

BAB II

DESKRIPSI PROGRAM *SI BOLANG*

Salah satu fungsi televisi yaitu menjadi sarana pendidikan (Surbakti, 2008:77). *Si Bolang* merupakan salah satu tayangan televisi anak yang memiliki fungsi ini. Informasi yang disajikan pada tayangan *Si Bolang*, diambil dari sudut pandang dunia anak, menjadikan nilai keunikan tersendiri bagi program yang telah ‘berlangganan’ menerima penghargaan tayangan ramah anak oleh KPI setiap tahunnya. *Si Bolang* juga menjadi salah satu program yang memiliki *image positif* sebagai sebuah barometer tayangan anak yang tidak hanya mengedukasi namun juga menghibur. (<https://www.trans7.co.id/programs/bocah-petualang>)

Bab kedua dalam penelitian ini memberikan gambaran dan menjelaskan bagaimana awal terbentuknya program *Si Bolang* yang dapat mengudara selama 14 tahun. Gambaran serta penjelasan mengenai penemuan program *Si Bolang* tersebut dapat memberikan penjelasan bagaimana tayangan yang memiliki *item* atau adegan bermain aktif dapat mendorong anak untuk bermain aktif.

1.1. Menenal Program *Si Bolang*

Si Bolang merupakan salah satu tayangan televisi anak yang tayang di stasiun televisi swasta Trans7 sejak 26 Maret 2006 hingga sekarang. Pada awal masa tayang, *Si Bolang* hanya disiarkan seminggu sekali yaitu pada hari Minggu pukul 09.30 WIB. Namun pada bulan Januari 2007, *Bolang* tayang dari hari Senin hingga

Jumat pukul 12.30 WIB dan hingga sekarang jam tayang ini masih tetap karena pada waktu ini anak-anak sudah pulang sekolah.

Andriyanto Tuwit, merupakan salah satu sosok dibalik kemunculan program *Si Bolang*. Menurut Tuwit (nama panggilannya), ia menganggap bahwa saat itu (awal pembuatan program *Si Bolang*), tayangan untuk anak dengan produksi lokal sangat lah minim, justru kebanyakan acara televisi anak yang *onair* berupa film kartun dari luar negeri, dari Jepang misalnya. Lalu bersama tim *magazine* TV7 (sebelum berubah nama menjadi Trans7), Tuwit mencoba meramu dan mengkonsep sebuah tayangan yang ramah anak dengan *design* petualangan anak-anak daerah di pelosok nusantara. Berbekal konsep *edutainment* yaitu pesan yang mendidik, namun tetap dikemas juga dengan menghibur. Dorongan lainnya sehingga program *Si Bolang* tayang yaitu TV7 merasa memiliki tanggung jawab (sebagai media nasional) terhadap anak Indonesia yang sudah mulai melupakan adat, tradisi, dan budaya, dalam hal ini seperti permainan tradisional, pelestarian alam, dan berbagai kearifan lokal yang mulai surut. Anak-anak justru lebih banyak bermain permainan elektronik (*video game* atau lainnya) yang berimbas pada interaksi sosial dengan teman sebayanya yang sedikit banyak membuat rasa persahabatan, kepedulian, dan keramahan mulai memudar. Rangkum!

Program *Si Bolang* dapat dikatakan tayangan anak yang menarik karena sesuai dengan segmentasi acaranya yang dibawakan oleh anak-anak di seluruh nusantara dengan rentang usia 7-12 tahun, serta tema yang diangkat dekat dengan kehidupan anak-anak mengenai budaya, bermain, hingga masakan lokal dari suatu daerah di seluruh penjuru Indonesia. Namun kenyataannya, menurut Yuqi Savitri

sebagai *associate producer* program *Si Bolang*, Bolang tidak hanya ditonton oleh anak-anak saja, namun orang dewasa juga. Sehingga, saat ini *Si Bolang* menjadi tontonan keluarga. Target premier program anak ini yaitu anak-anak hingga remaja dan yang menjadi target sekunder semua umur jadi bisa ditonton oleh seluruh anggota keluarga. Tujuan dari acara *Si Bolang* menjawab kebutuhan pasar akan tayangan anak-anak yang cerdas dan mendidik. Selama ini, tidak ada tayangan dokumenter anak sejenis Bolang yang dapat bertahan lama. Bolang tayang sejak 14 tahun yang lalu dan berharap dengan tayangan ini, anak-anak Indonesia bisa mengenal budaya, cinta tanah air, satwa, berbakti pada orang tua, dan kenal alam Indonesia.

