BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1. Metode Pengumpulan Data

3.1.2. Wawancara Guru PAUD/TK

Wawancara dilakukan terhadap 3 guru PAUD/TK dari sekolah yang berbeda. Berikut kesimpulan hasil wawancara dari ke-3 guru PAUD/TK tersebut.

- Apakah kreativitas perlu dikembangkan ?

  Ya, kreativitas itu penting dan perlu dikembangkan untuk sang anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, Guru juga perlu berpikir dengan kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga anak didik tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (dijawab oleh Dyah Hayu Sesami. Spd)

- Kreativitas seperti apa yang diperlukan/dibutuhkan untuk dikembangkan oleh anak-anak di usia dini ?

  Kreativitas yang dapat mengembangkan dan memantik daya pikir tingkat tinggi sang anak sehingga anak dapat mengoptimalkan daya pikir mereka dari informasi yang mereka tangkap baik itu berupa gerak,visual, auditori, taktil. (dijawab oleh Wiwik Chitra Pratiwi SPd)

- Bagaimanakah metode pembelajaran di PAUD/TK ?

  Pembelajaran yang sedang tren saat ini adalah pembelajaran *inquiry* (model pembelajaran dimana anak didik untuk mencoba mencari jawaban sendiri) bertema, yang bersifat Higher Order Thinking (HOT) melalui STEAM (Sciences, Technology, Engineers, Arts, Mathemathics) dengan media *loose part* media lepas yang dapat dijadikan anak untuk berimajinasi dalam bermain. Seperti pada menggambar, anak dibebaskan untuk menggambar tidak seperti jaman dahulu dimana anak disuruh menggambar sesuai dengan yang diajarkan. (dijawab oleh ST, M.Pd, Nanik Palupi Ariyanti, S.Psi)

- Apakah media audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak?

Media audio visual adalah media yang mudah digunakan dan sangat cepat dalam memantik kreativitas anak. Namun perlu diketahui juga bahwa menggunakan media audio visual yang diulang secara berlebih dapat menghambat kreativitas itu sendiri. Menghindari hal tersebut sebaiknya informasi yang diberikan dalam bentuk media audio visual ini sebaiknya mengandung sebuah pertanyaan yang dapat memantik kreativitas sang anak. (dijawab oleh Wiwik Chitra Pratiwi SPd)

- Dalam pembelajaran PAUD/TK terdapat materi sains yang diberikan ke anak-anak, topik seperti apakah yang dipelajari anak pada pembelajaran PAUD/TK ?

Contoh topik sains yang dipelajari anak-anak, air memiliki energi. Untuk menyampaikan topik ini praktik perlu dilakukan, karena memberikan penjelasan secara ilmiah tidak memungkinkan untuk cara berpikir anak-anak usia dini. Dengan memberikan percobaan sederhana yaitu menggunakan baskom yang diisi air dan kertas yang dilipat menjadi bunga. Ketika bunga kertas dimasukan ke air bunga tersebut akan mengembang, (dijawab oleh ST, M.Pd, Nanik Palupi Ariyanti, S.Psi)

3.1.3. Observasi Online

Observasi online dilakukan untuk menemukan beberapa informasi mengenai jenis media social apakah yang digunakan instansi pendidikan khususnya PAUD/TK yang berada di Jawa Tengah. Berdasarkan hasil obsevasi online terdapat banyak akun-akun yang dibuat untuk merepresentasikan instansi pendidikan. Salah satu contoh instansi pendidikan tersebut adalah TK Taman belia Candi Semarang yang memiliki akun facebook. Akun ini digunakan untuk berkomunikasi dengan para oraang tua, selain itu akun ini juga bertujuan untuk mengabadikan momen-momen pembelajaran, promosi, dan juga tempat untuk memberikan informasi terkait dengan instansi pendidikan yang berkaitan.

Selain data informasi jenis media sosial terdapat data obsevasi yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan storyline dalam salah satu episode yang akan dibuat dalam rancangan animasi ini. Berdasarkan hasil observasi online yang dilakukan pada channel youtube Televisi Edukasi yang berjudul "**BDR | SD Kelas 1 | Episode 34 – Benda-benda Yang Bisa Menyerap Air dan Yang Tidak Bisa Menyerap Air**" yang

membahas mengenai Fian yang mempelajari salah satu sifat benda cair, yaitu benda cair dapat menyerap melalui celah-celah kecil. Dalam episode tersebut dijelaskan macam-macam benda yang tidak dapat menyerap air antara lain karet, plastik, kaca, dan logam. Lalu benda yang dapat menyerap air diantara lain tisu, kertas, kain, dan busa. Data ini aka n berguna untuk menjadi dasar pembuatan storyline episode 1 animasi "Kreatif Bersama Sein & Anna"

3.2. Analisis SWOT

3.2.1. Strength

1. Menggunakan animasi sebagai media audio visual dapat menarik perhatian anak dalam ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Desain karakter yang lucu dan ramah membantu memikat perhatian anak dan dapat diingat oleh anak-anak.
3. Berupa jajaran cerita pendek dengan durasi kurang lebih 5 menit dengan cerita bertema ilmu pengetahuan yang bagus untuk mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas anak usia dini.

