

BAB IV PRESENTASI DAN DESKRIPSI KARYA

4.1. Bentuk Penciptaan dan Produksi Tayangan Catatan Sabit Sabit Berjudul “Makanan Bergizi itu Penting”

4.1.1. Gagasan Audio

Gagasan audio dalam tayangan *Catatan Sabit* menjadi salah satu elemen penting yang menunjang penyampaian pesan secara efektif kepada penonton anak-anak. Seluruh elemen audio yang telah dirancang pada tahap pra-produksi direalisasikan secara menyeluruh dalam proses penciptaan karya, mencakup pembuatan lagu tematik, musik latar, serta efek suara. Seluruh komponen tersebut dikembangkan untuk menciptakan tayangan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga komunikatif dan mendukung proses pembelajaran anak secara lebih interaktif.

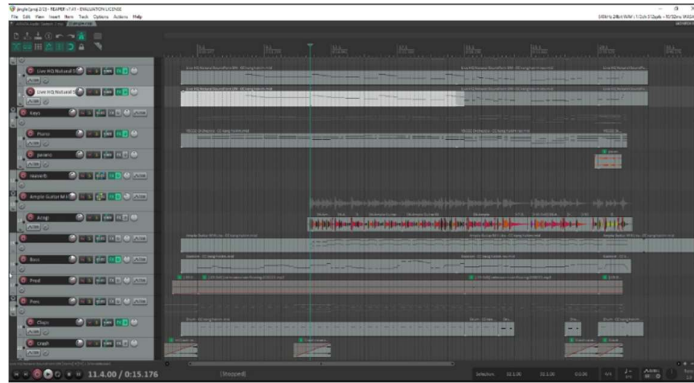
a. Lagu Tematik

Lagu tematik ini diciptakan oleh Pencipta yang dibantu oleh Muhammad Hikmal Adlfi dalam pembuatannya.

Tabel 4. 1 Lagu Tema Catatan Sabit

No	Audio	Bagian dalam Program	Deskripsi
1.	Catatan Sabit Theme song. Pencipta: Muhammad Hakim Putra Lesmana Produser dan Komposer: Muhammad Hikmal Adlfi Vocal : Ivanna Apta Azibah dan Yatika Fatayatul Zaina Tahun: 2025	 Gambar 4. 1 Menyanyikan Catatan Sabit (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Lagu tema ini digunakan pada bagian bumper awal pada tayangan Catatan Sabit, yaitu pada detik 00:01 sampai 00:58 suasana lagu tema ini menggambarkan keceriaan, semangat dan penuh rasa optimis. Hal ini sesuai dengan judul acara Catatan Sabit.

Lagu tematik ini diproduksi menggunakan perangkat lunak digital audio workstation (DAW) bernama *Reaper*, yang digunakan dalam proses penciptaan musik secara digital. Berikut merupakan *timeline audio* dari proses produksi lagu tersebut:



Gambar 4. 2 Proses Penciptaan Song theme
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

b. Soundtrack

Soundtrack dalam tayangan ini merupakan hasil karya langsung dari Pencipta, yang dibuat pada tahap pra-produksi sebagai panduan dalam proses pengambilan gambar, sehingga ritme visual dapat disesuaikan secara harmonis dengan nuansa musik yang telah dirancang.

Tabel 4. 2 Soundtrack Catatan Sabit

No	Audio	Bagian dalam Program	Deskripsi
1.	“Ayo Makan Makanan Bergizi” Pencipta: Muhammad Hakim Putra Lesmana Tahun: 2025	 Gambar 4. 3 Menyanyikan Ayo Makan Makanan Bergizi (Sumber: Data Pencipta, 2025)	<i>Soundtrack</i> dengan judul “Ayo Makan Makanan Bergizi” menceritakan tentang pentingnya maknan yang bergizi yang baik dan jangan asal dalam mengkonsumsi makanan.

Soundtrack ini diciptakan menggunakan perangkat lunak digital audio workstation (DAW) bernama *Fruity Loops 20*, yang digunakan dalam proses penciptaan musik secara digital. Berikut merupakan *timeline audio* dari proses produksi lagu tersebut:

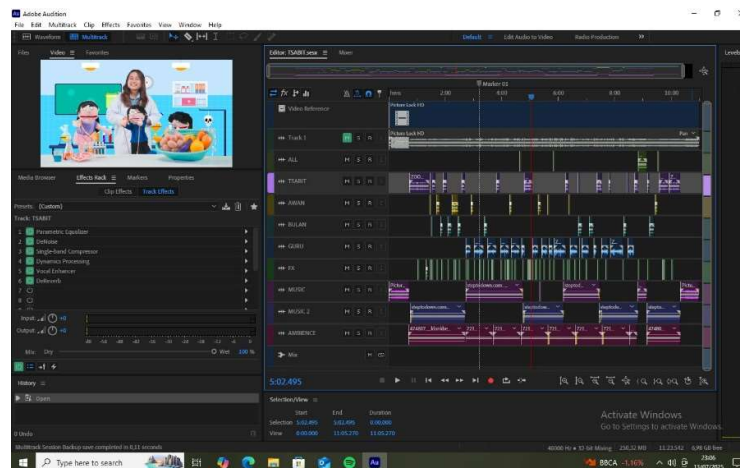


Gambar 4. 4 Proses Penciptaan Soundtrack
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

c. Efek Suara

Efek suara dan seluruh aspek audio dalam tayangan Catatan Sabit disusun oleh Qois Zakiyatuddin menggunakan perangkat lunak Adobe Audition. Proses penyusunan dilakukan melalui penempatan elemen suara dalam timeline audio secara berlapis, menyesuaikan alur tayangan. Seluruh efek diambil dari situs *free sound* yang bebas lisensi dan dipilih sesuai kebutuhan dramatik tiap adegan.

