



UNIVERSITAS INDONESIA

PROTOTYPE PROGRAM TV MAGAZINE

“SAHABAT ALAM”

TUGAS KARYA AKHIR

PURI HANDOKO

0806346445

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

PROGRAM SARJANA REGULER

DEPOK

JANUARI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

PROTOTYPE PROGRAM TV MAGAZINE

“SAHABAT ALAM”

TUGAS KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana

PURI HANDOKO

0806346445

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

PROGRAM SARJANA REGULER

DEPOK

JANUARI 2012

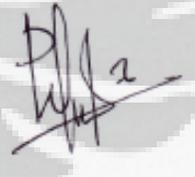
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Karya Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : Puri Handoko

NPM : 0806346445

Tanda Tangan:



Tanggal : 12 Januari 2012

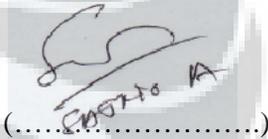
HALAMAN PENGESAHAN

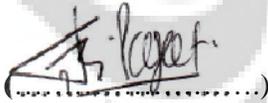
Tugas Karya Akhir ini diajukan oleh :

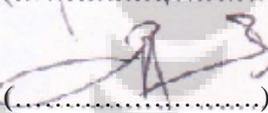
Nama : Puri Handoko
NPM : 0806346445
Program Studi : Jurnalisme Siar
Judul Tugas Karya Akhir : *Prototype Program TV Magazine*
"Sahabat Alam" untuk anak

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program S1 Reguler Departemen Ilmu Komunikasi, Program Studi Jurnalisme Media Siar, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Satrio Arismunandar, M.Si., MBA. 

Penguji : Dra. Rosy Tri Pagiwati, MA. 

Ketua Sidang : Drs. Awang Ruswandi, M.Si. 

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Januari 2012

KATA PENGANTAR

Ilmu Pengetahuan Alam terkadang sulit dipelajari lewat buku-buku yang sudah ada dan masih banyak pengetahuan alam yang belum diketahui masyarakat, khususnya anak-anak. Apalagi perkembangan IPTEK terkesan lamban di Indonesia. Hal tersebut membuat saya mengangkat tema ini ke layar televisi. Beranjak dari sana dan pengalaman penulis yang telah menjadi guru bimbingan belajar selama dua tahun, saya terinspirasi untuk membuat program yang menghususkan pada dunia Ilmu Pengetahuan Alam. Dua tahun saya mengajar, ternyata analisis yang saya dapatkan adalah anak-anak tidak bisa mengerti dengan cepat apabila hanya mendengarkan saja. Mereka baru bisa mengerti apabila diberi tayangan audiovisual.

Program ini merupakan program edukasi yang bisa menjadi acuan bagi pemirsa anak di rumah. Program yang dikemas secara menghibur diharapkan mampu diterima baik oleh pemirsa anak. Dengan begitu program “Sahabat Alam” diharapkan menjadi tontonan yang berguna dalam memahami masalah seputar Ilmu Pengetahuan Alam.

Depok, 14 Desember 2011

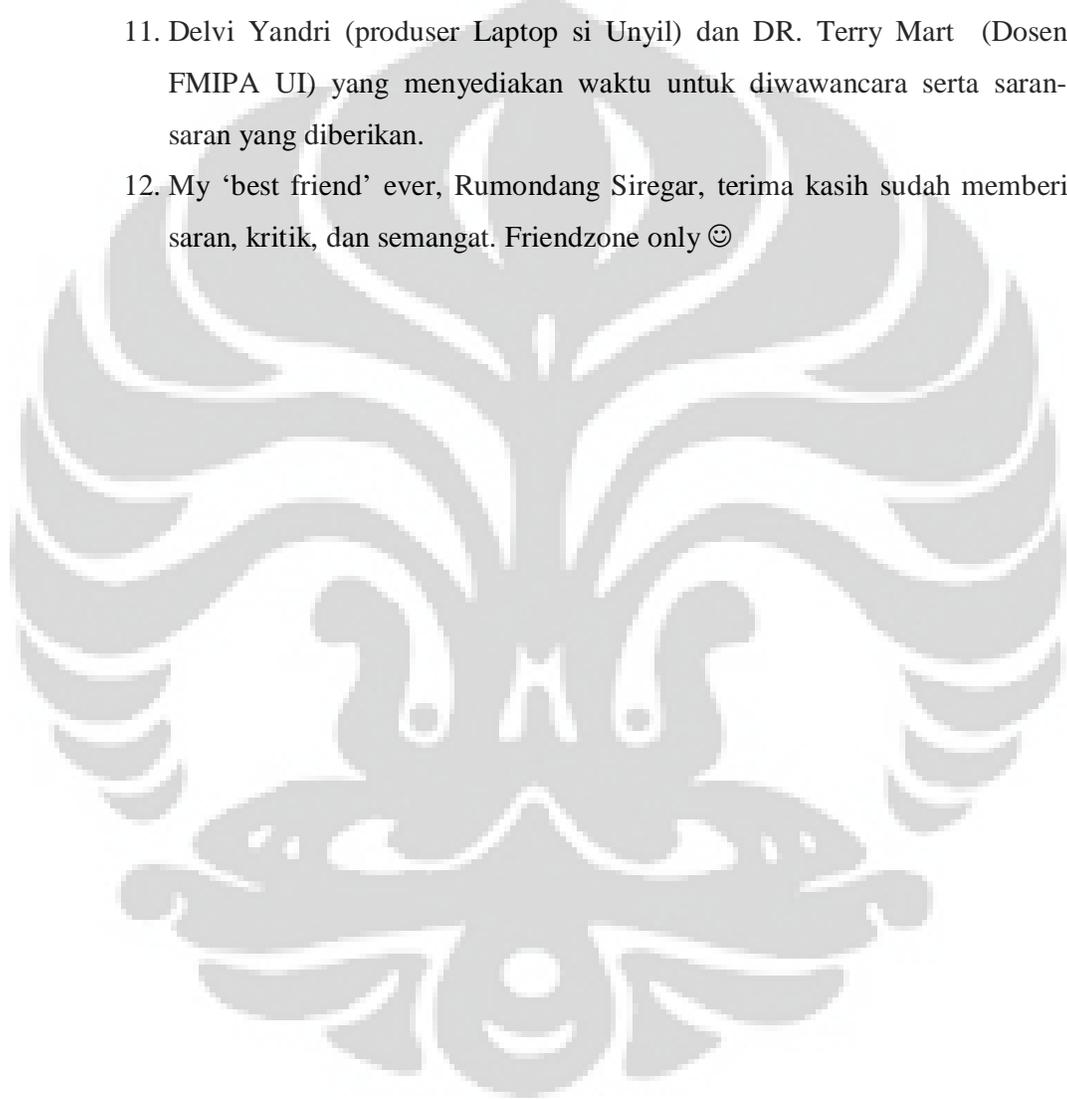
Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena berkat atas rahmat-Nya, saya bisa menyelesaikan Tugas Karya Akhir (TKA). Penulisan TKA ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial Jurusan Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia. Untuk menyelesaikan TKA ini, saya menyadari bahwa saya tidak sendirian tetapi banyak pihak-pihak yang terlibat dari awal pembuatan sampai akhir. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberi masukan terhadap apa yang saya lakukan dari awal pembuatan TKA hingga selesai.
2. Wenny Pramudya yang membantu saat di ujung *deadline* pengumpulan TKA. Terima kasih atas data-data Nielsen yang diberikan.
3. Ir. Satrio Arismunandar, M.Si, MBA yang jadi pembimbing saya. Saran-saran dari Mas Satrio sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Karya Akhir.
4. Asty Rastiya, S.Sos, M.Comm. Walaupun bukan pembimbing saya, saya berterima kasih sekali atas masukan yang diberikan.
5. Reno, Ivan, dan Abal yang menjadi teman seperjuangan lulus tahun ini. Buat Reno, terima kasih sudah memberi *link* wawancara produser Trans7, jadi *camera person*, dan meminjamkan kameranya. Buat Ivan, terima kasih telah menjadi *camera person* di segmen satu dan dua. Buat Abal, terima kasih buat saran-sarannya.
6. Ocha, Abal, Ivan, Ijoy, Sena, Yodsa, Reno, Ryo, dan Yosi. Terima kasih atas dukungannya.
7. Cacil dan Aji, terima kasih buat jadi *talent* dan secara tidak langsung Aji menjadi kru tambahan. Lalu, sudah menyempatkan waktu untuk membantu saya dalam menyelesaikan TKA.
8. Acim. Terima kasih karena sudah baik hati meminjamkan komputernya untuk membereskan masalah pasca produksi.

9. Adhi dan Sena. Saya merasa sangat terbantu dengan *skill* yang mereka miliki. Dengan adanya mereka, semua animasi grafis yang berada di TKA ini jadi dengan hasil yang memuaskan.
10. Bobby Guntarto, Ketua YPMA, karena sudah menyempatkan waktu untuk diwawancarai. Selain itu, pak Bobby Guntarto penyelamat kita (Vine, Reno, dan saya) dalam memberikan data-data dari Nielsen.
11. Delvi Yandri (produser Laptop si Unyil) dan DR. Terry Mart (Dosen FMIPA UI) yang menyediakan waktu untuk diwawancara serta saran-saran yang diberikan.
12. My 'best friend' ever, Rumondang Siregar, terima kasih sudah memberi saran, kritik, dan semangat. Friendzone only 😊



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puri Handoko
NPM : 0806346445
Program Studi : Jurnalisme Media Siar
Departemen : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Tugas Karya Akhir

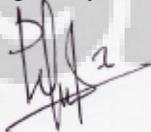
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*Prototype Program TV Magazine
“Sahabat Alam”*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelola, dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 12 Januari 2012
Yang menyatakan



(Puri Handoko)

RINGKASAN EKSEKUTIF

Bagian 1	<p>Analisis Situasi Pendidikan di Indonesia masih cukup jauh tertinggal dengan negara-negara maju. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Tidak ada salahnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diangkat ke layar televisi. Apalagi diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini.</p>
Bagian 2	<p>Manfaat dan Tujuan Pengembangan <i>Prototype</i> Manfaat dari pengembangan <i>prototype</i> ini adalah untuk memberi pemahaman secara mendalam mengenai seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Tujuannya adalah untuk memberikan alternatif acara dan memenuhi kebutuhan seputar Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak</p>
Bagian 3	<p><i>Prototype</i> yang Dikembangkan Program ini berjudul “Sahabat Alam”, berformat <i>TV magazine</i>, secara spesifik mengangkat Ilmu Pengetahuan Alam, direncanakan untuk ditayangkan di Trans7 tiap hari Jumat pukul 15.30 WIB selama 30 menit, dan ditargetkan untuk khalayak anak-anak usia 6-12 tahun dari keluarga dengan SES A,B, dan C.</p>
Bagian 4	<p>Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pre-test</i> akan dilakukan dengan metode <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) yang terdiri dari 16 anak usia 6-12 tahun; menggunakan instrumen berupa Panduan FGD; dan dilakukan setelah <i>prototype</i> selesai dibuat. • Evaluasi akan dilakukan setiap minggunya berdasarkan <i>rating</i> dari AGB Nielsen, Metode yang akan digunakan adalah Evaluasi Internal (antar tim produksi & pasca produksi) dan Evaluasi Eksternal (melibatkan pemirsa).
Bagian 5	<p>Anggaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah total anggaran pembuatan <i>prototype</i> : Rp 1.028.000,00 • Jumlah total anggaran pembuatan program : Rp 2.880.000,00 (Jabodetabek) dan Rp 12.390.000,00 (Luar Jabodetabek) • Prakiraan laba maksimal Rp 2.319.840.000,00 (Jabodetabek) • Prakiraan laba maksimal Rp 2.265.660.000,00 (Luar Jabodetabek) • Jumlah Anggaran Evaluasi : Rp 2.120.000,00

EXECUTIVE SUMMARY

Part 1	<p>Situation Analysis Education in Indonesia is still left behind other developed countries. Studying about science plays an important role for the process of education and the development of technology. It is better if science is broadcasted on television. Even, it is best to be introduced to children since early age.</p>
Part 2	<p>Benefits and Goals of The Developing Prototype The benefits of the developing <i>prototype</i> are to give a whole comprehension about science. The Goals are to give an alternative program and to fulfill the need of science information for children.</p>
Part 3	<p>The Developing Prototype The title of program is “Sahabat Alam”, formatted as TV Magazine, especially to give an information about science as a big theme, planned to be broadcasted on Trans7 every Friday, at 15.30 WIB for 30 minutes, targetted at 6-12 years old kids audience who come from the families with Social Economic Situation A, B, and C.</p>
Part 4	<p>Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pre-test</i> will be held by using Focus Group Discussion (FGD) method in which the group consists of 16 kids in their 6-12 years of age. The instrument that will be used is FGD Guide; and will be done after the prototype is made. • The evaluation will be held every week referring to the rate of AGB Nielsen. The method that will be used is Internal Evaluation (involves production team and post-production team) and External Evaluation (involves the audience).
Part 5	<p>Budget</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total budget of prototype production process : 1.028.000 IDR • Total budget of program production process : 2.880.000 IDR (In Jabodetabek) and 12.390.000 (Outside Jabodetabek) • Maximum profit estimation is 2.319.840.000 IDR (in Jabodetabek) • Maximum profit estimation is 2.265.660.000 IDR (outside Jabodetabek) • Total budget of evaluation : 2.120.000 IDR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
RINGKASAN EKSEKUTIF	viii
<i>EXECUTIVE SUMMARY</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. ANALISIS SITUASI	1
I.1. Latar Belakang	1
I.1.1. Pendidikan di Indonesia	1
I.1.2. Ilmu Pengetahuan Alam	2
I.2. Hasil Riset Khalayak dan Riset Program	4
I.2.1. Hasil Riset Khalayak	4
I.2.2. Hasil Riset Program	6
I.3. Pernyataan Kebutuhan	9
II. MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN <i>PROTOTYPE</i>	10
II.1. Manfaat	10
II.1.1. Manfaat bagi Khalayak	10
II.1.2. Manfaat bagi Pengelola	10
II.2. Tujuan	11
II.2.1. Tujuan Sosial	11
II.2.2. Tujuan Ekonomi	11
III. <i>PROTOTYPE</i> YANG DIKEMBANGKAN	12
III.1. Program yang Diusulkan	12
III.2. Stasiun Televisi	13
III.3. Khalayak Sasaran	14
III.3.1. Aspek Geografis	14
III.3.2. Aspek Demografis	14
III.3.3. Aspek Status Sosial Ekonomi	15
III.3.4. Aspek Psikografis/Gaya Hidup	16
III.3.5. Aspek Teknografis	17
III.4. Analisis SWOT	17
III.4.1. <i>Strengths</i>	17
III.4.2. <i>Weaknesses</i>	18
III.4.3. <i>Opportunities</i>	18
III.4.4. <i>Threats</i>	18

III.5. <i>Positioning</i> dan Diferensiasi Produk	19
III.6. Nama atau Judul Program yang Diusulkan	20
III.7. Sinopsis Program	20
III.8. Usulan Jam Tayang	20
III.9. Durasi Program	22
III.10. Format Program	23
III.11. Konsep Program	24
III.11.1. <i>Host</i>	24
III.11.2. Bahasa	24
III.11.3. Teknik Penyajian	25
III.11.4. Segmen Program	25
III.11.5. Usulan Tema	26
III.12. <i>Rundown Prototype</i> Program	28
III.13. Kru yang Dibutuhkan	30
IV. EVALUASI	31
IV.1. Rencana <i>Pre-test</i> Media	31
IV.1.1. Metode <i>Pre-test</i> Media	31
IV.1.2. Waktu <i>Pre-test</i> Media	31
IV.1.3. Materi <i>Pre-test</i> Media	31
IV.1.4. Instrumen <i>Pre-test</i> Media	32
IV.2. Rencana Evaluasi	32
IV.2.1. Metode Evaluasi	33
IV.2.2. Waktu Evaluasi	33
IV.2.3. Materi Evaluasi	34
IV.2.4. Instrumen Evaluasi	35
V. ANGGARAN	36
V.1. Anggaran Pembuatan <i>Prototype</i>	36
V.2. Rencana Anggaran Pembuatan Program per Episode	37
V.3. Prakiraan Pendapatan	38
V.4. Rencana Anggaran Evaluasi	40
DAFTAR REFERENSI	41

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Persentase Jam Tayang Program Anak (Oktober 2011)
- Tabel 1.2 Sepuluh Top Program berdasarkan target penonton
- Tabel 1.3 Persentase Durasi Berdasarkan Tipe Program
- Tabel 3.1 Segmentasi Pasar dan Positioning Berdasarkan SSE
- Tabel 3.2 Jadwal Acara TV Indonesia tiap Jumat, 15.30 WIB (November 2011)
- Tabel 3.3 TVS dan Share Asal Usul Periode 27/11/2011 sampai 03/12/2011
- Tabel 3.4 TVS dan Share Program Hari Jumat Periode 27/11/2011 sampai 03/12/2011
- Tabel 3.5 *Rundown Prototype* “Sahabat Alam”
- Tabel 5.1 Anggaran Pembuatan *Prototype*
- Tabel 5.2 Rencana Anggaran Pembuatan Program per Episode
- Tabel 5.3 Rencana Anggaran Evaluasi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Riset Khalayak
Lampiran 2	Diagram Hasil Riset Khalayak
Lampiran 3	Data Lembaga Riset AGB Nielsen
Lampiran 4	Instrumen <i>Pre-test</i>
Lampiran 5	Instrumen Evaluasi
Lampiran 6	Rate card Trans7 Desember 2011



BAGIAN 1

ANALISIS SITUASI

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Pendidikan di Indonesia

Indonesia adalah negara yang taraf pendidikannya masih jauh dari negara-negara di dunia. Tiap tahun pendidikan di Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis. Sebagaimana diberitakan Kompas (3/3/2011) halaman 12 pada kolom “Pendidikan & Kebudayaan”, berdasarkan data dalam *Education for All (EFA) Global Monitoring Report 2011*, indeks pembangunan pendidikan Indonesia berada pada urutan 69 dari 127 negara yang disurvei. Tahun lalu dengan ukuran yang sama, peringkat Indonesia berada pada urutan 65. Tahun ini kembali kecewa karena peringkat tersebut tidak bisa dipertahankan. Lembaga yang selalu memonitor perkembangan pendidikan di berbagai negara di dunia setiap tahun itu menempatkan kualitas pendidikan Indonesia masih lebih baik daripada Filipina, Kamboja, dan Laos. Tetapi apa artinya dengan membandingkannya dengan tiga negara yang memang selama ini peringkatnya tidak pernah berada di atas Indonesia, kecuali Filipina yang dalam beberapa hal lebih baik. Sementara Jepang berada pada urutan pertama sebagai bangsa dengan kualitas pendidikan terbaik di dunia.

