komedi situasi). Program anak di RTV dengan format program acara *variety show* menjadi program unggulan yang pernah mendapatkan penghargaan dengan kategori program *variety show* terbaik dari Anugerah Penyiaran Ramah Anak KPI yaitu program *Funtime* pada tahun 2016, program *Pesta Sahabat* pada tahun 2017 dan program *Dubi-Dubi Dam* pada tahun 2018.² Melalui program-program *variety show* unggulan yang dimilikinya, RTV mampu meningkatkan satu kualitas di atas televisi lainnya karena memiliki target audien khusus yaitu anak-anak, dimana saat ini sangat dibutuhkan tontonan anak-anak yang ramah dan sesuai porsinya.

¹ Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007. Hal. 101

² www.rtv.co.id, diakses, pada hari Selasa 12 Februari 2019. Pukul 11.10 WIB

Program acara *Pesta Sahabat* atau yang akan disebut PS merupakan salah satu program unggulan besar RTV yang diproduksi setiap bulan. Program acara PS di RTV menjadi layak sebagai bahan dalam penelitian ini karena program PS merupakan program *variety show* dengan konten edukasi yang layak tonton untuk khalayak anak-anak pra-sekolah hingga sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat melalui episode program PS yang menawarkan konten program yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran atau pendidikan untuk khalayak dalam mengembangkan kemampuan setiap anak dalam bidang non akademik.

Selain hal di atas, program PS pernah mencapai *rating* sebesar 1,44% dan *share* sebesar 4,8% pada penayangan episode 20 dengan judul *Itik dan Kolam Ajaib* bulan Januari 2019 dengan rata-rata target TVR dan TVS PS sebesar 1.1% dan 5.2%,³ artinya dalam hal ini program PS telah mampu mencapai *rating* lebih dari target TVR yang diinginkan setiap bulannya namun pencapaian *share* belum mampu mencapai angka target TVS yang diinginkan. Program PS memiliki penyajian yang menarik dan berbeda untuk anak-anak yakni mengenai apa yang bisa dicontoh, diterapkan dan dipelajari ataupun hanya sebagai hiburan pengetahuan yang tidak membosankan. Program tersebut dibawakan dengan sukacita oleh setiap artis cilik dengan bernyanyi, bercerita dan menari hingga berinteraksi dengan penonton di studio maupun dirumah. Untuk mencapai dan mempertahankan program yang telah menjadi unggulan dengan kualitas yang baik RTV memiliki strategi-strategi dari segi konten dan produksi yang kuat agar bisa mempertahankan program unggulan dan mampu untuk terus dinikmati oleh

³ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

penonton dengan mempertahankan ciri khas yang dimilikinya yaitu menjadikan program sebagai media informasi dengan menampilkan lagu-lagu anak, lagu-lagu daerah, cerita dongeng dan cerita legenda anak-anak dengan format yang lebih menghibur. Program PS ditayangkan dengan cerita yang berbeda-beda pada setiap episodenya. PS episode 20 dengan judul Itik dan Kolam Ajaib menjadi menarik karena diangkat dari cerita dongeng fabel anak-anak yang dikembangkan lagi menjadi lebih sederhana dengan menambah isu *bullying* yang sering terjadi di lingkungan sekolah dengan menghadirkan karakter tokoh hewan untuk menambah daya tarik anak-anak dan juga penggunaan properti yang sederhana namun dapat mewakili untuk menyampaikan setiap pesan dalam cerita diatas panggung.

Berdasarkan uraian singkat di atas, program yang dihadirkan oleh RTV khususnya program PS memiliki peranan sebagai media hiburan yang menarik, informatif dan mengedukasi untuk khalayak anak pra-sekolah hingga sekolah dasar dalam membantu mendidik dan mengembangkan bakat atau minat berdasarkan kemampuan anak dalam bidang non akademik dengan konten-konten yang disajikan oleh program PS melalui penataan artistiknya yaitu meliputi tata dekorasi panggung berdasarkan cerita, properti cerita, kostum pemeran dan tata rias sebagai pembentuk karakter pemain yang dirancang oleh tim kreatif sedemikian rupa agar dapat dipahami dengan mudah sebagai media pembelajaran audio visual yang menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan pemaparan dalam latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana tim kreatif program PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* menerapkan strategi melalui penataan artistiknya dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui program acara PS di RTV.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara deskriptif mengenai bentuk dari strategi tim kreatif program PS dalam menghadirkan konten yang edukatif melalui penataan artistik yang ramah anak.

D. Manfaat Penelitian

1. Segi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat atau khalayak sebagai penonton untuk mengetahui terkait program yang menarik dan menghibur namun tetap informatif dan edukatif bagi keluarga khususnya anak-anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya tentang strategi tim kreatif dalam merancang dan memproduksi sebuah program yang menarik, informatif dan edukatif.

2. Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai proses pemahaman penulisan terhadap pembuatan desain produksi sebuah program acara dan

strategi-strategi melalui sistem kerja produksi untuk mengembangkan program-program anak di televisi.

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai penunjang untuk membantu memenuhi kelengkapan teori yang diperlukan dalam melakukan penelitian, maka tinjauan pustaka yang digunakan antara lain :

1. Buku berjudul *Televisi Sebagai Media Pendidikan* karangan Darwanto. Buku ini menjelaskan tentang media televisi sebagai sarana pendidikan secara informal. Selain itu juga berisi tentang elemen-elemen artistik sebagai penunjang kebutuhan program acara televisi.
2. Buku berjudul *Manajemen Media Penyiaran* karangan Morissan. Buku ini berisi tentang penjelasan manajemen penyiaran radio dan televisi juga menjelaskan tahapan proses kerja tim produksi mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan hingga pengawasan dan evaluasi dalam sebuah program acara televisi.
3. Buku berjudul *Produksi Acara Televisi* karangan Darwanto. Buku tersebut menjelaskan tentang proses penyusunan setiap elemen yang dibutuhkan dalam menghadirkan suatu program acara televisi mulai dari penataan kamera, dekorasi dan elemen-elemen properti yang mendukung sebuah visualisasi dalam program acara televisi.
4. Buku berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* karangan Sugiyono. Buku ini berisi tentang penjelasan dan pengertian metode penelitian,

jenis penelitian hingga penjelasan tentang tahapan analisis data, sehingga buku ini sangat berguna sebagai acuan dalam penulisan laporan penelitian.

5. *E-book* berjudul *Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences* karangan Howard Gardner. Buku tersebut menjelaskan proses teori MI (*Multiple Intelligences*) dapat dihadirkan berdasarkan penelitian dan eksperimen yang dilakukan secara psikologi oleh Howard Gardner.
6. *E-book* berjudul *The Cambridge Handbook of Intelligence, Chapter 24 : The Theory of Multiple Intelligence* karangan Katie Davis et.al. Buku tersebut menjelaskan pengertian dan fungsi dari 8 macam jenis kecerdasan yang diperkenalkan oleh Howard Gardner dalam teori *multiple intelligences*.
7. Jurnal berjudul *Pengaruh Televisi Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun* karangan Gifari Annisa Rohani. Jurnal tersebut menjelaskan dengan rinci tentang televisi sebagai media pembelajaran untuk anak dalam aspek bahasa, motorik, sosial emosional dan agama yang bisa diterapkan dalam sekolah maupun rumah.
8. Jurnal berjudul *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Media Audio Visual Anak TK Kelompok B* oleh Enggar Patma Rini. Jurnal karangan Enggar menjelaskan dengan rinci bagaimana kecerdasan visual spasial anak-anak TK dapat ditingkatkan melalui media audio visual dengan pola pembelajaran menggunakan tayangan televisi, film dan penjelasan yang berbentuk audio visual.

Dalam menunjang kebutuhan terkait referensi, selain menggunakan buku penulis juga menggunakan laporan penelitian sebagai tinjauan pustaka, sebagai berikut :

1. Skripsi yang ditulis oleh Riza Marinda Puspitasari, Institut Seni Indonesia Surakarta (2017) yang berjudul Strategi Kreatif Produksi Program Acara *Musik Gentara* di MNCTV Episode Stadion Rawa Badak menghasilkan sebuah analisis secara deskriptif tentang strategi kreatif yang digunakan produser dalam produksi program musik yaitu *Musik Gentara* di MNCTV episode Rawa Badak. Sedangkan, penelitian yang dibuat oleh penulis fokus pada analisis penataan elemen artistik yang dihadirkan melalui konten yang dibuat oleh tim kreatif dalam program *variety show* anak-anak di RTV episode Itik dan Kolam Ajaib.
2. Skripsi yang ditulis oleh Sri Cahyani Putri Purwaningsih, mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta (2018) yang berjudul Strategi Kreatif Produser Program Acara *Wedang Ronde* Sebagai Program Unggulan di ADiTV Yogyakarta. Penelitian yang ditulis oleh Sri Cahyani Purwaningsih menjabarkan secara deskriptif tentang strategi kreatif yang dilakukan produser dalam memproduksi program unggulan pada stasiun televisi ADiTV dengan fokus penelitian pada analisis tata artistik. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh penulis berisi tentang penjabaran tentang analisis setiap elemen artistik yang terdapat dalam program anak-anak di RTV untuk mengkaji kegunaannya dalam menyampaikan konten program yang mengedukasi untuk anak-anak dari strategi yang digunakan oleh tim kreatif program.

Penulis menggunakan tinjauan pustaka laporan penelitian tersebut sebagai bahan referensi dan bahan pembanding untuk menghindari adanya plagiarisme dalam laporan penelitian ini.

F. Kerangka Konseptual

Penelitian ini fokus mengenai strategi tim kreatif pada program acara PS dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui penataan artistik yang dihadirkan dalam episode *20 Itik dan Kolam Ajaib* berdasarkan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tim Kreatif

Tim kreatif atau biasa disebut divisi kreatif di sejumlah stasiun televisi merupakan istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan nondrama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan data, menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi.⁴ Tim kreatif harus bisa menghasilkan sesuatu konten atau ide yang menarik dan baru, juga harus mampu melakukan kerja tim serta mampu membangun gagasan-gagasan dan melakukan improvisasi mengenai gagasan yang dibuat. Melakukan *brainstorming* pada awal penyampaian ide merupakan hal yang utama bagi seorang tim kreatif. Menerima masukan ide-ide lain dari masing-masing anggota tim hingga menentukan ide terbaik harus dilakukan dengan bijak oleh seorang tim kreatif. Karena, keberhasilan dalam pelaksanaan produksi suatu program dimulai dengan konsep konten yang matang dan dapat dipahami oleh semua kru produksi. Tim kreatif juga harus bisa mengkoordinasi dan mengawasi semua kru yang terlibat agar sesuai dengan jalan cerita atau naskah yang telah disepakati.

⁴ Rusman Latief & Yusiati Utud, *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta : Prenamedia Group. 2015. Hal. 128

2. Strategi Program

Strategi adalah program umum untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi dalam pelaksanaan misi, kata “program” dalam definisi tersebut menyangkut suatu peranan aktif, sadar dan rasional yang dimainkan oleh manajer dalam perumusan strategi organisasi.⁵ Strategi tidak bisa dijabarkan secara rinci, namun untuk mencapai sebuah tujuan produksi program acara yang mampu mempertahankan kualitas dan eksistensinya, manajemen produksi harus mampu menjalankan strategi yang baik. Menurut Morissan dalam menjalankan tanggung jawab manajemennya, sebuah program harus mampu melaksanakan empat fungsi dasar manajemen strategi program siaran.⁶ Empat aspek manajemen strategi seperti yang dikatakan oleh Morissan, yaitu :

a. Perencanaan Program

Perencanaan program mencakup pekerjaan mempersiapkan rencana jangka pendek, menengah, dan jangka panjang yang memungkinkan stasiun penyiaran mendapatkan tujuan program.⁷ Dalam sebuah perencanaan program pengelola stasiun televisi akan mengarahkan programnya agar menarik perhatian audien spesifik di antara sejumlah besar audien umum hingga akan meletakkan programnya di waktu siaran tertentu. Pengelola stasiun televisi juga bertugas memutuskan program yang mana yang akan disiarkan, ditolak dan ditunda disaat perencanaan program. Perencanaan program juga melibatkan banyak berbagai keputusan tidak mengenai

⁵ Morissan, *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2008. Hal. 144

⁶ Morissan. 2008. Hal. 273

⁷ Morissan. 2008. Hal. 274

program itu sendiri namun juga berbagai aspek yang terlibat seperti nama program, cara penyajian (kemasan) dan hal-hal yang terkait dengan pelayanan kepada audien dan pemasang iklan. Banyak hal yang dilakukan pengelola program diwaktu perencanaan karena merupakan hal utama sebuah program akan mampu ditayangkan atau tidak.

b. Produksi Program

Tahap produksi adalah seluruh kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) baik di studio maupun di luar studio.⁸ Manajer program akan bertanggungjawab melaksanakan rencana program yang sudah ditetapkan dengan cara memproduksi sendiri program (*in house*) atau mendapatkan dari sumber lain atau akuisisi (membeli). Dalam sebuah produksi program memerlukan tahapan-tapahan produksi dalam proses pelaksanaannya untuk mencapai kualitas yang diinginkan.

Produksi juga merupakan upaya mengubah naskah menjadi bentuk audio visual. Pada program informasi yang terikat waktu (*time concern*) dapat diproduksi tanpa *set up* atau *rehearsel* baru dapat dilakukan perekaman atau siaran langsung.⁹ Dan berikut salah satu jenis teknik produksi pada sebuah program acara di televisi :

1) Live

Live atau siaran langsung adalah segala bentuk proses siaran yang ditayangkan tanpa penundaan waktu.¹⁰ Siaran langsung direkam

⁸ Morissan. 2008. Hal. 310

⁹ Rusman Latief & Yusiatie Utud, *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta : Prenamedia Group. 2015. Hal. 152

¹⁰ Rusman Latief & Yusiatie Utud, 2015. Hal. 154

keseluruhannya sebagai stok materi program yang sewaktu-waktu dapat ditayangkan kembali. Program acara dengan teknik *live* akan menjadi program yang sangat dipertaruhkan keberhasilannya saat *live* berlangsung karena tidak akan ada pengulangan adegan dari segi cerita maupun secara visual.

c. Eksekusi Program

Eksekusi program mencakup kegiatan menayangkan program sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan.¹¹ Dalam hal ini, pengelola program harus cerdas menata program dengan melakukan teknik penempatan acara yang sebaik-baiknya untuk mendapatkan hasil yang paling optimal. Karena penempatan program yang kurang baik akan menjadikan program sia-sia, dan juga harus memperhatikan ketentuan-ketentuan yang berlaku ketika menata programnya. Eksekusi program bisa dilakukan bersama dengan produksi program jika program yang ditayangkan merupakan program acara *live* atau langsung.

¹¹ Morissan, 2008. Hal. 342

d. Pengawasan Dan Evaluasi Program

Pengawasan dan evaluasi menentukan seberapa jauh suatu rencana dan tujuan sudah dapat dicapai atau diwujudkan oleh stasiun televisi.¹² Proses pengawasan merupakan kegiatan pengenalan terhadap masalah dan memberikan pengarahan untuk dilakukan diskusi agar mendapatkan solusi. Hasil diskusi dapat berupa perubahan rencana misalnya revisi yang lebih rendah dari ekspektasi sebelumnya atau tindakan lain yang akan dilakukan untuk dapat mencapai target semula.¹³ Dalam kegiatan evaluasi akan dilakukan secara periodik terhadap masing-masing individu, tim atau departemen untuk membandingkan hasil kinerja yang sudah direncanakan untuk membuat dan mempersiapkan langkah-langkah lain yang lebih baik selanjutnya.

Strategi program dapat diterapkan dan disesuaikan dengan karakter atau ciri khas stasiun televisi, penggunaan strategi tersebut diharapkan mampu membantu untuk meningkatkan kualitas dan menghasilkan program acara televisi yang menarik, bermutu dan mendidik. Selain strategi program produksi yang digunakan sebagai penunjang untuk menghadirkan program yang mendidik bagi anak, ada beberapa aspek alternatif lainnya yang mendukung strategi tersebut yaitu meliputi kreatifitas tim kreatif dalam pemanfaatan konten-konten pendidikan anak disetiap produksi program acara di RTV. Konten pendidikan anak disajikan dalam sebuah tayangan program saat ini sebagai media hiburan melalui konsep bentuk audio

¹² Morissan, 2008. Hal. 354

¹³ Morissan, 2008. Hal. 354

visual untuk mempermudah anak-anak memahami informasi yang disampaikan secara edukatif. Hal ini terkait erat dengan fungsi pendidikan intelektual media televisi terhadap masyarakat yang bermaksud, jika masih ada masyarakat yang enggan atau tak mampu untuk menempuh pendidikan formal, setidaknya mereka masih bisa mendapatkan alternatif pendidikan dari media televisi.¹⁴ Berbagai format program acara televisi saat ini menjadikan penonton dengan leluasa dalam memilih tayangannya, begitu pula dengan anak-anak.

3. Fungsi Program Sebagai Sarana Pendidikan

Televisi menayangkan program acara sebagai media komunikasi kepada khalayak. Proses komunikasi yang dilakukan televisi melalui program acara menjadikan khalayak mendapatkan berbagai pengalaman baru dan informasi baru dengan audio visual yang ditawarkan. Selain berfungsi sebagai media hiburan fungsi lain televisi untuk mendukung perkembangannya adalah berfungsi sebagai media pendidikan, dengan sifat audio visual yang dimiliki pada program-programnya. Program-program acara televisi mampu membuat televisi menggabungkan fungsinya sebagai media hiburan sekaligus media pendidikan yang sangat diperlukan khalayak anak-anak saat ini.

Program televisi menjadi berfungsi sebagai sarana belajar dan bermain untuk khalayak anak dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan atau bakat anak melalui sebuah tayangan audio visual. Tayangan pada televisi menjadi jalur pendidikan informal bagi anak untuk bertukar pengalaman dan

¹⁴ Mochamad Riyanto Rasyid, *Kekerasan di Layar kaca*, Jakarta : PT Kompas Media Nusantara. 2013. Hal. 30

sumber pengetahuan dari hal yang paling sederhana sampai hal yang kompleks.

4. Pendidikan Anak

Pengertian pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, butir 1 disebutkan :

“...yang dimaksud dengan : 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹⁵

Pendidikan dapat dilaksanakan di tiga lingkungan, di lingkungan sekolah, keluarga atau rumah dan lingkungan masyarakat.¹⁶ Pendidikan membutuhkan waktu proses yang sangat lama, panjang dan terencana untuk mencapai hasil yang dibutuhkan. Pendidikan juga dapat dilakukan dengan hal-hal yang tidak hanya mengenai akademis yang diajarkan pendidik kepada terdidik di dalam kelas saja. Lebih kepada pelajaran-pelajaran yang mampu diserap, dipelajari dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman-pengalaman yang didapatkan melalui media televisi dengan audio visual telah membantu mendidik anak dalam hal

¹⁵ Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007. Hal. 92

¹⁶ Darwanto, 2007. Hal. 90

melakukan pengamatan dan menirukan untuk mengingat kembali sehingga mudah untuk menimbulkan daya imajinasi dan fantasi bagi anak.

Pendidikan atau pembelajaran bagi anak pada prinsipnya harus menarik untuk memancing anak mengemukakan sesuatu atau pendapat yang baru. Pembelajaran setiap anak akan memiliki caranya masing-masing karena kecerdasan yang dimiliki anak berbeda-beda. Pada buku yang ditulis oleh Howard Gardner seorang pakar pendidikan dari universitas Harvard pada tahun 1983 mengenai kecerdasan anak yang tidak dapat diukur hanya dengan nilai IQ untuk menentukan kemampuan mereka dengan kondisi sosial dan budaya yang berbeda, Howard Gardner memperkenalkan sebuah teori yaitu *Multiple Intelligences* untuk menjawab keabsahan dari sebuah pendidikan yang menilai kepandaian hanya dari sebuah angka tes IQ.¹⁷ Teori *Multiple Intelligences* menegaskan bahwa individu yang menunjukkan bakat tertentu dalam satu kecerdasan belum tentu menunjukkan bakat sebanding dalam kecerdasan lain, teori *Multiple Intelligences* memahami kecerdasan sebagai kombinasi dari potensi yang diwariskan dan keterampilan yang dapat dikembangkan dengan berbagai cara melalui pengalaman yang relevan.¹⁸ Teori tentang *Multiple Intelligences* ini banyak diterapkan pada pembelajaran-pembelajaran disekolah anak usia dini.

¹⁷ Gardner, Howard, *Frames Of Minds The Theory of Multiple Intelligences*. New York : Basic Books. 2011. Hal. 3

¹⁸ Davis, Katie, et.al, *The Cambridge Handbook of Intelligence : Chapter 24, The Theory Of Multiple Intelligence*. New York : Cambridge University Press. 2011. Hal. 486

Howard Gardner membagi jenis kecerdasan menjadi 8 bagian dalam teori *Multiple Intelligences*,¹⁹ berikut akan terbagi 4 bagian teori *Multiple Intelligences* yang pada prosesnya tidak hanya melibatkan personal individu, namun bisa melalui orang lain ataupun faktor eksternal lainnya.

Teori *Multiple Intelligences* merupakan teori yang diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, namun karena pengaplikasian 4 bagian dari teori tersebut menggunakan daya nalar anak berkaitan dengan faktor eksternal yang melibatkan sebuah minat dan bakat menjadikan 4 bagian teori yang ada masih dapat diterapkan pada anak-anak usia pra-sekolah hingga sekolah dasar. Sehingga, 4 bagian teori tersebut dapat menjadi landasan konsep untuk menerapkan sebuah konten program yang memiliki target audien anak-anak pra-sekolah hingga sekolah dasar untuk belajar melalui tayangan berbentuk audio visual. Empat teori yang disebutkan ialah :

a. Kecerdasan Visual Spasial (*Visual - Spatial Intelligences*)

Kecerdasan visual spasial yaitu kemampuan untuk mengenali dan menangkap gambar spasial dan visual secara tepat.²⁰ Anak-anak yang memiliki kecerdasan *visual-spatial* akan selalu berpikir secara visual. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan antar hubungan tersebut.

¹⁹ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 487

²⁰ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

b. Kecerdasan Linguistik/Bahasa (*Linguistic Intelligences*)

Kemampuan menganalisis informasi, membuat karya dengan melibatkan bahasa dan mengolah kata-kata secara efektif baik lisan maupun tulisan.²¹ Kecerdasan linguistik memiliki kelebihan dalam hal membaca, bercerita, senang menulis cerita atau puisi dan memiliki kemampuan kuat dalam mengingat nama ataupun fakta.

c. Kecerdasan Musikal (*Musical intelligence*)

Kecerdasan musikal yaitu kemampuan untuk menghasilkan, mengingat dan membuat arti dari pola yang berbeda-beda yang dihasilkan dari suara.²² Kecerdasan musikal menjadikan anak mampu mentransformasikan kata-kata menjadi lagu, peka terhadap ritme, ketukan, melodi/warna suara dalam sebuah musik dan mudah mengenali dan mengingat nada-nada.

d. Kecerdasan Kinestetik-Jasmani (*Bodily - Kinesthetic Intelligence*)

Kecerdasan kinestetik-jasmani yaitu kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan.²³ Anak-anak dengan kemampuan ini akan senang bergerak, menyentuh dan memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan dan ketangkasan.

Empat bagian teori tersebut menggunakan pendekatan yang bisa melibatkan siapa saja dan unsur apa saja dalam prosesnya sehingga media

²¹ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

²² Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

²³ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

audio visual tepat digunakan untuk membantu penonton anak sebagai media belajar. Berbeda dengan 4 bagian teori diatas, 4 bagian teori *Multiple Intelligences* lainnya dalam proses penerapan harus melibatkan personal masing-masing anak secara langsung dan tidak bisa melalui orang lain atau unsur eksternal lainnya. Empat bagian teori lain yang tersisa dari 8 bagian teori *Multiple Intelligences* tidak dapat diaplikasikan secara langsung pada anak-anak usia pra-sekolah sampai sekolah dasar karena pengaplikasian teori tersebut hanya dapat melibatkan personal atau faktor internal diri sendiri pada anak sebagai pembentuk watak dan sikap anak yang hanya bisa diterapkan pada pembelajaran usia dini. Empat bagian teori lain yang dimaksudkan adalah :

a. Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*)

Kemampuan untuk mengenali dan memahami suasana hati, keinginan, motivasi dan niat orang lain.²⁴ Anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, pintar menjalin sosial, mampu bekerja sama dengan orang lain, serta mampu menggunakan beragam cara saat berinteraksi.

b. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)

Kemampuan untuk berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri.²⁵

Kemampuan ini menjadikan anak mampu mengendalikan diri dalam situasi konflik, mengetahui apa yang dapat dilakukan dan tidak dapat

²⁴ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

²⁵ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

dilakukan dalam lingkungan sosial dan mengetahui kepada siapa harus meminta bantuan saat memerlukan.

c. Kecerdasan Logis Matematis (*Logical-Mathematical intelligence*)

Logical - Mathematical intelligence yaitu kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif.²⁶ Anak dengan kecerdasan logis matematis akan memiliki ketertarikan pada angka-angka, menikmati ilmu pengetahuan, suka memecahkan misteri, senang berhitung dan mampu berpikir sebab-akibat dari perbuatan yang dilakukan.

d. Kecerdasan Natural (*Naturalist Intelligence*)

Kemampuan untuk mengidentifikasi dan membedakan jenis tanaman dan hewan yang ditemukan di dunia alami.²⁷ Anak-anak dengan kecerdasan ini yang menonjol akan memiliki ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar di usia yang sangat dini.

5. Artistik

Artistik merupakan suatu perikayasaan seni yang mendukung keberhasilan pembuatan program acara.²⁸ Artistik sebagai gambaran yang mendekati kenyataan sesuai dengan tuntutan naskahnya, sehingga sebagai suatu tontonan benar-benar dapat menjadi suatu tuntunan.²⁹ Penataan artistik dengan tema anak-anak akan mampu memberikan gambaran yang mendekati

²⁶ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

²⁷ Davis, Katie, et.al. 2011. Hal. 488

²⁸ Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007. Hal. 288

²⁹ Darwanto. 2007. Hal. 289

kenyataan menjadi suatu tontonan yang sangat menarik untuk dinikmati anak-anak dan diperhatikan. Kebutuhan tata artistik akan mendukung keberhasilan pembuatan sebuah program acara karena selain akan mendukung fungsi dari televisi sebagai media pendidikan akan menjadikan tayangan program televisi menjadi semakin menarik secara visual.

Dalam penataan artistik sebuah program diperlukan beberapa unsur sebagai pendukung dan penunjang kebutuhan, unsur-unsur dalam penataan artistik terkait program acara televisi yaitu a). Tata Dekorasi; b). Properti dan c). Tata Busana,³⁰ dengan pengertian sebagai berikut :

a. Tata Dekorasi

Dekorasi ialah memberikan latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*), serta memberikan suasana tertentu bagi para aktor yang melakukan akting, baik akting visual maupun gerakan. Dekorasi juga sebuah perancangan tempat kejadian bersama segala propertinya yang mendukung latar kejadian cerita disetiap segmen. Dekorasi sendiri dibuat mendekati realis sesuai tempat yang dibutuhkan. Dalam beberapa stasiun televisi *setting* latar panggung juga disebut dekorasi untuk mendukung terciptanya gambar yang lebih menarik di kamera.

b. Properti

Properti merupakan pengadaan benda-benda pengisi dekorasi termasuk alat-alat peraga, harus pula disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan naskah yang akan diproduksi. Properti menjadi unsur yang

³⁰ Darwanto. 2007. Hal. 288

sangat penting dalam menunjang *setting* latar, karena merupakan benda-benda yang berfungsi sebagai penunjuk sebuah ruang atau latar cerita. Properti bersifat sebagai pelengkap, namun jika salah dalam penempatan akan bisa menimbulkan kesan lain khususnya untuk penonton yang akan berimajinasi. Adapun beberapa macam properti yang bisa digunakan dalam program acara televisi :

1). *Set Property*

Set property ialah benda-benda yang digunakan untuk set dekorasi sehingga sebagai identitas sebuah dekorasi tersebut.³¹ *Set property* biasanya berisikan benda-benda besar sebagai penunjuk mengenai ruang atau tempat.

