

BAB 3

Strategi Komunikasi

3.1 Metode Penelitian

Studi Pustaka

Pengenalan Program Bank Sampah pada anak didasari oleh isi dari program Bank sampah yang telah dijalankan oleh beberapa kelompok masyarakat dan komunitas, salah satunya Yayasan Unilever Indonesia. Program Bank Sampah telah diciptakan sejak 2008 dan merupakan salah satu solusi untuk mengelola sampah menjadi barang bernilai kembali.

Untuk mendukung perancangan ini penulis menggunakan “ Buku Panduan Sistem Bank Sampah & 10 kisah sukses “ dari Yayasan Unilever Indonesia sebagai acuan mekanisme sistem bank sampah dan klasifikasi sampah apa saja yang diterima di Bank sampah.

Sesuai dengan pesan yang akan disampaikan pada perancangan, penulis memutuskan tahapan usia yang akan digunakan sebagai sasaran, yaitu anak dengan rentang usia 7 – 10 tahun. Tahapan ini didasarkan pada teori perkembangan anak oleh Piaget. Tahap perkembangan ini anak sudah dapat berpikir logis tentang objek dan kejadian di sekitarnya. Anak juga diharapkan sudah dapat membaca dan menghitung serta paham akan instruksi yang diberikan.

Dengan membaca cerita dengan sebuah gambar seorang anak dapat memperoleh sebuah informasi mengenai apapun yang belum ia kenali atau ketahui. Tetapi selain menggunakan manipulasi motorik atau imajinasi, lebih baik bila pembelajaran anak disertai dengan membaca karena dengan membaca dapat melengkapi pengetahuan anak yang lain. Penggunaan media buku cetak diteliti sebagai sarana pembelajaran yang baik untuk menambah pemahaman teks pada anak. Untuk memunculkan minat anak dalam membaca buku, buku cerita dilengkapi dengan kegiatan interaktif atau dapat disebut buku cerita interaktif. Buku cerita interaktif ini mengajak anak untuk berinteraksi dengan media pada buku. Buku cerita interaktif mempunyai salah satu jenis yaitu flipbook.

Di dalam buku cerita akan terdapat tokoh untuk mendukung jalannya cerita yang akan disampaikan. Didalam buku cerita interaktif akan menggunakan peran protagonis sebagai peran utama serta peran deutronis dan utility sebagai peran pendukung dan pembantu penyampaian

pesan pada perancangan. Pewarnaan menurut Johnson. D yang sesuai untuk anak adalah dengan skema colorful.

Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa anak di salah satu tempat bimbingan belajar di Semarang, dengan target usia 7 – 10 tahun atau duduk di kelas 1- 4 sd. Wawancara dilakukan guna mengetahui apa saja sampah yang dihasilkan oleh anak dari jajan yang mereka beli, serta mengetahui tidaknya apa itu bank sampah.

Sampah yang dihasilkan anak yaitu berupa sampah plastik seperti bungkus kemasan makanan dan minuman, Sampah kertas seperti kotak susu, tissue bekas pakai dan kertas bekas, dan beberapa kaleng minuman. Di sekolah, anak diperbolehkan untuk jajan dikantin, serta selain membawa bekal dari rumah, mereka diberi uang jajan untuk berjaga- jaga.

Sebagian besar anak juga tidak mengetahui apa itu bank sampah dan belum mempelajarinya di sekolah tetapi sudah diajarkan bahwa sampah dibuang di tempat sampah. Anak – anak juga memberikan sikap antusias tentang barang apa yang mau ditukarkan dari sampah mereka, yaitu kebanyakan menjawab uang. Berdasarkan wawancara dari salah satu guru ekstrakurikuler menggambar disuatu sekolah, diperoleh data, dimana anak – anak didiknya telah mampu membuang sampahnya sendiri pada tempatnya.