Untuk meningkatkan pendidikan, pemerintah berusaha menayangkan program edukasi lewat televisi. Program pendidikan jarak jauh melalui siaran televisi edukasi ini sangat baik bagi masyarakat di Indonesia, terutama daerah-daerah pinggiran dan terpencil yang tidak mampu dijangkau oleh layanan pendidikan secara konvensional. Kemampuan jangkauan dan kemudahan untuk mengaksesnya memungkinkan program pendidikan jarak jauh melalui televisi pendidikan menjadi penunjang untuk meningkatkan mutu dan memperluas akses kesempatan belajar bagi seluruh jenis, jalur, dan jenjang pendidikan.¹

¹ http://dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1444:global-mediacom-kemendiknas-tayangkan-televisi-edukasi-&catid=69:berita-terkait&Itemid=196

1.1.2 Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998:23) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”.

Lalu menurut Abdullah (1998:18), Ilmu Pengetahuan Alam merupakan “pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain”.

Dengan begitu, Ilmu Pengetahuan Alam bisa dikatakan sebagai konsep pembelajaran fenomena alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam memiliki peran yang sangat penting terhadap perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) di Indonesia.

Pernyataan tersebut pun di dukung berdasarkan wawancara dengan DR. Terry Mart, Dosen FMIPA Universitas Indonesia, Ia mengatakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan dasar dari kemajuan IPTEK di Indonesia dan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan IPTEK itu sendiri. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Indonesia belum mencapai standar yang diinginkan, padahal untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) penting dan menjadi tolak ukur kemajuan bangsa.

Berdasarkan artikel yang diambil di kompas.com :

JAKARTA, KOMPAS.com - Hasil riset Pusat Penelitian Perkembangan Iptek Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (Pappiptek LIPI) menyimpulkan, proses penciptaan, pengembangan dan pemanfaatan Iptek di Indonesia masih berjalan di tempat dan belum sesuai seperti yang diharapkan. Hal itu dikemukakan Kepala Pappiptek Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Husein Avicenna dalam seminar bertema "Peran Jejaring dalam Meningkatkan Inovasi dan Daya Saing Bisnis" di Jakarta, Senin (10/10/2011), yang dihadiri Menteri Riset dan Teknologi (Menristek), Suharna Surapranata, dan Ketua Komite Inovasi Nasional Zuhaili.²

Inilah alasan mengapa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bisa diangkat ke layar televisi. Menurut DR. Terry Mart, materi Ilmu Pengetahuan Alam pun sangat baik apabila diangkat ke layar televisi. Alasannya adalah pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam sejak dini bisa membuat pemirsa anak-anak memiliki tayangan anak yang cerdas. Dengan diangkatnya ke televisi, ada tambahan wawasan seputar Ilmu Pengetahuan Alam karena tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.

Ditambahkan pula berdasarkan hasil wawancara Delvi Yandri, produser Laptop si Unyil, tema Ilmu Pengetahuan Alam pun sangat luas dan masih banyak yang perlu diketahui oleh pemirsa televisi. Anak-anak pun tertarik pada hal yang dekat dengan dunia mereka.

²<http://edukasi.kompas.com/read/2011/10/10/11032967/LIPI.Pengembangan.Iptek.Jalan.di.Tempat>

1.2 Hasil Riset Khalayak dan Riset Program

1.2.1 Riset Khalayak

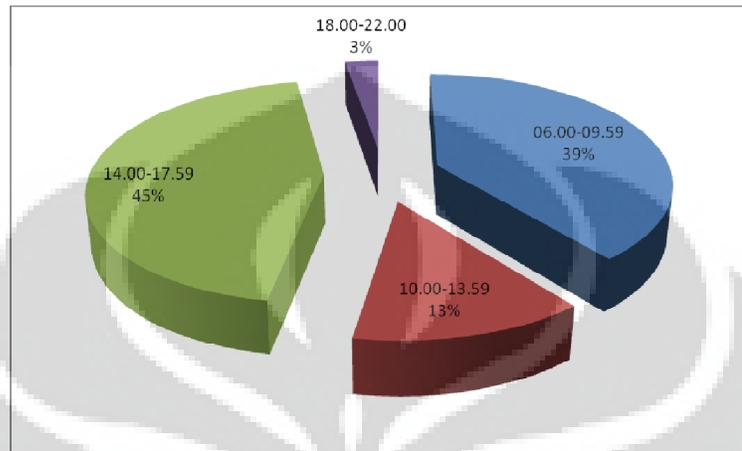
Riset khalayak memegang peranan penting dalam menentukan program yang tepat untuk dibuat bagi media, termasuk televisi. Secara terminologis, riset berarti mencari. Pengertian operasionalnya adalah upaya untuk mencari data yang dapat diinterpretasikan menjadi informasi yang dibutuhkan. Sedangkan khalayak adalah masyarakat yang menggunakan media massa sebagai sumber pemenuhan kebutuhan bermedianya. Jadi riset khalayak adalah upaya untuk mencari data tentang khalayak (sebagai pengguna media massa) (Endang S. Sari, 1993, p. 28.) Riset khalayak berfungsi untuk memberikan informasi kepada stasiun TV mengenai kebutuhan khalayak akan media (informasi, hiburan, program pendidikan, budaya, dan sebagainya) dan respon khalayak setelah menerima pesan komunikasi massa. (Endang S. Sari, 1993, p. 30.)

Sebelum membuat program *TV magazine* “Sahabat Alam”, penulis melakukan riset khalayak terlebih dahulu dengan melakukan penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan relevan untuk keperluan pembuatan program, kepada target khalayak. Peneliti menggunakan penilaian pribadinya untuk memilih responden yang dianggap benar-benar representatif dengan penelitian dan mampu memberikan informasi (*judgement sampling*) (Sugiarso, 2001, p.40).

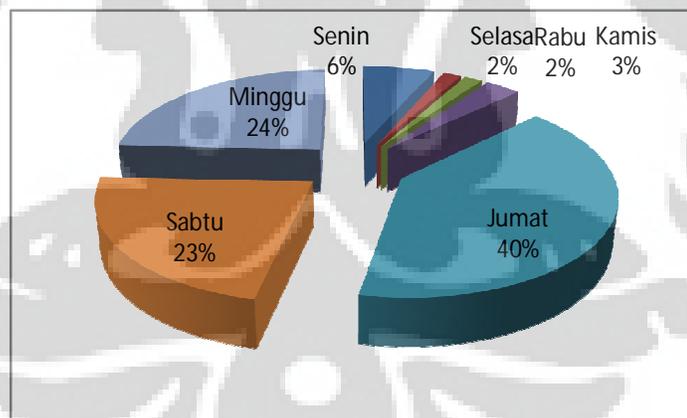
Kuesioner tersebut disebarikan kepada 60 penonton anak-anak (terdiri dari laki-laki dan perempuan) yang berusia antara 6 – 12 tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Peneliti menyebarkan kuesioner di dua Sekolah Dasar yang berbeda yakni SDN Sukamaju Baru III Depok dan SDN 4 Pagi Pondok Labu.

Penulis memilih kedua sekolah dasar ini dengan mempertimbangkan SSE (Status Sosial Ekonomi). Golongan SSE A dan B pengeluaran per bulannya melebihi angka di atas 2 juta Rupiah, sedangkan SSE C pengeluaran per bulannya kurang dari 2 juta per bulan (AGB Nielsen Indonesia 2011).

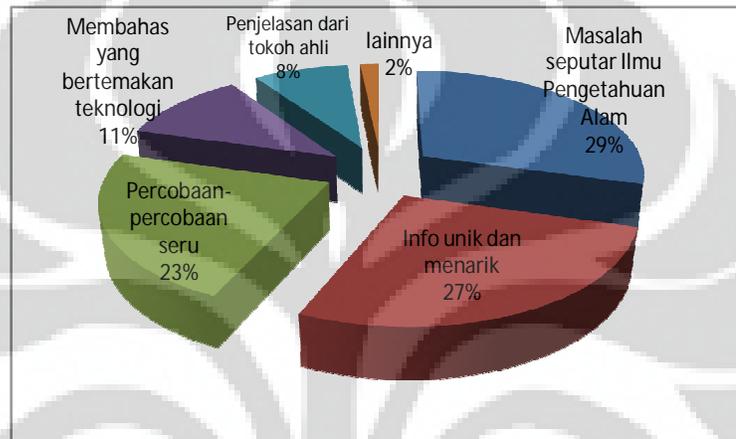
Dari hasil kuesioner, hampir semua anak mengaku rutin menonton TV pada pukul 14.00 – 17.59 WIB sebanyak 45%. Angka ini akan menentukan rencana penyanggahan program Sahabat Alam.



Selanjutnya, hasil kuesioner untuk rujukan program “Sahabat Alam” menunjukkan bahwa program ini cocok untuk ditayangkan pada hari Jumat dengan persentase sebesar 40%.



Hasil kuesioner juga menyatakan, mereka tertarik dengan rencana program anak-anak yang secara khusus mengangkat Ilmu Pengetahuan Alam karena menambah wawasan, bisa belajar lewat televisi, dan memudahkan mereka untuk belajar. Mereka juga ingin mengetahui info-info unik yang pastinya belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Diagram di bawah menunjukkan keingintahuan pada masalah seputar pengetahuan alam itu sebanyak 29%. Kemudian disusul pada keingintahuan pada info-info unik sebanyak 27% dan percobaan-percobaan seru sebesar 23%.



1.2.2 Riset Program

Tabel 1.1 Persentase Jam Tayang Program Anak (Oktober 2011)

BROADCAST HOUR PERCENTAGE - All channels, all people, 10 cities OCTOBER 2011

Analysis : Programmes
 Selected date(s) : 01/10/2011 - 31/10/2011;
 Selected channel(s) : TVRI1; RCTI; SCTV; ANTV; INDOSIAR; METRO; TRANS; GLOBAL TV; TRANS7; TVONE; MNCTV; TV7; LATV
 Selected day part(s) : 02.00.00 - 25.50.50 (All days);
 Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
 Selected target(s) : All people above 5 years old
 Total Individuals (5+, 10 cities) : 52,213,275 individuals

Program Type	Target	Broadcast Hour	Time Spent Watching	Total Watching Time
Children	5-14 year old	0%	14%	52:27:11
	All people 5+	0%	0%	98:50:28
Total Duration		8184:00:00		

Berdasarkan riset yang dikeluarkan oleh AGB Nielsen bulan Oktober 2011 yang dilakukan di sepuluh kota besar di Indonesia dikatakan bahwa tipe program

untuk anak-anak dengan target 5-14 tahun, jam menontonnya sebanyak 6% dengan waktu yang dihabiskan untuk menontonnya sebanyak 14%. Ini menandakan bahwa program tipe anak dengan target 5-14 tahun itu lebih dominan daripada semua usia di atas 5 tahun. Bisa dikatakan, target khalayak (6-12 tahun) program “Sahabat Alam” mendapatkan peluang besar untuk ditonton oleh pemirsa anak.

Tabel 1.2 Sepuluh Top Program berdasarkan target penonton

**TOP 10 PROGRAM BY TARGET - All national channels, 10 cities, ses ABC
24 - 30 OCTOBER 2011**

Analysis : Programmes
 Selected date(s) : 24/10/2011 - 30/10/2011;
 Selected channel(s) : TVRI1; RCTI; SCTV; ANTV; METRO; TRANS; Global TV; TRANS7; TVONE; MNCTV; INDOSIAR;
 Selected day part(s) : 02.00.00 - 25.59.59 (All days);
 Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
 Selected target(s) : All people from SES ABC
 Total Individuals (5+, 10 cities) : 39,053,452 individuals

Target SES ABC								
No.	Program	Channel	Program Type	Average number of audience	Rating (%)*	Share (%)**	Index	
1	NONO FOREST	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,590,000	4.1	19.3	102	
2	SHAUN THE SHEEP	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,459,000	3.7	16.6	95	
3	THE OWL	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,199,000	3.1	14.3	96	
4	AKSI DIDI TIKUS	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,130,000	2.9	16.8	94	
5	DORAEMON	RCTI	Children:Series Anim/Puppe	929,000	2.4	19.7	91	
6	OSCAR'S OASIS	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	873,000	2.2	13.5	93	
7	SPONGEBOB SQUAREPANTS	GLOBAL TV	Children:Series Anim/Puppe	813,000	2.1	14.8	102	
8	LAPTOP SI UNYIL	TRANS7	Children:Edutainment	726,000	1.9	14.5	100	
9	CRAYON SHINCHAN	RCTI	Children:Series Anim/Puppe	682,000	1.7	15.5	97	
10	CITA CITAKU	TRANS7	Children:Edutainment	676,000	1.7	14.0	100	

Source: Nielsen Audience Measurement

* Percentage of average number of audience towards TV population

** Percentage of average number of audience towards total TV viewers

Catatan:

Index: angka yang menggambarkan profil pemirsa, yang juga mengidentifikasi efektivitas suatu program pada target pemirsa tertentu.

Jika Index
 <100 kurang efektif
 >100 sangat efektif
 = 100 efektif

Tabel di atas menunjukkan bahwa yang masuk 10 Top Program Anak adalah seri animasi/puppet dan *edutainment*. Walaupun program anak yang bergenre *Edutainment* tidak menduduki posisi teratas berdasarkan rating dan share-nya, namun index yang didapat masih dikatakan efektif karena kedua program baik Laptop Si Unyil dan Cita-Citaku memiliki index 100. Index ini adalah angka yang menggambarkan profil pemirsa yang juga mengidentifikasi efektivitas suatu program pada target pemirsa tertentu. Apabila index ini melebihi

angka 100, tayangan tersebut dikatakan sangat efektif. Sedangkan apabila kurang dari angka 100, maka tayangan tersebut kurang efektif. Oleh karena itu, program “Sahabat Alam” yang bergenre *edutainment* (sama seperti Laptop Si Unyil dan Cita-Citaku) punya kesempatan untuk bisa menjadi program yang laku dipasaran.

Tabel 1.3 Persentase Durasi Berdasarkan Tipe Program

**PERCENTAGE OF DURATION BY PROGRAM TYPE - All channels, all people 5+, 10 cities
MARCH - JUNE 2011**

Analysis : Reach and Frequency
 Selected date(s) : 01/03/2011 - 30/06/2011;
 Selected channel(s) : TVRI1; RCTI; SCTV; ANTV; INDOSIAR; METRO; TRANS; GLOBAL TV; TRANS7; TVONE; MNCTV;
 Selected day part(s) : 02:00:00 - 25:59:59 (All days).
 Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Dandong, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
 Selected target(s) : All people above 5 years old
 Total individuals (5+, 10 cities) : 52,213,275 individuals

PROGRAM TYPE	Percentage (in %)
Series	8
Movie	9
Entertainment	19
Children	9
Information	31
News	15
Education	0
Religious	3
Sport	5
Special	0
Total	55606:39:14

Source: Nielsen Audience Measurement

Berdasarkan Tabel Nielsen di atas program anak hanya menempati angka 9% saja. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya frekuensi tayangan anak untuk ditonton. Dengan begitu, penulis bisa menjadikan program anak “Sahabat Alam” untuk memberi tambahan ataupun pilihan program anak yang sekarang ini masih kurang.

1.2.3 Pernyataan Kebutuhan

Menurut Bobby Guntarto, Ketua YPMA (Yayasan Pengembangan Media Anak) tayangan edukasi untuk anak sekarang ini masih sangat kurang. Untuk itu televisi-televisi sekarang mesti memperbanyak tayangan edukasi. Tayangan edukasi menjadi penting karena televisi merupakan media yang memiliki efek yang besar terhadap perilaku anak. Kalau tayangannya mendidik pastinya efek yang dihasilkan untuk anak pun akan baik. Namun sebaliknya, tayangan-tayangan yang tidak layak dikonsumsi oleh anak, akan menimbulkan efek yang negatif.