2). *Dress Property*

Dress property merupakan benda-benda yang berfungsi sebagai pelengkap properti utama dan bertujuan hanya untuk menyemarakkan.³² *Dress property* properti juga tidak akan berpengaruh jika tidak digunakan kecuali memiliki fungsi khusus pada naskah cerita.

3). *Hand property*

Benda-benda perlengkapan yang sangat diperlukan karena berhubungan dengan kepentingan alur cerita.³³ Perlengkapan *hand property* biasanya akan dibawa langsung oleh pemain, tetapi jika

³¹ Darwanto, *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta : Duta Wacana Press. 1994. Hal. 112

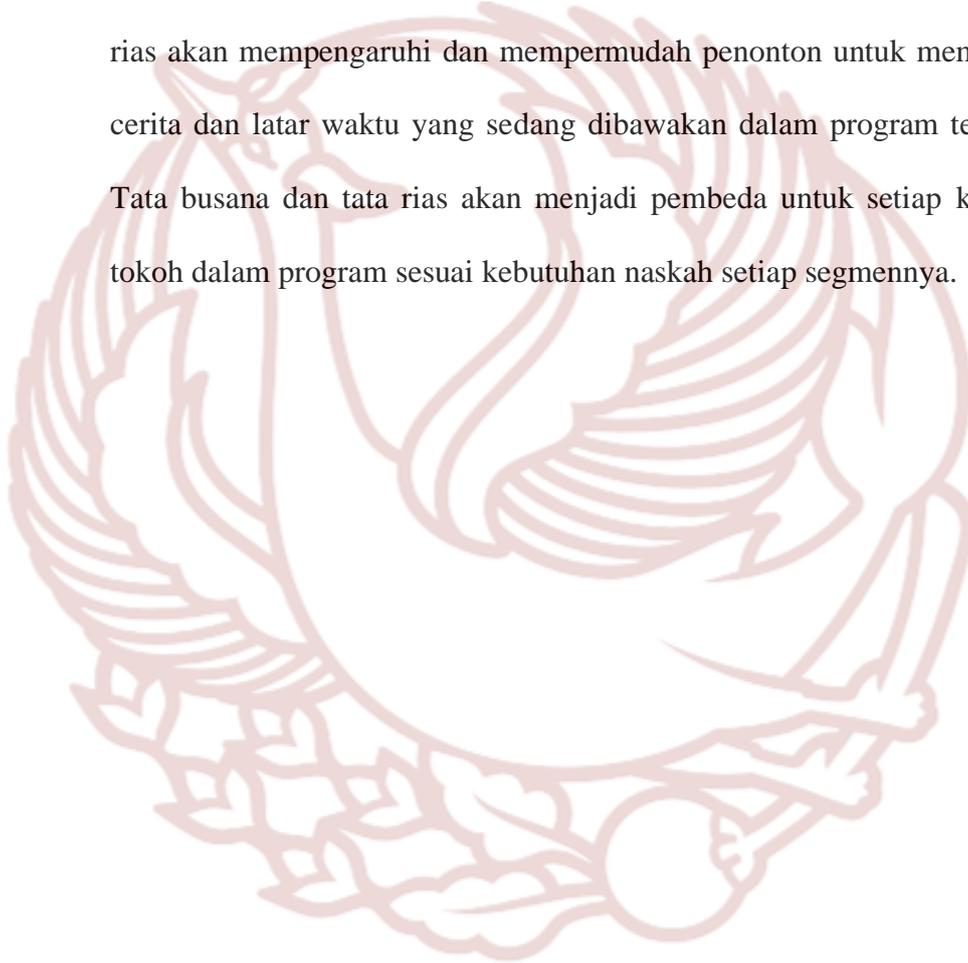
³² Darwanto. 1994. Hal. 420

³³ Darwanto. 1994. Hal. 421

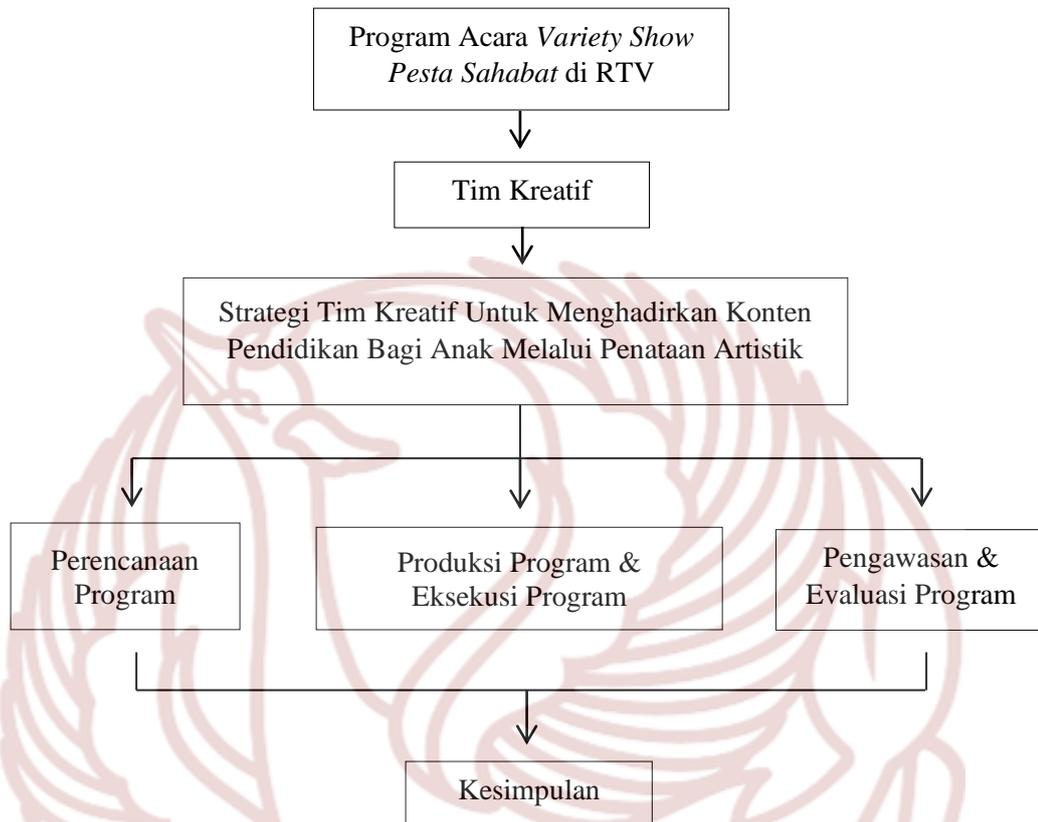
tidak memiliki fungsi sebagai penunjang cerita akan menjadi kelengkapan dari kostum atau aksesoris saja.

c. Tata Busana dan Tata Rias

Tata busana dan tata rias merupakan hal yang sangat menentukan untuk keberhasilan sebuah program acara. Karena tata busana dan tata rias akan mempengaruhi dan mempermudah penonton untuk memahami cerita dan latar waktu yang sedang dibawakan dalam program tersebut. Tata busana dan tata rias akan menjadi pembeda untuk setiap karakter tokoh dalam program sesuai kebutuhan naskah setiap segmennya.



Skema Penelitian



Gambar 01. Alur Pikir Penelitian

Bagian alur pikir yang dibuat penulis di atas dapat dijelaskan secara singkat tentang penelitian yang akan dilakukan. Penulis menggunakan objek kajian yaitu program acara *variety show* PS yang tayang di RTV dengan bahan kajian tersebut penulis akan melakukan fokus penelitian mengenai strategi tim kreatif pada program PS yang memuat mengenai konten pendidikan anak. Pada bagian strategi tim kreatif yang dimiliki program tersebut dapat dilakukan melalui penelitian terkait proses dari pra produksi, proses produksi hingga pascaproduksi yang dikemas secara manajemen strategi menurut Morissan yaitu perencanaan program, produksi program atau eksekusi program hingga pengawasan dan evaluasi

program. Dalam mencapai penelitian tentang menghadirkan konten pendidikan bagi anak yang dilakukan oleh tim kreatif RTV melalui visualisasi artistik. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan kesimpulan mengenai strategi-strategi yang yang dihadirkan tim kreatif pada program PS yang memiliki konten pendidikan bagi anak melalui penataan artistik yang terdiri dari tata dekorasi, properti, tata busana dan tata rias.

G. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sesuatu bahan atau sasaran yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk dikaji dan dipelajari. Dalam penulisan penelitian ini objek yang akan digunakan adalah penataan artistik dalam program acara PS episode 20 dengan judul *Itik dan Kolam Ajaib* yang tayang *live* di RTV pada hari Rabu tanggal 23 Januari 2019 melalui video yang diunduh di akun *youtube official* PestaSahabatRTV dan video *copy* tayang *original* program yang didapat dari *library* stasiun televisi RTV melalui produser program.

Pemilihan penataan artistik pada program sebagai objek kajian digunakan untuk menjelaskan dengan mudah konten pendidikan yang diangkat dalam program melalui hal yang berbentuk visual seperti penempatan-penempatan properti, tatanan dekorasi dan tata busana yang digunakan, dimaksudkan agar pesan yang ada pada program dapat tersampaikan kepada penonton dengan jelas dan mudah.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara *holistic* dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁴ Penelitian dilakukan dengan menganalisis tayangan secara bertahap berdasarkan teori-teori yang digunakan.

Pada proses analisis tahap pertama dilakukan analisis pada 3 episode yang berbeda program PS untuk mengetahui penyusunan segmen, pada tahap dua dilakukan analisis pada episode 20 sebagai obsevasi program, tahap tiga dilakukan analisis untuk menentukan konten dan detail komponen properti pada setiap segmen, tahap terakhir dilakukan analisis untuk mencari korelasi antara konten pendidikan anak dan properti yang dihadirkan. Hasil penelitian dideskripsikan dengan bahasa yang terperinci dan lebih mudah dipahami.

3. Sumber Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data, yaitu :

³⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Edisi Revisi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013. Hal. 6

a). Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan oleh peneliti dari sumber yang berkaitan langsung dengan objek yang diteliti.³⁵ Dalam kaitannya dengan penelitian sebagai bahan analisis, sumber data primer yang digunakan peneliti adalah video program PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* yang diunduh dari akun *youtube official* PestaSahabatRTV yang tayang pada tanggal 23 Januari 2019, video diunduh pada tanggal 3 Februari 2019 melalui *link* akun *youtube official* berikut : <https://www.youtube.com/watch?v=gGIXSJZLKpk&t=30s>

b). Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.³⁶ Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah tayangan program PS episode 20, arsip desain *layout perspektif* panggung dan arsip *list property* dari produser program PS episode 20. Data-data tertulis terkait informasi program yang didapat melalui *website* resmi RTV dan artikel di internet terkait program PS.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.³⁷

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung : Alfabeta. 2009. Hal. 137

³⁶ Sugiyono, 2009. Hal. 137

³⁷ Sugiyono, 2009. Hal. 225

Teknik atau proses yang harus dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai bahan penelitiannya dapat dilakukan dengan cara:

a). Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden.³⁸ Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses produksi dan eksekusi program di studio 4 RTV sebagai penonton di bagian *gate* keluar masuk properti tidak dibangu penonton untuk mengamati lebih dekat.



Gambar 02. Observasi *live* produksi program PS episode 20 di studio 4 RTV
(Sumber : Foto Ditta, 2019)

Observasi lain dilakukan peneliti dengan menonton secara langsung tayangan program PS episode 20 yang diunduh dari akun *youtube official* PestaSahabatRTV untuk dianalisis, dikaji sesuai dengan konsep yang digunakan hingga mendapat suatu kesimpulan. Teknik observasi juga digunakan agar data yang dikaji menjadi akurat.

³⁸ Sugiyono. 2009. Hal. 166

b). Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data berupa kegiatan bertemu langsung dengan pihak terkait dengan cara mengajukan pertanyaan.³⁹ Proses wawancara terkait dengan penelitian ini dilakukan kepada tim produksi PS episode 20 selepas proses produksi. Daftar narasumber dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 01. Daftar narasumber

No.	Nama/Jabatan	Tanggal Wawancara	Deskripsi
1.	Dian Kurniati (35tahun) sebagai <i>Producer</i> program PS episode 20	28 Januari 2019	Wawancara mengenai latar belakang dan sistem produksi program PS episode 20
2.	Restika Nur Delia Sari (25 tahun) sebagai <i>Lead Creative</i> program PS episode 20	08 Mei 2019	Wawancara mengenai ide, tema, konsep dan kendala dalam proses pra hingga evaluasi program PS episode 20
3.	Dennis (32 tahun) sebagai <i>Show Director/Asisten</i> Produksi program PS episode 20	30 Januari 2019	Wawancara mengenai perubahan konsep dan kesulitan dalam mengarahkan aktor saat proses produksi dan eksekusi program PS episode 20

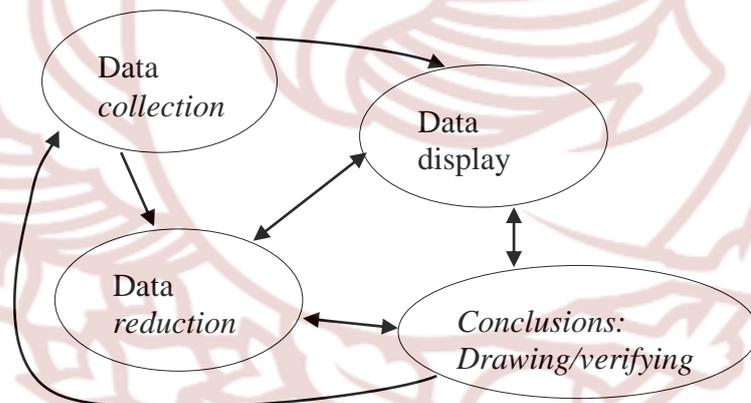
c). Studi Pustaka/Dokumen

Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui buku-buku referensi terkait objek penelitian, arsip-arsip terkait program PS episode 20 dari produser, artikel dan jurnal terpercaya yang berhubungan dengan pembahasan penelitian melalui internet.

³⁹ Sugiyono. 2009. Hal. 231

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴⁰ Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman :



Gambar 03. Komponen dalam analisis data (*interactive model*)
(Sumber : Sugiyono, 2017, Hlm. 335)

Data berupa hasil wawancara, studi pustaka dan observasi yang terkumpul, selanjutnya yaitu dilakukan tahap analisis data berupa reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk mengambil data-data yang diperlukan kemudian dipaparkan dalam bentuk tulisan, gambar dan tabel.

⁴⁰ Sugiyono. 2009. Hal. 244

a). *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting.⁴¹ Reduksi data sangat mempermudah penulis dalam mengolah data dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Data berupa hasil wawancara dengan *producer*, *lead creative* dan *show director* program PS episode 20, dokumen arsip terkait program PS episode 20 serta observasi tayangan program PS episode 20 yang dikumpulkan dengan mencatat secara detail dan rinci. Reduksi data dilakukan dengan memilih data-data berupa hasil wawancara, gambar-gambar dan informasi terkait penelitian yang terdapat dalam program dengan bentuk catatan.

b). *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan proses menampilkan data yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya sehingga mudah untuk difahami.⁴² Sajian data dilakukan dengan menyusun kalimat berupa narasi sehingga jika dibaca dapat dengan mudah memahami maksud dari penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini dibuat berupa uraian deskriptif, bagan, tabel analisis segmen, gambar hingga kutipan wawancara langsung agar terorganisir dan memudahkan dalam proses analisis.

⁴¹ Sugiyono. 2009. Hal. 244

⁴² Sugiyono. 2009. Hal. 249

c). ***Conclusion Drawing/Verification*** (penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Proses reduksi data dan penyajian data merupakan kesimpulan sementara saja. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.⁴³ Dalam penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan mengamati ulang tayangan program PS episode 20 dengan membandingkan data hasil penelitian. Selanjutnya disajikan dalam bentuk pemaparan yang dapat dipahami dan diterima.

Dalam verifikasi data agar memiliki alasan yang kuat pada kesimpulan yang *valid* dapat dilakukan dengan sistem triangulasi. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁴⁴ Dalam penelitian ini data yang dihasilkan dari wawancara dicek kembali dengan observasi tayangan dan dokumen yang ada.

H. Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari bab dan subbab yang berisi uraian penjelasan dari permasalahan yang diteliti. Sistematika yang dibuat dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut :

⁴³ Sugiyono. 2009. Hal. 253

⁴⁴ Sugiyono. 2009. Hal. 274

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai penjabaran latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II OBJEK KAJIAN PROGRAM ACARA *PESTA SAHABAT*

Pada bab II berisi uraian penjelasan mengenai program acara *Pesta Sahabat* meliputi latar belakang, deskripsi program, serta alur kerja tim kreatif pada program *Pesta Sahabat* dan penjelasan item-item program yang dianalisis.

3. BAB III PEMBAHASAN STRATEGI TIM KREATIF PROGRAM *PESTA SAHABAT EPISODE ITIK DAN KOLAM AJAIB* DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK MELALUI PENATAAN ARTISTIK

Bab III berisi mengenai uraian deskripsi analisis pembahasan secara mendalam tentang penelitian. Dalam bab III berisi uraian secara menyeluruh objek kajian yang dianalisis oleh penulis mengenai strategi tim kreatif dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui penataan artistik program *variety show Pesta Sahabat*.

4. BAB IV PENUTUP

Bab IV ini berisi mengenai uraian kesimpulan dan saran penulis dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Kesimpulan berisi mengenai rangkuman pembahasan penelitian yang telah dilakukan penulis dalam

menjawab rumusan masalah dan saran yang sekiranya perlu bagi pihak yang membutuhkan.



BAB II

OBJEK KAJIAN

A. Program Acara *Pesta Sahabat*

1. Latar Belakang Program *Pesta Sahabat*

RTV merupakan stasiun televisi swasta yang diresmikan pada tanggal 31 Mei 2015 setelah sebelumnya bernama *B-Channel*.⁴⁵ Awal diresmikan, RTV hanya menayangkan lagu-lagu nasional Indonesia. Setelah pergantian direktur utama dan diakuisisi oleh Rajawali Corpora, RTV mulai memperbaiki tayangannya untuk meningkatkan kualitas program dengan misi yang dimiliki ialah “Menjadi media televisi nasional yang menayangkan program-program berkualitas terbaik yang *creative*, menghibur sekaligus mencerdaskan pemirsa Indonesia”. RTV memiliki prosentase program anak mencapai 47,6% dari keseluruhan program yang dimiliki.⁴⁶

Salah satu program anak-anak unggulan yang dimiliki RTV adalah *Pesta Sahabat*. PS pertama kali tayang pada tanggal 19 Mei 2017.⁴⁷ PS mengadaptasi dari dua konsep program acara anak-anak yang dimiliki RTV sebelumnya dan mengangkat lebih banyak konten mengenai anak-anak mulai dari bermain, bernyanyi, bercerita, menggambar dan menari. Hal tersebut dapat diperjelas melalui kutipan wawancara di bawah ini.

⁴⁵ Arsip Dokumen *Company Profile* RTV (Rajawali Televisi). 2017 /2018

⁴⁶ Aditya Widya Putri. 2018. *Hari Anak Nasional Anak-Anak Kita Perlu Tayangan Berkualitas di Televisi*, (online), (<https://tirto.id/anak-anak-kita-perlu-tayangan-berkualitas-di-televisi-cNud> diakses 4 April 2019)

⁴⁷ www.rtv.co.id

“Pesta Sahabat itu konsep awalnya adalah gabungan dari *Funtime* dan *Dubi Dubi Dam*, dan pada saat itu RTV mau mengadakan program ulang tahun mau membuat program ulang tahun tapi bingung konsepnya mau gimana akhirnya tercetuslah ide untuk menyatukan kedua konsep program yang udah ada yaitu *Funtime* dan *Dubi Dubi Dam* nah pada akhirnya jadilah *Pesta Sahabat* perdana yang waktu itu kalau nggak salah sih pas mau Hut RTV yang pertama program pesta sahabat pertama di mulai.”⁴⁸

Perpaduan 2 konsep program tersebut mengalami perkembangan-perkembangan sistem produksi dan konsep program yang lebih baru. Kemasan program PS dengan membawakan satu judul cerita tertentu pada setiap episodenya merupakan satu item program yaitu *Fun Story* yang diadaptasi dari program *Funtime*.



Gambar 04. *Fun Story* “Burung Kenari Yang Hilang” pada program *Funtime*
(Sumber : Youtube official Funtime RTV)

Pembawaan cerita dengan judul yang berbeda-beda dan set dekorasi yang disesuaikan dengan konsep cerita yang dibawakan oleh artis-artis cilik seperti Muzaki, Khadijah, Cyra dan Chico disebut *Fun Story* di program *Funtime* pada program PS dikembangkan lagi menjadi sebuah item program dengan penambahan konsep drama musikal lagu anak-anak yang terinspirasi dari program *Dubi Dubi Dam*.

⁴⁸ Dennis. 28 Tahun. *Showdir/Assisstant Production* Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019



Gambar 05. Adu dialog pada lagu “Cublek Suweng” program Dubi Dubi Dam
(Sumber : Youtube official Dubi-Dubi Dam-RTV)

Program Dubi Dubi Dam merupakan program drama musikal yang melibatkan *host* Jane Calista dan Onand dengan peserta sekaligus sebagai penonton anak-anak untuk beradu acting dan dialog sebelum memulai membawakan sebuah judul lagu yang diselipkan dengan permainan-permainan, lagu-lagu yang dihadirkan merupakan lagu anak-anak, lagu dolanan dan lagu-lagu daerah ataupun lagu bersifat nasionalisme. Pada program PS drama musikal yang diangkat dari program Dubi Dubi Dam dikembangkan dengan *performing* nyanyian oleh pemain ditambahkan dengan gerakan-gerakan atau tarian dengan para *dancer*. Program *Funtime* dan *Dubi Dubi Dam* merupakan program unggulan RTV yang dihadirkan sebagai sumber hiburan dan informasi bagi anak-anak.



Gambar 06. Penonton anak-anak SD pada PS episode 20 di studio 4 RTV
(Sumber : Foto Ambar, 2019)

PS memiliki tujuan untuk memperkenalkan lagu anak-anak yang sudah sangat jarang didengar dan cerita anak-anak yang penuh akan pendidikan moral dengan medium dan perkembangan program yang lebih besar. RTV memberikan sajian program PS dengan *tagline* yang berbeda sesuai judul cerita disetiap episodenya, kebanyakan judul atau tema yang digunakan untuk membangun cerita pada program PS terinspirasi dari berbagai cerita atau dongeng anak dengan dilakukan perkembangan-perkembangan sesuai dengan kondisi dan kesesuaian pada tema episode tersebut.

2. Deskripsi Program Pesta Sahabat

Pesta Sahabat adalah program *variety show* yang diproduksi oleh RTV dan dipandu oleh Titiok Puspa, Dwi Andhika, Novi Herlina, Khadijah Banderas, Cyra Alesha, Chicco Radella, Muzaki dan bintang tamu yang selalu berbeda disetiap episodenya. Program ini dirancang oleh 10 orang lebih tim kreatif dipimpin oleh manager produksi, produser dan *show director* program. PS tayang setiap satu bulan sekali pada minggu ketiga atau keempat dengan format langsung (*live*) dan memiliki dua tim kerabat kerja yang bergantian dalam setiap episodenya.

“Pesta Sahabat tayang sebulan sekali disiarkan secara *live* (langsung) dan setiap bulan yang mengerjakan tim nya selalu berubah. Kenapa? karena, agar pesta sahabat ini selalu berkembang dan semua tim punya *challenge* utk membuat PS lebih bagus.”⁴⁹

⁴⁹ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

PS sebagai program acara hiburan yang informatif dan edukatif dengan kemasan yang ringan dan selalu menyuguhkan hal baru pada setiap episodenya. Sasaran target penonton pada program PS ialah semua umur (SU) namun karena PS merupakan program anak-anak program ini memiliki target penonton khusus yaitu anak-anak usia dari sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) hingga SD (Sekolah Dasar) kelas 3 yang memiliki status ekonomi sosial (SES) B+ (menengah keatas) dan B (menengah kebawah).⁵⁰ PS tayang pada jam *prime time* yaitu pukul 18.00-20.00 WIB. Hal tersebut, sebagai upaya untuk menarik lebih banyak penonton, dimana pada jam-jam tersebut merupakan waktu bersantai keluarga terlebih anak-anak untuk dapat menikmati hiburan dengan pengawasan orang tua. PS merupakan program besar unggulan yang dimiliki RTV sehingga penempatan program pada jam tayang *prime time* menjadi sangat berpengaruh. Penempatan program pada jam tersebut juga menjadi alasan tim kreatif untuk menyuguhkan program yang memiliki unsur hiburan sekaligus edukasi untuk anak belajar mengembangkan kemampuan melalui tayangan televisi di waktu bersantai.

Program PS mengangkat judul cerita yang berbeda disetiap episodenya. Pada tiga judul cerita program Pesta sahabat yaitu Eps. 19 *Cinta Untuk Mama*, Eps. 20 *Itik dan Kolam Ajaib* dan Eps. 22 *Dunia Sirkus Ceria* dilakukan analisis terhadap pola segmentasi program, memiliki jumlah total durasi yang sama yaitu 90 menit, program dibagi menjadi 5 segmen. Tiga judul cerita yang telah dianalisis memiliki perbedaan tema cerita di setiap

⁵⁰ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

judul menjadi berpengaruh terhadap kebutuhan panjangnya durasi setiap segmennya. Berdasarkan analisis dari tiga judul yang berbeda menghasilkan pola segmentasi program PS, secara detail melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 02. Item-item setiap segmen melalui analisis 3 episode program

Durasi	Segmen	Item	Keterangan
20-25 Menit	Segmen I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Musik dan Tari 2. <i>Story Telling</i> 3. Fragmen 	Pada segmen ini berisi tentang <i>performing</i> masing-masing tokoh, narasi cerita pengantar program dan adegan untuk pengenalan setiap karakter.
15-20 Menit	Segmen II	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Story Telling</i> 2. Fragmen 3. Musik dan Tari 	Pada segmen ini berisi tentang narasi cerita, adegan-adegan untuk memunculkan permasalahan, dan <i>performing</i> hiburan.
15-20Menit	Segmen III	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Story Telling</i> 2. Fragmen 	Pada segmen ini berisi narasi cerita-cerita yang sudah mulai menghadapi permasalahan, adegan-adegan antar tokoh dalam mengenal permasalahan-permasalahan

20-25 Menit	Segmen IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Musik dan Tari 2. <i>Story Telling</i> 3. Fragmen 	<p>Segmen ini berisi <i>performing</i> sebagai hiburan sebelum memasuki permasalahan-permasalahan, narasi-narasi yang berisi kekhawatiran tentang perjuangan tokoh dalam menghadapi masalah, adegan-adegan tokoh dalam menghadapi dan mencari solusi untuk setiap permasalahan.</p>
8-10 Menit	Segmen V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fragmen 2. <i>Story Telling</i> Konklusi 	<p>Pada segmen ini tokoh saling berhubungan untuk menyelesaikan permasalahan, narasi berisi nasehat-nasehat dan pesan-pesan yang dapat diambil melalui cerita disampaikan pada akhir segmen sebagai konklusi.</p>

Secara keseluruhan pembagian lima segmen memiliki durasi yang berbeda-beda, sebagai strategi dari tim kreatif setiap segmen pada program dihadirkan berbagai macam item program, item program merupakan sebutan

untuk bagian-bagian program yang mengadaptasi, hal tersebut diperkuat dengan kutipan wawancara berikut :

“item itu untuk istilah penyebutan salah satu bagian pada program yang mengadaptasi sih soalnya yang diangkat di PS itu kan beda-beda...”⁵¹

Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan jika item program dihadirkan untuk mengisi bagian-bagian pada segmen program. Tiga item program yang dihadirkan dalam program PS yaitu item *story telling*, item fragmen dan item musik dan tari dibagi berdasarkan kebutuhan cerita setiap episodenya.