Kuisoner

Kuisoner digunakan untuk menghitung jumlah presentase jawaban anak yang sudah di wawancara. Sebanyak 80% tidak mengetahui apa itu bank sampah. Makanan dan minuman yang banyak disukai atau dibeli oleh anak – anak adalah makanan ringan berplastik sebanyak 60% ,susu kotak 55 %, dan anak yang mengonsumsi minuman kaleng sebanyak 50 %. Berhubungan dengan tujuan pengenalan bank sampah kepada anak yaitu menabung, target audiens memilih untuk menyetorkan sampahnya yang nantinya ditabung dalam berupa uang sebanyak 70% , 15% lainnya memilih mainan dan alat tulis. Penggunaan media sebagai sarana informasi yang dipilih anak adalah sebanyak 57.1 % untuk buku cetak bergambar , 35.7 % memilih internet.

Perolehan data juga didapat untuk menentukan style gambar apa yang disukai oleh target sasaran. Perolehan data tersebut adalah ilustrasi dengan outline 54.5% dan vector 45.5%. Dari perolehan data tersebut maka, gaya ilustrasi yang digunakan untuk perancangan adalah menggunakan outline.

Sehingga kesimpulan dari data yang didapat dari kuisioner ini yaitu :

1. Anak tidak mengetahui program bank sampah
2. Sampah yang dihasilkan anak adalah plastik, kertas, dan kaleng.
3. Menginginkan sampah ditukar dengan uang.
4. Sarana media yang digunakan adalah buku cetak.
5. Gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan outline.

Hasil Analisa Data

Salah satu solusi mengatasi permasalahan sampah adalah peberdayaan program bank sampah. Bank sampah bermanfaat untuk menjadikan sampah mejadi nilai yang lebih bermanfaat yang salah satunya adalah uang. Program bank sampah ini baik bila dikenalkan dan disosialisasikan kepada ada anak karena selain ikut menjaga kelestarian lingkungan, mereka dapat memanfaatkan sampah menjadi penghasilan yang dapat ditabung. Pengenalan Bank sampah kepada anak akan disosialisasikan menggunakan media buku cetak. Penggunaan buku cetak dihadirkan dengan gambar, cerita, serta kegiatan interaktif guna menarik minat anak untuk mau membaca. Berdasarkan tujuan dan manfaat dari bank sampah , buku cerita akan berisi tentang kebersihan lingkungan, mekanisme bank sampah dan manfaat dari menukarkan sampah di bank sampah menjadi nilai yang bermanfaat. Sesuai dengan sampah yang dihasilkan oleh target sasaran, sampah yang akan digunakan sebagai contoh pada perancangan adalah sampah plastik, kertas, dan kaleng minuman (metal). Penggunaan karakter pada perancangan, akan menggunakan karakter anak- anak dengan gender yang universal (laki – laiki dan perempuan) sesuai pemilihan target sasaran penelitian. Gaya ilustrasi yang dipilih untuk perancangan menurut target adalah ilustrasi 2d menggunakan outline dan diberi warna.

Tone and Manner

Karakteristik yang akan ditampilkan dalam perancangan adalah kesan yang menyenangkan dan ceria. Kesan yang menyenangkan akan dihadirkan melalui kegiatan belajar sambil bermain yang terdapat pada kegiatan interaktif dari perancangan. Didalam perancangan ini juga mengajak anak untuk dapat memproses pesan yang disampaikan dengan sendirinya melalui cerita dan instruksi dari kegiatan interaktifnya. Penggunaan karakter anak, ekspresi karakter, dan warna yang digunakan bertujuan untuk menunjukkan kesan keceriaan dalam perancangan tersebut.

Media utama perancangan adalah buku cerita interaktif yang akan dibuat untuk mengenalkan proses dari bank sampah dan manfaat sampah yang dapat ditukarkan menjadi nilai ekonomi di bank sampah, dengan target perancangan yaitu anak – anak 7 sampai 10 tahun. Perancangan akan menggunakan karakter anak laki- laki dan perempuan yang bersaudara dengan tujuan agar perancangan dapat dinikmati oleh semua *gender*. Umur pada karakter di dalam buku cerita perancangan akan disesuaikan dengan umur target sasaran yang dituju.

Buku cerita akan dibuat dengan media cetak karena media cetak mempunyai dampak positif bagi anak yaitu memberikan interaksi khusus bagi anak dan juga dapat dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan. Tujuan ini juga didukung dengan kegiatan interaktif didalam buku cerita agar anak juga tidak bosan saat memproses pesan yang akan disampaikan dalam perancangan.

Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan adalah gaya ilustrasi cerita bergambar dengan penggambaran sederhana. Penggambaran ilustrasi akan dibuat dengan menggunakan ilustrasi 2d dengan outline dan berwarna. Warna pada ilustrasi yang akan digunakan adalah skema warna *colorful* untuk menghadirkan kesan yang menyenangkan bagi anak. Nuansa warna *colorful* juga mengajak anak untuk dapat bersemangat saat memproses pesan dari perancangan. Gaya bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia yang sederhana sesuai EYD (Ejaan yang Disempurnakan) yang digunakan sehari- hari agar pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan benar oleh anak.

3.2 Strategi Komunikasi

3.2.1 Target Audiens

a. Geografis

Perancangan ditujukan di Kota Semarang, Jawa Tengah. Dengan daerah kawasan sekolah tingkat SD.

b. Demografis

Target Audiens adalah anak – anak usia 7 - 10 tahun. Yang berada diperekonomian menengah keatas. Penentuan target didasari oleh teori perkembangan anak yang pada rentang umur tersebut sudah mulai berpikir logis tentang objek dan kejadian disekitarnya. Jadi anak sudah dapat mulai belajar mengenal program bank sampah dan konsep menabung.

c. Psikografis dan Behavior

Target audiens memiliki sikap :

- Membeli jajanan kemasan plastic dan beberapa minuman kaleng.
- Tertarik dengan uang.
- Tertarik bereksperimen dengan hal baru.
- Menyukai gambar berjenis kartun.
- Menyukai warna mencolok.

3.2.2 Creative Brief

- **What**

Perancangan akan dibuat untuk memberi informasi tentang bank sampah, juga anak diajarkan menabung dengan program bank sampah.

- **Who**

Perancangan ditujukan untuk anak- anak usia 7 – 10 tahun yang tidak mengetahui apa itu bank sampah yang berpeluang dalam penambahan jumlah sampah. Dengan pemilihan umur diambil yaitu umur 7 tahun sebagai awal pembiasaan.

- **Where**

Perancangan akan dibuat dalam sebuah media buku cerita interaktif yang disebarluaskan di Semarang, dimana penyebaran buku ini relevan dengan lokasi penelitian.

- **When**

Perancangan akan disebar luaskan saat memasuki awal tahun ajaran baru sekolah yaitu bulan Juni 2020.

- **Why**

Perancangan dibuat untuk memberikan informasi baru tentang bank sampah kepada anak. Pengenalan bank sampah akan dikenalkan saat anak berusia 7 – 10 tahun guna menanamkan kebiasaan mengelola sampah dengan cara menabung. Selain menjaga kebersihan lingkungan, anak – anak juga dapat berlatih menabung dari uang yang dikumpulkan melalui pengumpulan sampah di bank sampah

- **How**

Perancangan disampaikan melalui media cetak untuk penyampaian informasi. Media cetak yang digunakan adalah buku cerita interaktif. Penggunaan buku anak sebagai media penyampaian informasi, efektif digunakan karena memberikan interaksi positif anak dengan orang tua serta buku cerita juga meningkatkan pemahaman teks pada anak.

3.2.3 Penyampaian Pesan

1. Tema Perancangan

Perancangan Buku cerita Interaktif Bank sampah dihadirkan dengan kesan yang menyenangkan, ceria, dan mandiri, yang ditunjukkan melalui pewarnaan visual yang colourful dan kegiatan interaktif yang berinstruksi.

2. Judul Perancangan

Judul yang digunakan adalah “ Sampahku Bisa Ditabung ? “. Menggunakan kalimat tanya guna menarik target untuk mencari tahu isi buku. Menggunakan kata ‘sampah’ dan ‘ditabung’ untuk menunjukkan isi dari buku yaitu tentang konsep menabung sampah di bank sampah.

3. Positioning

Perancangan media dibuat untuk mengenalkan anak tentang program bank sampah. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang pemanfaatan sampah sebagai solusi kelestarian lingkungan dan alternatif untuk mendapatkan manfaat yang menarik.