Berikut merupakan *timeline audio* dari proses tersebut:



Gambar 4. 5 Proses Penyusunan Efek Suara
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

4.1.2. Gagasan Visual

Visual dalam tayangan *Catatan Sabit* merupakan hasil penerapan dari gagasan visual yang telah dirancang pada tahap pra-produksi. Seluruh elemen visual diimplementasikan secara terstruktur untuk menciptakan tampilan yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik penonton anak-anak. Penerapan gagasan visual ini meliputi berbagai aspek seperti penggunaan warna, teknik pengambilan gambar, sistem kamera, pencahayaan, hingga pemanfaatan grafis dan latar belakang visual. Berikut merupakan uraian dari implementasi masing-masing elemen visual dalam hasil karya tayangan *Catatan Sabit* episode “*Makanan Bergizi Itu Penting*”.

4.1.2.1 Palet Warna

Penggunaan warna dalam tayangan *Catatan Sabit* merupakan hasil implementasi dari rancangan visual yang telah disusun sebelumnya. Warna-warna cerah seperti merah, biru, kuning, dan hijau diterapkan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Palet warna ini digunakan pada berbagai elemen visual seperti latar, properti, dan grafis, dengan tujuan membantu anak-anak lebih mudah mengenali objek dan memahami pesan yang disampaikan dalam tayangan.

Tabel 4. 3 Implementasi Palet

No	Unsur Visual	Deskripsi
1.	 Gambar 4. 6 Implementasi Palet (Sumber: Pencipta, 2025)	Tayangan Catatan Sabit menggunakan warna yang sesuai dengan konsep disetiap segmennya. Untuk segmen 1 menggunakan rangkaian warna dimana menggambarkan suasana di pagi hari, segemen 2 menggunakan warna yang cerah didalam laboratorium dan segemen ke 3 menggunakan warna yang cenderung pekat karena menggambarkan suasana sore hari.

4.1.2.2 Ukuran Pengambilan Gambar (*Shot Size*)

Ukuran pengambilan gambar yang digunakan dalam tayangan ini merupakan hasil dari perancangan visual yang telah dilakukan sebelumnya. Medium long shot, medium shot, dan medium close-up diterapkan secara bergantian sesuai kebutuhan adegan. Ketiga jenis pengambilan gambar ini digunakan untuk memastikan variasi sudut pandang yang konsisten selama proses produksi.

Tabel 4. 4 Ukuran Pengambilan Gambar

No	Shot Size	Deskripsi
1.	Medium Shot  <i>Gambar 4. 7 Medium Shot</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Medium Shot digunakan lebih banyak pada saat menjelaskan topik yang sedang di bahas agar terlihat jelas saat menjelaskan.
2.	Medium Long Shot  <i>Gambar 4. 8 Medium Long Shot</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Medium Long Shot digunakan di taman dan di laboratorium agar menunjukkan interaksi antara karakter terlihat lebih luas.
3.	Medium Close Up  <i>Gambar 4. 9 Medium Close Up</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Medium Close Up digunakan pada saat menjelaskan dan tanya jawab berguna untuk merekam ekspresi dan artikulasi lebih jelas.

4.1.2.3 Teknik Multikamera (*multicam*)

Penerapan teknik multikamera dalam tayangan ini mengacu pada floorplan yang telah disusun pada tahap perancangan sebelumnya. Tiga kamera digunakan secara bersamaan dengan penempatan pada sisi kanan, kiri, dan tengah. Seluruh pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan posisi kamera yang telah direncanakan untuk memastikan kesesuaian visual dalam proses produksi.



Gambar 4. 10 Teknik Multicam
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

4.1.2.4 Penataan Lighting

Penataan pencahayaan dalam produksi tayangan ini dilakukan sesuai dengan perancangan sebelumnya. Lighting digunakan untuk memastikan pencahayaan merata pada latar hijau (green screen) dan subjek di dalam frame. Penggunaan pencahayaan yang rata bertujuan untuk mendukung proses penggabungan latar dua dimensi pada tahap pascaproduksi. Seluruh alat pencahayaan disusun dan diarahkan berdasarkan skema teknis yang telah disiapkan sebelumnya.



Gambar 4. 11 Penataan Lighting
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

4.1.2.5 Aspek Rasio dan Resolusi

Aspek rasio 16:9 dan resolusi Full HD 1920 x 1080 digunakan dalam produksi tayangan ini, sesuai dengan rancangan pada tahap perancangan sebelumnya.



Gambar 4. 12 Aspek Rasio
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

4.1.2.6 Realisasi Boneka Karakter

Berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya, boneka karakter Sabit, Awan, dan Bulan berhasil direalisasikan dengan menyesuaikan desain visual serta kebutuhan naratif tayangan. Hasil realisasinya ditampilkan dalam dokumentasi berikut:

Tabel 4. 5 Realisasi Boneka Karakter

<i>No</i>	Unsur Visual	<i>Deskripsi</i>
1.	 <i>Gambar 4. 13 Realisasi Boneka Karakter</i> (Sumber: Pencipta, 2025)	Boneka karakter Sabit, Awan, dan Bulan direalisasikan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Seluruh boneka dibuat menggunakan bahan velboa untuk bagian luar dan dakron sebagai isi utama tubuh. Rambut karakter menggunakan bahan rasfur, sedangkan mata dibuat dari elemen tempel berbentuk bulat menyerupai mata asli. Bagian mulut dirancang agar dapat terbuka dan tertutup sesuai kebutuhan dialog, serta tangan dilengkapi stik untuk mempermudah penggerakan oleh puppeteer. Setiap karakter juga dilengkapi dengan atribut khas, seperti kacamata dan buku pada Sabit, jam tangan pada Awan, serta tas selempang dan bando pada Bulan, guna memperkuat identitas visual masing-masing.

