

Bab III Strategi Komunikasi

3.1 Analisis

3.1.1 Hasil Penelitian

3.1.1.1. Hasil Kuesioner

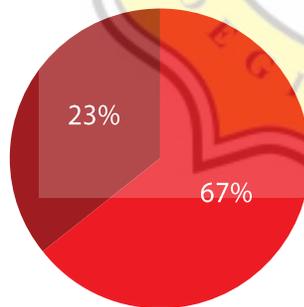
Kuesioner dibagikan di sekolah dasar Shalom dengan murid 30 anak kelas 2-3 sd.

1. Mengenai anak yang sudah mengenal gawai atau belum



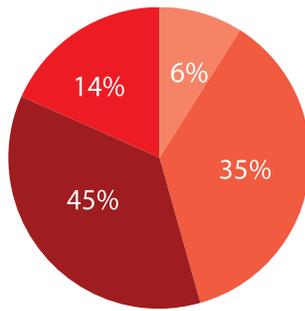
Dari data diatas, semua anak sudah mengenal gawai di usia yang masih kecil

2. Mengenai anak apakah sudah mempunyai gawai atau belum



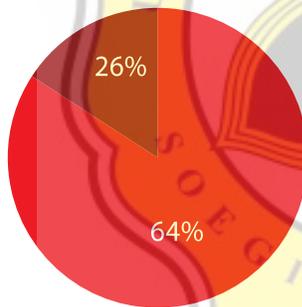
Dari data diatas sebanyak 67% anak sudah memiliki gawai di kelas 3 sd, sementara 23% lainnya belum memiliki gawai, dan hanya mengaksesnya melalui gawai yang dimiliki orang tua mereka.

3. Mengenai berapa lama yang dihabiskan anak saat menggunakan gawai dalam sehari



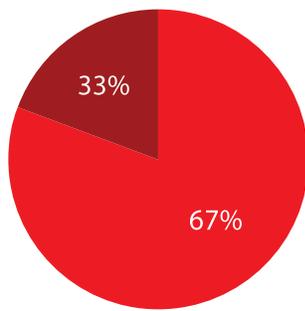
Dari data diatas sebanyak 6% anak tidak pernah/jarang menggunakan gawai, 35% lainnya menggunakan gawai selama 1 jam, lalu 45% menggunakan gawai dalam waktu 2 jam, dan 14% menggunakan gawai lebih dari 3 jam. Padahal American Academey of Pediatricks mengemukakan, anak-anak berusia lebih dari 6 tahun, kurang dari 2 jam sehari, dan juga World Health Organization mengemukakan bahwa anak yang bermain gawai lebih dari 3 jam dapat beresiko kecanduan gawai.

4. Mengenai dampak positif gawai pada anak



Sebanyak 26% anak sudah bisa mengerti dampak positif dari gawai, mereka biasanya mencari tugas sekolah melalui gawai mereka.

5. Mengenai akibat negative yang berdampak pada fisik yang diakibatkan penggunaan gawai



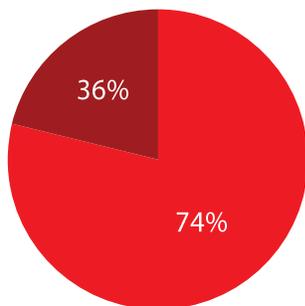
Mengenai akibat negative gawai pada fisik, 33% dari mereka sudah tahu

6. Mengenai akibat negative yang berdampak pada psikologis yang diakibatkan penggunaan gawai



Sebagian besar dari mereka belum mengerti bahaya gadget bagi kesehatan Psikologis mereka, yang mana penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan gawai.

7. Apakah mereka tahu waktu yang optimal dalam menggunakan gawai



Sebanyak 36% dari anak-anak sudah mengerti Batasan yang benar saat menggunakan gawai, namun sisanya masih banyak yang belum tahu.

3.1.1.2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 3 anak sd. Wawancara dilakukan guna menggali informasi lebih dalam, setelah itu mereka disuguhkan 3 jenis buku yang mana yang menurut mereka paling menarik.

Nama : Erika Gcp

Umur : 9 tahun

Kelas : 3 sd

Adalah salah satu siswi yang belum mengenal bahaya dari kecanduan gawai. Menurutnya selama ini belum ada pihak yang mengedukasi mengenai bahaya dari gawai. Ia memilih buku Pop-UP sebagai media edukasi karena dinilai jarang dan sangat keren. Untuk buku yang pertama dia tidak terlalu menyukai karena masih dianggap biasa saja, ia juga tidak menyukai komik karena menurutnya terlalu banyak gambar sehingga membingungkan.

