

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Komunikasi massa tidak dapat dipisahkan dari perkembangan media massa, terutama televisi, sebagai medium penyampaian pesan yang efektif, (Zulkarnain, 2015). Seiring kemajuan teknologi, media seperti televisi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara simultan melalui dua indera utama manusia penglihatan dan pendengaran yang menjadikannya sebagai medium komunikatif yang kuat , (Herry Kuswita, 2014). Televisi tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga alat sosialisasi dan pendidikan yang dapat membentuk cara pandang dan perilaku khalayaknya, (Malikhah, 2013).

Namun, berdasarkan pantauan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), hanya sekitar 10-20% dari seluruh siaran televisi di Indonesia yang dapat dikategorikan sebagai tayangan edukatif dengan nilai informasi yang baik. Bahkan, terjadi penurunan signifikan dalam jumlah program anak lokal, dari 68 judul pada tahun 2009 menjadi hanya 40 pada 2018, (Putri, 2018). Hal ini menunjukkan adanya kekosongan konten edukatif anak yang relevan dan inspiratif, terutama konten yang dekat dengan realitas keseharian mereka.

Dalam konteks ini, penciptaan program televisi edukatif yang mengangkat dunia anak menjadi semakin mendesak dan strategis. Anak-anak dan remaja sebagai khalayak rentan tengah menghadapi gelombang besar informasi dari berbagai platform, sehingga membutuhkan tayangan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kekuatan membentuk nilai dan perilaku positif, (Rizqianthi et al., 2021).

Salah satu tren positif yang muncul di kalangan anak dan remaja Indonesia dalam beberapa tahun terakhir adalah meningkatnya minat terhadap olahraga ekstrem seperti *skateboard*. Sejak *skateboard* resmi menjadi cabang olahraga Olimpiade pada tahun 2020, popularitasnya meningkat signifikan di berbagai kota di Indonesia, termasuk Bandung, Jakarta, Yogyakarta, dan Bali. Tren ini tidak hanya menjangkau remaja, tetapi juga mulai digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, yang aktif mengikuti komunitas, pelatihan, hingga

kompetisi local (Artosa, 2022). Komunitas *skateboard* anak di Indonesia berkembang dengan pesat dan mulai membentuk ekosistem yang sehat, termasuk sekolah *skateboard*, toko perlengkapan, dan dukungan dari pemerintah kota terhadap ruang bermain publik seperti *skatepark* (*Insandi et al.*, 2022).

Sayangnya, pertumbuhan tren ini belum diimbangi oleh ketersediaan tayangan televisi yang mampu mengakomodasi perkembangan dunia *skateboard* anak secara positif. Mayoritas media massa masih minim dalam menampilkan representasi kegiatan anak-anak dalam dunia olahraga ekstrem, padahal aktivitas ini memiliki potensi besar dalam membentuk karakter, kedisiplinan, kreativitas, serta kerja sama sosial. Di sinilah urgensi penciptaan konten edukatif anak yang relevan dengan minat mereka menjadi sangat penting.

Program televisi *feature magazine* menjadi salah satu bentuk yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan pendekatan yang ringan, kreatif, dan mudah dipahami. Format ini memadukan unsur dokumenter, hiburan, dan edukasi dalam visual yang menarik, serta mampu menjangkau audiens muda secara emosional dan intelektual (Ristiyani, 2022).

Penciptaan program *After School* hadir sebagai upaya pengisian kekosongan tersebut. Secara khusus, episode ketiga berjudul *Let's Skate* mengangkat subkultur *skateboard* anak-anak di Kota Bandung sebagai tema utama. Episode ini berusaha menampilkan aktivitas *skateboard* bukan hanya sebagai olahraga, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembentukan karakter anak yang aktif, mandiri, dan berani. Dengan mengangkat komunitas Pasupati *Skatepark*, atlet cilik Zhaidhar Maulana, dan sekolah skateboard *Fat Free City*, program ini menyuguhkan narasi edukatif yang membumi dan relevan dengan perkembangan zaman.

Namun untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut secara efektif, diperlukan strategi penyusunan pesan yang tepat. Untuk itu, dalam proses penciptaannya, digunakan teori *Action Assembly* dari John O'Greene. Teori ini menawarkan kerangka berpikir kognitif mengenai bagaimana pesan disusun, dimulai dari

aktivasi informasi yang tersimpan dalam memori (*activation*), dirakit menjadi struktur pesan (*assembly*), hingga dieksekusi dalam bentuk perilaku komunikasi (*behavioral output*). Pendekatan ini relevan untuk produksi televisi karena memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana narasi dibentuk, tidak hanya berdasarkan intuisi kreatif, tetapi juga struktur berpikir yang teraktivasi melalui riset dan observasi.

Penerapan teori ini memungkinkan pencipta untuk merancang konten yang komunikatif dan edukatif, dengan dasar data lapangan, wawancara, serta pemahaman terhadap gaya hidup dan minat anak-anak. Pendekatan ini terinspirasi dari penerapan serupa dalam konteks pembelajaran digital (Mutmainnah, 2023), dan dikembangkan ke dalam konteks media televisi yang bersifat visual dan naratif.

Dengan demikian, penciptaan program “*After School: Let’s Skate!*” bukan hanya hadir sebagai bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai respons kritis terhadap minimnya tayangan edukatif anak yang relevan dengan perkembangan zaman dan tren minat anak. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konten media anak yang edukatif, inspiratif, dan mencerminkan dinamika positif di lingkungan sosial mereka. Kehadiran program ini sekaligus menjadi bukti bahwa media televisi masih dapat memainkan peran penting dalam mendukung proses pembentukan karakter anak Indonesia melalui pendekatan yang adaptif, strategis, dan kontekstual

1.2 Batasan dan Rumusan Masalah Penciptaan

1.2.1 Batasan Penciptaan

Penciptaan ini pencipta akan mengambil salah satu episode dari program “*After School*” sebagai sample, episode yang dipilih oleh pencipta adalah episode 3 yang berjudul “*Let’s Skate!*” episode tersebut akan fokus membahas tentang kegiatan *skateboard* anak di Kota Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah Penciptaan

Rumusan masalah penciptaan ini adalah:

1. Bagaimana bentuk Penciptaan Program Televisi *Magazine “After School* Episode 3 Berjudul: *Let’s Skate*”?
2. Bagaimana Strategi Pesan Berbasis Teori *Action Assembly* John O’greene Diterapkan Dalam Produksi Program Televisi *Magazine* Ini?

1.3 Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan program *televisi magazine* ini untuk:

1. Mengetahui proses penciptaan program televisi *magazine “After School* Episode 3 Berjudul: *Let’s Skate*”.
2. Mengetahui penerapan strategi pesan berbasis teori *Action Assembly* John O’Greene dalam produksi program *televisi magazine* ini.

1.4 Manfaat Penciptaan

Adapaun manfaat penciptaan program televisi *magazine* ini yaitu :

