
Mengasah Kemampuan Visual-Spasial Pada Anak Melalui Penataan Artistik Program Pesta Sahabat Episode Itik dan Kolam Ajaib

Nadya Yuli Ambarningsih¹, Citra Dewi Utami²

¹ Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: samanadya@gmail.com

Abstract

This study discusses about creative team of Pesta Sahabat (PS) program episode 20 Itik & Kolam Ajaib in presenting educational content for children through artistic arrangement. Research method used is descriptive qualitative. The purpose of this study is to know about the content presented by creative team through artistic arrangement in the form of decoration, properties and wardrobes in every program items. PS consist of 3 program items which are story telling item, fragmen item, also dance and music item. Educational content presented by the creative team through artistic arrangement in 3 program items consisting of experience imagination about a space, shape and color that want to add insight, information and develop creativity in children to sharpen visual spatial ability by audio visual show.

Keywords: Visual- Spatial, Artistic, Pesta Sahabat

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang bagaimana tim kreatif program Pesta Sahabat (PS) episode 20 Itik dan Kolam Ajaib menghadirkan konten pendidikan bagi anak melalui penataan artistik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui konten pendidikan bagi anak yang dihadirkan tim kreatif melalui penataan artistik berupa tata dekorasi, properti dan tata busana pada setiap item program. PS terdiri dari 3 item program yaitu item story telling, item fragmen, dan item musik dan tari. Konten pendidikan yang dapat dihadirkan oleh tim kreatif melalui penataan artistik pada 3 item program berupa pengalaman berimajinasi mengenai sebuah ruang, bentuk dan warna yang bertujuan untuk menambah wawasan, informasi dan mengembangkan kreatifitas pada anak sehingga dapat mengasah kemampuan visual spasial dengan sebuah tayangan audio visual.

Kata kunci: Visual-Spasial, Artistik, Pesta Sahabat

History

Received 2019-10-02, Revised 2019-10-17, Accepted 2019-10-20

Televisi merupakan media penyiaran atau media massa untuk proses komunikasi. Proses komunikasi yang dilakukan melalui televisi salah satunya berfungsi sebagai media hiburan yang informatif dalam menyampaikan pesannya dan mengandung konten edukasi yang bermanfaat untuk khalayak khususnya anak-anak. Konten edukasi yang bagaimana yang dapat diterapkan dalam sebuah tayangan televisi sehingga dapat bermanfaat sebagai tontonan untuk anak-anak juga menjadi dasar utama pemikiran dalam penelitian ini.

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 unggulan yang tidak “menjual” untuk industri, namun RTV lebih mengedepankan kualitas tayangan dengan tetap menghadirkan program anak yang menghibur, informatif dan edukatif dengan mempertahankan program-program anak seperti Funtime,

Dubi Dubi Dam dan Pesta Sahabat dengan format program variety show.

Program-program anak dengan format variety show yang dimiliki RTV pernah mendapatkan penghargaan 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. Program Pesta Sahabat atau yang disebut PS merupakan salah satu program unggulan RTV yang ditayangkan setiap satu bulan sekali yang dibawakan dengan suka cita oleh artis cilik dengan bernyanyi, bercerita dan menari hingga berinteraksi dengan penonton di studio maupun di rumah.

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 dengan menghadirkan karakter tokoh hewan yang dikembangkan lagi menjadi lebih sederhana dengan menambah permasalahan bullying yang sering terjadi di lingkungan sekolah sehingga cerita menjadi lebih dekat dengan anak.

Pada episode 20 cerita yang dihadirkan direalisasikan oleh tim kreatif dengan penataan artistik yang sangat sederhana namun pesan yang diinginkan dapat tersampaikan. Salah satu pesan edukasi yang ingin disampaikan oleh tim kreatif dalam tayangan program PS episode 20 yaitu kemampuan anak untuk berimajinasi dan berfantasi.

Berimajinasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak-anak dengan melibatkan daya pikir dan daya reka. Kecerdasan berimajinasi anak juga dapat diasah untuk membentuk suatu karakter dan meningkatkan kreatifitas pada anak. Pada teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner.

seorang pakar pendidikan dari universitas Harvard pada tahun 1983 memahami kecerdasan sebagai kombinasi dari potensi yang diwariskan dan keterampilan yang dapat dikembangkan dengan berbagai cara melalui pengalaman yang relevan (Katie Davis,2011:486). Salah satu teori yang dimiliki ialah Kecerdasan Visual Spasial yaitu kemampuan untuk mengenali dan menangkap gambar spasial dan visual secara tepat. Anak-anak yang memiliki kecerdasan visual spasial akan selalu berpikir secara visual,. kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan antar hubungan tersebut.

Program yang dihadirkan oleh RTV khususnya program PS memiliki peranan sebagai media hiburan yang menarik, informatif dan mengedukasi untuk khalayak anak dalam membantu mendidik anak dalam bidang non akademik dengan melibatkan kecerdasan visual spasial pada anak 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.

METODE PENELITIAN

1. Objek Penelitian

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.

2. Jenis Penelitian

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. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses produksi dan eksekusi program di studio 4 RTV sebagai penonton di bagian gate keluar masuk properti tidak dibangku penonton untuk mengamati lebih dekat.



Gambar 1. 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

b. Wawancara

Proses wawancara terkait dengan penelitian ini dilakukan kepada tim produksi PS episode 20 selepas proses produksi. Daftar narasumber dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi pelaksanaan wawancara

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

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

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit (Sugiyono, 2009 : 244). 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan tentang penataan artistik dalam program PS episode 20 Itik dan Kolam Ajaib dalam menghadirkan konten pendidikan bagi anak dengan tayangan durasi 90 menit yang terbagi dalam 5 segmen. Keunggulan dalam program ini adalah terdapat item-item program yang dihadirkan untuk mengisi bagian-bagian pada setiap segmen program.

“item itu untuk istilah penyebutan salah satu bagian pada program yang mengadaptasi sih soalnya yang diangkat di PS itu kan beda-beda...” (Dian Kurniati, 2019)

Tiga item program yang dihadirkan dalam program PS yaitu item story telling, item fragmen dan item musik dan tari, dibagi berdasarkan kebutuhan cerita pada setiap episodenya. Penataan artistik yang ramah anak sehingga dapat menyampaikan pesan edukasi dalam program tersebut dianalisis pada setiap item programnya.

1. Item Story Telling



Gambar 2. Story Telling oleh Eyang Peri
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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. Peran Eyang Titiek Puspa sebagai host mengantarkan program melalui story telling dengan membacakan narasi cerita menggunakan media buku cerita yang akan diikuti dengan adegan. Cerita yang dibacakan pada item ini menjadi inti dari perjalannya kisah setiap tokoh pada episode program.

a. Penataan Artistik Item Story Telling

Artistik merupakan suatu perekayasaan seni yang mendukung keberhasilan pembuatan program acara, (Darwanto, 2017:288). Artistik sebagai gambaran yang mendekati kenyataan sesuai dengan tuntutan naskahnya, sehingga sebagai suatu tontonan benar-benar dapat menjadi suatu tuntunan (Darwanto, 2017:289). 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.

1) Tata Dekorasi

Dekorasi ialah memberikan latar belakang (background) dan latar depan (foreground), serta memberikan suasana tertentu bagi para aktor yang melakukan akting (Darwanto, 2017:288). 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 3. Setting ruang baca di set B
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

Penempatan Eyang Peri pada satu dekorasi tetap dan tidak berpindah-pindah menjadikan Eyang Peri lebih intim bercerita kepada penonton distudio maupun dirumah, 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 3 penonton anak-anak akan mampu membangkitkan imajinasi mereka tentang sebuah dekorasi ruang baca dengan elemen-elemen properti yang dihadirkan.