B. Kerja Tim Kreatif

Program acara PS merupakan program *variety show* yang diproduksi satu bulan sekali dan melibatkan tim besar dalam prosesnya. Pembuatan program PS memerlukan banyak elemen untuk mendukung proses produksi dan eksekusi program. Pengembangan ide dan konsep membutuhkan peran produser dan tim kreatif didalamnya. Tim kreatif berperan penting dalam pengembangan ide dan pembentukan konsep sebuah tayangan, meskipun peran seorang produser untuk bekerja sama dengan tim kreatif dalam memberikan masukan juga tidak dapat dipisahkan. Program PS memiliki dua tim produksi besar dibawah 2 kepala manajer, masing-masing tim produksi memiliki kesempatan untuk memproduksi program PS lebih kreatif dan berkembang pada setiap episodenya. Kedua tim bekerja secara bergantian setiap dua bulan sekali. Memiliki 2 tim kreatif didalamnya membuat program PS memiliki konsep-konsep yang lebih inovatif

⁵¹ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

untuk disuguhkan, meskipun memiliki sistem kerja dan pemikiran yang berbeda kedua tim memiliki pola produksi program yang sama.

Tim kreatif dalam menjalankan tugasnya membutuhkan strategi-strategi mulai dari tahapan persiapan pengembangan ide, proses produksi dan eksekusi hingga evaluasi program untuk membantu menyampaikan program secara lebih menarik dan informatif kepada penonton. Strategi tersebut dibutuhkan untuk menghadirkan tayangan yang tepat untuk penonton yang dituju. Berikut pola kerja tim kreatif dalam membentuk strategi program PS.

1. Perencanaan Program

Perencanaan sebuah program televisi agar menarik perhatian audien spesifik di antara sejumlah besar audien umum memerlukan proses awal untuk menyusunnya, tim kreatif program harus melakukan perencanaan ide yang inovatif dalam hal tersebut diperlukan adanya *brainstorming* oleh setiap tim terkait khususnya tim kreatif dalam menyampaikan ide yang dibutuhkan. *Brainstorming* merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan melalui proses tindakan berpikir dengan menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya atau sudah ada tapi sudah melalui perubahan menjadi bentuk lain dan bermanfaat.⁵² Program PS akan selalu memiliki *lead creative* pada setiap tim yang dipilih untuk fokus dalam hal pembentuk ide dasar. Pada tahap ini *lead creative* mempresentasikan beberapa ide pokok kepada semua tim yang terpilih, setelah mendapatkan satu ide terpilih dilakukan pengembangan konsep dengan siapa saja boleh menyampaikan pendapatnya

⁵² Rusman Latief & Yusiatie Utud, *Kreatif Siaran Televisi*. Jakarta : Prenamedia Group. 2017. Hal. 02

dan usulannya. Pengembangan ide dilakukan bersama-sama antar tim kreatif dan tim produksi lainnya dipimpin oleh produser. Tim kreatif yang bersangkutan akan mencatat semua masukan dari tim untuk selanjutnya dilakukan proses riset dan penyempitan konsep yang diperlukan.

Brainstorming antar tim kreatif dan tim produksi tidak dilakukan hanya saat menentukan ide namun juga mengenai pengisi acara, lagu, tata artistik, *wardrobe* maupun karakter-karakter yang harus dimunculkan. Selanjutnya tim kreatif bekerja penuh dalam pembentukan sinopsis dan cerita dengan pengawasan produser.

2. Produksi dan Eksekusi Program

Eksekusi program merupakan dimana program yang telah disusun dan dipersiapkan diproduksi oleh semua tim yang terlibat tidak hanya tim kreatif. Tim kreatif tetap berperan penuh dalam pengawasan mulai dari persiapan produksi, GR (*General Rehearsel*), hingga proses *live*. Dalam produksi dan eksekusi program tim kreatif akan terbagi dalam beberapa tugas kerja. *Lead creative* akan berperan penuh dalam pengawasan konten program dengan menjadi asisten *show director* untuk mengawasi, *controlling* dan mengingatkan *show director* mengenai item-item program setiap segmen. Tim kreatif lain akan berperan sebagai *prompter operator* untuk mengoperasikan *teleprompter* (layar besar berisi panduan/tulisan untuk pengisi acara) hal ini diperlukan untuk membantu pengisi acara anak-anak yang belum sepenuhnya mampu untuk menghafal naskah ataupun lirik lagu saat proses *live* di studio. Terakhir, tugas tim kreatif yang juga sangat penting

yaitu menjadi LO (*liaison officer*) pemain sebagai penghubung antara pengisi acara dengan tim kreatif untuk menyampaikan materi atau konten-konten yang harus dibawakan dan dipersiapkan oleh para pengisi acara baik saat awal kontrak hingga *live* program.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap saat setelah proses *live* selesai dan dilakukan di tempat (di studio). Evaluasi tidak dilakukan berkala karena produksi dilakukan setiap dua bulan sekali oleh tim yang terlibat, proses evaluasi akan dihadiri oleh manajer, eksekutif produser, produser dan seluruh tim yang terlibat saat itu. Proses evaluasi dilakukan untuk membahas mengenai kendala-kendala selama persiapan hingga *live*, kekurangan dan kelebihan tayangan saat *live* dihadirkan, evaluasi kerja tim dan solusi-solusi mengenai strategi-strategi baru untuk episode-episode kedepannya. Evaluasi juga bisa dilakukan oleh tim *programming* jika pencapaian *rating* dan *share* sangat rendah dari target yang ada.

C. Program *Pesta Sahabat Episode 20 Itik dan Kolam Ajaib*

Pembuatan program membutuhkan berbagai macam ide, konsep, rancangan dan hasil. Program harus berkembang secara inovatif dan menghindari persamaan konten. Dalam pembahasan ini untuk membatasi konten penelitian hanya menggunakan satu episode sebagai objek kajian. Episode 20 dengan judul *Itik dan Kolam Ajaib* dipilih sebagai bahan pembahasan karena memiliki konten cerita anak-anak yang pernah ada namun dikembangkan lagi menjadi lebih

sederhana dan tetap menarik, selain hal tersebut episode 20 juga memiliki potensi untuk dianalisis secara visual karena setiap bagian artistik dibuat dengan sangat sederhana dan tempatkan sesuai dengan kebutuhannya tanpa berlebihan, namun sangat mampu mendukung dan menyampaikan informasi dalam cerita. Episode 20 juga memiliki eksekusi cerita yang rapi yang tersusun dalam adegan maupun *performing*.

PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* diproduksi oleh satu tim kreatif pada tim produksi 2 yaitu Dodi Alfath, Fista Dina, Yudha Deswantoro, Jessica Ernelia, Lazwar S, Restika, Roseita Deseiana, Sugiarti, Aditya Rasyidi, Ditha Nadia, Lisa Herawati, Alfio Ridho, Nabilla Putri dan Defi Artha, dengan *lead creative* Restika. Strategi-strategi tim kreatif digunakan untuk memunculkan nilai hiburan yang informatif dan edukatif. Berikut penjabaran program PS episode 20 yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pesta Sahabat Episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib*

Program PS episode 20 dengan judul *Itik dan Kolam Ajaib* tayang pada tanggal 23 Januari 2019. Produksi program dilaksanakan di studio 4 RTV Jakarta dengan durasi 90 menit. Pada episode ke 20 bintang tamu yang dihadirkan yaitu Maisha Kanna dan Ayun. Judul *Itik dan Kolam Ajaib* menceritakan tentang seekor anak itik yang buruk rupa diperankan oleh Khadijah Banderas yang selalu menjadi bahan *bullying* oleh teman-temannya di sekolah dia memiliki ibu yang cantik dan baik hati hingga pada akhirnya dia mendapat kabar dari burung merak untuk pergi ke kolam ajaib jauh didalam hutan agar bisa menjadi cantik.

a. Pengisi Acara

Episode 20 cerita *Itik dan Kolam Ajaib* diperankan oleh Khadijah Banderas sebagai pemeran utama anak Itik, Muzakki sebagai Monyet, Cyra Alesha sebagai Rusa, Chicco Radella sebagai Lebah, Titiek Puspa sebagai Eyang Peri, Dwi Andhika sebagai Kakek Pohon, Novi Herlina sebagai Ibu Guru Kangguru dengan bintang tamu Maisha Kanna sebagai Merak, Ayun sebagai Kura-Kura dan Tahira sebagai ibu Itik. Sebagai bintang tamu, Maisha Kanna seorang penyanyi teater cilik hanya muncul pada segmen 4 membawakan satu lagu dan beradu akting dengan Khadijah sedangkan Ayun dan Tahira berperan sebagai teman itik dan ibu itik. PS episode 20 dimeriahkan juga oleh grup *dancer* cilik *MyStylez* Studio dari Bandung disetiap lagu yang dibawakan oleh pemain sebagai penari latar.

2. Item Program Pesta Sahabat Episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib*

Program PS tayang *live* dengan durasi kurang lebih 90 menit. Tayang hanya sekali selama penayangan, menjadikan cerita pada episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* dieksekusi dengan baik oleh tim. Program PS memiliki tiga item program yang dikembangkan atau diadaptasi dari item program *fun story*, *fun drawing*, *fun talent* dan *fun fact* pada program *Funtime* dan item drama musikal yang diadaptasi dari program *Dubi Dubi Dam* dengan penjabarannya sebagai berikut berikut :

a). *Story Telling*



Gambar 07. *Story Telling* oleh Eyang Titik Puspa
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Story telling merupakan kegiatan membacakan cerita/mendongeng dengan dibawakan hanya satu orang untuk pendengar. *Story Telling* merupakan pengembangan atau adaptasi dari item program *fun story* yang terinspirasi dari program *Funtime*, mulanya *fun story* merupakan item pada program PS yang berdiri sendiri namun hingga lebih dari satu tahun hal tersebut mengalami perkembangan. Peran Eyang Titiek Puspa sebagai host mengantarkan program melalui *story telling* dengan membacakan narasi cerita menggunakan media buku cerita yang akan diikuti dengan adegan.

b). *Fragmen*



Gambar 08. Cuplikan adegan pada ruang kelas
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Fragmen merupakan cerita atau petikan cerita yang diperankankan atau diadegankan menggunakan adu dialog antar pemain di depan umum

atau di atas panggung. Fragmen cerita pada program PS dihadirkan disetiap narasi yang dibacakan pada item *story telling*, dimana cerita utama merupakan cerita yang dibacakan oleh eyang Titiek Puspa. Fragmen merupakan bentuk visual dari realisasi cerita yang dibawakan oleh eyang dengan beradu dialog dan akting pada masing-masing tokoh.

c). Musik dan Tari

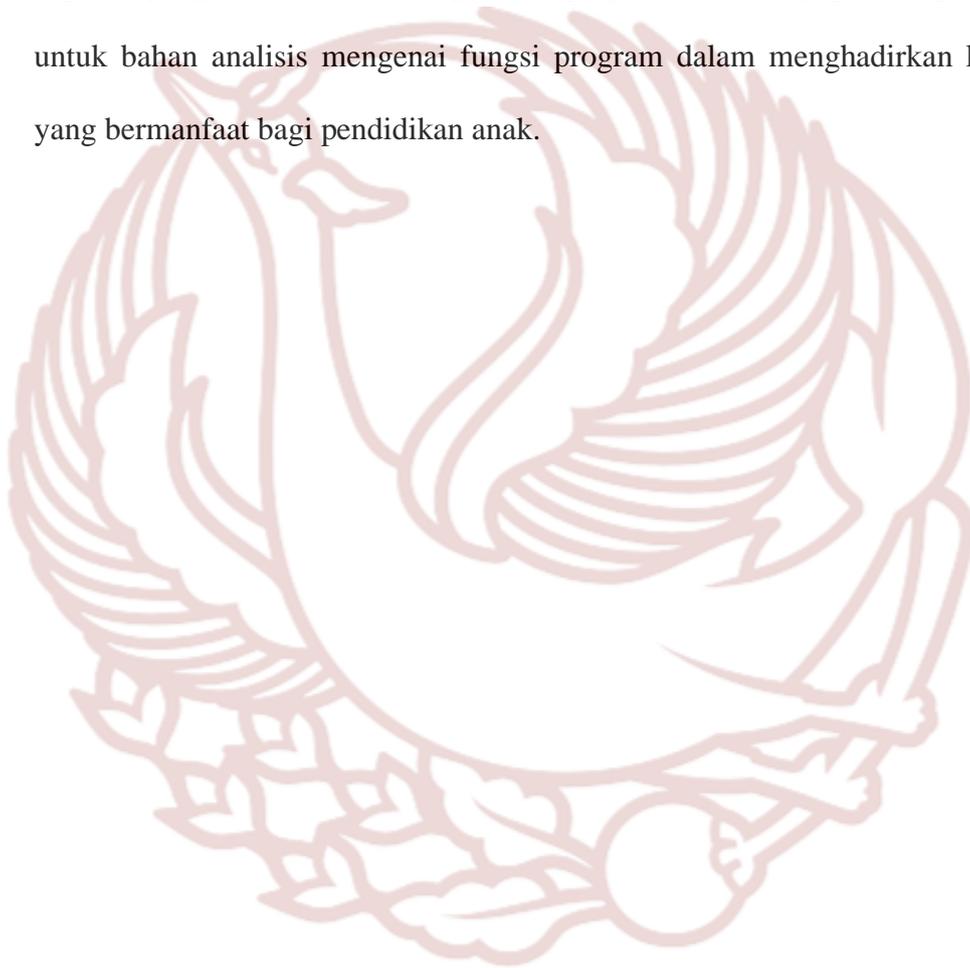


Gambar 09. Perform lagu Ular Naga Panjangnya oleh Ayun dan Muzzaki
(Sumber : *youtube official PestaSahabatRTV*)

Musik dan tari juga merupakan inti dari bagian program PS, bisa dikatakan program PS sebagai program hiburan dominan pada hiburan musik dan tarian ini dikarenakan item ini diadaptasi dari konsep program *DubiDubiDam* sebagai program drama musikal. Musik anak-anak yang dibawakan setiap episodenya membantu khalayak anak-anak mendengarkan jenis lagu sesuai usia. Tarian diikuti irama musik dan lagu dibawakan dengan suka cita oleh *dancer* cilik dan juga pemain yang berperan. Program PS melekat dengan pertunjukkan atau program yang menampilkan drama musikal dengan penggabungan musik/tari.

Pada dasarnya konsep program PS merupakan konsep pertunjukan drama musikal yang diperankan oleh anak-anak untuk anak-anak. Dengan

konsep pertunjukkan tersebut sesuai kebutuhan dan kreatifitas para kreator program PS mengalami perkembangan-perkembangan sehingga tiga item program diatas dihadirkan untuk mengisi setiap segmen program agar semakin menarik dan tidak membosankan. Tiga item program dapat di tempatkan pada segmen yang berbeda-beda. Tiga item program tersebut juga sebagai dasar untuk bahan analisis mengenai fungsi program dalam menghadirkan konten yang bermanfaat bagi pendidikan anak.



BAB III

STRATEGI TIM KREATIF

PROGRAM *PESTA SAHABAT EPISODE ITIK DAN KOLAM AJAIB*
DALAM MENGHADIRKAN KONTEN PENDIDIKAN BAGI ANAK
MELALUI PENATAAN ARTISTIK

RTV sangat bagus untuk menayangkan program anak-anak dibandingkan televisi lain yang memiliki banyak program lebih ke-komersial dan lebih menjual, namun hal tersebut menjadikan anak-anak meniru gaya orang-orang dewasa, padahal seharusnya anak-anak bisa menonton program yang sesuai dan bisa menjadi diri mereka sendiri.⁵³ Program acara televisi seharusnya ditayangkan berdasarkan kualitas dan kuantitasnya, namun sekarang lebih banyak program yang “menjual” menjadikan beberapa stasiun televisi mengabaikan kualitas tayangan untuk bersaing. Setiap program pada stasiun televisi memiliki target *rating* dan *share* masing-masing begitu juga dengan program PS yang memiliki rata-rata target *rating* sebesar 1.0 dan *share* sebesar 5.1 untuk setiap episodenya.⁵⁴ Hal tersebut menjadikan peran *rating* dan *share* menjadi sangat berpengaruh dalam keberlangsungan program.

Untuk menjadikan kualitas dan kuantitas sebuah program seimbang, diperlukan kreator program yang dapat membuat sajian program dengan strategi dan perencanaan program yang baik dan dapat diterima khalayak. Strategi pembuatan program harus memiliki visi dan misi juga sasaran penonton yang diinginkan agar program sesuai dengan kebutuhan khalayak. Program PS memiliki

⁵³ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

⁵⁴ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

konten yang baik dan memiliki sasaran penonton yang spesifik yaitu anak-anak usia dini hingga anak sekolah dasar kelas 3. Pemilihan konten dan penerapan visual yang menarik mempengaruhi bagaimana program PS layak tonton untuk anak-anak. Diperkuat dengan hasil wawancara berikut.

“pada sekarang ini tv kan termasuk media yang masih mempunyai banyak pangsa pasar dimasyarakat jadinya RTV mencoba untuk membuat terobosan yang berbeda dari tv-tv nasional yang lain dimana tv-tv nasional yang lain tidak memberikan tontonan yang berkualitas pada anak tapi RTV berusaha untuk memberikan sebuah tontonan sebuah sajian program yang benar-benar berkualitas dan layak tonton untuk anak-anak dan keluarga”.⁵⁵

Pembuatan program anak-anak memerlukan pemilihan konten yang baik dan harus memperhatikan manfaat atau fungsi dari program itu sendiri. Kreator program juga harus mempunyai perencanaan visual program melalui tatanan artistik yang menarik untuk mendukung konten yang ingin disampaikan.

A. Analisis Program Pesta Sahabat Eps. 20 Itik dan Kolam Ajaib

Program PS episode 20 dengan judul *Itik dan Kolam Ajaib* berawal dari buku cerita anak-anak yang berjudul itik yang buruk rupa. Pada proses pra-produksi tim kreatif bertemu dengan seluruh tim yang terlibat untuk melakukan tukar ide tema besar atau *brainstorming* awal. Ide awal berangkat dari ketetapan *programming* dimana program PS harus menampilkan cerita fabel (cerita mengenai binatang yang bisa berbicara), hal tersebut dikarenakan *rating* dan *share* program PS akan selalu bisa mencapai angka tinggi jika menayangkan cerita anak-anak yang bertema binatang. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut ini.

⁵⁵ Restika Nur Delia Sari. 25 Tahun. *Lead Creative* Program Pesta Sahabat Eps. 20. RTV. 2019

“Jadi gini waktu bikin PS pada bulan januari kita ngumpul dulu dengan tim-tim ngumpul dengan tim kita mengajukan usulan mau cerita apa sih yang kita angkat diPS temanya kayak apa sih apakah animal apakah sirkus atau dunia anak yang kayak dunia fantasi gitu nah kebetulan saat itu kita sempet di suruh dari manager untuk mengangkat mengenai futuristik kayak semacam *avengers-avengers* gitu setelah kita olah ternyata agak sedikit nggak nyambung futuristik dengan fabel karena kan dari *programming* menuntut untuk angkat dong fabel karena fabel itu sharenya lumayan tinggi sedangkan manager maunya futuristik nggak nyambung dong futuristik dengan fabel akhirnya kita rubah lagi kita olah lagi, akhirnya kita dapet cerita si itik buruk rupa itu dari situ kita olah kita bikin *production book*-nya kita bikin konsepnya seperti apa kita coba delegasikan artis-artis yang cocok karakteristiknya seperti apa kita tunjuk si A si B si ini oke udah selesai semua menjadi satu konsep dengan ada peran-perannya udah ada ceritanya sinopsisnya.”⁵⁶

Berdasarkan kutipan wawancara di atas bahwa program PS episode 20 memiliki pemilihan ide cerita yang berasal dari hasil evaluasi pada episode-episode sebelumnya yang dilakukan oleh tim *programming*. Pemilihan cerita yang tidak rumit untuk dipahami namun menimbulkan rasa penasaran menjadikan cerita *Itik dan Kolam Ajaib* menjadi cerita ringan namun bisa dikembangkan lebih baik lagi dari segi dialog, *performing* dan visualnya. Cerita *Itik dan Kolam Ajaib* memiliki alur maju dan berkesinambungan dari awal hingga akhir cerita, hal tersebut dibuat agar penonton merasa terus penasaran dengan akhir cerita. Cerita yang diangkat ini tidaklah cerita yang memiliki drama berlebihan, cerita dibuat mengalir dan hanya menghadirkan permasalahan-permasalahan sederhana anak-anak dimana anak-anak harus bisa mencari solusi atas masalah mereka dengan memasukkan daya imajinasi mereka melalui karakter-karakter dan penataan

⁵⁶ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

artistik yang ditampilkan. Berikut detail urutan item-item pada setiap segmen program PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib*.

Tabel 03. Analisis artistik pada setiap item program episode 20

Durasi	Segmen	Item	Artistik
00:00:00-00:01:43		VT Opening Bumper In – Bumper Out	
00:01:43-00:08:11	Segmen I	Item Musik dan Tari 1. Bis Kota 2. Pergi Belajar 3. Kembali ke Sekolah	Jalan Menuju Sekolah 1. Tata Dekorasi Dekorasi berbentuk jalan dengan dengan <i>background</i> grafis gambar pohon-pohon dan gedung-gedung yang berjalan.
			2. Properti 1. Properti berupa halte bus lengkap dengan bentuk trotoar jalan juga papan penanda bergambar bus. 2. Tas ransel menjadi properti yang digunakan langsung pada tokoh saat <i>performing</i> . 3. Tata Busana Kostum berbentuk kura-kura, itik dan lebah dengan penggunaan warna-warna yang menyerupai binatang asli

00:08:11- 00:10:13		<p>Item Story Telling</p> <p>(<i>Gimmick</i> eyang mencari buku cerita dan mulai membacakan cerita)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang terbuat berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
-----------------------	--	--	--

00:10:13-00:12:38	<p>Item Fragmen</p> <p>(Adegan ibu guru kangguru mengenalkan itik sebagai murid baru di kelas)</p> <p>(Adegan ibu guru kangguru menanyakan cita-cita monyet)</p>	<p>Ruang Kelas</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi ruang kelas dengan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> berbentuk tembok dengan gambar-gambar huruf, peta dunia dan rak buku.</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bangku dan meja sekolah dengan warna-warna cerah 2. Tas ransel yang dibawa oleh masing-masing tokoh 3. Papan tulis beserta penghapus dan kapur <p>3. Tata Busana Menggunakan kostum berbentuk binatang dengan tambahan kostum berbentuk binatang kangguru.</p>
00:12:38-00:14:26	<p>Item Musik dan Tari</p> <p>1. Aku Seorang Kapiten – Monyet</p>	
00:14:26-00:14:37	<p>Item Fragmen</p> <p>(Dialog ibu guru kangguru menanyakan cita-cita pada kura-kura)</p>	<p>Ruang Kelas</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi ruang kelas dengan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> berbentuk tembok dengan gambar-gambar huruf, peta dunia dan rak buku.</p>
00:14:37-00:16:25	<p>Item Musik dan Tari</p> <p>1. Beramai ke Laut – Kura-Kura</p>	
00:16:25-00:16:40	<p>Item Fragmen</p> <p>(Dialog ibu guru kangguru menanyakan cita-cita pada Rusa)</p>	<p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bangku dan meja sekolah dengan warna-warna cerah

00:16:40- 00:19:54		Item Musik dan Tari 1. Kapal Terbang – Rusa	2. Tas ransel yang dibawa oleh masing-masing tokoh
00:19:54- 00:22:54		Item Fragmen (Dialog ibu guru pamit meninggalkan kelas) (Adegan monyet membully itik dan ditolong oleh lebah) (Dialog ibu guru kangguru menasihati monyet)	3. Tata Busana Menggunakan kostum berbentuk binatang dengan tambahan kostum berbentuk binatang kangguru.
00:22:54- 00:24:56		Item Musik dan Tari 1. Jagoan – Lebah	
00:24:56- 00:25:44	VT Next On... Bumper In – Bumper Out		
00:25:44- 00:26:41	Segmen II	- <i>Story Telling</i> (Memberikan pengantar tentang cerita selanjutnya)	Ruang Baca 1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca 2. Properti 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat

			<p>pada dekorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
00:26:41-00:33:34		<p>- Musik dan Tari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ampar-Ampar Pisang 2. Ular Naga Panjangnya 3. Cublek-Cublek Suweng 	<p>Taman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata Dekorasi Dekorasi bentuk taman yang luas dihadirkan dengan menggunakan <i>background</i> grafis pada LCD berupa pepohonan dan juga rumput-rumput dengan warna cerah yaitu kuning dan hijau. 2. Properti Tidak dihadirkan properti tambahan pada dekorasi ini untuk menggambarkan tempat yang luas sebagai tempat bermain 3. Tata Busana Kostum berbentuk binatang masih digunakan pada segmen ini.
00:33:34-00:34:36		<p>- Fragmen</p> <p>(Adegan itik dan lebah tidak diperbolehkan ikut bermain)</p> <p>(Dialog monyet marah kepada itik)</p>	

00:34:36- 00:35:20		<p>- <i>Story Telling</i></p> <p>(Memberikan nasehat untuk tidak meniru sifat monyet)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media yang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
-----------------------	--	---	---

00:35:20- 00:40:35	<p>- Fragmen</p> <p>(Adegan lebah kesal kepada itik karena menolong monyet)</p> <p>(Adegan itik bertemu dengan kakek pohon)</p> <p>(Dialog ibu itik mencari itik)</p> <p>(Dialog itik sedih mengadu pada ibunya)</p>	<p>Taman</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi taman dihadirkan dengan hadirnya satu pohon besar pada samping taman. Tambahan lain pada dekorasi ini yaitu efek grafis berwarna gelap untuk menunjukkan waktu malam hari dengan tambahan <i>lighting</i> sebagai cahaya alami bulan.</p>
00:40:35- 00:42:41	<p>- Musik dan Tari</p> <p>1. Lihat Lebih Dekat – Ibu Itik</p>	<p>2. Properti</p> <p>1. Pohon besar dengan tambahan daun-daun yang menjalar dan juga rumput rumput buatan</p> <p>3. Tata Busana</p> <p>1. Busana lain selain kostum binatang ialah kostum menyerupai pohon besar yang digunakan oleh tokoh kakek pohon</p> <p>2. <i>Dress</i> putih yang digunakan ibu itik</p>
00:42:41- 00:43:01 9	<p>VT Next On.</p> <p>Bumper In-Bumper Out</p>	
00:43:19- 00:45:47	<p>Kuis</p>	

00:45:47- 00:52:50	Seg men III	<p>- Fragmen</p> <p>(Adegan pelajaran mewarnai gambar dengan Mr. Hand dilakukan oleh semua murid dan penonton di studio)</p> <p>(Dialog ibu guru kangguru menjelaskan tahapan-tahapan dalam mewarnai)</p>	<p>Ruang Kelas</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi ruang kelas dengan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> berbentuk tembok dengan gambar-gambar huruf, peta dunia dan rak buku.</p> <p>2. Properti 1. Dihadirkan tambahan properti berupa kertas gambar dan alat mewarnai</p> <p>3. Tata Busana Kostum berbentuk binatang masih digunakan pada segmen ini.</p>
00:52:50- 00:54:04		<p>- Story Telling</p> <p>(<i>Gimmick</i> eyang mengecek hasil mewarnai penonton di studio)</p> <p>(Eyang penasaran dengan gambar itik dan kawan-kawan)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi</p> <p>3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api</p>

			<p>menambah kesan hangat pada dekorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media yang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
00:54:04-00:55:52	<p>- Fragmen</p> <p>(Dialog ibu kangguru memuji gambar milik itik)</p> <p>(Dialog teman-teman itik kecuali lebah tidak suka dengan itik karena dipuji oleh ibu guru)</p> <p>(Dialog lebah membela itik)</p>	<p>Ruang Kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata Dekorasi Dekorasi ruang kelas dengan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> berbentuk tembok dengan gambar-gambar huruf, peta dunia dan rak buku. 2. Properti <ol style="list-style-type: none"> 1. Bangku dan meja sekolah dengan warna-warna cerah 2. Tas ransel yang dibawa oleh masing-masing tokoh 3. Buku bergambar 3. Tata Busana Menggunakan kostum berbentuk binatang dengan tambahan kostum berbentuk binatang kangguru. 	
00:55:52-00:58:49	<p>- Musik dan Tari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sirik Tanda Tak Mampu – lebah 		