4.1.2.7 Properti dan Tata Busana

Properti dan tata busana yang digunakan dalam tayangan ini direalisasikan berdasarkan rancangan visual yang telah disusun sebelumnya, sehingga sesuai dengan kebutuhan naratif dan estetika yang diharapkan.

a. Properti

Berdasarkan rancangan sebelumnya, implementasi properti dalam tayangan ini berhasil direalisasikan sesuai dengan kebutuhan visual dan naskah yang telah dirinci sebelumnya. Hasil realisasinya dapat dilihat sebagai berikut:

No	Properti	Deskripsi
1.	Kayu Taman  <i>Gambar 4. 14 Kayu Taman</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Properti pagar kayu taman dibuat dari kertas duplex yang dilapisi kain flanel berwarna coklat untuk menyerupai tekstur kayu, sesuai dengan kebutuhan visual latar yang telah dirancang sebelumnya.
2.	Alat Alat Laboratorium  <i>Gambar 4. 15 Alat Alat Laboratorium</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Properti alat-alat laboratorium, seperti botol kaca dan tabung reaksi, diperoleh melalui pembelian daring dan digunakan untuk melengkapi latar adegan laboratorium sesuai dengan kebutuhan visual yang telah dirancang sebelumnya.
3.	Alat Peraga Makanan Dan Buah Buah  <i>Gambar 4. 16 Alat Peraga Makanan dan Buah Buah</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Alat peraga makanan dan buah-buahan dibeli secara daring dan digunakan sebagai properti pendukung untuk memperkuat penyampaian materi dalam tayangan, sesuai dengan kebutuhan visual yang telah dirancang sebelumnya.

Tabel 4. 6 Properti

a. Tata Busana

Berdasarkan rancangan sebelumnya, implementasi tata busana dalam tayangan ini berhasil direalisasikan sesuai dengan kebutuhan visual dan naskah yang telah dirinci sebelumnya. Hasil realisasinya dapat dilihat sebagai berikut:

No	Tata Busana	Deskripsi
1.	Baju Karakter  Gambar 4. 17 Baju Karakter (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Kostum karakter dibuat menggunakan kain velboa, dengan warna dan bentuk yang telah disesuaikan berdasarkan rancangan yang ditetapkan sebelumnya.
2.	Baju Laboratorium  Gambar 4. 18 Baju Laboratorium (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Jas laboratorium yang dikenakan oleh karakter dibuat menggunakan kain oxford, dengan desain yang disesuaikan berdasarkan rancangan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Tabel 4. 7 Tata Busana

4.1.2.8 Tata Letak Visual (Layouting)

Tata letak visual dalam tayangan ini direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Penempatan elemen-elemen grafis, karakter, teks, dan latar disusun secara seimbang untuk menciptakan tampilan yang jelas serta mudah dipahami oleh anak-anak. Namun, karena tidak adanya sponsor dalam proses produksi, beberapa elemen layout disesuaikan sebagaimana mestinya dengan tetap mempertimbangkan prinsip estetika visual agar tetap selaras dengan tujuan tayangan.

Pemaparan hasil penerapan tata letak visual dalam tayangan disajikan sebagai berikut:

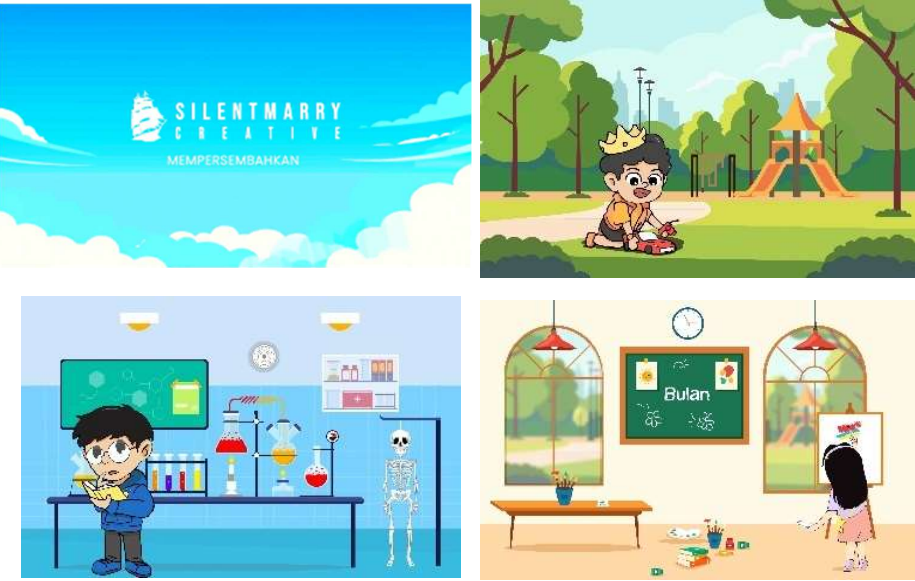
Tabel 4. 8 Tata Letak Visual

No	Tata Letak Visual	Deskripsi
1	Tata Letak  Gambar 4. 19 Tata Letak Visual (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Terdapat beberapa layout yang dirancang untuk tayangan Catatan Sabit ini, diantaranya tata letak logo, dan tata letak berbagai <i>motion graphic</i>. Seperti, tabel ringkasan pembahasan, logo catatan sabit, dan pop up animasi. Layout yang diimplementasikan ini sesuai dengan rancangan layout yang telah dirancang sebelumnya. Gambar 4. 19 Tata Letak Visual

