

BAB III

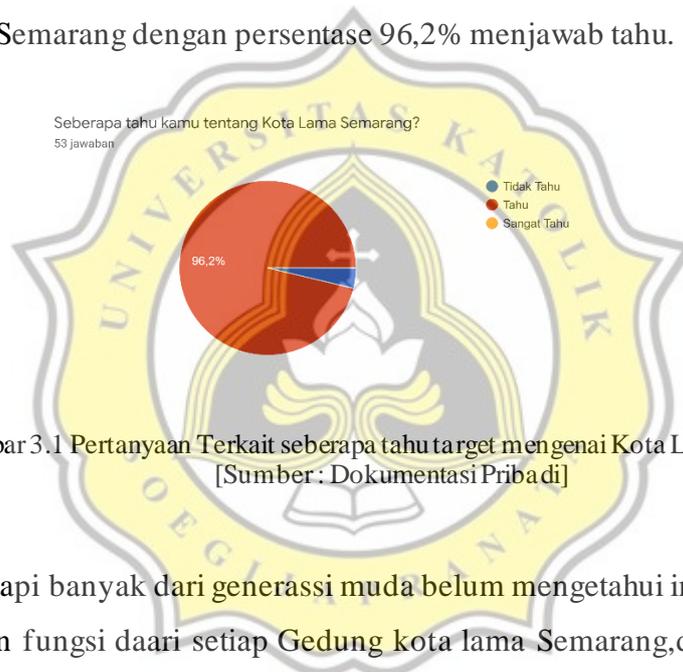
STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Data Kuisisioner

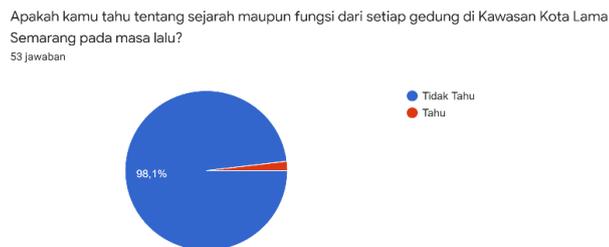
Guna mendukung data dalam perancangan ini sebuah kuisisioner disebarakan kepada target sasaran, antara lain sebagai berikut :

Dari asil kuisisioner perancang mendapatkan 53 responden generasi muda, dari pertanyaan di bawah ini banyak dari generasi mudah telah mengetahui tentang kota lama Semarang dengan persentase 96,2% menjawab tahu.



Gambar 3.1 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai Kota Lama Semarang [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Tetapi banyak dari generassi muda belum mengetahui informasi mengenai sejarah dan fungsi daari setiap Gedung kota lama Semarang,dengan persentase 98,1% tidak tahu.



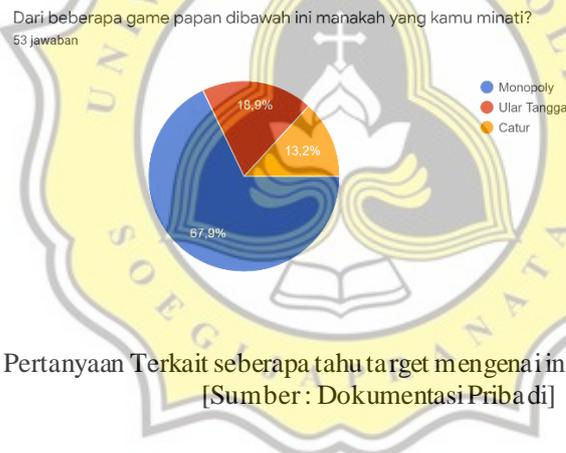
Gambar 3.2 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Perancang juga menanyakan mengenai apakah mereka para generasi muda gemar bermain *Game*, 53 responden menjawab “Ya” dengan perolehan 49,1%.



Gambar 3.3 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Perancang menanyakan mengenai jenis *Bordgame* seperti apa yang lebih digemari untuk dimainkan, 67,9% responden memberikan jawaban “Monopoly”.