00:58:49- 00:59:44	VT Next On Bumper In-Bumer Out	
00:59:44- 01:00:31	<p style="text-align: center;">- <i>Story Telling</i> (Melanjutkan cerita mengenai keadaan itik)</p> <p style="text-align: center;">Segmen IV</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>

01:00:31- 01:01:07		<p>- Musik dan Tari</p> <p>1. Aku Sedih – Itik</p>	<p>Taman</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi taman dihadirkan dengan hadirnya satu pohon besar pada samping taman.</p> <p>2. Properti Daun-daun buatan dan juga rumput-rumput</p> <p>3. Tata Busana</p> <p>1. Kostum berbentuk binatang itik berwarna kuning dengan aksen bulat-bulat berwarna hitam</p> <p>2. Kostum menyerupai pohon yang digunakan oleh kakek pohon</p> <p>3. <i>Dress</i> pendek berwarna biru dengan tambahan aksen bulu merak sebagai aksesoris rambut digunakan pada tokoh Merak</p>
01:01:07- 01:02:28		<p>- Fragmen</p> <p>(Dialog itik mengadu dengan kakek pohon karena selalu <i>di bully</i> oleh teman-temannya)</p> <p>(Dialog kakek pohon menghibur itik dan mengenalkan merak)</p>	
01:02:28- 01:05:51		<p>- Musik dan Tari</p> <p>1. You Are Beautiful – Merak</p>	
01:05:51- 01:07:32		<p>- Fragmen</p> <p>(Dialog itik mengagumi kecantikan merak)</p> <p>(Dialog merak memberikan informasi mengenai kolam ajaib)</p> <p>(Adegan monyet dan kawan-kawan menguping itik dan merak)</p>	
01:07:32- 01:08:31		<p>- Story Telling</p> <p>(Eyang melanjutkan cerita dan penasaran apakah itik akan berhasil menemukan kolam ajaib)</p>	

			<p>buku diletakkan disamping kanan kursi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media yang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
01:08:31-01:09:12	- Fragmen (Adegan itik menyusuri hutan belantara)	Hutan Belantara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tata Dekorasi Secara visual hutan belantara pada item ini hanya dihadirkan dengan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> bergambar jalanan hutan dengan pohon-pohon yang lebat dan sangat gelap. 2. Properti Tidak ada properti yang dihadirkan 3. Tata Busana Kostum binatang itik masih digunakan

01:09:12- 01:09:56		<p>- <i>Story Telling</i></p> <p>(Eyang mengagumi keberanian itik)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi</p> <p>Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang tipis berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana</p> <p>Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
-----------------------	--	--	--

01:09:56-01:13:01		<p>- Fragmen</p> <p>(Dialog itik berbahagia telah berhasil menemukan kolam ajaib)</p> <p>(Adegan itik bertemu dengan monster)</p> <p>(Adegan Surprise)</p> <p>(Dialog itik melawan monster agar segera berhasil berenang dikolam ajaib)</p>	<p>Kolam Ajaib</p> <p>1. Tata Dekorasi</p> <p>visual air dari kolam menggunakan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> ditambahkan dengan grafis berupa pohon-pohon yang sangat lebat dan tanaman-tanaman sulur yang menutupi kolam.</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Properti berbentuk batu-batu besar diletakkan pada sekitar kolam 2. Daun ilalang buatan yang diletakkan mengelilingi kolam untuk kesan suram dengan penambahan <i>gun smoke</i> <p>3. Tata Busana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kostum berbulu menyerupai gorilla yang sangat besar digunakan sebagai wujud dari tokoh monster
01:13:01-01:13:35		VT Perubahan Itik	

01:13:35- 01:14:05	<p>- <i>Story Telling</i></p> <p>(Eyang penasaran dengan keadaan itik)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi 3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi 4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita 5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
01:14:05- 01:16:51	<p>- Fragmen</p> <p>(Adegan monyet dan kawan-kawan mencoba ikut mandi di kolam)</p>	<p>Kolam Ajaib</p> <p>1. Tata Dekorasi visual air dari kolam menggunakan <i>background</i> grafis pada <i>LED</i></p>

	<p>ajaib)</p> <p>(Adegan monyet dkk bertukar wujud setelah mandi)</p> <p>(Adegan monyet dkk berkejaran dengan monster)</p>	<p>ditambahkan dengan grafis berupa pohon-pohon yang sangat lebat dan tanaman-tanaman sulur yang menutupi kolam.</p>
		<p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Properti berbentuk batu-batu besar diletakkan pada sekitar kolam 2. Daun ilalang buatan yang diletakkan mengelilingi kolam untuk kesan suram dengan penambahan <i>gun smoke</i> 3. Properti berbentuk topeng menyerupai binatang monyet, rusa dan kura-kura
		<p>4. Tata Busana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kostum berbulu menyerupai gorilla yang sangat besar digunakan sebagai wujud dari tokoh monster
01:16:51-01:17:13	<p>- <i>Story Telling</i></p> <p>(Eyang memberikan nasehat agar tidak memiliki sifat seperti monyet dkk)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi</p> <p>Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi

			<p>berbagai macam bentuk buku diletakkan disamping kanan kursi</p> <p>3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi</p> <p>4. Buku cerita berukuran besar sebagai media yang menyampaikan cerita</p> <p>5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan</p> <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
01:17:13-01:18:13		<p>VT Next On</p> <p>Bumper In-Bumper Out</p>	
01:18:13-01:20:32	Segmen V	- Musik dan Tari	Halaman Depan Sekolah
		1. Kring-Kring Ada Sepeda-lebah	<p>1. Tata Dekorasi Halaman depan sekolah didekorasi dengan ditampilkannya <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> sebuah gedung sekolah tampak depan.</p>
			<p>2. Properti</p> <p>1. Tas ransel yang dipakai oleh lebah</p> <p>2. Sepeda roda 3</p>
			<p>3. Tata Busana</p>

			Kostum menyerupai hewan lebah
01:20:32-01:25:28	<p>- Fragmen</p> <p>(Dialog lebah dan ibu guru kangguru mencari teman-temannya)</p> <p>(Adegan ibu guru dan lebah terkejut dengan wujud monyet dkk yang tertukar)</p> <p>(Adegan itik datang dengan wujud yang cantik)</p> <p>(Adegan monyet dkk meminta maaf kepada itik)</p>	<p>Halaman Depan Sekolah</p> <p>1. Tata Dekorasi Halaman depan sekolah didekorasi dengan ditampilkannya background grafis pada LCD sebuah gedung sekolah tampak depan.</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tas ransel yang dipakai oleh lebah 2. Sepeda roda 3 <p>3. Tata Busana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kostum binatang untuk tokoh kura-kura, monyet, lebah, ibu guru kangguru dan rusa 2. Dress pendek berwarna putih dengan mahkota digunakan untuk menunjukkan perubahan itik 	
01:25:28-01:26:00	<p>- Story Telling</p> <p>(Eyang khawatir dengan keadaan monyet dkk)</p>	<p>Ruang Baca</p> <p>1. Tata Dekorasi Dekorasi yang digunakan pada item ini merupakan dekorasi berbentuk ruang baca</p> <p>2. Properti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi besar berwarna coklat tua 2. Lemari buku yang berwarna gelap diisi berbagai macam bentuk 	

			<p>buku diletakkan disamping kanan kursi</p> <p>3. Perapian yang dibentuk dengan tambahan cahaya untuk menciptakan warna api menambah kesan hangat pada dekorasi</p> <p>4. Buku cerita berukuran besar sebagai media eyang menyampaikan cerita</p> <p>5. Tongkat ajaib kecil sebagai penjeda (<i>freeze</i>) adegan</p> <p>3. Tata Busana Gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap mendukung karakter tokoh dan visualnya.</p>
01:26:00-01:28:24		<p>- Fragmen (Adegan monyet dkk berubah kewujud masing-masing)</p> <p>- Konklusi (Eyang menyampaikan nasehat dan pesan-pesan yang dapat diambil dari cerita yang telah dibacakan)</p> <p>Semua Tokoh</p>	<p>Halaman Depan Sekolah</p> <p>1. Tata Dekorasi Halaman depan sekolah didekorasi dengan ditampilkannya <i>background</i> grafis pada <i>LED</i> sebuah gedung sekolah tampak depan.</p> <p>2. Properti Tidak ada properti yang dihadirkan</p> <p>3. Tata Busana Menggunakan kostum yang sama sesuai masing-masing karakter</p>
01:28:24-	Clos	Theme Song – Pesta Sahabat	

01:30:00	ing	
----------	-----	--

Item-item program menjadi pembahasan dalam penelitian ini, menjadi *sample* mengenai konten yang dihadirkan, konten yang dimaksudkan merupakan eksekusi dari cerita *Itik dan Kolam Ajaib* tersebut, konten yang telah dikembangkan dengan konsep visual melalui penataan artistik yang telah ditayangkan menjadi bahan pembahasan untuk mengetahui bagaimana tayangan program PS episode 20 dengan konten cerita *Itik dan Kolam Ajaib* beserta isinya mampu menjadi sarana media pendidikan dan medium untuk mengembangkan bakat anak-anak atau media pendidikan informal mereka dengan menonton sebuah tayangan audio visual di televisi.

Pembahasan mengenai penelitian strategi yang digunakan tim kreatif dalam menghadirkan konten melalui penataan artistik pada program PS episode 20 ini menggunakan tiga item program yang dibahas secara mendalam untuk mencari keterkaitan dan manfaat konten program sebagai media pendidikan yang diangkat oleh program PS melalui penerapan artistiknya. Tiga item program PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* dijabarkan dan dijelaskan secara detail berdasarkan alur kerja tim kreatif beserta analisis mengenai fungsinya sebagai media untuk pendidikan mengembangkan kemampuan pada anak.

1. Item Story Telling

Cerita *Itik dan Kolam Ajaib* merupakan cerita yang digunakan pada item *story telling* yang dibawakan oleh eyang Titik Puspa dengan perannya sebagai eyang peri. Strategi tim kreatif dengan menghadirkan item *story telling*

diterapkan dengan pemilihan cerita yang tepat dan mudah dipahami saat dieksekusi. Pemilihan-pemilihan cerita terinspirasi dari cerita anak-anak atau dongeng anak yang sudah ada sebelumnya, hal ini diperjelas dengan hasil wawancara berikut.

“Yang pertama yakin bahwa anak-anak mau nonton ini sampai habis nah kita cari tahu anak-anak suka apa sih anak-anak tuh ketertarikannya apa sih pasti fabel dong (binatang), habis itu kita kulik-kulik lagi nah enakya cerita ini diapain ya dibikin seperti apa ya supaya anak-anak tertarik gitu sih nah selama ini yang PS Januari saya buat PS nya ini *continue* artinya dari segmen 1, segmen 2, sampai segmen 5 selalu berkesinambungan selalu ceritanya tuh menyambung tidak terputus dari situ kan membuat anak-anak tetap duduk nonton sampai habis hingga akhir cerita ini seperti apa gitu sih”⁵⁷

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bagaimana sangat berpengaruhnya pemilihan cerita terhadap produksi dan eksekusi program. Cerita *Itik dan Kolam Ajaib* pada episode 20 yang dihadirkan pada item *story telling* menjadi sebuah cerita pengantar untuk menuju pada item-item berikutnya. *Itik dan Kolam Ajaib* bercerita mengenai anak itik yang lahir dengan buruk rupa dari ibu yang sangat cantik, saat pertama kali memperkenalkan diri disekolah anak itik menjadi bahan *bully-an* oleh teman-teman barunya karena buruk rupa. Namun, berkat ketulusan hati dan niat yang baik dan dibantu oleh informasi kakek pohon dan merak, anak itik bisa berubah menjadi sangat cantik jika mandi dikolam ajaib meskipun kolam ajaib terletak sangat jauh didalam hutan dan dihuni oleh monster yang sangat besar. Akhirnya, anak itik mencoba untuk mencari kolam ajaib tersebut, setelah

⁵⁷ Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Program Pesta Sahabat Eps.20. RTV. 2019

menemukan dan mandi pada kolam ajaib tersebut anak itik berhasil berubah menjadi sangat cantik.

Cerita dihadirkan dengan *gimmick* kata-kata pengantar tambahan dari Eyang untuk sekedar menyapa penonton yang ada di studio ataupun di rumah, hal ini digunakan agar cerita dapat menjadi media interaksi antara Eyang sebagai pemain dengan penonton yang ada distudio ataupun dirumah.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk merencanakan setiap detail dari bagian program. Sesuai fokus pembahasan, proses perencanaan hanya menjabarkan kebutuhan program pada item *story telling*. Perencanaan mengenai ide dan tujuan dari sebuah program dipikirkan secara mendalam oleh tim kreatif. Hal tersebut dilakukan agar program dibuat dengan tujuan yang jelas yaitu dapat bermanfaat dan memiliki daya tarik tersendiri untuk penonton. Diperjelas dengan kutipan wawancara berikut.

“Tujuan dibikin program PS ini untuk menghibur anak-anak bukan hanya menghibur aja cuman kayak ngembaliin ini lho ngembaliin suatu program yang *original* yang bisa ditangkep untuk anak-anak gitu, karena kan PS ini kan emang dasarnya tuh *story* ada *storynya*, terus ada *perform* buat anak-anaknya gitu jadi ini nyoba buat suatu program yang nyoba buat ngasih lagi ke anak-anak apa ya yang seharusnya ditonton seharusnya dikonsumsi berbentuk audio visual buat anak-anak gitu sih.”⁵⁸

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut tim kreatif program ingin menghadirkan sebuah program layak tonton dan sesuai dengan khalayak anak-anak. Item *story telling* direncanakan sebagai konten bercerita yang menghibur dengan tujuan membantu khalayak anak-anak dalam hal

⁵⁸ Restika Nur Delia Sari. 25 Tahun. *Lead Creative Program Pesta Sahabat Eps. 20*. RTV. 2019

berkomunikasi, bermain kata, dan mampu dalam menangkap sebuah informasi melalui media audio visual.

b. Tahap Produksi dan Eksekusi

Tahap produksi dan eksekusi program merupakan tahapan dalam merealisasikan ide dan konsep menjadi sebuah bentuk program secara audio visual. Proses produksi dan eksekusi pada item *story telling* dalam penelitian difokuskan pada analisis penataan artistik.

Item *story telling* dihadirkan pada setiap segmen dengan cerita yang berkesinambungan. Pada masing-masing segmen item *story telling* memiliki keterkaitan satu sama lain, begitu juga dengan penataan artistiknya. Dalam hal ini penataan artistik menjadi bahan untuk analisis mengenai bagaimana tim kreatif dapat menghadirkan sebuah konten yang membantu pendidikan anak sebagai penonton program melalui setiap elemen artistik yang diterapkan pada proses produksi program.

1) Penataan Artistik

Penataan artistik menjadikan program yang telah direncanakan menjadi sebuah bentuk visual yang menarik, penataan setiap elemen pada artistik sebuah program memiliki makna-makna khusus bagaimana mereka diletakkan dan disusun. Penataan artistik untuk menghadirkan sebuah ruang memiliki elemen-elemen sebagai berikut.

a) Tata Dekorasi

Dekorasi pada item *story telling* terletak pada set bagian B/set B membentuk sebuah dekorasi ruang baca yang konsisten dari awal program hingga akhir program tidak pernah mengalami perubahan bentuk ataupun penambahan properti.



Gambar 10. *Setting* ruang baca di set B
(Sumber : *youtube official PestaSahabatRTV*)

Penempatan Eyang Peri pada satu dekorasi tetap dan tidak berpindah-pindah menjadikan Eyang Peri lebih intim bercerita kepada penonton di studio maupun di rumah, sehingga proses komunikasi berjalan dengan baik antara Eyang dengan penonton.

Set dekorasi tersebut terdapat kaitannya dengan bagaimana tim kreatif meletakkan Eyang Peri sebagai pendongeng di sebuah ruang baca untuk penonton anak-anak. Dengan bentuk visual sebuah ruang baca dengan penataan set dekorasi seperti pada gambar 10 penonton anak-anak akan mampu membangkitkan imajinasi mereka tentang sebuah dekorasi ruang baca dengan elemen-elemen properti yang detail.

b) Properti

Elemen-elemen properti pada set ruang baca pada item *story telling* seperti pada gambar 10 memiliki makna-makna khusus yang ingin disampaikan oleh tim kreatif. Tim kreatif menghadirkan elemen-elemen properti penting pada sebuah visual ruang baca dengan alasan sebagai berikut.

Tabel 04. Analisis properti kursi besar item *story telling*

1		<p>Kursi besar berwarna coklat tua yang nyaman dan lemari besar berisi buku-buku pada kanan kursi dipilih tim kreatif untuk mengisi sebuah ruang baca dengan warna yang sesuai dengan <i>background</i> dinding.</p>
---	--	--

Anak-anak akan langsung berimajinasi dan merekam secara visual bagaimana seharusnya ruang baca dihadirkan dengan sebuah kursi untuk membaca dengan cara duduk dan juga lemari besar berisi buku-buku sebagai pilihan bahan bacaan. Proses ini akan mampu membantu anak-anak sebagai penonton untuk mengembangkan

imajinasi mereka dalam hal dekorasi sebuah ruangan. Kemampuan anak dalam hal berimajinasi akan sesuai dengan kemampuan anak dengan kecerdasan yang melibatkan daya imajinasi terkait bentuk visual sebuah ruangan. Anak dengan kecerdasan tersebut akan sangat terbantu dalam mengembangkan imajinasi mereka dan menaruh perhatian lebih pada apa yang telah disajikan oleh tim kreatif terkait bentuk visual sebuah ruang baca.

Tabel 05. Analisis properti buku cerita pada item *story telling*

2.		<p>Properti lain berupa sebuah buku cerita berukuran besar dengan desain sama persis dengan buku dongeng digunakan tim kreatif untuk mempermudah Eyang Peri membacakan narasi cerita.</p>
----	---	---

Properti berupa buku cerita berukuran besar dengan warna menyesuaikan dekorasi, dipilih oleh tim kreatif untuk media Eyang Peri sebagai pendongeng dengan anak-anak sebagai pendengar. Buku cerita tersebut menjadi media penghubung untuk Eyang Peri membacakan cerita. Menyampaikan narasi cerita melalui buku cerita tersebut menjadikan Eyang Peri lebih teratur dan tersusun dalam

membacakan setiap kata pada cerita. Pembacaan intonasi pada setiap kata yang disampaikan oleh Eyang dengan cara membaca menggunakan buku cerita mampu membantu anak-anak sebagai penonton untuk lebih teliti dan detail dalam mendengar. Proses mendengar tersebut dapat membantu anak untuk mengingat setiap kata dalam cerita dan mempermudah anak dalam menyampaikan lagi cerita yang telah didengarnya. Proses ini akan berkaitan dengan bagaimana alasan tim kreatif menghadirkan properti sebuah buku cerita untuk mempermudah Eyang Peri dalam membacakan narasi cerita dengan pendidikan yang didapatkan penonton anak-anak melalui hal tersebut. Pada proses mendengarkan setiap kata dan kalimat yang disampaikan oleh Eyang Peri, penonton anak-anak dengan kemampuan berbahasa atau yang disebut kecerdasan linguistik, akan dengan mudah merekam setiap kata-kata yang disampaikan oleh Eyang Peri secara tesusun. Kemampuan anak dalam berbahasa menjadikan anak akan memiliki minat lebih pada hal bercerita dan mengolah kata dari setiap kata yang pernah didengar. Hal ini menjadikan bahwa properti sebuah buku cerita yang dihadirkan oleh tim kreatif dapat membantu proses tersebut.

c). Tata Busana dan Tata Rias

Tata busana dan tata rias merupakan elemen pendukung sebagai penguat karakter yang dihadirkan. Item *story telling* hanya memiliki satu tokoh yang dihadirkan, tidak ada perubahan maupun

penambahan pada busana dan riasan pada setiap segmennya karena cerita yang dibawakan saling berkesinambungan di setiap segmen. Sosok Eyang Peri dihadirkan sebagai tokoh yang membacakan dongeng untuk penonton. Tim kreatif memiliki alasan khusus dalam menghadirkan penggunaan busana juga riasan yang digunakan pada tokoh Eyang Peri.

Tabel 06. Analisis kostum dan tata rias eyang peri pada item *story telling*

1.		<p>Tim kreatif menghadirkan Eyang Peri dengan busana berbentuk gaun panjang berwarna <i>pink</i> cerah mengkilap sebagai penunjuk kesan cantik seorang Peri di sebuah kerajaan seperti visual Peri cantik pada karakter film fantasi.</p>
2.		<p>Riasan tebal dengan tidak menghilangkan karakter wajah asli dari seorang Titik Puspa sebagai kesan orang yang tidak lagi muda atau yang disebut Eyang. Penggunaan warna <i>eyeshadow</i> yang senada</p>

		<p>dengan warna gaun juga penambahan aksesoris berupa mahkota kain pada rambut digunakan tim kreatif sebagai penguat karakter tokoh.</p>
--	--	--

Tim kreatif menghadirkan tokoh Eyang Peri sebagai penguat konsep *story telling* untuk membacakan cerita. Penggunaan busana dan riasan yang tepat pada tokoh Eyang untuk menunjukkan kesan cantik seorang peri seperti visual Peri cantik pada film-film fantasi dapat membantu memperkuat imajinasi dan mendapatkan perhatian lebih dari penonton. Proses ini dapat terjadi karena anak-anak pada umumnya sangat menyukai sesuatu hal yang bersifat fantasi, sesuatu yang bersifat fantasi akan mampu membangkitkan daya imajinasi pada anak. Dengan penggunaan busana dan riasan tersebut, tim kreatif mendorong penonton anak-anak untuk membayangkan secara tidak langsung sosok seorang Peri yang memiliki umur tidak lagi muda.

Dorongan untuk membayangkan sosok tersebut akan mampu membangkitkan daya imajinasi pada anak dan membantu mengasah kecerdasan visual spasial anak seperti sama halnya dengan membangkitkan daya imajinasi anak mengenai sebuah dekorasi ruangan, pada proses ini anak dapat berimajinasi mengenai sosok seseorang atau sosok sebuah karakter.

Berdasarkan analisis pada penataan artistik di item *story telling*, tim kreatif menerapkan strategi dengan menghadirkan benda-benda berbentuk imajinatif sebagai pengisi pada sebuah dekorasi ruang baca. Benda-benda yang dihadirkan merupakan kursi besar dan lemari besar berisi buku-buku yang dibuat sangat detail menyerupai bentuk aslinya. Kehadiran benda-benda imajinatif tersebut menjadi berguna untuk mendorong penonton berfikir secara imajinasi dan membayangkan sebuah bentuk visual ruang baca yang nyaman. Mampu membayangkan suatu hal secara imajinatif dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengembangkan daya imajinasi mereka.

Benda imajinatif lain berbentuk buku cerita dengan detail warna gelap menyerupai buku dongeng asli berguna menarik perhatian anak-anak untuk tidak merasa bosan dengan bentuk dari sebuah buku seperti pada umumnya, dengan ini anak-anak akan merasa senang dan tertarik untuk membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu anak-anak dalam hal meningkatkan kosa kata juga informasi, hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan anak untuk bercerita dan mengolah kata.

Penggunaan busana dan riasan pada tokoh Eyang Peri dengan busana gaun panjang berwarna *pink* cerah mengkilap menjadi kostum fantasi seperti visual peri cantik pada film-film fantasi. Warna *pink* cerah dengan bahan mengkilap menjadi kontras dengan *background* pada dekorasi ruang baca. Seperti halnya dalam membayangkan secara

imajinatif sebuah ruang baca, pemilihan kostum pada tokoh eyang peri dapat berguna untuk membangun imajinasi anak mengenai sosok sebuah karakter peri fantasi yang sedang membacakan cerita untuk mereka.

b. Tahap Evaluasi

Evaluasi program merupakan tahapan akhir pada program. Sesuai dengan fokus pembahasan pada item program *story telling*, tim kreatif melakukan evaluasi pada akhir program secara langsung di tempat. Evaluasi hanya membahas mengenai *missing* kata saat eyang Titik Puspa membaca dibeberapa narasi cerita. Hal tersebut terjadi karena eyang Titik Puspa menyampaikan narasi cerita dengan membaca teks narasi dengan *font* yang terlalu kecil. Menjadi masukan untuk tim kreatif di episode-episode selanjutnya karena hal tersebut sangat berpengaruh pada informasi yang ditangkap oleh penonton nantinya.

2. Item Fragmen

Fragmen merupakan cerita atau petikan cerita yang diperankankan atau diadegankan menggunakan adu dialog antar pemain diatas panggung sebagai realisasi visual dari narasi cerita yang dibacakan oleh eyang peri pada item *story telling*. Tim kreatif program PS lebih menyebut dengan istilah adegan untuk item *fragmen* ini. Dalam item ini adegan diperankan sesuai karakter-karakter yang sudah diceritakan oleh Eyang Peri, dalam adegan setiap karakter akan beradu dialog dan berakting sesuai peran yang dibawakan, selanjutnya akan diikuti *performing* bernyanyi dan menari. Item fragmen ini membutuhkan

3 set dekorasi utama pada cerita yang dibawakan, set dekorasi yang berbeda-beda digunakan untuk mendukung dan memperkuat cerita yang dibawakan oleh eyang peri agar sesuai dengan tempat yang dimaksudkan dalam cerita.

Item fragmen merupakan item yang dominan dalam konten program, tim kreatif menyajikan secara detail setiap adegan agar berkesinambungan dengan item-item yang lain.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan berisi mengenai rancangan program yang disusun untuk berbagai faktor. Salah satu faktor yang direncanakan oleh tim kreatif dalam menghadirkan item fragmen pada program yaitu sebagai realisasi visual atau bentuk nyata dari tempat, cerita, tokoh dan masalah yang muncul untuk memperkuat narasi cerita pada item *story telling*. Tim kreatif menghadirkan item *fragmen* untuk dapat membangun imajinasi pada anak dengan visual-visual yang fiktif namun menarik untuk dilihat. Hal tersebut diperjelas dengan kutipan wawancara berikut :

“program PS ini salah satu program yang bener bener *pure* gitu buat anak-anak dari segi ceritanya, segi visualnya, dari segi apa *performnya*, terus natural mereka beradegan dan pemain itu ngangepnya ketika mereka lagi akting kan mereka bermain ya kan nah dari situ mereka bisa ngembangin imajinasi mereka sendiri.....”⁵⁹

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, tim kreatif berusaha untuk menyajikan program sebagai media yang bermanfaat dalam membantu mengembangkan dan mengasah imajinasi pada anak melalui konten-konten yang disusun berdasarkan cerita, visual dan akting para tokoh.

⁵⁹ Restika Nur Delia Sari. 25 Tahun. *Lead Creative Program Pesta Sahabat Eps*. 20. RTV. 2019

b. Tahap Produksi dan Eksekusi

Produksi dan eksekusi program menjadi bentuk realisasi atas perencanaan-perencanaan yang telah dibuat oleh tim kreatif. Item fragmen dieksekusi dengan menyesuaikan narasi cerita yang dibacakan, adegan menjadi berkesinambungan satu dengan yang lain dari segi cerita dan tokoh. Penyesuaian cerita dengan adanya 3 latar dekorasi utama menjadikan penataan elemen-elemen artistik lebih banyak dihadirkan pada item ini. Analisis dilakukan melalui setiap elemen artistik yang dihadirkan pada setiap dekorasi bertujuan untuk mengetahui konten yang dihadirkan oleh tim kreatif melalui item fragmen dapat membantu fungsi program sebagai media pendidikan informal anak dalam bentuk tayangan televisi pada tahap produksi dan eksekusi.

1) Penataan Artistik

Penataan artistik untuk mendukung visual sebuah program sangat berpengaruh pada tahap produksi dan eksekusi, dapat dilakukan dengan analisis setiap elemen-elemen artistik yang mendukung dari perencanaan konten oleh tim kreatif berdasarkan eksekusi yang dilakukan. Penataan artistik dihadirkan dengan maksud-maksud khusus pada setiap elemen artistiknya dengan detail sebagai berikut.

a) Tata Dekorasi

Item fragmen pada cerita memiliki 3 latar dekorasi utama dimana sebagian besar dekorasi dibentuk di set panggung bagian

tengah. Tiga latar dekorasi utama yang dijadikan lokasi pada setiap item fragmen, yaitu :

(1) Ruang Kelas

Visual sebuah dekorasi ruang kelas digambarkan dengan sangat jelas dengan gambar *background* grafis pada *LED* berbentuk tembok belakang ruang dengan gambar peta dunia juga pohon yang berisi abjad-abjad berwarna-warni.