4. USP

Buku cerita interaksi untuk anak berisi pengenalan dan proses bank sampah kepada anak dengan sebuah jalan cerita. Terdapat kegiatan interaktif di sela – sela cerita, misalkan mengumpulkan ikon-ikon sampah, memilah dan memasukkannya kedalam kantong berwarna, dan menimbanginya saat berada di pos bank sampah.

5. Big Idea

Pengenalan bank sampah untuk anak di bangkuSD.

6. Tagline

Perencanaan menggunakan tagline “ Cari tahu bersama (tokoh 1) & (tokoh 2) tentang Bank Sampah “. Kalimat ini sekaligus berguna untuk mengenalkan tokoh didalam buku cerita dan hal apa yang akan dibahas di dalam buku cerita.

3.2.4 Strategi Verbal dan Visual

Keseluruhan strategi visual pada perancangan ini adalah menghadirkan kesan yang menyenangkan dan ceria. Target sasaran juga diajak secara mandiri saat memproses perancangan yang dibuat.

- **Penokohan**

Tokoh yang dibuat didasarkan pada kriteria pemilihan umur target mulai dari 7 – 10 tahun yang dimulai dari umur terkecil. Penggunaan gender laki- laki dan perempuan sebagai karakter agar cerita dapat dinikmati oleh semua anak. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan outline dan warna sesuai data yang diperoleh dari target sasaran. Warna pada tokoh menggunakan panduan skema colorful yang sudah dipilih.

Tokoh yang dibuat didasarkan aspek – aspek penokohan, yaitu :

Tokoh 1

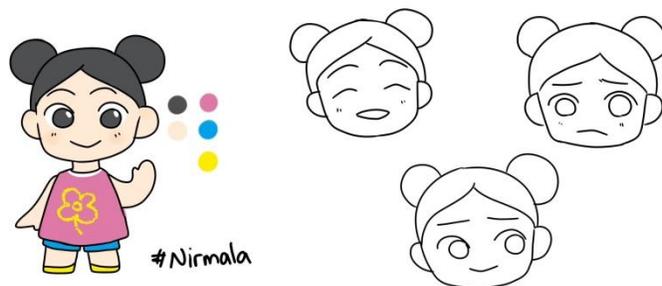
- Nama : Nirmolo (diambil dari bahasa jawa yang berarti bersih dan murni)
- Peran : Kakak Nirmala
- Keadaan fisik : 8 tahun
- Keadaan Psikis : Cinta kebersihan, semangat, dan baik hati.
- Karakter : Utama 1



Gambar 3.1

Tokoh 2

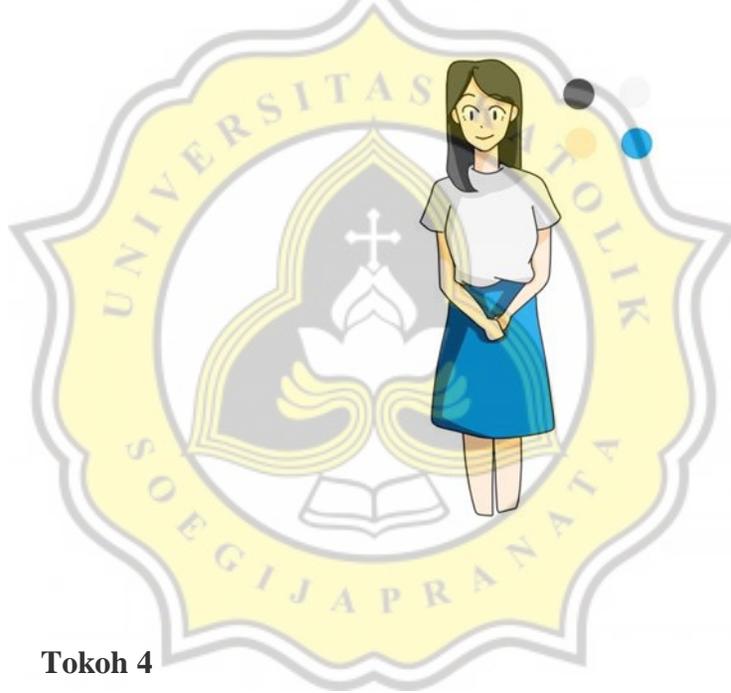
- Nama :Nirmala (diambil dari bahasa Indo – Melayu yang berarti bersih dan murni)
- Peran :Adik Nirmolo
- Keadaan Fisik : 7 tahun
- Keadaan Psikis : Ceria, penyayang, dan ingin tahu.
- Karakter : Utama 2