Selanjutnya, alasan penulis perlunya ada program ini adalah ilmu pengetahuan alam itu rumit sehingga dengan adanya program ini bisa menjelaskan semua hal yang rumit itu menjadi lebih sederhana. Penjelasannya dibuat menjadi lebih sederhana karena dengan adanya bantuan gambar serta adanya animasi yang mendukung.

Selain itu, perkembangan IPTEK di Indonesia yang stagnan membuat program yang membahas seputar Ilmu Pengetahuan Alam mesti diangkat ke layar televisi. Ilmu Pengetahuan alam itu berperan penting terhadap perkembangan IPTEK di Indonesia. Pengenalan sejak dini bagi anak terhadap masalah seputar Ilmu Pengetahuan Alam menjadi penting karena akan membentuk generasi yang lebih memiliki wawasan yang luas terhadap ilmu pengetahuan alam yang nantinya diharapkan bisa memengaruhi perkembangan IPTEK di Indonesia.

BAGIAN 2

MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN PROTOTYPE

2.1 Manfaat

2.1.1 Manfaat bagi khalayak

- a. Memberikan acara yang edukatif bagi anak-anak
- b. Mempermudah anak untuk memahami hal-hal yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam karena disajikannya menarik
- c. Menambah wawasan bagi si anak
- d. Lebih memperdalam dalam menguasai materi yang berhubungan Ilmu Pengetahuan Alam

2.1.2 Manfaat bagi pengelola

- a. Mendukung pembentukan citra perusahaan sebagai stasiun televisi yang edukatif, informatif, dan menghibur dengan cara yang unik.
- b. Memberi keuntungan bagi perusahaan melalui masuknya pengiklan serta pihak-pihak lain yang memiliki kepentingan. Pihak pengiklan yang paling potensial untuk mengisi slot dalam program ini adalah perusahaan-perusahaan yang target marketnya adalah anak-anak, seperti makanan dan minuman ringan, mainan anak, produk susu, penyedia layanan telpon selular, peralatan rumah tangga (sabun, pasta gigi), perlengkapan sekolah dan sebagainya.

2.2 Tujuan

2.2.1 Tujuan Sosial

Program televisi “Sahabat Alam” secara umum memiliki beberapa tujuan sosial, yakni :

- Mampu membentuk generasi muda yang lebih memahami pengetahuan alam
- Memenuhi kebutuhan masyarakat, terutama anak-anak, akan informasi seputar Ilmu Pengetahuan alam
- Memberikan inovasi baru dalam menyampaikan informasi seputar Ilmu Pengetahuan Alam, yaitu dengan format yang lebih sederhana, mudah diingat, menghibur dinamis
- Sebagai media acuan edukasi bagi anak-anak
- Memberikan pengetahuan bagi guru-guru dalam menyajikan materi Ilmu pengetahuan Alam

2.2.2 Tujuan Ekonomi

Tujuan ekonomi yang diharapkan dari TV Magazine Sahabat Alam, antara lain:

- Menarik pengiklan potensial yang sesuai dengan segmen khalayak yang dituju, yaitu anak-anak
- Menarik perusahaan serta lembaga yang tertarik menempatkan *Corporate Social Responsibility (CSR)*-nya pada program ini, terutama yang memiliki kepedulian terhadap pendidikan.

BAGIAN 3

PROTOTYPE YANG DIKEMBANGKAN

3.1 Program yang Diusulkan

“Sahabat Alam” adalah sebuah program televisi berformat *magazine* yang khusus mengangkat tema seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Program “Sahabat Alam” akan dikemas menjadi sebuah program edukatif yang menghibur, ringan, dan mendidik. Program ini ditujukan untuk penonton berusia 6-12 tahun dengan SSE A, B, dan C.

Program televisi “Sahabat Alam” ini berisi semua hal yang mengandung seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Banyak hal yang bisa diangkat di sini seperti membahas manusia, hewan, tumbuhan, teknologi, dan sebagainya. Penonton akan disajikan berupa deskripsi permasalahan yang akan dipandu dan dijelaskan oleh *host* ataupun dalam bentuk animasi.

Selain itu, dalam tayangannya akan selalu terdapat berbagai percobaan-percobaan sederhana seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Percobaan ini tujuannya untuk lebih mendalami tema yang akan dibahas di tiap episodenya. Selain itu, percobaan ini bertujuan untuk memberi suguhan yang berbeda dalam menyampaikan sebuah materi terkait ilmu pengetahuan alam. Tidak hanya itu saja, pada program ini akan disajikan info-info unik yang secara tidak langsung memberikan pengetahuan yang belum pernah diketahui oleh pemirsa anak. Tidak lupa, pada program ini akan ada wawancara ahli terkait episode yang sedang disiarkan. Acara pun akan didukung dengan alunan (*backsound*) dan *sound effect* yang cocok dan menghibur, demi menciptakan suasana acara yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Program “Sahabat Alam” akan disajikan dalam format *TV magazine*, yakni format acara televisi yang menyerupai majalah (media cetak) yang di dalamnya memiliki berbagai rubrik yang disajikan dalam reportasi aktual atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi target penontonnya (Naratama, *Op.Cit.*,p.171).

Format *TV Magazine* dipilih karena dapat menampilkan tayangan secara cepat, kaya, bervariasi, mendalam, dan menarik (Wibowo, 2007, p.202).

Format *TV magazine* dinilai paling cocok dengan program “Sahabat Alam” karena karakteristiknya yang dinamis, mampu membahas suatu hal secara mendalam, dan menarik. Pengemasan berupa tema episode yang variatif tiap minggunya dalam pola rubrik yang sama dinilai cocok untuk target khalayak (anak-anak 6 – 12 tahun), karena cenderung lebih menarik dan mudah dipahami.

3.2 Stasiun Televisi

Penulis memilih Trans7 sebagai stasiun televisi dalam menayangkan program *TV magazine* “Sahabat Alam” karena dengan alasan :

Berdasarkan wawancara dengan produser Laptop Si Unyil Trans7, Delvi Yandri, mengatakan kalau program ini sangat cocok apabila ditayangkan di stasiun seperti Trans7. Program bergenre *Edutainment* seperti “Sahabat Alam” cocok untuk ditayangkan karena targetnya anak-anak, berhubung program “Sahabat Alam” targetnya adalah anak-anak sehingga bisa masuk kriteria program-program yang ada di Trans7.

Trans7 didesain sebagai *news television magazine, adventurous*, dan *entertainment* yang menasar kalangan A, B dan C. Acara Trans7 dikemas lebih cerdas, aktif, interaktif, dan membun. ¹ Lalu Trans7 pun tidak melupakan pemirsa anak-anak yang memiliki kategori *kids & education*. Program *kids & education* yang diproduksi di Trans7 mencapai Lima belas acara. Salah satu acara yang pernah meraih penghargaan *Panasonic Awards 2007* adalah Si Bolang. Selain program Si Bolang, sejumlah program Trans7 juga berhasil masuk sebagai finalis ajang *Panasonic Awards 2007* adalah Buku Harian Si Unyil dan Laptop Si Unyil.

Melihat kondisi itu, penulis merasa bahwa program *TV Magazine* yang bergenre *kids & education* sangat cocok untuk dimasukkan ke dalam salah satu program Trans7.

¹ <http://swa.co.id/2010/11/menyulap-yang-lesu-jadi-happening/>

3.3 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran ditentukan berdasarkan segmentasi khalayak. Segmentasi khalayak dibutuhkan agar media mampu melayani khalayak dengan lebih baik, melakukan komunikasi yang lebih persuasif, dan memuaskan kebutuhan khalayak yang dituju (Morissan, 2006, p.148). Di sini khalayak sasaran dibagi menjadi lima bagian seperti dilihat dari aspek geografis, aspek demografis, aspek status sosial ekonomi, aspek psikografis, dan aspek teknografis.

3.3.1 Aspek Geografis

Aspek geografis program *TV Magazine* “Sahabat Alam” mencakup seluruh wilayah Indonesia, sesuai dengan jangkauan siaran stasiun Trans7. Saat ini, Trans7 mampu menyiarkan siarannya hampir ke seluruh wilayah di Indonesia. Siaran Trans7 juga dapat disaksikan melalui televisi berlangganan dan antena parabola.

3.3.2 Aspek Demografis

Segmentasi khalayak yang didasarkan pada aspek demografis adalah segmentasi yang mengacu pada peta kependudukan, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, tingkat pengeluaran dan pemasukan penduduk, dan sebagainya (Morissan, 2006, p.150). Aspek demografis program “Sahabat Alam” adalah :

- Usia : 6-12 tahun
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- SSE : A, B, dan C

Menurut wawancara Bobby Guntarto, Ketua YPMA, acara seperti ini cocok dengan target audiens yang berusia 6-12 khususnya anak Sekolah Dasar. Ditambahkan pula, menurut Delvi Yandri yang mengatakan hal serupa karena dia melihat segmentasi khalayaknya berdasarkan tayangan Laptop si Unyil.

3.3.4 Aspek Psikografis

Menurut klasifikasi Joseph Plumer (1974), aspek psikografis atau gaya hidup khalayak diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu *activity*, *interest*, dan *opinion* (AIO) (Morrison, 2008, p. 178).

Untuk program “Sahabat Alam” karakteristik khalayak yang menjadi target sasaran adalah seperti berikut:

- *Activity*

Karena targetnya anak-anak usia 6-12 tahun, mereka semua masih aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, khususnya Sekolah Dasar. Untuk menonton televisi mereka hanya menggunakan waktu luangnya selain jam sekolah. Seandainya si anak sekolah pagi, maka mereka akan menonton televisi di siang hari. Dan sebaliknya pun begitu, apabila si anak sekolah pada siang hari, mereka akan menonton pada pagi hari. Sedangkan untuk hari libur, merupakan hari kumpul keluarga. Kegiatan yang biasa dilakukan adalah tamasya, jalan-jalan, piknik, dan lain-lain.

- *Interest*

“Sahabat Alam” ditujukan bagi khalayak yang selalu tertarik mencari informasi baru. Program ini juga mengincar khalayak yang tertarik pada Ilmu Pengetahuan Alam, baik karena suka dengan tema tersebut, ataupun sekedar ingin memperkaya informasi seputar ilmu pengetahuan alam yang nantinya akan berguna dalam membantu memahami pelajaran di sekolahnya.

- *Opinion*

Menurut Jean Piaget, anak-anak adalah pemikir yang logis dan kontinu sekaligus pelajar yang aktif. Namun, agak disayangkan tidak semua rumah dapat menjawab pemikiran yang keluar dari anak-anak. Dalam banyak rumah, pertanyaan sering tidak terjawab, penjelasan penuh jarang diberikan, dan seringkali penjelasan yang diberikan malah bersifat menyesatkan. Pada akhirnya, anak-anak mencari tahu sendiri hal-hal yang mereka ingin tahu, dan jarang dibenarkan atau diklarifikasi oleh orangtua mereka secara langsung (Tizard & Hughes, 2002, p.212-213). Dari riset

yang telah dilakukan, banyak anak yang rasa ingin tahunya cukup besar terhadap masalah seputar ilmu pengetahuan alam sebesar 29%. Apalagi dari konten program yang ada, sebanyak 27% anak-anak tertarik mengenai info-info unik yang anak-anak belum pernah ketahui. Anak-anak yang menjadi responden ini pun memaparkan opini mereka mengapa mau menonton program bertemakan ilmu pengetahuan alam. Sebagian besar dari mereka menyadari bahwa program ini bisa menambah wawasan terkait ilmu pengetahuan alam.

3.3.5 Aspek Teknografis

Aspek teknografis melihat sasaran khalayak dari segi kemampuan menggunakan teknologi. Dalam hal ini, program “Sahabat Alam” memiliki target khalayak anak-anak yang memiliki televisi di rumahnya. Televisi di sini yang dijadikan anak-anak untuk mendapatkan informasi, hiburan, dan lain-lainnya.

3.4 Analisis SWOT

3.4.1 Strengths

- Program “Sahabat Alam” acara yang baik untuk disiarkan ke masyarakat luas, khususnya anak-anak karena sifatnya yang menghibur dan mendidik.
- Membantu penonton anak-anak untuk memperdalam terkait Ilmu Pengetahuan Alam yang selama ini didapat dari sekolahnya
- Di dalam segmen program, anak-anak akan ditunjukkan percobaan-percobaan Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan adanya ini, membantu si anak untuk melatih kreativitas dan melatih si anak untuk berani melakukan percobaan-percobaan di rumahnya sendiri.
- Adanya unsur animasi dan info-info unik diharapkan menjadi daya tarik bagi khalayak, khususnya adalah anak-anak

3.4.2 Weakness

- Karena tayangan ini sifatnya edukasi dan materi-materi yang di ambil seputar Ilmu Pengetahuan Alam, yang mungkin agak bersinggungan dengan materi di sekolah, dapat memancing kebosanan pemirsa jika tidak disajikan dengan kemasan yang tepat. Salah satu cara menghindari kejenuhan adalah dengan menyajikan gambar-gambar secara dinamis dan cepat dengan variasi musik yang hidup. Selain itu pula dengan unsur animasi di dalamnya diharapkan bisa menjadi daya tarik pula.
- Program seputar alam sudah banyak sehingga penonton anak mungkin akan menganggapnya sama dengan acara-acara yang lainnya.

3.4.3 Opportunities

- Adanya kerjasama dengan LSM yang bergerak di bidang anak dan seputar alam. Alasannya adalah mengingat ini program anak yang edukatif dan menghibur serta sesuai dengan visi misi dari LSM-LSM yang ada.
- Sampai saat ini televisi yang membahas seputar Ilmu Pengetahuan Alam hanya berada di Kompas TV yakni acaranya *Science is Fun*. Berarti, pesaing program yang ada hanya satu yang khusus membahas seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Di samping itu, Kompas TV masih tergolong baru yang acara siarannya belum banyak di ketahui oleh anak-anak. Berbeda dengan Trans7 yang sudah menjadi stasiun yang memiliki program anak yang edukatif.

3.4.4 Threats

- Keberadaan tayangan kartun-kartun impor menjadikan saingan dari program “Sahabat Alam”. Hal ini dikarenakan kartun-kartun tersebut memiliki target khalayak yang sama yaitu anak-anak. Dan kebanyakan masuk ke dalam top 10 program anak (AGB Nielsen).
- Adanya program *Science is Fun* bisa termasuk ke dalam hambatan. Alasannya program tersebut hampir mirip dengan “Sahabat Alam” karena sama-sama membahas seputar ilmu pengetahuan alam.

3.5 Positioning dan Diferensiasi Produk

Program tayangan “Sahabat Alam” memosisikan dirinya sebagai program anak yang dikemas secara menghibur. Visi utamanya dalam program ini adalah untuk lebih masuk ke dalam sisi edukasinya. Namun, tidak lupa menyeimbangkan dengan unsur *entertainment*-nya. Dengan begitu konsep secara menyeluruh adalah *Edutainment* atau menggabungkan edukasi dan *entertainment*.

Episode-episode yang dibawakan di sini merupakan seputar Ilmu Pengetahuan Alam yang dekat dengan pemirsa anak-anak. Namun, tetap akan mengandalkan unsur kebaruan yang anak-anak belum ketahui. Oleh karena itu ada konten acara berupa info unik. Tidak lupa juga pada program ini juga mengangkat sisi teknologi. Hal ini karena melihat perkembangan anak sekarang sudah mulai akrab dengan teknologi. Inilah yang diusung dalam program “Sahabat Alam” yakni memvisualisasikan apa saja yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam.

Acara “Sahabat Alam” secara beda mengemas tayangannya dengan program-program *edutainment* yang sudah ada, contohnya si bolang, laptop si unyil, cita-citaku, dan lainnya. Yang membuatnya berbeda adalah tayangan yang hanya membahas seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Walaupun mengkhususkan diri pada Ilmu Pengetahuan Alam, namun tema ini memiliki cakupan yang sangat luas.

Gambar yang disajikan akan berganti secara cepat dan variatif untuk memperlihatkan kesan dinamis dan tidak kaku. Setiap episode “Sahabat Alam” juga akan diiringi musik sebagai latar agar misi edukasi ini tetap menyenangkan bagi anak-anak.

Selain itu, ada segmen yang melakukan percobaan-percobaan Ilmiah. Yang membuatnya berbeda dengan “*Science is Fun*” di Kompas TV karena percobaannya hanya dilakukan satu kali yakni pada segmen dua. Tujuan dilakukan percobaan ini untuk menambahkan informasi dengan cara atau suguhan yang berbeda pada segmen sebelumnya. Sedangkan program “*Science is Fun*” konsepnya terus-menerus melakukan percobaan fisika di setiap episodanya.

3.6 Judul Program

Berdasarkan riset yang telah dilakukan pada 60 anak di usia 6-12 tahun, kebanyakan dari mereka lebih memilih “Sekolah Alam” dibandingkan judul program lainnya yang ditawarkan seperti “Belajar dari Alam” dan “Sahabat Alam”. Anak-anak yang memilih “Sekolah Alam” sebanyak 37 orang, “Belajar dari Alam” 7 orang, dan “Sahabat Alam” sebanyak 16 orang. Perlu diketahui, di dalam pembuatan *prototype* program ini masih berjudul “Sekolah Alam”. Namun, karena ada beberapa pertimbangan, maka judul program acara ini diganti menjadi “Sahabat Alam”.

