

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

III.1. Analisis

Dalam penelitian ini, guna mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis menggunakan beberapa metode. Metode yang digunakan penyebaran kuisioner, wawancara dan juga observasi. Dari metode yang di gunakan berikut hasil rangkuman datanya :

III.1.1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan analisis mempelajari sikap, perilaku, dan karakteristik beberapa orang. Kuesioner ini digunakan langsung kepada target sasaran dari penelitian ini, yaitu anak-anak SD kelas 3.

Berikut beberapa pertanyaan yang di ajukan untuk mendapatkan sampel data :

1. Apakah kamu bisa berbahasa jawa?
 - a. ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu bisa menulis aksara jawa?
 - a. ya
 - b. Tidak
3. Mata peajaran apa yang paling disukai ?
 - a. Bahasa Indonesia
 - b. Bahasa Inggris
 - c. Bahasa Jawa
 - d. Matematika
4. Bahasa apa yang kamu gunakan sehari hari ketiak berbicara?
 - a. Bahasa Jawa
 - b. Bahasa Indonesia

5. Pernahkah kamu kesulitan menerima pelajaran Bahasa Jawa dari guru?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Jika ya. Apa yang membuat kamu mudah belajar Bahasa Jawa ?
7. Jika tidak. Apa yang membuat kamu kesulitan dengan Bahasa Jawa?
8. Apakah kamu mendengarkan guru ketika menjelaskan Tentang pelajaran Bahasa Jawa?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Jika ya. Apa yang membuat kamu mau mendengarkan guru Bahasa Jawa ?
10. Jika tidak. Apa yang membuat kamu malas mendengarkan pelajaran Bahasa Jawa ?

Beberapa pertanyaan di atas digunakan untuk mencari tahu seberapa bisa, apa yang paling di sukai dan apa yang membuatnya susah anak-anak untuk mau belajar bahasa Jawa. Dengan hasil kuesioner ini akan didapat data yang bisa digunakan untuk mengembangkan *game* edukasi tentang bahasa Jawa.

Berikut adalah hasil dari analisis data yang diperoleh dari hasil kuesioner :

Dengan contoh sampel Dari SD N Sambiroto kelas III, dalam 1 angkatan dengan jumlah 80 anak dan SD Islam Tunas Harapan Kelas III, dalam 1 angkatan dengan jumlah 117 anak. Dengan jumlah keseluruhan anak 197 anak diperoleh data sebagai berikut :

Data Statistik

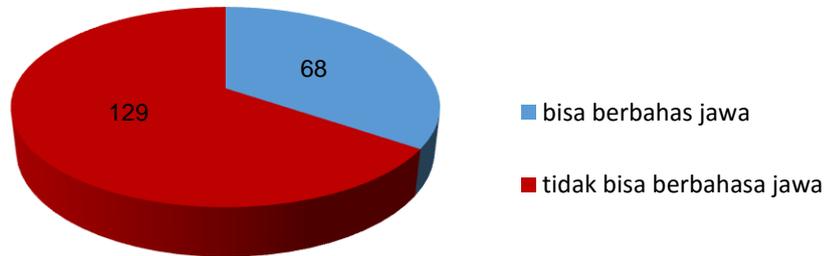


Diagram 3.1 Dapat Berbahasa Jawa

Dari data di atas telah diperoleh data yang memberikan hasil bahwa lebih dari separuh murid di 2 sekolah yang berbeda tidak dapat menggunakan Bahasa Jawa. Dengan 68 siswa dapat berbahasa jawa dan 129 orang sisanya tidak bisa menggunakan bahasa jawa. Sekolah yang dijadikan sebagai sampel pengambilan data adalah SD N Sambiroto 01-02 Semarang dan SD Islam Tunas Harapan. Kemudian mata pelajaran yang ingin dipelajari adalah dengan data sebagai berikut :

