

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Tahap Awal

Analisis data tahap awal ini menggunakan triangulasi data, dari analisis ini ditemukan data sebagai berikut:

3.1.1 Observasi

Kondisi 24nstagram covid-19 yang terjadi di Indonesia yang terus berkembang terutama di Semarang ini membatasi berbagai macam kegiatan masyarakat dan harus dilakukan dirumah. Hal ini berdampak orang menjadi jenuh dan membuat warga nekat keluar dan melanggar protokol kesehatan. Sejauh ini hanya difokuskan kepada orang dewasa sedangkan anak-anak juga tidak kalah penting.

Menurut praktisi Pendidikan anak usia dini (Paud) Niken Pratiwi (dalam Putri 2020), “Mengatakan Penyebaran virus ini tidak memandang usia, jabatan dan status sosial. Dari data satuan tugas penanganan *covid-19* tercatat ada 238 anak usia 6 sampai 17 tahun yang meninggal dunia karena corona virus.”

3.1.2 Wawancara

Penulis Melakukan wawancara kepada narasumber orangtua murid yang memiliki anak usia dini. Menurut Firdaus Orangtua yang memiliki anak usia 4 tahun, anak masih belum memiliki kesadaran tentang protokol kesehatan dan masih perlu pengawasan dari orang tua akan pentingnya protokol kesehatan. Disaat menjelang sekolah tatapmuka persiapan yang disiapkan hanya penggunaan masker, membawa hand sanitizer, dan pakai face shield. Narasumber juga mengatakan untuk sementara ini edukasi protokol kesehatan dengan metode bermain masih sulit penerapannya dan perlu permainan yang benar-benar butuh pendampingan orangtua tentang protokol kesehatan.

Penulis juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru sekolah swasta di Semarang yang menghasilkan untuk kesiapan dari pihak sekolah hanya mengikuti regulasi dari pemerintah tentang protokol kesehatan dan juga pembagian jadwal kegiatan belajar mengajar secara bertahap guna meminimalisir kerumunan

dan belum adanya metode pembelajaran tentang protokol kesehatan dengan pendekatan permainan untuk anak usia dini.

3.1.3 Studi literature

Studi Literatur yang digunakan adalah 25nstagram25 digital ilmiah maupun non ilmiah yang didapatkan dari ebook dan jurnal yang berasal dari internet. Dengan mempelajari literature ilmiah mengenai karakter anak usia dini dan bagaimana anak usia dini belajar dengan pendekatan bermain beserta manfaat dari permainan edukatif bagi anak itu sendiri, lalu perancang juga mempelajari literature ilmiah mengenai game dan boardgame itu sendiri guna mencari tahu bagaimana pembuatan maianan agar tepat terhadap target dengan pendekatan visual yang menarik bagi anak usia dini.

3.1.4 Hasil Analisis Awal

Dari hasil triangulasi data yang berdasarkan hasil obeservasi online tentang keadaan di situasi 25nstagra yang membuat anak belajar dirumah dan permasalahan yang akan timbul karena sekolah akan diadakan secara tatap muka, dan analisis dari wawancara kesadaran anak usia dini terhadap protokol kesehatan yang dilakukan terhadap orangtua murid, guru masih kurang dan perlu bimbingan dari orang tua dan juga studi 25nstagram25 menurut para ahli dibidang anak usia dini bahwa anak usia dini belajar dengan mengikuti apa yang dicontohkan dari orangtua, guru dengan menggunakan panca indranya, tangan atau seluruh anggota tubuh dan ahli dibidang boardgame menunjukkan bahwa dengan pendekatan permainan boardgame yang sesuai target anak usia 4-7 tahun dapat dengan efisien mengedukasi anak usia dini oleh karena itu perancangan boardgame guna meningkatkan kesadaran anak usia dini tentang prokotol kesehatan bisa dengan efisien mengedukasi anak.

3.2 Analisis SWOT

3.2.1 Strength

- Boardgame yang menarik dengan permainan ringan cocok buat anak usia dini
- Boardgame media yang tepat untuk menyisipkan edukasi berupa protokol kesehatan.

-Boardgame juga dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif, psikomotorik bagi anak.

-Dengan Metode edukasi Boardgame anak juga bisa bermain sambil belajar.

3.2.2 Weaknes

-Permainan ini hanya bisa dilakukan dengan saudara atau orang tua tidak bisa dengan teman sebaya

3.2.3 Oportunity

-Belum adanya permainan boardgame edukatif tentang protokol kesehatan untuk anak usia dini yang mudah penerapannya

-Karakter anak usia dini yang suka bermain pada masa tumbuh kembangnya mudah diterapkan permainan boardgame edukasi protokol kesehatan ini

3.2.4 Threat

-Anak mudah bosan ketika sudah pernah memainkan boardgame

Setelah melakukan Analisis yang membuat perancangan ini unik adalah permainan boardgame ini sangat cocok dimasa 26nstagra untuk anak usia dini karena anak usia dini dapat sambil mengisi masa perkembangannya dengan bermain dan dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik tanpa melewatkan masa pembentukan karakter dengan menyisipkan penanaman budaya new normal tentang protokol kesehatan di masa 26nstagra *covid-19*.

3.3 Khalayak Sasaran

3.3.1. Sasaran Demografis

Target primer merupakan anak usia dini usia 4-7 tahun dengan dibantu target sekunder yaitu orangtua murid

3.3.2. Sasaran Geografis

Masyarakat kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

3.3.3. Sasaran Psikografis

Ditujukan bagi keluarga yang memiliki anak usia dini yang masih dalam masa pendampingan tumbuh kembang anak. Memiliki pemikiran yang peduli tentang bahaya covid-19. Dengan kelas ekonomi menengah.

3.4 Strategi Komunikasi

3.4.1 Strategi komunikasi pertama yang dilakukan adalah dengan 5W+1H dalam perancangan boardgame edukasi protokol kesehatan.

A.What

Boardgame untuk mengedukasi anak usia dini tentang protokol kesehatan agar terhindar dari virus *covid-19*

B.Who

Anak usia dini sebagai target primer dan orangtua sebagai target sekunder

C.When

Dilakukan pada saat waktu senggang anak ketika sedang menjalani kegiatan belajar mengajar di rumah

D.Where

Dilakukan di rumah masing-masing sesuai anjuran pemerintah belajar dari rumah

E.Why

Perancangan ini dilakukan untuk mengedukasi kepada anak usia dini yang memiliki waktu bermain dirumah lebih banyak ketika sedang dalam masa belajar dari rumah. Karena kesadaran anak usia dini mengenai protokol kesehatan masih kurang, sehingga menjelang sekolah tatap muka anak usia dini rawan terpapar virus *covid-19*.

F.How

Perancangan ini dibuat dalam bentuk permainan boardgame dengan terdapat pertanyaan dan jawaban mengenai protokol kesehatan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau untuk mengedukasi. Media boardgame diberikan dari pemerintah lalu disalurkan kepada target melalui pihak sekolah hal ini bertujuan agar para anak usia dini dapat mengisi waktu luang ketika sedang dirumah dengan bermain sambil belajar mengenai protokol kesehatan

3.4.2 Strategi komunikasi kedua yang dilakukan dalam perancangan permainan boardgame edukasi protokol kesehatan guna memasarkan produk menggunakan AISAS

A. Attention

Permainan ini dijual kepada orang tua murid yang memiliki anak usia dini yang nantinya digunakan untuk anak untuk belajar mengenai protokol

kesehatan. Di tahap ini perancang mengiklankan melalui Instagram dengan memberikan edukasi pentingnya mengajarkan protokol kesehatan pada anak usia dini dengan pendekatan desain ilustrasi menyerupai anak sd yang akan berangkat kesekolah dengan berbagai rintangan tentang bahaya covid-19 dan cara mengatasinya

B. *Interest*

Diharapkan orangtua yang peduli terhadap kesehatan anaknya dapat tertarik setelah melihat Instagram tentang penjualan boardgame dengan metode bermain sambil tanya jawab mengenai protokol kesehatan kepada anak usia dini

C. *Search*

Setelah muncul ketertarikan orang tua akan mencari cara bagaimana mendapatkan boardgame ini dan cara memainkan boardgame edukasi ini

D. *Action*

Setelah orang tua mendapatkan boardgame ini diharapkan orangtua dapat segera mengajak anak usia dini untuk bermain sambil mengedukasi anaknya tentang protokol kesehatan

E. *Share*

Pada tahap share orang tua diharapkan ikut menyebarkan melalui sosial medianya bahwa ada metode permainan yang sangat efisien untuk mengedukasi anak usia dini

3.5 Strategi Media

Media yang digunakan pada perancangan komunikasi visual ini berupa boardgame sebagai media utama, dan sosial media 28nstagram sebagai media pendukung. Perancangan ini akan dibagikan kepada target 1 bulan sebelum kegiatan belajar mengajar tatap muka pada bulan juli. Berikut penjelasan dari media yang akan digunakan:

3.5.1 Media Utama:

A. Board

Papan atau arena alas permainan dalam boardgame menjadi faktor penting dan mendasar dalam setiap bentuk permainan boardgame, di papan alas permainan

instagra unsur visual seperti ilustrasi yang menggambarkan perjalanan anak dari rumah kesekolah dan terdapat berbagai tantangan pertanyaan mengenai protokol kesehatan.

B. Kartu Pertanyaan dan Jawaban

Terdapat kartu pertanyaan dan jawaban tentang protokol kesehatan jika pemain berhenti di bagian ilustrasi tersebut

C. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah dari permainan anak dari rumah ke tempat tujuan akhir permainan yaitu sekolah

D. Pion

Penggunaan pion dengan ikon anak sd yang sedang berangkat sekolah beserta protokol kesehatan yang ada guna melambangkan keadaan berangkat sekolah

3.5.2 Media Pendukung:

Desain feed untuk sosial media 29nstagram guna mengiklankan boardgame edukasi protokol untuk anak usia dini

3.6 Strategi Anggaran Biaya

Media	Keterangan	Biaya
Papan printing boardgame	47cm x 45 cm Jumlah 100 @ 145.000	Rp. 14.500.000
Kartu Pertanyaan dan Jawaban	Kertas art cartoon A3 Jumlah 50 @ 10.000	Rp.500.000
Dadu warna warni	1,6cm Jumlah 100 @ 3.500	Rp. 350.000
Pion	Print 3d pion Jumlah 100 @32.500	Rp. 3.250.000

Jumlah		Rp. 18.600.000
--------	--	----------------

(Anggaran dihitung untuk 100 anak di kota Semarang)

Tabel 3.1 Anggaran Boardgame

Sumber: Dokumentasi Pribadi