3.7 Sinopsis Program

Program *TV Magazine* “Sahabat Alam” adalah program televisi bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam yang ditujukan kepada anak-anak. Konten-konten yang ditayangkan bertujuan membantu anak untuk lebih memahami semua hal yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam. Program “Sahabat Alam” akan ditayangkan tiap minggunya dengan tema yang berbeda-beda, namun masih tetap di jalur Ilmu Pengetahuan Alam. Program ini juga akan dikemas secara menarik dengan dipandu oleh *host* laki-laki usia lebih dari 16 tahun ke atas. Host ini juga akan dibantu oleh karakter kartun kucing dalam menjelaskan materi ataupun menambahkan materi yang tidak bisa dijelaskan dengan bantuan animasi. Tiap episode program “Sahabat Alam” terdiri dari tiga segmen tetap yang akan dijelaskan lebih lanjut pada sub-bagian Segmen Program.

3.8 Usulan Jam Tayang

Program *TV Magazine* Sahabat Alam akan ditayangkan setiap Jumat, pukul 15.30 WIB. Pemilihan hari dan jam tayang ini sesuai dengan hasil riset yang dilakukan pada 60 responden anak-anak berumur 6-12 tahun di wilayah Jakarta dan Depok. Mereka semua terdiri dari golongan status sosial dan ekonomi A, B, dan C. Berdasarkan riset yang dilakukan, semua responden menentukan

bahwa program ini cocok ditayangkan pada hari Jumat sebanyak 32% dan pada rentang waktu dari 14.00-17.59 WIB sebanyak 30%.

Pemilihan jam tayang ini juga menggunakan strategi *flow through*, di mana audiens dipertahankan untuk tidak pindah saluran dengan menyajikan acara sejenis dalam satu waktu siaran tertentu (Morrison, 2009, p.307).

Di hari Jumat, Trans7 mulai pukul 12.30 sampai 15.00 sudah menyiarkan program yang bergenre *Edutainment* yang diawali dengan program “Teropong Si Bolang” hingga “Home Stay”. Karena “Sahabat Alam” merupakan program yang sama-sama bergenre *Edutainment*, sangat cocok untuk ditayangkan setelah jam tersebut. Menurut Delvi Yandri, produser Laptop Si Unyil, alasannya adalah untuk lebih mengikuti pola yang diterapkan oleh Trans7 karena memiliki *genre* yang sama.

Apabila melihat tayangan televisi swasta lainnya pada pukul 15.30, tayangannya tidak ada yang bergenre *edutainment*. Inilah yang menjadi salah satu program yang berbeda dengan televisi-televisi lainnya.

Tabel 3.2 Jadwal Acara TV Indonesia tiap Jumat, 15.30 WIB (Periode November 2011)

NO	STASIUN TV	ACARA/PROGRAM	Genre Program
1	AnTV	DISL 2011-2012	Olahraga
2	B Channel	Sepakat Untuk Tidak Sepakat	Sitkom
3	DAAI TV	DAAI Mata Hati	Berita Feature
4	Global TV	Berita Global	infotainment
5	JAK TV	Lejel Home Shopping	Info Niaga
6	METRO TV	Public Corner	Berita
7	MNC TV	Lintas Petang	Berita
8	O Channel	Ez Shop	Info Niaga
9	RCTI	Barbie of Swan Lake	Katun
10	SCTV	Uya Emang Kuya	Reality & Variety Show
11	Space Toon	Cinta Indonesia	Variety Show
12	Trans TV	Sketsa	Sitkom
13	TvONE	Nama & Peristiwa	Berita Feature
14	TVRI	Siaran Pendidikan	Information

Lalu, jika ditayangkan pada pukul 15.30 WIB di Trans7, tentunya ada slot program yang diganti yaitu program Asal Usul. Program Asal Usul tayang lima kali dalam seminggu yakni dari Senin sampai Jumat. Berdasarkan akumulasi rating yang didapat hanya sebesar 1,2. Rating ini merupakan minggu ke-empat bulan November 2011.

Tabel 3.3 TVS dan Share Asal Usul periode 27/11/2011 sampai 03/12/2011

Market	Target	Activity							
ALL-Markets	MF 5-14	Non Bedtime Viewing							
Counter	Description (grouped)	Channel	Level 2 ¹ Variable	STime	000s	(r) TVR	Share	Index	
1	ASAL USUL	TRANS7	Information:Documentary	15:28:39	129	1.2	11.1	120	

Lalu mengacu kepada acara-acara sebelum Asal Usul dimulai, rating program-program seperti Si Bolang, Laptop si Unyil, Cita-Citaku, Dunia Binatang, Koki Cilik, dan Home Stay memiliki rating yang tinggi. Tetapi, rating Asal Usul memiliki rating yang terkecil.

Tabel 3.4 TVS dan Share program hari Jumat periode 27/11/2011 sampai 03/12/2011

Market	Target	Activity							
ALL-Markets	MF 5-14	Non Bedtime Viewing							
Counter	Description (grouped)	Channel	Level 2 ¹ Variable	STime	000s	(r) TVR	Share	Index	
1	SI BOLANG BOCAH PETUALANG	TRANS7	Children:Edutainment	12:31:11	190	1.8	12.5	129	
2	LAPTOP SI UNYIL	TRANS7	Children:Edutainment	12:59:43	242	2.3	15.6	128	
3	CITA CITAKU	TRANS7	Children:Edutainment	13:29:23	206	1.9	15.0	120	
4	DUNIA BINATANG	TRANS7	Information:Documentary	13:59:32	198	1.9	15.2	129	
5	KOKI CILIK	TRANS7	Children:Music/Variety/Light Entertainment	14:27:28	208	1.9	15.9	140	
6	HOME STAY	TRANS7	Children:Edutainment	15:00:34	177	1.7	13.4	154	
7	ASAL USUL	TRANS7	Information:Documentary	15:28:39	129	1.2	11.1	120	

3.9 Durasi Program

Penentuan durasi program “Sahabat Alam” didasarkan atas hasil wawancara mendalam dengan Bobby Guntarto (Ketua YPMA) dan Delvi Yandri (produser Laptop Si Unyil). Menurut Bobby Guntarto, acara seperti ini yang target khalayaknya 6-12 tahun paling efektif itu selama 30 menit yang sudah termasuk iklan. Tak jauh berbeda dengan Delvi Yandri, dia merasa cukup untuk tayangan

edukasi dengan durasi 30 menit saja karena ditakutkan kalau lebih dari itu akan meninggalkan kebosanan pada si anak.

Program “Sahabat Alam” yang berdurasi 30 menit akan dibagi menjadi tiga segmen. Tiap segmennya akan diisi selama 8 menit sehingga menjadi 24 menit apabila diakumulasikan. Sisa 6 menit untuk diisi iklan masing-masing 3 menit di tiap segmennya.

3.10 Format Program

Sesuai dengan regulasi yang telah ditetapkan oleh pemerintah, yakni pasal 33 ayat (2) UU No 32/2002 tentang Penyiaran, setiap lembaga penyiaran wajib menerapkan format siaran. Program “Sahabat Alam” memilih format *TV Magazine* dalam penayangannya.

Format *magazine* adalah format program yang sangat kaya dan bercorak audio visual, yaitu cepat, bervariasi, kaya, mendalam, dan menarik. Oleh karena itu, program ini biasanya menarik minat banyak penonton sekaligus bermanfaat (Wibowo, 2007, p.202). Selain itu, *TV magazine* pada dasarnya merupakan bentuk penyesuaian dan invensi lanjutan dari *magazine* (majalah, media cetak), yang merupakan bagian dari hiburan atau pagelaran. Sehingga, dengan demikian, setiap *scene* dalam format program *TV magazine* pun harus mengandung unsur-unsur hiburan atau *entertainment*. (Wibowo, 1997, p. 132).

Dalam hal ini, program “Sahabat Alam” sangat cocok dengan karakteristik *TV magazine*. Alasannya adalah apabila visi memberi edukasi terlalu formal, kaku, dan tidak menarik ditakutkan sama saja seperti program-program di TVRI. Oleh karena itu, program “Sahabat Alam” sebagai program yang ditujukan untuk anak-anak pun memerlukan unsur *entertainment* di sela-sela sajian informasi yang ditampilkan. Sehingga bisa dikatakan tidak hanya mendapatkan ilmu, hiburan pun bisa didapat pada tayangan ini.

3.11 Konsep Program

3.11.1 Presenter

Berdasarkan riset yang dilakukan terhadap 60 anak yang berumur rata-rata 6-12 tahun, presenter yang paling banyak dipilih adalah laki-laki yang berusia lebih dari 16 tahun. Ditambahkan pula menurut Bobby Guntarto (Ketua YPMA), presenter yang cocok untuk memandu acara bertemakan “Sahabat Alam” ini adalah orang yang bisa dijadikan tutor atau dengan kata lain adalah *role model*. Hal ini dikarenakan apabila umur presenternya dipilih tidak jauh beda dengan umur target khalayaknya (6-12 tahun) ditakutkan akan kesulitan memandu sebuah acara.

Presenter pada program ini memiliki karakteristik yang lucu, mudah dekat dengan anak, memiliki intelenjensi tinggi, serta berpenampilan fisik yang menarik. Apabila dianalogikan dengan artis, artis yang sesuai dengan karakteristik ini adalah Indra Beki. Presenter ini mampu membawakan sebuah program dengan cara yang seru. Walaupun program ini bertemakan edukatif, namun dengan adanya presenter yang menghibur, lucu, dan akrab dengan anak-anak membuat program ini jadi lebih menyenangkan untuk ditonton.

3.11.2 Bahasa

Bahasa yang digunakan pada program ini menggunakan bahasa sehari-hari. Namun, tetap berdasarkan kaidah-kaidah Bahasa Indonesia. Karena targetnya khalayaknya adalah anak-anak, maka pemilihan bahasanya pun juga ringan agar si anak menerima pesannya dengan mudah.

3.11.3 Teknik Penyajian

Pada program “Sahabat Alam”, teknik penyajian yang akan digunakan adalah penyajian yang santai, menarik dan menghibur. Ketua YPMA, Bobby Guntarto, mengatakan penyajian yang menarik dan menghibur adalah cara yang cocok untuk menyampaikan program yang bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam seperti ini. Alasannya apabila dikemas dengan kaku dan membosankan, sudah jelas akan ditinggalkan oleh anak-anak.

3.11.4 Segmen Program

Program “Sahabat Alam” akan dibagi menjadi tiga segmen yaitu :

SEGMENT 1 :

- Di Segmen ini akan diperkenalkan host remaja laki-laki yang merupakan tutor pada program ini. Namun, dia akan ditemani seorang anak kecil yang usianya berumur 6-12 tahun.
- Host anak kecil ini seakan-akan mengajukan pertanyaan ke *host* remaja laki-laki. Tujuannya adalah pada segmen ini akan diperkenalkan sebuah permasalahan yang akan dibahas selama satu episode.
- Saat dijelaskan sebuah materi, akan di suguhkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Kalau gambar yang disajikan kurang, bisa digantikan dengan animasi. Animasi di sini punya *icon* berupa kucing yang layaknya seperti profesor. *Icon* ini akan muncul ketika membantu penjelasan yang tidak bisa dijelaskan dengan gambar sehingga membutuhkan animasi.
- Sebelum berakhir segmen satu, akan ada *teaser* untuk segmen dua. Tujuannya agar penonton anak bisa mengetahui apa yang akan dibahas pada segmen selanjutnya.

SEGMENT 2 :

- Pada segment dua ini akan ada percobaan ilmiah. Segment ini akan selalu ada disetiap episodanya.
- Tujuannya ada percobaan-percobaan ilmiah agar lebih variatif dan menjelaskan dengan cara yang beda. Tidak hanya dengan menggunakan gambar ataupun animasi saja.
- Sebelum segment dua berakhir, akan ada konten yang berisi info-info unik.

SEGMENT 3 :

- Segment terakhir menjelaskan materi yang belum di bahas. Pada segment ini pun akan hadir seorang ahli terkait dalam episode yang ditayangkan.
- Di sini akan dilakukan wawancara terhadap narasumber. Selain itu, narasumber akan memberikan informasi yang didukung dengan melakukan kegiatan atau praktek terkait episode yang sedang tayang.

3.11.5 Usulan Tema

Program “Sahabat Alam” akan ditayangkan seminggu sekali. Di bawah ini adalah usulan 13 episode dalam musim tayang perdana. Usulan-usulannya adalah sebagai berikut:

EPISODE 1 : Bagian tumbuh-tumbuhan dan perkembangbiakan tumbuhan

EPISODE 2 : Kapal uap dan kereta uap

EPISODE 3 : Pengoperasian kapal selam

EPISODE 4 : Pemanfaatan pohon aren

EPISODE 5 : Kotoran itu bisa dimanfaatkan

EPISODE 6 : Bahan bakar alternatif

EPISODE 7 : Pohon karet yang berguna

EPISODE 8 : Pemanfaatan sinar matahari untuk kehidupan

EPISODE 9 : Menjaga lingkungan dengan lobang biopori

EPISODE 10 : Penyesuaian diri pada hewan

EPISODE 11 : Limbah kelapa sawit yang berguna

EPISODE 12 : Konversi energi air menjadi listrik

EPISODE 13 : Mengenal benda-benda langit

Eps	Segmen satu	Segmen dua	Segmen tiga	Lokasi
1	Penjelasan bagian-bagian tumbuhan	Percobaan mahkota bunga bisa berubah warna	Wawancara ke Trubus + diajarkan cara mencangkok	Depok
2	Penjelasan apa itu kapal uap dan kereta uap. Melihat kondisi kapal dan kereta uap	Percobaan membuat kapal uap sederhana	Wawancara pengelola +ditunjukkan cara mengendalikan kereta uap dan kapal uap	Surabaya
3	Penjelasan kapal selam, kegunaanya, prinsip yang digunakan	Percobaan membuat kapal selam sederhana	Wawancara pengelola kapal selam, diajarkan mengoperasikan	Surabaya
4	Penjelasan bagian-bagian pohon aren yang bisa dimanfaatkan dari daun, akar, batang, dan buah	Percobaan tangkai dan pelepah untuk dijadikan senar	Diajarkan cara membuat gula aren dan kolang-kaling	Temanggung
5	Menjelaskan kotoran hewan yang bisa dimanfaatkan menjadi pupuk+gas.	Percobaan kotoran hewan bisa dijadikan biogas	Wawancara pencetus kotoran hewan dan manusia untuk dijadikan bahan pengganti gas LPG. Menunjukkan kampung yang memanfaatkan biogas.	Solo, Jawa Tengah
6	Menjelaskan kelangkaan sumber daya yang terbatas, cara menanggulangnya, bahan alternatif apa saja yang bisa digunakan	Percobaan minyak jelantah dengan sumbu kompor yang dijadikan pengganti minyak tanah	Wawancara pencetus pemanfaatan bahan bakar alternatif tersebut. Diajarkan cara memanfaatkannya	Jakarta
7	Menjelaskan bagian pohon karet yang bisa dimanfaatkan, baik biji, getah, dll	Percobaan menggunakan biji karet pembuatan bahan baku tempe	Kunjungan ke pabrik yang mengolah bahan baku dari karet	Bogor
8	Penjelasan singkat perlengkapan yang	Percobaan lu untuk membakar	Wawancara pencetus kompor tenaga surya. Di	Jakarta

	memanfaatkan tenaga surya seperti kompor tenaga surya, panel tenaga surya, dll	kertas	ajari cara membuatnya	
9	Menjelaskan tentang banjir, penyebab banjir. Ulasan sedikit alat biopori	Percobaan biopori yang hasilnya adalah pupuk kompos	Wawancara + cara-cara menggunakan lobang biopori	Jakarta
10	Adaptasi hewan pada lingkungan. Melihat kelangkaan hewan karena tidak bisa beradaptasi	Percobaan hewan cicak, bunglon, dan cumi-cumi saat menghadapi musuh	Berkunjung ke taman safari dan wawancara petugas satwa di sana	Bogor
11	Penjelasan sederhana limbahnya dimanfaatkan seperti apa	Percobaan bahwa limbah dari kelapa sawit bisa dijadikan pupuk	Datang ke pabrik pengolahan kelapa sawit	Kalimantan Barat
12	Penjelasan pemanfaatan air untuk apa saja. Dari air laut, air hujan, lalu masuk ke pemanfaatan air yang dikonversi untuk listrik	Percobaan dengan membuat turbin sederhana	Wawancara ke pihak PLTA dan ditunjukkan pengoperasiannya	Purwakarta
13	Penjelasan sederhana tentang planet dan benda-benda di angkasa lainnya	Percobaan sederhana terjadinya gerhana	Datang planetarium untuk wawancara seputar benda langit.	Jakarta

3.12 Rundown Prototype Program

Contoh EPISODE 1 : Bagian-bagian tumbuhan dan Perkembangbiakannya

Tabel 3.5 Rundown Prototype “Sahabat Alam”