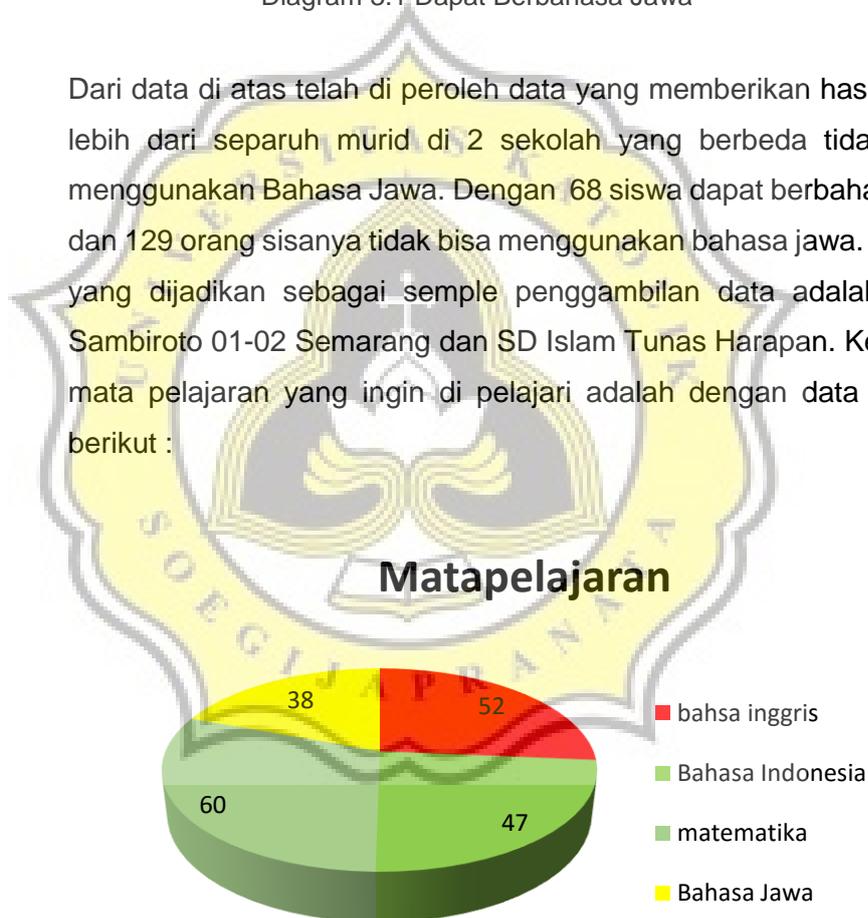


Diagram 3.2 Matapelajaran

Dari data di atas dapat dilihat hanya sedikit di antara 197 anak yang memilih untuk mempelajari bahasa jawa. Dari 197 anak hanya 38 anak yang ingin untuk mempelajari Bahasa Jawa. Karena kebanyakan dari anak-anak merasa bosan dan tidak dapat mengikuti pembelajaran

bahasa Jawa. Kemudian dalam penulisan aksara dengan data sebagai berikut :

Menulis Aksara Jawa

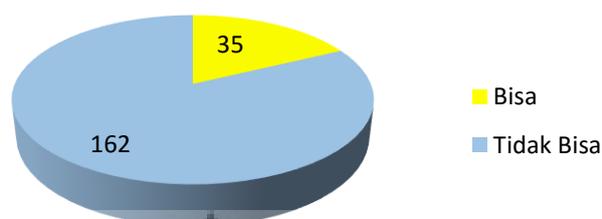


Diagram 3.3 Menulis Aksara Jawa

Dari data di atas dapat dilihat bahwa anak-anak SD N Sambiroto dan juga SD Islam Tunas Harapan mengalami kesulitan untuk menulis aksara Jawa. Hanya sedikit dari murid-murid yang dapat menulis aksara Jawa.

III.1.2. Wawancara

Dalam metode wawancara disini. Penulis melakukan wawancara kepada 2 nara sumber. Nara sumber di pilih dengan kriteria mengerti dan paham dengan seluk beluk bahasa Jawa. Narasumber yang pertama adalah Pak Wiranto, beliau adalah salah satu pengajar bahasa Jawa di sekolah menengah kejuruan dan beliau juga mengajarkan bahasa Jawa kepada anak-anak ketika sore di Balai Desa.

Hasil wawancara dengan Pak Wiranto :

Dalam wawancara singkat dengan Pak Wiranto saya mendapatkan jawaban :

Bahasa Jawa saat ini sedikit mengawatirkan, karena makin bertambah tahun makin sedikit pula orang yang ingin mempelajari bahasa Jawa. Saat ini bila dilihat tidak semua orang yang bisa berbahasa Jawa paham akan makna dan arti yang terkandung didalam setiap katanya. Banyak yang bisa berbahasa Jawa tetapi tidak paham dengan apa yang dikatan

pun juga ada. Sebagai guru bahasa jawa saya(Pak Wiranto) merasa sangat sedih dengan keadaan sekarang ini. Bahasa jawa yang seharusnya terus di lestarikan tetapi saat ini banyak generasi muda lebih memilih bahasa asing untuk dipelajari. Saya (pak Wiranto) bahkan juga memberikan sekolah gratis untuk mereka yang ingin belajar bahasa jawa di gedung serba guna setiap hari senin dan jumat. Karena sebagai salah satu guru bahasa jawa saya merasa perlu untuk mengajarkan kepada mereka generasi muda untuk labih mengerti dan mengela bahasa jawa. Dan menurut saya akan sangat membatu juga bila ada sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu melestarikan bahasa jawa itu sendiri. Kerena dengan kemajuan zaman yang sangat cepat ini maka metode pembelajaran dapat menggunakan media lainnya bukan hanya dengan bertatap muka dengan pengajar tetapi menggunakan media lainnya yang dirasa dapat membantu cara belajar anak-anak zaman sekarang. Karena pada dasarnya mempelajari sesuatu bila tidak merasa senang dengan pelajaran tersebut maka akan membuat siswa menjadi malas dan bosan untuk mempelajarinya.