Gambar 11. *Setting* dekorasi ruang kelas di set A
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Dekorasi ruang kelas dihadirkan sebagai visual nyata dari tempat kejadian pada cerita. Ruang kelas memiliki elemen-elemen artistik yang ditata menyerupai ruang kelas pada umumnya untuk menciptakan ruang kelas yang nyaman dan dekat dengan anak-anak.

(2) Taman

Set dekorasi taman dihadirkan dengan menggunakan gambar *background* grafis pada *LED* berupa gambar pohon-pohon juga padang rumput dengan warna-warna cerah yaitu kuning dan hijau.



Gambar 12. *Setting* dekorasi taman di set A
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Taman dihadirkan untuk mendukung karakter sebagai binatang yang suka bermain dipadang rumput yang luas. Warna kuning dan hijau yang digunakan juga menciptakan kesan senang dan bahagia.

(3) Kolam Ajaib

Visual sebuah kolam ajaib yang sangat seram dan berada ditengah-tengah hutan digambarkan dengan menggunakan *background* grafis pada *LED* ditambahkan dengan gambar grafis berupa pohon-pohon yang sangat lebat dan tanaman-tanaman sulur yang menutupi kolam. Penggunaan *gun smoke* juga mendukung suasana tegang dan seram pada latar tempat kolam ajaib.



Gambar 13. *Setting* dekorasi kolam ajaib di set A
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Kolam ajaib secara visual menjadi bentuk kolam yang fiktif atau tidak pernah. Hal ini dihadirkan agar dapat mengembangkan imajinasi mereka dalam memahami cerita mengenai kolam ajaib dan dapat merasakan atmosfer suasana seram dan tegang.

b). Properti

Properti merupakan elemen artistik berbentuk benda-benda yang diletakkan sesuai dengan kebutuhan dan memiliki makna khusus dalam kehadirannya, properti juga sebagai elemen untuk pengisi sebuah set dekorasi. Tim kreatif menempatkan setiap elemen properti menyesuaikan dengan kebutuhan cerita ataupun hanya sebagai pelengkap. Pada setiap set dekorasi elemen properti dihadirkan dengan makna yang berbeda-beda seperti berikut.

(1) Ruang Kelas

Pada bentuk visual dekorasi sebuah ruang kelas seperti pada gambar 11 elemen properti yang dihadirkan tidak terlalu banyak namun dapat mewakili dari bentuk dekorasi sebuah ruang kelas tersebut. Berikut elemen-elemen properti yang dapat dianalisis sesuai dengan makna yang ingin disampaikan oleh tim kreatif.

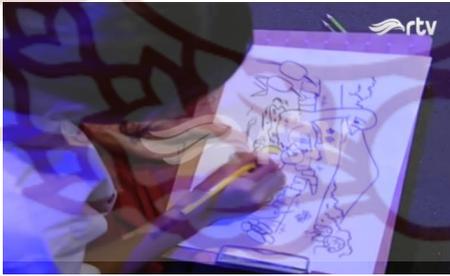
Tabel 07. Analisis properti ruang kelas pada item fragmen

1.		<p>Meja dan kursi dengan cat warna-warni. Dihadirkan sebagai benda-benda ilustrasi sebuah bentuk bangku pada ruang kelas untuk media belajar mengajar yang memiliki kesan menyenangkan dengan penggunaan warna-warna yang cerah.</p>
2.		<p>Tas ransel sebagai benda ilustrasi digunakan tim kreatif untuk menunjukkan identitas tokoh sebagai murid sekolah.</p>

Benda-benda ilustrasi yang dihadirkan pada set dekorasi ruang kelas membantu sebagai petunjuk dan identitas yang mudah dimengerti oleh penonton. Dengan bantuan benda-benda tersebut penonton akan mudah dalam memikirkan secara detail mengenai setiap bentuk yang ada pada ruang kelas. Berfikir dengan detail mengenai benda-benda ilustrasi untuk membayangkan suatu ruang kelas dapat membantu meningkatkan daya imajinasi pada anak. Anak akan mampu

membayangkan sebuah ruang kelas yang nyaman dan tidak membosankan untuk belajar dengan adanya meja dan kursi dengan cat warna-warni. Membangkitkan daya imajinasi anak sesuai dengan kemampuannya dapat membantu mengasah kecerdasan visual spasial pada anak. Proses ini bisa terjadi, dengan adanya benda-benda ilustrasi yang digunakan oleh tim kreatif akan merangsang memori anak untuk berfikir setiap detail mengenai bentuk yang mereka ketahui dalam sehari-hari mengenai ruang apa yang dihadirkan oleh tim kreatif. Dengan ilustrasi benda-benda tersebut anak-anak akan merasa nyaman dan tidak merasa bosan berangkat ke sekolah untuk belajar karena mereka telah memiliki memori bahwa belajar di ruang kelas itu menyenangkan.

Tabel 08. Analisis properti alat gambar pada item fragmen

3.		Pensil warna dan buku gambar sebagai media untuk beradegan belajar mewarnai gambar dalam kelas.
----	---	---

Benda ilustrasi berupa pensil warna dan buku bergambar yang dihadirkan untuk mendukung cerita belajar mewarnai gambar sangat membantu merespon minat anak dalam bidang seni.

Anak-anak akan tertarik untuk ikut berperan dalam hal mencoret-coret dan mewarnai menggunakan pensil warna dan buku gambar. Proses ini terjadi dengan hadirnya 2 benda tersebut pada adegan dengan melibatkan penoton dan tokoh untuk mengikuti setiap langkah mewarnai yang diarahkan oleh ibu guru kangguru. Anak dengan bakat bidang ini akan merasa sangat senang untuk menirukan dan mengeksplor dirinya dengan mewarnai bersama teman-teman. Mewarnai ataupun menggambar dapat membantu mengasah kecerdasan visual spasial anak dengan menciptakan gambar dan mengolah setiap warna sesuai keinginan dan imajinasi yang mereka inginkan.

(2) Taman

Seperti pada gambar 12 tidak banyak elemen properti yang dihadirkan pada set dekorasi sebuah taman. Penempatan dekorasi sebuah taman pada bagian panggung utama menjadi sebuah taman yang memiliki ruang sangat luas.

Tabel 09. Analisis *background grafis* di taman pada item fragmen

1.		<p>Grafis dengan gambar imajinatif berbentuk pohon-pohon dengan padang rumput yang luas dan bukit-bukit dihadirkan sebagai gambar <i>background</i> untuk memperkuat dekorasi sebuah taman pada</p>
----	---	---

		panggung.
--	--	-----------

Anak-anak akan terdorong untuk berimajinasi mengenai tempat yang dihadirkan dengan gambar-gambar imajinatif yang ada. Warna pada gambar grafis pohon dan padang rumput dominan kuning dan hijau menciptakan kesan segar alami di sebuah taman. Gambar-gambar imajinatif dihadirkan untuk membantu proses anak memahami dan berfikir mengenai bentuk sebuah pohon yang sering digambarkan diproses belajar mengajar menggunakan imajinasi mereka. Kehadiran gambar grafis untuk menciptakan sebuah dekorasi taman tanpa penambahan benda-benda properti lainnya menjadikan taman terlihat sangat luas. Selain anak-anak dapat berimajinasi mengenai taman yang indah, taman yang memiliki ruang yang luas juga membantu anak mengeksplor diri mereka untuk bergerak dengan leluasa. Bergerak akan membantu mengembangkan kecerdasan kinestetik/jasmani pada anak. Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang melibatkan Bergeraknya seluruh anggota tubuh mulai dari berlari, bermain dan menari.

(3) Kolam Ajaib

Hadirnya set dekorasi sebuah bentuk visual dari kolam ajaib bergantung pada penempatan elemen-elemen properti yang disusun. Elemen-elemen properti di tempatkan menyesuaikan dengan *background* bergambar air kolam pada *LED*. Properti

hanya dihadirkan untuk menciptakan visual dari tepi sebuah kolam ajaib.

Tabel 10. Analisis properti set kolam ajaib pada item fragmen

1.		<p>Batu, ilalang dan grafis bergambar pohon sulur belukar menjadi benda dan grafis gambar imajinatif untuk menghadirkan visual kolam yang fiktif dan berbeda dari bentuk sebuah kolam pada umumnya. Gambar-gambar imajinatif tersebut juga sebagai atmosfer seram sebuah kolam yang berada ditengah-tengah hutan.</p>
----	--	---

Kolam ajaib merupakan dekorasi yang fiktif dalam cerita, kolam pada bentuk sebenarnya digambarkan dengan properti batu-batuan yang dibuat mengelilingi air. Benda imajinatif berbentuk batu-batuan dengan warna yang kusam membantu menciptakan imajinasi anak untuk berfikir mengenai bentuk dari sebuah kolam ajaib sebagai penguat cerita. Imajinasi anak akan terdorong untuk memikirkan mengenai kolam ajaib yang sangat seram yang digambarkan oleh para tokoh yang terlibat. Proses berpikir secara

imajinasi tersebut membantu anak untuk mengasah kemampuan visual mereka.

c). Tata Busana dan Tata Rias

Tata busana dan tata rias selalu menyesuaikan dengan tema cerita yang dibawakan pada program. Item fragmen merupakan realisasi bentuk visual dari cerita dengan karakter binatang (fabel). Cerita *Itik dan Kolam Ajaib* menjadikan sebagian besar tokoh berperan sebagai binatang sehingga mengharuskan tokoh untuk menggunakan kostum menyerupai binatang.



Gambar 14. Detail kostum karakter-karakter binatang pada tokoh
(Sumber : *youtube official PestaSahabatRTV*)

Kostum-kostum dibuat dengan menyerupai masing-masing binatang dengan bentuk yang lebih sederhana dan fantasi. Kostum-kostum binatang fantasi tersebut didesain khusus dengan bentuk yang lebih kecil dan mudah untuk dipakai. Berikut detail kostum binatang fantasi dan riasan pada masing-masing tokoh.

Tabel 11. Analisis kostum dan tata rias pada item fragmen

1.		<p>Anak itik dengan kostum berwarna kuning seperti anak itik pada aslinya. Bentuk fantasi sebuah topi menyerupai wajah itik dengan totol-totol hitam untuk memperkuat karakter buruk rupa.</p>
2.		<p>Lebah dengan kostum berwarna kuning dan hitam menyerupai warna lebah pada aslinya dengan topi menyerupai kepala lebah yang memiliki kuping yang munggil.</p>
3.		<p>Kostum tokoh kura-kura digambarkan dengan warna hijau pada pakaian juga cangkang yang dibuat dengan <i>stereofom</i> menyerupai bentuk cangkang kura-kura pada aslinya.</p>

4.		<p>Ibu guru kangguru menggunakan kostum menyerupai ibu kangguru asli dengan aksen tambahan boneka kangguru kecil pada kantong depan juga topi yang menyerupai kepala kangguru</p>
5.		<p>Tokoh monyet dengan kostum berwarna coklat tua dipadu dengan coklat muda menciptakan tokoh fantasi monyet diperjelas dengan topi yang menyerupai wajah seekor monyet.</p>
6.		<p>Ibu itik yang cantik merupakan tokoh fantasi yang digambarkan dengan kostum <i>dress</i> pendek berwarna putih cerah dengan aksesoris dikepala menambah kesan cantik.</p>

7.		<p>Tokoh rusa tergambarkan dengan bentuk fantasi sebuah topi yang memiliki tanduk menyerupai tanduk binatang rusa yang terbuat dari kain dengan warna yang menyerupai warna rusa asli.</p>
8.		<p>Kakek pohon merupakan tokoh fantasi yang dihadirkan dengan kostum berbentuk pohon besar berada pada set dekorasi taman. Kostum kakek pohon terbuat dari busa yang tebal dengan warna coklat tua dengan detail menyerupai pohon asli</p>
9.		<p>Tokoh merak merupakan tokoh fantasi yang dihadirkan dengan visual yang sangat cantik. Identitas merak pada bulunya yang cantik dihadirkan dengan aksesoris bulu merak pada rambut. Penggunaan <i>dress</i> pendek berwarna biru dengan sayap dari kain untuk menggambarkan sebuah sosok merak.</p>

10.		<p>Tokoh monster fantasi yang sangat besar dihadirkan dengan kostum binatang gorilla dengan topeng yang memiliki bentuk wajah menyeramkan bertubuh besar. Kostum terbuat dari kain bulu-bulu tebal berwarna coklat pekat.</p>
-----	---	---

Pada dasarnya setiap tokoh dihadirkan dengan karakter masing-masing dengan penggunaan kostum menyesuaikan dengan cerita. Masing-masing kostum dibuat untuk menghadirkan tokoh-tokoh fantasi yang menyerupai asli pada penggunaan warna pada kostum. Kostum-kostum fantasi membantu anak untuk berfikir dengan imajinasi mereka mengenai tokoh-tokoh yang ada dalam cerita untuk memahami jalan cerita. Dengan berimajinasi anak-anak juga dapat mengenali bentuk dan warna pada setiap binatang yang diperankan oleh para tokoh. Daya imajinasi anak akan semakin berkembang dan juga mendapatkan informasi pada memori mereka mengenai nama-nama binatang sesuai dengan bentuk dan warna.

Tim kreatif telah menerapkan strategi dengan menghadirkan benda imajinatif, benda ilustrasi dan kostum fantasi yang dianalisis melalui elemen-elemen artistiknya pada 3 latar dekorasi utama cerita di item

fragmen ini. Pertama, set dekorasi ruang kelas dihadirkan benda ilustrasi berupa meja dan kursi dengan cat warna-warni, hal ini digunakan agar anak dapat membayangkan dengan detail setiap benda yang ada pada ruang kelas ditambah grafis gambar ilustrasi peta dunia dan pohon berisi abjad berwarna-warni pada dinding belakang kelas untuk menciptakan imajinasi mereka mengenai tempat belajar di sekolah yang sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

Kedua, set dekorasi pada taman tidak menghadirkan properti berbentuk benda melainkan grafis gambar imajinatif berupa pohon-pohon dan padang rumput dengan warna dominan kuning dan hijau untuk menciptakan bentuk taman yang luas. Kesan taman yang luas mempermudah anak-anak untuk berimajinasi dan mengeksklore diri dengan bergerak mulai dari bermain, berlari hingga menari.

Ketiga set dekorasi kolam ajaib dihadirkan dengan benda-benda imajinatif juga grafis gambar imajinatif untuk menciptakan sebuah kolam ajaib yang fiktif (tidak nyata). Gambar dan benda yang imajinatif tersebut berguna untuk mendorong anak-anak ikut terbawa suasana tegang dan seram, jika mereka terbawa suasana mereka akan berimajinasi seolah-olah mereka juga sedang merasa ketakutan seperti yang dialami oleh tokoh sehingga mereka akan ikut berakting untuk mengekspresikan diri.

Terakhir, penggunaan kostum-kostum fantasi pada setiap tokoh digunakan untuk mengenalkan nama-nama serta warna dari setiap

binatang dengan bentuk yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

c. Tahap Evaluasi

Tim kreatif berusaha dengan sangat detail untuk menggunakan segala macam benda sebagai elemen artistik yang dibutuhkan. Eksplorasi terhadap benda juga penguasaan panggung dan dialog oleh para tokoh terhadap setiap latar dekorasi tempat cerita yang dihadirkan menjadikan program berhasil dalam penayangannya tanpa *missing* (kekeliruan adegan/dialog). Item fragmen sendiri merupakan item yang sangat banyak dihadirkan dan melibatkan banyak tokoh untuk berperan dan berdialog, dalam hal ini tim kreatif mampu mengeksekusinya dengan baik sehingga tidak ada evaluasi khusus terhadap tim kreatif juga tim *programming* dan *manager* program.

3. Item Musik dan Tari

Program PS melekat kuat pada penontonnya dengan pertunjukkan drama musikal, yaitu penggabungan antara akting dengan bernyanyi dan menari, hal ini menjadi dasar diadakannya item musik dan tari atau biasa tim kreatif menyebut *performing*. Item musik dan tari merupakan item yang kuat untuk memvisualisasikan cerita dan pendukung utama pada item fragmen. Pemilihan lagu untuk setiap *performing* dibutuhkan referensi khusus oleh tim kreatif, lagu-lagu yang dihadirkan harus selaras dengan cerita yang dibawakan namun, lagu juga bisa dihadirkan hanya sebagai pengisi musik hiburan yang tidak

berkaitan dengan cerita. Item musik dan tari yang dihadirkan ditengah-tengah item fragmen digunakan sebagai penggambaran secara singkat mengenai cerita panjang yang tidak dapat dihadirkan hanya dengan adu dialog dan akting para tokoh.

a. Tahap Perencanaan

Tim kreatif pada tahap perencanaan ingin menghadirkan program yang melibatkan semua tokoh juga penonton untuk ikut serta dan berperan sebagai pengisi program, seperti pada kutipan wawancara berikut :

“Jadi gue percaya apa yang kita sajiin dengan baik dengan sesuatu yang dikemas dengan baik tuh itu bisa nular juga malah bisa membantu karakter anak-anak yang memiliki misalkan nih, ada bocah nonton PS dia bakatnya nyanyi ketika dia nonton PS dia akan jadi lebih percaya diri lagi gitu, dia akan jadi lebih percaya diri lagi untuk nyanyi depan orang banyak terus joget-joget depan orang banyak, itu yang gue harpin dan yang gue inginkan program ini bisa nularin energi positif itu ke penonton.”⁶⁰

Kutipan wawancara diatas menjadi landasan tim kreatif untuk terus membuat program yang positif dan dapat menyalurkan minat serta bakat anak dalam bidang bernyanyi maupun menari didepan banyak orang atau untuk membangun rasa percaya diri pada anak. Tim kreatif berusaha menghadirkan program tersebut dengan perencanaan yang dibuat secara detail agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan melalui eksekusi program.

⁶⁰ Restika Nur Delia Sari. 25 Tahun. Lead Creative Program Pesta Sahabat Eps. 20. RTV. 2019

b. Tahap Produksi dan Eksekusi

Tahap produksi dan eksekusi menjadi tahap yang menentukan atas keberhasilan tim kreatif pada proses perencanaan program. Item musik dan tari dieksekusi oleh tim kreatif dengan menghadirkan lagu dan tarian yang sesuai dengan dialog sebagai penguat cerita, selain hal tersebut lagu-lagu yang tidak memiliki keterkaitan dengan cerita dihadirkan hanya sebagai hiburan untuk mengisi program agar tidak monoton. Pada item ini tim kreatif juga menghadirkan bintang tamu khusus untuk lebih menarik perhatian. Item musik dan tari saling berkesinambungan dengan item fragmen menjadikan tidak ada kehadiran set dekorasi khusus, namun terdapat penataan elemen artistik tambahan lain yang dihadirkan oleh tim kreatif untuk menyesuaikan dengan kebutuhan musik atau lagu. Seperti penjabaran analisis berikut bagaimana tim kreatif menghadirkan setiap elemen artistik pada item musik dan tari untuk mendukung konten program yang ingin disampaikan.

1) Penataan Artistik

Penataan elemen-elemen artistik dapat dianalisis berdasarkan fungsinya untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh tim kreatif dalam menghadirkan konten melalui setiap elemen yang digunakan pada item ini.

a). Tata Dekorasi

Item musik dan tari merupakan item yang berkesinambungan dengan item fragmen menjadikan item ini memiliki set dekorasi

yang saling berkaitan satu sama lain. Item musik dan tari tidak selalu dihadirkan pada setiap set dekorasi karena menyesuaikan dengan keselarasan lagu pada cerita yang dihadirkan. Berikut set dekorasi yang menjadi tempat khusus untuk *performing* lagu dan tarian pada item ini.

(1) Jalan Raya

Dekorasi jalan raya dihadirkan hanya sekali pada item musik dan tari pada saat pembukaan program. Dekorasi ini dihadirkan sebuah properti halte bus dan *background* grafis pada *LED* sebuah gambar bergerak membentuk jalanan kota untuk mendukung visual sebuah jalan raya yang sedang padat kendaraan.



Gambar 15. *Setting* dekorasi jalan raya pada set A
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Dekorasi tersebut menjadi tempat terjadinya *performing* para tokoh saat membawakan lagu-lagu bertema kembali bersekolah seperti lagu pergi belajar oleh anak itik dan ibu itik, lagu kembali ke sekolah oleh monyet, rusa dan kura-kura serta lagu bus kota oleh lebah yang disajikan pada awal program

untuk mengenalkan para tokoh serta tema cerita yang dibawakan pada episode tersebut.

(2) Taman

Seperti pada gambar 12, visual sebuah taman hanya dihadirkan dengan *background* grafis pada *LED*, gambar grafis sebuah padang rumput dan pohon-pohon membentuk sebuah taman yang digunakan para binatang untuk bermain.



Gambar 16. Adegan bermain permainan tradisional
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Dekorasi tersebut menjadi tempat *performing* oleh tokoh rusa, monyet dan kura-kura dengan adegan sedang bermain permainan tradisional membawakan lagu dolanan yaitu ampar-ampar pisang, ular naga panjangnya dan cublak suweng. Dekorasi dihadirkan dengan tidak banyak menggunakan properti untuk mempermudah para tokoh dalam bergerak dan melakukan setiap gerakan permainan sesuai dengan irama pada masing-masing lagu dolanan.

b). Properti

Properti pada item musik dan tari menyesuaikan dengan properti-properti yang dihadirkan pada set dekorasi yang terdapat pada item fragmen. Namun, terjadi penambahan properti di beberapa set dekorasi untuk mendukung kebutuhan lagu yang dibawakan.

Tabel 12. Properti pada *performing* lagu bus sekolah item musik dan tari

1.		Benda instalasi berbentuk halte bus lengkap dengan palang bergambar tanda bus dihadirkan oleh tim kreatif untuk mendukung visual suasana jalan raya.
----	--	--

Benda instalasi tersebut dihadirkan oleh tim kreatif sebagai properti untuk mendukung visual suasana jalan raya dan memperkuat adegan para tokoh saat berangkat ke sekolah. Adegan berangkat ke sekolah dihadirkan dengan *performing* lagu yang berjudul bus kota, instalasi tersebut menjadi benda yang memiliki makna sebagai petunjuk mengenai sebuah bentuk dari halte bus atau tempat menghentikan bus. Anak-anak akan dengan mudah

membayangkan mengenai situasi dalam lagu menggunakan imajinasi mereka melalui instalasi yang dihadirkan. Selain dapat meningkatkan daya imajinasi, anak-anak juga akan mudah mengikuti lirik dari lagu yang dibawakan untuk bernyanyi bersama. Anak-anak dengan kemampuan bermusik lebih atau bisa disebut memiliki kecerdasan musikal akan sangat terbantu dalam meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam bernyanyi mengikuti irama karena mereka telah memahami makna dari lirik lagu yang dibawakan. Pada prosesnya benda instalasi tersebut berguna sebagai benda petunjuk mengenai isi lagu yang dibawakan sehingga anak-anak akan dengan mudah untuk menirukan lagu yang dibawakan oleh tokoh dan ikut berimajinasi untuk merasakan suasana yang sama yang dialami oleh tokoh.

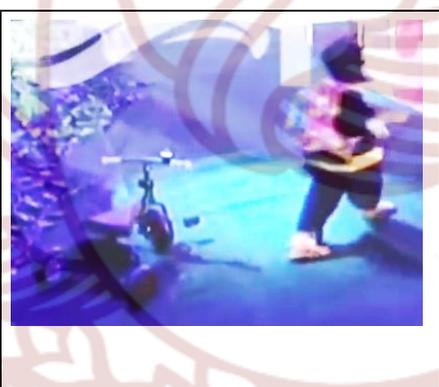
Tabel 13. Analisis properti ruang kelas pada item musik dan tari

2.		<p>Tim kreatif menghadirkan tas ransel sebagai identitas seorang murid untuk para tokoh. Namun, selain hal tersebut tas ransel juga sebagai benda ilustrasi untuk penggambaran cerita bertema sekolah pada <i>performing</i> di beberapa lagu.</p>
----	---	--

Tas ransel sebagai benda ilustrasi dihadirkan oleh tim kreatif untuk memperkuat tema sekolah pada cerita. Namun, kehadiran

benda tersebut juga akan mempermudah anak dalam memahami lagu-lagu yang dibawakan yaitu lagu yang berjudul pergi belajar dan kembali ke sekolah. Tas ransel merupakan salah satu benda yang identik dengan murid di sekolah, hal ini menjadikan anak-anak akan membayangkan para tokoh sebagai murid akan nyata menjalankan proses belajar di sekolah. Dengan membayangkan hal tersebut imajinasi anak akan ikut berkembang dan menjadikan anak-anak ikut bersemangat dengan suasana yang diciptakan para tokoh saat menyanyikan lagu-lagu tersebut.

Tabel 14. Properti sepeda roda 3 pada set halaman sekolah

3.		Sepeda roda 3 dihadirkan oleh tim kreatif sebagai benda ilustrasi untuk properti pendukung pada <i>performing</i> lagu kring-kring ada sepeda yang dibawakan oleh tokoh lebah.
----	---	--

Elemen properti sepeda roda 3 dihadirkan oleh tim kreatif sebagai benda ilustrasi untuk memberikan informasi kepada anak mengenai perwujudan bentuk nyata dari lirik pada lagu. Pada prosesnya, benda ilustrasi berbentuk sepeda roda 3 yang dihadirkan pada *performing* lagu kring-kring ada sepeda akan membantu anak untuk mengenali dan memahami lirik lagu dengan mudah, proses tersebut menjadi berguna untuk anak menghafalkan lirik lagu dan

ikut bernanyi bersama. Hal ini akan membantu mengasah kecerdasan musikal pada anak juga membantu meningkatkan minat dan bakat dalam hal bernyanyi.

c). Tata Busana dan Tata Rias

Seperti halnya properti, tata busana dan tata rias yang diterapkan pada item musik dan tari tidak jauh berbeda dan cenderung sama dengan tata busana dan tata rias yang diterapkan pada item fragmen yaitu menggunakan kostum fantasi menyerupai bentuk binatang. Kehadiran bintang tamu Maisha Kanna sebagai tokoh merak yang membawakan lagu *you are beautiful* menjadi suasana berbeda pada item musik dan tari.



Gambar 17. Grafis gambar ekor burung merak pada layar LED
(Sumber : *youtube official* PestaSahabatRTV)

Seperti pada gambar diatas tokoh merak dihadirkan dengan menggunakan busana berbentuk *dress* pendek dengan riasan sedikit tebal untuk memberikan kesan cantik. Tim kreatif menghadirkan grafis ilustrasi berbentuk ekor merak yang sangat cantik pada *background LED* untuk mendukung tokoh sebagai hewan merak

yang cantik dengan kostum imajinatif tersebut. Pada dasarnya busana yang digunakan tokoh merak hanya *dress* pendek berwarna biru mengkilap, namun dengan hadirnya grafis ilustrasi berbentuk ekor tersebut tokoh merak yang sangat cantik seperti pada penggambaran dalam cerita tersampaikan dengan tepat. Anak-anak akan menggunakan daya imajinasi mereka untuk membayangkan dan merekam pada memori mereka tentang bentuk dari hewan merak yang identik dengan ekornya yang sangat cantik. Pada proses ini anak-anak dengan kemampuan berimajinasi lebih akan merasa sangat tertarik dan terus merasa kagum pada hewan merak.

Analisis berdasarkan pada elemen-elemen artistik di item musik dan tari, tim kreatif telah menerapkan strategi dengan menggunakan benda instalasi berbentuk halte bus dan palang bergambar bus untuk memperkuat visual suasana jalan raya dan adegan saat berangkat ke sekolah. Hal tersebut berguna untuk mempermudah anak dalam membayangkan dengan imajinasi mereka mengenai situasi yang ada pada lagu yang berjudul bus kota, dengan berimajinasi tersebut mereka akan mampu memahami lirik lagu dan ikut menyanyikan sesuai irama. Tim kreatif juga menghadirkan benda ilustrasi berbentuk tas ransel yang identik dengan murid sekolah untuk memperkuat adegan tokoh saat *performing* lagu pergi belajar dan kembali ke sekolah, hal ini menjadi berguna untuk membangun imajinasi

anak dalam mengikuti suasana semangat pergi ke sekolah melalui lagu dan benda yang dihadirkan.