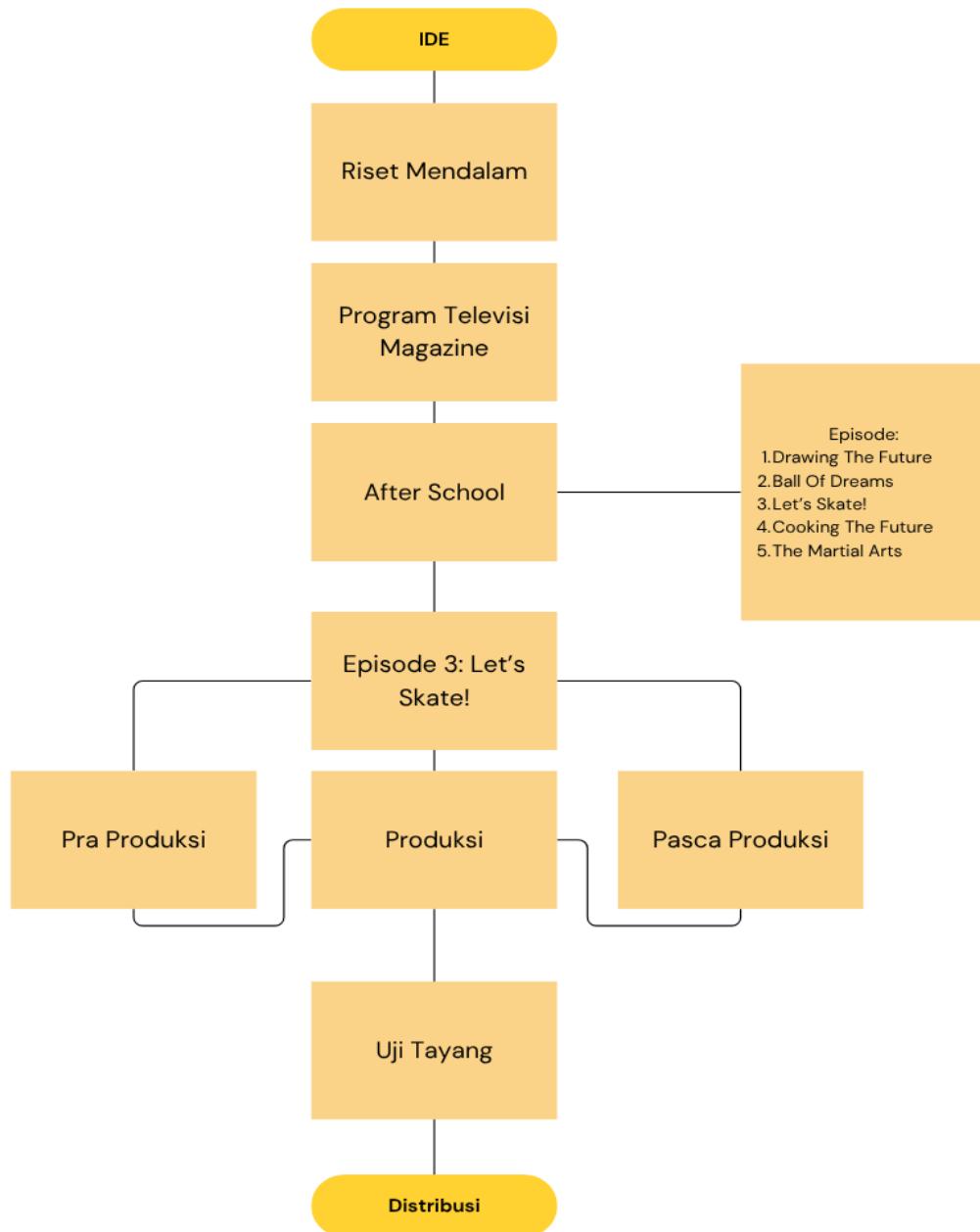
1. Aspek Teoritis

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran atau referensi dalam karya-karya selanjutnya, selain itu juga tayangan tersebut juga dapat menjadi salah satu sumber informasi untuk membantu anak-anak khususnya remaja dalam proses pengembangan minat dan bakat karena pada dasarnya tayangan ini dibuat dengan tujuan utama untuk membantu proses pengembangan minat dan bakat anak

2. Aspek Praktis

Melalui program ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pendidikan terhadap penonton, terutama anak-anak remaja yang sedang dalam proses pencarian minat dan bakat, dengan adanya tayangan “*After School : Let's Skate!*” ini diharapkan mempermudah penonton untuk mengetahui komunitas atau kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat dilakukan sepuasnya sekolah khususnya kegiatan *skateboards*. Selain itu juga untuk orang tua anak tayangan ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana kegiatan *skateboards* yang termasuk dalam kategori olahraga ekstrem ini dilakukan dengan diawasi oleh pelatih-pelatih profesional demi mengurangi kekhawatiran orang tua dalam mengizinkan anak-anaknya dalam berkegiatan. Dengan mempertimbangkan manfaat praktis diatas, program feature “*After school*“ tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga informasi tentang kegiatan dan manfaat-manfaat kegiatan *skateboards* bagi anak. Dan juga diharapkan memberikan tayangan yang baru dan *fresh* dalam pertelevisian Indonesia.

1.5 Alur Proses Kreasi



Gambar 1. 1 Bagan alur proses penciptaan
(Sumber: Data pencipta, 2025)

1.6 Sistematika Pengantar Karya Penciptaan

1. **BAB 1 PENDAHULUAN**, Pada bab ini berisikan Latar Belakang, Batasan dan Rumusan Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Alur Proses Kreasi, dan yang terakhir adalah Sistematika Pengantar Karya Penciptaan.
2. **BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN**, Pada bab ini pembahasan akan terdapat Teori dan Referensi yang didalamnya berisikan mengenai Teori dan Referensi, Teori Pendukung, Kaji Empirik, Kaji Banding Program, Tinjauan Karya, dan Kerangka Pemikiran.
3. **BAB III PROSES BERKARYA**, Pada bab ini menjelaskan mengenai sub bab Konsep Karya yang didalamnya berisikan Gagasan Audio dan Visual, juga Gagasan Narasi, Sinematik. Juga sub bab lainnya mengenai Langkah- Langkah Penciptaan mulai dari tahap Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.
4. **BAB IV PRESENTASI DAN DESKRIPSI KARYA**, Pada bab ini akan menjelaskan secara mendalam terkait keseluruhan karya yang telah diciptakan, dan elemen-elemen karya.
5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, Pada bab ini memiliki sub bab yang berupa Kesimpulan dan juga Saran atau Rekomendasi.