Nama : Immanuel Benjamin

Umur : 8 tahun

Kelas : 3 sd

Adalah salah satu siswa yang belum mengenal bahaya dari kecanduan gawai, sehari ia bermain 3 jam, karena gawai merupakan

media permainan yang asik. Saat diajukan 3 pilihan, ia memilih buku Pop UP sebagai media edukasi, karena menurutnya buku Pop-UP adalah buku yang tidak membosankan dan menarik, sementara dua pilihan lainnya sudah biasa.



3.1.2 Analisa SWOT

3.1.2.1. Edukasi Mengenai Gawai

Strenght	Merupakan edukasi yang penting bagi anak-anak millennial
Weakness	Tidak banyak yang meng-edukasi mengenai dampak baik positive maupun negative dari pemakaian gawai
Opportunity	Media masih bisa dikembangkan
Threat	Banyak dampak-dampak yang masih perlu dijabarkan

3.2 Sasaran Khalayak

Segmentasi	Primer	Sekunder
Geografis	Pelajar Sekolah Dasar di Kota Semarang.	Seluruh daerah di Indonesia.
Demografis	Anak SD kelas 2 dan 3 SD dengan kisaran usia 7-8 tahun.	Pelajar SD yang ingin belajar
Psikologis	Kurangnya edukasi di sekolah dasar	Pelajar SD membutuhkan media edukasi yang menarik dan mudah dimengerti

3.2.1 Penyelenggara

Penyelenggara yang merupakan penyedia budget untuk pembuatan buku ini adalah Kementerian Pendidikan dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Kementerian Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kerjasama dengan sekolah-sekolah yang ada di Kota Semarang. Dan Komisi Perlindungan Anak adalah Lembaga yang tepat sebagai pendukung berjalannya edukasi ini.

3.3 Strategi Komunikasi

3.3.1 Creative Brief

A. What

Meningkatkan edukasi mengenai gawai kepada anak. Berdasarkan hasil riset, para siswa kelas 2-3 SD belum sepenuhnya teredukasi mengenai dampak positive dan negative dari penggunaan gawai.

B. When

Saat mereka berada di bangku sekolah dasar kelas 2 dan 3, yaitu pada masa anak-anak memasuki usia 6-8 tahun. Karena pada masa inilah masa yang penting untuk anak diedukasi.

C. Where

Di negara Indonesia, khususnya di kota Semarang. Penedukasian mengenai dampak penggunaan gawai yang ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar masih dinilai kurang menarik.

D. Who

Para pelajar kelas 2 dan 3 SD di Indonesia

E. Why

Edukasi dinilai sangat penting dan berguna di masa depan agar anak bisa menggunakan gawai dengan bijak. Banyak anak-anak di Semarang yang mengalami gangguan psikologis akibat kecanduan gawai. Padahal

gawai diciptakan untuk memajukan dan mensejahterakan hidup manusia jika digunakan dengan bijak.

F. How

Untuk mengedukasi anak mengenai dampak penggunaan gawai, buku ini dirancang interaktif dan menarik bagi anak. Diharapkan buku ini dapat menyalurkan informasi-informasi penting mengenai dampak positive dan negative dari penggunaan gawai. Buku bisa dibaca dan digunakan pada saat pelajaran dan juga bisa dibaca oleh para siswa saat jam istirahat maupun jam luang. Buku juga terdapat diperpustakaan sekolah.

3.3.2 Pendekatan Komunikasi

A. Kognitif

Informasi disebarkan melalui media poster yang ada di sekolah, sehingga membuat target audiens mengetahui keberadaan media pembelajaran ini. Para orang tua juga dapat mengetahui adanya buku ini dan bisa di pesan di sekolah anak mereka. Selain itu, sign akan dipasang di ruang kelas 2 dan 3 serta perpustakaan. Sign berisi ajakan untuk membaca buku interaktif tersebut.

B. Afetif

Media edukasi mengenai dampak penggunaan gawai disediakan dalam buku interaktif untuk para siswa kelas 2 dan 3 SD. Cerita yang ada disesuaikan dengan karakteristik kelas 2 dan 3 SD agar bisa dicerna oleh pemikiran anak seusia mereka.

C. Behavior

Setelah membaca buku interaktif, diharapkan siswa menjadi lebih bijak dalam menggunakan waktunya dalam menggunakan gawai. Mereka diharapkan dapat membagikan ilmu yang mereka dapat kepada orang lain, agar lebih peduli mengenai jangka waktu yang tepat saat menggunakan gawai.

3.3.3 Elemen Visual

A. Warna

Buku akan didesain dengan format full colour yang bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak. Digunakan juga warna dengan nuansa pedesaan dengan dominasi warna coklat agar kesan dari kehangatan keluarga muncul.

B. Layout

Penataan gambar, tulisan, dan fitur-fitur interaktif pada buku didesain agar nyaman pada saat dibaca oleh anak-anak. Jenis Layout yang digunakan adalah layout circus yang mana gambar dan teks tersusun secara tidak beraturan, namun masih memenuhi unsur readability dan legibility.

C. Tipografi

Tipografi menggunakan huruf sans serif yang mudah dibaca oleh anak-anak agar informasi yang tersedia bisa diperoleh dengan baik dan mudah.

D. Ukuran

Ukuran buku disesuaikan dengan kebiasaan para anak sd. Ukuran buku akan berukuran a4 agar buku bisa dibaca secara bersama-sama dengan nyaman. Buku akan memiliki 15 halaman.

E. Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan menggunakan gaya gambar kartunis. Gaya gambar ini adalah yang paling cocok dan digemari anak-anak sd.

F. Gaya Bahasa

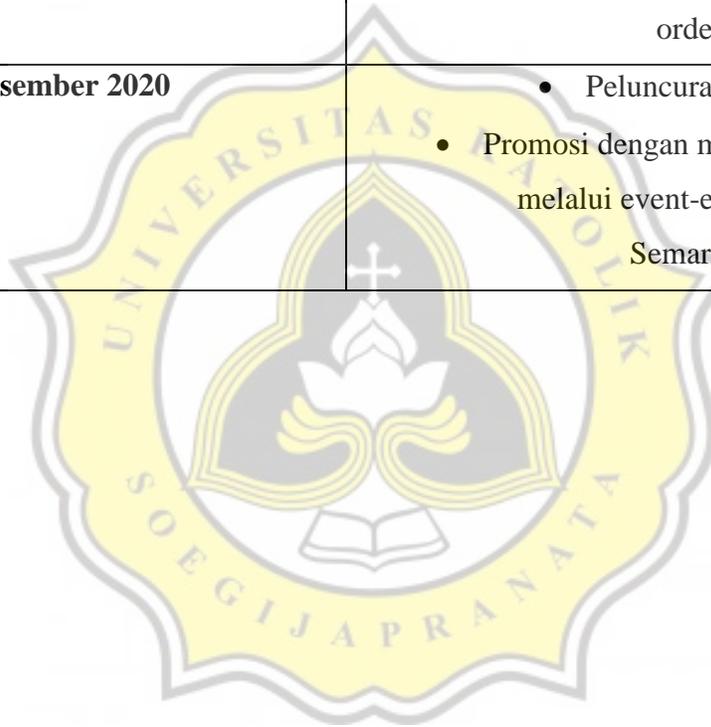
Buku menggunakan gaya Bahasa sehari-hari yang tidak terlalu formal agar anak yang membaca buku tidak bosan.

G. Alur Cerita

Alur cerita yang terdapat didalam buku adalah alr deskriptif. Fitur-fitur interaktif yang terdapat pada buku antara lain objek – objek yang bisa digerakan untuk menemukan informasi tersembunyi

3.4 Time line

Bulan	Timeline
April – Juni 2020	<ul style="list-style-type: none">• Tahap perancangan desain dan eksekusi desain• Proses persetujuan dengan lembaga-lembaga bersangkutan• Proses kerjasama dengan komunitas anak muda di Semarang
Oktober - Desember 2020	<ul style="list-style-type: none">• Mulai menggerakkan akun media social sebaga sarana promosi• Mulai membuka kesempatan pre-order
Desember 2020	<ul style="list-style-type: none">• Peluncuran buku• Promosi dengan membuka booth melalui event-event anak di Semarang



3.5 Anggaran

Item	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
Print isi buku	30	Rp 3.000	Rp 90.000
Hard Cover		Rp 10.000	Rp 10.000
Pembatas buku		Rp 3.000	Rp 3.000
Kain/Kertas tekstur	5	Rp 3.000	Rp 15.000
Packaging buku		Rp 7.000	Rp 7.000
Biaya Jilid		Rp 15.000	Rp 15.000
Biaya media interaktif		Rp 20.000	Rp 20.000
Total Biaya			Rp 160.000

1 Buku 160.000

10 Buku untuk 1 sekolah = 1.600.000 x 809 sekolah dasar di Semarang = 1.294.400.000