Secara garis besar, konten *item* atau adegan yang dilakukan Bolang dan teman-temannya tidak berubah dari awal tayang hingga sekarang. Berkisar tentang petualangan, kebudayaan (permainan tradisional, kuliner lokal, seni, dan kearifan lokal), serta cinta alam dan nasionalisme. Perubahan yang ada adalah kemasannya, *treatment*, lokasi, *talent*, visual, dan kreasi adegannya. Durasi tayangan *Si Bolang* selama 30 menit, jika dipotong dengan iklan menjadi 21 menit. Selama 21 menit ini akan dibagi menjadi 3 segmen. Tiap tayangan yang disajikan terdiri dari 12 *item*, termasuk di dalamnya yaitu adegan bermain yang ditampilkan 2 hingga 3 kali adegan yang berbeda-beda.

Adegan bermain yang ditampilkan *Si Bolang* juga disesuaikan dengan potensi yang ada di daerah lokasi liputannya. Jika potensi daerah dirasa kurang ramai atau biasa saja, maka kru akan membuat modifikasi permainan baik dalam bentuk permainannya, maupun tempat yang akan dijadikan sebagai lokasi bermain

ala Bolang dan teman-temannya. Tentu, dengan adanya modifikasi ini akan terlihat lebih menyenangkan dan lebih menantang. Contohnya seperti permainan yang biasa diketahui tarik tambang namun jika sudah disesuaikan dengan potensi daerah yang memiliki danau, sehingga terciptalah permainan tarik sampan seperti yang ada pada episode “Ceria Kami Anak Pulau Sumatera”. Modifikasi permainan seperti ini justru menjadi daya tarik tersendiri karena selain menambah kesan seru juga dimainkan secara beramai-ramai bersama teman-teman.

1.2. Bermain Aktif ala *Si Bolang*

Si Bolang menampilkan *item* atau adegan bermain pada tiap tayangannya. Tidak hanya satu adegan bermain saja, namun terdapat 2 atau lebih *item* bermain dalam sekali tayang. Adegan bermain yang ditampilkan *Si Bolang* dapat dikatakan kegiatan bermain aktif karena bermain ala Bolang merupakan kegiatan bermain yang selalu melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh (Tedjasaputra, 2001: 53).

Contohnya seperti saat Bolang dan teman-temannya bermain permainan mobil-mobilan atau motor-motoran dorong yang ada pada episode “Garam Palungan dan Cagar Budaya Bawah Air” yang tayang pada 18 September 2019. Mereka memainkan mobil-mobilan dorong yang dibuat sebelumnya menggunakan bahan dari kelapa. Bolang dan teman-temannya mendorong mainannya dengan riang dan beramai-ramai saling mengejar.

Tuwit menambahkan, jika adegan bermain yang tayang dalam program *Si Bolang* mayoritas terdapat adegan bermainnya karena dunia anak adalah dunia

bermain. Selain itu, Indonesia juga kaya akan permainan tradisional pada tiap daerahnya dan permainan tradisional ini memiliki esensi bagus untuk tumbuh kembang anak. Beberapa manfaat dari kegiatan bermain yang disampaikan Tuwit yaitu sebagai berikut :

- a. Membuat anak menjadi kreatif dan tekun (pada adegan proses pembuatan alat bermain yang memanfaatkan bahan dari alam).
- b. Sabar, cermat, dan teliti.
- c. Melatih tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama tim (jika permainan bersifat kompetisi antar kelompok).