

BAB 3

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh perancang kepada guru bimbingan konseling guna untuk mendapatkan pandangan guru BK terhadap lunturnya tata krama di kalangan remaja. Beliau adalah Guru BK dari SMA Tarakanita Magelang, Bpk. Philipus Aditya Nugraha., S.Pd. Menurut beliau, tata krama itu perlu diterapkan di dalam bersosialisasi karena di Indonesia kita tidak jauh dari senioritas. Yang mana pentingnya penggunaan tata krama dalam bersosialisasi dengan menghormati yang lebih tua, senioritas bukan soal namun sebagai landasan dasar untuk menghormati yang lebih tua. Karena dengan adanya senioritas kita memiliki landasan dasar untuk menghormati yang lebih tua. Baik di era modern maupun tidak di era modern, penggunaan mas, mbak, kak itu sangat lah penting, menurut beliau ketika remaja memanggil orang yang lebih tua tanpa kata sambu mas, mbak, kak, pak, bu itu adalah sesuatu yang salah. Sebagai contoh ketika adek kelas memanggil kita tanpa menggunakan mas, mbak, kak itu sudah sangat tidak nyaman untuk didengar dan tidak patut untuk diucapkan serta membuat kita menjadi tidak nyaman.

Menurut Pak Adit mengatakan jika remaja menerapkan tata krama di lingkungan masyarakat saat bersosialisasi, maka akan lingkungan remaja tersebut akan nyaman dan juga akan remaja tersebut akan disambut dengan baik di lingkungan tersebut. remaja dengan menerapkan tata krama akan mudah di trima di masyarakat, baik meminta tolong maupun menyampaikan pendapat.

Menurut Beliau penggunaan tata krama sopan santun itu sangatlah relevan di masa apapun. Anak-anak harus dibiasakan untuk menggunakan tatakrama sejak dini sehingga walaupun remaja sekarang ini mendapat pandangan dari luar, mereka tidak terpengaruh, sehingga tata krama akan tetap melekat dalam diri remaja tersebut, di dunia pendidikan saja Budi Pekerti sedang diangkat kembali karena khawatir dengan anak muda sekarang. Modern memang perlu namun tata krama tidak boleh sampai hilang.

Menurut Beliau, mengajarkan secara langsung adalah metode paling baik dan mudah ditangkap oleh remaja daripada teori. Hanya memberitahu saja itu tidak cukup harus dengan sebuah contoh langsung agar mudah dicerna dan juga remaja mudah menangkap pesan yang disampaikan. Oleh karena itu menggunakan media kreatif yang dapat memberikan pemahaman langsung kepada remaja sehingga akan lebih efektif.

3.1.2 Angket

Melalui kuisisioner yang dilakukan oleh peneliti kepada target perancangan dan orang tua baik yang memiliki anak maupun yang belum tentang pandang orang tua terhadap sopan dan santun remaja masa kini.

Orang Tua

Dari 41 responden 97,6% mengatakn mereka pernah mengalami / menghadapi remaja yang tidak sopan santun, responden merasa kasihan dan prihatin dan sangat menyayangkan hilangnya tata krama di kalangan remaja saat ini.

Apakah menurut Bapak/Ibu tata krama itu penting dalam kehidupan bersosialisasi?

41 responses



Gambar 3.1 Data Kuisisioner 1

[Sumber: Dokumen Pribadi]

100% responden mengatakan bahwa tata krama itu penting. Berikut adalah jawaban responden mengatakan tata krama itu penting :

Tata krama bisa menjadi ukuran penilaian seseorang dan status sosialnya . Baik dan buruknya.

tanpa tata krama, tidak ada pembatas dalam kita bersosial/bermasyarakat, mengurangi rasa saling hormat dan menghargai

Coba bayangkan kalau hidup tanpa aturan.

Karena tata krama mencerminkan sifat dan watak seseorang

dalam bersosialisasi harus punya tatakrama yang baik karena sangat penting untuk kehidupan sehari hari untuk menghindari perselisihan,kesewenangan,rasa tidak hormat antara yang muda dan tua serta perbedaan pendapat dan lain lain

Tau menghormati terlebih kepada yg lebih tua

Karena kita mahluk sosial

Gambar 3.2 Jawaban Responden 1

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Karena kalau tidak ada aturan akan kacau semuanya

Karena sopan santun sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari

Krn kita jg trmasuk makhluk sosial, tdk bisa hidup trnp ada bantuan org lain, salkng membutuhkan satu dgn yg lain, maka tata krama sgt dibutuhkan utk menjalin interaksi kita dgn org lain berjalan dgn baik.

