

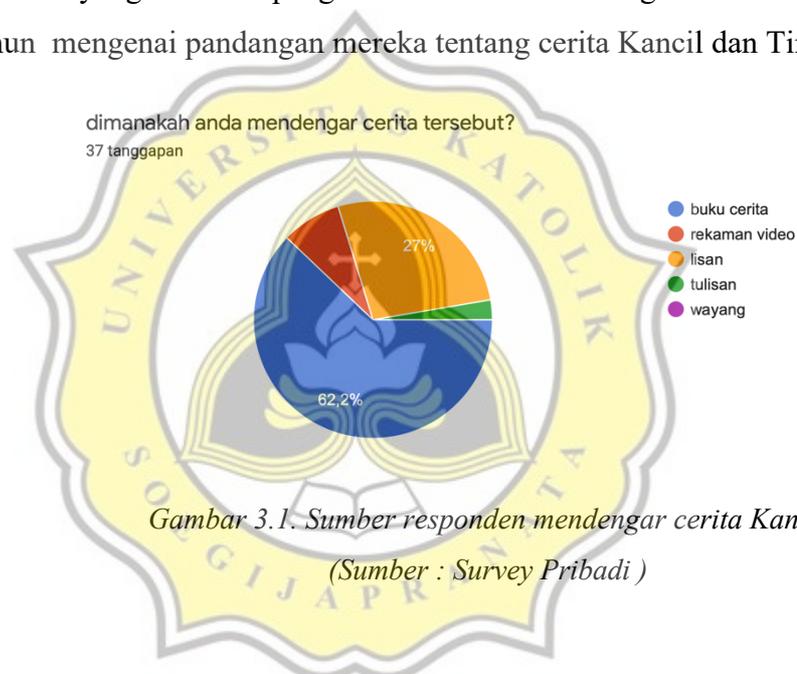
BAB III. STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Metode Pengumpulan Data

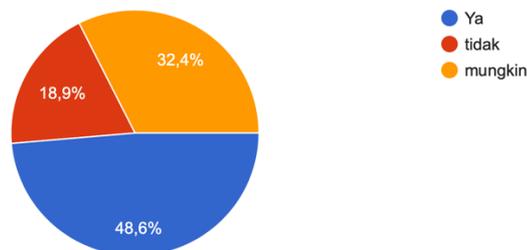
Metode pengumpulan data dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan studi literatur yang terdapat didalam jurnal dan *website* dan dengan kuesioner dan observasi online yang memiliki kesinambungan dengan cerita Kancil dan Timun:

3.1.1 Kuesioner

Pada kuesioner pertama perancang memberikan pertanyaan kepada 40 responden yang memiliki pengalaman berinteraksi dengan anak-anak berusia 5-7 tahun mengenai pandangan mereka tentang cerita Kancil dan Timun.



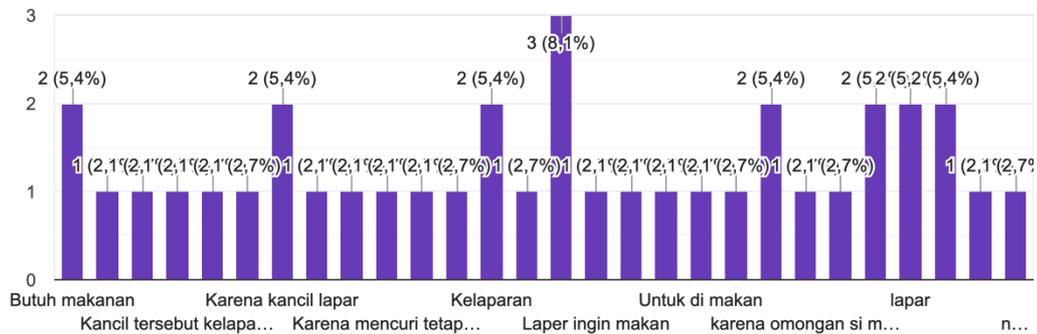
apakah kancil mencuri timun di dalam cerita tersebut merupakan suatu kesalahan?
37 tanggapan



Gambar 3.2.
(Sumber : Survey Pribadi)