4.1.2.9 Motion Graphic

Elemen motion graphic dalam tayangan *Catatan Sabit* direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Beberapa bentuk motion graphic yang digunakan meliputi bumper, pop-up animasi, animasi ringkasan, transisi, dan subtitle. Seluruh elemen ini dirancang untuk memperkuat daya tarik visual, memperjelas informasi yang disampaikan, serta membantu penonton anak-anak dalam memahami isi tayangan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pemaparan hasil penerapan elemen motion graphic dalam tayangan disajikan sebagai berikut:

No	Motion graphic	Deskripsi
1.	Bumper  <i>Gambar 4. 20 Bumper</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Bumper dalam tayangan ini berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan visual yang telah disusun sebelumnya. Elemen ini digunakan di awal tayangan dengan animasi yang sederhana namun atraktif, guna memperkuat identitas program dan memberi penanda yang jelas bagi penonton anak-anak.
2.	Pop Up Animasi  <i>Gambar 4. 21 Pop Up Animasi</i>	Pop-up animasi dalam tayangan ini diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Animasi muncul secara interaktif ketika istilah atau objek tertentu disebutkan, seperti makanan sehat dan buah-buahan, guna memperkuat penyampaian informasi secara visual dan menarik perhatian anak-anak selama menonton.

3.	Animasi Ringkasan Materi  <i>Gambar 4. 22 Animasi Ringkasan Materi</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Animasi ringkasan materi diimplementasikan sesuai dengan rancangan sebelumnya dan ditampilkan pada sisi kiri atas layar. Elemen ini menampilkan istilah-istilah penting seperti “keseimbangan dalam mengonsumsi makanan”, “makanan alami sangat baik di kemudian hari”, dan “mengajak untuk mengonsumsi sayur”, kehadiran animasi ini tidak hanya memperkuat visualisasi poin-poin utama, tetapi juga mendorong anak-anak untuk mencatat informasi tersebut secara mandiri, sejalan dengan tujuan edukatif program.
4	Subtitle	Subtitle dalam tayangan ini diimplementasikan sesuai dengan rancangan sebelumnya dan ditampilkan khusus pada bagian lagu. Kehadiran teks lirik ini ditujukan untuk membantu anak-anak yang sudah bisa membaca agar lebih mudah mengikuti isi lagu, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap pesan yang disampaikan melalui musik.

	 Gambar 4. 23 Subtitle (Sumber: Data Pencipta, 2025)	
5	Credit title  Gambar 4. 24 Credit Title (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Credit title pada akhir tayangan diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Elemen ini memuat informasi mengenai nama-nama yang terlibat dalam proses produksi secara sistematis, sebagai bentuk apresiasi sekaligus dokumentasi terhadap kontribusi seluruh pihak yang berperan dalam penciptaan program.

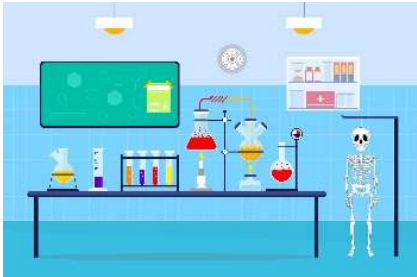
Tabel 4. 9 Motion Graphic

4.1.2.10 Latar Belakang Dua Dimensi (2D *Background*)

Latar belakang dua dimensi dalam tayangan *Catatan Sabit* direalisasikan sesuai dengan rancangan visual yang telah disusun sebelumnya. Seluruh latar, seperti taman, ruang kelas, dan laboratorium, dibuat dalam bentuk ilustrasi dua dimensi yang kemudian dikompositkan dengan footage utama menggunakan teknik *green screen*. Desain latar disesuaikan dengan kebutuhan adegan dan karakter, serta dirancang agar selaras dengan gaya visual tayangan yang cerah, ramah, dan mudah dikenali oleh anak-anak.

Pemaparan hasil penerapan latar belakang dua dimensi dalam tayangan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Latar Belakang Dua Dimensi (2D)

No	Latar Belakang Dua Dimensi	Deskripsi
1.	Latar Taman Pagi  Gambar 4. 25 Latar Taman Pagi (Sumber: Pencipta, 2025)	Latar belakang taman pagi direalisasikan sesuai dengan rancangan sebelumnya. Latar belakang dua dimensi ini digunakan untuk memberikan suasana cerah dan menyenangkan, serta menandakan bahwa cerita dimulai dari aktivitas pagi hari di lingkungan yang familiar bagi anak-anak.
2	Latar Laboratorium  Gambar 4. 26 Latar Laboratorium (Sumber: Pencipta, 2025)	Latar belakang laboratorium direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Visual ini digunakan untuk mendukung adegan eksperimen dan pembelajaran sains, dengan elemen-elemen khas seperti meja percobaan, botol kaca, dan alat laboratorium lainnya yang divisualisasikan dalam gaya ilustratif yang ramah anak.