Pada item story telling tim kreatif 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 anak-anak 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.

2) Properti

Properti merupakan pengadaan benda-benda pengisi dekorasi termasuk alat-alat peraga, harus pula disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan naskah yang akan diproduksi (Darwanto, 2017:288). Elemen-elemen properti pada set ruang baca pada item story telling seperti pada gambar 02 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.



Gb 4. Properti ruang baca di set B
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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 background dinding dan juga tema peri pada tokoh Eyang.

Anak-anak secara otomatis akan 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.

3) 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.



Gambar 5. Kostum Eyang Peri
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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 sedang membacakan cerita untuk mereka.

4) Item Fragmen



Gambar 6. Cuplikan adegan pada ruang kelas
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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 oleh masing-masing tokoh.

b. Penataan Artistik Item Fragmen

Penataan artistik untuk mendukung visual sebuah program dapat dilakukan dengan analisis setiap elemen-elemen artistik yang mendukung. Penataan artistik dihadirkan dengan maksud-maksud khusus pada setiap elemen artistiknya begitu juga pada item fragmen tim kreatif dalam menyampaikan maksud dan pesan yang terdapat dalam konten program meletakkan setiap elemen artistik sebagai berikut.

1) 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 bedaun abjad berwarna-warni.



Gambar 7. Setting dekorasi ruang kelas di set A
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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

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.

2) Taman

Set dekorasi taman dihadirkan dengan menggunakan gambar background grafis pada

LED berupa gambar pohon-pohon juga padang rumput dengan warna-warna cerah .



Gambar 8. 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.

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 mengikuti setiap gerakan tokoh diatas panggung.

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. (*icial PestaSahabatRTV*)



Gambar 9. Setting dekorasi kolam ajaib di set A
(Sumber : *youtube official* Pesta Sahabat RTV)

Kolam ajaib secara visual menjadi bentuk kolam yang fiktif atau tidak pernah. Tim Kreatif menghadirkan set dekorasi ini agar penonton dapat mengembangkan imajinasi dan

berfantasi dalam memahami cerita tentang sebuah kolam ajaib, sehingga penonton juga terbawa suasana atmosfer seram dan tegang yang menjadi inti atau klimaks dari cerita yang dibawakan.

Gambar dan benda imajinatif yang dihadirkan oleh tim kreatif pada set dekorasi kolam ajaib 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.

b. Properti

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 elemen-elemen properti yang dapat dianalisis sesuai dengan makna yang ingin disampaikan oleh tim kreatif sebagai berikut :



Gambar 10. Detail Properti Ruang Kelas
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

Meja dan kursi dengan cat warna-warni. Dihadirkan sebagai benda-benda ilustrasi sebuah bentuk bangku pada ruang kelas sebagai media belajar mengajar yang memiliki kesan menyenangkan dengan penggunaan warna-warna yang cerah.



Gb 11. Detail Properti Set Ruang Kelas
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

Tas ransel sebagai benda ilustrasi digunakan tim kreatif untuk menunjukkan identitas tokoh sebagai murid sekolah.

Benda-benda ilustrasi yang dihadirkan pada set dekorasi ruang kelas membantu sebagai petunjuk dan identitas yang mudah dimengerti oleh penonton. 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.

Proses ini bisa terjadi, karena benda-benda ilustrasi yang digunakan oleh tim kreatif akan merangsang memori anak untuk berfikir setiap detail benda sesuai bentuk yang mereka ketahui dalam sehari-hari mengenai ruang kelas. Ilustrasi benda-benda tersebut juga membantu anak merasa nyaman dan tidak merasa bosan untuk membayangkan belajar dan berangkat ke sekolah, karena mereka telah memiliki memori bahwa belajar di ruang kelas itu menyenangkan, menarik dan tidak menakutkan.



