

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan menyebarkan formulir kuisioner kepada target khususnya beragama kristiani secara acak atau random sampling dan wawancara dengan orang tua dari target. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif digunakan saat ingin mendapatkan hasil dari suatu populasi, dan data yang akurat sedangkan kualitatif digunakan saat ingin memastikan kebenaran data yang telah didapatkan. (Sugiyono, 2015: 34-36).

a. Studi Literatur

- Psikologi Perkembangan Anak

Berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan peneliti terhadap teori perkembangan Anak, diperoleh data yang menjelaskan bahwa Menurut Dr. Masganti Sit, M.Ag (2015), usia dini merupakan usia keemasan atau *golden age* karena pada usia dini perkembangan seorang anak akan sangat terlihat dan merupakan perkembangan yang terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan secara fisik dan psikis. Dimana anak mulai memiliki kemampuan motorik dan berinteraksi dengan orang lain. Pada usia dini juga anak mulai mengerti hal baik dan buruk serta mulai mengenal Tuhan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peranan ajaran iman yang diajarkan pada anak usia dini dapat mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (14) dalam Dr. Masganti Sit, M.Ag (2015 : 4) menyatakan bahwa usia dini adalah anak dengan usia 0 hingga 6 tahun. Disebut sebagai masa keemasan karena pada usia dini perkembangan seorang anak akan sangat terlihat dan merupakan perkembangan yang terbaik sepanjang hidup manusia.

- Jurnal Penelitian

Menurut Karnawati & Mardiharto (2020 : 17-18) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa sekolah minggu merupakan salah satu lembaga pendidikan memiliki tujuan agar anak belajar tentang alkitab, mengenal diri mereka sebagai manusia, dan mengenal gambaran Tuhan. Menurut Miccrendel dalam jurnal Denissa Alfiany L (2017) anak - anak pada zaman sekarang termasuk dalam Generasi Z yang berarti anak zaman sekarang merupakan anak generasi global, sosial, visual, dan teknologi. Dengan

demikian gaya belajar anak zaman sekarang berbeda dengan anak zaman dulu serta mereka tidak lepas dari teknologi, oleh karena itu dalam mengajar anak - anak kurang efektif jika hanya menggunakan metode ceramah.

Menurut Laheba dalam jurnal Denissa Alfiany L. (2017) menyatakan bahwa anak - anak memiliki kesulitan dalam memahami isi dari alkitab karena penggunaan bahasa, dan terdapat kata yang cukup sulit bagi anak-anak, oleh karena itu pembina sekolah minggu mengajak anak membaca dan memahami alkitab dengan cara mengadakan kegiatan yang menarik seperti bermain dan dengan bantuan visual dengan bentuk dan warna yang menarik.

Menurut Karnawati & Mardiharto (2020 : 19-20) dalam jurnalnya mengatakan bahwa kendala sekolah minggu selama pandemi adalah kurangnya fasilitas yang memadai untuk melakukan sekolah minggu secara online, kurangnya sumber daya manusia yang mengerti teknologi dikalangan pengajar sekolah minggu sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajari dan membuat fasilitas sekolah minggu online, tidak semua orang tua memahami teknologi, dan beberapa murid sekolah minggu berasal dari keluarga yang kondisinya ekonominya menengah ke bawah, sehingga tidak semua memiliki akses untuk pembelajaran secara online.

b. Kuisisioner

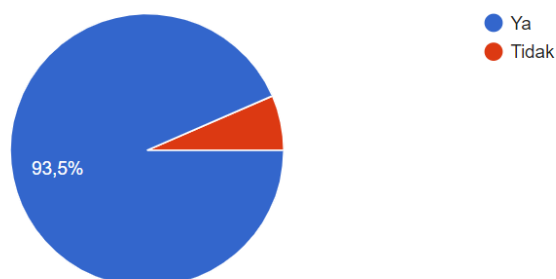
Pertanyaan :

1. Usia anak?
2. Apakah Mereka menyukai Sekolah Minggu?
3. Apakah ada saudara, anak, atau keponakan kalian yang aktif bersekolah minggu "DI MASA PANDEMI" ini?
4. Kegiatan yang digemari dan menarik bagi mereka?
5. Bagaimana tampilan Visual yang menarik bagi anak kecil?
6. Menurut kalian mereka suka menggunakan perangkat elektronik apa?
7. Menurut kalian apakah sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting "Di Masa Pandemi" ?