Supaya hidup bersama terjaga nyaman

Karena bila tidak menggunakan tata krama maka kita tidak bisa menempatkan diri dg baik

Karena mengatur kehidupan bersama

Karena dalam bersosialisasi, diperlukan sikap saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain .

Manusia hidup dg aturan.. Tata krama bagian dr upaya untuk menciptakan keteraturan

Gambar 3.3 Jawaban Responden 2

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Masyarakat memiliki tatanan nilai. Tatanan nilai ini bisa berdasarkan adat budaya, namun dapat juga memperoleh pengaruh dari nilai-nilai agama yang diyakini. Tata krama menjadi semacam rambu-rambu bagaimana harus bersikap dan berperilaku serta bertutur kata dalam hubungan dengan orang lain. Dengan demikian maka manusia satu terhadap yang lain akan saling menghargai, terlepas dari usia, jenis kelamin, etnisitas maupun agama. Tanpa rambu-rambu ini, maka manusia akan memiliki kesulitan dalam berinteraksi dengan manusia yang lain.

Karena manusia adalah mahluk sosial. Dalam bersosialisasi pun punya aturan

Karna merupakan budaya yang baik di indonesia

Agar dapat saling menghormati kepada sesama apalagi kepada orang yng lebih tua

Untuk menciptakan keharmonisan dalam hidup bermasyarakat

Karena dg tata Krama kita...yang muda bisa menghormati orang yang lebih tua

karena tata krama adalah dasar dari perilaku manusia, khususnya Masyarakat Indonesia

Gambar 3.4 Jawaban Responden 3

[Sumber: Dokumen Pribadi]

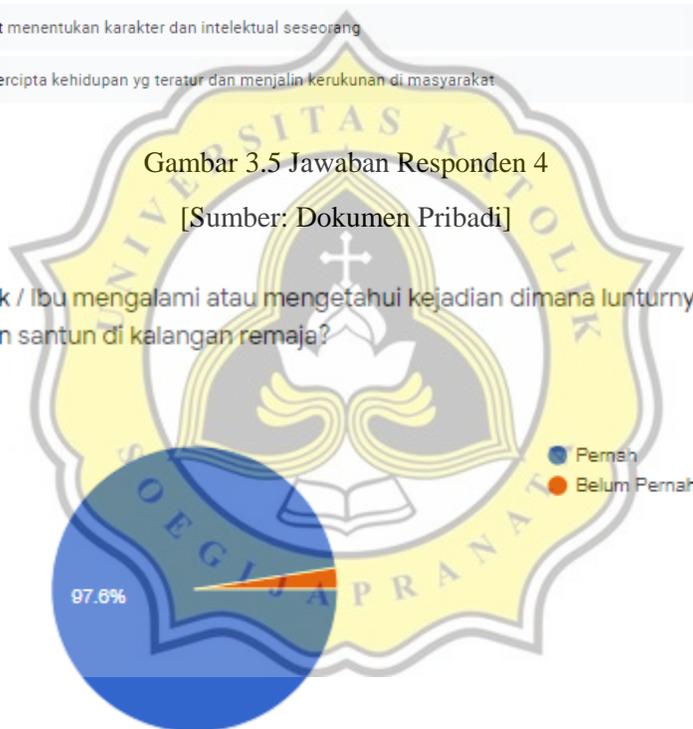
seseorang yang memiliki tata krama yang baik, niscaya akan berhasil masa depannya.
Dengan bersopan santun kita bisa menjalin hubungan dengan baik dengan orang lain
penting untuk memiliki dan memelihara hubungan yang baik dengan sesama
bentuk penghargaan pada orang lain dan budaya
Tata Krama memungkinkan terciptanya suasana kehidupan masyarakat yang aman dan damai yang menjadi modal penting dalam membangun kehidupan yang lebih baik dalam segala aspek.
karena tata kram wajib dilakukan oleh semua anak khususnya bagi orang yang lebih tua/dewasa agar anak memiliki unggah-ungguh
Sangat menentukan karakter dan intelektual seseorang
Agar tercipta kehidupan yg teratur dan menjalin kerukunan di masyarakat

Gambar 3.5 Jawaban Responden 4

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Pernahkah Bapak / Ibu mengalami atau mengetahui kejadian dimana lunturnya / hilangnya tata krama sopan santun di kalangan remaja?