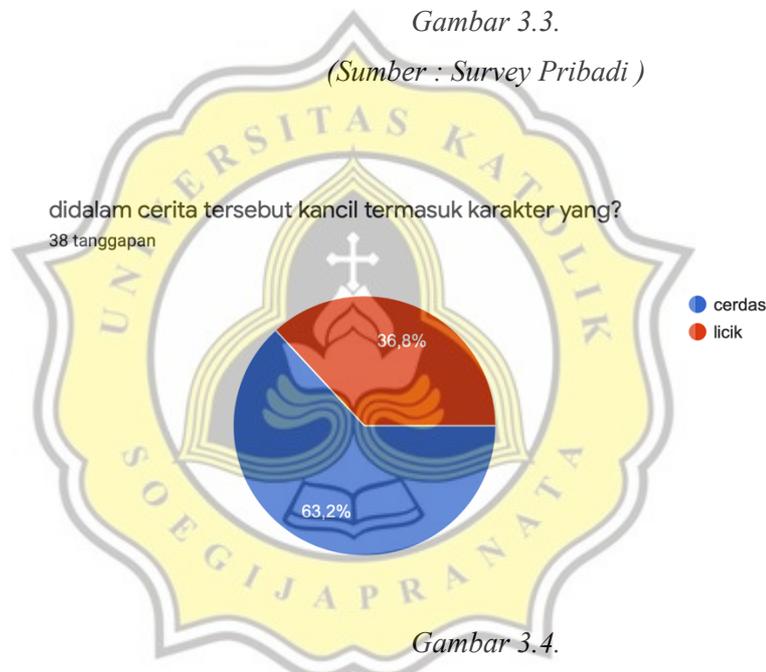
kira-kira apakah alasan kancil mencuri timun?

37 tanggapan



Gambar 3.3.

(Sumber : Survey Pribadi)



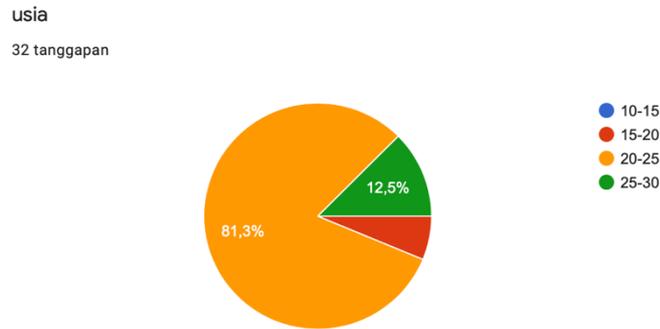
Gambar 3.4.

(Sumber : Survey Pribadi)

Didalam hasil kuesioner yang disebar oleh perancang kepada 40 orang responden perancang mendapatkan bahwa, masih lumayan banyak masyarakat yang menganggap cerita kancil merupakan cerita yang memberikan pengaruh buruk bagi anak yang masih dalam fase belajar cara beretika di kehidupan bersosialisasi.

Pada kasus ini perancang membagikan ke beberapa masyarakat yang memiliki adik atau anak. 32 responden diminta memilih antara motion graphic dan animasi yang cocok digunakan untuk anak berusia 5-7 tahun. 15 orang

memilih animasi dengan alasan berdasarkan kepada film animasi “Upin dan Ipin” , dan 17 lebih memilih *motion graphic* dengan alasan mudah dimengerti dan cocok digunakan untuk edukasi anak-anak di masa kini.



Gambar 3.5. Hasil dari rata-rata usia responden

(Sumber : Survey Pribadi)

jika disuruh memilih pilihan dibawah ini anda akan lebih memilih apa yang cocok untuk anak anak untuk di jaman sekarang?

32 tanggapan



Gambar 3.6. hasil dari pemilihan antara animasi dan motion graphic

(Sumber : Survey Pribadi)

anak anak banyak yang suka
banyak digemari oleh anak anak
lebih menarik
karena bagus
lebih simple
Karena visualisasinya lebih menarik bagi anak2
ringan untuk dimengerti
lebih ringan
karena bisa dikreasikan lebih dalam ke anak anak dan orang tua

*Gambar 3.7. alasan mengapa memilih motion graphic
(Sumber : Survey Pribadi)*

3.1.2 Observasi Online

Didalam kasus terjadinya kesalahan sudut pandang dan salah penafsiran pada cerita “Kancil dan Timun”, seperti penelitian pada November 2019 hingga 2020 yang dilakukan oleh Tri Amanat (2020 : 213-214) dengan judul “Licik atau Cerdik? Resepsi Terhadap Si Kancil di Dunia Maya” yang dilakukan kepada 28 subjek. Menurut beberapa tanggapan subjek yang diambil, bahwa cerita kancil memberikan dampak yang buruk untuk pola pikir dan karakter bangsa, dan ada juga yang bertanggapan seperti, “percuma menjadi jujur dan jangan menjadi baik karena jadi orang baik akan mengakibatkan hidup menderita”.