3.2.2. Weakness

1. Durasi yang pendek membuat cerita dari animasi ini terkesan dangkal namun lebih cepat memberikan pesan yang ingin disampaikan.

3.2.3. Opportunity

1. Penggunaan media audio visual dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi.
2. Dari sekian banyak produk audio visual, tidak banyak produk animasi dengan cerita yang inofatif yang mampu membantu mengembangkan kreatifitas anak.

3.2.4. Threat

1. Semakin berkembangnya teknologi membuat anak lebih sering terpapar teknologi, namun perlu diingat penggunaan media audio visual berlebih tidak dianjurkan bagi anak-anak usia dini.

3.3. Khalayak Sasaran

3.3.1. Demografis

- Gender : laki-laki & perempuan
- SES : AB-B
- Target Primer : Anak-anak usia 5-6 tahun, berada di tingkat pendidikan TK besar.
- Target Sekunder : Guru pengajar PAUD/TK

3.3.2. Geografis

- Domisili audience : Provinsi Jawa Tengah
- Area tempat tinggal : Perkotaan

3.3.3. Psikografis & Behavorial

Merupakan anak-anak yang tinggal di daerah kota. Kedua orang tuanya menyerahkan pendidikan anak mereka kepada pengajar di PAUD/TK. Dalam pembelajaran di sekolah para guru menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai selingan dalam pembelajaran untuk mengganti suasana.

3.4. Strategi Komunikasi

Pesan akan disampaikan dalam bentuk audio visual berupa animasi atau kartun anak-anak yang akan ditujukan bagi anak-anak anak didik PAUD/TK usia 5-6 tahun. Pesan yang terkandung dalam animasi ini adalah untuk berkreasi memecahkan solusi yang ada pada sehari-hari. Tema sains merupakan pendekatan dari pembelajaran STEAM (*science, Technology, Engeenering, Art, Math*). Dalam merancang animasi ini, pendekatan strategi inkuiri digunakan sebagai referensi model pembelajaran dalam cerita animasi ini yaitu dengan memberikan sebuah kuis atau pertanyaan terbuka yang akan membantu memantik daya pikir kreatif sang anak. Kuis ini akan disampaikan oleh salah satou kartun dalam animasi ini, dimana sang karakter ini akan melakukan interaksi sederhana dengan para penonton dengan menanyakan pertanyaan dan lainnya. Pembelajaran diharap dapat dilanjutkan oleh para guru untuk membantu anak-anak lebih memahami materi yang ada dalam tiap-tiap episode dan juga membantu anak mencari jawaban tiap-tiap kuis yang terdapat pada akhir sesi animasi. Hal ini diperlukan agar animasi ini dapat mencapai tujuannya dengan lebih efektif yaitu membantu mengembangkan kemapuan berkreatifitas anak.

Animasi ini memiliki 2 target yaitu primer dan sekunder. Dimana target sekunder dari animasi ini adalah para guru PAUD/TK. Target inilah yang dituju sang pembuat agar animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada instansi pendidikan

khususnya PAUD/TK dimana guru-guru tersebut mendidik. Dengan menargetkan para guru, media yang cocok digunakan untuk mendekati para target adalah media social online facebook. Hal ini didukung dengan observasi online yang telah dilakukan. Yaitu banyak sekali akun-akan facebook yang digunakan para guru PAUD/TK. Dalam observasi online juga ditemukan beberapa akun yang dimiliki oleh instansi pendidikan PAUD/TK.Animasi ini dapat diakses dari situs berbagi video seperti youtube agar para guru dapat mengunduh video ini dan membagikannya dengan mudah. Perancangan ini akan dinilai sukses apabila materi dapat tersampaikan dengan baik kepada para anak didik dan karakteristik kreatif anak terpicu setelah menonton video dari penilaian sang guru.

3.5. Strategi Media

3.5.1. Media Utama

Media utama yang dibuat adalah video interaktif berupa animasi dua dimensi (2D). Animasi akan berjalan selama ±5 menit yang terdiri dari beberapa episode. Tema dari animasi singkat ini adalah sains. Terdapat 3 tokoh dalam animasi ini yaitu sepasang kakak beradik yang akan menjadi tokoh utama, dan satu karakter pembantu yang juga berfungsi sebagai maskot. Berikut referensi tokoh kakak beradik dari film animasi Gravity Falls.

Gambar 3.5.1. 1 Tokoh kartun kakak beradik dari Gravity Fall

(Sumber : Disney.fandom.com)

Kesan yang ingin di timbulkan pada animasi ini adalah simpel dan lucu. Seperti pada gambar diatas rancangan model gaya desain karakter dari tokoh-tokoh yang berperan dalam animasi ini adalah gaya desain kartun barat seperti pada film animasi Gravity Falls. Selain dari gaya desain pilihan warna yang akan digunakan dalam perancancang ini akan menggunakan warna pastel yang cerah. Penggunaan warna ini diharap agar suasana menyenangkan dapat terpancar dan menggambarkan kecerian dari rancangan animasi ini. alasan lain pilihan warna ini adalah agar rancangan animasi ini terlihat lebih menarik bagi anak-anak. Umumnya anak-anak lebih memilih warna-warna cerah, hal ini dikarenakan warna cerah terlihat lebih mencolok dan unik bagi anak.