41 responses



Gambar 3.6 Data Kuisisioner 2

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Dari 41 responden sebanyak 40 responden mengatakan bahwa mereka pernah mengalami kejadian dimana sopan santun remaja luntur.

Dari 41 responden megatakan bahwa tata krama sopan santun ini sangat relevan diterapkan di era modern sekarang ini karena harus mempunyai tata krama dan harus ditegakkanya pendidikan karakter sopan santun.

Masih
Sangat relevan
Masih relevan
Masih dan harus
ya
Sangat relevan .. remaja milineal.ttp.harus punya tata krama , karena tata krama tidak hanya dari tingkah laku , bermedsoa pun tetap.harus ada tata krama ..
sangat relevan dan perlu
Sangat relevan dan harus.

Gambar 3.7 Jawaban Responden 5

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Sangat relevan, karena tata krama menurut saya adalah cerminan bangsa yang bermartabat
masih relevan karena kita kan orang Indonesia yang masih kental dengan adat istiadatnya
Masih dan tetap harus selalu diingatkan
Sangat relevan dan tata Krama hrs dimulai dari keluarga
Masih...
Sangat relevan dan harus.
Tetap relevan
Masih sangat relevan
Sangat penting . Sampai kapanpun pendidikan karakter sopan santun harus ditegakkan.

Gambar 3.8 Jawaban Responden 6

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Dari jawaban responden di atas, jawaban paling banyak yakni bahwa masih sangat relevan

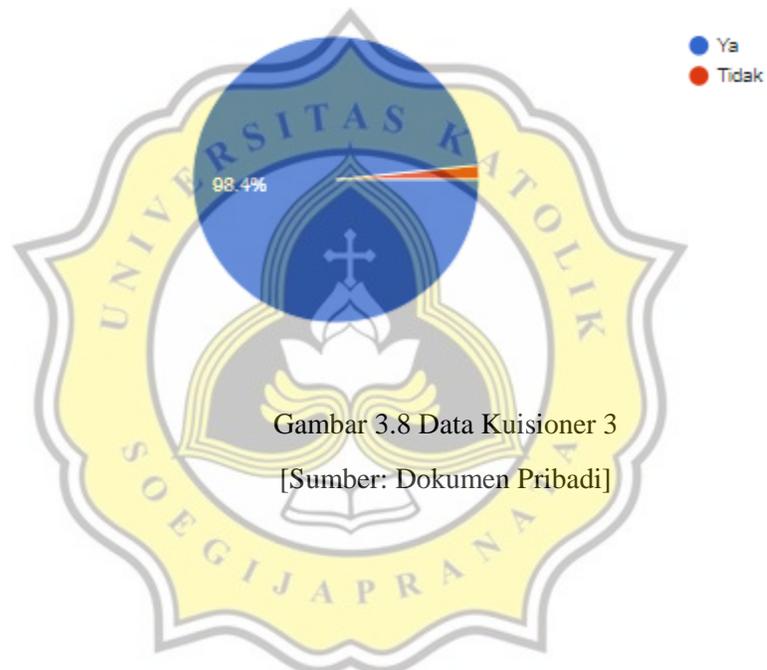
Oleh karena itu sangat diperlukannya sebuah media yang dapat menyadarkan dan mengajak remaja untuk menggunakan tata krama dalam bersosialisasi dan menyadari pentingnya sopan santun.

Remaja

Dari kuisisioner yang di berikan kepada remaja usia 11 – 17 tahun didapat 62 responden. Dari didapatkan data bahwa 98,4% adalah pengguna aktif perangkat teknologi.

Apakah kamu sering menggunakan perangkat teknologi?

62 responses

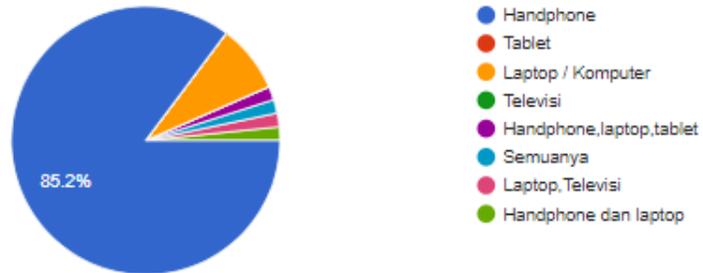


Gambar 3.8 Data Kuisisioner 3
[Sumber: Dokumen Pribadi]

85,2% menggunakan handphone sebagai media elektronik mereka.

Dibawah ini mana yang sering kamu pakai?