NO	MATERI	DURASI	VIDEO	AUDIO
SEGMENT 1				
1	Teaser	13”	Cuplikan video di semua segmen	Musik Program
2	Opening Program	30”	Grafis	Musik Program
3	Opening Host	37”	Kedua host jalan-jalan	Musik
4	Si host anak kecil mengajukan pertanyaan mengenai batang yang dilihat kok bisa berbeda-beda	8”	Si talent menunjuk pohon pisang	natural sound
5	Si host remaja menjelaskan	1’ 54”	Video mengenai batang. Lalu	Instrumen music

	dan dibantu dengan gambar yang mendukung dan animasi		sedikit menampilkan kalau tidak hanya batang yang ada di tumbuhan, tetapi masih ada bunga, daun, dan akar	+ Voice Over
6	Teaser	6"	Si host melakukan percobaan ilmiah	Instrumen musik
7	Bumper out	5"	Grafis	Musik Bumper
8	Iklan	5"	Iklan	Sound Iklan
9	Bumper In	5"	Grafis	Musik Bumper
SEGMENT 2				
10	Si Host remaja mengajak si host anak kecil untuk melakukan percobaan dengan batang	22"	Gambar bahan-bahan percobaan	Instrumen music
11	Materi Percobaan	1' 3"	Gambar proses percobaan dan hasil	Instrumen musik
12	Materi Percobaan	49"	Gambar hasil proses percobaan	Instrumen musik + Voice Over
13	Penjelasan inti dari Percobaan	15"	Animasi proses terjadinya perubahan warna di bunga	Instrumen musik + Voice Over
14	Info Unik	18"	Kenapa tidur dibawah pohon siang hari itu enak	Instrumen musik + Voice Over
15	Bumper out	5"	Grafis	Musik grafis
16	Iklan	5"	Iklan	Sound iklan
17	Bumper in	5"	Grafis	Musik grafis
SEGMENT 3				
18	Pengenalan Lokasi Tempat	27"	Gambar Host dan anak jalan menuju Trubus	Instrumen musik
19	Penjelasan lokasi tempat	31"	Gambar-gambar yang ada di Trubus	Instrumen musik + Voice over
20	Pengenalan narasumber	22"	Gambar tukang yang ahli dalam pembibitan tanaman	Musik + natural sound
21	Materi Pengembangbiakan	1'18"	Gambar Narsum menjelaskan bahan & cara-cara mencangkok	Instrumen musik + natural sound + Voice Over
22	Closing + credit title + station id	15"	Host dan anak berjalan keluar dari Trubus dan clip gambar	Musik + Voice Over
TOTAL		10'01"		

3.13 Kru yang dibutuhkan

Tim Produksi

- **Produser atau Koordinator Liputan (Puri Handoko)**

Bertanggung jawab secara penuh terhadap keseluruhan program, dari pra produksi hingga pasca produksi. Hal ini mencakup pada merancang riset tema, berita, konsep, format, *budget*, naskah, *rundown*, mengarahkan presenter, mengurus lokasi dan perizinan, serta melakukan evaluasi program.

- **Host (Puri Handoko)**

Membawakan acara sesuai dengan karakteristik program.

- **Camera Person (Reno Dalu Maharso dan Ivan Syahreza)**

Mengambil gambar dan mengatur suara yang dibutuhkan setiap episodenya.

- **Make up dan Wardrobe (Annisa Fajari)**

Bertanggung jawab atas penampilan *host* meliputi aspek tata rias, busana, dan rambut.

- **Transportasi dan General Affair (Aji Artotian Diharso)**

Bertanggung jawab atas mobilisasi pada saat produksi, termasuk dalam hal mengurus perizinan dan konsumsi.

Tim Pasca Produksi

- **Editor (Puri Handoko)**

Menyunting gambar, mulai dari proses *offline*, *online*, hingga proses *mastering*, termasuk memasukkan animasi, membuat *teaser*, *Character Generator*, *teaser template*, *credit title*, serta menyelaraskan audio.

- **Animator dan grafis (Adhi Respati dan Sena Putra)**

Membuat animasi yang dibutuhkan tiap episodenya dan membuat OBB, *bumper in*, serta *bumper out*.

BAGIAN 4

RENCANA EVALUASI

4.1 Rencana *Pre-test* Media

Pre-test merupakan sebuah cara untuk menguji dan mengetahui pendapat khalayak sebelum sebuah tayangan akan disiarkan di televisi. Dengan dilakukannya sebuah *pre-test* diharapkan akan ada tanggapan, kritik, maupun saran terhadap program ini. Tujuannya di sini adalah untuk memberi masukan kepada produser yang nantinya akan berguna untuk adanya perubahan, penambahan, ataupun pengurangan aspek-aspek yang mengurangi kualitas dari program “Sahabat Alam”. Fungsi dilakukan *pre-test* adalah untuk meminimalisir kegagalan dan kerugian yang ditimbulkan.

4.1.1 Metode *Pre-Test*

Metode yang digunakan untuk melakukan *pre-test* adalah dengan menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD). Dengan dilakukannya FGD itu bisa langsung didapatkan umpan balik dari target khalayak pada program “Sahabat Alam”. FGD ini ditujukan pada anak-anak yang telah mengisi kuisioner sebelumnya. Pelaksanaan FGD ini diklasifikasikan berdasarkan umur 6-8 tahun dan umur 9-12 tahun yang masing-masing terdiri dari empat laki-laki dan empat perempuan. Sehingga total peserta yang mengikuti FGD ini sebanyak enam belas peserta.

4.1.2 Waktu *Pre-Test*

Pre-test dilakukan setelah *prototype* program selesai diproduksi.

4.1.3 Materi *Pre-Test*

Proses *pre-test* biasanya diawali dengan menayangkan terlebih dahulu program yang akan diuji. Materi *pre-test* yang akan digunakan adalah *prototype*

program yang telah diproduksi. Materi yang akan ditanyakan kepada peserta FGD adalah :

- Program acara secara keseluruhan
- Keseluruhan isi program (informasi dan penjelasan yang disampaikan)
- Tanggapan, saran, maupun kritikan terhadap *Host* yang membawakan program
- Tanggapan, saran, maupun kritikan terhadap animasi di dalam program
- Desain dan kemasan program (termasuk unsur visual, seperti kualitas gambar, kualitas grafis, komposisi warna, logo, kesesuaian penampilan pembawa acara (busana dan tata rias); serta unsur audio, seperti kualitas suara dan pemilihan musik latar di dalamnya)

4.1.4 Instrumen *Pre-Test*

Instrumen *Pre-Test* untuk program “Sahabat Alam” adalah dengan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) yang akan dipandu dengan moderator yang memahami dan menguasai keseluruhan konsep program.

4.2 Rencana Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan guna memeriksa keseluruhan program. Tujuannya agar produser mengetahui keberhasilan program yang dibuat. Dalam hal ini melihat respon balik dari pemirsa televisi, apakah program yang hadir bisa disukai atau tidak, diterima atau tidak, layak ditonton atau tidak. Hasil evaluasi ini pun berguna bagi pemilik stasiun televisi, pengiklan, dan sponsor sebagai pertimbangan mereka untuk ke depannya.

Untuk program “Sahabat Alam” akan dilakukan dua tipe evaluasi, yaitu:

- **Evaluasi Internal**

Evaluasi ini melibatkan anggota internal tim yang terlibat dalam penggarapan program, baik anggota tim produksi dan pascaproduksi.

- **Evaluasi Eksternal**

Evaluasi ini melibatkan pihak lain di luar tim produksi, dan masih termasuk ke dalam sasaran khalayak (dari segi kriteria, jumlah, serta komposisi) dengan peserta FGD *pre-test*.

4.2.1 Metode Evaluasi

Evaluasi Internal internal ini didasarkan pada data *rating* program yang didapat dari Lembaga AGB Nielsen. *Rating* ini akan didapat setiap minggu. Selain data dari AGB Nielsen, evaluasi mingguan pun akan diberlakukan yang dipimpin oleh produser. Rapat mingguan ini berguna untuk melihat kekurangan dan kelebihan program, masalah yang dihadapi dan solusi penyelesaiannya seperti apa, dan rencana produksi program ke depannya. Pembahasannya mengacu kepada data *rating* dan *quality control* terhadap teknis produksi yang telah dijalankan. Rapat ini hanya akan melibatkan internal tim saja seperti produser, tim produksi, tim editor, dan presenter.

Evaluasi Eksternal Metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi eksternal adalah dengan menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD). Dengan dilakukannya FGD itu bisa langsung didapatkan umpan balik dari target khalayak pada program “Sahabat Alam”. FGD ini ditujukan pada anak-anak yang telah mengisi kuisioner sebelumnya. Pelaksanaan FGD ini diklasifikasikan berdasarkan umur 6-8 tahun dan umur 9-12 tahun yang masing-masing terdiri dari empat laki-laki dan empat perempuan. Sehingga total peserta yang mengikuti FGD ini sebanyak enam belas peserta.

4.2.2 Waktu Evaluasi

Evaluasi internal akan dilakukan pada hari Rabu setiap minggu. Alasannya adalah hari Rabu AGB Nielsen mengeluarkan hasil *rating* dan *share*, sehingga rapat antara tim produksi dan pasca produksi dapat dilakukan sekaligus menganalisis hasil data statistik dari AGB Nielsen tersebut.

Sedangkan Evaluasi eksternal itu hanya dilakukan setelah program berjalan selama dua sampai tiga bulan pertama, atau bisa disesuaikan dengan aturan dan kebijakan yang dikeluarkan oleh pihak Trans7 sendiri.

4.2.3 Materi Evaluasi

Pada saat melakukan **evaluasi internal**, materi yang dibahas mencakup:

- Rating dan *share* program
Pembahasan pada materi ini meliputi konten program, hal-hal yang disukai penonton, kompetitor program, dan strategi untuk meningkatkan kualitas ataupun mempertahankan kualitas.
- Kualitas Program
Dalam hal ini, kualitas yang akan dibahas itu mencakup kualitas visual, kualitas audio, kualitas narasumber dan *talent* dalam program.
- Kerjasama tim
Meliputi *brainstroming*, koordinasi antar divisi, dan penilaian kesiapan teknis dan standar operasional dari tim
- Anggaran
Hal yang dibahas adalah memastikan pengeluaran biaya produksi agar tetap pada biaya yang telah ditetapkan.

Sedangkan pada saat melakukan **evaluasi eksternal**, materi yang dibahas mencakup:

- Program acara secara keseluruhan
- Keseluruhan isi program (informasi dan penjelasan yang disampaikan)
- Tanggapan, saran, maupun kritikan terhadap *Host* yang membawakan program
- Tanggapan, saran, maupun kritikan terhadap animasi di dalam program
- Desain dan kemasan program (termasuk unsur visual, seperti kualitas gambar, kualitas grafis, komposisi warna, logo, kesesuaian

penampilan pembawa acara (busana dan tata rias); serta unsur audio, seperti kualitas suara dan pemilihan musik latar di dalamnya)

4.2.4 Instrumen Evaluasi

Saat melakukan **evaluasi internal**, instrumen yang digunakan adalah **“Lembar Evaluasi Internal”** yang digunakan sebagai panduan dalam rapat evaluasi program. Sementara itu, **evaluasi eksternal** menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang ditujukan pada anak-anak yang telah mengisi kuisioner sebelumnya. FGD ini akan dipandu oleh moderator yang mengerti secara mendalam program “Sahabat Alam”.



BAGIAN 5
ANGGARAN

5.1 Anggaran Pembuatan *Prototype*

Prototype pembuatan *TV Magazine* “Sahabat Alam” berdurasi 10 menit. Berikut ini rincian anggaran yang dikeluarkan dalam pembuatan *prototype*.

Tabel 5.1 Anggaran Pembuatan *Prototype*

ALOKASI DANA	SUB TOTAL	TOTAL
PRA-PRODUKSI		
Riset khalayak (60 kuesioner @Rp 300,-)	Rp 18.000	
Souvenir Riset	Rp 30.000	
Transkrip wawancara	Rp 0	
Biaya komunikasi	Rp 50.000	
Transportasi	Rp 50.000	
		Rp 148.000,-
PRODUKSI		
<u>Perlengkapan produksi</u>		
Kamera Video	Rp 0	
Tripod	Rp 0	
<u>Honor Kru dan Talent</u>		
Produser/ Koordinator liputan	Rp 0	
Host	Rp 100.000	
Camera Person	Rp 50.000	
Talent (sebagai narasumber)	Rp 0	
Tata rias, rambut, dan busana	Rp 0	
<u>Lain-lain</u>		
Komunikasi	Rp 50.000	
Konsumsi	Rp 150.000	
Perizinan	Rp 0	
Properti	Rp 30.000	
		Rp 380.000
PASCA PRODUKSI		
Pembuatan OBB	Rp 250.000	
Pembuatan grafis dan animasi	Rp 250.000	
Honor editor	Rp 0	Rp 500.000
Total Pembuatan <i>Prototype</i>		Rp 1.028.000

Catatan : untuk biaya yang Rp 0,- itu merupakan biaya yang sama sekali tidak dikeluarkan karena beberapa hal bisa diakomodasikan secara gratis atau pinjaman.

5.2 Rencana Anggaran Produksi Program

Program “Sahabat Alam” rencananya akan ditayangkan di Trans7 yang selalu memproduksi acara anak-anak secara *in-house* (tidak melibatkan *Production House* manapun), ataupun mengimpor program-program luar negeri. Keuntungan dari *in-house* adalah dapat menekan biaya produksi yang dikeluarkan. Berikut ini adalah rancangan pembuatan program.

Tabel 5.2 Rencana Anggaran Pembuatan Program per Episode

Alokasi dana	Sub-total	Total
PRA-PRODUKSI*		
Rapat Kru	Rp 0	
Riset dan Pengembangan	Rp 0	
<i>Storyboard</i>	Rp 0	
		Rp 0
PRODUKSI (Liputan JABODETABEK)		
Honor Kru dan Talent**		
Produser/ Koordinator Liputan	Rp 0	
<i>Host</i>	Rp 1.000.000	
<i>Talent</i>	Rp 50.000	
Juru Kamera (2 orang)	Rp 0	
Penata Rias, Rambut, dan Busana	Rp 0	
Penata Cahaya	Rp 0	
Honor Narasumber	Rp 100.000	
		Rp 1.150.000
Kamera Video dan Perlengkapan***		
Kamera Video	Rp 450.000	
Tripod	Rp 40.000	
<i>Clip On Mic</i>	Rp 150.000	
Kaset Mini DV 60 Menit (2 Kaset)	Rp 100.000	
<i>Lighting</i>	Rp 40.000	
		Rp 780.000
Lain-lain		
Perizinan	Rp 500.000	
Konsumsi 4 kru (2 camera person, <i>Host</i> , Unit Production Manager (UPM) @ Rp 25.000)	Rp 100.000	
Komunikasi	Rp 50.000	

Transportasi	Rp	300.000	
			Rp 950.000
Total Biaya Produksi Liputan Jabodetabek			Rp 2.880.000
PRODUKSI (Liputan Luar Jabodetabek)			
Perlengkapan Produksi (Rincian sama dengan di atas)	Rp	780.000	
Honor Kru dan Talent (Rincian sama dengan di atas)	Rp	1.150.000	
Transportasi dan Akomodasi			
Tiket pesawat (3 orang Kru, @Rp 1.000.000) x 2 (PP)	Rp	6.000.000	
Penginapan Kru dan Host (2 kamar @Rp 500.000 x 3 hari)	Rp	3.000.000	
Lain-lain			
Konsumsi Kru (3 orang @Rp 90.000 x 3 hari)	Rp	810.000	
Transportasi di Lokasi 3 hari @Rp300.000	Rp	600.000	
Komunikasi	Rp	50.000	
			Rp 12.390.000
Total Rencana Anggaran (Liputan Jabodetabek)			Rp 2.880.000
Total Rencana Anggaran (Liputan Luar Jabodetabek)			Rp 12.390.000

* Biaya di luar anggaran program (kebijakan stasiun televisi)

** Upah karyawan di luar anggaran program (produser, editor, reporter, dan lain-lain)

*** Biaya peminjaman/pembelian alat jika stok alat yang tersedia habis.

5.3 Prakiraan Pendapatan

Pendapatan utama program “Sahabat Alam” didapat dari *slot* iklan. *Rate card* Trans7 (periode Desember 2011) menunjukkan bahwa tarif iklan pada hari Jumat pukul 15.30 adalah sebanyak Rp 15.000.000,- per 30 detik. Dan rencana durasi iklan adalah 20% dari total durasi *slot* waktu (30 menit), yakni tepatnya 6 menit.

Jumlah *Slot* Iklan x Tarif Iklan (per 30 detik) = Prakiraan Pendapatan Iklan

12 x Rp 15.000.000,00 = **Rp 180.000.000,00**

Keterangan :

Jumlah *slot* iklan (12) merupakan hasil dari pembagian durasi iklan (6 menit = 360 detik) dengan satuan tarif iklan (30 detik).

Prakiraan laba per episode (jika liputan dilakukan di Jabodetabek)

Total pendapatan iklan – Total biaya produksi minimal

Rp 180.000.000,00 – Rp 2.880.000,00 = **Rp 177.120.000,00**

Prakiraan Laba per episode (jika liputan dilakukan di luar Jabodetabek)

Total pendapatan iklan/episode – Total biaya produksi minimal

Rp 180.000.000,00 – Rp 12.390.000,00 = **Rp 167.610.000,00**

Maka laba maksimal per 13 episode adalah

- **Liputan Jabodetabek** (7 kali liputan)

(13 x total pendapatan iklan/episode) – (7 x total biaya produksi/episode)

(13 x Rp 180.000.000,00) – (7 x Rp 2.880.000,00)

Rp 2.340.000.000,00 – Rp 20.160.000,00 = **Rp 2.319.840.000,00**

- **Liputan Luar Jabodetabek** (6 kali liputan)

(13 x total pendapatan iklan/episode) – (6 x total biaya produksi/episode)

(13 x Rp 180.000.000,00) – (6 x Rp 12.390.000,00)

Rp 2.340.000.000,00 – Rp 74.340.000,00 = **Rp 2.265.660.000,00**

5.4 Rencana Anggaran Evaluasi

Tabel 5.3 Rencana Anggaran Evaluasi

Alokasi dana	Sub total	Total
PRE-TEST		
Panduan FGD (Percetakan dan fotocopy)	Rp 10.000	
Konsumsi Peserta (16 peserta dan moderator) (snack @Rp 10.000 x 17 orang)	Rp 170.000	
Komunikasi	Rp 50.000	
Transportasi peserta (@Rp50.000)	Rp 800.000	
		Rp1.030.000
POST TEST		
Evaluasi Internal		
Lembar evaluasi internal	Rp 10.000	
Konsumsi 5 kru inti (Produser, 2 juru kamera, reporter, editor) @Rp 10.000	Rp 50.000	
		Rp 60.000
Evaluasi Eksternal		
Data Rating dan share AGB Nielsen	Rp 0	
Panduan FDG (percetakan dan fotocopy)	Rp 10.000	
Konsumsi Peserta (16 peserta dan moderator) (snack @Rp 10.000 x 17 orang)	Rp 170.000	
Komunikasi	Rp 50.000	
Transportasi peserta (@Rp50.000)	Rp 800.000	
		Rp 1.030.000
Total Rencana Anggaran Evaluasi		Rp 2.120.000

REFERENSI

Buku

Abdullah Aly & Eny Rahma. (1998). Ilmu Alamiyah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.

Bandura, A. (1965). *Vicarious processes: a case of no-trial learning*, in L. Berkowitz (ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Vol. 2. New York: Academic Press.

Brierley, John. (1994). *Give Me A Child Until He is Seven : Brain Studies and Early Childhood Education, 2nd Edition*. London : The Falmer Press.

Brownsford, John D., Ann L. Brown, and Rodney R. Cocking. (2000). *How People Learn : Brain, Mind, Experience, and School*. Washington DC : National Academy Press.

Eastman, Susan Tyler. (1985). *Broadcast/Cable Programming: Strategies and Practices* (2nded.). USA: Wadsworth, Inc.

Gotthelf, C. and Peel, T. (1990). *The Children's Television Workshop goes to school : Educational Technology Research and Development*, 1990, 38(4), 25–33.

Gunter, Barrie, and Jill McAleer. (1997). *Children and Television : 2nd Edition*. USA and Canada : Routledge.

Kasali, Rhenald. (1998). *Membidik Pasar Indonesia : Segmetasi, Targeting, dan Positioning*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Leedy, Paul.D., and Jeanne. E. Ormrod. (2005). *Practical Research: Planning and Design a Research 8th Edition*. Ohio : Pearson Merrill Prentice Hall.

Morrisan. (2005). *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Tangerang : Penerbit Ramdina Prakarsa.

Morrisan. (2008). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : Grasindo.

Newcomb, A.F. and W.E. Collins. (1979). *Children's Comprehension of Family Role Portrayals in Televised Dramas : Effect of Socio-economic Status, Ethnicity, and Age*. *Developmental Psychology*.

Perebinosoff, Phillipe, Brian Gross, & Lynne S. Gross. (2005). *Programming for TV, Radio, and Internet: Strategy, Development, and Evaluation*. Burlington: Focal Press.

Sari, Endang S. (1993). *Audience Research: Pengantar Studi Penelitian Terhadap Pembaca, Pendengar, dan Pemirsa*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.

Sugiarto, dkk. (2001). *Teknik Sampling*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Suyoso, Suharto dan Sujoko. (1998). *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: IKIP.

Tizard, Barbara, and Martin Hughes. (2002). *Young Children Learning*. USA : Blackwell Publication.

Trout, Jack & Steve Rivkin. (2001). *Differentiate or Die*. (Alvira, S.E., M.M., Penerjemah). Jakarta: Erlangga.

Wibowo, Fred. (1997). *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: PT Gramedia.

Wibowo, Fred. (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Surat Kabar

Kompas (3/3/2011) halaman 12 pada kolom "Pendidikan & Kebudayaan"

Internet

Shvoong (2011). Kelebihan media pendidikan audio-visual. Agustus 12, 2011. <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2113406-kelebihan-media-pendidikan-audio-visual/#ixzz1VGp8YJpc>

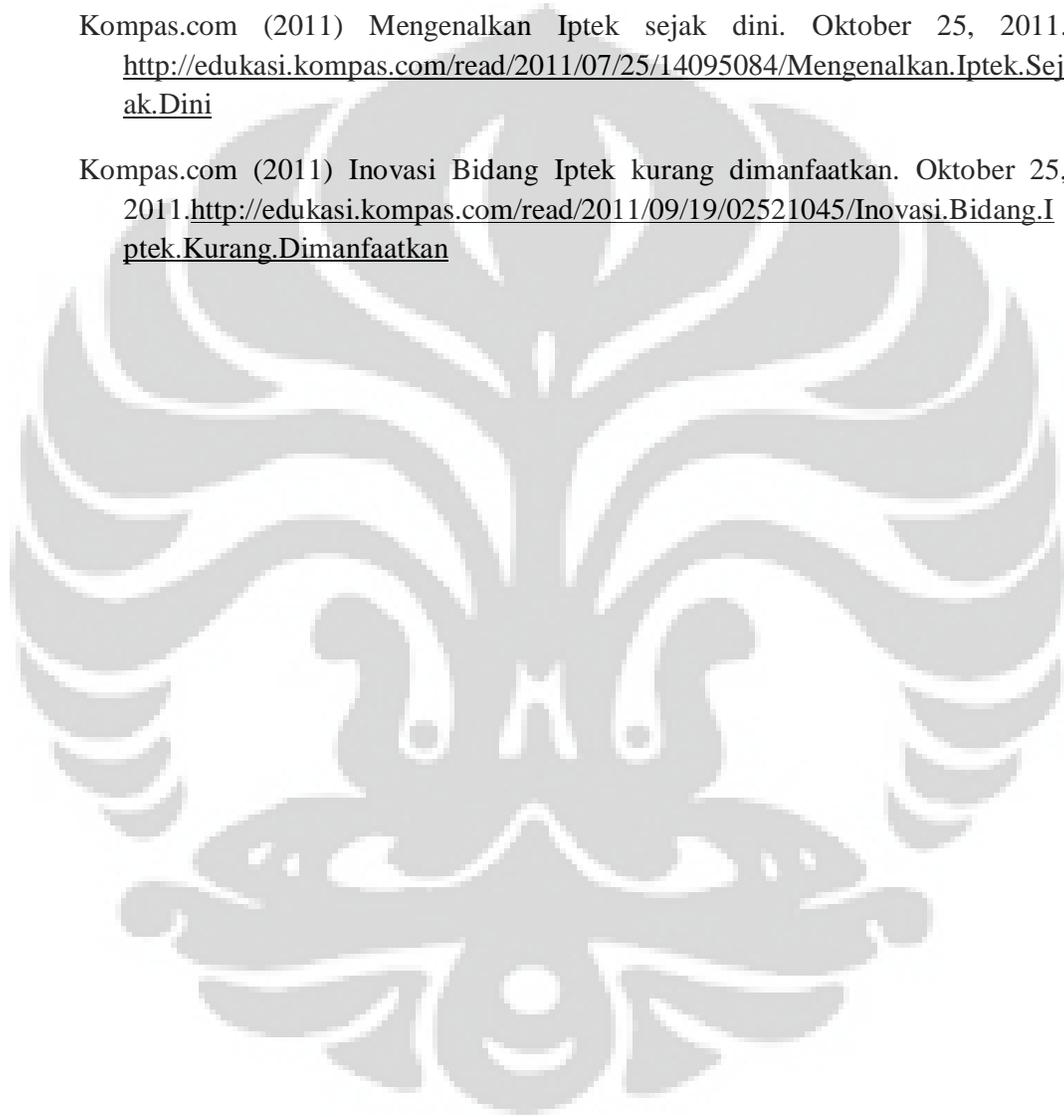
Medan News Today (2011). Kualitas pendidikan indonesia. 12 Agustus, 2011. <http://medannewstoday.blogspot.com/2010/09/kualitas-pendidikan-indonesia.html>

Bintang Bangsaku (2011). media pembelajaran dan alat permainan. Agustus 12, 2011. <http://bintangbangsaku.com/artikel/2008/03/media-pembelajaran-dan-alat-permainan.html>

Kompas.com (2011) LIPI: Pengembangan Iptek Jalan di Tempat. Oktober 25, 2011. <http://edukasi.kompas.com/read/2011/10/10/11032967/LIPI.Pengembangan.Iptek.Jalan.di.Tempat>

Kompas.com (2011) Mengenalkan Iptek sejak dini. Oktober 25, 2011. <http://edukasi.kompas.com/read/2011/07/25/14095084/Mengenalkan.Iptek.Sejak.Dini>

Kompas.com (2011) Inovasi Bidang Iptek kurang dimanfaatkan. Oktober 25, 2011. <http://edukasi.kompas.com/read/2011/09/19/02521045/Inovasi.Bidang.Iptek.Kurang.Dimanfaatkan>



LAMPIRAN 1
Kuisisioner Khalayak



KUESIONER RISET KHALAYAK

No. Kuesioner : (diisi oleh peneliti)
Tanggal :

Selamat pagi/siang Adik-adik,

Saya adalah mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan riset untuk Tugas Karya Akhir (TKA) untuk membuat program televisi bertemakan **Imu Pengetahuan Alam (IPA) untuk anak-anak bernama “Sekolah Alam”**.

Saya sangat membutuhkan bantuan Kamu untuk mengisi kuesioner ini karena informasi yang Kamu berikan berguna untuk riset dan menunjang proses produksi “Sekolah Alam”. Segala informasi yang masuk digunakan hanya untuk kepentingan riset.

Terima Kasih,

Puri Handoko

Identitas Responden

Mohon diisi sebenar-benarnya. Identitas pribadi akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan riset.

1. Nama :
2. Jenis kelamin :
3. Usia :
4. No. Telepon (rumah/HP) :
5. Alamat :
6. Nama Sekolah :

Adapun rancangan pertanyaan yang akan diteliti dalam kuesioner, antara lain:

(Lanjutan)

1. Berapa lama dalam sehari Kamu menonton TV?

- a. Kurang dari 2 jam
- b. 2 sampai 4 jam
- c. 5 sampai 7 jam
- d. Lebih dari 7 jam

2. Pukul berapa Kamu biasanya menonton TV?

- a. 06.00 – 09.59
- b. 10.00 – 13.59
- c. 14.00 – 17.59
- d. 18.00 – 22.00

3. Pada hari apa Kamu biasanya menonton TV? (Boleh memilih lebih dari 1)

- (...) Senin
- (...) Selasa
- (...) Rabu
- (...) Kamis
- (...) Jumat
- (...) Sabtu
- (...) Minggu

4. Apakah program anak favorit Kamu di TV? (Boleh memilih lebih dari 1)

- (...) Laptop Si Unyil
- (...) Dunia Air
- (...) Cita-citaku
- (...) Si Bolang
- (...) Koki cilik
- (...) Tom and Jerry
- (...) Crayon Sinchan
- (...) Doraemon
- (...) Jalan Sesama
- (...) Lainnya :
- (...) Spongebob Squarepants
- (...) Shaun The Sheep
- (...) Dora The Explorer
- (...) Deni Manusia Ikan

Rujukan untuk program “**Sekolah Alam**”. Beri tanda silang (X) untuk setiap jawaban.

1. Apakah Kamu menyukai program-program acara anak-anak yang sudah ada saat ini?

- a. Ya
- b. Tidak

2. Ada berbagai macam tema acara TV, salah satunya adalah mengenai **Ilmu Pengetahuan Alam**. Tema ini maksudnya adalah sebuah acara TV yang membahas segala apapun yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam. Semua materi seperti tumbuhan, hewan, teknologi dan manusia akan dibahas dan disiarkan dengan cara yang seru dan menghibur. Tujuannya

(Lanjutan)

untuk memudahkan pemirsa anak-anak belajar melalui televisi agar lebih memahami materi pelajaran sekolah dan mudah mengingat.

Apakah Kamu mau menonton acara semacam itu? Mengapa?

- a. Ya, karena
- b. Tidak, karena

3. Menurut kamu, penting atau tidak penting belajar mengenai Ilmu Pengetahuan Alam di TV?

- a. Penting
- b. Tidak Penting

4. Apakah yang ingin kamu ketahui dari Ilmu Pengetahuan Alam? (**boleh pilih lebih dari satu**)

- a. Masalah seputar Ilmu Pengetahuan Alam
- b. Info unik dan menarik tentang kejadian alam yang belum diketahui
- c. Percobaan-percobaan seru
- d. Membahas kegiatan bertemakan teknologi
- e. Penjelasan dari tokoh-tokoh ahli
- f. Lainnya, sebutkan..

5. Apakah Kamu pernah mendengar/menonton program acara yang khusus membahas tentang materi Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?

- a. Pernah, yakni program : (sebutkan)
- b. Tidak pernah

6. Apakah nama yang kamu sukai untuk acara TV bertemakan IPA untuk anak-anak?

- a. Sekolah Alam
- b. Belajar dari Alam
- c. Sahabat Alam

(Lanjutan)

7. Menurut kamu, hari apa yang tepat untuk menonton acara tersebut?
- a. Senin
 - b. Selasa
 - c. Rabu
 - d. Kamis
 - e. Jumat
 - f. Sabtu
 - g. Minggu
8. Pada pukul berapakah kamu ingin acara Ilmu Pengetahuan Alam tersebut ditayangkan di TV?
- a. 06.00 – 09.59 WIB
 - b. 10.00 – 13.59 WIB
 - c. 14.00 – 17.59 WIB
 - d. 18.00 – 22.00 WIB
9. Bagaimanakah karakteristik yang Kamu inginkan untuk presenter acara bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?
- a. Perempuan usia antara 6-10 tahun
 - b. Perempuan usia 11-15 tahun
 - c. Perempuan usia 16 tahun ke atas
 - d. Laki-laki usia antara 6-10 tahun
 - e. Laki-laki usia antara 11-15 tahun
 - f. Laki-laki usia 16 tahun ke atas
10. Jika ada karakter kartun di acara bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam, hewan apakah yang kamu ingin lihat?
- a. Burung Hantu
 - b. Kucing
 - c. Anjing
 - d. Angsa
 - e. Gajah
 - f. Sapi
 - g. Burung kakaktua
 - h. Ayam
 - i. Domba
 - j. Lainnya :

(Lanjutan)

11. Tema apa sajakah yang kamu ingin ketahui dari acara TV bertemakan IPA untuk anak-anak? **(Pilih lima yang paling kamu sukai)**

- (...) Bagian Tumbuh-tumbuhan dan perkembangbiakan tumbuhan
- (...) Kapal Uap dan Kereta Uap
- (...) Pemanfaatan Pohon Aren
- (...) Pohon Karet yang berguna
- (...) Pemanfaatan sinar matahari untuk kehidupan
- (...) Menjaga lingkungan dengan lobang biopori
- (...) Limbah kelapa sawit yang berguna
- (...) Konversi energi air menjadi listrik
- (...) Mengenal benda-benda langit
- (...) Pengoperasian kapal selam
- (...) Bahan bakar Alternatif
- (...) Tinja itu bisa dimanfaatkan
- (...) Penyesuaian diri pada hewan

12. Apa yang Kamu harapkan dari sebuah program mengenai tema Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak? **(Boleh pilih lebih dari 1)**

- a. Tontonan yang lucu dan menghibur
- b. Penjelasan yang sederhana dan tayangan yang unik
- c. Mengetahui hal-hal yang baru
- d. Setelah menonton acara, pelajaran IPA di sekolah bisa diingat lebih dalam
- e. Lainnya :

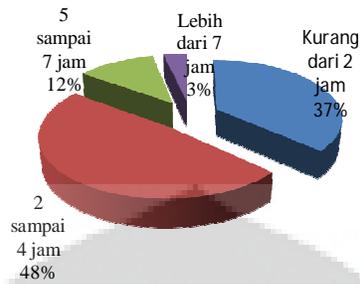
Terima Kasih ☺

LAMPIRAN 2

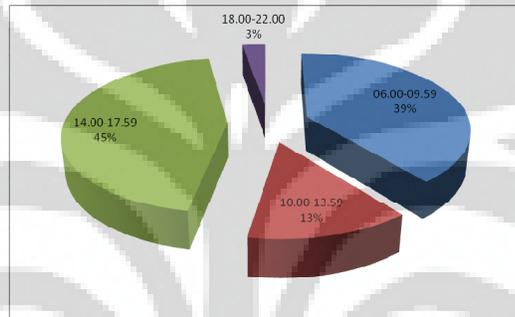
Diagram Hasil Riset Khalayak



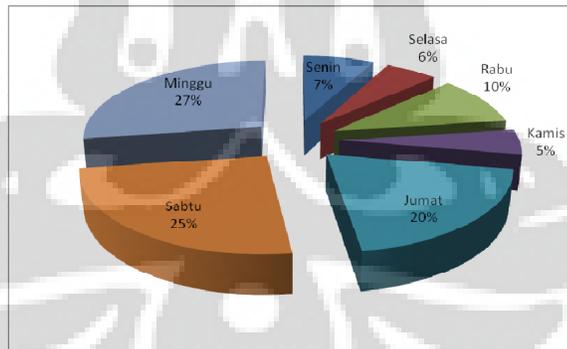
1. Berapa lama dalam sehari kamu menonton tv?