Gambar 3.4 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Dari hasil data yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa para generasi muda khususnya generasi muda Semarang mengetahui mengenai kota lama Semarang, akan tetapi para generasi muda tidak mengetahui informasi tentang kota lama itu sendiri. Pada hasil data juga mendapatkan bahwa generasi muda gemar bermain game khususnya permainan monopoly yang dimana permainan ini sangat digemari dari berbagai generasi.

3.1.2 Hasil Observasi

Kawasan Kota Lama Semarang merupakan Kawasan dengan peninggalan Gedung-gedung tua yang bergaya arsitektur Eropa. Bangunan tua ini yang masih berdiri kokoh pada saat ini digunakan sebagai kantor-kantor dan tempat tempat

wisata Kota Lama Semarang, berikut merupakan beberapa Gedung yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang:

Nama Gedung	Nama Jalan	Nama Gedung	Nama Jalan
SPIEGEL	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.39	OTH 2	JL. KEPONDANG NO.22
BORSUMI	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.30	LIVERPOOL & LONDON	JL. BRAN JANGAN NO.8
MARBA	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.33	BORSUMY 1	JL. BRAN JANGAN NO.5
NILLMJ	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.23-24	BORSUMI 2	JL. BRAN JANGAN NO.4
WEESKAMER	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.27	EXPENGADILA	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.19
OUTTRAP	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.20	DE JAVASCHE	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.9
CDV	JL. EMPU TANTULAR NO.4-5	PEEKHOUSE	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.28
ESCOMPTO	JL. KEPONDANG NO.9	N.V MAINTZ	JL. MERAK NO.15
MOONOD DIEPHUIS	JL. KEPONDANG NO.11-12	ZIKEL	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.39
SOESMANS	JL. KEPONDANG NO.15-23	BLENDUK	JL. LETJEN SOEPRAPTO NO.18
OTH 1	JL. KEPONDANG NO.21	MARA BUNTA	JL. CENDRAWASIH NO.23

Tabel 3.5 Hasil Observasi Gedung Kota Lama Semarang
[Sumber : Dokumentasi Pribadi]

3.1.3 Sumber Referensi Perancangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menganalisis dari beberapa hasil penelitian yang terkait dengan perancangan ini. Beberapa diantaranya adalah penelitian oleh Zuhri Firdaus Vol. 07 No. 02 Tahun 2014 yang mengadakan penelitian tentang pengembangan permainan monopoli IPA materi Sistem Pencernaan, diketahui media pembelajaran IPA di Kelas VIII SMP N 4 Malang masih terbatas dan siswa juga kurang menyukai pelajaran IPA. Pada penelitian ini dikembangkanlah suatu media pembelajaran baru yaitu menggunakan monopoli IPA dengan materi yang dipakai adalah sistem pencernaan makanan. Pengembangan dan juga prosedur penelitian ini diadaptasi dari model Thiagarajan pada tahun 1974 yang terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut: Define, design, develop, dan disseminate. Proses dari penelitian ini bersifat terbatas dan hanya dapat dilakukan sampai dengan tahap develop. Secara keseluruhan kesimpulan yang didapat dari hasil validasi dan uji coba yang dilakukan pada siswa-siswi mengungkapkan bahwa media monopoli IPA tersebut dapat dengan efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran siswa siswa pada materi IPA sistem pencernaan makanan.

Presentasi nilai dari penilaian media monopoli IPA dengan materi system pencernaan makanan menurut para ahli materi, ahli praktisi lapangan, ahli media dan juga siswa adalah sebagai berikut 85,6;85;86;85 dengan tingkat validasi yang tergolong cukup tinggi, dari penilaian tersebut dapat diambil kesimpulan secara keseluruhan bahwa media permainan monopoli IPA ini sangat layak digunakan sebagai metode atau cara pembelajaran yang efektif dan juga sangat membantu siswa-siswi dalam mempelajari materi system pencernaan makanan.

.Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar oleh Nur Azizah (JPGSD Vol.01:2012) hasil dari penelitian tersebut memperlihatkan bahwa hasil dari observasi aktivitas para guru ini mengalami sebuah peningkatan sebanyak 9 % dari 83% pada siklus I jadi 92% pada siklus II, sedangkan untuk hasil dari observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan sebesar 11% dari sebanyak 79% pada siklus I kemudian menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar dari para siswa juga mengalami peningkatan sebanyak 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada respon siswa yang meningkat sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa langkah lebih baik guru menerapkan media pembelajaran menggunakan monopoli untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa-siswi

Dias Hendyanto Dwiputra Vol. 08 No. 06 Tahun 2016 melakukan sebuah Penelitian yaitu pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media monopoli penggolongan hewan yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA kelas 4 Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang dipakai adalah dengan menggunakan model Research and Development menurut Borg and Gall. Prosedur penelitian yang digunakan ini memiliki sembilan tahap penelitian sebagai berikut ; (1) pengumpulan data dan penelitian, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba pada lapangan awal, (5) revisi dari hasil uji coba, (6) uji coba pada lapangan utama, (7) penyempurnaan dari produk hasil uji lapangan, (8) melakukan

uji coba pelaksanaan, dan yang terakhir adalah (9) kegiatan penyempurnaan produk akhir. Subyek yang diambil untuk melakukan penelitian ini adalah 38 siswa yang duduk dikelas 4 SD Negeri 1 Sinduadi, Mlati, Sleman, penelitian ini dilakukan dengan tiga kali uji coba yaitu 4 siswa diambil untuk dilakukan uji coba awal, kemudian 12 siswa ikut diambil untuk dilakukan uji coba lapangan utama, dan selanjutnya 20 siswa diambil untuk dilakukan uji lapangan operasional. Metode penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan juga mengumpulkan angket. Hasil validasi dari ahli materi ternyata mendapatkan skor 4,57 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Lalu Hasil validasi ahli media, mendapatkan skor 4 yang masuk ke dalam kategori Layak. Hasil dari uji coba lapangan awal meraih persentase nilai sebanyak 78,1% dan masuk kedalam kategori “Layak”. Hasil uji pada lapangan utama mendapatkan persentase nilai sebesar 92,7% dan masuk kedalam kategori “Layak”. Dan yang terakhir, dilaksanakan uji lapangan operasional, yang mendapatkan persentase nilai sebanyak 98,1% dan masuk kedalam kategori “Layak”.

Penelitian berikutnya adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh Vivi Agustin (2014) penelitian yang dilakukan tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang berarti dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang ia sebut dengan MoGe (Monopoli Geografi) melalui model ASSURE sekaligus juga menilai seberapa besar kelayakan dari metode MoGe (Monopoli Geografi) sebagai media pembelajaran pada pokok pembahasan mengenai analisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitar sebagai akibat dari dinamika atmosfer. Pada tahap berikutnya, media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) ini akan dilakukan uji coba di 2 kelas yang berbeda, yang pertama adalah kelas eksperimen dan kelas kedua adalah kelas control. dari jumlah seluruh populasi dengan jumlah 9 kelas X MAN Mojosari melalui penelitian eksperimental semu atau quasi experimental untuk mengetahui perbedaan hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotor siswa yang menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) dengan siswa yang tidak menggunakan sistem pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) dan hanya menggunakan media pembelajaran biasa (power point).