Data yang diperoleh :

Apakah mereka suka dengan kegiatan sekolah minggu?

46 tanggapan

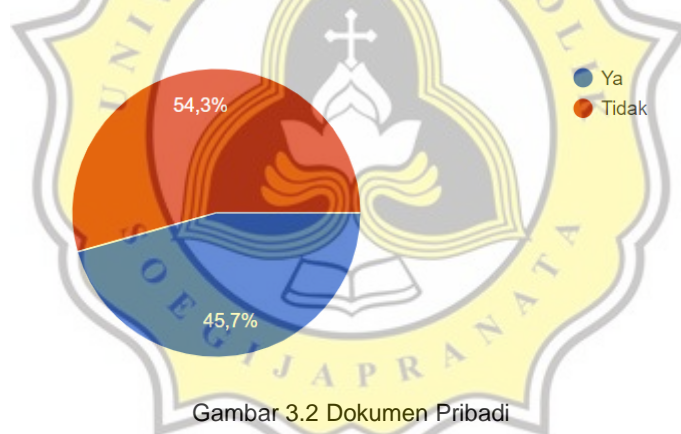


Gambar 3.1 Dokumen Pribadi

Didapatkan data bahwa Sebesar 93,5% dari 46 responden, anak yang pernah mengikuti sekolah minggu menyukai kegiatan sekolah minggu.

Apakah ada saudara, anak, atau keponakan kalian yang aktif bersekolah minggu "DI MASA PANDEMI ini" ?

46 tanggapan

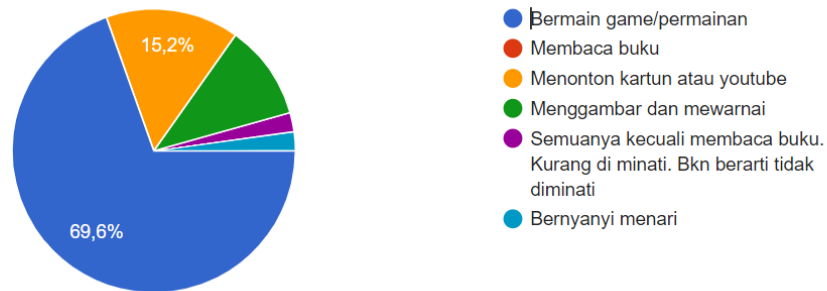


Gambar 3.2 Dokumen Pribadi

Melalui kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan data bahwa Sebesar 54,3% dari 46 responden tidak lagi aktif mengikuti kegiatan sekolah minggu dengan alasan kurangnya interaksi, anak usia dini cenderung menyukai hal hal yang melibatkan interaksi, dan sekolah minggu di beberapa tempat berhenti karena keterbatasan teknologi yang dimiliki. Hal ini menunjukkan kegiatan sekolah minggu yang diinginkan oleh anak anak adalah kegiatan yang penuh dengan interaksi. Dan juga membuktikan bahwa kegiatan sekolah minggu secara online tidaklah menarik bagi anak anak atau dengan kata lain membosankan.

Kegiatan apa yang digemari dan menarik bagi mereka?