Banyaknya tanggapan negatif tentang cerita “Kancil dan Timun” membuat banyak masyarakat yang tidak menghargai hewan endemik nusantara yang sedang mengalami kepunahan. Didukung dengan penelitian dari IUCN *Red List of Threatened Animals* (IUCN, 1986) bahwa kancil termasuk salah satu hewan yang terancam kepunahannya. (dalam Wirdateti dan Taufiq Purna Nugraha 2016)

3.1.3 Rancangan

Dari permasalahan kekeliruan sudut pandang cerita Kancil dan Timun, perancang merancang ulang cerita Kancil dan Timun dengan menceritakan dari sudut pandang kancil itu sendiri dikarenakan cerita Kancil dan Timun merupakan cerita fabel yang seharusnya memberikan pandangan kepada tokoh utama yaitu hewan bukan manusia. Dari data kuesioner dan observasi online menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang memiliki pandangan negatif kepada kancil sehingga hewan endemik Nusantara ini seiring berjalanya waktu dilupakan dan mulai tidak dihargai serta tidak dilestarikan habitatnya.

3.2 Khalayak Sasaran

3.2.1 Sasaran Geografis

Ditargetkan untuk anak-anak di kota Semarang.

3.2.2 Demografis

Target primer kepada anak-anak berusia 5-7 tahun.

Target sekunder kepada orang tua anak yang memfasilitasi *gadget* kepada anak.

3.2.3 Sasaran Psikografis

Ditujukan kepada anak-anak yang sudah mulai bisa mengoperasikan *gadget* khususnya mengkonsumsi *Youtube* yang berada dalam fase belajar dan bermain.

3.3 Analisis SWOT

3.3.1 *Strength* (Kekuatan)

1. Dengan menggunakan visual dan audio berupa *motion graphic* dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam dan mudah dipahami oleh anak di usia 5-7 tahun, yang dapat menghibur serta memberikan pelajaran di waktu yang sama.
2. Dapat dilihat berkali kali dan di akses kapanpun dan dimanapun.
3. Memiliki desain yang kekinian dan cocok untuk dikonsumsi oleh anak di umur 5-7 tahun.

3.3.2 *Weakness* (Kelemahan)

1. Berpacu pada durasi yang harus dapat menjelaskan pesan dan makna yang ingin disampaikan kepada anak-anak dengan singkat padat dan jelas.

3.3.3 *Opportunity* (Kesempatan)

1. Banyaknya keinginan orang tua dalam menyajikan tontonan yang bermanfaat dan edukatif untuk di konsumsi anaknya.
2. Dengan meningkatnya fungsi dari sosial media itu sendiri, dapat digunakan untuk media promosi untuk menyebarkan kepada orang tua anak tentang video motion graphic yang disediakan.
3. Flat design dan motion graphic yang sedang naik daun membuat masyarakat lebih mudah untuk menyukai dan tertarik untuk melihat video cerita yang disediakan.

3.3.4 *Threat* (Ancaman)

1. Jaman sekarang cerita dongeng kurang diminati oleh anak-anak.
2. Bersaing dengan film-film Pixar, Disney dan film film superhero yang lebih mendominasi di dunia hiburan visual di mana sekarang.

3.4 Strategi Komunikasi

Menggunakan pendekatan seperti *channel youtube* Kok Bisa sebagai referensi, yang ada di youtube yang berhasil memberikan penjelasan singkat padat jelas dan ringan serta mudah dimengerti kepada para penontonya.



Gambar 3.8. Contoh karakter desain
(Sumber : Youtube Kokbisa)

namun akan lebih ditekankan dalam pengambilan sudut pandang terhadap kancil, dengan menggabungkan gaya desain *Flat* dengan *motion graphic* yang sedang *trend* dimasa sekarang dan diminati masyarakat.

Sudut pandang yang keliru yang selama ini dipahami masyarakat luas khususnya di Indonesia adalah pengamatan dari sisi manusianya sendiri sedangkan cerita Kancil dan Timun harusnya menceritakan tentang sudut pandang dari hewan (Fabel) dan pada akhirnya pandangan masyarakat menjadi keliru ketika kancil mencuri hasil kebun pak tani dan dinobatkanlah bahwa cerita kancil memberikan pelajaran yang kurang baik bagi masa depan bangsa.

3.4.1 Alur Cerita

Logline dalam cerita Kancil dan Timun adalah dengan menggunakan rumus karakter + tujuan + halangan. menjadi seperti kancil + ingin mencari makan namun + lahannya tercampur dia tinggal terbakar. Dalam cerita Kancil dan Timun yang akan dirancang juga memiliki 3 plot kerangka cerita yaitu:

1. Perkenalan :

- memperkenalkan karakter Kancil yang menceritakan tentang sifat, pola pikir, lingkungan dan perilaku kancil kepada para penonton.

2. Permasalahan :

- kebakaran hutan mengakibatkan lingkungan hidup hewan-hewan kesulitan dalam mencari makan termasuk kancil

3. Penyelesaian masalah

- Kancil melakukan negosiasi dengan pak tani
- Kesimpulan

4. Penutup

- Akhirnya hutan ditanam kembali oleh warga dan binatang-binatang hutan tidak ada yang mengganggu kebun warga desa.

3.4.2 Storyline

Teks/Audio	Gambar
<p>Musik latar belakang</p> <p>Pada suatu hari, kancil sedang berada di hutan. Tak beberapa lama ada paman tupai lalu kancil menanyakan kepada tupai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kancil berada di hutan - Kancil berbicara dengan tupai - Tupai berlari menjauh - Kancil berlari menuju arah kebakaran
<p>Keesokan harinya</p> <p>api pun telah padam dan bersiap siap untuk mencari makan di hutan, namun semuanya terlihat sudah gersang tanpa adanya buah buah yang bisa di makan oleh sikancil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kancil berada di lahan yang gersang - Kancil memakan makanan yang hangus
<p>sampai akhirnya ketika kancil sedang mencari makan dengan menyusuri sungai. sampailah kancil di perbatasan antara hutan dan perkebunan penduduk yang dipenuhi dengan buah buah segar yang siap panen dan tertanam dengan rapi sesuai jenis buah dan sayur nya. Mata kancil langsung tertuju pada makanan favoritnya yaitu mentimun yang sudah lama tidak pernah ia makan dikarenakan sudah habis dimakan api</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kancil menyusuri sungai - kancil berada di perbatasan antara hutan dan kebun warga desa - kancil melihat sayur dan buah di kebun
<p>Kancil pun memberanikan diri untuk masuk selangkah demi selangkah untuk mengambil hasil panen pak tani itu. Namun kancil di hadang oleh anjing penjaga pak tani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kancil melangkah mendekati kebun pak tani - Kancil bertemu anjing pak tani

<p>Lalu kancil memutuskan untuk meminta langsung ke pak tani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kancil di larang untuk memakan timun - Kancil bermalam menunggu kedatangan pak tani.
<p>Pak tani berjalan menuju kebunnya dan tidak sabra untuk memanen hasil buah dan sayurnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pak tani berjalan menuju kebunnya
<p>tiba tiba ketika pak tani ingin memanen hasil kebunnya, betapa terkejutnya pak tani melihat seekor kancil yang sedang berada di samping kebunnya, dengan tatapan marah pak tani mulai menuduh kancil sebagai pencuri timunya selama ini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pak tani terkejut - Pak tani melihat kancil dengan muka marah - Pak tani memarahi kancil
	<ul style="list-style-type: none"> - Pak tani berbicara dengan kancil - Kancil menceritakan kebakaran hutan - Kancil ingin meminta mentimun - Pak tani meredakan amarahnya - Pak tani menyetujui permintaan kancil - Kancil dengan raut wajah Bahagia
<p>Selagi kancil mengisi perutnya dengan mentimun yang diambil dari kebun pak tan, munculah sebuah ide cemerlang oleh kancil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kancil makan mentimun - Kancil memiliki ide - Kancil mendekati pak tani - Percakapan pak tani dan kancil - Kancil memberikan solusi untuk menanam pohon