Benda ilustrasi lain yang dihadirkan oleh tim kreatif yaitu benda berbentuk sepeda roda 3 sebagai perwujudan dari lirik lagu kring-kring ada sepeda, dengan hal ini anak-anak akan memahami dengan mudah mengenai isi lirik lagu yang dibawakan. Sehingga anak-anak akan terdorong untuk ikut bernyanyi bersama.

Strategi lain yang digunakan tim kreatif pada item musik dan tari yaitu hadirnya kostum imajinatif melalui grafis ilustrasi berbentuk ekor merak yang sangat cantik pada layar *LED* untuk mendukung karakter dan kostum yang digunakan oleh tokoh merak. Tokoh merak menjadi tokoh fantasi dengan kehadiran ekor tersebut, sehingga membantu mengembangkan daya imajinasi dan pengetahuan tentang bentuk dari ekor merak yang identik dengan ekornya yang sangat cantik. Pada item ini tim kreatif sangat mampu menggunakan benda-benda ilustrasi dan gambar fantasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan lirik lagu menjadikan item musik dan tari mampu mengembangkan daya imajinasi anak untuk ikut terbawa suasana pada setiap lagu selain itu item ini juga dapat membantu mengasah rasa percaya diri anak untuk ikut bernyanyi bersama mengikuti irama melalui properti yang selaras dengan lirik lagu.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi cukup banyak dilakukan oleh tim kreatif pada item musik dan tari terkait referensi judul lagu yang selalu digunakan berulang-ulang

pada setiap episode. Disamping memudahkan penonton untuk berperan serta bernyanyi dengan lagu-lagu yang sudah dihafal, pengulangan lagu setiap episode menjadikan program semakin lama akan membosankan untuk ditonton. Kendala yang dialami tim kreatif yaitu kurangnya lagu baru yang sesuai dan tepat dari segi lirik dan *arrasement* musik untuk anak-anak saat ini.



BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Tim kreatif sebuah program televisi selalu berupaya untuk terus membuat program yang berkualitas dan bermanfaat bagi khalayak. Mempertahankan kelebihan pada program yang memiliki unsur hiburan sekaligus edukasi khususnya untuk anak-anak memiliki tantangan yang lebih untuk meningkatkan kualitas dibanding dengan pencapaian kuantitas. Program PS episode 20 *Itik dan Kolam Ajaib* terdiri dari tiga item program pada setiap segmen yang digunakan sebagai bahan analisis melalui setiap elemen artistiknya sesuai dengan alur kerja tim kreatif.

Hasil yang dilakukan berdasarkan analisis mengenai strategi tim kreatif pada tahap produksi dan eksekusi dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui elemen-elemen artistik yang digunakan pada setiap item program dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pada item *story telling* tim kreatif menghadirkan elemen artistik berbentuk benda imajinatif dan kostum fantasi peri yang dapat membantu mengasah kecerdasan visual spasial pada anak. Pada prosesnya anak akan mampu membayangkan secara imajinasi sebuah dekorasi ruang baca yang nyaman dan tidak membosankan melalui adanya kursi berukuran besar berwarna coklat tua berbahan lembut dan lemari berisi buku-buku yang dibuat detail seperti asli pada set dekorasi ruang baca. Selanjutnya anak akan dapat berimajinasi untuk membayangkan tokoh eyang sebagai karakter peri seperti pada film-film

melalui penggunaan kostum berbentuk gaun panjang berwarna *pink* cerah berbahan mengkilap. Selain dapat meningkatkan 2 hal tersebut elemen artistik yang dihadirkan tim kreatif berbentuk benda imajinatif lainnya ditunjukkan untuk membantu mengasah kecerdasan linguistik/bahasa pada anak agar pandai bercerita dan mengolah kata dengan membaca melalui hadirnya properti buku cerita yang dibentuk seperti buku dongeng jaman dahulu sehingga memiliki visual buku yang tidak membosankan untuk dibaca.

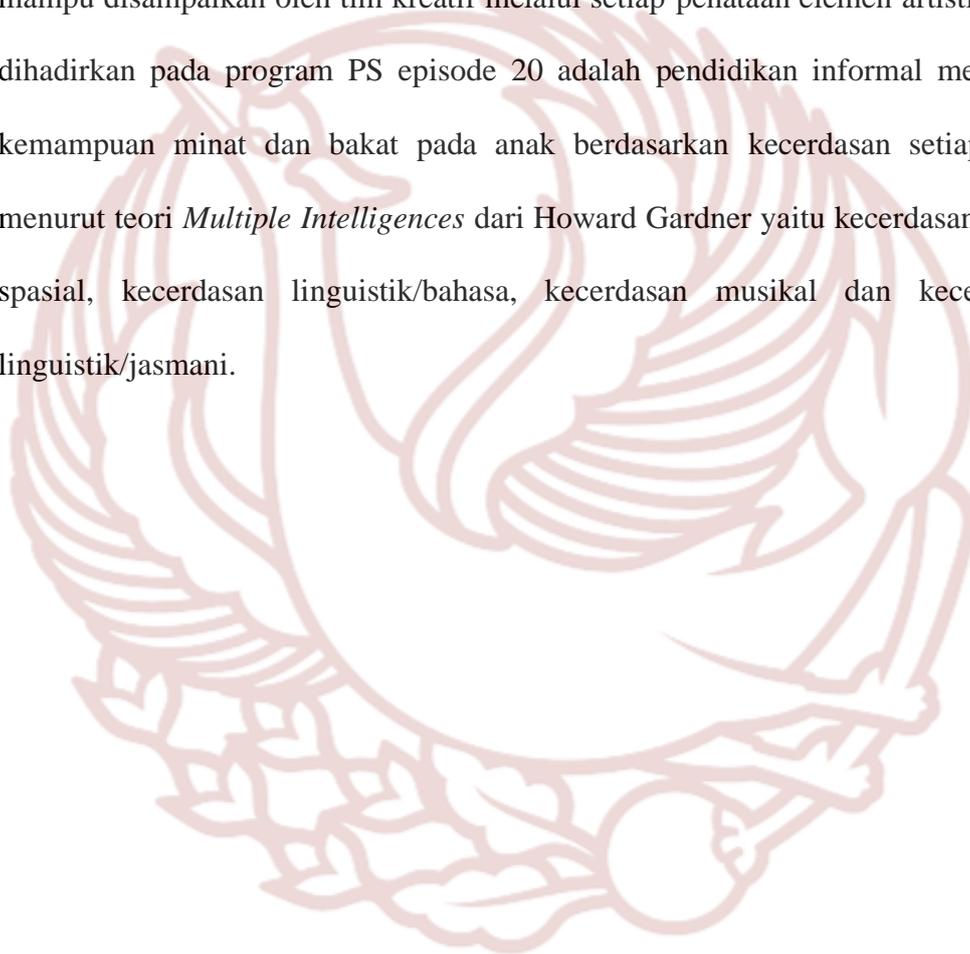
2. Pada item fragmen, strategi yang digunakan oleh tim kreatif yaitu dengan menghadirkan elemen artistik berbentuk benda ilustrasi, benda imajinatif, grafis bergambar imajinatif dan kostum binatang fantasi yang mampu membantu meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak. Pada prosesnya anak akan mampu berimajinasi mengenai set dekorasi ruang kelas yang nyaman untuk belajar melalui hadirnya meja dan kursi dengan cat warna-warni, juga dengan hadirnya grafis tembok sekolah sebagai *background* dilayar *LED* dengan gambar peta dunia dan pohon berdaun abjad berwarna-warni. Selain itu hadirnya set dekorasi dengan *background* grafis gambar imajinatif sebuah padang rumput dan pohon-pohon mampu membantu anak untuk membayangkan secara detail mengenai taman yang luas yang biasa digunakan untuk para binatang berada. Selanjutnya, tim kreatif juga menghadirkan set dekorasi berbentuk kolam ajaib sebagai tempat yang fiktif dalam cerita untuk membantu mengembangkan imajinasi anak dalam membayangkan suasana yang sangat seram sehingga mereka dapat berekspresi dengan ikut akting bersama tokoh saat merasa ketakutan melalui elemen properti berbentuk batu-

batu besar berwarna suram, ilalang-ilang panjang dan grafis gambar imajinatif berupa pohon-pohon lebat dengan sulur-sulur daun pada layar *LED* ditambah dengan kehadiran *gun smoke*. Tim kreatif juga mengenalkan nama-nama dan warna-warna binatang yaitu binatang itik, kura-kura, monyet, rusa dan lebah melalui penggunaan kostum fantasi yang dibuat menggunakan kain berbahan lembut dengan topi kostum berbentuk wajah binatang yang sederhana dan lucu.

3. Pada item musik dan tari, tim kreatif menggunakan elemen artistik berupa benda instalasi, benda ilustrasi dan kostum imajinatif dari grafis ilustrasi untuk membantu meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik/jasmani pada anak. Pada prosesnya, anak akan mampu mengembangkan rasa percaya diri mereka dengan ikut bernyanyi bersama dengan membayangkan arti dari lirik lagu saat menyanyikan lagu bus kota melalui instalasi dengan ukuran besar berbentuk halte bus lengkap dengan plang bergambar bus, selain instalasi tersebut benda ilustrasi berupa sepeda roda 3 juga membantu anak-anak untuk memahami lirik lagu sehingga akan terdorong ikut bernyanyi bersama mengikuti irama saat *performing* lagu kring-kring ada sepeda. Selanjutnya, anak juga akan merasa terwakilkan dan mampu membayangkan suasana suka cita sehingga akan ikut menari bersama saat tokoh membawakan lagu yang berjudul pergi belajar dan kembali ke sekolah, mereka juga akan mampu merasakan suasana untuk selalu pergi belajar dengan semangat melalui benda ilustrasi sebuah tas ransel berwarna-warni yang selalu digunakan oleh tokoh. Tim kreatif juga mampu mengembangkan imajinasi anak dan menambah pengetahuan anak tentang bentuk dari sebuah ekor merak

melalui hadirnya tokoh merak dengan kostum imajinatif yang menggunakan grafis ilustrasi bergambar ekor merak yang sangat besar dan indah menyerupai aslinya pada layar *LED* saat *performing* lagu berjudul *you are beautiful*.

Pada penelitian ini konten pendidikan bagi anak yang dapat dianalisis dan mampu disampaikan oleh tim kreatif melalui setiap penataan elemen artistik yang dihadirkan pada program PS episode 20 adalah pendidikan informal mengenai kemampuan minat dan bakat pada anak berdasarkan kecerdasan setiap anak menurut teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner yaitu kecerdasan visual spasial, kecerdasan linguistik/bahasa, kecerdasan musikal dan kecerdasan linguistik/jasmani.



B. SARAN

Banyak program anak-anak yang dihadirkan oleh stasiun televisi swasta besar lainnya yang memiliki penonton lebih dengan tercapainya rating dan share yang lebih tinggi. Namun, program PS harus tetap mempertahankan ciri khasnya sebagai program yang ramah untuk anak-anak tanpa *gimmick-gimmick* yang berlebihan. Hal tersebut agar program PS terus dapat dinikmati dan bermanfaat juga agar mampu tayang untuk waktu yang lama sebagai program anak-anak yang ramah dan layak tonton.

Pada penelitian yang dilakukan penulis masih terdapat banyak kekurangan. Penelitian dengan tujuan untuk menganalisis mengenai bentuk dari strategi tim kreatif program PS dalam menghadirkan konten yang edukatif melalui penataan artistik yang ramah anak sepenuhnya belum bisa disampaikan penulis dengan detail bagaimana proses kreatif tim untuk menghadirkan penataan artistik pada program. Penulis hanya fokus analisis pada manfaat yang ditimbulkan pada proses produksi dan evaluasi program dimana penataan artistik sudah terbentuk. Dalam analisis penelitian ini penulis juga terdapat kekurangan dalam menjelaskan dengan rinci bagaimana tim kreatif program televisi dapat menghadirkan tayangan program yang bermanfaat dan layak tonton anak-anak.

Sehingga, saran untuk peneliti selanjutnya dengan tema penelitian yang sama untuk lebih lagi dalam mengembangkan penelitian dengan data-data yang lebih akurat dan metode analisis yang terstruktur agar bisa menjadi referensi yang baik bagi pembaca.

DAFTAR ACUAN

Sumber Literatur :

- Andi Fachrudin. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Darwanto. 1994. *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta : Duta Wacana University Press
- Fred Wibowo. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta : Pinus Book Publisher.
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Mochamad Rasyid Riyanto. 2013. *Kekerasan di Layar Kaca*, Jakarta : PT Kompas Media Nusantara
- Mahayoni. 2008. *Anak VS Media*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Moleong , Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Edisi Revisi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rusman Latief. Yusiatie Utud. 2015. *Siaran Televisi Non-drama*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung : Alfabeta

E-Book :

- Davis, Katie. et.al. 2011. *The Cambridge Handbook of Intelligence : Chapter 24, The Theory Of Multiple Intelligence*. New York : Cambridge University Press.
- Gardner, Howard. 2011. *Frames Of Minds The Theory of Multiple Intelligences*. New York : Basic Books.

Sumber Internet :

Aditya Widya Putri. 2018. *Hari Anak Nasional Anak-Anak Kita Perlu Tayangan Berkualitas di Televisi, (online)*,
(<https://tirto.id/anak-anak-kita-perlu-tayangan-berkualitas-di-televisi-cNud> diakses 4 April 2019)

<https://www.rtv.co.id/programs/pesta-sahabat>

<https://www.youtube.com/watch?v=gGixSJZLKpk&t=30s>

Narasumber :

Dian Kurniati. 35 Tahun. Produser Pesta Sahabat Episode 20. RTV. 2019.
(Wawancara Langsung dan Email)

Restika Nur Delia Sari. 25 Tahun. *Lead Creative* Pesta Sahabat Episode 20. RTV.
2019. (Wawancara Langsung)

Dennis. 32 Tahun. *Show Director/Assistant Production* Pesta Sahabat Episode 20.
RTV. 2019. (Wawancara Langsung)



HASIL WAWANCARA

Jakarta, Senin 28 Januari 2019

Narasumber : *Producer* Program Pesta Sahabat Eps. 20

(Dian Kurniati) by email

1. Bagaimana format/konsep awal program Pesta Sahabat?

Awal mulanya konsep pesta shabat adalah dari kolaborasi program dubidubidam dan funtime sehingga terbentuklah konsep program pesta sahabat ini yang seperti sekarang. Programnya fokus pada lagu dan cerita anak-anak.

2. Siapa target sasaran yang dituju? Dan apa yang diharapkan dari tayangan program Pesta Sahabat?

Target penonton PS sudah pasti ya anak-anak dan ibu-ibu usia 25+, ibu-ibu yang memiliki anak

Yang diharapkan dari tayangannya program pesta sahabat adalah agar anak-anak Indonesia memiliki tontonan yang berkualitas dan anak-anak bisa lebih mengenal lagu-lagu di usianya.

3. Apakah ada perubahan produser/crew setiap episode dari program Pesta Sahabat? Mengapa?

Pesta Sahabat tayang sebulan sekali disiarkan secara *LIVE* (langsung) dan setiap bulan yang mengerjakan timnya selalu berubah. Kenapa? karena, agar pesta sahabat ini selalu berkembang dan semua tim punya challenge untuk membuat PS lebih yang bagus.

4. Sebagai seorang produser, apa yang dilakukan saat pra produksi, produksi hingga pasca produksi program Pesta Sahabat episode 20?

PRA PRODUKSI,

Memastikan program yang dikelolanya mampu mencapai target *rating & share*

Membuat pengembangan konsep program sesuai dengan ketentuan dari program tersebut

Melakukan *preview* materi *VT*, *Grafis* dan *set design*

Melakukan Koordinasi dengan dept. Penunjang spt *CBM*, *programming* (*Traffic*, *MCR*, *QC & Scheduling*), *Sales & Mkt*, team teknis, *PD & FD*

PRODUKSI

Bertanggung jawab atas kelancaran selama *shooting LIVE*

Memastikan tahapan proses produksi sesuai dengan perencanaan yang sudah dilakukan.

Cek dan ricek semua aspek (*vt revisi*, *grafis rev*, dan *cek Credit tittle*)

Mengontrol konsep & durasi program

PASCA PRODUKSI

Mendelegasikan ke PA untuk *ingest* materi *shooting cleanfid* (tdk ada logo) lalu di edit utk materi *RR* di hari minggu

5. Bagaimana dengan *brainstorming* ide pertama “Itik dan Kolam Ajaib”? apakah ada waktu khusus dan kendala pada saat melakukan *brainstorming*?

Untuk *brainstorming* tidak ada waktu khusus, dalam seminggu hanya 2x *meeting*. Alhamdulillah tidak ada kendala untuk *brainstorming* bersama tim, bersyukur banget dapat tim yang kompak. Dua minggu sebelum *live*, *brainstorming* dilakukan rutin setiap hari, karena banyak koordinasi dengan divisi lain.

6. Pernah tidak mengalami perubahan konsep saat mendekati proses *shooting*? Bagaimana solusinya?

Sejauh ini saya belum pernah mengalami perubahan konsep PS mendadak. Karena dari bulan desember saya sudah terinfokan mengenai konsep PS. Jadi saya dan tim benar - benar membuat PS 20 sangat terkonsep, agar saat presentasi ke *programming* tidak ada perubahan.

7. Apa keunggulan program Pesta Sahabat sehingga stasiun RTV mempertahankan program ini untuk tetap tayang?

Keunggulannya, menayangkan konten- konten positif untuk anak-anak seperti: cerita cerita khas anak anak, lagu-lagu anak indonesia yang familiar. Sejauh ini, stasiun tv lain, saya rasa belum ada yang menayangkan program lagu dan cerita anak Indonesia. Dan saat ini Pesta Sahabat, Program anak yang layak ditonton

8. Apa kekurangan dan kelebihan dari program Pesta Sahabat?

Kekurangannya, penyanyi anak2 dan lagu anak - anak sangat terbatas
Kelebihannya, sudah ada di *point 7*

9. Sebagai seorang produser apa tantangan terbesar dalam membuat tayangan yang layak untuk anak-anak?

Tantangannya adalah

1. Mencari tema yg sesuai anak anak dan mudah dicerna oleh mereka
2. Memilih lagu yang benar-benar *familiar* dikuping anak anak dan mereka bisa *sing a long*



HASIL WAWANCARA

Jakarta, Rabu 08 Mei 2019

Narasumber : *Producer* Program Pesta Sahabat Eps. 20

(Dian Kurniati) by email

Asal mula nama program Pesta Sahabat?

Jadi PS itu gabungan dari dua program *Dubi-Dubi Dam* dan *Funtime* sejarahnya kayak gimana saya nggak tau banget karena yang megang pertama kali bukan saya nggak tau itu siapa. Ini setaunya saya aja ya RTV pengen bikin sesuatu yang spesial untuk anak-anak dirumah jadi dibuatlah namanya anak-anak yang pesta bersama sahabat jadilah Pesta Sahabat

1. Program PS ini sendiri berkiblat ke program apa kak?

Nggak ada sih maksudnya program PS ini diambil dari dua program *Dubi-Dubi Dam* dan *Funtime*

Program di televisi lain yang sekiranya menjadi kiblat/kompetitor?

Belum ada

2. Ada nggak sih kak pembaruan program PS dari sebelum-sebelumnya hingga saat ini ?

Pembaruan ya, setiap episode kita selalu ada pembaruan, pembaruannya adalah selalu ada item item itu untuk istilah penyebutan salah satu bagian pada program yang mengadaptasi sih soalnya yang diangkat di PS itu kan berbeda-beda isi setiap segmennya diantara PS yang satu dengan yang lainnya bedanya adalah biasanya itemnya ada *fun drawing* itu item dari program *funtime* lalu ada *fun story* itu juga itemnya *funtime* paling kita berkiblat dari

dua itu deh berganti-gantian tapi yang *share* nya tinggi itu biasanya *fun story* jadi kita lebih sering menggunakan *fun story* untuk pembaruan selanjutnya saat ini belum ada mungkin akan ada tapi saya belum tau sampai mananya.

3. Hal apa sih yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan main *cast* ataupun bintang tamu di program PS?

Kecocokan karakter yang mau kita angkat nah jadi gini pertama itu ya kecocokan karakter kedua rata-rata sih *available* jadwalnya si artis sih sebenarnya gitu aja sih.

4. Apa yang menjadi faktor menentukan durasi program?

Durasi itu yang menentukan adalah *programming* bukan kita jadi *programming* menuntut 2 jam kenapa karena mereka melihat *minute by minute* di jam tersebut itu bagusnya dimana dan oke night nih dua jam nah diproduksi diolah lah bagaimana di PS ini menjadi program yang bisa dua jam

5. Kategori target penonton meliputi usia, jenis kelamin dan status sosialnya itu gimana kak?

Berarti target SES nya adalah *wife*, anak-anak usia dari sekolah TK-kelas 3 SD

6. Bagaimana kerja tim saat perencanaan program, eksekusi program hingga evaluasi program ?

Jadi gini, waktu bikin PS pada bulan januari kita ngumpul dulu dengan tim-tim ngumpul dengan tim kita mengajukan usulan mau cerita apa sih yang kita angkat di PS temanya kayak apa sih apa apakah *animal* apakah sirkus atau dunia anak yang kayak dunia fantasi gitu nah kebetulan saat itu kita sempet di suruh dari manager untuk mengangkat mengenai *futuristic* kayak semacam *avengers-avengers* gitu setelah kita olah ternyata agak sedikit nggak nyambung *futuristic* dengan *fabel* karena kan dari *programming* menuntut untuk angkat dong *fabel* karena *fabel* itu *sharenya* lumayan tinggi sedangkan manager maunya futuristik nggak nyambung dong futuristik dengan *fabel* akhirnya kita rubah lagi kita olah lagi apa ya apa ya akhirnya kita dapet si itik buruk rupa itu dari situ kita olah kita bikin *production booknya* kita bikin konsepnya seperti apa kita coba delegasikan artis-artis yang

cocok karakteristiknya seperti apa kita tunjuk si A si B si ini oke udah selesai semua menjadi satu konsep dengan ada peran-perannya udah ada ceritanya sinopsisnya sudah ada referensi lagu sudah ada referensi *wardrobenya* seperti apa baru kita presentasi ke manager, manager oke kita presentasi ke *programming* dari situ *programming* oke kita *meeting* berjalan regular kita konsepin lebih mateng lagi konsepnya seperti apa kita adakan apa namanya surprise-surprise ditengah segmen gitu loh yang bikin anak-anak tertarik seperti waktu kemarin di segmen 4/5 itu ada monster yang muncul tiba-tiba kan dan untungnya alhamdulillah Januari sampai bulan mei PS Januari paling tinggi *share* nya sampai saat ini belum ada yang nglebihin yaitu *rating* 1.1 dan *share* 4.8.

7. Apa yang diperhatikan dalam pemilihan cerita untuk konten program agar itu bisa menarik penonton?

Yang pertama yakin bahwa anak-anak mau nonton ini sampai habis nah kita cari tahu anak-anak suka apa sih anak-anak tuh ketertarikannya apa sih pasti *fabel* dong binatang habis itu kita kulik-kulik lagi nah enakya cerita ini diapain ya dibikin seperti apa ya supaya anak-anak tertarik gitu sih nah selama ini yang PS januari saya buat PS nya ini *contunue* artinya dari segmen 1 segmen 2 sampai segmen 5 selalu berkesinambungan selalu ceritanya tuh menyambung tidak terputus dari situ kan membuat anak-anak tetap duduk nonton sampai habis hingga akhir cerita ini seperti apa gitu sih.

8. Apakah konten cerita anak ini akan berpengaruh dalam perencanaan kosnep artistiknya ?

Oh ya pasti, pasti pengaruh dong kan sesuai dengan konsep

9. Perencanaan konsep artistik selama PS termasuk dalam kategori *budget* yang sedang atau tinggi mengingat PS merupakan program yang besar ?

Di RTV pesta sahabat termasuk *budget* yang biasa aja medium tidak kecil tidak juga besar ditengah-tengah

10. Apa yang menjadi tolak ukur program PS ini tepat sasaran selain *rating* dan *share*?

Eksekusiya, kekompakan tim kemudian kendala-kendala yang bisa kita *handle* tanpa pemirsa tau dirumah

11. Apakah *rating* dan *share* sendiri akan sangat berpengaruh untuk keberlangsungan program, sedangkan notabennya kan program PS lebih mementingkan kualitas daripada kuantitas kak?

Iya, ketika program itu *rating* dan *sharenya* semakin bagus semakin tinggi pasti akan bertahan lebih lama lagi ketika *rating* itu jatuh turun pasti tim dipanggil ditanya *programming* kenapa sampai turun pasti akan ada evaluasi evaluasi itu gimana, nah kebetulan kemarin PS januari nggak ada evaluasi.

12. Evaluasi itu selain dari tim nya sendiri ada dari *programming*?

Iya ada dari *programming* kalau emang *rating* dan *sharenya* turun. Kalau dari tim evaluasi pasti ada biasanya masalah-masalah kecil ya kendala-kendala di lapangannya seperti apa misalnya artisnya kok bisa telat masuk set artisnya kok bisa *in frame* nya telat atau kok artisnya beda sih ngebriefnya salah atau gimana itu tuh biasanya ada evaluasi.

Itu diadainnya periodik atau memang *on the spot* setelah *live* kak?

Langsung, setelah PS selesai kita pasti langsung dikumpulin untuk evaluasi dan kebetulan PS kemarin nggak ada evaluasi nggak ada kan

13. Dalam program PS kan setiap bulan kan tim nya berbeda-beda itu alasan khususnya kenapa sih kak ?

Biar PS itu selalu berkembang karena apa ya gini lho saya juga nggak ngerti sebenarnya kenapa ganti-ganti sebenarnya saya juga bingung ya jawabnya kenapa selalu ganti-ganti jadi gini kenapa kita ganti-ganti biar semua produser merasakan berfikir bagaimana membuat program anak sesuai dengan anak-anak gitu tontonan anak-anak nah setiap kan berbeda-beda tuh nah disitu kita ditantang ada tantangan tersendiri sih buat para produser ya buat bikin PS ini gimana lagi ya kemarin bulan kemarin *ratingnya* sekalian wah bulan

ini kita harus lebih dari itu dari situlah tantangannya pasti penangannya berbeda-beda setiap produser.

Terus efisien nggak sih kan tim bekerja seperti itu ?

Nggak, nggak juga kalau saya pribadi sih nggak jujur nggak

Plus minus nya apa kak?

Plusnya dulu ya kalau *plusnya* pasti lah seperti yang saya jelaskan tadi kalau semua produser pasti akan merasakan bagaimana membuat program PS dengan macam-macam cerita dengan inovasi baru dengan bentuk pembaruan yang baru lagi dengan *talent-talent* yang beda lagi pemilihannya dengan produser yang lain *minusnya* jadi kurang fokus untuk mengerjakan PS. Para produser yang mengerjakan PS pasti memegang program yang lainnya lagi yang lebih agak rumit gitu sih sebenarnya dan koordinasi koordinasi ke *crew-crew* jadi pada bingung sebenarnya PS siapa sih produsernya awalnya sih seperti itu awalnya bingung produsernya siapa sih sebenarnya kok ini nggak pernah di komform padahal produsernya beda lagi awalnya bingungnya disitu tapi setelah sudah berjalan setahun lebih ini dan berjalan regular udah terbiasa tuh temen-temen *staff, second head, crew* untuk koordinasi dengan produser yang mana

14. Apakah program PS ini bisa dijadikan sarana media untuk khalayak anak-anak untuk mengembangkan dan mempelajari bakat mereka? Bagaimana prosesnya?

Iya, iya bisa karena pasti mereka anak-anak itu senang mencontoh, melihat dan mencontoh, diharap dengan adanya program PS di televisi anak-anak memiliki suatu tiruan contoh yang bagus dibanding mereka nonton sinetron kan mereka punya gambaran ternyata bisa loh jadi penyanyi cilik dengan lagu-lagu anak tidak musti penyanyi cilik menyanyikan lagu-lagu dewasa gitu sih terus kemudian selain di PS selain lagu anak-anak kita juga suka ngebawain lagu-lagu daerah memperkenalkan lagu-lagu daerah ke anak-anak biar tidak hilang gitu sih.

15. Apa sih kak kesulitannya untuk mengembangkan program anak-anak ? soalnya sekarang kan program itu kan lebih yang menjual daripada kualitas ?

Kesulitannya apa ya, kesulitannya kalau untuk konten kita pemilihannya harus sangat hati-hati banget karena kan berkaitan dengan Badan Perlindungan Anak ya kita tuh harus hati-hati banget menyampaikan kontennya sisi kontennya pokoknya kita harus hati-hati banget deh pokoknya

16. Apa makna bagi kakak sebagai produser program anak-anak mengenai fungsi program televisi sebagai sarana pendidikan ?

Jadi ketika saya *brainstorming* dengan tim ada lagu anak-anak yang sebenarnya saya tidak tau sebelumnya saya nggak tau tapi dengan adanya program ini saya jadi tau oh ternyata ada lagu ini dan mudah dinyanyikan dan mudah dibuat permainan untuk anak-anak sampai akhirnya sampai rumah saya nyanyiin ke anak saya dan anak saya langsung suka itu sih keuntungannya itu sih bisa ngajarin lagi ke orang lain karena kan nggak semua lagu anak-anak saya tau kan.

17. Berarti media televisi itu untuk menjadi sarana pendidikan itu masih mendukung ya kak ?

RTV sangat bagus ya untuk menayangkan program anak-anak dibandingkan televisi lain yang memiliki banyak program lebih ke-komersial dan lebih menjual, namun hal tersebut menjadikan anak-anak meniru gaya orang-orang dewasa, padahal seharusnya anak-anak bisa menonton program yang sesuai dan bisa menjadi diri mereka sendiri.

Dan sudah ada beberapa televisi yang sudah ngikutin jejak kita saat ini cuma mereka nggak tahan lama karena mereka kan dituntut *share* kan jadi agak kurang mendukung untuk *sharenya* ada beberapa televisi yang udah mulai ngikutin.

HASIL WAWANCARA

Jakarta, Rabu, 30 Januari 2019

Narasumber : *Lead Creative Program Pesta Sahabat Eps. 20*

(Restika Nur Delia Sari, 25th)

1. Bagaimana format/konsep awal program Pesta Sahabat ?

Setau gue konsep awal pesta sahabat itu program hiburan buat anak tentunya harus ada unsur edukasinya juga ada unsur hiburannya juga pokoknya intinya ini program dikhususkan dan dibuat untuk anak-anak untuk menghibur anak-anak aja.

2. Bagaimana dengan *brainstorming* ide pertama “Itik dan Kolam Ajaib”? apakah ada waktu khusus dan kendala pada saat melakukan *brainstorming*?

Pertama kali ditunjuk untuk jadi tim pesta sahabat pasti gue selaku kreatif dan ditunjuk sebagai kreatif *lead* itu langsung milih beberapa ide beberapa pokok idenya apa nih gue mau bikin apa jadi ada beberapa *list* yang gue bikin ketika *list* yang pertama atau plan A yang gue bikin itu nggak di *acc* karena beberapa ada beberapa kendala teknis atau talent atau ya pokoknya ada beberapa item yang bikin plan A ini tidak jadi direalisasikan nah gue harus bikin plan kedua plan B nah plan B nya ini alhamdulillah temen-temen semua nerima ide gue dan itu bisa di realisasikan gitu jadi kita bisa apa sih namanya bisa kumpul bareng untuk ngebahas ide gue tentang itik dan kolam ajaib ini dan pastinya emang harus ada waktu khusus tapi emang diiniin apa ditentukan berapa hari loe bikin idenya nih berapa hari loe bikin idenya berapa hari loe bikin sinopsisnya habis itu baru kita garap.

3. Sebagai seorang kreatif, apa yang dilakukan saat pra produksi, produksi hingga paska produksi program Pesta Sahabat episode 20?

Sebelum yang tadi gue bilang sebelum eh setelah kita dapet *crew list* habis itu gue coba bikin idenya pokok-pokok idenya apa terus gue bikin sinopsis habis sinopsis kita langsung ngobrol sama semua produser sama tim kreatifnya juga sama assprod juga udah gitu dari ide itu kita coba kembangin lagi dipecah jadi 5 segmen hasib dipecah jadi 5 segmen terus

kita juga nge *list* siapa-siapa aja talent yang cocok untuk diperankan terus wardrobenya, terus kita mikirin blockingannya juga terus kita ngobrol sama PD (Program Director) sama FD (*Floor Director*) sama temen-temen yang lain teknis, audio, *lighting* segala macam yang bisa apa sih membantu kelancaran proses syutingnya terus pas lagi syuting pas lagi pra kita juga latihan sama *talent-talentnya*, *reading*, *blocking*, GR itu paling penting terus *pre-tape recording* lagu-lagu terus ya pokoknya *prepare* untuk *talent* untuk *blocking* segala macam harus di sebelum syuting nah ketika syuting gue waktu itu ada di FOH itu jadi asisten *show director* jatuhnya kalau kreatif itu gue berusaha bekerja sama sama *show director* gue itu assprod mas Dennis itu gue harus berusaha mengingatkan item apa selanjutnya yang akan kita syuting yang akan kita *record* nih yang akan kita *take* terus coba koordinasi melalui HT ke temen-temen LO yang ada dibawah untuk mengingatkan kepada *talent-talentnya* ini nanti adegannya ini ya ekspresinya seperti ini ya kayak gitu jadi gue coba ngingetin lagi dari atas pas lagi syuting sama apa ya sama memantau ya memantau apa yang udah kita persiapkan dan sedang dijalankan oleh temen-temen semua kalau paskanya paska syuting sih apa ya evaluasi evaluasi apa apa aja yang kurang terus selain evaluasi kita juga ngasih *reward* ke diri kita sendiri karena alhamdulillah banget itik dan kolam ajaib ini untuk langkah awal dijanuari 2019 itu *rating share*nya tinggi dan kita coba untuk ya selain bangga kita juga harus tetep oh berarti yang poin-poin ini nih yang bagusya berarti harus kita pertahankan disitu poin-poin yang kurangnya berarti kita harus kurangin yang kayak gitu-gitu jadi kita kan dapet datanya setelah syuting kita dapet datanya dapet grafik mananya aja yang ratingnya tinggi disitu kita bisa belajar poin-poin mana yang harus kita kembangkan dan kita kurangin.

4. Adakah saat-saat mengalami *stuck* saat ditengah-tengah pembuatan script?

Stuck, *stuck* sih pasti ada kendalanya apa sih kita berusaha mencocokkan konsep kita terhadap pikiran anak-anak imajinasinya anak-anak dan kadang ekspektasi kita kan tinggi ya wah si A harusnya bisa akting dengan imajinasi gue nih wah dia pasti hebat lah nilainya 90 ternyata dia hanya bisa merealisasikan 60 atau 70 kayak gitu kalau untuk *stuck* yang terlalu lama kayaknya nggak karena kru-kru yang lain temen-temen yang lain tuh gue rasa yang kali ini tuh sangat bersinergi banget mereka tuh punya satu visi misi yang sama jadinya alhamdulillah tuh jika ada satu yang *stuck* yang lainnya tuh ngingetin gitu alhamdulillah sih nggak terlalu gimana-gimana banget

5. Apakah pernah mengalami perubahan konsep ditengah-tengah GR atau saat mendekati proses *shooting*? Bagaimana solusinya?

Kalau konsep nggak cuman kayak misalkan blockingan misalkan ka namanya manusia ya kita udah *prepare* ternyata ada yang lupa gitu nah apa keuntungannya ketika kita *GR* adalah kita coba merealisasikan apa yang kita konsepin itu sesuai nggak sama yang kita konsepin itu tapi ternyata kalau misal yang dilapangnya itu tiba-tiba wah ini agak susah nih properti masuk lewat sini harusnya masuk lewat sini berarti ya paling *blocking* properti-properti *doing* sih sama *talent* harus masuk ke mana terus keluar kemana cuman kayak gitu untuk masalah konsep ke *script* sih nggak terlalu yang signifikan banget.

6. Apa keunggulan program Pesta Sahabat sehingga stasiun RTV mempertahankan program ini untuk tetap tayang?

Kalau menurut gue RTV kan dikenal dengan program anak dikenal dengan kartun-kartunnya ya walaupun bukan kartun buatan kita cuman RTV tuh berani untuk menayangkan program-program anak yang ternyata anak-anak sangat suka gitu dan dangat dapet banget bagi mereka dan kita coba untuk bikin pesta sahabat ini kalau dari kacamata gue sih ngelihatnya Pesta Sahabat ini tuh bener-bener spesial ketika televisi nasional lain yang berusaha untuk menciptakan program untuk keluarga untuk dewasa terus musik dangdut dan segala macam terus RTV punya jalan lain untuk munculin dirinya gitu dengan program anak yang konsisten sampai sekarang tuh bener-bener menghibur dan ada nilai edukasinya juga gitu dan gue rasa PS ini emang pas banget sih untuk direalisasikan untuk tetep dijalankan ya karena itu melihat celah yang ditelevisi lain tuh nggak ada di RTV tuh ada.

7. Apa kekurangan dan kelebihan dari program Pesta Sahabat?

Keunggulannya itu yang tadi yak arena dia muncul dengan program anak yang spesial yang menghibur terus ada edukasinya juga kalau kekurangannya apa ya gue sih sejauh ini belum melihat kekurangan ya paling ada hal-hal teknis ada hal-hal kalau masalah ide nggak ya karena memang ide kan emang nggak bisa dibatasin dan bakal liar keman-mana cuman kalau masalah teknis masalah personal ke artis-artisnya gitu sih yang agak kurang menurut gue itu dibagian teknis.

8. Apa tantangan terbesar sebagai seorang kreatif dalam menciptakan tayangan yang layak untuk ditonton anak-anak?

Kalau untuk anak-anak yang pasti kalau gue sih mengamati sekitar gue dulu karena sekitar gue pasti ada ponakan adek-adek ada anak tetangga segala macam gue mengamati secara nggak langsung mereka apa sih yang lagi mereka gemarin banget oh mereka doyan banget nge-*game* nih sekarang kan berarti gue harus coba ikutin juga kan ikutin alurnya mereka apa yang mereka suka tapi nggak menutup kemungkinan gue tetep harus menjanjikan wah kayaknya gue harus ini bagus nih buat anak-anak nggak main mulu nih biar ada pelajarannya jadi biar pun gue idealis gue harus realistis juga ngelihat sekeliling gue lagi suka apa terus gue campur sama idealis gue sama imajinasi gue, gue *mix* biar bisa nyampe ke mereka tantangannya sih itu sih kadang karena kita karena ekspektasi kita yang terlalu jauh mungkin ya wah kayaknya ini bisa diterima sama anak-anak nih tapi ternyata kadang meleset ternyata kadang apa yang kita ekspektasiin nggak bisa ditangkep oleh anak-anak nah jadi yang gue peljarin disini anak-anak itu doyan banget maksudnya bakalan enjoy kalau dia menyaksikan sesuatu tuh yang nggak terlalu rumit gitu misalkan ya segmen 1 perkenalan, segmen 2 konflik, segmen 3 penyelesaian gitu udah cukup gitu doang jangan terlalu dibelit-belitin karena yang namanya anak-anak kan belum terlalu belum bisa nebak ya belum bisa wah ini kayaknya seperti ini nih nantinya jadi harus nanti alurnya yang *simple* aja dibikin yang *simple* terus anak-anak juga kalau gue rasa masih suka-suka bermain ya maksudnya kita tampilin yang nggak terlalu rumit nggak terlalu ribet pokoknya yang nyanyi bareng, joget bareng kayak gitu-gitu mewarnai menggambar masih hal-hal yang apa sih istilahnya ya nggak materi gitu nggak materi yang 4x4 berapa segala macam nggak jadi yang *have fun have fun* aja sih gitu.

Berarti keterbatasan lagu-lagu anak sekarang juga menjadi kendala ya kak?

Iya bener anak-anak kalau jaman gue sih banyak banget ya masih ada sherina masih ada tasya cuman kalau yang sekarang anak-anaknya juga apa ya pertumbuhan mereka cepet banget terus teknologi juga globalisasinya juga cepet banget ya itu sih PR nya tetep menempatkan anak tuh porsinya dimana nggak nggak usah kita bawa ke nggak usah teralu kita jerumusin ke era sekarang gitu kita harus tetep porsikan dia anak-anak dan dia masih dapet pelajaran yang nggak terlalu berat gitu ya yang terlalu *have-havean* aja gitu.

HASIL WAWANCARA

Jakarta, Rabu, 08 Mei 2019

Narasumber : *Lead Creative Program Pesta Sahabat Eps. 20*

(Restika Nur Delia Sari, 25th)

1. Kak apa sebenarnya tujuan dibuatnya program PS?

Tujuan dibikin program PS ini untuk menghibur anak-anak bukan hanya menghibur aja cuman kayak ngembaliin ini lho ngembaliin suatu program yang *original* yang bisa ditangkep untuk anak-anak gitu, karena kan PS ini kan emang dasarnya tuh *story* ada *storynya*, terus ada *perform* buat anak-anaknya gitu jadi ini nyoba buat suatu program yang nyoba buat ngasih lagi ke anak-anak apa ya yang harus seharusnya ditonton seharusnya dikonsumsi audio visual buat anak-anak gitu sih.

2. Bagaimana pembagian segemen diprogram PS?

Pembagian segmennya biasanya tuh yang awal-awal ada *storynya* terus setelah ada *story* nanti masuk ke akan ada *perform* musik sama *dance* biasanya kayak ya kayak drama musikal.

Ya kayak drama musikal biasanya terbagi dalam Ps tuh 5 segmen. Karena dia kan berangkat dari sebuah *story* terus *storynya* nanti akan ada bumbu-bumbunya kayak misal dari *storya* misalkan ceritanya anaknya sedih nih bocahnya sedih nanti kita tambahkan lagu yang mendukung dari *story* itu gitu terus nanti ketika mereka nyanyi mereka akan ada *dancer-dancernya* atau ada koreonya untuk untuk bisa apa bikin apa suasanya biar tambah makin manis aja gitu.

3. Apa yang harus diperhatikan dalam pemilihan cerita untuk konten program ?

Nah ini yang gue belajar sih dari program PS ini karena emang khusus buat anak-anak yaa dia itu tuh kita nggak bisa ngasih sesuatu yang ribet gitu kayak anak-anak kalau dalam

story kan ada sebab akibat itu memang bener-bener cerita yang yang nggak ribet yang anak-anak tuh bisa nangkap nggak mesti yang harus perjalannya panjang atau dramanya musti gimana enggak, kayak misalkan nih bangun tidur habis bangun tidur sarapan terus apa siap-siap buat ke sekolah terus tiba-tiba di jalan ketemu sama musuh habis itu ketemu sama musuh apa ya mereka berantem habis itu mereka berantem mereka nangis habis mereka nangis nanti diceramahin sama gurunya habis itu mereka baikan lagi gitu, segampang itu nggak usah loe kasih nanti dia ibunya dateng yang berantem ibunya nggak, kalau itu kan FTV banget dan buat orang dewasa kalau anak-anak cukup dikasih hal-hal yang mudah, mudah diserap sama anak-anak tuh biasanya lebih suka sama *perform* sih lebih suka sama *perform* mereka akan semangatnya akan kelihatan tinggi ketika di PS tuh ada nyanyi sama ada nge-*dance* nya

Berarti main point dalam program PS itu di *perform* ya kak ?

Iya disitu

4. Kakak sebagai kreatif dapat cerita-cerita atau ide-ide itu emang udah ada atau benar-benar *brainstorming* awal dulu ?

Ya, yang pertama tuh pasti kita harus *brainstorm* dulu nah setelah *brainstorm* udah dapet nih oh yaudah kayaknya kita mau angkat temanya tema A nah dari tema A itu sesuai kayak sesuai sama pengalaman loe pengalaman loe pengalaman loe ngedenger pengalaman loe ngelihat pengalaman loe apa ngrasain sesuatu yang berhubungan sama tema yang udah dihasil di *brainstorm* tadi itu loe *combine* gitu jadi setelah itu setelah dapet baru kita ngobrol lagi.

5. Terus dalam menentukan ide dari perencanaan ide, eksekusi sampai evaluasi itu bagaimana prosesnya kak?

Ya, ya jadi setelah *brainstorm* terus *brainstorm* ini kan *all* tim kan tim inti kan nanti ketika udah ketemu tema besarnya nanti si kreatif-kreatif ini mulai mengembangkan hasil *brainstorm* tadi dari ide jadi sebuah cerita habis itu setelah ini sampai evaluasi ya produksi juga ? iya, oh ya jadi kan udah nih udah *brainstorm* udah nemu temanya terus dari kreatif

kreatif ini bikin *story*nya habis bikin *story* kita ngorol lagi tim inti ngebahas masalah teknis apa aja yang dibutuhin segala pokoknya *tools* juga terus kayak kamera, kayak lampunya mau gimana, kayak *wardrobenya*, terus pemainnya siapa itu dibahas bareng-bareng juga setelah itu setelah semuanya beres tim inti akan akan nge-*brief* lagi ketim yang lebih besar kayak ke *chief-chiefnya chief* kameraman, *chiefnya wardrobe* untuk ngeshare nih gue butuhnya ini ini tolong dipersiapkan setelah semuanya siap kita akan ada *GR* itu h-2 biasanya h-2 *GR* habis itu produksi syuting kalau kita kan *live* kan kebanyakan si PS ini kan *live* jadi, ya pokonya itu kalau gue sih setaunya cuma sampai produksi doang karena dia *live* kalau *editingnya* paling kayak *template-template* gitu *in location*.

6. Itu kalau dibahas dievaluasi untuk tim kreatif apa ?

Oh ya, jadi kalau sudah selesai kan selesai *live* biasanya tuh tim besarnya tuh akan ada evaluasi gitu evaluasi mungkin secara tim besar ya belum tim intinya (tim kreatif). Tim besar evaluasi ngebahas tadi apa aja nih poinnya yang paling top maksudnya paling kena dianak-anak dibahas, juga tadi *miss* dibagian ini lho dibagian itu nanti setelah tim besar baru deh tim tim intinya kita ngobrol lagi biasanya kumpul lagi tadi kurang dibagian ini iya nah, biasanya kan setelah evaluasi keesokan harinya kan dapet *rating sharenya* grafiknya kan ketauan tuh nah dari situ kita bisa bisa obrolin lagi tuh oh dibagian ini tuh ternyata *rating sharenya* turun nggak kena ya nggak bagus yaudah *next* berarti kita pertahankan yang tingginya dan yang kurangnya tuh kita usahakan untuk bukan tidak digunakan ya berusaha untuk dibagian ini tuh kurang gimana sih caranya supaya ini tuh juga tetep naik sama kayak yang lainnya gitu kita ngerombak lagi sih kenapa dibagian di *minute by rating sharenya* turun, biasanya sih kalau yang kemarin gue lihat yang PS gue itu dia tuh turun ketika *performnya* orang dewasa kan kita ada pemain orang dewasa kan misalkan sebagai ibu gurunya nah itu ketika *perform* orang dewasa kayak dia lagi ngedance itu turun sih nah mungkin obrolan ketika kita udah tau, *next* untuk PS selanjutnya orang-orang dewasa tuh kita akan minim banget untuk *performnya* untuk bagian porsi *performnya* gitu jadi lebih banyak ke anak-anak aja yang main.

7. Terus apa yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan main cast ataupun bintang tamu dalam setiap cerita?

Nah, kalau karena ini kan anak-anak kan ya program anak-anak kalau dari karakter itu udah pasti orang-orang eh anak-anak yang terlihat ekspresif dan mudah beradaptasi sama peran apa aja gitu itu yang pertama kita pilih yang kedua yang jadi pertimbangan kita adalah berpatokan sama data sebelumnya misalkan dari lima anak nih ternyata anak yang si B ini kalau di setiap tampil di TV *ratingnya* tinggi terus nih otomatis kita akan pertimbangkan itu juga gitu jadi kayak penonton suka lho sama anak si B ini daripada si A yaudah berarti si B udah punya modal yang cukup buat kita jadiin *talent* (pemain) kita.

8. Apakah setiap perencanaan artistik disetiap cerita itu direncanakan oleh tim kreatif ?

Iya jadi tuh memang kan memang dari bermula dari sisi cerita ini dari cerita ini pasti tim-tim temen-temen kreatif tuh gue butuh properti ini untuk mendukung si cerita gue gitu kan nah nanti gue akan ngobrol lagi nih ke tim artistik eh gue butuh ini buat misalkan yang kemarin gue butuh tongkat untuk eyang karena eyang akan beradegan sebagai ibu peri gitu nanti setelah gue ngobrol apa yang gue butuhin biasanya temen-temen dari artistik akan ngasih saran lagi ya saran ide lagi gimana kalau warnanya ini ini ini nyesuain sama konsepnya nah iya jadi dari situ kita bisa ngobrol loh gue tuh kita tuh nggak melulu harus ngedikte gue mau warna ini, warna ini, warna ini, bentuknya seperti ini, materialnya seperti ini, nggak, jadi kayak open *discuss* ketika gue tau keperluan gue apa terus gue *share* ke tim yang bersangkutan tim bersangkutan akan gue terbuka banget untuk oh gue pengen ini “Tik gimana kalau yang ini warnanya ini oke” gitu, jadi kita semuanya tuh sama-sama apa sih berkesinambungan lah gitu nggak nggak gue ngedikte terus dia harus ngelakuin apa yang gue suruh nggak lebih lebih dinamis aja sih.

9. Tujuan dari konsep artistik yang dibuat/direncanakan untuk khalayak anak-anak memiliki point apa sih yang sebenarnya ingin disampaikan melalui itu?

Yang tadi sih yang gue bilang properti itu ngedukung untuk *storiesnya* gitu ketika kalau yang kemarin misalkan Itik dan Kolam Ajaib gue maenyajikan si itik ini adalah seorang makhluk seorang anak-anak kecil yang hmm gue menggambarkan si itik ini adalah anak yang malang lah yang nggak punya temen karena dia buruk nah maka dari itu artistik sama *wardrobenya* harus gue sesuain juga *wardrobenya* dengan tempelan total-total biar dia kelihatan dia jelek, misalkan terus itu lebih ke *wardrobe* tapi kalau untuk artistik misalkan kayak yang tadi gue bilang, eyang, eyang sebagai peri dongeng yang menceritakan *stories*

dari pesta sahabat ini berarti ini gue kayaknya harus bikin eyang itu makanya gue nyediain si eyang itu tongkat seperti peri.

Nah, kalau set sebenarnya nggak *colourfull* juga sih ngikutin *stories* loe juga kalau misalkan didalem hutan ya misalkan hutan apa dulu nih hutan loe harus spesifik kan hutan pagi atau hutan malam pokoknya mengikuti cerita loe artistik itu adalah satu elemen yang dihadirkan untuk mendukung dan menghidupkan cerita loe itu gitu lho jadi kalau loe mau bikin hutan malam hari ya berarti properti loe itu kayak apa sih kayak daun-daun jalar, gitu terus kayak pohon-pohon gede, terus dan itu properti itu makanya kalau suatu program itu kayak berkesinambungan gitu loe nggak bisa butuh satu elemen doang ketika properti loe udah kayak begitu udah bagus itu tapi *sound* loe efek-efeknya nggak ada suara kayak suara jangkrik atau burung hantu (pendukung) itu nggak akan itu akan *flat* aja rasanya dan nggak masuk ke hati makanya ketika propertinya udah bagus ceritanya seperti apa didukung sama musik-musiknya gitu sama kayak efek-efeknya apa aja yang diperluin jadi korelasinya enak itu muter gitu karena satu elemen yang lainnya tuh bakal berkesinambungan kayak gitu.

10. Yang menjadi tolak ukur tayangan ini sesuai harapan itu selain rating dan share apa kak ?

Selain *rating* dan *share*, mungkin kalau gue sih gue pribadi kacamata gue sih gue ngelihat program ini tuh emang bener-bener *pure* yang disajikan *pure* buat anak-anak tanpa ada emebel-embel *gimick-gimick* yang nggak penting buat mereka gitu lho emang memang ini disajikan buat bocah, bocah dengan *stories-stories* biasanya kan emang *storiesnya stories* fantasi ya, fantasi dan sebagian ada juga tuh yang berlatar belakang dari cerita rakyat kan itu memperkaya mereka pengetahuan mereka tentang budaya juga tentang adat yang ada disini kayak kayak gitu sih gue ngerasa dari *storiesnya* seperti itu kan kayak untuk ngasih penambahan pengalaman, menambah pengetahuan anak-anak tentang cerita-cerita rakyatnya dinegerinya sendiri, terus mengingatkan kembali dan mempersembahkan kembali lagu-lagu yang pantas buat anak-anak itu seperti apa kan sekarang kan banyak banget lagu dewasa yang anak-anak tuh cepet banget hafal dan akrab kan, nah kita tuh hadir buat itu lho anak-anak tuh harusnya ditempat yang ini loe harusnya loe tau cerita rakyat lagu-lagu anak kek yang seusia loe terus disitu kan *distories* itu kan selalu ada

selalu ada pesan-pesannya kan ada pesan moralnya kan nah itu pesan moralnya harapan kita tuh akan sampai ke anak-anak yang nonton gitu kalau yang itik dan kolam ajaib kan pesan moralnya tuh walaupun temen loe beda tapi loe jangan nge-*bully* gitu kayak jaman sekarang kan lagi *hebring* banget tuh yang *bully-bully* jadi semoga tuh anak-anak nyampe pesen yang kita sajiin tuh nyampe ke mereka gitu.

10. Setahu aku dari beberapa episode PS itu kan selalu menggunakan kostum binatang ya apa emang konsepnya dibuat seperti itu?

Nah itu kan kalau gue pribadi sih awalnya juga nggak tau ya kenapa, cuman ternyata pas gue tanya ternyata tuh grafik datanya kostum anak-anak atau karakternya binatang ini emang paling disenengin sama bocah-bocah gitu mereka lebih seneng ngelihat hal-hal yang gitu nah satu lagi mungkin kayak nyambung ke anak-anak lebih suka benda mati imajinasi anak-anak kan liar ya lebih suka tuh benda mati yang bisa hidup gitu yang bisa bicara yang misalkan tiba-tiba kodok bisa ngomong itik bisa ngomong imajinasinya dia yang lagi nonton tuh enak gitu nyambung ke mereka itu sih yang gue rasain sih.

11. Dari tim kreatif sendiri tim kreatif PS ada strategi-strategi khusus nggak sih kak untuk mengembangkan PS ini?

Mengembangkan PS ini pasti adalah pasti ada dari segi *stories* dari segi *perform* dance atau song nya kayak *stories* nya mungkin kita selalu temen-temen produksi 1 dan produksi 2 gue tuh merasa tuh kayak selalu berusaha ini sih apalagi yang bisa diterima anak-anak soalnya anak-anak tuh nggak bisa ditebak juga walaupun kita punya data ya kadang tuh kita nggak bisa nebak juga kadang kita berusaha nyajiin *stories* yang dengan properti yang megah banget ternyata itu nggak nendang gitu terus propertinya udah megah banget menurut kita udah wah ini pasti bagus wah ternyata pas kebesokannya kita dapet data grafiknya eh ternyata itu nggak tinggi ya nggak nendang ya sedangkan *sometimes* tuh properti yang seadanya aja itu nendang banget karena *stories*nya gitu loh kadang sih gitu jadi kita tuh selalu selalu nyari apa ya apa ya yang bisa kita hadirin mungkin kalau anak-anak agak lemah dibagian *story* misalkan mungkin kita akan per kaya sajian *dance* atau song nyanyi-nyanyi gitu *stories*nya akan kita agak kita per kecil bukan kita buang ya cuman agak kita ringkas lah biar ringkas gitu.