Kemudian narasumber kedua adalah seorang guru di sekolah SD N 1 boyolali. Nama guru tersebut adalah Bu Irma, beliau mengajarkan bahasa jawa di daerah yang dimana sistem komunikasi yang digunakan adalah bahasa jawa itu sendiri hampir setiap harinya. Dengan hasil wawancara sebagai berikut :

Saya (bu Irma) sebagai guru bahasa jawa yang mengajarkan bahasa jawa kepada murid yang dimana bahasa setiap harinya adalah bahasa jawa masih mengalami kesulitan untuk mengajarkan kepada murid-murid saya sendiri. Masih terdapat beberapa dari murid-murid yang mengunaka bahasa jawa tidak sesuai dengan tempat dan keadaannya. Seperti ketiak berbicara dengan orang yang lebih tua dari murid-murid

tersebut. mekipun bahasa sehari hari yang digunakan adalah bahasa jawa tetap saja nilai sopan santun dari bahasa jawa sangatlah di junjung tinggi oleh karena itu sopansantu bahasa sangat ditekankan pada penggunaan bahasa jawa. Dan saya juga mengajarkan penulisan aksara jawa kepada murid-murid saya.

Hasil singkat wawancara pada 2 narasumber yang berprofesi sebagai guru bahasa jawa dengan profil yang berbeda di daerah dan di kota.

III.1.3. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data yang digunakan pada perancangan penelitian ini. Dari data observasi yang telah di peroleh setelah mengamati sekolah SD N 01-02 Sambiroto. Dengan tujuan untuk melihat bagaimana pengajaran yang di lakukan di SD Sambiroto, dengan hasil sebagai berikut :

Dalam hasil observasi, telah di dapati bahwa anak-anak SD N Sambiroto cukup kesulitan mempelajari bahasa jawa. Kurang dari separuh jumlah murid kelas 3 SD di sana yang bener benar bisa menggunakan bahasa jawa yang baik dan memahami arti dari bahasa jawa tersebut. serta hanya 20 anak yang bener-bener paham penulisan aksara jawa.

Kemudian data yang diperoleh dari Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan. Dengan tujuan untuk melihat seberapa banyak anak yang dapat berbahasa Jawa, didapati data observasi sebagai berikut:

Dalam hasil observasi, telah didapati bahwa anak-anak SD Islam Tunas Harapan merasa kesulitan untuk mempelajari bahasa jawa. Dengan jumlah presentase anak yang dapat berbahasa jawa kurang dari separu jumlah siswa-siswi kelas 3 di SD Islam Tunas Harapan. Dengan jumlah siswa-siswi 117

siswa di SD Islam Tunas Harapan hanya ada 32 anak yang benar benar bisa menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar.

Dari hasil observasi di atas kedua Sekolah Dasar tersebut memiliki permasalahan yang sama dengan sedikitnya siswa-siswi di sekolah yang dapat berbahasa Jawa dengan baik dan benar.

III.1.4. Hasil Analisa

Dari kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil :

1. Anak-anak saat ini sudah mulai kurang mengerti bahasa jawa. Dikarenakan banyak dari anak-anak zaman sekarang lebih memilih mempelajari bahasa asing dari pada bahasa daerah. Sehingga bahasa daerah semakin tertinggal dan mulai terlupakan. Dan ditambah lagi dengan peraturan dari kementerian pendidikan yang mengubah kurikulum dengan kurikulum baru yang membuat bahasa daerah tidak menjadi syarat wajib ujian sekolah.
2. Bahasa jawa membutuhkan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu mengajarkan kepada anak-anak zaman sekarang. Media yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan mudah untuk dijalankan.
3. Hasil wawancara dengan kedua narasumber juga memberikan data yang menggambarkan kurangnya pengertian dan pemahaman tentang bahasa jawa di generasi muda saat ini. Dan kedua narasumberpun juga memiliki pemikirain untuk mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran tentang bahasa jawa menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan. Agar dapat mudah di terima dan dipahami dengan mudah.