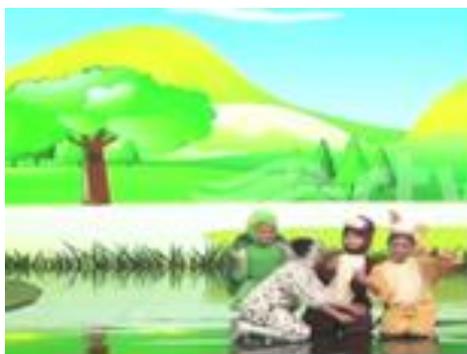
Gb12. Detail Properti Set Ruang Kelas
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

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 diatas panggung. Anak dengan bakat bidang ini akan merasa sangat senang untuk menirukan dan mengeksplere dirinya dengan mewarnai bersama teman-teman. Mewarnai ataupun menggambar dapat membantu mengasah minat mereka untuk berimajinasi menciptakan gambar dan mengolah setiap warna sesuai yang mereka inginkan.

2) Taman

Seperti pada gambar 8 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.



Gambar 13. Detail Grafis LED Pada Set Taman
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

Grafis dengan gambar imajinatif berbentuk pohon-pohon dengan padang rumput yang luas dan bukit-bukit dihadirkan sebagai gambar background untuk memperkuat dekorasi sebuah taman pada panggung.

Anak-anak akan terdorong untuk berimajinasi mengenai tempat yang dihadirkan dengan gambar-gambar imajinatif yang ada. Gambar-gambar imajinatif dihadirkan untuk membantu proses anak memahami dan berfikir mengenai bentuk sebuah pohon yang sering digambarkan pada saat proses belajar mengajar menggunakan imajinasi mereka. Kehadiran gambar grafis untuk menciptakan sebuah dekorasi taman tanpa penambahan benda-benda properti lainnya menjadikan taman terlihat sangat luas.

3) Kolam Ajaib

Hadirnya set dekorasi sebuah bentuk visual dari kolam ajaib bergantung pada penempatan elemen-elemen properti yang disusun. Elemen-elemen properti ditempatkan menyesuaikan dengan background bergambar air kolam keruh pada LED. Properti hanya dihadirkan untuk menciptakan visual dari tepi sebuah kolam ajaib untuk menambah kesan menyeramkan.



Gambar 14. Detail Grafis LED Pada Set Taman
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

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.

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 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 dan dengan penempatan propertinya.

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.

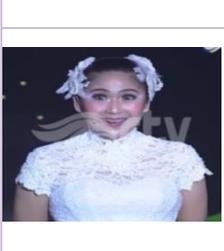


Gb 15. Detail Grafis LED Pada Set Taman
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

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 2. Detail kostum binatang fantasi dan riasan masing-masing tokoh

Gambar	Keterangan
	<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>
	<p>Lebah dengan kostum berwarna kuning dan hitam menyerupai warna lebah pada aslinya dengan topi menyerupai kepala lebah yang memiliki kuping yang munggil.</p>
	<p>Kostum tokoh kura-kura digambarkan dengan warna hijau pada pakaian juga cangkang yang dibuat menyerupai bentuk cangkang kura-kura pada aslinya.</p>
	<p>Ibu guru kangguru menggunakan kostum menyerupai ibu kangguru asli dengan aksesoris tambahan boneka kangguru kecil pada kantong depan juga topi yang menyerupai kepala kangguru</p>

	<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>
	<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>
	<p>Tokoh rusa tergambarkan dengan bentuk fantasi sebuah topi yang memiliki tanduk menyerupai tanduk binatang rusa yang dengan warna yang menyerupai warna rusa asli.</p>
	<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>
	<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>
	<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 dengan 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 melalui kostum yang digunakan oleh para tokoh.

3. Item Musik dan Tari



Gb 16. Perform lagu Ular Naga Panjangnya oleh Kura-Kura & Monyet
(Sumber : youtube official PestaSahabatRTV)

Musik dan tari 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 Dubi Dubi Dam 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.