46 tanggapan

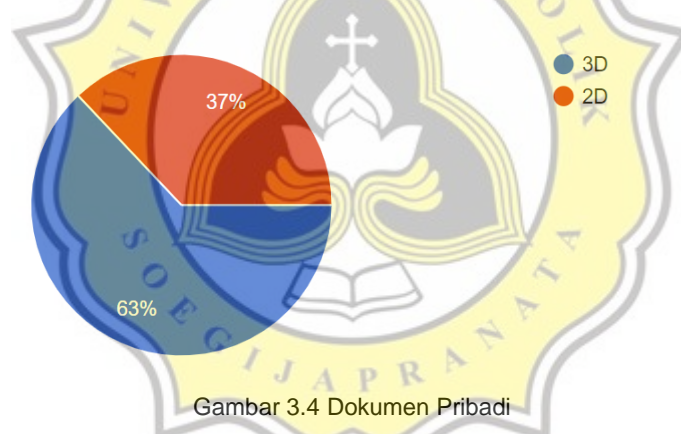


Gambar 3.3 Dokumen Pribadi

Melalui kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan data bahwa Sebesar 69,6% dari 46 responden mengatakan bahwa anak, adik, sepupu, dan keponakan mereka menggemari kegiatan bermain permainan.

Jika iya atau tidak, menurut kalian tampilan visual apa yang disukai oleh anak kecil saat bermain game?

46 tanggapan

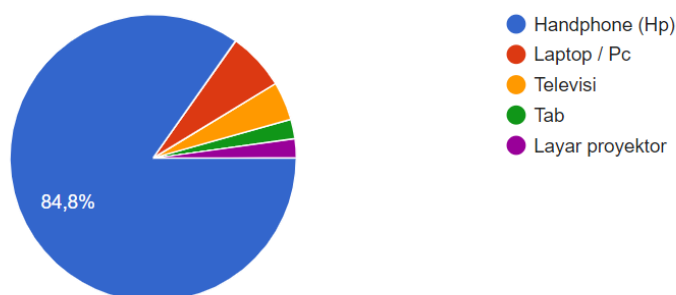


Gambar 3.4 Dokumen Pribadi

Melalui kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan data bahwa Sebesar 63% dari 46 responden mengatakan bahwa anak, adik, sepupu, dan keponakan mereka menggemari tampilan visual 3D dengan alasan lebih menarik, mudah dipahami dan dilihat, game terasa lebih hidup dari pada 2D, dan kebanyakan memainkan jenis permainan 3D seperti *minecraft* dan *roblox*.

Menurut kalian, mereka suka menggunakan perangkat elektronik apa?

46 tanggapan

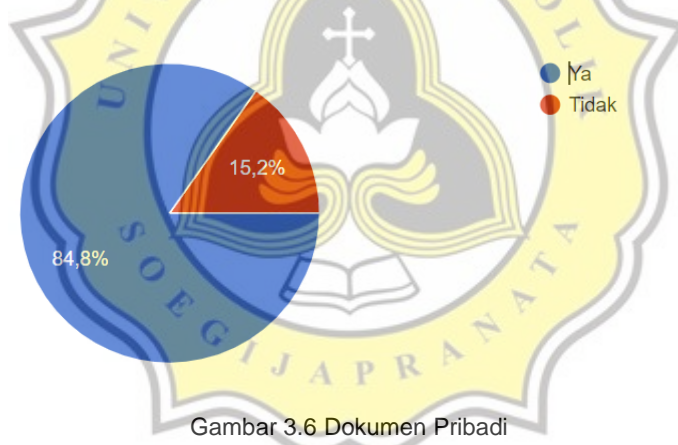


Gambar 3.5 Dokumen Pribadi

Didapatkan data bahwa Sebesar 84,8% dari 46 responden mengatakan bahwa anak, adik, sepupu, dan keponakan mereka suka menggunakan perangkat elektronik gawai atau *Handphone*.

Menurut kalian apakah sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting "Di Masa Pandemi" ?

46 tanggapan



Gambar 3.6 Dokumen Pribadi

Didapatkan data bahwa Sebesar 84,8% dari 46 responden mengatakan bahwa sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada salah satu orang tua dengan pertanyaan yang diajukan adalah :

1. Menurut anda apakah sekolah minggu itu penting?
2. Mengapa anda mengirimkan anak anda ke sekolah minggu? Apakah ada tujuan tertentu?
3. Apakah ada kesulitan orang tua dalam mengajarkan pendidikan agama kepada anak? Jika ada, apa kesulitannya?

Dari hasil pertanyaan yang ditanyakan kepada salah satu ibu yang memiliki anak yang masih menempuh sekolah dasar menyatakan bahwa,

sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting dan membantu para orang tua dalam mengajar pendidikan agama dan iman, para orang tua mengirimkan anak mereka memang karena mereka memiliki kesulitan dalam mengajarkan pendidikan agama kepada anak mereka. Hambatan para orang tua adalah mereka tidak memiliki waktu untuk beristirahat setelah bekerja jika pada hari minggu pun harus mengajarkan kepada anak pendidikan agama terlebih kondisi pandemi yang dimana orang tua harus berfokus mencari uang karena pada masa pademi ini ekonomi keluarga sedang tidak stabil.

Wawancara dilakukan kepada salah satu pengajar sekolah minggu dengan pertanyaan yang diajukan adalah :

1. Materi sekolah minggu apa saja?
2. Bagaimana pembagian materi sekolah minggu?
3. Mengapa materi itu diberikan?
4. Materi apa yang seperti apa bagi anak anak?

Dari hasil pertanyaan yang ditanyakan kepada salah satu pengajar sekolah minggu yang berada dikota semarang menyatakan bahwa materi sekolah minggu diberikan berdasarkan kalender liturgi gereja, dari kalender liturgi yang ada pengajar akan mengolah injil mingguan agar dapat dijadikan materi untuk sekolah minggu, jika injil yang ada cukup sulit dipahami oleh anak anak maka pengajar akan mencarikan bahan cerita yang memiliki inti yang sama dengan injil mingguan. Dalam sekolah minggu Katolik, terbagi menjadi 3 kelas sesuai dengan umur yaitu kelas kecil, menengah, dan besar. Pemberian materi sekolah minggu untuk kelas kecil atau usia dini biasanya menggunakan cerita tokoh. Dari semua cerita yang ada cerita Nabi Nuh merupakan cerita yang paling digemari oleh anak kecil karena terdapat hewan. Inti dari materi sekolah minggu sendiri adalah bagaimana menyampaikan kepada anak-anak bahwa Tuhan sayang kepada kita

3.1.2 Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil data dan wawancara ditemukan bahwa orang tua memiliki kesulitan dalam mengajarkan ajaran agama, serta dapat disimpulkan bahwa sekolah minggu merupakan kegiatan yang disukai oleh anak usia dini tetapi pada masa pandemi ini kegiatan tersebut banyak yang berhenti. Dari hasil kuisisioner juga didapatkan bahwa anak usia dini lebih menyukai kegiatan bermain daripada menonton.

3.1.3 Konsep Rancangan

Berdasarkan data hasil riset perancangan komunikasi visual akan dirancang melalui media permainan digital. Permainan ini akan menjadi materi

sekolah minggu yang dapat dimainkan dengan karakter 3 dimensi yang sesuai dengan kesukaan anak kecil.

3.2 Sasaran Khalayak

3.2.1 Demografis

Target Primer :

Anak kecil usia 4 hingga 6 tahun.

Target Sekunder :

Orang tua dari target primer yang beragama katolik.

SES :

Ekonomi menengah keatas

3.2.2 Geografis

Target audiens berada pada kota Semarang dan tidak menutup kemungkinan untuk diluar kota Semarang.

3.2.3. Psikografis dan behavior

Target memiliki kecenderungan seperti:

- Menggunakan gawai dan memiliki gawai
- Lebih suka bermain
- Memiliki imajinasi yang kuat

3.3 Analisis data SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk melihat potensi dan peluang dari perancangan baik media utama maupun media pendukung sehingga dapat mempermudah proses perancangan.

- **Strength**

- Memperkenalkan tokoh dalam alkitab kepada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan.
- Dapat mengurangi rasa kebosanan anak akibat berada dalam rumah selama masa pandemi.
- Permainan digital dapat diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan perangkat elektronik *handphone*.

- **Weakness**

- Membutuhkan biaya yang cukup tinggi karena permainan digital yang hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik *handphone*.
- Membutuhkan Internet untuk mengunduh permainan.

- **Opportunity**

- Target dapat memahami dengan baik mengenai agama mereka.
- Dapat bekerja sama dengan organisasi milik gereja.
- **Threat**
 - Sulit untuk mengatasi ketergantungan anak menggunakan perangkat elektronik *handphone* sehingga dibutuhkan bantuan dari pihak orang tua.

3.4 USP (*Unique Selling Proportion*)

Dari data diatas ditentukan *unique selling proportions* sebagai berikut: Sebuah permainan dengan karakter 3 dimensi yang lucu dan berisikan materi sekolah minggu yaitu cerita para tokoh dalam perjanjian lama. Materi yang dipilih memiliki unsur berpetualang sehingga anak dapat terhibur dengan merasakan dan mengalami seolah – olah mereka berada dalam cerita.

3.5 Strategi Komunikasi

3.5.1 5W+1H

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H merupakan singkatan dari : What (Apa), Who (siapa), Why (mengapa), When(kapan), Where(dimana), dan How (Bagaimana).

- **What : Pesan apa yang akan disampaikan?**
Materi sekolah minggu pengenalan tokoh dalam alkitab, materi yang dipilih adalah materi yang disukai oleh anak – anak dan yang memiliki unsur petualangan.
- **Why : Mengapa Pesan tersebut perlu disampaikan?**
Karena kegiatan sekolah minggu yang terhambat serta orang tua yang memiliki kesulitan dalam mengajarkan pendidikan agama kepada anak mereka. Dengan menyampaikan pesan ini, anak – anak akan mengetahui dan memahami tokoh dalam Alkitab yang merupakan sejarah dari agama mereka. Perancangan ini juga dapat menjadi hiburan bagi anak anak.
- **When : Kapan dilaksanakan?**
Perancangan ini dilaksanakan selama dan sesudah masa pandemi
- **Where : Dimana pesan tersebut disampaikan?**
Pesan ini disampaikan melalui sebuah permainan digital yang dapat dimainkan melalui gawai dan akan muncul animasi sebagai iklan di platform Youtube, dapat diunduh melalui Google Play. Perancangan ini diperuntukkan bagi mereka yang berada didaerah yang memiliki jaringan internet, serta terdapat gereja di daerahnya.

- **Who :Kepada siapa pesan disampaikan?**

Target sasaran adalah anak usia dini dengan rentang usia 4 hingga 6 tahun. Dalam pengawasan orang tua.

- **How :Bagaimana menyampaikan pesan tersebut?**

Pesan akan disampaikan dengan permainan digital yang akan mengajak pemain yaitu anak – anak berinteraksi dengan tokoh dalam cerita Alkitab. Kemudian dapat dimainkan melalui perangkat elektronik atau gawai dengan cara menekan dan menggeser sesuai dengan instruksi yang diberikan.

3.6 Strategi Media

3.6.1 Media Utama

Media utama perancangan permainan ini menggunakan aplikasi permainan digital yang dapat dimainkan dalam perangkat gawai. Dengan menggunakan visual 3D lucu sehingga menarik minat anak untuk memainkan permainan.

3.6.2 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. **Iklan**

Iklan akan berupa animasi singkat mengenai isi permainan yang akan disebarakan melalui youtube.

2. **Platform google play**

Aplikasi dapat diunduh melalui google play yang ada disetiap gawai, sehingga aplikasi dapat dilihat dan ditemukan dengan mudah.

3.6.3 Judul Permainan

Judul dari permainan ini adalah “Petualangan Dalam Alkitab”. Arti judul itu sendiri adalah agar anak menikmati cerita seolah-olah mereka mengalami sebuah petualangan dalam Alkitab.