Gambar 3.5.1. 2 Tokoh kartun curious George

(Sumber : youtube.com)

Curious George adalah animasi mengenai petualanagan sang simpanse bernama George yang tinggal bersama manusia bernama John di kota. Alur pada film animasi Curious George berfokus pada keseharian goerge si sinpanze yang tinggal ditengah kota dan mempelajari hal-hal baru tiap episodenya. Alur cerita george merupakan inspirasi dari alur rancangan ini dimana pada alur film animasi Curious George sang tokoh akan dihadapkan dengan konflik-konflik menarik yang akan terpecahkan oleh si george yang akan menjadikan pengalaman baginya serta menjadi pengetahuan bagi sang penonton khususnya anak-anak. Sehingga kemudian pengetahuan ini dapat digunakan anak-anak ketika menemui masalah yang sama. Film animasi ini sangat edukatif dan sangat menjadi bagain mempengaruhi rancangan alur cerita animasi yang akan dibuat. Dalam rancangan ini animasi akan dirancang dengan meminimailisir *background object* hal ini dilakukan agar fokus pandangan para penonton ada pada gambar utama yaitu para tokoh. Sehingga materi tersampaikan dengan lebih baik. Berikut referensi gambar

Gambar 3.5.1. 3 Lil Stomper

(Sumber : Youtube.com)

Dengan menggunakan background putih object-object utama lebih terlihat mencolok. Hal ini juga akan membantu memfokuskan pandangan para penonton pada objek-objek yang bergerak. Sama halnya dengan film animasi Pocoyo dimana dalam animasi tersebut hanya memunculkan sang tokoh utama dan beberapa properti tambahan yang penting dalam cerita tiap-tiap episodenya.

Gambar 3.5.1. 4 Hello Pocoyo

(Sumber : Pocoyo.com)

Alur cerita

Animasi ini akan dimulai dengan mengenalkan objek-objek yang akan muncul sebagai objek penting dalam kemunculan konfilk. Setelah itu cerita akan berlanjut pada pengenalan tema episode. Pengenalan ini akan dikemas menjadi sebuah cerita dimana para tokoh akan melakukan observasi sains ataupun melakukan percobaan ilmiah sesuai

dengan tema tiap-tiap episode. Pengengalan ini akan menjadi informasi penting dalam pembelajaran bagi anak-anak sebagai target dari rancangan animasi ini. Dalam tiap-tiap episode mereka berdua akan dihadapkan dengan berbagai macam konflik berbeda yang akan mereka pecahkan dengan sains, para penonton akan diajak untuk mengamati permasalahan-permasalah tersebut sembari sang tokoh memberikan solusi dalam memecahkan masalah atau konflik yang terjadi. Tiap-tiap episode akan memiliki tema permasalahan sains yang berbeda seperti contoh gaya, energi, zat dan lain-lain. Diakhir episode sebuah tokoh maskot lucu akan muncul, dan memberikan fakta-fakta unik dan kuis seputar dari ilmu sains yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan menggunakan pendekatan strategi inquiry dimana sang anak akan diberi sebuah pertanyaan yang akan memantik keingintahuan anak untuk mencoba memecahkan masalah atau mendapatkan jawaban dari permasalahaan yang diberikan. Dari strategi tersebut pesan yang ingin dicapai dalam animasi ini adalah mencoba memantik keingintahuan anak dengan menggunakan kuis yang akan mereka coba pecahkan sendiri serta fakta yang menarik. Dengan begitu pertanyaan-pertanyaan dan fakta atau informasi ini diharap dapat menstimulus daya berpikir kreatif sang anak, dengan harapan sang anak dapat mendapatkan pengetahuan, informasi dan pengalaman yang menarik dalam belajar sains.

3.5.2. Media Promosi

Media promosi yang digunakan dalam perancangan ini untuk mendekatkan produk kepada target yang dituju akan menggunakan pendekatan online menggunakan media sosial seperti facebook yang menargetkan pada akun-akun yang dimiliki instansi sekolah PAUD/TK. Akun media sosial ini akan aktif mengajak para pendidik untuk mencoba menggunakan animasi ini sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah para target. Dalam akun ini akan memposting beberapa poster berkaitan dengan promosi publikasi animasi ini.

3.6. Anggaran

No	Rincian	Jumlah	Harga	Total
1.	Biaya produksi animasi 1 season			Rp.40.000.000

	(10 episode)			
2.	Biaya pembuatan storyline			Rp. 5.000.000
3.	Biaya pengisi suara			Rp. 10.000.000
				Rp. 55.000.0000

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA