

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data Riset Target Sasaran

3.1.1 Data Wawancara

Metode wawancara dilakukan oleh peneliti dengan bertemu secara langsung dengan narasumber yaitu bapak Agus Santoso selaku pengajar beserta ibu Chatarina Tri Restanti selaku kepala sekolah dari SD Negeri Bugangan 02 Semarang guna mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dari data tersebut didapatkan beberapa kesimpulan seperti sebagai berikut:

- Kasus orang tenggelam yang sering terjadi hingga menyebabkan banyak korban meninggal pada usia muda terutama anak-anak sangat memprihatinkan.
- Ada beberapa faktor penyebab dari kejadian tenggelam seperti tidak memiliki kemampuan berenang yang mumpuni serta kurangnya pengawasan terhadap anak yang bisa menjadi penyebab atau faktor utama dari kejadian tersebut. Selain itu, faktor kemanusiaan seperti rasa ingin menolong jika ada temannya yang hampir tenggelam juga berpotensi menyebabkan banyaknya korban jiwa dari kasus ini.
- Rata-rata anak pada usia yang masih kecil biasanya akan memiliki jiwa petualang yang dimana akan merasa senang sekali jika bisa bermain di alam terutama bermain-main di air hingga sering lupa akan dampak atau bahaya apa yang bisa mengancam keselamatannya jika bermain tanpa pengawasan.
- Dalam dunia pendidikan terutama di setiap sekolah penting sekali untuk mengajarkan sejak dini terutama pada anak-anak SD usia 10-12 tahun tentang upaya pencegahan atau teknik pertolongan pertama dalam menghadapi kondisi darurat terutama kondisi darurat ketika di air. Hal ini penting untuk diperhatikan karena pada usia dini, anak-anak masih memiliki rasa ingin tahu atau belajar yang lebih serta masih memiliki daya ingat yang cukup baik. Selain itu juga menjadi bekal atau persiapan agar anak menjadi lebih siap dan tahu apa yang akan dilakukan ketika menghadapi kondisi darurat.
- Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru agar siswa tidak

mudah bosan dalam belajar. Melihat kondisi anak-anak sekarang cenderung akan mudah bosan jika hanya belajar melalui membaca buku atau mendengarkan saja. Umur 10-12 tahun merupakan umur dimana anak-anak suka berimajinasi dan suka dengan hal-hal baru, sehingga proses belajar mengajar yang masih bersifat kaku akan kurang membantu dalam hal penyampaian materi dan pola pikir anak. Untuk penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa agar efektif dalam penyampaian pesan atau informasi.

- Media seperti film atau video sangat baik jika digunakan sebagai variasi dalam media pembelajaran pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari karakteristik anak terutama anak pada usia SD 10-12 tahun yang biasanya masih senang sekali jika menonton film-film kartun di TV. Seiring perkembangan teknologi sekarang yang semakin pesat juga telah membuat anak-anak sekarang cenderung banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget baik untuk bermain game maupun untuk sekedar belajar dengan melihat film / video kesukaannya daripada harus membaca buku.
- Dengan menggunakan media film atau video, dirasa sangat efektif untuk mendukung proses belajar siswa. Umumnya siswa akan merasa lebih tertarik jika bisa belajar atau mendapatkan pengetahuan baru yang tidak hanya melalui visual atau pendengaran saja tetapi bisa melalui keduanya, salah satunya yaitu melalui sebuah video edukasi yang telah dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan ditambah dengan suara atau musik. Apalagi jika video edukasinya dibuat dalam bentuk animasi atau kartun sesuai dengan kesukaan dari anak-anak.



Gambar 3.1 Proses Wawancara dengan Seorang Pengajar SDN 02 Bugangan, Semarang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

3.1.2 Data Kuesioner

Adapun metode kuesioner secara tertulis yang peneliti bagikan pada murid-murid SD Negeri Bugangan 02 Semarang dengan total jumlah 40 responden dan didapatkan data sebagai berikut:

- 40 responden menyatakan suka sekali dengan aktivitas berenang atau bermain-main di air.
- 30 responden menyatakan pernah mengalami atau melihat kejadian orang hampir tenggelam dengan beberapa ciri-ciri yang telah disebutkan oleh responden juga seperti berusaha tetap di permukaan dengan nafas yang terangap-angap serta berteriak meminta tolong.
- 33 responden menyatakan belum mahir dalam berenang.
- 40 responden menyatakan belum tahu tentang upaya pencegahan atau teknik pertolongan pertama jika akan tenggelam.
- 40 responden menyatakan lebih menyukai belajar dengan sambil menonton film atau video edukasi yang ada di internet karena lebih menarik perhatian dan menyenangkan.
- 40 responden menyatakan lebih mudah dalam menerima informasi dengan belajar melalui menonton video edukasi.
- Ada beberapa manfaat yang didapatkan dari belajar melalui menonton film atau video edukasi yang telah disebutkan oleh responden juga seperti menjadi lebih semangat belajar karena ada animasinya, lebih jelas dalam menerima informasi serta lebih menarik dan seru dalam penjelasan materinya.
- 32 responden menyatakan lebih menyukai jenis film atau video edukasi dalam bentuk kartun atau animasi 2D.



Gambar 3.2 Proses Pengisian Kuesioner oleh Siswa SDN 02 Bugangan, Semarang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

3.2 Strategi Media

3.2.1 Media Yang Digunakan

- **Media Utama**

Untuk media utama yang akan dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu video animasi 2D atau kartun dalam bentuk video cerita edukatif. Dalam videonya nanti akan berisi pengenalan teknik Uitemate yang dikemas dalam bentuk cerita petualangan yang disertai dengan sedikit tambahan efek visual serta musik sebagai pendukung suasana ataupun untuk efek suara sehingga tidak membosankan ketika ditonton. Media utama ini rencananya akan disebarluaskan secara langsung di beberapa sekolah yang sudah ditentukan sehingga bisa diputar saat pelajaran berlangsung terutama saat pelajaran olahraga. Selain itu, media ini juga akan diupload ke media sosial Youtube dengan tujuan agar mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun terlebih jika anak-anak ingin menontonnya kembali.

- **Media Pendukung**

Adapun beberapa media pendukung yang digunakan dengan tujuan untuk mempromosikan media utama seperti poster dan iklan TV. Poster ini nantinya akan dipasang di beberapa sekolah yang sudah ditentukan dalam penelitian ini guna menarik perhatian anak-anak secara grafis untuk mengetahui tentang apa itu teknik Uitemate. Sedangkan, untuk pemilihan iklan TV bertujuan sebagai media promosi digital yang dimana media TV juga menjadi salah satu media yang paling sering ditonton dan disukai oleh anak-anak. Selain itu, juga masih ada media pendukung lainnya seperti buku cerita serta berbagai merchandise seperti *T-shirt*, topi, *mini notes*, botol minum dan gantungan kunci.

3.2.2 Alasan Pemilihan Media

Alasan memilih media tersebut karena berdasarkan dengan hasil data yang sudah didapatkan dari metode kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu, juga berdasarkan dengan kemajuan teknologi sekarang yang semakin pesat dan era industri digital 4.0 yang dijalankan oleh pemerintah Indonesia yang dimana segala informasi bisa didapatkan melalui digital. Apalagi sistem pendidikan sekarang juga lebih mengarah ke pendidikan digital atau multimedia, dengan contohnya yaitu

semakin banyaknya muncul berbagai aplikasi pendidikan serta video-video edukatif baik yang berbentuk tutorial ataupun film sehingga membuat anak sekarang menjadi lebih tertarik dan semangat belajar dengan hanya menonton video edukatif daripada membaca buku seperti jaman dahulu.

3.3 Budget

No	Media	Jumlah	Harga	Waktu	Total
1	Proyektor (Resolusi 1920 x 1080 Pixel)	1 item	Rp. 3.000.000	-	Rp.3.000.000
2	Speaker	2 buah	Rp. 250.000	-	Rp.250.000
3	Poster A3	50 lembar	Rp. 4.000 / lembar	1 bulan	Rp. 200.000
4	Iklan TV (Durasi 30 detik)	1 video	Rp. 25.000.000 / bulan	2 bulan	Rp. 50.000.000
5	Buku Cerita (Ivory 210 gr Finishing Jilid Ring)	300 pcs	Rp. 110.000 / pcs	-	Rp. 33.000.000
6	Sticker (Pendukung Buku Cerita)	300 pcs	Rp. 6.000 / pcs	-	Rp. 1.800.000
7	Merch - T-Shirt	300 pcs	Rp. 55.000 / pcs	-	Rp. 16.500.000
8	Merch - Topi	300 pcs	Rp. 20.000 / pcs	-	Rp. 6.000.000
9	Merch - Mini Notes	300 pcs	Rp. 15.000 / pcs	-	Rp. 4.500.000
10	Merch - Botol Minum	300 pcs	Rp. 30.000 / pcs	-	Rp. 9.000.000

11	Merch - Gantungan Kunci	300 pcs	Rp. 6.500 / pcs	-	Rp. 1.950.000
TOTAL					Rp. 126.200.000

3.4 Strategi Komunikasi

3.4.1 5W + 1H

Untuk perancangan media audio visual yang berupa video edukasi sebagai media pembelajaran dalam perancangan ini, peneliti telah menggunakan pendekatan yang dimana secara persuasif bertujuan untuk mengenalkan sejak dini serta mengajak anak-anak SD usia 10-12 tahun untuk belajar mengenal teknik “Uitemate” sebagai upaya pencegahan atau teknik pertolongan pertama saat menghadapi kondisi darurat di air. Pada perancangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan metode 5W+1H sebagai strategi komunikasi yang bertujuan untuk menentukan bagaimana pesan dapat tersampaikan dengan baik dan lancar. Berikut metode 5W+1H yang peneliti gunakan yaitu:

- **What**
Kasus orang tenggelam dinyatakan oleh WHO sebagai tingkat kematian terbesar ketiga di dunia akibat cedera yang tidak disengaja. Banyak korban meninggal karena kasus ini dengan korban utamanya yang paling banyak ditemui berasal dari usia yang masih muda atau terbilang usia produktif. Banyak orang yang tidak memiliki kemampuan berenang ketika dihadapkan dengan kondisi darurat seperti bencana banjir, kecelakaan kapal atau kram kaki biasanya akan cepat panik dan akhirnya bisa tenggelam. Maka dari itu, perlunya edukasi atau pemberian informasi sejak dini tentang upaya pencegahan atau teknik pertolongan pertama saat menghadapi kondisi darurat di air dengan salah satu caranya yaitu pengenalan teknik “Uitemate” melalui media pembelajaran video edukatif.
- **Why**
Pengenalan teknik “Uitemate” sejak dini sebagai upaya pencegahan atau teknik pertolongan pertama saat kondisi darurat di air dirasa sangat penting untuk dilakukan karena sebagai langkah preventif setelah mengingat masih banyaknya korban meninggal dari kasus

orang tenggelam yang terutama berasal dari usia muda. Pengenalan teknik ini dilakukan melalui media pembelajaran audio visual karena melalui media audio visual pesan atau informasi bisa tersampaikan secara lengkap dengan tidak hanya melalui unsur visual yang berupa gambar / ilustrasi saja tetapi juga didukung dengan unsur audio / suara sebagai pelengkap yang dimana dapat berupa musik sehingga anak-anak tidak cenderung merasa bosan ketika belajar. Media audio visual bisa menjadi suatu bentuk variasi dalam media pembelajaran yang dimana pada biasanya siswa hanya belajar melalui media visual yang berupa buku saja ataupun hanya melalui suara yang berupa ceramah atau penjelasan dari gurunya saja. Selain itu, perancangan media audio visual sebagai media pembelajaran ini juga untuk mendukung upaya pemerintah dalam menjalankan era industri 4.0 yang dimana pesatnya perkembangan teknologi sekarang telah menyebabkan banyak masyarakat jaman sekarang juga lebih menyukai dalam mencari dan menerima informasi melalui digital yang berbasis multimedia.

- **When**
Dikenalkan mulai sejak dini pada usia-usia SD sebagai langkah preventif supaya tidak banyak lagi korban meninggal karena kasus tenggelam yang sering terjadi terutama pada usia muda.
- **Where**
Video edukatif ini nantinya juga akan di upload ke media sosial seperti Youtube dengan tujuan agar mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Selain itu, penyebaran media juga dilakukan dalam bentuk sosialisasi secara langsung ke beberapa Sekolah Dasar di Semarang yang telah dijadikan *piloting* untuk kegiatan *Semarang Digital Class* (SDC). Memilih kota Semarang sendiri karena berdasarkan dengan alasan kemudahan dalam mencari dan mendapatkan data yang dibutuhkan serta melihat kota Semarang juga sebagai salah satu kota besar yang sekaligus juga menjadi ibukota di Jawa Tengah.
- **Who**
Anak-anak usia 10-12 tahun dengan status sosial ekonomi menengah ke bawah yang tinggal di daerah perkotaan dan berstatus pelajar di

Sekolah Dasar khususnya Sekolah Dasar di Semarang sebagai sampel penelitian, yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Senang berpetualang dan bermain di alam
2. Belum memiliki kemampuan berenang yang baik
3. Senang bermain gadget
4. Senang menonton film atau video ketika belajar
5. Memiliki daya imajinasi tinggi.

- **How**

Merancang media pembelajaran audio visual yang berupa video edukatif yang dimana di dalamnya berisi penjelasan materi tentang teknik Uitemate yang dikemas dalam bentuk video cerita dengan gaya animasi yang akan dibuat secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak-anak.