3	Latar Taman Sore  <i>Gambar 4. 27 Latar Taman Sore</i> (Sumber: Pencipta, 2025)	Latar belakang taman sore direalisasikan sesuai dengan rancangan sebelumnya sebagai penanda akhir cerita. Visual ini menampilkan suasana senja yang hangat dan tenang, merepresentasikan bahwa kegiatan telah selesai dan menandai penutupan tayangan secara visual yang lembut dan mudah dikenali oleh anak-anak.
---	--	---

4.1.3. Implementasi Unsur Naratif

Unsur naratif yang telah dirancang pada tahap sebelumnya direalisasikan secara menyeluruh dalam tayangan *Catatan Sabit* episode “Makanan Bergizi itu Penting”. Implementasi ini mencakup pengembangan karakter, alur cerita, latar, dan waktu yang seluruhnya disesuaikan dengan kebutuhan pesan edukatif serta gaya belajar anak-anak. Setiap elemen naratif diolah untuk membangun keterlibatan penonton, menyampaikan informasi secara terstruktur, serta memperkuat hubungan antara karakter dan materi pembelajaran.

Unsur naratif dalam tayangan *Catatan Sabit* direalisasikan melalui empat komponen utama, yaitu tokoh, alur cerita, latar, dan waktu. Keempat elemen ini menjadi pondasi dalam membentuk struktur cerita yang utuh, serta mendukung penyampaian pesan edukatif secara terarah dan menarik bagi anak-anak. Uraian masing-masing elemen dijabarkan sebagai berikut:

4.1.3.1. Tokoh

Tokoh-tokoh dalam tayangan *Catatan Sabit* dapat direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Dalam tayangan ini terdapat 1 tokoh utama dan 3 tokoh pendukung. Penjelasan tiap tokoh disajikan sebagai berikut:

a. Sabit



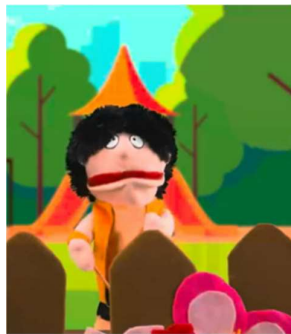
Gambar 4. 28 Tokoh Sabit
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Dalam tayangan *Catatan Sabit*, Sabit merupakan pemeran utama yang memiliki peran sebagai pembawa cerita yang aktif dan penuh semangat, Sabit akan sering berinteraksi dengan elemen-elemen visual yang ada di layar, seperti menulis di buku catatannya. Sabit menggambarkan anak laki-laki cerdas, aktif, kritis, pembawa cerita, dan ingin tahu segalanya. Keingin tahuan Sabit ini menjadikan setiap episode terasa lebih hidup dan dinamis,

karena ia selalu siap dalam mengeksplorasi hal-hal baru dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang muncul.

Sabit juga berperan sebagai jembatan antara tema yang diangkat dengan para *audiens* yang menonton. Dalam setiap episode, ia akan membawa pertanyaan dan ide yang relevan dengan tema tersebut, yang kemudian dijawab atau didiskusikan bersama kedua sahabatnya dan Kak Gina. Dengan semangat dan keingintahuan yang tidak pernah padam, Sabit membangun interaksi yang menyenangkan dan edukatif, menjadikan tayangan Catatan Sabit lebih menarik dan memberikan banyak wawasan bagi para penonton khususnya anak-anak.

b. Awan



Gambar 4. 29 Tokoh Awan
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Dalam tayangan *Catatan Sabit*, karakter Awan merupakan salah satu sahabat dari tokoh utama, Sabit. Ia digambarkan sebagai anak laki-laki yang polos, sedikit ceroboh, hiperaktif, dan cenderung sok tahu, namun tetap memiliki sisi menyenangkan yang khas. Awan berasal dari keluarga berada dan sering kali mencari validasi dari Sabit dalam berbagai situasi. Pada episode “Makanan Bergizi itu Penting”, Awan tampil sebagai karakter yang aktif bertanya dan memicu percakapan melalui kekeliruan atau celoteh spontan, seperti saat ia menyebut makanan cepat saji sebagai

makanan favoritnya. Karakteristik tersebut memberikan warna tersendiri dalam alur cerita dan menjadi pemicu berkembangnya penjelasan edukatif dalam tayangan. Kejenakaan Awan berperan penting dalam menjaga dinamika narasi agar tetap menarik dan ringan untuk ditonton oleh anak-anak.

c. Bulan



Gambar 4. 30 Tokoh Bulan
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Dalam tayangan *Catatan Sabit*, Bulan digambarkan sebagai sahabat Sabit yang mewakili karakter anak perempuan yang tenang, pemberani, dan penuh rasa ingin tahu. Ia dikenal sebagai sosok yang baik hati, pendengar yang baik, dan memiliki sifat pemalu namun cermat dalam menyimak percakapan. Dalam interaksi kelompok, Bulan sering memberikan pandangan berbeda dari Awan, yang menciptakan dinamika ringan dan saling melengkapi antar karakter. Pada episode “Makanan Bergizi itu Penting”, Bulan tampil sebagai figur yang lebih reflektif, sering kali mengajukan pertanyaan yang relevan seputar makanan sehat. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi pemicu terjadinya diskusi edukatif dalam tayangan, serta membantu penonton anak-anak memperoleh wawasan baru dengan cara yang natural dan menyenangkan.

d. Kak Gina



Gambar 4. 31 Tokoh Kak Gina
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Dalam tayangan *Catatan Sabit*, Kak Gina berperan sebagai guru atau sumber informasi Sabit, Bulan, dan Awan. Kak gina akan menjelaskan secara rinci tentang segala hal yang sedang dibahas dan dipertanyakan. Kak gina juga bisa menjadi teman untuk mereka dalam belajar mencari ilmu pengetahuan dan hal-hal baru. Kak Gina merupakan wanita yang bijak dan tahu segalanya. Selain itu, Kak Gina sangat menyukai anak-anak. dalam penjelasannya Kak Gina menggunakan grafis dan visual dengan cara yang mudah dimengerti anak-anak.