A. Penataan Artistik Item Musik dan Tari

Penataan elemen-elemen artistik pada item musik dan tari memiliki kesamaan dengan penataan elemen artistik pada item fragmen hanya terdapat penambahan dekorasi yang digunakan pada item musik dan tari sebagai berikut.

1) 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.

2) 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 17. Set dekorasi jalan raya di set A

(Sumber Dekorasi tersebut menjadi tempat 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. Tim kreatif 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.

3) 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. Benda imajinatif yang dihadirkan dapat membantu meningkatkan daya imajinasi, anak-anak juga akan mudah mengikuti lirik dari lagu yang dibawakan untuk bernyanyi bersama. Anak-anak 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 dinyanyikan sehingga anak-anak akan dengan mudah untuk menirukan lirik lagu dan bernyanyi dengan para tokoh serta ikut merasakan suasana yang sama yang dialami oleh tokoh.

4) 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.



Gb 18. Grafis gambar ekor burung merak pada layar LED
(Sumber : youtube official Pesta Sahabat RTV)

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 mempercayai bentuk cantik dari hewan merak seperti yang digambarkan.

SIMPULAN

Berimajinasi merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh setiap orang terlebih oleh anak-anak. Tayangan yang menghadirkan konten mendidik dengan pengemasan visual melalui penataan artistik yang menarik dapat membantu penonton anak-anak menikmati tayangan sesuai porsinya. Anak-anak hanya membutuhkan sebuah tayangan yang sederhana sekaligus menarik sebagai media untuk menyalurkan daya nalar dan daya reka mereka dalam mengembangkan imajinasi. Pada penelitian (Dwi Lestari, 2017) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa anak-anak memiliki imajinasi yang lebih liar daripada orang dewasa, sehingga hal tersebut diperlukan media-media yang mampu membantu untuk mengasah dan menyalurkan imajinasi mereka menjadi sebuah bentuk visual yang nyata. Tim kreatif program PS episode 20 Itik dan Kolam Ajaib telah menghadirkan hal tersebut dalam penayangannya melalui penataan artistik yang terdiri dari tata dekorasi, properti dan tata busana yang terdapat pada setiap item program dengan visual bentuk yang imajinatif namun kehadirannya nyata.

Nilai edukasi dalam penataan artistik pada item story telling membantu anak-anak untuk mampu berimajinasi mengenai sebuah ruang dan juga karakter fantasi melalui tokoh Eyang Peri. Dalam item fragmen pada 3 set dekorasi yang dihadirkan penonton mendapatkan pengalaman berupa sebuah

visual ruang belajar dan bermain, bentuk dan warna dari masing-masing tokoh sebagai karakter binatang juga menjadi informasi bagi anak-anak untuk mengenal nama-nama binatang, pada item ini juga penataan artistik yang tepat pada set dekorasi kolam ajaib sebagai tempat fiktif mampu membangun pengalaman anak-anak untuk mengekspresikan diri dengan mengikuti tokoh berakting.

Item musik dan tari juga memberikan pengalaman pada penonton untuk ikut terlibat mengekspresikan diri dengan bernyanyi dan menari bersama dengan tokoh yang dibantu dengan kehadiran elemen-elemen properti untuk mendukung imajinasi mereka dalam memahami lirik lagu.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Darwanto. 1994. *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta : Duta Wacana University Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Davis, Katie. et.al. 2011. *The Cambridge Handbook of Intelligence : Chapter 24, The Theory Of Multiple Intelligence*. New York : Cambridge University Press.
- Dwi Lestari, Muniroh Munawar, Mila Karmila. *Upaya meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Kegiatan Membatik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB-TK Khodijah 04 Tembalang*. 2018. Volume 7 No.1
- www.rtv.co.id, diakses pada hari Selasa 12 Februari 2019. Pukul 11.10 WIB
- <https://www.rtv.co.id/programs/pestaahatdiakses> pada hari Jumat 1 Maret 2019. Pukul 22.01 WIB
- <https://www.youtube.com/watch?v=gGlxSJZLKpk&t=30s>
- 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)