3.4.2 Pendekatan Visual

Ada beberapa pendekatan visual yang digunakan oleh peneliti nantinya untuk perancangan video pembelajaran dalam penelitian ini seperti jenis video yang akan dibuat yaitu berbentuk video animasi 2D atau kartun dalam bentuk video cerita dengan gaya ilustrasinya yang simple atau sederhana dan bersifat lucu. Untuk warna yang digunakan cenderung warna cerah dan ceria sesuai dengan karakteristik anak-anak pada masa SD. Sedangkan untuk unsur tipografinya, jenis font yang akan digunakan bersifat fun, bebas atau tidak kaku seperti huruf komik dengan tetap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi agar pesan atau informasi yang disampaikan tetap mudah untuk dilihat dan dipahami oleh anak-anak. Layout yang akan digunakan dalam cerita nantinya akan berlatar belakang di alam yang dimana anak-anak SD memiliki sifat yang juga senang bermain dan berpetualang di alam. Selain itu, untuk penggambaran karakter serta gerakannya dalam video juga akan dibuat simple dan dinamis terutama saat menjelaskan instruksi terkait tentang teknik Uitemate agar informasi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak ketika menonton.



Gambar 3.3 Pendekatan Visual Yang Akan Diterapkan
 (Sumber: www.google.com & youtube.com, diambil tahun 2020)

3.4.3 Gaya Komunikasi

Gaya komunikasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan pendekatan bahasa informatif dan edukatif yang gaya bahasanya bersifat ringan dan sederhana sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan mudah dan jelas. Selain itu, dalam video juga akan disisipkan sedikit sisi humor karena mengingat karakteristik dari anak-anak SD yang juga menyukai hal-hal bersifat humor serta bertujuan agar saat menonton tidak timbul rasa bosan pada anak.

3.5 Operasionalisasi Teori

Teori media audio visual yang digunakan oleh penulis dirasa tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan data yang sudah didapatkan oleh peneliti melalui metode wawancara dan kuesioner yang sudah dilakukan yang disimpulkan bahwa anak-anak jaman sekarang suka sekali belajar dengan menonton video edukasi karena banyak manfaat yang bisa didapatkan seperti lebih menarik perhatian serta lebih jelas dalam penyampaian informasi karena di dalam video edukasi dilengkapi dengan gambar bergerak ditambah dengan musik atau suara sebagai penjelasan materi sehingga lebih seru dan semangat dalam belajar.

Selain itu, teori media animasi yang digunakan oleh penulis juga dirasa tepat karena anak-anak ketika sedang belajar tidak jarang juga mendapat kesulitan dalam mendapatkan gambaran atau penjelasan yang mudah dipahami jika hanya melalui media konvensional sehingga sangat tepat menggunakan media animasi dalam mendukung proses pemahamannya. Apalagi anak-anak pada usia 10-12 tahun juga banyak yang suka menonton film-film kartun yang dimana film kartun juga termasuk dalam jenis media animasi atau gambar bergerak. Anak-anak usia 10-12 tahun akan mudah bosan terhadap media pengajaran yang bersifat kaku seperti buku atau ceramah saja sehingga sangat tepat untuk menggunakan media animasi yang dimana berisi gambar bergerak untuk lebih menarik perhatiannya dalam belajar.

3.6 Strategi Penyebaran / Sharing Media

Untuk strategi penyebaran atau *sharing* media, sebelum peneliti menyebarkannya melalui media sosial Youtube, video edukatif ini akan disebarakan secara langsung ke beberapa sekolah dasar khususnya Sekolah Dasar di kota Semarang yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Adapun Sekolah Dasar di kota Semarang yang dipilih untuk penyebaran media yaitu Sekolah Dasar yang telah dijadikan *piloting* untuk kegiatan *Semarang Digital Class* (SDC) seperti sebagai berikut:

- SDN Tugurejo 01 Semarang
- SDN Kuningan 01 Semarang
- SDN Pekunden Semarang
- SDN Rejosari 03
- SDN Genuksari 01
- SDN Kalibanteng Kidul 01
- SDN Ngaliyan 01
- SDN Candi 01
- SDN Ngadirgo 03
- SDN Sekaran 01 Gunungpati
- SDN Sendangmulyo 04 Tembalang
- SDN Pedurungan Tengah 02
- SDN Sron dol Wetan 02 Banyumanik
- SDN Lamper Kidul 02 Salatiga
- SDN Pandeanlamper 05 Gayamsari
- SDN Petompon 02 Gajahmungkur

Kegiatan *Semarang Digital Class* sendiri adalah sebuah kegiatan kelas digital yang dimana aktivitas belajar mengajar yang ada di dalam kelas seoptimal mungkin menggunakan peranan internet dan teknologi digital baik dalam persiapan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran yang dijalankan oleh siswa, guru, dan orang tua murid serta berguna juga sebagai aktivitas pengembangan profesi guru berkelanjutan. Maka dari itu, pemilihan Sekolah Dasar yang dijadikan *piloting* untuk kegiatan *Semarang Digital Class* (SDC) dirasa tepat dan sesuai untuk digunakan dalam strategi penyebaran media oleh peneliti guna mendukung kegiatan promosi yang juga dilakukan selain melalui beberapa media pendukung.