3.6.4 Materi Permainan

- a. **Sumber Materi**

Buku karya Murray Watts (2003) yang berjudul “*The Children’s Bible, Kisah Alkitab Untuk Anak*”, dijadikan sebagai acuan dalam perancangan untuk mendapatkan visual dan materi yang terkait dengan kisah Alkitab yang diperuntukan untuk anak kecil. Dalam buku ini berisi kisah Alkitab dengan gambar ilustrasi dan bahasa yang mudah dipahami oleh anak kecil.

- b. **Isi Materi Perancangan**

Isi materi perancangan dipilih sesuai dengan usia target serta sesuai dengan judul permainan yaitu petualangan.

No.	Judul
1	Nuh dan Air Bah
2	Kisah Abraham
3	Yakub Si Penipu
4	Kisah Yusuf
5	Kisah Musa
6	Kisah Yosua
7	Simson si orang kuat
8	Daud melawan Goliat
9	Daniel dan teman-teman
10	Yunus diperut Ikan

Tabel 1. Dokumen Pribadi

3.6.5 Timeline perkembangan permainan

Berikut tahapan perkembangan isi materi permainan :

No.	Proses	Waktu
1	<i>Alfa test</i>	Januari – Februari
2	Nuh dan Air Bah	Juni – Juli
3	Kisah Abraham	Juli – Agustus
4	Yakub Si Penipu	Agustus – September
5	Kisah Yusuf	September – Oktober
6	Kisah Musa	Oktober – November
7	<i>Beta test</i>	November – April
8	Kisah Yosua	Mei – Juni
9	Simson si orang kuat	Juni – Juli
10	Daud melawan Goliat	Juli – Agustus
11	Daniel dan teman-teman	Agustus – September
12	Yunus diperut Ikan	September – Oktober
13	Perilisan Game	November – Desember

Tabel 2. Dokumen Pribadi

Alfa test merupakan tahapan dimana para *developer* permainan mencoba memainkan permainan untuk menguji apakah memiliki masalah atau tidak. Kemudian memasuki tahap *Beta test*, yang merupakan tahapan yang paling lama karena yang menguji permainan bukanlah *developer*

melainkan orang lain atau individu yang terpilih secara acak. Setiap sub bab memiliki waktu 1 hingga 2 bulan pembuatan yang dikarenakan waktu yang dibutuhkan untuk membuat permainan tidaklah singkat. Dari seluruh materi permainan, dipilih salah satu materi yaitu kisah Nabi Nuh dan Air Bah sebagai *prototype* perancangan.

3.6.6 Mekanik Pemainan

Mekanik dalam permainan ini menggunakan mekanik *storytelling game*, yang dimana isi atau konten dari permainan sesuai dengan cerita yang ada dan pemain dapat berinteraksi dengan tokoh yang ada dalam cerita, sehingga pemain dapat menikmati cerita dan bermain secara bersamaan.

3.7 Perencanaan Biaya Kreatif

Berikut Anggaran dana yang diperlukan :

No.	Nama	Keterangan	Jumlah	Harga
1	Jasa programing	Membuat aplikasi permainan	Rp. 500.000 @1 aplikasi	Rp. 500.000,-
2	Jasa 3D	Pembuatan karakter 3D	Rp. 500.000 @1 model 3D	Rp. 3.000.000,-
3	Jasa desain	Pembuatan iklan, konsep permainan, storyboard, dan Vektor	Animasi : Rp. 200.000 @1 menit	Rp. 400.000,-
4	Iklan youtube	Penayangan iklan pada media youtube	Rp. 1.250.000 (Selama 1 bulan)	Rp. 1.250.000,-
5	Google Play	Pendaftaran permainan pada platform <i>google play</i>	Rp. 260.000 (dibayar sekali)	Rp. 260.000,-

Total harga	Rp. 5.410.000,-
-------------	-----------------

Tabel 3. Dokumen Pribadi

