

BAB 3

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Masalah

3.1.1 Data

3.1.1.1 Data Wawancara

Wawancara ini dilakukan pada 10 anak usia 7-12 tahun yang tidak dikenal dan dipilih acak ditempat-tempat umum seperti di Mall, XXI, Toko buku dan lain sebagainya. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui seberapa *urgent* masalah dari cerita rakyat yang semakin dilupakan dan wawancara ini adalah bagian dari *background research* sehingga pada wawancara ini menanyakan hal-hal mendasar seputar apakah target mengetahui dan tertarik pada cerita rakyat Indonesia.

Hasil dari wawancara adalah dari 10 anak, yang tertarik pada cerita rakyat Indonesia hanya 4 anak. Rata-rata dari 10 anak yang diwawancara lebih tertarik pada cerita rakyat yang ada diluar negri seperti Cinderella dan Pinokio. Alasan dari anak-anak tidak menyukai cerita rakyat Indonesia adalah ceritanya membosankan, tidak bagus dan tidak menarik.

Pengetahuan mereka tentang cerita rakyat Indonesia sangat rendah, bisa dilihat ketika ditanya mengenai berapa banyak cerita rakyat yang mereka tahu, dan mereka menjawab ada yang hanya 1 dan bahkan ada yang menjawab tidak ada sama sekali.

3.1.1.2 Data Kuisisioner Online

Pada perancangan ini untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka dilakukan beberapa cara seperti wawancara dan penyebaran angket online.

Penyebaran angket online ini dilakukan dengan kualifikasi target umur 7-12 tahun dan mendapatkan sebanyak 26 responden.

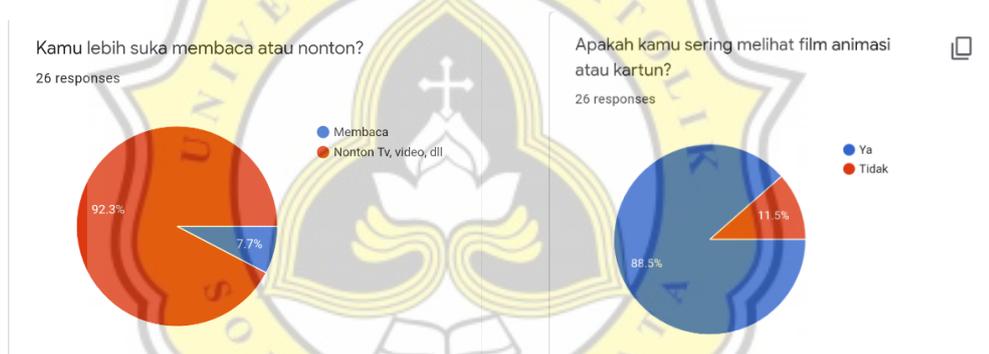
Tujuan menyebarkan angket online ini adalah untuk memperoleh informasi karakteristik target dalam melihat serta mengetahui apakah mereka mengenal cerita rakyat yang akan diangkat dan kesukaan target dalam segi desain sebagai acuan dalam merancang media yang dapat sesuai dan disukai oleh target, apakah mereka lebih menyukai media yang berhubungan dengan visual seperti buku, komik, dan lainnya atau lebih suka pada audio visual seperti *motion graphics* dan film.

Dari 26 responden, yang menjawab mengetahui cerita rakyat Kalimantan Tengah yang berjudul Kutukan Raja Pulau Mintin hanya 4 orang (15.4%) dan yang menjawab tidak mengetahui sebanyak 22 orang (84.6%).



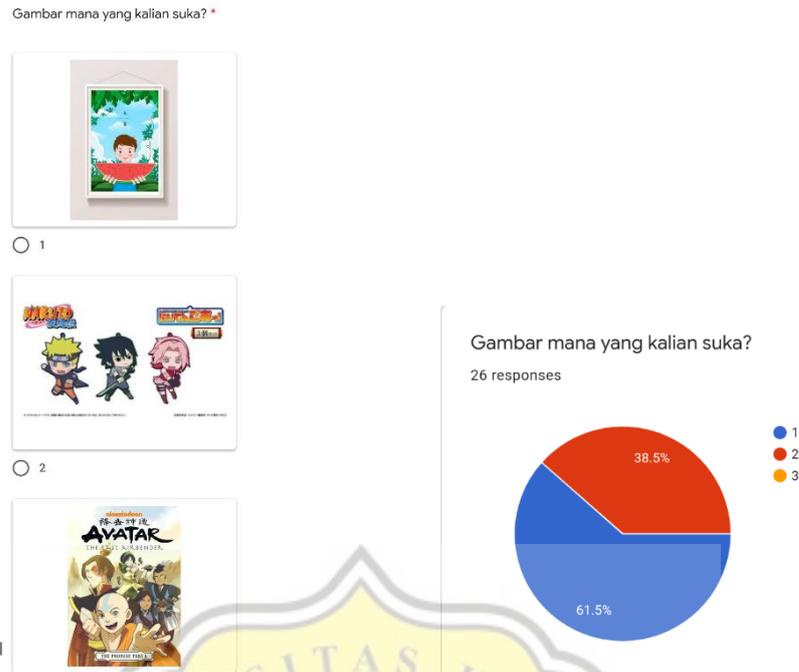
Gambar 3.1 Hasil Kuisisioner Online
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media yang lebih disukai oleh anak-anak adalah berupa hal-hal yang berhubungan dengan audio-visual karena anak-anak memilih melihat video dibandingkan membaca. Anak-anak juga sering menonton film kartun seperti Upin Ipin, Frozen dan lain sebagainya. 92.3% suka menonton dibandingkan membaca, 88,5% sering menonton film kartun. Ini berarti anak-anak dengan usia 7-12 tahun lebih tertarik untuk melihat sesuatu yang bergerak seperti video dibandingkan dengan membaca.



Gambar 3.2 Hasil Kuisisioner Online 2
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk mengetahui gaya ilustrasi yang disukai oleh target, maka pada kuisisioner ini memberikan pertanyaan gambar mana yang lebih disenangi oleh mereka. Contoh ilustrasi yang dimasukkan pada kuisisioner adalah 3 jenis ilustrasi yang sering dijumpai pada video, buku ataupun media komunikasi visual yang berhubungan dengan anak-anak antarlain adalah gaya *flat design*, *chibi* dan *anime*.