	<ul style="list-style-type: none"> - Pak tani berpikir - Kancil pulang kembali ke hutan
<p>Beberapa hari kemudian banyak penduduk desa yang masuk kedalam hutan untuk menanam tumbuh tumbuhan dan pohon untuk melestarikan dan menjaga kehidupan yang ada di hutan, setelah kejadian kancil bertemu dengan pak tani itulah binatang dan manusia hidup bahagia dengan berdampingan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Warga sedang membawa bibit pohon - Warga menanam pohon - Warga menyirami pohon - Hutan yang terbakar kembali segar

3.4.3 5W+1H

1. *What*

Meredesain cerita Kancil dan Timun, guna mengungkap cerita fabel yang baik dan benar dengan penggunaan sudut pandang Kancil dengan pendekatan dan penjelasan yang ringan berupa *Motion Graphic*.

2. *Where*

Di ruang lingkup kota semarang. Menggunakan media digital berupa Youtube

3. *When*

Ketika para anak-anak sedang memiliki waktu luang dan membutuhkan hiburan di media Youtube.

4. *Who*

Anak-anak berusia 5-7 tahun yang sudah dapat mengakses sosial media berupa Youtube

5. *Why*

Dikarenakan banyak media hiburan pada jaman sekarang yang kurang mengedukasi anak-anak yang sesuai dengan masa perkembangan psikologi anak yang baik terutama pada anak berusia 5-7 tahun.

6. *How*

Dengan menggunakan media visual yang akan disajikan di Youtube berupa motion graphic dengan gaya flat design yang ringan, mendidik dan menghibur bagi anak-anak.

3.5 Strategi Media

3.5.1 Target Sasaran

Dalam perancangan ini perancang ingin menargetkan ke anak-anak yang berusia 5-7 tahun sehingga dapat memberikan desain cerita, alur, dan penyampaian yang sesuai dengan psikologi dan kemampuan antara media dan karakter anak. Target sekundernya adalah orang tua anak yang dapat mengarahkan tontonan anak-anaknya sehingga dapat memberikan hiburan yang edukatif.

3.5.2 Tuntutan Kondisi

Cerita kancil mencuri timun sangat bertolak belakang dengan cerita kancil pada umumnya dikarenakan kancil yang seharusnya memberikan sifat yang baik, cerdas dan bijaksana menjadi kancil yang suka mencuri. Hal ini menyebabkan cerita kancil menuai kritikan. Di dalam perancangan ini ingin merubah persepsi untuk merubah kancil mencuri timun menjadi kancil dan timun untuk membenarkan persepsi masyarakat mengenai perilaku kancil.

3.5.3 Video *Motion Graphic*

Menggunakan *motion graphic* dengan durasi maksimal 7 menit dengan karakter flat design.

3.5.4 Penggunaan Warna

Warna yang cerah tetradic yaitu warna Tetradic (Rectangle) yang digunakan secara bersamaan untuk menghasilkan warna yang kontras dengan

warna dingin atau hangat. Sehingga membuat anak-anak tertarik dalam segi visual dan isi cerita.

3.5.5 Penguasaan Suara

Suara digunakan untuk menjelaskan isi cerita bersifat monolog dan juga digunakan untuk menunjukkan emosi pemeran yang ada didalam isi cerita serta kegiatan yang sedang tokoh lakukan. Pemberian backsound sebagai pelengkap didalam sebuah video dan untuk menambah suasana.

3.5.6 Youtube

Video berdurasi maksimal 7 menit akan disajikan di youtube dengan kata kunci anak-anak, cerita, dongeng, pendidikan, hiburan, kancil, dan cerita rakyat. Akan muncul dengan saran video lagu anak-anak dan cerita anak-anak lainnya.

3.6 Perencanaan Biaya Kreatif

Pada perancangan ini tidak di keluarkan biaya apapun selain jasa untuk pembuatan *motion graphic* dikarenakan menggunakan media youtube sebagai penyebarluasnya.

Penulisan <i>script</i>	500.000
Ilustrasi 20 gambar	2.000.000
Proses animasi	2.000.000
Efek suara	500.000
Dubber	1.000.000
TOTAL	6.000.000