III.2. Khalayak Sasaran

III.2.1. Geografis

Khalayak sasaran yang dituju adalah mereka yang bersekolah di Semarang khususnya Sekolah Dasar dengan Khalayak :

Primer : anak-anak Kelas 3 sekoalah Dasar di Semarang yang menjadi targer utama.

Sekunder : semua anak-anak SD dan sekolah tingkat lanjutan

III.2.2. Demografi

Target sasaran adalah laki-laki dan perempuan yang masuk dalam kategori anak Sekolah dasar kelas 3 dengan kisaran umur 8-10 tahun dan juga mereka yang ingin mempelajari Bahasa Jawa. Dengan Karakteristik memiliki minat untuk belajar dan juga memlihara Bahasa Jawa dan status sosial A-B.

III.2.3. *Psikografis dan Behavioral*

Target sasaran memiliki kecenderungan untuk :

- Suka bermain
- Tertarik dengan hal baru

III.3. Strategi Komunikasi

III.3.1. *Creative Brief*

a. *Background*

Bahasa adalah sebuah lambang dan sistem bunyi-bunyi yang yang digunakan sebagai ujaran yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh pemakainya. Dari pengertian ini bisa diartiak bila bahasa menjadi sangat penting digunakan sebagai sistem komunikasi. Dan bahasa yang menjadi fokus penelitian adalah bahasa jawa. Bahasa Jawa sendiri saat ini semakin sedikit orang yang benar-bener bisa menggunakan bahasa jawa dengan baik dan benar. Serta bahasa ibu yang kini telah lebih beralih

menjadi Bahasa Indonesia. Bahasa Jawa semakin tergeser dan semakin dilupakan.

b. Objective

Memberikan pengertian kepada generasi muda terkhusus di Semarang tentang Bahasa Jawa serta menulis Jawa yang mudah. Memberikan pembelajaran kepada generasi penerus, tentang pentingnya bahasa Jawa. Dan untuk dapat terus melestarikan bahasa Jawa agar tidak punah dikemudian hari.

c. Target Sasaran

Target sasaran adalah anak-anak SD kelas 3 yaitu umur 8 sampai 10 tahun. Dengan karakteristik dimana mereka yang tidak paham dan tidak mengerti dengan bahasa Jawa.

d. Insight

Insight yang ingin diberikan kepada khalayak sasaran adalah:

- Memberikan sebuah media pembelajaran yang baru untuk mempelajari Bahasa Jawa dengan mudah dan menyenangkan.
- Melestarikan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan warisan budaya.

e. Key Message

Mengenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak adalah salah satu cara untuk melestarikan bahasa Jawa. Dengan menggunakan media baru berupa *game*, yang akan digunakan untuk membantu anak-anak belajar bahasa Jawa dengan metode baru dan menyenangkan. Dengan *game* bahasa Jawa ini pula, ingin membuat agar anak-anak zaman sekarang jadi bias mengenal bahasa Jawa. Karena dengan permasalahan saat ini lebih banyak anak-anak dituntut untuk bisa berbahasa asing, sedangkan bahasa daerah mereka tinggalkan. Maka dengan adanya media baru yang bisa digunakan untuk mengenalkan kepada anak-anak tentang bahasa Jawa. Akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk mempelajari

bahasa jawa itu sendiri. Untuk itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan dengan mudah untuk dipelajari oleh anak-anak.

f. Prioritas

- Edukasi mengenalkan bahasa jawa kepada anak-anak kelas 3 SD dengan batas gambar yang harus dengan jawaban yang tepat.
- Perkembangan Bahasa Jawa di zaman modern untuk dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak.

g. Tone and Menners

Desain *game* yang akan dibuat: menggunakan karakter kartun orang dengan menggunakan aksesoris Jawa, dengan gambaran desain yang menggambarkan anak-anak. Serta gaya desai yang digunakan ilustrasu denga penggunaan warna yang ceria.

III.3.2. Strategi Perancangan

III.3.2.1. Materi Perancangan

Pada perancangan Desain Komunikasi Visual Berbasis *Game* ini Mencakup Hal-hal sebagai berikut :

1. Pemahaman Mengenai Kebutuhan Konsumen

Sebelum memulai perancangan *Game* Bahasa Jawa, setidaknya melihat dahulu target sasaran yang akan dituju. Agar dalam tahap pengaplikasian dapat dengan baik tersampaikan kepada target audience.

2. Informatif

Dalam perancangan *game* bukan hanya informatif dan mudah untuk dipahami anak-anak kelas 3 SD sebagai Sasaran. Tetapi mudah untuk di oprasikan.

3. Kreatif dan Inovatif

Dalam pembuatan karakter bukan hanya melihat kebudayaan Jawa. Tetapi juga melihat gambaran desain yang cocok untuk anak-anak kelas 3 SD.

4. Unsur-unsur dalam *Game* Bahasa Jawa

Dalam game ini akan menampilkan *game* tebak gambar. Dengan tampilan soal secara visual dan verbal, yang kemudian jawab dengan jawaban yang tersedia. Sebagai salah satu media yang mempermudah anak

III.3.3. Strategi Pemasaran

Perancangan ini menggunakan metode AISAS sebagai strategi memberikan edukasi mengenai makna dari Bahasa Jawa. Bekerja sama dengan pemerintah kota, dinas pendidikan, instansi sekolah dan himpunan pengajar Bahasa Jawa, serta pihak-pihak yang terkait dengan pelestarian dan pengajaran bahasa Jawa.

Berikut Analisa Melalui Metode AISAS:

1. *ATTENTION*

Dalam strategi pemasaran yang digunakan dalam tahapan *ATTENTION* adalah dengan memberikan gambaran dari *game* dan juga Penyebaran akan dilakukan di sekolah sekolah disemarang. Dengan fungsi untuk membuat anak-anak sekolah tertarik dan bertanya-tanya.

Lalu akan melakukan kerja sama dengan beberapa instansi terkait yaitu :

- Bekerja sama dengan pemerintah kota Semarang khususnya dan Jawa Tengah, sebagai instansi terkait dengan dunia pendidikan
- Bekerja sama dengan dinas pendidikan dan instansi sekolah, untuk dapat membuat wilayah publikasi menjadi semakin luas dan lebih mudah.

2. *INTEREST*

Media yang digunakan adalah media cetak dan elektronik untuk membuat target audience lebih tertarik. Media ini mudah di akses dan ditemukan. Dan fungsi dari menggunakan media cetak dan elektronik ini akan membuat target audience semakin penasaran dan akan mencari informasi tentang *game* ini. Dengan teaser akan dibuat dengan memberikan gambaran dari *game* tersebut.

Gambaran dari *game* bahasa jawa ini sendiri adalah :

- *Game* dengan gambaran desain yang tidak kaku, menggunakan ilustrsi dan warna yang ceria.
- *Game* dengan penggambaran karakter jawa yang modern dengan menyesuaikan dengan zaman sekarang.

3. *SEARCH*

Dalam tahap ini, taget audience dapat mencari tahu tentang *game* sebanyak mungkin dari penyedia jasa *game* atau *App Store* dan penyedia layanan *game* lainnya. Tahapan ini akan memberikan gambaran dan cara memaikan game Bahasa Jawa. Untuk membantu agar target audience dapat dengan mudah mendapatkan *game*, dengan cara :

- User dapat mencari *game* di media sosial dan penyedia layanan terkait dengan *game* Bahasa Jawa.
- Bekerja sama dengan penyedia layanan seperti *App Store* untuk mempermudah targrt audience.

4. *ACTION*

Adalah tahapan dimana target audience telah memainkan *game* bahasa jawa tersebut. dan mendapatkan pengalaman baru dalam bermain *game* bahawa jawa.

- Target *audience* memainkan *game* tersebut untuk mempelajari bahasa jawa.
- Target *audience* menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

5. SHARE

Adalah salah satu cara yang di gunakan untuk memberikan gambaran *game* kepada orang lain disekitar terget audience. Dengan share ini akan menjadi lebih banyak lagi orang yang tahu seperti apa *game* bahasa jawa ini.

- Target *audience* menyebarkan hasil pencapaian terbaik kepada orang lain melalui media sosial yang tersambung.
- Dalam satu lingkup sekolah atau tempat permainan saling memberitahukan hasil yang terbaik dari pencapaian setiap target *audience*.

Sesuai dengan target saran yang telah diteliti, maka menghasilkan strategi media sebagai cara penyampaian pesan kepada terget sasaran. Berikut rancangan strategi mudia yang dilakukan dalam proses memperkenalkan media informasi tersebut :

Melalui Media Promosi :

1. Media Cetak. Poster, *Flyer*, dan brosur.
2. Sosial Media. Facebook, iklan

III.3.4. Time Line

Bulan	Target
February – Maret 2017	<ul style="list-style-type: none">➤ Survei di sekolah di kota semarang➤ Riset dan Observasi di SD N Sambiroto➤ Riset dan Observasi di SD Islam Tunas Harapan➤ Wawancara dengan Narasumber terkait Bahasa Jawa➤ Penyusunan strategi komunikasi

Tabel 1.1 Time Line