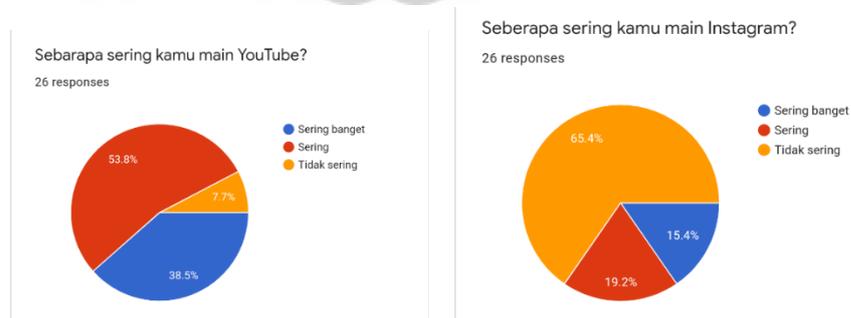


Gambar 3.3 Pertanyaan dan Hasil Kuisiner
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil dari pertanyaan tersebut adalah 61.5% memilih gambar yang pertama dan 38.5% memilih gambar kedua, gambar ketiga tidak ada yang memilih.

Selain untuk mengetahui karakteristik desain yang disukai oleh anak-anak, tujuan dari kuisiner ini adalah untuk mengetahui apakah mereka sering bermain media sosial seperti Instagram dan Youtube. Pertanyaan tersebut digunakan untuk menentukan dimana media akan disebar atau diberikan.

Lebih banyak anak-anak yang membuka Youtube dibandingkan dengan Instagram. Hanya 7.7% anak yang tidak sering membuka Youtube dan sisanya sering dan sering sekali. Sedangkan untuk Instagram, 65.4% menjawab tidak sering membuka Instagram. Sehingga media perancangan ini akan disebarakan melalui Youtube.



Gambar 3.4 Hasil Kuisiner
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.1.1.3 Analisis Hasil Pendataan Studi Pustaka

Dari hasil studi pustaka di internet,jurnal, buku dan berbagai artikel yang berhubungan dengan perancangan ini, bahwa banyak hal yang didapat dari cerita rakyat seperti dalam kehidupan bersosial

dalam sehari-hari. Melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut dapat mempengaruhi sifat-sifat seseorang dalam bersosialisasi dan hal tersebut juga penting dalam proses perkembangan anak terutama dalam hal kecerdasan emosional dan spiritual. Contohnya melalui cerita rakyat anak-anak mulai dapat membedakan sifat jahat dan sifat baik. Selain itu cerita rakyat juga dapat melatih imajinasi anak, karena pada saat mereka mendengarkan atau melihat cerita rakyat tersebut mereka mendapat rangsangan untuk membayangkan situasi dari cerita rakyat. Oleh karena itu, cerita rakyat memiliki peran yang penting dalam proses perkembangan anak.

Maka dibutuhkan media yang dapat membuat anak-anak tertarik pada cerita rakyat terutama pada cerita rakyat Indonesia, sehingga cerita rakyat Indonesia juga akan dapat diingat dan dikenal oleh masyarakat luas dan pesan moral yang terkandung dalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

3.1.2 Kesimpulan Analisis Data

Cerita rakyat adalah cerita yang dapat mendidik seseorang melalui pesan yang diberikan didalamnya. Cerita rakyat mulai banyak dilupakan karena tidak ada media yang mendokumentasikan cerita rakyat tersebut dan banyak media-media yang tidak dapat menyampaikan cerita rakyat tersebut dengan tepat sasaran. Faktor lain dari terlupakannya cerita rakyat adalah karena terkuburnya cerita rakyat Indonesia dengan kebudayaan-kebudayaan dari luar negeri sehingga banyak masyarakat yang lebih tertarik dengan budaya luar dan cerita-cerita rakyat dari luar seperti Cinderella dan lain sebagainya.

Dari hasil data-data yang didapatkan, banyak anak-anak yang tidak mengetahui apa saja cerita rakyat yang ada di Indonesia dan hanya mengetahui 1 atau 2 cerita rakyat di Indonesia. Rata-rata anak lebih memilih menonton atau membaca cerita-cerita rakyat yang dari luar negeri atau cerita yang tidak sesuai dengan umur mereka seperti cerita novel tentang percintaan.

Jika dilihat cerita-cerita yang ada diluar negeri dan cerita rakyat di Indonesia sangat mirip jika dari sisi pesan yang disampaikan contohnya seperti Cinderella yang ceritanya hampir sama dengan cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih. Oleh karena itu, salah satu tujuan dari perancangan ini adalah untuk menunjukkan bahwa Indonesia memiliki cerita rakyat yang tidak kalah menarik dengan cerita yang ada diluar negeri.

Peran cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari juga sangat baik, contohnya dalam kehidupan bersosial dalam sehari-hari, melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut dapat mempengaruhi sifat-sifat seseorang dalam bersosialisasi dan hal tersebut juga penting dalam proses perkembangan anak-anak terutama dalam hal kecerdasan emosional dan spiritual.

Berdasarkan hasil yang didapat, anak-anak lebih banyak menyukai hal yang berhubungan dengan audio visual dibandingkan dengan visual saja, sehingga media dari perancangan ini akan menggunakan media yang berhubungan dengan audio visual, yaitu *motion graphics* karena media tersebut adalah media audio visual yang dekat dengan anak-anak. Peran *motion graphics* dalam menyampaikan informasi serta menjadikan sebagai media pembelajaran adalah positif antaralain dapat melatih imajinasi, kreatifitas dan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak-anak.

Dapat disimpulkan dari hasil data-data yang diperoleh, maka memperkenalkan cerita rakyat Indonesia pada anak-anak sangat penting karena dapat lebih menimbulkan rasa bangga dan kecintaan pada Indonesia karena memiliki cerita rakyat yang bagus.

3.2 Analisa SWOT

Strenght (Kekuatan)

Perancangan media komunikasi visual ini merupakan nuansa baru dalam memperkenalkan cerita rakyat Indonesia khususnya cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah, karena belum ada media yang mengemas cerita rakyat ini kedalam bentuk *motion graphics*, sehingga target lebih mudah untuk melihat dan menonton dimana saja hanya menggunakan *smartphone* yang dimiliki.

Weakness (Kelemahan)

Perkembangan zaman yang semakin cepat ini membuat teknologi semakin canggih. Anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui atau mengakses hal-hal lain dibandingkan dengan cerita rakyat.

Oppotunity (Kesempatan)

Usia anak Sekolah Dasar adalah usia yang dapat menyerap informasi dengan cepat dan baik. Hal ini akan menjadi peluang bagi desainer untuk memperkenalkan dan menyampaikan pesan moral dari cerita rakyat ini.