4.1.3.2. Alur Cerita (Plot)

Penerapan alur cerita dalam tayangan *Catatan Sabit* episode “Makanan Bergizi itu Penting” direalisasikan sesuai dengan struktur linier yang telah dirancang sebelumnya, dimulai dari pengenalan, pengembangan, hingga penutup yang menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan terarah. Cerita dibangun melalui interaksi antar karakter dan situasi yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Berikut penerapan alur cerita dalam tayangan:

Tabel 4. 11 Tabel Alur Cerita

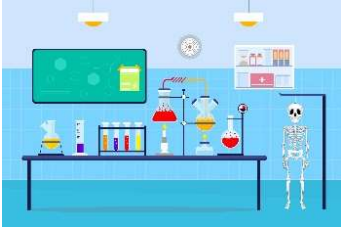
No	Tahapan Alur	Deskripsi	Didalam naskah
1.	Pembuka  Gambar 4. 32 Pembuka (Sumber: Pencipta, 2025)	Suasana pagi di taman, memperkenalkan karakter dan topik cerita.	Sabit: “Oh iya, kenalin ini awan dan bulan, mereka adalah sahabatku yang akan menemani di dunia pintar. Nah, Sahabatku kalian tahu apa itu makanan bergizi?”
2	Konflik  Gambar 4. 33 Konflik (Sumber: Pencipta, 2025)	Awan menyebutkan makanan favoritnya (fast food) yang memicu diskusi.	Awan: "Kalo aku sih suka makanan cepat saji, seperti Burger, cake dan pizza, aku juga suka nugget dan sosis buatan mamih, Itu kan makanan enak! Jadi udah pasti sehat dan bergizi"

3	Penjelasan  Gambar 4. 34 Penjelasan (Sumber: Pencipta, 2025)	Kak Gina menjelaskan pentingnya makanan sehat di laboratorium.	Kak Gina: "Betul, Sabit. Tapi bukannya kita tidak boleh makan enak. Yang terpenting adalah keseimbangan. Kita juga perlu makanan alami yang bergizi, seperti sayur, buah, telur, dan daging."
4	Penutup  Gambar 4. 35 Penutup (Sumber: Pencipta, 2025)	Ringkasan materi dan ajakan menjaga pola makan, ditutup dengan sore hari di taman.	Sabit: "Wahhh keren. Hari ini, kita sudah belajar tentang makanan bergizi. Makanan alami seperti sayur, daging, dan buah, itu adalah makanan bergizi yang penting untuk tubuh. Teman teman dirumah juga sudah tau kan pentingnya makanan bergizi? (jeda) bagus!, mulai sekarang yuk kita makan makanan yang bergizi."

4.1.3.3 Latar (Setting)

Penerapan latar dalam tayangan *Catatan Sabit* direalisasikan dengan mengacu pada rancangan lingkungan yang akrab bagi anak-anak, seperti taman, ruang kelas, dan laboratorium. Setiap latar digunakan untuk mendukung konteks cerita dan memperkuat penyampaian pesan edukatif. Berikut implementasi latar dalam tayangan:

Tabel 4. 12 Lokasi Latar

No	Lokasi Latar	Fungsi dalam Cerita
1.	Taman Pagi  Gambar 4. 34 Lokasi Taman Pagi (Sumber: Pencipta, 2025)	Digunakan sebagai pembuka cerita dan tempat interaksi awal antar tokoh.
2	Laboratorium  Gambar 4. 37 Lokasi Laboratorium (Sumber: Pencipta, 2025)	Menjadi tempat penjelasan utama oleh Kak Gina terkait makanan bergizi.
3	Taman Sore	Digunakan sebagai penutup cerita sekaligus momen reflektif dan kesimpulan.



Gambar 4. 38 Lokasi Taman Sore
(Sumber: Pencipta, 2025)

4.1.3.4 Waktu

Pengaturan waktu dalam tayangan *Catatan Sabit* direalisasikan berdasarkan urutan aktivitas harian anak-anak, yakni pagi dan sore hari. Penggunaan penanda waktu ini membantu memperkuat struktur cerita dan memudahkan penonton dalam mengikuti perkembangan alur secara logis dan berurutan. Pemilihan waktu juga mendukung nuansa emosional yang sesuai dengan jalannya cerita dimulai dengan semangat pagi dan ditutup dengan refleksi di sore hari. Berikut penerapan waktu dalam tayangan:

Tabel 4. 13 Waktu

No	Waktu	Deskripsi
1.	Pagi Hari  Gambar 4. 39 Waktu Pagi Hari (Sumber: Pencipta, 2025)	Digunakan sebagai pembuka cerita dengan suasana cerah dan semangat.
2.	Sore Hari  Gambar 4. 40 Waktu Sore Hari (Sumber: Pencipta, 2025)	Digunakan sebagai penutup cerita, memberikan kesan tenang dan reflektif.

Selama tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, tidak ditemukan kendala signifikan yang menghambat kelancaran proyek. Semua tahapan dilaksanakan sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditetapkan, dengan koordinasi yang efisien antara seluruh tim. Proses pengembangan berjalan lancar, dan hasil yang dicapai memenuhi standar yang ditargetkan tanpa adanya hambatan teknis atau operasional yang berarti.

4.2. Bentuk Visualisasi Catatan Sabit sebagai tayangan yang dapat mengasah kemampuan Kognitif anak

Tayangan *Catatan Sabit* dirancang bukan semata-mata sebagai hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran visual yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. Setiap unsur dalam tayangan mulai dari warna, karakter, ilustrasi, lagu, hingga pop-up animasi disusun secara strategis untuk mendukung perkembangan kognitif anak berdasarkan tahap usia. Proses belajar anak pada usia dini sangat dipengaruhi oleh cara mereka melihat, mendengar, dan meniru hal-hal yang mereka amati di lingkungan sekitarnya, termasuk tayangan audio-visual.

Visualisasi dalam tayangan *Catatan Sabit* dirancang secara strategis untuk menunjang penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif. Salah satu unsur penting dalam desain visual adalah pemilihan warna. Warna-warna cerah dipilih secara khusus untuk menciptakan suasana yang ramah dan menarik bagi anak-anak. Warna tidak hanya digunakan sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai sarana bantu belajar warna-warna yang ceria dan mencolok pada karakter seperti Sabit, Awan, dan Bulan berfungsi untuk menarik atensi, membantu anak fokus, serta memudahkan mereka dalam mengingat informasi dan mengaitkannya dengan konsep tertentu. Pemilihan warna ini mendukung terciptanya hubungan emosional antara penonton dan karakter, yang penting dalam membangun keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Selain warna, interaksi narasi dan visual menjadi elemen penting dalam menyampaikan gagasan secara komunikatif. Karakter-karakter dalam tayangan ini, khususnya Sabit dan kedua sahabatnya, aktif mengajukan pertanyaan dan memancing rasa ingin tahu anak-anak dengan menghadirkan situasi yang memerlukan pemikiran kritis. Melalui pendekatan ini, anak didorong untuk menganalisis informasi, berpikir logis, dan menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan sebuah proses yang secara tidak langsung merangsang kemampuan kognitif mereka.

Tak kalah penting, penggunaan elemen grafis juga berperan besar dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Misalnya, pada segmen yang membahas tentang konsep

"4 sehat 5 sempurna", visualisasi grafis seperti ilustrasi makanan yang disebutkan
 Muhamad Hakim Putra Lesmana, 2025
PEMBUATAN VIDEO EDUTAINMENT CATATAN SABIT DALAM UPAYA MENGASAH KOGNITIFTAS ANAK MELALUI MEDIA YOUTUBE
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membantu anak mengenali bentuk, warna, bahkan membayangkan rasa makanan tersebut. Pendekatan ini menjadikan informasi terasa lebih konkret dan berkesan.

Daya tarik visual pun diperkuat dengan elemen audio yang mendampingi. Lagu-lagu yang disisipkan dalam tayangan secara strategis membantu meningkatkan daya ingat anak. Gambar dan ilustrasi yang ditampilkan secara berulang, seperti karakter dan simbol tertentu, dipadukan dengan irama dan lirik lagu yang mudah diingat, memungkinkan anak menghubungkan informasi yang mereka pelajari dengan elemen visual dan audio yang familiar. Hal ini terutama diterapkan secara menyeluruh pada segmen kedua tayangan.

Akhirnya, *Catatan Sabit* mengusung sajian yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif. Melalui interaksi antar karakter dan keterlibatan langsung dengan penonton misalnya ketika para karakter mengajak anak untuk menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi tayangan ini mendorong anak untuk aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini memberikan ruang bagi anak untuk melatih kemampuan berpikir analitis serta menyelesaikan masalah secara langsung, menjadikan pengalaman menonton lebih mendalam, partisipatif, dan bermakna secara edukatif.

Dengan memanfaatkan berbagai unsur dan teknik visual yang menarik dan mendidik, *Catatan Sabit* menciptakan tayangan yang tidak hanya menghibur tetapi juga merangsang perkembangan kognitif anak. Visualisasi yang efektif dapat membantu anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, membuat mereka mudah memahami konsep-konsep baru, serta melatih keterampilan berpikir cepat dan kritis dalam memecahkan masalah.

Pendekatan tayangan ini mengacu pada teori kognitif dari Albert Bandura (1977), yang menyatakan bahwa anak belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi terhadap model atau tokoh yang mereka lihat, terutama jika tokoh tersebut menarik atau memiliki nilai yang positif. Dalam hal ini, karakter seperti Sabit, Awan, Bulan, dan Kak Gina dalam *Catatan Sabit* menjadi representasi model pembelajaran bagi anak. Anak belajar dengan mengamati cara karakter berpikir, bertanya, menjawab, hingga mencontohkan kebiasaan makan sehat. Proses ini mendorong perkembangan kognitif anak melalui

pembentukan asosiasi, penguatan pemahaman, dan internalisasi nilai secara bertahap.

Untuk memastikan efektivitas pembelajaran, tayangan *Catatan Sabit* juga menerapkan strategi segmentasi usia, yaitu membagi pendekatan visual dan naratif berdasarkan tahapan perkembangan anak. Dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan berpikir anak dari usia 0 hingga 12 tahun, maka materi, gaya penyampaian, tingkat kompleksitas informasi, serta bentuk interaksi pun disesuaikan agar setiap kelompok usia tetap dapat merespons tayangan secara aktif. Segmentasi ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, relevan, dan sesuai dengan kapasitas berpikir anak di tiap tahap perkembangan.

Guna memastikan efektivitas penyampaian informasi yang sesuai dengan tahapan berpikir anak, tayangan *Catatan Sabit* dibagi berdasarkan segmentasi usia sebagai berikut:

a. Usia 0 hingga 3 Tahun

Pada usia 0 hingga 3 tahun, anak berada dalam fase awal perkembangan kognitif, di mana proses belajar masih sangat bergantung pada stimulasi sensorik melalui penglihatan dan pendengaran. Menurut teori perkembangan Bandura, pada tahap ini anak-anak mulai menunjukkan kemampuan meniru atau modeling, di mana mereka akan menirukan perilaku atau ekspresi dari model yang menarik perhatian mereka, bahkan tanpa memahami sepenuhnya makna dari tindakan tersebut.(Elga, 2019) Oleh karena itu, tayangan *Catatan Sabit* dirancang dengan visualisasi yang dominan menggunakan warna-warna cerah, karakter yang ekspresif, serta animasi bergerak yang menarik untuk membangun fokus visual anak. Selain itu, penggunaan audio dalam bentuk lagu dengan melodi ceria serta pengucapan yang lambat dan jelas membantu memperkenalkan kata-kata baru serta membentuk awal kemampuan bahasa anak.

No.	Dalam Tayangan	Deskripsi
1.		Visualisasi yang dominan menggunakan warna-warna cerah, karakter yang ekspresif, animasi bergerak, bentuk lagu dengan melodi ceria serta pengucapan yang lambat dan jelas

b. Usia 4 hingga 6 Tahun

Memasuki usia 4 hingga 6 tahun, anak mulai menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih pesat. Menurut Piaget, ini merupakan masa pra-operasional, di mana anak mulai memahami simbol dan dapat mengaitkan objek dengan maknanya. (Sitti, 2913) Mereka juga mulai memahami hubungan sebab-akibat secara sederhana. Tayangan *Catatan Sabit* menyadari hal ini dengan merancang konten yang mengandung penjelasan dasar mengenai manfaat makanan sehat, bukan hanya dari segi rasa, tetapi juga dampaknya terhadap tubuh. Karakter dalam tayangan mulai berperan sebagai model sosial yang memberikan contoh melalui dialog dan tindakan, seperti menyebutkan nama makanan bergizi dan menampilkan ekspresi puas setelah mengonsumsinya. Proses observasi ini sejalan dengan prinsip Bandura, bahwa anak belajar melalui pengamatan dan penguatan sosial.

No.	Dalam Tayangan	Deskripsi
1.		Mengandung penjelasan dasar mengenai manfaat makanan sehat, bukan hanya dari segi rasa, tetapi juga dampaknya terhadap tubuh.

c. Usia 7 hingga 9 Tahun

Pada rentang usia 7 hingga 9 tahun, anak memasuki tahap operasional konkret (Piaget), di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang, terutama ketika informasi yang disajikan bersifat nyata dan terstruktur (Sitti, 2019). Tayangan *Catatan Sabit* menjangkau tahap ini dengan menyajikan informasi yang lebih mendalam mengenai pentingnya pola makan sehat. Anak tidak hanya diajak mengenali jenis makanan, tetapi juga mulai diajak untuk membandingkan pilihan makanan dan mempertimbangkan akibat dari kebiasaan makan yang buruk, seperti mengonsumsi makanan cepat saji. Melalui percakapan antar karakter dan ajakan untuk menjawab pertanyaan, anak-anak di usia ini diajak untuk mulai menganalisis informasi yang mereka terima. Sementara itu, lagu tematik dan ringkasan visual membantu memperkuat daya ingat serta memfasilitasi pemahaman melalui pendekatan multi-sensoris.

No.	Dalam Tayangan	Deskripsi
1.		Menyajikan informasi yang lebih mendalam mengenai pentingnya pola makan sehat, diajak untuk membandingkan pilihan makanan dan mempertimbangkan akibat dari kebiasaan makan yang buruk

d. Usia 10 hingga 12 Tahun

Pada usia 10 hingga 12 tahun, anak telah berkembang ke tahap berpikir analitis dan reflektif. Mereka mampu memahami hubungan sebab-akibat secara lebih kompleks serta mulai menginternalisasi nilai dan keputusan (Sitti, 2019). Dalam tayangan ini, anak-anak diajak untuk berpikir kritis, seperti menyadari bahwa makanan yang enak belum tentu sehat, dan sebaliknya, bahwa makanan sehat penting untuk mencegah penyakit dalam jangka panjang. Karakter dalam tayangan tidak hanya memberikan

informasi, tetapi mengajak anak untuk menilai, membandingkan, dan membentuk opini. Ini merupakan bentuk pendekatan sosial-kognitif yang sesuai dengan gagasan Bandura, di mana proses belajar berlangsung lebih dalam ketika anak tidak hanya mengamati, tetapi juga memproses secara internal apa yang diamati. (Sitti, 2019) Tayangan ini mendorong anak untuk meninjau ulang kebiasaan mereka dalam memilih makanan, sekaligus membentuk sikap dan pola pikir baru yang lebih sehat.

No.	Dalam Tayangan	Deskripsi
1.		Anak-anak diajak untuk berpikir kritis, seperti menyadari bahwa makanan yang enak belum tentu sehat, dan sebaliknya, bahwa makanan sehat penting untuk mencegah penyakit dalam jangka panjang.

Dengan pendekatan berbasis segmentasi usia, tayangan *Catatan Sabit* episode “Makanan Bergizi itu Penting” mampu menyesuaikan strategi penyampaian materi dengan kemampuan berpikir dan karakteristik kognitif anak-anak dari berbagai rentang usia. Pemanfaatan teori kognitif dari Albert Bandura semakin memperkuat fungsi edukatif tayangan ini, karena anak-anak belajar melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi sosial dengan karakter yang berperan sebagai model perilaku positif. Visualisasi dan penyampaian materi dalam tayangan ini tidak hanya membentuk pemahaman konseptual mengenai makanan bergizi, tetapi juga mendorong anak-anak untuk aktif berpikir, mengevaluasi, dan membangun kebiasaan yang sehat secara sadar. Dengan demikian, *Catatan Sabit* menjadi contoh tayangan edutainment yang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan edukasi secara efektif berdasarkan tahap perkembangan kognitif anak.