2. Pukul berapa kamu biasa menonton Tv?

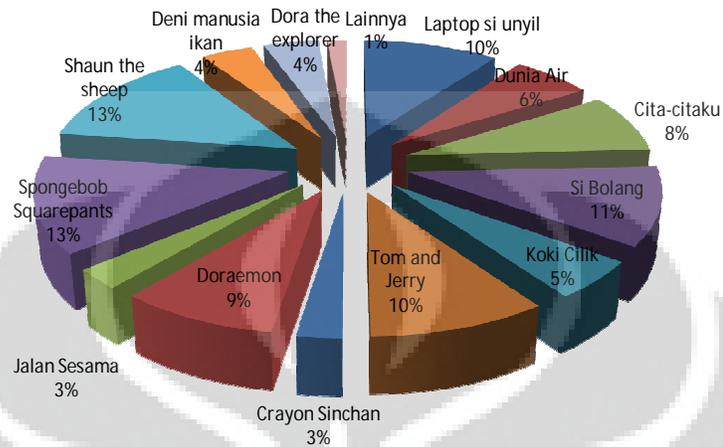


3. Pada hari apa kamu biasa menonton tv?



(Lanjutan)

4. Apakah program anak favorit kamu di Tv?

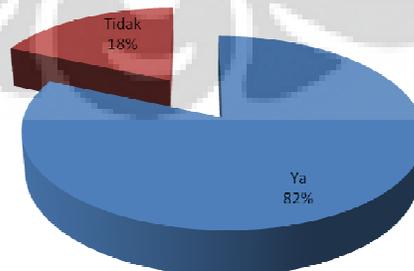


Rujukan untuk program “Sekolah Alam”

1. Apakah kamu menyukai program-program acara anak-anak yang sudah ada saat ini?

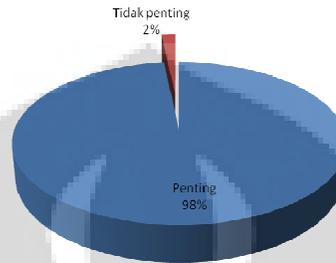


2. Apabila ada acara yang membahas mengenai Ilmu Pengetahuan, apakah kamu mau menontonnya?

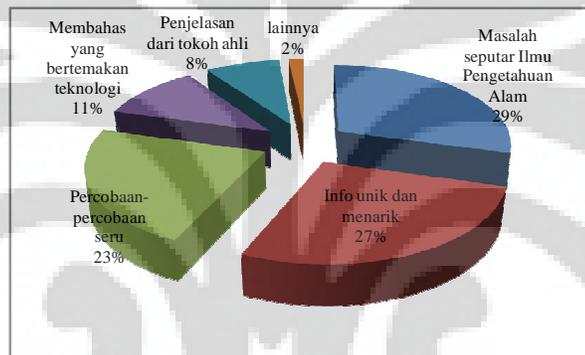


(Lanjutan)

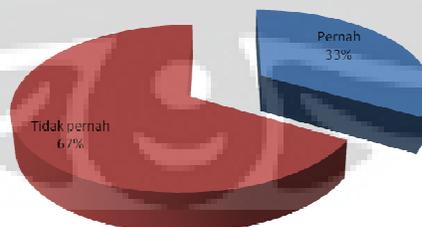
3. Menurut kamu, penting atau tidak penting belajar mengenai Ilmu Pengetahuan Alam di Tv?



4. Apakah yang ingin kamu ketahui dari Ilmu Pengetahuan Alam

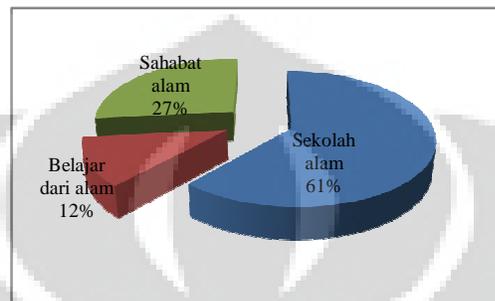


5. Apakah kamu pernah mendengar atau menonton program acara yang khusus membahas tentang Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?

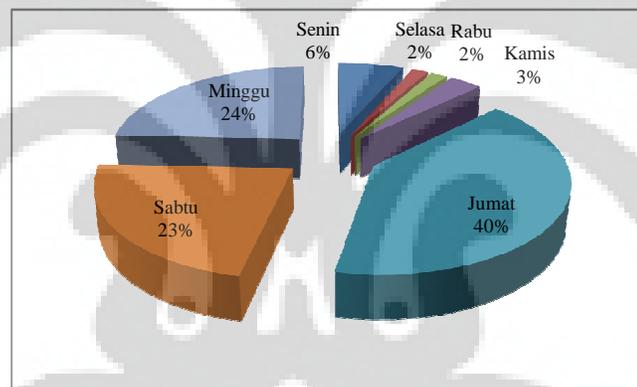


(Lanjutan)

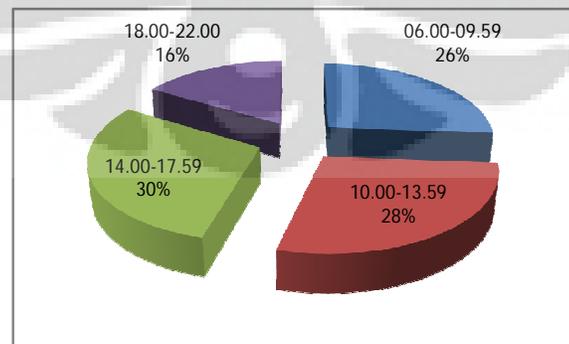
6. Apakah nama yang kamu sukai untuk acara Tv bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?



7. Menurut kamu, hari apa yang tepat untuk menonton acara tersebut?

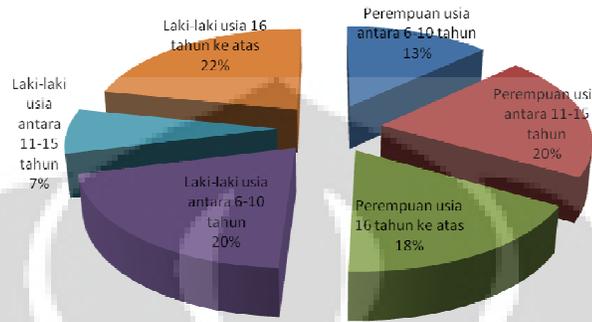


8. Pada pukul berapakah kamu ingin acara Ilmu Pengetahuan Alam tersebut ditayangkan di Tv?

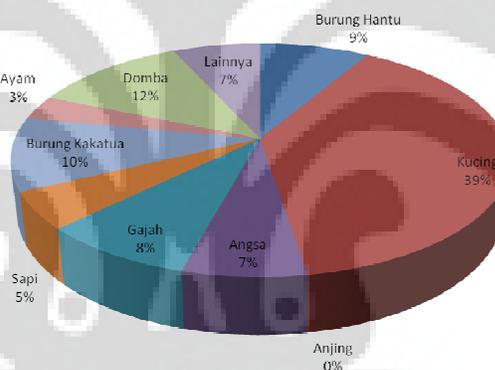


(Lanjutan)

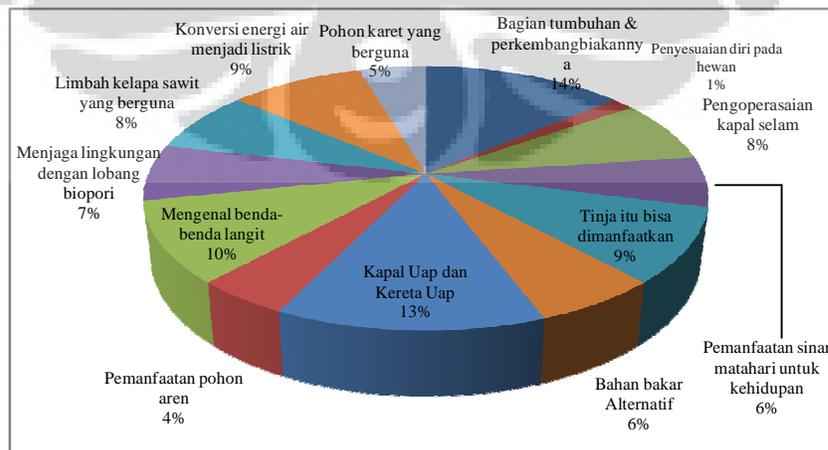
9. Bagaimanakah karakteristik yang kamu inginkan untuk presenter acara bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?



10. Jika ada karakter kartun di acara bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam, hewan apakah yang kamu ingin lihat?

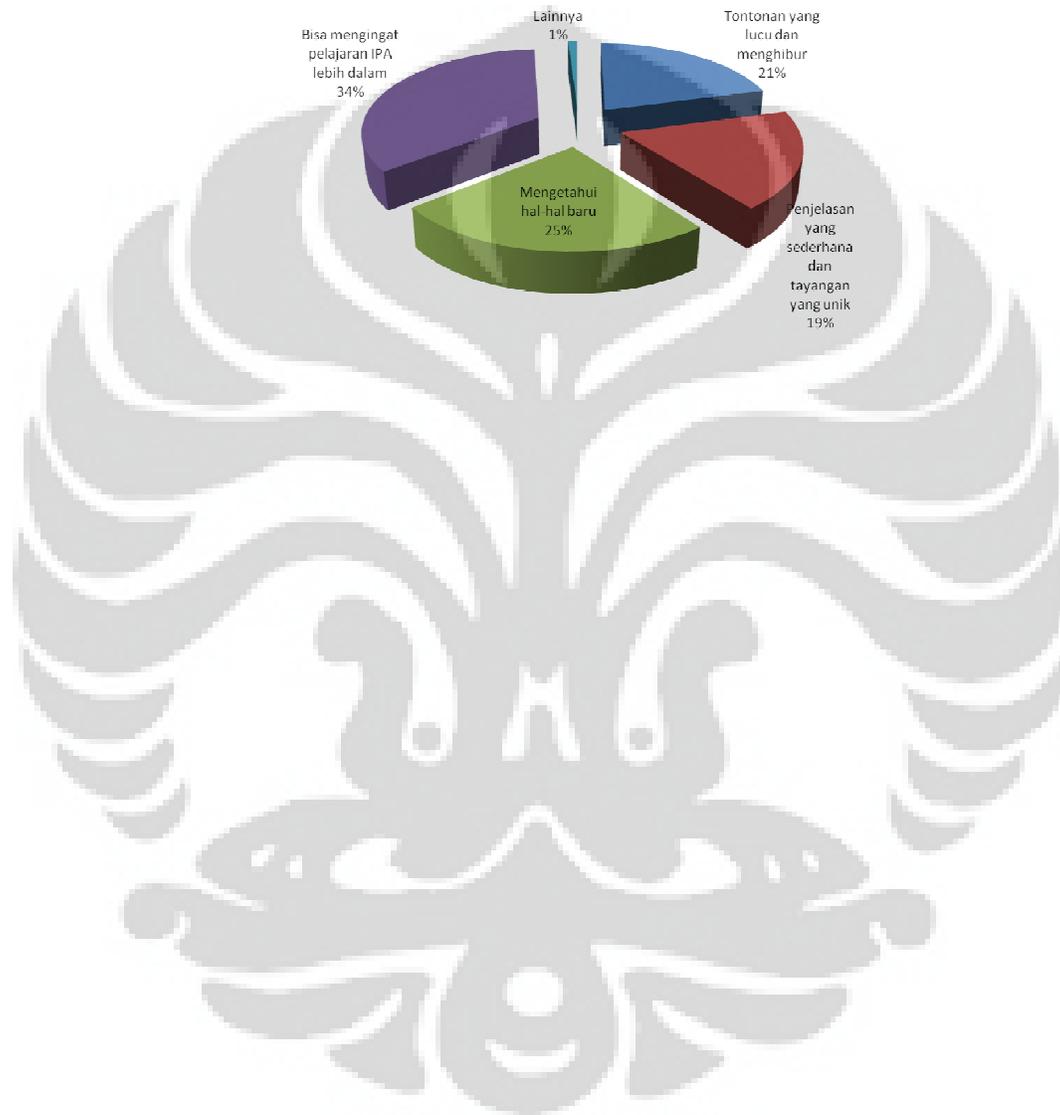


11. Tema apa sajakah yang kamu ingin ketahui dari acara Tv bertemakan Ilmu Pengetahuan Alam?



(Lanjutan)

12. Apa yang kamu harapkan dari sebuah program mengenai Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak?



LAMPIRAN 3

Data Lembaga Riset Media AGB NIELSEN



**BROADCAST HOUR PERCENTAGE - All channels, all people, 10 cities
OCTOBER 2011**

Analysis : Programmes
 Selected date(s) : 01/10/2011 - 31/10/2011;
 Selected channel(s) : TVRI1; RCTI; SCTV; ANTV; INDOSIAR; METRO; TRANS; GLOBAL TV; TRANS7; TVONE; MNCTV; TV7; LATV
 Selected day part(s) : 02.00.00 - 25.59.59 (All days);
 Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
 Selected target(s) : All people above 5 years old
 Total Individuals (5+, 10 cities) : 52,213,275 individuals

Program Type	Target	Broadcast Hour	Time Spent Watching	Total Watching Time
Children	5-14 year old	8%	14%	82:27:11
	All people 5+	6%	9%	86:59:23
Total Duration		8184:00:00		

**TOP 10 PROGRAM BY TARGET - All national channels, 10 cities, ses ABC
24 - 30 OCTOBER 2011**

Analysis : Programmes
 Selected date(s) : 24/10/2011 - 30/10/2011;
 Selected channel(s) : TVRI1; RCTI; SCTV; ANTV; METRO; TRANS; Global TV; TRANS7; TVONE; MNCTV; INDOSIAR;
 Selected day part(s) : 02.00.00 - 25.59.59 (All days);
 Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
 Selected target(s) : All people from SES ABC
 Total Individuals (5+, 10 cities) : 39,053,452 individuals

Target SES ABC		No.	Program	Channel	Program Type	Average number of audience	Rating (%) [*]	Share (%) ^{**}	Index
		1	NONO FOREST	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,590,000	4.1	19.3	102
		2	SHAUN THE SHEEP	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,459,000	3.7	16.6	95
		3	THE OWL	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,199,000	3.1	14.3	96
		4	AKSI DIDI TIKUS	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	1,130,000	2.9	16.8	94
		5	DORAEMON	RCTI	Children:Series Anim/Puppe	929,000	2.4	19.7	91
		6	OSCAR'S OASIS	MNCTV	Children:Series Anim/Puppe	873,000	2.2	13.5	93
		7	SPONGEBOB SQUAREPANTS	GLOBAL TV	Children:Series Anim/Puppe	813,000	2.1	14.8	102
		8	LAPTOP SI UNYIL	TRANS7	Children:Edutainment	726,000	1.9	14.5	100
		9	CRAYON SHINCHAN	RCTI	Children:Series Anim/Puppe	682,000	1.7	15.5	97
		10	CITA CITAKU	TRANS7	Children:Edutainment	676,000	1.7	14.0	100

Source: Nielsen Audience Measurement

^{*} Percentage of average number of audience towards TV population

^{**} Percentage of average number of audience towards total TV viewers

Catatan:

Index: angka yang menggambarkan profil pemirsa, yang juga mengidentifikasi efektivitas suatu program pada target pemirsa tertentu.

Jika Index <100 kurang efektif
 >100 sangat efektif
 = 100 efektif

(Lanjutan)

**TV AUDIENCE PROFILE - All national channels, 10 cities, all 5+
24 - 30 OCTOBER 2011**

Analysis : DayParts
Selected date(s) : 24/10/2011 - 30/10/2011;
Selected channel(s) : Total TV;
Selected day part(s) : 02:00:00 - 25:59:59 (All days);
Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
Selected target(s) : All people above 5 years old
Total Individuals (5+, 10 cities) : SES AB - 12,670,158 individuals
SES C - 26,183,293 individuals
SES DE - 13,159,823 individuals

Channel	Target	Average number of audience	Rating (%)*
Total TV	SES AB	1,569,000	12.2
	SES C	3,239,000	12.4
	SES DE	1,561,000	11.9

Source: Nielsen Audience Measurement

* Percentage of average number of audience towards TV population

Status Sosial Ekonomi (SES) adalah penggolongan kelas dalam masyarakat berdasarkan besarnya pengeluaran rutin bulanan rumah tangga, seperti listrik, air, bahan bakar, makanan, belanja bulanan, uang sekolah anak, dan lain-lain. Namun tidak termasuk pengeluaran untuk pembayaran cicilan, seperti kredit mobil, kredit rumah, kartu kredit, dan lain-lain.