Penelitian tersebut kemudian memperoleh hasil dan kesimpulan akhir bahwa sistem pembelajaran menggunakan metode MoGe (Monopoli Geografi) ini sangat efektif dan layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang bias diterapkan pada siswa siswi. Penilaian akhir menunjukkan penilaian ahli media mencapai persentase sebanyak 91,00%, yang mencakup penilaian aspek format media, aspek visual, aspek fungsi, aspek bahasa dan kualitas media, dan yang terakhir adalah aspek teknis media. Sedangkan berdasarkan ahli materi, penilaian sistem MoGe (Monopoli Geografi) ini mencapai persentase sebanyak 96,67% yang mencakup aspek kualitas isi, aspek kognitif, dan aspek afektif. Setelah itu dilakukan uji coba dengan sampel yang digunakan yaitu 2 kelas, yang kemudian diperoleh hasil dengan perbedaan yang dinilai cukup signifikan antara hasil belajar siswa di kedua sampel kelas, dengan mendapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi), baik pada ranah, kognitif, efektif ataupun ranah psikomotor

Purwanto Vol. 17 No.01 Tahun 2012 melakukan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi pada prestasi belajar dan profil kemampuan berpikir kritis siswa setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe Team-Games Tournament. Metode yang akan digunakan kedalam penelitian ini adalah dengan metode weak experimental design dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa-siswa yang berasal dari SMP kelas VIII di Kabupaten Sumedang. Sampel pada penelitian tersebut diambil dari salah satu kelas VIII SMP yang berada di Kab. Sumedang. Data penelitian ini didapatkan melalui tes prestasi belajar yang berfokus pada pokok bahasan mengenai Usaha dan Energi serta tes kemampuan berpikir kritis deduksi dengan menggunakan Cornell Critical Thinking Test. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan tersebut memperoleh hasil berupa terjadinya peningkatan dalam hal prestasi belajar pada beberapa siswa disekolah tersebut setelah diimplementasikannya permainan Monopoli yang bertema Fisika dalam metode pembelajaran siswa disekolah tersebut. Hasil yang didapat adalah siswa

mengalami peningkatan prestasi belajar sebesar 0,24 dan termasuk kedalam kategori 'Rendah'. Aspek kognitif yang mengalami peningkatan paling tinggi di tiap pertemuan ada pada aspek pemahaman C2. Untuk profil kemampuan berpikir dengan cara kritis deduksi, memperoleh hasil yang masuk kedalam kategori 'Rendah', sebelum dilakukannya penerapan metode permainan monopoly Fisika 9,1% siswa berada dalam kategori ini; dan setelah penggunaan sistem belajar dengan metode permainan Monopoli Fisika 24,2% siswa berada dalam kategori ini. Untuk kategori 'Sedang', sebelum dilakukannya penerapan metode permainan Monopoli Fisika 69,7% siswa berada dalam kategori ini; namun sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika 63,6% siswa berada dalam kategori ini. Untuk kategori 'Tinggi', sebelum dilakukannya penerapan metode permainan monopoly Fisika 21,2% siswa berada dalam kategori ini; dan sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika 12,1% siswa dalam kategori ini. Secara keseluruhan umumnya para siswa memberikan respon yang terbilang positif terhadap penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan Monopoli Fisika ini.

D. Elivas Hastunar Vol.4 No.2 Tahun 2014 melakukan sebuah penelitian dengan Judul "Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School" Penelitian ini memiliki satu tujuan yang pasti yakni untuk mendeskripsikan media yang dapat digunakan untuk belajar kosa kata di SMP Terang Bangsa, untuk bagaimana cara mendeskripsikan jenis materi pelajaran bahasa Inggris yang dibutuhkan oleh pelajar kelas tujuh yang tidak ada di SMP Terang Bangsa, untuk menjelaskan modifikasi permainan Gladden Monopoly, juga untuk belajar kosa kata kepada siswa kelas tujuh, dan untuk menjelaskan keefektifan permainan onboard Gladden Monopoly dengan tujuan untuk mengajarkan kosa kata kepada siswa kelas tujuh. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian & Pengembangan (R & D), yang digunakan untuk memodifikasi produk dan mengukur keefektifan pengembangan yang diajukan oleh Borg and Gall (2007). Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Gladenool efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kosa kata siswa. Hal itu juga didukung dari hasil pre dan juga post test. Berdasarkan hasil checklist observasi, kuesioner, dan

validasi para ahli menunjukkan bahwa permainan Gladden Monopoli membantu dalam belajar bahasa Inggris. Hal itu dapat terlihat dari hasil jawaban kuesioner dimana pada jawaban tersebut mendapatkan sekitar lebih dari 75% siswa yang menjawab 'A' atau 'B' yang mengindikasikan bahwa produk itu mudah, efektif serta atraktif untuk digunakan.