Selain peluang diatas, usia anak juga menyukai hal-hal yang bersifat fiksi maka dari itu, hal ini akan dimanfaatkan sebagai cara desainer menyampaikan pesan melalui *motion graphics* dengan genre *fantasy*.

Threat (Ancaman)

Perilaku anak-anak yang mudah merasakan jenuh atau bosan pada sesuatu dan tidak konsisten dapat menjadi kesulitan bagi desainer dalam merancang media ini. Hal ini akan membuat pesan moral dalam cerita tidak tersampaikan dengan baik dan benar. Lalu faktor lain adalah orang tua yang tidak mengawasi konten-konten yang sedang dibuka atau diakses oleh anak-anaknya, sehingga anak-anak dapat melihat video yang tidak baik dan akhirnya mencoba untuk menirunya.

3.3 Sasaran Khalayak (*Target Audiens*)

Target sasaran dari perancangan ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar yang berumur 7-12 tahun.

3.3.1 Geografi

Untuk anak-anak SD yang ada di Indonesia, karena memperkenalkan cerita rakyat harus diberikan pada anak-anak yang ada diseluruh Indonesia, agar salah satu kebudayaan Indonesia tidak semakin tenggelam oleh perkembangan zaman. Selain itu, melihat kasus-kasus yang relevan dengan pesan pada cerita rakyat ini sangat banyak terjadi pada sekolah-sekolah yang ada di Indonesia sehingga nantinya pesan cerita rakyat pada perancangan ini dapat tersampaikan dengan baik pada anak-anak Indonesia.

3.3.2 Demografis

Usia 7-12 tahun dipilih karena pada usia ini anak sudah menguasai ketrampilan dasar membaca, menulis, menghitung dan secara formal dihadapkan pada dunia yang lebih besar dan kebudayaan yang ada disekitarnya. Sehingga penyampaian dari perancangan ini bisa relevan untuk dapat mengenalkan salah satu budaya Indonesia yaitu cerita rakyat dan penyampaian pesan moral pada cerita rakyat ini dapat membantu dalam mencegah kasus-kasus yang terjadi pada anak-anak.

Jenis kelamin untuk target adalah pria dan wanita, karena memperkenalkan cerita rakyat dan menyampaikan pesan moral dapat diberikan pada siapapun tidak melihat *gender*, dan berdasarkan hasil observasi online dengan mencari berita-berita tentang kasus-kasus yang relevan dengan pesan moral ini mendapatkan hasil berupa kasus tersebut tidak hanya terjadi pada siswa laki-laki saja melainkan siswi perempuan juga mengalami dan bisa menjadi pelaku dari kasus tersebut.

SES dari target adalah untuk semua kalangan masyarakat yaitu baik kalangan atas, menengah dan bawah, dipilih karena melihat dari kasus-kasus yang sering terjadi pada anak-anak dan dari perubahan zaman yang membuat anak semakin tidak mengetahui dan tidak tertarik pada cerita rakyat yang ada di Indonesia terjadi pada semua kalangan, sehingga untuk mengenalkan kebudayaan di Indonesia tentunya harus diberikan kepada semua kalangan karena untuk menimbulkan rasa kewarganegaraan Indonesia dan lebih mengetahui tentang banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia.

3.3.3 Psikografis

Anak-anak usia 7-12 tahun yang ceria, rasa ingin tahu yang tinggi, serta menyukai film yang bergenre fantasi.

Film kartun yang disukai oleh anak-anak berdasarkan hasil wawancara adalah seperti film Moana, Frozen, Power Puff Girls, Tom & Jerry, *The Amazing World of Gumbal*. Film animasi-animasi yang disukai oleh target ini jika dilihat genrenya adalah dominan ke *fantasy*, oleh karena itu pada perancangan ini menggunakan genre *fantasy*.

Anak-anak yang menyukai grafis sederhana seperti gaya ilustrasi *flat design* dan yang senang bermain media sosial terutama Youtube.

3.4 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi ini dibutuhkan agar media utama dari perancangan ini dapat diketahui oleh target, digunakan metode AIDA. Menggunakan metode AIDA karena sesuai dengan tujuan dari perancangan ini yaitu untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin serta memberikan pengetahuan berupa pesan moral yang ada pada cerita rakyat tersebut, maka dari itu metode AIDA dirasa tepat untuk dijadikan sebagai strategi komunikasi.

Attention

Pada tahap ini akan menggunakan poster sebagai media pendukung untuk mempromosikan media utama yaitu *motion graphics*. Poster ini akan ditempelkan pada madding sekolah dan poster juga akan disebar melalui media sosial Instagram.

Interest

Setelah melihat media pendukung berupa poster dari *motion graphics* yang disebarakan pada *madding* sekolah dan Instagram, target menjadi tahu dengan keberadaan tentang *motion graphics* dari perancangan ini.

Desire

Target tertarik melihat media pendukung, target akan mempunyai keinginan untuk mencari tahu dan melihat media utama dari perancangan ini melalui barcode atau link yang ada pada poster tersebut.

Action

Pada tahap ini, target akan membuka atau menuju ke Youtube untuk melihat animasi dan target mendapat pengetahuan serta pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut melalui animasi.

3.5 Creative Brief

Perancangan ini bertujuan memperkenalkan cerita rakyat Kalimantan Tengah yang masih belum banyak dikenal oleh masyarakat dan memberikan pesan moral yang ada pada cerita rakyat Kalimantan Tengah untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Perancangan ini menggunakan media *motion graphics* karena untuk membuat anak-anak tertarik pada cerita rakyat ini. Dalam perancangan, proses kreatif menggunakan 5W+1H, sebagai berikut:

- ***What? (Apa Permasalahannya?)***

Permasalahan pada perancangan ini adalah anak-anak sekarang sudah mulai melupakan cerita rakyat Indonesia dan tidak ada media yang mempublikasikan cerita rakyat “Kutukan Raja Pulau Mintin” yang sesuai dengan anak-anak jaman sekarang, padahal cerita rakyat ini mengandung pesan moral yang baik untuk anak-anak ketika sebelum melakukan kejahatan pada teman dan lain sebagainya.

Diperlukan media yang informatif dan menarik sehingga dapat memperkenalkan cerita rakyat “Kutukan Pulau Mintin” dan dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat pada cerita rakyat dengan tepat. Media yang Informatif dimaksudkan agar anak-anak dapat mengenal karakter dari setiap tokoh yang ada pada cerita rakyat tersebut, sehingga anak-anak dapat lebih mengerti jalan cerita serta pesan yang disampaikan.

- ***Who? (Siapa yang menjadi target dalam perangan ini?)***

Anak-anak usia 7-12 tahun, karena pada usia ini anak sudah menguasai ketrampilan dasar membaca, menulis, menghitung dan secara formal dihadapkan pada dunia yang lebih besar dan kebudayaan yang ada disekitarnya. Sehingga penyampaian dari perancangan ini bisa relevan untuk dapat mengenalkan salah satu budaya Indonesia yaitu cerita rakyat dan penyampaian pesan moral pada cerita rakyat ini dapat membantu dalam mencegah kasus-kasus yang terjadi pada anak-anak, tidak berfikir sebelum bertindak.

- ***How? (Bagaimana Solusinya?)***

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, target membutuhkan media yang informatif, menarik dan audio visual.

Media dalam perancangan ini akan diberikan melalui *platform* Youtube yang nantinya akan diupload melalui *official account* dari perancangan ini.

Media ini dipilih karena dapat memberikan nuansa baru pada cerita rakyat di era globalisasi ini dan cerita rakyat ini sebelumnya tidak ada yang mengemas kedalam sebuah *motion graphics* melainkan hanya sebuah buku cerita dan jurnal.

- **Why? (Mengapa permasalahan ini?)**

Permasalahan ini menjadi penting untuk diatasi karena cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan Indonesia, jika tidak dilestarikan dan tidak dikenalkan pada generasi muda terutama pada anak-anak maka kebudayaan ini akan hilang dan terlupakan terutama cerita rakyat-cerita rakyat yang belum tereskpose dan terpublikasikan seperti cerita rakyat yang ada di Kalimantan Tengah.

Pulau Kalimantan sekarang sedang dalam perbincangan karena ibu kota Indonesia akan pindah ke pulau Kalimantan tepatnya di Kalimantan Timur, sehingga potensi-potensi dan budaya-budaya yang ada di Kalimantan harus dikenalkan pada masyarakat luas, tidak hanya potensi dan budaya yang ada di Kalimantan Timur saja karena tentunya semua aspek yang ada di Kalimantan juga akan berkembang.

Pemilihan cerita rayat ini karena cerita rakyat ini memiliki pesan moral yang relevan dengan kasus melakukan sesuatu tanpa memikirkan efek kedepannya seperti apa semakin sering terjadi, maka diharapkan dengan penyampaian melalui cerita rakyat dapat menjadi pengetahuan bagi anak-anak nantinya jika ingin melakukan sebuah tindakan dapat memikirkan dampak kedepannya lebih dahulu.

Selain itu juga pemilihan penyampaian melalui cerita rakyat ini agar dapat memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia yang mulai terlupakan oleh generasi muda khususnya anak-anak.

Media *motion graphics* dipilih sebagai media perancangan setelah melalui analisa target dan diperoleh *insight* bahwa target membutuhkan media yang informatif serta media yang bergerak atau audio visual.

- **When? (Kapan perancangan ini dilakukan?)**

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat yang ada di Kalimantan Tengah dan menyampaikan pesan moral cerita rakyat pada anak-anak, sehingga 28 November 2020 menjadi hari untuk meluncurkan perancangan ini dan tanggal 28 November juga bertepatan dengan Hari Dongeng Nasional sehingga dianggap sesuai dengan tujuan dari perancangan ini.

- **Where? (Dimana perancangan ini diberikan?)**

Permasalahan ini terjadi di Indonesia, karena cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan dari Indonesia yang sekarang mulai terlupakan. Sehingga perancangan ini akan diberikan pada seluruh anak-anak dengan usia 7-12 tahun diseluruh Indonesia dan jika melihat kasus-kasus tentang melakukan sesuatu tanpa berfikir juga banyak terjadi pada Indonesia sehingga perancangan ini cocok untuk diberikan pada anak-anak Indonesia sebagai pengetahuan akan pesan moral pada cerita rakyat tersebut.

3.6 Strategi Penyampaian Pesan

3.6.1 Judul yang digunakan

Judul cerita yang akan dipakai pada perancangan ini adalah “Naga dan Buaya di Kerajaan Mintin”. Judul ini dipilih karena dari rangkuman cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin adalah sebuah kisah tentang asal mula Naga dan Buaya yang menghancurkan Kerajaan Mintin karena perbuatan mereka yang ceroboh tidak memikirkan apa yang mereka lakukan, sehingga mereka dikutuk menjadi naga dan buaya yang sebenarnya. Maka dari itu dipilihlah Naga dan Buaya di Kerajaan Mintin sebagai judul pada perancangan ini. Selain itu, judul yang digunakan, pada kata Kerajaan mengandung unsur fantasi, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak.

Tidak menggunakan judul yang sudah ada yaitu Kutukan Raja Pulau Mintin, karena tidak ingin memberikan kesan menyeramkan kepada anak-anak sehingga dibuatlah dengan judul yang baru yang dapat menarik minat pada anak-anak dan mengandung unsur fiksi. Namun pada bagian bawah judul yang baru akan tetap dituliskan cerita ini diadaptasi dari cerita rakyat Kalimantan Tengah yaitu Kutukan Pulau Mintin.

3.6.2 Latar Belakang Cerita

Latar belakang cerita dari perancangan ini mengikuti atau menyesuaikan pada cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin. Cerita ini mengisahkan tentang sebuah kerajaan yang berada di Pulau Mintin, Kahayan Hilir, Kalimantan Tengah. Kerajaan ini dipimpin oleh seorang raja yang adil dan bijaksana. Awalnya kehidupan di kerajaan ini sangat makmur dan bahagia, namun semua berubah ketika permaisuri dari raja tersebut meninggal karena penyakit yang dideritanya. Raja sangat sedih dengan meninggalnya permaisuri yang sangat dicintainya. Sejak saat itu, Raja selalu terlihat murung dan tidak dapat lagi menjalankan kerajaannya dengan baik. Oleh karena itu, kejayaan kerajaan perlahan menurun dan suram.

Untuk mengatasi kejayaan kerajaan yang semakin suram dan kesedihan Raja, maka Raja memanggil kedua anak kembarnya yang bernama Naga dan Buaya. Kepada kedua anak kembarnya, Raja menjelaskan tentang kejayaan kerajaan yang semakin merosot dan kesehatan dari Raja sendiri yang sering mengalami sakit-sakitan. Raja mengatakan akan memberikan pimpinan kerajaan ini pada kedua anak kembarnya dan Raja akan pergi berlayar untuk mengobati kesedihannya yang belum terobati.

Kedua anak Raja ini menerima dan berjanji untuk menjalankan tugas tersebut dengan sebaik-baiknya. Setelah mempersiapkan perbekalan yang akan dibawa untuk berlayar, Raja pun langsung pergi untuk berlayar, namun tujuan Raja pergi tidak diberitahukan kepada kedua putranya.

Sejak kepergian ayahnya, kerajaan dipimpin oleh kedua anaknya yang kembar. Namun dari hari ke hari, Naga memperlihatkan sifat yang tidak menghargai dengan apa yang ia miliki sekarang dan tidak mempedulikan tentang janjinya kepada ayahnya bahwa ia akan menjaga kerajaan ini dengan baik. Naga selalu berfoya-foya, menghambur-hamburkan uang yang ia miliki dan menjual harta kerajaan demi apa yang ia inginkan. Sedangkan buaya, sangat bertolak belakang dengan Naga. Buaya ini sangat ramah, pemurah, tidak boros dan suka menolong rakyat-rakyat yang ada di kerajaan.

Setelah berbulan-bulan, semakin berkuranglah harta benda yang ada dikerajaan karena dijual oleh Naga untuk memenuhi hawa nafsu kedagingannya yang mengakibatkan keadaan kerajaan semakin memburuk. Kemerabatan, kemiskinan rakyat semakin menjadi. Melihat keadaan yang semakin tidak terkendali dan Naga seperti tidak peduli dengan keadaan ini, Buaya semakin marah. Buaya tidak dapat membiarkan hal ini terus terjadi. Ia harus mengambil tindakan tegas pada Naga.

Akhirnya terjadilah pertengkaran kedua bersaudara ini yang mengakibatkan perkelahian yang seru. Prajurit kerajaan terbagi menjadi 2, sebagian memihak kepada Naga dan sebagian lagi memihak pada Buaya. Perkelahian semakin berkecamuk dan korban pun bergelimpangan.

Raja yang sedang berlayar, tiba-tiba mendapat sebuah firasat yang tidak baik. Hatinya gelisah dan berdebar-debar. Dengan kesaktian yang dimiliki olehnya, Raja pun berbalik pulang dan dalam sekejap raja sudah tiba dikerajaan. Setelah sampai dikerajaannya, Raja melihat banyak sekali kerusakan dan korban jiwa dalam pertarungan ini. Raja sangat murka kepada dua putranya dan segera memberhentikan pertarungan itu. Naga dan Buaya menceritakan mengapa pertarungan ini bisa terjadi.

Dan raja berkata kepada mereka “Kalian telah melanggar pesanku dan menyalah-nyaiakan kepercayaan yang kuberikan. Maka dari itu kalian akan ku hukumi! Naga, jadilah kau seperti naga yang sebenarnya dan hidup dalam air, Buaya, jadilah kau seperti buaya yang sebenarnya dan karena kesalahanmu tidak begitu berat, maka menetaplah engkau di daerah ini untuk menjaga Pulau Mintin ini. Selain itu engkau harus mampu membendung masuknya air asin ke daerah ini. Sedangkan engkau Naga harus menjaga agar sepanjang sungai Kapuas jangan ditumbuhi oleh Cendawan Bantilung dan tinggallah engkau disana.

Sesudah Raja mengucapkan hukuman tersebut, maka hujan pun turun dengan deras diiringi kilat dan petir. Kedua putra Raja inipun berubahlah menjadi Naga dan Buaya yang sebenarnya dan masuklah kedalam air. Buaya hidup di daerah Pulau Mintin sedangkan Naga pergi ke sungai Kapuas.

3.7.3 Karakter Tokoh

- Buaya (Protagonis)

Buaya memiliki sifat yang baik, pemurah, ramah tamah, tidak boros dan suka menolong.

- Naga (Antagonis)

Sombong, suka berfoya-foya dengan wanita, mabuk-mabukan, berjudi, dan ketika menginginkan sesuatu Naga tidak segan-segan untuk melakukan hal apapun termasuk menjual harta benda kerajaan untuk mendapat yang ia inginkan.

- Raja (Deutragonis)

Pemimpin yang adil dan bijaksana namun pada akhirnya Raja menjadi ceroboh dalam mengambil keputusan karena telah mengutuki dua anak kembarnya.

3.7 Strategi Perancangan

3.7.1 *Tone And Manner*

Tone and Manner didapatkan berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner online serta berdasarkan landasan teori. Pada hasil pencarian data, target adalah anak-anak yang ceria, menyukai ilustrasi yang lucu namun sederhana dan menyukai cerita-cerita yang bergenre *fantasy*. Maka dari itu perancangan ini akan menggnuakan genre *fantasy*.



Gambar 3.5 Ralph Break The Internet

Sumber: www.pinterest.com

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang informal agar lebih sederhana dan mudah dipahami.

Visual yang akan digunakan adalah gaya *flat design* untuk menampilkan kesan sederhana dan mudah dipahami. Warna-warna cerah yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang dapat memberikan kesan ceria, semangat dan *playfull*. Font yang digunakan adalah jenis font dekoratif, agar kesan *fantasy* pada perancangan yang akan dibuat dapat muncul pada font tersebut. Selain dekoratif, font yang digunakan adalah font san serif karena ingin memberikan kesan santai pada penyampaian cerita.



Gambar 3.6 Contoh Penggunaan Warna dan Font

Sumber: www.pinterest.com

Ceria, *simple* dan *modern* adalah ide utama dalam perancangan ini. Didapatkan berdasarkan target yaitu anak-anak, membutuhkan hal-hal yang ceria agar tidak mudah merasa bosan. Juga penggambaran menggunakan gaya gambar *flat design* dapat mendukung kesan *simple* dan *modern* pada perancangan

ini. Meskipun didesain dengan kesan yang *simple* dan modern namun tetap memunculkan unsur budaya dari cerita ini berasal yaitu Kalimantan Tengah.

3.7.2 Strategi Visual

3.7.2.1 Gaya Desain

Pendekatan visual pada perancangan ini akan menggunakan gaya *flat design* karena berdasarkan hasil survey yang diberikan pada anak-anak dengan umur 7-12 tahun, lebih banyak yang memilih gaya *flat design* dibandingkan dengan gaya ilustrasi Chibi dan gaya ilustrasi anime. Serta menyesuaikan, teori pemrosesan informasi pada anak yaitu usia 7-12 tahun sudah dapat mengelompokkan objek berdasarkan ciri umum, maka dari itu penggambaran visual secara sederhana akan dapat dimengerti oleh target.



Gambar 3.7 Contoh Ilustrasi *Flat Design*

Sumber: www.pinterest.com

3.7.2.2 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna yang cerah, ceria, dan menyesuaikan suasana yang akan dibangun dalam scene tersebut. Contohnya ketika ingin memberikan suasana yang cerah dan bahagia akan menggunakan warna-warna cerah seperti warna biru, kuning dan hijau atau warna-warna yang sesuai dengan warna alam.



Gambar 3.8 Contoh Penggunaan Warna pada Suana Damai dan Bahagia

Sumber: www.pinterest.com

Ketika ingin memberikan suasana scene yang mendebarkan atau seperti dalam keadaan perang maka akan menggunakan warna-warna yang gelap dan hangat seperti warna hitam, merah dan orange.



Gambar 3.9 Contoh Penggunaan Warna pada suana Menegangkan
Sumber: www.pinterest.com

Kemudian akan menggunakan warna merah, kuning, hijau, sebagai warna yang dominan pada karakter, karena warna-warna tersebut adalah warna-warna yang sering digunakan oleh suku Dayak Ngaju yaitu suku Dayak asli dari Kalimantan Tengah. Merah melambang keberanian, kuning melambangkan keajaiban dan kemegahan, sedangkan warna hijau adalah alam. Dengan menggunakan warna-warna tersebut, karakteristik Kalimantan juga dapat dirasakan melalui warna-warna yang ada pada perancangan ini.



Gambar 3.10 Warna-warna Khas Dayak Ngaju

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/164123-dayak-shield-tribal-motif-vector-colection>

3.7.2.3 Tipografi

Tipografi pada perancangan ini menggunakan 2 jenis font yaitu dekoratif dan sanserif. yaitu font Pieces of Eight dan font Baloo. Menggunakan font Pieces of Eight ini karena font ini dapat memberikan kesan seperti zaman dahulu dan dapat memberikan kesan fantasi sesuai dengan genre cerita yang ingin disampaikan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

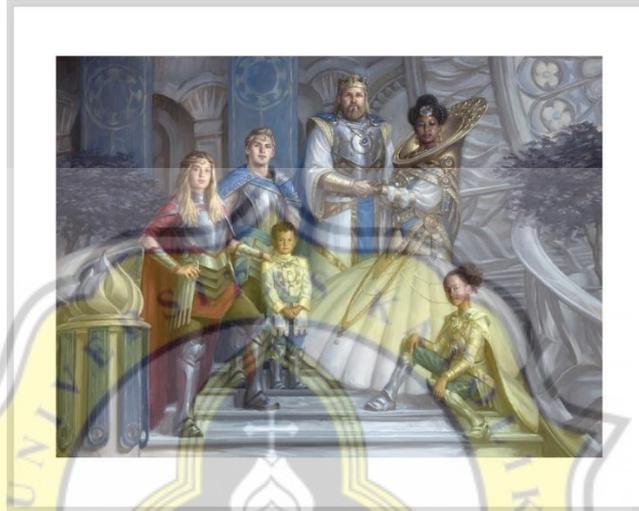
Gambar 3.11 Font Pieces Of Eight
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.7.2.4 Pendekatan Karakter

Untuk menghasilkan karakter yang baik dan sesuai dengan jalan cerita maka diperlukan pendekatan karakter sebagai berikut:

1. Pendekatan karakter Keluarga Kerajaan.

Cerita ini menggambarkan sebuah keluarga kerajaan yang awalnya hidup bahagia. Maka dari itu membutuhkan pendekatan karakter dari keluarga kerajaan yaitu Raja, Ratu dan anak-anaknya.



Gambar 3. 12 Ilustrasi Pendekatan Karakter Keluarga Kerajaan

Sumber: www.pinterest.com

2. Karakter Pemimpin Prajurit

Karena pada cerita yang akan disampaikan menuliskan karakter Naga dan Buaya adalah saudara kembar dan keduanya pemimpin prajurit dari Kerajaan Mintin, maka penggambaran karakter dari Naga dan Buaya akan menggunakan pendekatan dari pemimpin prajurit kerajaan seperti yang ada pada gambar 3.12



Gambar 3.13 Pendekatan Karakter Pemimpin Prajurit Kerajaan

Sumber: www.pinterest.com

3. Karakter Saudara Kembar

Karakter Naga dan Buaya diceritakan merupakan saudara kembar. Sehingga penggambaran dari karakter Naga dan Buaya akan dibuat hampir sama. Namun tetap ada yang menjadi pembeda pada kedua karakter ini. Yang membedakan dari mereka berdua adalah gaya rambut, warna baju dan karakter dari tokoh tersebut. Pembedanya tersebut karena untuk menunjukkan ciri khas dari karakter tersebut, seperti karakter Upin Ipin sehingga target juga dapat bisa membedakan meskipun karakter merupakan saudara kembar.



Gambar 3.14 Ilustrasi Pendekatan Karakter Saudara Kembar

Sumber: www.pinterest.com

4. Binatang Buaya dan Naga

Pada akhir dari cerita ini, tokoh dari Naga dan Buaya akan dikutuk menjadi binatang yang sesuai dengan nama mereka. Maka dari itu diperlukan pendekatan karakter dari hewan buaya dan naga.

a. Buaya.

Untuk pendekatan pada binatang buaya, menggunakan buaya yang sering dijumpai di Kalimantan Tengah yaitu Buaya Siam menurut penelitian yang dilakukan oleh Helen Kurniati, dkk (1996) dengan judul Survei Pendahuluan Buaya Kalimantan. Buaya siam memiliki nama ilmiahnya yaitu Siamese Crocodile. Penyebarannya jika di bagian Indonesia, ada di Pulau Kalimantan dan Jawa.

Ciri khas dari Buaya Siam adalah:

- Memiliki sisik berbentuk ireguler pada ekor bagian bawah tepatnya dibawah anus.
- Moncong atau mulutnya lebih besar dibandingkan Buaya Muara.
- Panjang tubuh Buaya Siam dewasa tidak dapat lebih dari 4 meter.
- Memiliki sisik lunas yang menonjol pada bagian kepala belakang atas. Deretan dari sisik tersebut juga terdapat pada bagian sisi tubuh, tonjolan sisik lunas tersebut sama dengan lunas pada sisik yang ada dipunggung buaya.



Gambar 3.15 Sisik Lunas pada Buaya Siam

Sumber: www.google.com

- Memiliki bercak atau corak hitam dibagian seluruh tubuhnya. Corak hitam pada bagian ekor dapat bersambungan dan melingkari ekor tersebut. Sisik di leher ada 47-55 baris, sedangkan sisik perut berjumlah 30-33 baris.



Gambar 3.16 Corak Hitam ditubuh Buaya Siam

Sumber: www.google.com

b. Naga

Pendekatan pada karakter hewan naga ini menggunakan gambaran hewan naga yang secara umum. Karena setelah melakukan pencarian data melalui internet, tidak menemukan sumber yang pasti dan terpercaya akan gambaran Naga, maka dari itu menggunakan gambaran Naga secara umum. Secara umum yang artinya sering digambarkan pada cerita-cerita fantasi. Seperti contoh ilustrasi dari naga yang ada pada film avatar the legend of Aang.



Gambar 3. 17 Naga pada film Avatar

Sumber: www.google.com

Penggambaran hewan fiktif ini selalu memiliki badan yang panjang seperti ular, dan memiliki tanduk dikepalanya. Penggambaran Naga pada umumnya bisa terbang, namun

menurut kepercayaan masyarakat Dayak, naga merupakan simbol dari alam bawah yang hidup dalam air atau tanah.

3.7.2.5 Pendekatan Bentuk Karakter

Bentuk dasar dari karakter-karakter yang akan muncul pada perancangan ini adalah didominasi oleh bentuk persegi terutama pada karakter Naga, Buaya dan Raja karena sesuai dengan karakter yang ada pada cerita tersebut memiliki karakter kuat, memiliki wibawa dan seorang pemimpin sehingga sesuai dengan teori pembentukan karakter, bentuk yang dapat merepresentasikan karakter tersebut adalah persegi.



Gambar 3. 18 Contoh Bentuk Dasar Karakter
Sumber: www.pinterest.com

3.7.2.6 Pendekatan Latar

Latar pada perancangan ini akan dominan menggunakan latar alam seperti hutan karena ingin menggambarkan masyarakat suku Dayak yang ada di Kalimantan Tengah yang dekat dengan lingkungan hutan.



Gambar 3.19 Ilustrasi Pendekatan Latar Hutan
Sumber: www.pinterest.com

Selain menggunakan latar hutan, latar yang digunakan lagi adalah latar kerajaan yang dihuni oleh keluarga Naga dan Buaya. Latar kerajaan akan dibagi lagi menjadi beberapa bagian seperti lorong kerajaan, kamar kerajaan serta balkon dari kerajaan.



Gambar 3.20 Ilustrasi Pendekatan Latar Kerajaan

Sumber: www.pinterest.com

3.7.2.7 Karakteristik Kalimantan Tengah

Untuk memunculkan karakteristik dari Kalimantan Tengah pada perancangan ini, maka visual yang akan dimunculkan untuk mewakili Kalimantan Tengah adalah:

- Tumbuhan-tumbuhan khas yang ada di hutan Kalimantan Tengah seperti pohon Kayu Belian, pohon Meranti Merah, dan tanaman Tunjuk Langit serta Cendawan Balitung
- Seni tari yang digunakan adalah Tari Giring-Giring, karena tari ini adalah tarian yang mewujudkan kegembiraan masyarakat setempat, sehingga tarian ini akan dimunculkan pada awal scene yang menunjukkan Kerajaan Naga dan Buaya yang masih makmur dan sejahtera.
- Rumah adat Kalimantan Tengah yang nantinya akan dijadikan sebagai istana dikerajaan Mintin tempat dimana Raja bersama Naga dan Buaya tinggal.
- Motif Burung Enggang, Pakis dan Naga akan dimunculkan juga pada perancangan ini agar target dapat mengingat motif khas yang ada di Kalimantan Tengah. Motif-motif ini akan digunakan sebagai ornamen pelengkap seperti pada bagian baju adat serta pada rumah adat. Karena sesuai dengan kegunaan dari motif-motif tersebut.
- Baju Adat. Baju adat yang digunakan adalah baju adat Sangkarut. Baju adat ini adalah baju adat dari suku Dayak Ngaju yang asli dari Kalimantan Tengah. Baju adat ini akan digunakan sebagai busana pada setiap karakter yang ada pada perancangan ini.

3.7.3 Strategi Verbal

3.7.3.1 Konsep *Motion graphics*

Motion graphics yang akan disampaikan adalah menggunakan cerita dengan genre fantasy. Kemudian jika melihat film-film kartun yang disukai oleh target rata-rata durasi dari setiap episodenya sekitar 6-10 menit untuk film yang bukan tayang pada layar lebar seperti film kartun *Tom and Jerry*, *The Amazing World of Gumbal*. Hal ini sesuai dengan teori tentang durasi ideal sebuah film pendek yang ada pada buku Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia yang mengatakan durasi ideal untuk membuat media audio visual yang masih berhubungan dengan animasi adalah 6, 8 atau 10 menit. Maka dari itu, durasi dari perancangan ini akan menggunakan durasi 6-10 menit sehingga target tidak merasa terlalu lama dan bosan pada perancangan ini.

3.7.3.2 Alur Cerita

Alur dalam *motion graphics* ini menggunakan alur maju karena alur ini menampilkan peristiwa-peristiwa secara kronologis, maju dan runtut dari awal peristiwa itu terjadi sampai akhir peristiwa tersebut selesai, sehingga lebih mudah dimengerti oleh anak-anak karena memori dalam diri manusia lebih mudah mengingat sesuatu ketika informasi tersebut sudah diorganisasikan atau diurutkan dalam kronologi yang runtut. Pengorganisasian mulai digunakan pada masa pertengahan dan akhir mulai dari kanak-kanak, ketika anak-anak perlu mengingat sesuatu, hal ini menolong untuk mengingat informasi.

3.7.3.3 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini adalah bahasa Indonesia informal, karena untuk mempermudah anak-anak dalam mencerna informasi yang ingin disampaikan. Berdasarkan teori Sastra Anak, yang ditulis oleh Novi Resmini, mengatakan bahasa yang digunakan pada saat memberikan cerita pada anak-anak adalah menggunakan bahasa yang sederhana dan dekat dengan anak-anak. Maka dari itu, narasi dan dialog pada perancangan ini akan menggunakan bahasa yang sering digunakan oleh anak-anak dalam percakapan mereka pada teman-temannya.

3.7.3.4 Penyampaian Cerita

Pada perancangan ini, akan membuat *motion graphics* dengan menggunakan latar belakang dari cerita rakyat Kalimantan Tengah yaitu Kutukan Raja Pulau Mintin. Untuk dapat memberikan pesan moral dengan tepat pada anak-anak, maka akan diberikan penekanan yang menunjukkan sebab akibat dari cerita tersebut. Pada tahapan alur yang menunjukkan sebab akibat dari sebuah konflik cerita ada pada tahapan rangsangan sampai pada tahap penyelesaian. Sehingga pada tahapan tersebut pula akan diberikan narasi atau dialog yang menyebutkan pesan moral dari cerita ini yaitu tidak berfikir dahulu sebelum bertindak. Kemudian untuk anak-anak dapat mengetahui atau mengingat karakteristik Kalimantan Tengah, maka pada setiap scene akan dimunculkan karakteristik Kalimantan Tengah yang diangkat. Karena sesuai dengan teori pemrosesan informasi, anak-anak ketika lebih sering mendengar atau melihat sesuatu yang sama akan lebih mudah teringat oleh hal tersebut.

3.7.3.5 Suara

Kemudian untuk audio yang akan dimasukkan kedalam perancangan ini adalah suara musik pengiring tarian Giring-giring. Selain audio tersebut, audio yang akan dimasukkan kedalam cerita ini juga menggunakan *background* yang dapat membangun suasana dari setiap scenenya seperti *background* yang menegangkan untuk membangun suasana ketika pertengkaran Naga dan Buaya serta suara-suara alam seperti suara angin yang bertiup, suara gemuruh, suara burung dan lainnya dengan melihat kebutuhan dari setiap scenenya.

3.8 Strategi Media

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah *motion graphics*. Media ini dirasa lebih efektif dibandingkan dengan media lain yang sudah ada, karena berdasarkan hasil observasi yang telah

dilakukan, belum ada *motion graphics* yang membahas tentang cerita rakyat ini, dan media yang sudah membahas cerita rakyat ini adalah hanya seperti artikel, buku cerita atau juga buku cerita bergambar yang minim ilustrasi. Berdasarkan survey pada anak-anak dengan rentang umur 7-12 tahun, lebih banyak anak-anak yang sering menonton video ataupun media audio visual lainnya dibandingkan membaca buku, sehingga dipilih *motion graphics* sebagai media utama dalam perancangan ini.

Motion graphics ini akan disebarakan melalui youtube karena menyesuaikan target umur 7-12 tahun yang sering mengakses Youtube dan seiring majunya teknologi, *motion graphics* ini bisa dilihat dengan *smartphone* mereka dimana saja.

Sedangkan untuk media pendukungnya adalah poster cetak dan digital. Media pendukung ini dipilih karena untuk dapat menjangkau target baik yang tidak sering main Instagram dan yang sering main Instagram. Untuk yang tidak sering bermain Instagram, mereka dapat melihat poster pada *mading* sekolah mereka masing-masing dan untuk yang sering menggunakan instagram bisa melihat poster tersebut melalui postingan dari *official account* dari perancangan ini. Poster akan dibuat dengan warna-warna yang cerah dan menarik karena menurut John W Santrock pada bukunya yang berjudul *Children Development* mengatakan bahwa sesuatu yang mencolok dapat mengalihkan perhatian anak-anak. Menempelkan media pendukung tersebut melalui mading sekolah karena mading merupakan media yang sederhana dan dekat dengan lingkungan anak-anak terutama disekola. Sekarang ini juga banyak gerakan yang mengajak anak-anak untuk berkreasi dan belajar menggunakan majalah dinding yang ada disekolah mereka.

Seperti berita berikut yang dikutip dari Jambi Independent, mading yang ada disekoah-sekolah digunakan sebagai media untuk menarik minat baca bagi siswa siswi sekolah dasar SDN 47 Kota Jambi.

Mading untuk Menarik Minat Baca Siswa

Rabu, 17 Juli 2019 - 20:24:33 WIB



Siswa SDN 47 sedang membaca mading sekolah

Gambar 3.21 Interaksi anak-anak pada Mading disekolah

Sumber: <https://jambi-independent.co.id/read/2019/07/17/40748/mading-untuk-menarik-minat-baca-siswa>

Selain itu, sekolah-sekolah juga sering mengadakan lomba menghias mading sesuai dengan tema acara tersebut, seperti yang ada pada SD Muhammadiyah Pontianak yang mengadakan lomba menghias mading untuk memperingati hari kemerdekaan.



3.22 Lomba Menghias Mading Sekolah

Sumber: <https://sdm2ptk.sch.id/index.php?id=berita&kode=12>

Maka dari itu, mading dirasa efektif untuk dijadikan sebagai tempat untuk media pendukung, karena sampai saat ini juga banyak sekolah-sekolah yang menggunakan mading sebagai media pembantu dalam penyampaian sesuatu.

Media pendukung ini diperlukan untuk memberikan *attention* pada target mengenai media utama, sehingga target akan tertarik dan melihat *motion graphics* yang akan dibuat.

3.9 Timeline

Bulan	Tahap
April	<p>Tahap perancangan storyboard motion graphics dan desain media pendukung</p> <p>(proses awal dari membuat <i>motion graphics</i>, sehingga membutuhkan waktu yang jauh dari waktu peluncuran agar storyboard dapat terbuat dengan baik)</p>
Mei – Oktober	<p>Proses perancangan media</p> <p>(proses digitalisasi dan menganimasikan setiap karakter membutuhkan waktu yang lama sehingga untuk dapat mengoptimalkan setiap gerakan <i>motion graphics</i>, maka diperkirakan 5 bulan pengerjaan sebelum peluncuran media)</p>
November	<p>Melakukan Promosi Media</p> <p>(promosi media dilakukan 2 hari sebelum peluncuran media agar jarak waktu dari peluncuran media utama dan media pendukung tidak terlalu lama sehingga target dapat mengingat media utama yang akan diberikan)</p>

November	<p style="text-align: center;">Peluncuran Media</p> <p style="text-align: center;">(peluncuran media dipilih pada bulan November karena tepat pada tanggal 28 November adalah hari dongeng nasional sehingga cocok untuk meluncurkan <i>motion graphics</i> yang akan diberikan pada target)</p>
----------	---

Tabel 3.1 *Timeline* Perancangan

3.10 Anggaran

No.	Media	Jumlah	Biaya	Total
1	Animasi Riset, Visual sketsa, Ilustrasi, Storyboard	168 Jam	Rp. 12.000/ Jam	Rp. 2.016.000
	Proses Animasi	Durasi film 8 menit	Rp. 1.350.000	Rp. 10.800.000
2	Poster Kertas CTS	150	Rp. 4.000	Rp. 600.000
	Digital (Instagram)	1 Iklan		Rp. 600.000

Tabel 3.2 Anggaran Perancangan