Penggolongan Status Sosial Ekonomi adalah sebagai berikut:

- SES AB atau menengah atas: pengeluaran di atas Rp 2.000.000,-
- SES CDE atau menengah bawah: pengeluaran di bawah Rp 2.000.000,-

**PERCENTAGE OF DURATION BY PROGRAM TYPE - All channels, all people 5+, 10 cities
MARCH - JUNE 2011**

Analysis : Reach and Frequency
Selected date(s) : 01/03/2011 - 30/06/2011,
Selected channel(s) : TVRI1, RCTI, SCTV, ANTV, INDOSIAR, METRO, TRANS, GLOBAL TV, TRANS7, TVONE, MNCTV,
Selected day part(s) : 02:00:00 - 25:59:59 (All days);
Selected market(s) : Jakarta, Surabaya, Medan, Semarang, Bandung, Makassar, Yogyakarta, Palembang, Denpasar, Banjarmasin
Selected target(s) : All people above 5 years old
Total Individuals (5+, 10 cities) : 52,213,275 individuals

PROGRAM TYPE	Percentage (in %)
Series	8
Movie	9
Entertainment	19
Children	9
Information	31
News	15
Education	0
Religious	3
Sport	5
Special	0
Total	55808.39:14

Source: Nielsen Audience Measurement

(Lanjutan)

NO	STASIUN TV	ACARA/PROGRAM	Genre Program
1	AnTV	DISL 2011-2012	Olahraga
2	B Channel	Sepakat Urtuk Tidak Sepakat	Sitkom
3	DAAI TV	DAAI Mata Hati	Berita <i>Feature</i>
4	Global TV	Berita Global	<i>Infotainment</i>
5	JAK TV	Lejel Home Shopping	Info Niaga
6	METRO TV	Public Corner	Berita
7	MNC TV	Lintas Petang	Berita
8	O Channel	Ez Shop	Info Niaga
9	RCTI	Barbie of Swan Lake	Katun
10	SCTV	Uya Emang Kuya	<i>Reality & Variety Show</i>
11	Space Toon	Cinta Indonesia	<i>Variety Show</i>
12	Trans TV	Sketsa	Sitkom
13	TvONE	Nama & Peristiwa	Berita <i>Feature</i>
14	TVRI	Siaran Pendidikan	Information

LAMPIRAN 4

Instrumen *Pre-Test* Media



INSTRUMEN PRE-TEST

Selamat siang adik-adik, kami dari Trans7. Kami ingin membuat program TV baru mengenai seputar Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak. Sekarang, adik-adik akan menonton tayangan tersebut dan adik-adik bisa memberikan komentar terhadap tayangan tersebut. Terima kasih.

Panduan Focus Group Discussion Pre Test Program

1. *Ice Breaking* (5 menit)

Perkenalan moderator dan peserta. Membuat peserta relax dan tidak tegang.

2. *Preferensi Activity* (5 menit)

Mencari tahu aktivitas keseharian peserta dan perilaku kebiasaan menonton media televisi.

3. *Preferensi Opinion, Interest, dan Need* (10 menit)

- Alasan menonton televisi
- Mencari tahu program favorit peserta dan alasannya
- Mencari tahu stasiun TV mana yang sering ditonton peserta dan alasannya
- Membahas program favorit dengan melihat kemasannya, baik konsep maupun konten-konten yang ada di dalamnya.

4. *Prototype program TV magazine* televisi “Sahabat Alam” (10 menit)

(Moderator menayangkan *prototype program TV magazine* “Sahabat Alam” kepada peserta FGD). Setelah peserta menonton, moderator lalu menanyakan aspek-aspek:

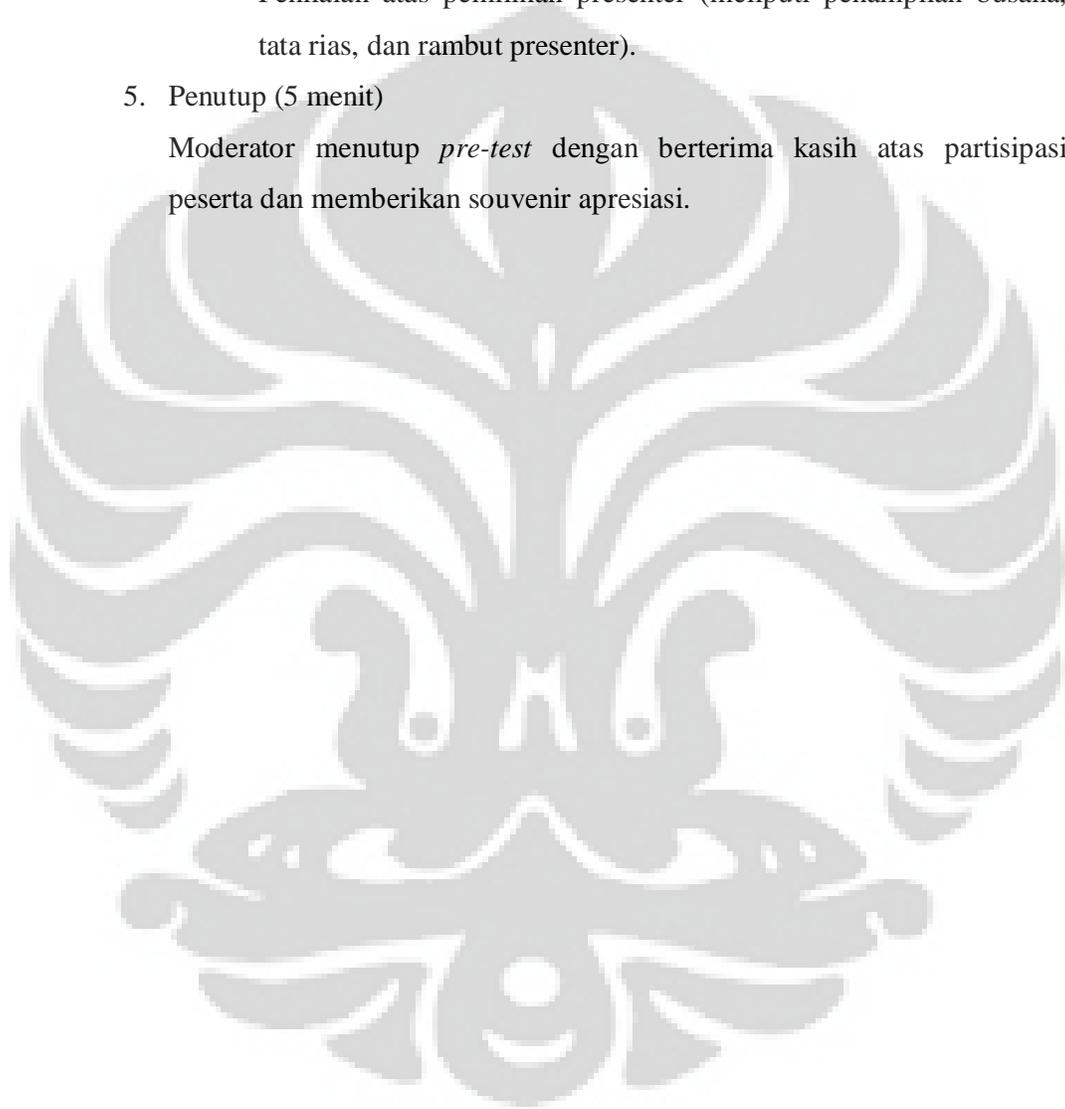
- Penilaian program secara keseluruhan (menyangkut alur dan manfaat program)

(Lanjutan)

- Penilaian mengenai konten dan format program (aspek audio visual: gambar, grafis, logo, kualitas suara, musik latar, dan sebagainya)
- Penilaian atas pemilihan presenter (meliputi penampilan busana, tata rias, dan rambut presenter).

5. Penutup (5 menit)

Moderator menutup *pre-test* dengan berterima kasih atas partisipasi peserta dan memberikan souvenir apresiasi.



LAMPIRAN 5

Instrumen Evaluasi



INSTRUMEN EVALUASI

Instrumen Evaluasi Eksternal

Selamat siang adik-adik, kami dari Trans7. Kami mengundang adik-adik ke sini karena ingin melakukan evaluasi terhadap program TV berjudul “Sahabat Alam” yang tayang setiap hari Jumat pukul 15.30 WIB. Adik-adik di sini hanya memberikan pendapat setelah melihat tayangan program tersebut. Terima kasih.

Panduan *Focus Group Discussion* Evaluasi Eksternal Program

1. *Ice Breaking* (5 menit)

Perkenalan moderator dan peserta. Membuat peserta relax dan tidak tegang.

2. *Preferensi Activity* (5 menit)

Mencari tahu aktivitas keseharian peserta dan perilaku kebiasaan menonton media televisi.

3. *Preferensi Opinion, Interest, dan Need* (10 menit)

- Alasan menonton televisi
- Mencari tahu program favorit peserta dan alasannya
- Mencari tahu stasiun TV mana yang sering ditonton peserta dan alasannya
- Membahas program favorit dengan melihat kemasannya, baik konsep maupun konten-konten yang ada di dalamnya.

4. Program *TV magazine* televisi “Sekolah Alam” (15 menit)

(Moderator menyangkan program *TV magazine* “Sahabat Alam” kepada peserta FGD). Moderator menanyakan pendapat peserta FGD dari berbagai aspek seperti:

- Penilaian program secara keseluruhan (menyangkut alur dan manfaat program)

(Lanjutan)

- Penilaian mengenai konten dan format program (aspek audio visual: gambar, grafis, logo, kualitas suara, musik latar, dan sebagainya)
- Pemilihan dalam pemilihan presenter (menyangkut busana, tata rias, kesesuaian karakter dengan pencitraan yang diharapkan oleh program)
- Keberhasilan program dalam menyampaikan pesan dan menambah pengetahuan pemirsa
- Keberhasilan program dapat meninggalkan kesan dan membuat pemirsa ingin terus menyaksikannya
- Kesesuaian pemilihan stasiun sebagai tempat penayangan, yaitu Trans7

5. Penutup (5 menit)

Moderator menutup sesi evaluasi dan memberikan *souvenir* dan *snack* sebagai tanda apresiasi pada peserta FGD

LAMPIRAN 6

Rate Card Trans7 Desember 2011



TRANS 7 PROGRAM DESEMBER 2011

05-11

REV 4

update 5 Desember 2011

WIB	WIBH	WIBL	WIBU	WIBV	WIBW	WIBX	WIBY	WIBZ
1	2	3	4	5	6	7	8	9
04.30	SIGN OFF							
05.00	SIGN OFF							
05.30	HAK WALI (MAYU TERBUK BARENG WALI) K2, 10.30	RAHASIA SUNNAH K2, 10.30	TABIR SUNNAH K2, 10.30	JALAN DARMAH K2, 10.30	KHALIFAH K2, 10.30	JAZIRAH ISLAM K2, 10.30	MUSFER K2, 10.30	BP "KAM" K2, 10.30
06.00	SPORT 7 K2, 10.30				SPORT 7 ASHOR TERKON K2, 10.30			
06.30	REDAKSI PAGI K2, 10.30							
07.00	REDAKSI PAGI K2, 10.30							
07.30	SELEBRITA PAGI K2, 10.30				SELAMAT PAGI K2, 10.30			
08.00	PELANGI K2, 12.30	KARPOE KELLING K2, 12.30			WARA - WARI K2, 12.30		SELAMAT PAGI K2, 12.30	U2 (UE & UDIN) K2, 12.30
08.30	LIPS SALAH K2, 12.30				KUNCI SUKSES K2, 12.30		BINTANG LINA K2, 12.30	
09.00	SPOTLITE K2, 12.30				ROMANSA K2, 12.30		MAGNAN BESAR K2, 12.30	
09.30	WARNA K2, 12.30				S-E CAN TUNES/PURE (BLOCKING TIME) K2, 12.30		LET'S GO K2, 12.30	
10.00	REDAKSI SIANG K2, 12.30				Pasar Unik K2, 12.30		RMB K2, 12.30	
10.30	SELEBRITA SIANG K2, 12.30				ASLI ENAK K2, 12.30		KALAN - SALAN SELEBRITI K2, 12.30	
10.45	BOONH RETALAN K2, 12.30				REDAKSI SIANG AKHIR DEKAS K2, 12.30		THE DECOR K2, 12.30	
11.00	LAPTOP SE LEVEL K2, 12.30				SELEBRITA ON THE WEEKEND K2, 12.30		REDAKSI SIANG AKHIR DEKAS K2, 12.30	
11.30	CITA - CITA K2, 12.30				SI BOLA LANG JALAN-JALAN K2, 12.30		REDAKSI SIANG AKHIR DEKAS K2, 12.30	
12.00	DUNIA AIR K2, 12.30				GALERI SEPAK BOLA IND K2, 12.30		REDAKSI SIANG AKHIR DEKAS K2, 12.30	
12.30	HONG CLUCK K2, 12.30				ONE STOP FOOTBALL K2, 12.30		REDAKSI SIANG AKHIR DEKAS K2, 12.30	
13.00	BROWNESS K2, 12.30				KULAS ALIAS K2, 12.30		HIGH-LIGHTS ORONOTIF II K2, 12.30	
13.30	ASAL USUL K2, 12.30				HOMESTAY K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
14.00	JEJAK PETUALANG K2, 12.30				REDAKSI SORE K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
14.30	INDONESIA KU K2, 12.30				JEJAK PETUALANG SURUVAL K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
15.00	ORANG FRISGBAN K2, 12.30				JEJAK SE GUNDUL K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
15.30	HITAM PUTIH 23.30				KAMPUNG HAWA K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
16.00	ON THE SPOT 35.30				WORLD RECORD K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
16.30	ONGRA MAN JAWA 40.30				RAK GOMBAL K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
17.00	BUKAN 4 MATA K2, 12.30				MUSIK DYPEDIA K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
17.30	IRM MALAM K2, 12.30	BERBURU K2, 12.30	DUA DUNIA K2, 12.30	[MUSIC] DUNIA LAIN K2, 12.30	DUA DUNIA K2, 12.30	BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30		
18.00	MATA TELAKI K2, 12.30	JEJAK-JEJAK KESTERILUS K2, 12.30	KOMUNITAS LUKIK K2, 12.30	WISATA MALAM K2, 12.30	BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
18.30	SPORT 7 MALAM K2, 12.30				GARA - GARA MANGIC K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
19.00	REDAKSI MALAM K2, 12.30				KASIH DUNIA LAIN K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
19.30	THEATER MALAM K2, 12.30				HYPERMOTRA K2, 12.30		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	
20.00	SIGN OFF				SIGN OFF		BERSIBIL SPC AFRICA K2, 12.30	

CD - FLAT 20% (EXCLUDING OVI & PROG. SPECIAL)
 INCENTIVE BONUS (GROSS TO GROSS) :
 K2 - 40 %
 PENEMPATAN GOMBU HANYA DI PROGRAM K.2

STANDAR RATE 50% :

50% = 50 %
 42% = 120 %
 30% = 100 %
 30% = 100 %
 10% = 50 %
 10% = 50 %
 37% = 25 %

Program Baru / Special
 Perubahan kategori/Rate
 Perubahan Slot

Perubahan/rami program Program berubah/special
 Perubahan terbaru program reguler

Base Contact : Sabda, Mestika | TRANS 7 | Report Page 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50

- | | | | | | | | |
|-------------|----------------|-----------------|------------------------|------------------------|-------------------|------------------|-------------|
| 1. INDIETA | 8. SUDHARNO | 15. SORO | 43. TRANS 7 KONSERVASI | 50. NIKITA | 57. SANGKA SILING | 64. SANA SANA | 71. NITARA |
| 2. SEPANG | 9. TRIS | 16. SURABAY | 51. TRANS 7 KONSERVASI | 51. TRANS 7 KONSERVASI | 58. NIKITA | 65. PALANGKARAYA | 72. CIBANG |
| 3. CLESON | 10. SENGANG | 17. PADANG | 52. TRANS 7 KONSERVASI | 52. TRANS 7 KONSERVASI | 59. NIKITA | 66. MAGER | 73. ANJONG |
| 4. BARUNG | 11. PERAGUERT | 18. MALANG | 53. TRANS 7 KONSERVASI | 53. TRANS 7 KONSERVASI | 60. NIKITA | 67. MALASO | 74. TENUTU |
| 5. GARIT | 12. JOMBANG | 19. MERANG | 54. TRANS 7 KONSERVASI | 54. TRANS 7 KONSERVASI | 61. NIKITA | 68. MALASO | 75. MANGGAR |
| 6. KIRIH | 13. TAMPAR | 20. PASIR JARUM | 55. TRANS 7 KONSERVASI | 55. TRANS 7 KONSERVASI | 62. NIKITA | 69. MALASO | 76. MALASO |
| 7. SUKASIRI | 14. BANGKAWATI | 21. CENAHAR | 56. TRANS 7 KONSERVASI | 56. TRANS 7 KONSERVASI | 63. NIKITA | 70. MALASO | 77. MALASO |