3.2 Khalayak Sasaran

3.2.1 Geografis

Secara geografis, wilayah yang dituju adalah seluruh masyarakat umum nasional, khususnya yang tinggal di Semarang. Dengan tujuan untuk memberikan informasi dan mengedukasi generasi muda mengenai Kota Lama Semarang melalui media permainan edukatif.

3.2.2 Demografis

Usia 16-18 tahun (SMA) Pada usia seperti ini generasi muda sangat berperan penting kedepannya untuk melestarikan warisan budaya maka dari itu harus ada pengarahan kepada generasi muda.

3.2.3 Psikografis

Generasi muda 16-18 tahun yang gemar bermain game dan yang tidak suka membaca buku informatif.

3.3 Strategi Komunikasi

Dalam perancangan ini dapat dirangkum informasi pada hasil perancangan yang ada dengan analisa (5W+1H):

1. *What* (Apa Masalah yang terjadi?) :

Para generasi muda tidak begitu mengetahui informasi mengenai informasi dibalik latar belakang kota lama semarang. Media informasi yang ada kurang diminati generasi muda.

2. *Why* (Mengapa penelitian perancangan ini dibuat?)

Perancangan ini bertujuan agar generasi muda mendapatkan informasi mengenai sejarah dan perkembangan kota lama Semarang dengan cara yang menarik.

3. *When* (Kapan permasalahan ini bermula?)

Ketika banyak generasi muda yang tidak mengenal latar belakang kota lama Semarang.

4. *Who* (Siapa yang menjadi target?)

Target dari perancangan ini ialah para generasi muda yang berumur 16-18 tahun yaitu anak SMA/Sedetajat, khususnya anak muda Semarang.

5. *Where* (Dimana letak permasalahan yang terjadi?)

Perancangan permainan monopoly mengenai kota lama Semarang ini mencakup generasi muda yang ada di Semarang.

6. *How* (Bagaimana solusi yang dapat diterapkan?)

Dengan merancang sebuah permainan Monopoly yang informatif dan menarik yang dapat dimainkan kapan pun dengan orang-orang sekitar dengan harapan para generasi muda dapat mendapatkan informasi yang bermanfaat baginya dan bagi kota lama itu sendiri.

3.4 Strategi Media

3.4.1 Media Primer

Media primer dalam perancangan ini menggunakan *board game* untuk menyampaikan sebuah informasi mengenai kota lama Semarang menggunakan Barcode yang ada dalam sebuah kartu dalam permainan.

Husna (130:2016) benda dan persiapan untuk melakukan permainan monopoly, antara lain :

1) Bidak-bidak yang mewakili setiap pemain.

- 2) Dua dadu bersisi enam..
- 3) Kartu khusus untuk setiap properti. Kartu ini dikeluarkan untuk pemain yang membeli rumah. Di kartu tersebut terdapat harga real estat, harga sewa, harga hipotek, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak:
 - a. 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok warna, masing-masing kelompok memiliki dua atau tiga bitnik. Pemain harus menguasai kelompok warna sebelum mereka dapat membeli rumah atau hotel.
 - b. 4 usaha umum. Seperti jika pemain memiliki lebih dari satu stasiun, harga sewanya akan lebih tinggi. Tetapi tidak ada rumah atau hotel untuk dibangun di atas stasiun.
 - c. 2 perusahaan, yang pertama Perusahaan Listrik dan yang kedua adalah Perusahaan Air. Jika pemain memiliki keduanya, mereka bisa mendapatkan sewa yang lebih tinggi. Rumah dan hotel mungkin tidak berbasis perusahaan.
 - d. Wilayah dana umum dan peluang. Pemain yang mendarat di plot harus mengambil kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- 5) Uang-uang yang digunakan pada Monopoly.
- 6) 32 rumah dan 12 hotel menggunakan kayu atau plastik. Rumah biasanya berwarna hijau, hotel berwarna merah.
- 7) Kartu-kartu yang digunakan untuk Dana Umum dan Kesempatan.