12. Untuk item-item *fun drawing fun fact* itu sendiri itu tuh masuknya dia item pasti atau menyesuaikan kak ?

Menyesuaikan sih, dia dia sifatnya dinamis cuman kalau bisa kita nyambung-nyambungin bisa dihadirin juga gitu cuman kan nggak kita bikin jadi spesial item nggak, jadi misalkan kadang *fun fact* bisa disegmen apa aja dong bisa dinamis banget sifatnya bisa tiba-tiba disegmen 1 atau tiba tiba bisa disegmen 2 yang pasti mereka tuh dulu gue nggak tau sih mungkin dulu tuh dia item yang berdiri sendiri tapi kalau sekarang sekarang lebih fleksibel aja dia bisa dimana aja.

Berarti item pasti itu *fun story* yang berbentuk *story telling* ?

Iya *fun story* dan yang pasti sih *perform song sama dance* sih gitu

13. Menurut aku kan PS ini kan bisa menjadi media untuk khalayak anak-anak dalam bermain sekaligus dalam mengembangkan bakat mereka itu menurut tim kreatif atau dari kak Tika sendiri bagaimana proses itu terjadi?

Karena kalau bakat misalkan mungkin gue kurang kurang apa ya kurang paham juga ya kalau disitu ya cuman tuh anak-anak suka, suka kalau dia dilibatkan juga kayak misalkan ada item *fun drawing*, item *fun drawing* kan anak-anak yang distudio sama yang dirumah kan juga bisa ngikutin tuh mereka seneng dan mereka bener bener memperhatikan banget gitu nanti ya ya itu sih harapan dari kita ya setelah mereka pulang dari nonton PS ini mereka bisa nyoba lagi sendirian dirumah gitu karena yang kita kasih tuh pasti sesuatu yang nggak ribet kayak *fun drawing* misalkan gambar kelinci ya *step by step* nya emang dilihatin banget sedetailnya gitu jadi harapan kita ketika mereka udah bisa nyoba distudio atau di pas lagi *live* nanti *sometimes* dia bisa nyoba itu dikapan aja gitu.

14. Apa makna bagi kakak sebagai kreator program anak-anak mengenai fungsi program televisi sebagai sarana pendidikan ?

Sebenarnya sih, berat sih media itu apalagi media televisi itu efektif banget dan sangat berpengaruh banget untuk semua orang apalagi anak-anak gitu nah dijamin sekarang

untuk ngasih utuk menyajikan *originalitas* yang pas buat anak tuh memang susah nah kalau gue pribadi gue cukup bangga dengan adanya program PS ini karena menurut gue program PS ini salah satu program yang benar benar *pure* gitu buat anak-anak dari segi ceritanya dari segi apa *performnya* terus natural mereka beradegan dan pemain itu ngangepnya ketika mereka lagi *acting* kan mereka bermain ya kan nah dari situ mereka bisa ngembangin imajinasi mereka sendiri ketika mereka yang gue lihat dari pemain-pemainnya mereka gue aja yang udah dewasa aja gue ngerasa mereka tuh hebat banget mereka bisa jadi apa aja gitu mereka mendalami karakter mereka karena mungkin yang pertama karena mereka anak-anak mereka punya imajinasi yang liar ya, mereka bisa jadi apa aja, mereka belum nah yang kalau buat yang jadi pemain kelebihan mereka, mereka percaya diri orangnya ya kan percaya diri dan orangnya aktif ketika temen-temennya yang dirumah nonton itu tuh bisa bisa apa sih bisa menularkan energi positif itu gitu loh, jadi gue percaya apa yang kita sajiin dengan baik dengan sesuatu yang dikemas dengan baik tuh itu bisa nular juga malah bisa membantu karakter anak-anak yang memiliki misalkan nih, ada bocah nonton PS dia bakatnya nyanyi ketika dia nonton PS dia akan jadi lebih PD lagi gitu, dia akan jadi lebih PD lagi untuk nyanyi depan orang banyak terus joget-joget depan orang banyak itu sih yang gue lihat ya yang gue rasain gitu, jadi program PS ini tuh benar-bener gue rasa benar-bener pas buat anak-anak ya itu yang gue harapkan dan yang gue lihat dia bisa nularin energi positif itu ke penonton yang nonton itu.

15. Ide awal atau bisa diceritakan kak mengenai episode Itik dan Kolam Ajaib ?

Ide awal jadi gini awalnya itu terbentuk tim nya tim intinya itu belum ada tema apa-apa gitu, tapi udah dikasih dikasih pakem pemainnya memainkan karakter hewan gitu oke hewan kita tim intinya tuh gue sama kreatif sama produser sama *asc* prod tuh duduk bareng kita bikin apa ya karakter binatang tapi yang ceritanya nggak terlalu ribet tuh apa ya nah terus tiba-tiba kita kepikiran oh ada cerita itik buruk rupa nih gimana kalau cerita itu aja kalau yang dikembangin oh boleh-boleh tapi jangan terpaku sama ininya jangan terpaku sama kejelekan nya dia atau kemalangan dia dibandingin saudara, kan aslinya gitu kan dia dibandingin saudara-saudaranya jangan kesitu lebih nah dari cerita itu *dicombain* sama kejadian yang sekarang nih isu-isu yang sekarang oh isu yang sekarang lagi apa sih tentang *bully* oh ya udah berarti itik buruk rupa *dibully* nya sama temen-temennya aja oh oke boleh dari situ berkembanglah cerita tapi gimana ya si itik buruk rupa ini harus kita hadirin sesuatu imajinasinya anak-anak nih disini bisa nggak ya si itik ini jadi cantik gitu

oh bisa-bisa nanti kan anak-anak kan doyan tuh yang kayak gitu-gitu yang perubahanya dari jelek ke cantik kayak kartun-kartun jaman dulu kan yang kayak *sailor moon* berubah yang ya pokoknya sesuatu yang nggak mungkin ada gitu yang nggak mungkin ada tapi anak-anak suka jadi tuh harus yaudah yuk kita coba aja kita jadiin si itik buruk rupa ini seorang bocah yang yang ngerasa sedih karena *dibully* sama temen-temennya tapi dia pengen berubah cantik supaya temen-temennya sayang sama dia oh yaudah setelah itu kita bikin pasti akan ada namanya konflik kan tapi gimana ya caranya supaya anak-anak tuh penasaran nunggu gitu nunggu benar-benar nunggu dari segmen awal sampai segmen akhir oh ya berarti ketika dia mau berubah sebelum perubahan itu kita sajikan dia bisa nggak nih berubah gitu jadi penonton juga deg-degan nih gue nungguin nih beneran berubah nggak ya bisa nggak ya yaudah akhirnya kita hadirin dia mau berubah disuatu kolam yang yang serem yang ada penunggunya nah anak-anak juga suka banget sama yang namanya surprise, surprise yang tiba-tiba ada monster datang ya yang kayak gitu-gitu nah diPS juga seperti itu kayak data grafik datanya tuh selalu tinggi ketika ada monster monster yang datang gitu jadi kita kita balik lagi kita flashback lagi kita belajar lagi dari data yang ada oh berarti konflik yang akan ada adalah ketika si itik buruk rupa ini mau berubah dikolam itu kita kasih si penunggu aja monster penunggu nanti mereka bakal kejar-kejaran oke gitu setelah itu yaudah akhirnya kita akan buat ceritanya si itik buruk rupa itu akan ketemu sama si monster itu nah nanti akan ada adegan adegan kejar-kejaran nih yaudah tapi gimana kalau yang kejar-kejaran justru musuhnya gitu oh gimana-gimana kalau musuhnya ya soalnya diitik ini kan orangnya tulus hatinya jadi kita pengen pengen ngasih ke penonton juga ketika loe punya hati yang tulus loe akan dapetin sesuatu yang baik juga walaupun loe ketemu sama orang jahat gitu itu yang pengen kita sampein juga tuh sebenarnya ketulusan hatinya si itik ini nah makanya dikonflik itu kita hadirin juga temen-temen yang nggak suka ini ngikutin si itik gitu ngikutin si itik sampai akhirnya itiknya berhasil lolos dari si monster justru si musuh-musuhnya ini karena dia memang jahil dia memang nakal akhirnya monster ini yang ngejar-ngejar si musuhnya jadi itu kayak jadi pelajaran gitu loh ketika loe berbuat jahat loe nakal sama orang loe suka ngisengin orang nanti itu akan berdampak juga ke loe gitu nah nanti endingnya endingnya disitu ketika si itik berhasil jadi cantik dan si musuh-musuhnya ini sadar kalau dia tuh jahat banget orangnya akhirnya si musuh-musuhnya ini minta maaf dan mereka jadi temen lagi gitu *sesimple* itu loh sebenarnya dan nggak usah yang rumit-rumit yang loe kasih nanti monsternya tiba-tiba makan tiba-tiba monsternya dikurung lah mereka terus mereka nggak bisa keluar nggak usah jadi *sesimple* itu gitu ketika paham kan ceritanya jadi ceritanya

temanya kan itik buruk rupa yang *dibully* sama temen-temennya terus kita kembangin lagi karena *dibully* itik jadi ngerasa sedih dan dia pingin banget jadi cantik supaya teman-temannya sayang sama dia nah gimana caranya di cantik oh dia dikasih tau dikolam itu ada air yang bisa ngerubah dirinya tapi dikolam itu ada penunggunya nah tapi apa dia yakin karena dia orangnya tulus dia bisa bisa berubah jadi cantik ya karena keyakinan dan ketulusan dia dia bisa berubah sedangkan kan musuh-musuhnya ini nih yang nggak suka sama dia pengen ngejahilin dia juga tapi ya berbalik lagi apa yang dia lakuin ini juga dibalas juga sama si monster segampang itu aja gitu.

16. Untuk perencanaan artistiknya pada episode itu sendiri seperti apa ?

Itu dari setelah kita *brainstorm* udah dapet ide udah dapet ceritanya baru kita apa aja yang dibutuhkan artistik apa aja yang dibutuhin untuk cerita kita itu terus nanti setelah kita ngelist kita akan nge*share* ke temen-temen artistiknya nah nanti tadi lagi kita ngobrol ini cocoknya ini, ini, ini materialnya ini, ini, ini gitu *budget*nya hanya sekian gimana ceritanya oh yaudah berarti kita pakai yang ada aja gitu.

17. Kendala/tantangan saat perencanaan dan eksekusi tentang konsep artistik kak?

Yaitu *budget*.

Selain budget kak ?

Selain *budget* apa ya sebenarnya nggak ada sih selain *budget* karena udah makanan temen-temen artistik juga kan masalah kayak gitu tapi kadang tuh *budget* juga nggak bikin ide loe mentok disitu nggak kadang malah kalau *budget*nya sedikit loe bisa gunain apa yang ada terus itu jadi inovasi yang baru juga kan jadi nggak melulu mentok sih kalau misalkan *budget*.

18. Apakah eksekusi konsep artistik sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat ?

Kalau di PS gue, kalau di PS gue berjalan dengan sesuai ya karena gue nggak ribet ribet kan.

Tapi kadang ada nggak sih satu episode yang nggak sesuai dengan pelaksanaan ?

Oh ada pasti ada pasti ada yang ngemis mah pasti ada cuman ya gitu lagi kita selalu dapet ya gitu maksudnya selalu ada solusinya walaupun kita pakai barang yang udah lama nggak kepeke kita daur lagi.

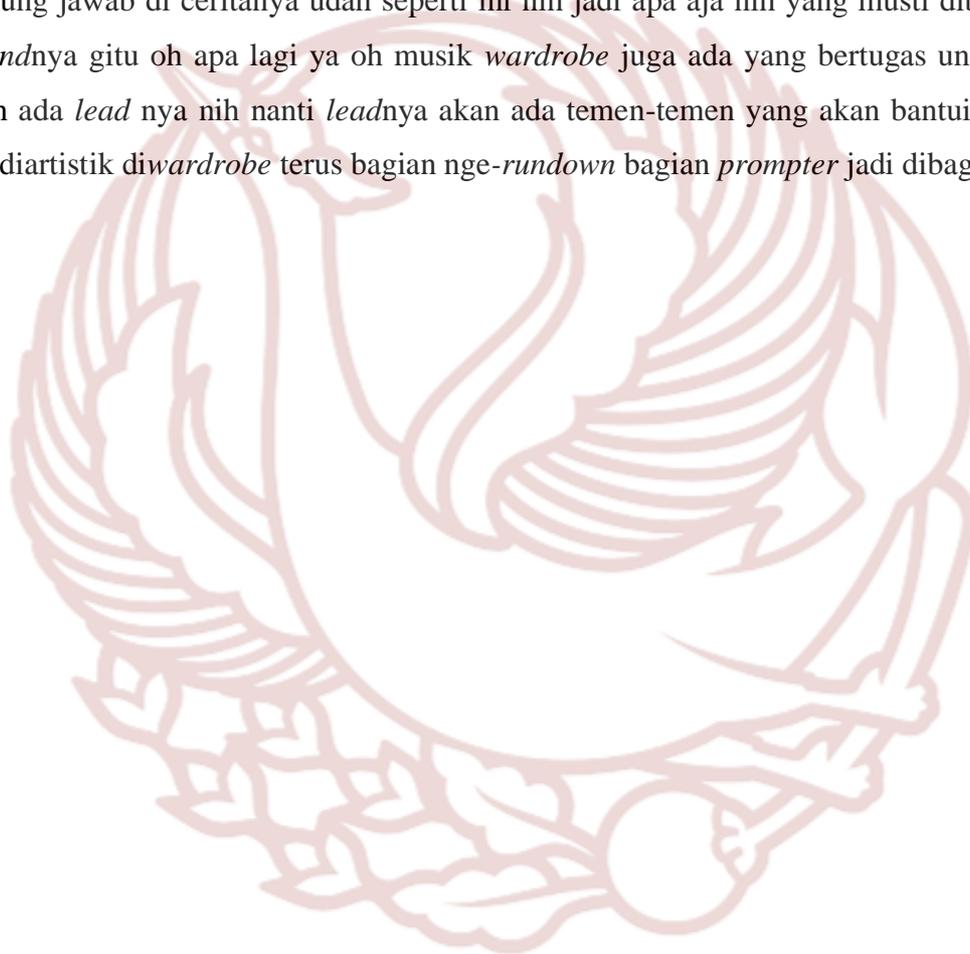
19. Ada nggak sih efek khusus dari episode tersebut ke penonton anak-anak?

Oh kalau efek khusus ke penonton gue rasa nggak sih satu hal yang apa ya satu hal yang mungkin bisa dibilang membanggakan adalah di PS ini tuh ada variasi lain gitu ketika eyang beradegan nge *freeze* in pemain-pemain di *stage* di panggung itu kan salah satu sebenarnya nggak sengaja yang keluar dari ide gue dari kepala gue nggak sengaja keluar ide itu dan itu disambut baik sama atasan-atasan wah keren juga gitu dan malah setelah itu atasan-atasan bos bos itu pada minta apa lagi nih selain *freeze* ya pokoknya yang setipe kayak gitu apalagi yang bisa dihasilin gitu jadi tuh kayak muncul pakem baru dari ide-ide yang sebenarnya nggak sengaja sih keluarnya cuma jadi diterima baik jadi patokan baik juga buat episode episode lainnya hal kecil ya itu ya hal kecil. Kalau dari segi *story* nya itu mungkin jadi pembahasan dari temen-temen itu tim kreatif ini tuh cerita yang sangat *simple* loh bener-bener *simple* tapi *rating* nya bagus gitu dan kalau loe lihat loe bisa bandingin ke episode lain ini yang paling sederhana banget dari artistiknya iya kan dari *wardrobenya* itu sederhana banget tapi alhamdulillah yang didapetin baik gitu grafiknya mungkin ya itu kuncinya anak-anak nggak suka yang ribet ya *storiesnya* loe ngasih *stories* yang bisa ditangkep sama anak-anak aja yang nggak muter-muter ceritanya dan gue juga masalah *song* masalah lagu itu yang bener-bener deket sama anak-anak lagu yang anak-anak hafal anak-anak hmm ya deket lah dimereka.

Kalau masalah kreatifitas kalau gue pribadi gue pribadi tuh sangat sangat iri sama temen-temen yang bisa nyiptain artistik yang megah gitu mereka bisa bikin ide sehebat itu kadang juga gue wah hebat ya kadang gue malah suka banget mengapresiasi temen-temen kreatif yang terlibat disitu wah keren banget ya itu loe grafis loe itu artistik loe keren banget gila kita saling ngedukung banget kok orangnya saling belajar juga.

20. Untuk tim kreatif sendiri itu ada sub bagiannya sendiri-sendiri nggak sih kak kalau di PS?

Ada, ada ada, ada yang nge *lead*, nge *lead* apa episodenya nge *lead* itu kan pasti dia lebih bertanggung jawab sama *stories* sama semua yang akan muncul di program itu kan mulai dari *stories* artistik segala macam bla bla blaa blaa nah juga temen temen kreatif yang tugasnya nge LO in *talent-talent* yang kita butuhin nanti dia yang bantu siapin *schedulanya* terus nemenin latihan terus ada juga temen-temen kreatif yang bertugas di musiknya kayak apa bertanggung jawab di ceritanya udah seperti ini nih jadi apa aja nih yang musti dibikin efek efek *soundnya* gitu oh apa lagi ya oh musik *wardrobe* juga ada yang bertugas untuk oh ya kan udah ada *lead* nya nih nanti *leadnya* akan ada temen-temen yang akan bantuin dia lagi dimusik diartistik di *wardrobe* terus bagian nge-*rundown* bagian *prompter* jadi dibagi-bagi.



HASIL WAWANCARA

Jakarta, Senin, 28
Januari 2019

Narasumber : Assprod/Showdir Program Pesta
Sahabat Eps. 20 (Dennis, 32 th)

1. Bagaimana format/konsep awal program Pesta Sahabat ?

Pesta Sahabat itu konsep awalnya adalah gabungan dari funtime dan dubi dam, dan pada saat itu RTV mau mengadakan program ulang tahun mau membuat program ulang tahun tapi binggung konsepnya mau gimana akhirnya tercetuslah ide untuk menyatukan kedua konsep program yang udah ada yaitu funtime dan dubi dam nah pada akhirnya jadilah Pesta Sahabat perdana yang waktu itu kalau nggak salah sih pas mau Hut RTV yang pertama program pesta sahabat pertama di mulai.

2. Siapa target sasaran yang dituju? Dan apa yang diharapkan dari tayangan program Pesta Sahabat?

Target sasarannya itu yang jelas sih ibu-ibu dan anak-anak ya terus apa namanya yang diharapkan adalah bisa memberikan dampak positif terhadap anak-anak terutama pada saat sekarang ini kan tv termasuk industry yang banyak, sorry pada sekarang ini tv kan termasuk media yang masih mempunyai banyak mangsa pasar dimasyarakat jadinya RTV mencoba untuk membuat terobosan yang berbeda dari tv tv nasional yang lain dimana tv tv nasional yang lain tidak memberikan tontonan yang berkualitas pada anak tapi rtv berusaha untuk memberikan sebuah tontonan sebuah sajian program yang benar-benar berkualitas dan layak tonton untuk anak-anak dan keluarga

3. Sebagai seorang Assprod dan Showdir, apa yang dilakukan saat pra produksi, produksi hingga paska produksi program Pesta Sahabat episode 20?

Praproduksinya sih jelas ya brainstorm brainstorming masalah konten terus itu sebagai showdir show director in out properti kita mikirin konten lagu kita mikirin apa namanya transisi pemain kita mikirin set nya mau dibikin seperti apa jalan cerita kalau sebagai assprod mikirin dari segi teknis kita mikirin dari segi budget kita pikirin dari segi spec alat, lighting, kamera, audio dan paskaproduksinya itu dari segi assprod itu kita mempersiapkan dari segala hal yang berhubungan dengan teknis kalaudari segi showdirector kita bener bener memperhatikan dari awal GR e sorry dari awal acara sampai selesai itu harus sesuai dengan apa yang sudah kita GR kan sebelumnya kayak misalkan special efek backsoundnya terus juga dipemain itu harus kemana treatment lampu, audio dan ketika pasca produksinya lebih ke editing untuk potong durasi sih karena sebenarnya ini kan program live tapi karena ada re run jadinya kita harus ngedit dipotong durasinya sesuai dengan MCR minta sih.

4. Bagaimana dengan brainstorming ide pertama “Itik dan Kolam Ajaib”? apakah ada waktu khusus dan kendala pada saat melakukan brainstorming?

Waktu khususnya sih nggak ada ya maksudnya run through aja meetingnya kendalanya sih lebih kepada struktur organisasi kita ya karena ketika kita sudah mencetuskan ide abc gitu misalnya tapi dari atasan minta diganti atau dari manajer atau dari general manajer minta ditambahkan atau apa kita sudah harus siap dengan resiko itu yang dimana pada hari h-3 atau h-1 pun masih bisa diganti masih kemungkinannya masih terjadi gitu jadi emang harus well prepare dengan segala kemungkinan yang terjadi sih

5. Pernah tidak mengalami perubahan konsep saat mendekati proses shooting? Bagaimana solusinya?

Perubahannya itu lebih kepada kalau mendekati shooting itu biasanya pertama dari manajer ya dari manajer biasanya tidak suka dengan konsep “jangan kek gini in talentnya kayak gitu atau lagunya dirubah jangan kek gini gitu atau bisa juga dari temen-temen teknis atau dari temen-temen lighting wah nggak bisa kayak gini kalau dikamera nanti nge wash atau apa jadi perubahan-perubahan itu justru bisa terjadi di hari H juga bukan karena manajer atau general manager sih bisa juga dari temen-temen teknis kek campers audio ataupun lighting

Terus bagaimana solusinya?

Solusinya dibicarakan ke tim terutama dibicarakan ke produser terus kalau soal teknis kita bicarakan ke PD program director gimana baiknya dibicarakan kepada campers, misalnya lighting maunya A kita harus bicarakan dengan kamera karena kan berhubungan dengan gambar terus misalnya yang bermasalah kamera kita harus berhubungan ngobrolnya dengan lighting dengan audio gitu karena sebenarnya semuanya berkesinambungan sih tapi kita akan berusaha cari win win solutionnya seperti apa biar acara tetep jalan tapi sesuai dengan kemauan kita masing-masing gitu.

6. Apa kendala saat mendirect yang melibatkan banyak anak-anak?

Kendalanya adalah mereka susah diatur terus mereka juga tidak fokus terhadap bahwa ini tuh program bukan arena bermain mereka gitu tapi kan ya sekali lagi kita tidak bisa menyalahkan mereka sebagai anak-anak ya tapi yang kita bisa adalah kita bisa membuat mereka untuk bermain sambil bekerja gitu jadi mereka mainnya dapat tapi program ini juga tetep bisa berjalan bagaimana maunya kita dan temen-temen gitu .

7. Apa keunggulan program Pesta Sahabat sehingga stasiun RTV mempertahankan program ini untuk tetap tayang?

Keunggulannya ini mungkin satu-satunya program anak yang layak tayang dan masih menampilkan lagi-lagu yang berhubungan dengan anak dengan kebangsaan atau dengan yang familiar lah dengan anak gitu dibandingkan dengan tv tv lain RTV salah satu yang berani untuk menampilkan CUT Pesta sahabat setau saya satu-satunya program di stasiun tv nasional yang masih mempertahankan lagu-lagu anak masih mempertahankan lagu-lagu nasional sehingga RTV saya yakin masih berani untuk mempertahankan Pesta Sahabat karena RTV sendiri saat ini mangsa pasarnya pun larinya ke anak-anak dan ibu rumah gitu jadi ya boleh dibilang RTV saat ini satu-satunya tv yang menyajikan tayangan layak tonton untuk anak-anak.

8. Apa kekurangan dan kelebihan dari program Pesta Sahabat?

Kekurangannya karena kita banyak memakai lagu anak dan Pesta Sahabat ini sudah mencapai Pesta sahabat ke 20 kadang banyak lagu-lagu yang sudah pernah dinyanyikan pada akhirnya kita ulang lagi gitu terus yang kedua talentnya itu tidak selamanya anak-anak ya mereka makin kesini umurnya makin dewasa kadang udah ada yang malu kadang udah ada yang tidak mau totalitas terhadap actingnya jadi otomatis kita harus mencari talent baru yang masih harus diseduaikan dan masih harus diperkenalkan lagi kepada penonton-penonton di RTV jadi itu salah satu kelemahannya sih menurut saya dan dari segi treatment ya mungkin kurang begitu megah ya padahal ini termasuk program specialnya RTV. Kelebihannya ya balik lagi ke yang tadi bahwa ini tv ini bergerak di RTV ini bergerak di program-program yang ditujukan untuk anak-anak terutama untuk sampai kelas 6 SD jadi tidak banyak tv yang juga mengikuti pangsa

yang seperti itu terutama untuk program-program yang musical ya jadi salah satu keunggulannya ya mungkin hal-hal itu.

9. Sebagai seorang Assprod dan Showdir Pesta Sahabat #20 apa yang perlu diperbaiki untuk program Pesta Sahabat selanjutnya agar tetap menjadi program yang tepat untuk anak-anak?

Tantangannya tuh sebenarnya hampir semua industry tv tuh tantangannya 2 mau kuantitas atau kualitas, kalau misalnya kita memikirkan kualitas berarti kita tidak memikirkan rating share kita memikirkan hasil cara memproduksi yang baik dan benar lepas dari rating share nya baik atau jelek kita tidak memikirkan itu kalau kuantitas kita tidak peduli dengan cara produksi yang bagus apa tidak tapi yang penting hasil rating dan share gitu nah salah satu tantangannya untuk membuat program-program yang berkualitas adalah kita harus pilih dulu nih mau yang mana diantara 2 itu kalau misalnya memikirkan kualitas ya kita harus bener-bener ya yang paling baik sih sebenarnya kualitas dan kuantitas ya biasanya sih kalau dari saya sendiri dari kualitas segi produksinya harus baik, pra, pro, paska maupun produksinya tuh harus halus harus bagus harus smooth koordinasi dengan baik dan lancer dan pas produksi juga tidak ada kendala tapi ditunjang juga dengan hasil rating share yang baik gitu cuman balik lagi kita kan melihat maunya masyarakat seperti apa kan tidak mungkin kita seperti penjual makanan gitu masyarakat maunya roti gitu tapi kita jualnya nasi gitu kan beda gitu tapi kita juga harus mengikuti pangsa pasar masyarakat jadi ide ide yang kita keluarkan pun nggak bisa sembarangan gitu apalagi sekarang ada industry media digital ya youtube gitu-gitu yang tanpa sesor tanpa memikirkan kemauan masyarakat mereka bikin, bikin aja gitu kayak pasar apa aja dijual sama mereka tetapi kalau industry tv nggak bisa kayak gitu makanya untuk membuat program yang berkualitas kita harus 1 melihat maunya masyarakat seperti apa yang kedua kita harus membuat proses produksi yang berkualitas yang ketiga ya

kita harus melihat rating share yang ada deprogram yang akan kita hasilkan.

10. Apakah dengan program unggulan kebanyakan program anak, RTV akan bisa bersaing di dunia industry lebih lama dengan stasiun-stasiun televisi lainnya?

Setiap tv memiliki pasar masing-masing kayak missalnya RCTI dan SCTV mereka itu punya pasarnya adalah sinetron trans, global net itu pasarnya anak muda mnctv antv dan indosiar itu pasarnya dangdut I news tv one Kompas dan metro tv tuh pasarnya orang dewasa orang-orang tua yak arena lebih ke berita nah rtv sendiri nih yang tidak punya temen nih istilahnya dia bergerak sendiri dibidang program anak-anak gitu jadinya kalau dibilang bersaing bersaingannya dalam hal apa ya contohnya gini, kita tayangin pesta sahabat jam 8 malam sedangkan di tv tv lain tuh jam 8 malam sudah punya program unggulannya masing-masing gitu nah itu tidak akan bisa kita jadikan saingan kecuali RTV punya saingan misalnya spacetoon misalnya sama-sama menayangkan program anak jam 8 nah itu baru bisa dijadikan competitor mana yang lebih unggul gitu ya nggak bisa dong nggak aple to aple kalau misalnya pesta sahabat dikompare dengan sinetron pesta sahabat dikompar dengan tvone berita gitu nggak bisa kan nah karena setiap tv tuh udah punya pasarnya masing-masing jadi ya misalnya jam 8 nih misalnya yaudah orang tua nonton tvone anak-anak nonton rtv anak muda nonton net gitu ya masing-masing