Gambar 3.2

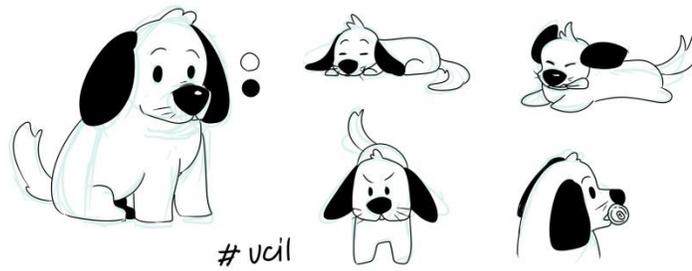
Tokoh 3

- Peran : orang tua yang mengajarkan anaknya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan dan diri, dan berperan mengenalkan karakter utama kepada Bank Sampah yang berada di lingkungan rumahnya
- Keadaan Fisik : 32 tahun
- Keadaan Psikis : penyayang, disiplin, sabar
- Karakter : Pendukung 1



Tokoh 4

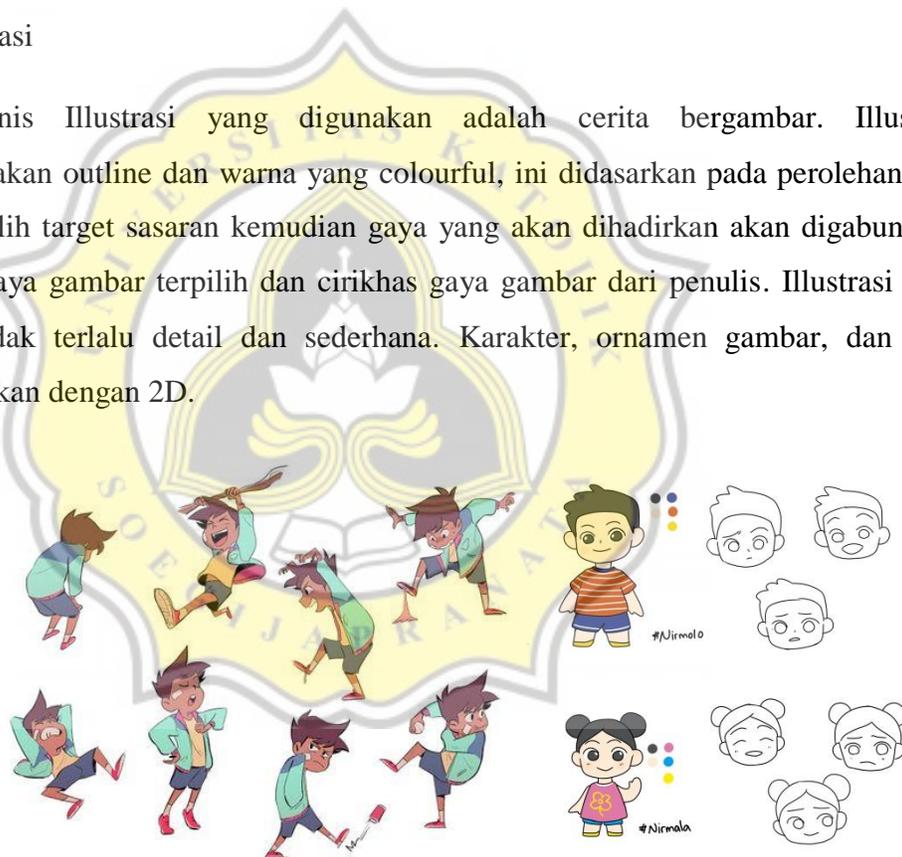
- Nama : Ucil (diambil dari bahasa Sidrap yang berarti anjing)
- Peran : Anjing Nirmolo dan Nirmala
- Keadaan Fisik : anjing berbulu putih dan hitam, berjenis campuran.
- Keadaan Psikis : Setia dan menyayangi pemiliknya
- Karakter : Pendukung 2



Gambar 3.3

- **Ilustrasi**

Jenis Ilustrasi yang digunakan adalah cerita bergambar. Ilustrasi menggunakan outline dan warna yang colourful, ini didasarkan pada perolehan data yang dipilih target sasaran kemudian gaya yang akan dihadirkan akan digabungkan dengan gaya gambar terpilih dan cirikhas gaya gambar dari penulis. Ilustrasi yang dibuat tidak terlalu detail dan sederhana. Karakter, ornamen gambar, dan latar digambarkan dengan 2D.



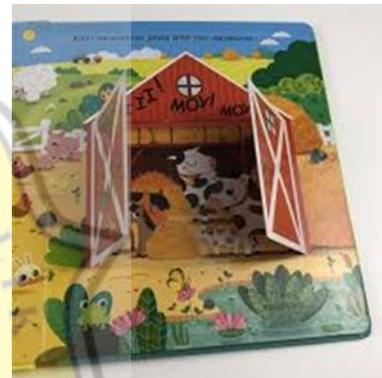
Gambar 3.4
contoh ilustrasi

- Jenis Buku

Jenis buku yang digunakan adalah jenis buku boardbook yang menggunakan bahan kertas yang tebal agar tidak mudah rusak. Boardbook akan berisi dengan perpaduan antara flipbook dan magnetbook. Magnetbook pada dasarnya menggunakan magnet untuk kegiatan interaktifnya, tetapi pada perancangan ini akan diganti menggunakan *velcron*. Buku mempunyai 12 – 15 lembar dengan dimensi buku 21cm x 21cm. Menggunakan kertas Artcarton dengan ketebalan 310 gram menempel satu sama lain bolak baik.



Gambar 3.5



Gambar 3.6

Gambar contoh buku cerita interaktif

- Tipografi

Perancangan menggunakan jenis tipografi San Serif, karena target dari perancangan adalah anak berumur 7-10 tahun yang membutuhkan mengenalan dan pemahaman huruf yang tinggi, serta pesan pada perancangan merupakan informasi baru, maka penggunaan font jenis san serif cocok digunakan. Tema dari font ini sendiri adalah tema anak, jadi dapat mendukung konsep perancangan.

Letter for Kids

Sumber : www.dafond.com

- Warna

Menggunakan skema warna colorful. Penggunaan warna colorful digunakan untuk menghadirkan kesan yang menyenangkan saat mempelajari perancangan tentang bank sampah. Warna colorful juga mendukung anak untuk semangat saat memproses dan menikmati perancangan yang dibuat.



* Image source: Twisted Genius - <http://twisted-genius.squerspace.com/journal/2009/4/30/retro-childrens-record-sleeves.html/>



Gambar 3.7



Gambar 3.8

Sumber : Twisted.Genius.squerspace.com

- Verbal

Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa yang komunikatif namun sederhana, bertujuan agar informasi dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh anak. Bahasa penyampaiannya akan menggunakan bahasa penyampaian komik menggunakan *bubble chat* atau awan untuk menunjukkan komunikasi antar tokoh

3.3 Strategi Media

Media yang digunakan pada perancangan komunikasi visual ini adalah buku cerita interaktif sebagai media utama, instagram sebagai media promosi, dan merchandise sebagai media pendukung.

3.3.1 Media Utama

- Buku Cerita Interaktif

Buku cerita interaktif akan berbentuk buku cetak, karena buku cetak mempunyai dampak positif dalam tahap pembelajaran anak terlebih lagi adanya interaksi langsung anak dengan buku cerita interaktif ini. Buku cerita berisi pengenalan dan proses bank sampah disampaikan melalui sebuah jalan cerita. Bercerita tentang kakak adik yang menemui permasalahan tentang sampah kemudian menyelesaikannya dengan bank sampah. Umur kedua kakak adik tersebut disesuaikan dengan kategori umur target perancangan. Buku cerita juga dilengkapi dengan kegiatan interaktif untuk menambah ketertarikan anak dan mengurangi kebosanan.

Buku cerita interaktif akan diaplikasikan saat memasuki tahun ajaran baru, yaitu awal Juli. Saat memasuki tahun ajaran baru, buku ini sudah mulai didapat dan dinikmati oleh target sasaran.

3.3.2 Media Pendukung

- Instagram

Pembuatan konten instagram untuk mempromosikan buku cerita interaktif untuk para orang tua, juga memuat konten informasi tentang program bank sampah dan lingkungan. Konten akan mulai diiklankan saat buku sudah mulai diedarkan ke masyarakat.

- Poster

Berupa poster promosi buku cerita. Akan diletakan di sekolah SD di Semarang dan toko buku. Berfungsi untuk mempromosikan buku cerita.

- Merchandise

Pembuatan merchandise digunakan sebagai hadiah atau buah tangan untuk anak saat membeli buku. Merchandise berupa :

- Totebag : tas bergambar karakter buku cerita. Dapat digunakan saat membawa buku cerita interaktif atau barang lainnya agar tidak menggunakan plastik.

- Sticker : sticker karakter dari buku cerita, dapat digunakan sebagai promosi buku.

3.4 Storyline

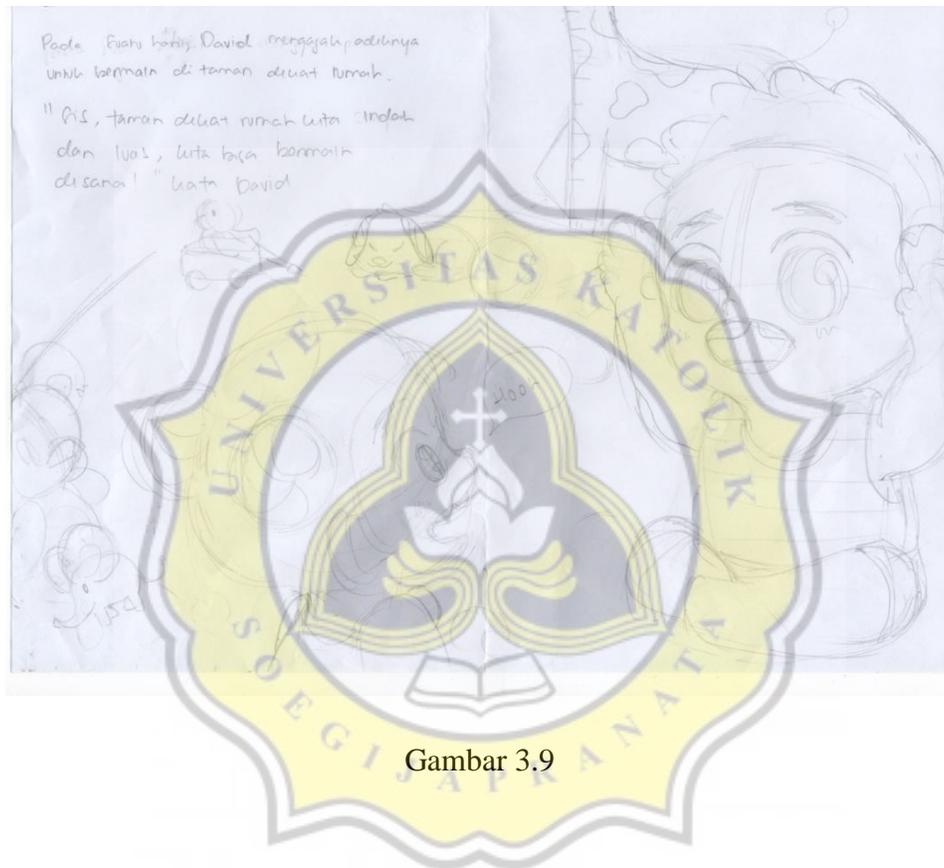
Pengambilan cerita dimulai dari kegiatan seorang anak pada saat hari libur yang akan pergi bermain dengan saudaranya. Tetapi kegiatan mereka terhalang karena lingkungan yang kotor oleh sampah, karena masalah tersebut pengenalan program dan proses dari bank sampah akan disampaikan untuk menyelesaikan masalah yang didapat.

Berdasarkan target sasaran yang dipilih, cerita akan lengkapi dengan kegiatan interaktif guna meningkatkan minat target pada cerita. Kegiatan interaktif tersebut akan mendukung jalan cerita yang disampaikan.

1. Pada suatu hari, Nirmolo mengajak adiknya, Nirmala untuk pergi bermain ke taman dekat rumah.
2. Tidak lupa mereka meminta izin ibunya.
3. Sesampainya ditaman, Nirmolo dan Nirmala kaget.
4. Taman dipenuhi oleh sampah berserakan [kegiatan interaktif : pungut gambar sampah]
5. Nirmolo dan Nirmala berniat membuangnya ke tempat sampah, tapi disitu tidak ditemukan tempat sampah. Nirmala mengajak kakaknya, Nirmolo untuk bertanya kepada ibu apa yang harus dilakukan.
6. Sesampainya dirumah, mereka menceritakan kepada ibunya.
7. Ibu menyuruh Nirmolo dan Nirmala menyuruh mereka mengelompokkan sesuai jenisnya kedalam kantong berwarna [kegiatan interaktif : masukan sampah kedalam kantong sesuai jenisnya, setelah itu ambil kantong tersebut dan genggam dengan tangan]
8. Setelah itu, ibu mengajak mereka ke suatu tempat, bernama Pos Bank Sampah Bersih.
9. Nirmolo dan Nirmala dibantu petugas mengisi daftar anggota dan menimbang kantong mereka [kegiatan interaktif : tempel kantong ke timbangan, buka angka hasil penimbangan]
10. Setelah itu petugas mencatat dan memberikan buku tabungan kepada Nirmolo dan Nirmala.

11. Ibu menjelaskan bahwa sampah yang dikumpulkan Nirmolo dan Nirmala dapat ditukarkan di bank sampah dan uangnya bisa ditabung.
12. Nirmolo dan Nirmala sangat senang, ketika uangnya sudah terkumpul mereka ingin menukarkannya dengan barang yang mereka suka. END

3.5 Story Board



Gambar 3.9



Gambar 3.10



Gambar 3.11

3.6 Budget

No.	Nama Barang	Harga Satuan	Total
1.	Print Art Carton 210 gr	12 x @ 3.500	Rp 42.000,-
2.	Laminasi Glossy	12 x @ 2.500	Rp 30.000,-
3.	Velcron Imeter	1 x @ 4000	Rp 4000,-
4.	Totebag	1 x @8000	Rp 8.000,-
5.	Sticker A3 (16 biji)	1 x @9000	Rp 9.000,-
6.	Biaya Produksi	1x@45.000	Rp 45.000-
		Total	138.000,-

3.7 Strategi Perancangan Media

Perancangan dapat diperoleh oleh target dengan mengirimkan data pemesanan ke email sampahkubisaditabung@gmail.com, perancangan juga bekerja sama dengan Perpustakaan sekolah dan daerah. Dengan Tahapan perancangan media sebagai berikut :

Tanggal	Media	Deskripsi
6-30 Juli 2020	Poster	Pemasangan poster promosi ke mading sekolah dasar di kota Semarang (target : anak SD)
1-31 Juli 2020	Instagram	Upload Feed dan Insta Story Promosi (target sekunder : orang tua)
10 Juli – selesai 2020	Buku Cerita Interaktif (cetak)	Buku cerita sudah disebarluaskan dan sudah di nikmati oleh anak. Buku juga sudah tersebar ke Perpustakaan Sekolah dan Daerah.
13 Juli – selesai 2020	Mercandise : Pin, Sticker totebag	Pembagian Mercandise dilaksanakan saat target mengaplut foto dengan membawa buku perancangan saat melakukan kegiatan menabung di bank sampah di instagram dengan menyertakan #akusudahtabungsampahku

Tahapan pemesanan :

1. Setelah melihat informasi di dalam poster dan instagram, Dibantu oleh target sekunder mengirimkan data diri ke email : sampahkubisaditabung.com untuk pemesanan.
2. Setelah data diterima, buku akan dikirimkan melalui Pos Indonesia sekurangnya dengan jangka waktu satu minggu bila ada keterisediaan barang, Sekurangnya 3 minggu untuk barang yang belum tersedia.
3. Kemudian saat barang sudah datang, target Primer sudah dapat menikmati buku cerita interaktif “ Sampaku Bisa Ditabung ? “