3.4.2 Media Sekunder

Kemasan dan panduan

Desain kemasan permainan ini tetap mengikuti desain Monopoly yang telah ditentukan dan juga desain papannya. Desain kemasannya berupa kotak dengan bahan Kertas .Permainan ini

memiliki sistematika permainan yang cukup kompleks sehingga diperlukan lembar panduan cara bermain sesuai dengan permainan monopoly pada umumnya.

3.4.3 Media Tersier

Media tersier atau media pendukung dijadikan sebuah media yang akan mempromosikan rancangan yang dibuat dan menyalurkan penyampaian dari rancangan tersebut. Media yang akan digunakan meliputi media sosial seperti *Youtube* dan *instagaram*. Kedua platform ini akan membantu dalam mempromosikan permainan Monopoly ini.

3.5 Pendekatan Promosi

Strategi Komunikasi yang dilakukan dalam perancangan permainan Monopoly ini dilakukan dengan melihat dari model komunikasi pemasaran AISAS.

Attention

Permainan ini akan dijual kepada sekolah-sekolah (SMA) yang nantinya akan menjadi media informatif/pembelajaran bagi siswa atau juga dapat dipinjamkan kepada siswa sebagai *sempel* dan menggunakan media social sebagai media utama yang digunakan untuk mempromosikan board game. Disini perancang dapat memunculkan atensi dari generasi muda pada permainan monopoly ini.

Interest

Diharapkan dengan mulai bersinggungannya para siswa/generasi muda terhadap permainan ini, melalui berbagai macam promosi seperti poster dan iklan muncul ketertarikan dalam diri mereka untuk terus memainkan dan mempelajari isi dari permainan monopoly ini.

Search

Setelah muncul ketertarikan, para siswa akan mencari tahu bagaimana permainan ini dimainkan dan apa isi dari sejarah dan fungsi didalamnya. Mereka akan mencarinya di internet dan selain menemukan informasinya mereka juga menemukan bahwa permainan ini diperjual belikan, baik secara online maupun toko mainan konvensional.

Action

Dengan memiliki ketertarikan dan sudah mengetahui dimana bisa membeli permainan ini, diharapkan para siswa akan membeli permainan ini.

Share

Karena permainan ini hanya dapat dimainkan minimal 2 pemain, maka secara otomatis mereka akan berbagi informasi terkait permainan ini kepada kawan mereka.

Karna permainan ini dapat dimainkan 2-4 orang pemain, maka secara otomatis para pemain harus mengetahui cara bermain dan akan membagikan informasi cara bermain permainan ini kepada teman yang belum paham cara bermain atau cara melihat informasi didalam kartu monopoly.

3.6 Strategi Anggaran

Berikut adalah anggaran dalam perancangan permainan Monopoly “MONOPOLY Little Netherland”.

Kebutuhan	Penjelsan	Harga
Boardgame	Pembuatan 500 buah serta media pendukung	Rp.10.000.000
Media sosial	Pembuatan Konten	Rp.1.000.000
Desain visual	Pembuatan desain boardgame	Rp.2.000.000
Iklan Instagram	Selama 1 bulan	Rp.300.000
Banner Youtube	Selama 1 bulan	Rp.1.800.000
Poster	100 buah	Rp.500.000
	TOTAL	Rp.15.600.000

Tabel 3.2 Strategi Anggaran [Sumber : Dokumentasi Pribadi]