61 responses



Gambar 3.9 Data Kuisisioner 4

[Sumber: Dokumen Pribadi]

59% responden menggunakan handphone mereka lebih dari 1 jam setiap harinya.

Dari 61 responden, mereka menjawab bahwa mereka menggunakan perangkat elektronik mereka untuk menonton dan bermain sosial media.

Untuk belajar dan mencari informasi terbaru

lihat sosmed, lihat shopee, lihat kpop

buka medsos, nonton film, dengerin musik

Main game

Banyak sekali membuka aplikasi game atau untuk belajar

Tiktok an

mainan

Cari materi belajar, nonton film, dengerin musik

Game

Gambar 3.10 Jawaban Responden 7

[Sumber: Dokumen Pribadi]

chatting, menonton youtube, membaca wattpad
Netflix, Scroll tiktok/ig. Kerjakan tugas ² online
Hiburan dan informasi
Menonton youtube atau drama
Melihat tik tok menonton youtube whatsapp chat
mencari hiburan, berkomunikasi
Membuka sosial media atau internet mencari berbagai informasi baru atau hanya sekedar hiburan. Atau menyangkut tugas
lihat medsos, tiktok, supaya tau apa yg lagi update
Selain di pergunakan untuk mengerjakan tugas sekolah, biasanya saya juga menonton drakor sebagai

Gambar 3.11 Jawaban Responden 8

[Sumber: Dokumen Pribadi]

hype kpop dan bikin konten tiktok, rekaman buat nyanyi juga
Untuk mencari informasi
liat tiktok
Untuk belajar dan bermain game
Berkomunikasi
nonton youtube
Untuk berkomunikasi, dan belajar
Nonton, chatngan
Ngerjain tugas, nulis novel di platform online, drakor, nonton film, nge vote idol, dll.

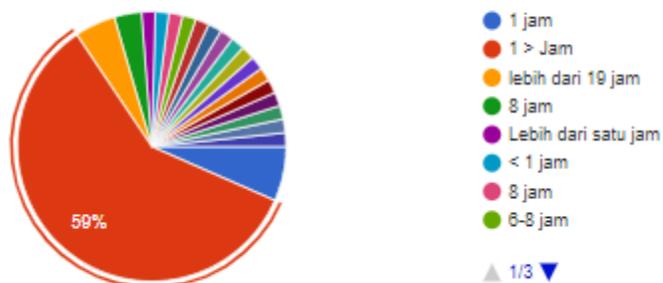
Gambar 3.12 Jawaban Responden 9

[Sumber: Dokumen Pribadi]

36 responden mengatakan bahwa mereka menggunakan perangkat elektronik mereka lebih dari 1 jam.

Berapa lama kamu biasanya menggunakan pernakat tersebut?

61 responses



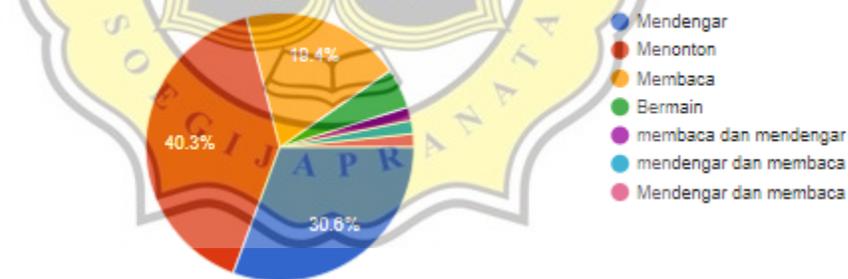
Gambar 3.13 Data Kuisisioner 5

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Dalam menerima sebuah informasi, 40,3% responden lebih menyukai metode menonton, 30,6% menyukai mendengar dan 19,4% lebih menyukai membaca sisanya adalah membaca dan mendengarkan.

Dalam menerima sebuah informasi kalian lebih menyukai dengan cara apa?

62 responses



Gambar 3.14 Data Kuisisioner 6

[Sumber: Dokumen Pribadi]

Dari data kuisisioner diatas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode menonton adalah metode yang paling disukai oleh remaja dalam menerima informasi.

3.1.3 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mencari data mengenai hal – hal berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, majalah dan lain sebagainya. Literaturnya sebagai berikut :

Dari beberapa literatur yang diteliti, ditemukan data bahwa remaja wajib menerapkan sopan dan santun dalam berbicara kepada orang yang lebih tua. Adanya berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dalam bersikap dan bertindak. Lemahnya komunikasi orang tua dengan anak, lingkungan yang tidak mendukung, serta pengaruh sosial media memberikan dampak terhadap pergeseran unggah ungguh budaya jawa atau tata krama pada remaja. Remaja perlu memahami betapa pentingnya Unggah – ungguh tata krama bbudaya jawa untuk diterapkan ke dalam diri remaja. Perlunya sosialisasi kepada remaja tentang pentingnya tata krama dalam kehidupan mereka, agar tata krama yang sudah ada sejak lama tidak luntur dan tetap di terapkan dalam bersosialisasi di masyarakat. Dikarenakan penggunaan sosial media cukup tinggi khususnya Youtube di kalangan generasi muda, maka dari itu Film pendek tentang lunturnya tata krama di kalangan remaja dirasa cocok untuk menjadi media penyampaian pesan kepada remaja

3.2 Sasaran Khalayak

3.2.1 Target Audience

a. Geografis

Remaja berusia 11 – 17 tahun yang tinggal di kota besar di pulau Jawa, sebagai langkah awal yakni kota Semarang.

b. Demografis

Target *audience* adalah remaja usia 11 – 17 tahun yang tinggal di perkotaan. Jenis kelamin laki – laki dan perempuan belum berpenghasilan sendiri. Dengan pendidikan SMP / SMA

c. Psikografis

Remaja yang jaran melakukan sosialisasi dengan orang tua dirumahnya, serta active menggunakan gadget dan sosial media.

3.3 Insight

Berdasarkan data yang didapatkan oleh penulis, penyebab lunturnya tata krama dalam gaya berbicara ini dipengaruhi oleh sibuknya remaja menggunakan sosial media yang menjadikan mereka jauh dan kurangnya komunikasi yang baik dengan orang tua, mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan sosial media sehingga mereka lebih terbiasa bersosialisasi dengan sebebas bebasnya yang menjadikan mereka tidak terbiasa menggunakan tata krama dalam berbicara kepada orang tua mereka dan menganggap bahwa berbicara dengan sopan santun itu tidak keren. maka dari itu remaja membutuhkan sebuah dorongan dan juga informasi yang membangunkan ketertarikan mereka terhadap tata krama unggah – unggah bahwa menjadi remaja yang berbicara dengan menggunakan tata krama itu lebih keren dan juga lebih banyak keuntungannya dibandingkan mereka yang berbicara tanpa sopan santun sama sekali. Maka dirancanglah sebuah film pendek untuk menyampaikan pesan bahwa remaja yang memiliki tata krama lebih keren dan diterima dengan baik dikalangan masyarakat. Menggunakan video akan lebih efektif karena dari data yang didapat media video menjadi media yang sering digunakan oleh remaja untuk mengisi kegiatan harian mereka sehingga akan sangat efektif apabila menyampaikan pesan lewat kebiasaan yang remaja lakukan.

3.4 Strategi Komunikasi

- **What** : Pesan apa yang akan disampaikan lewat video?

Pemberian informasi tentang pentingnya remaja menjunjung tinggi tata krama di era modern ini.

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

Pesan ini akan disampaikan kepada para remaja dengan usia 11-17 tahun yang tinggal di kota Semarang, yang tata krama dalam berbicara kepada orang tua sudah luntur.

- **Where** : Dimana pesan tersebut disampaikan?

Pesan ini akan disampaikan melalui sebuah media video yang nantinya akan muncul sebagai iklan di platform video Youtube, dan nantinya akan menjadi sebuah film pendek yang akan tayang di Youtube.

- **When** : Kapan dilaksanakan?

Pesan ini akan muncul sebagai iklan ketika remaja akan menonton video youtube, dan tidak ada waktu khusus untuk penayangannya. Jadi remaja dapat mengakses kapan saja.

- **Why** : Mengapa pesan menjunjung tinggi tata krama sopan santun dalam berbicara kepada orang tua perlu disampaikan?

Karena sopan santun merupakan budaya yang sudah ada di Indonesia yang sudah turun temurun menjadi kebiasaan yang berdampak baik bagi sosialisasi di masyarakat. Dengan menyampaikan pesan ini, remaja akan mengetahui dan memahami bahwa tata krama dalam berbicara itu penting untuk dilakukan sebagaimana mestinya itu adalah salah satu hal penting yang patut dilakukan oleh remaja untuk menghormati dan menghargai orang tua lewat gaya bicara. Sehingga

- **How** : Bagaimana cara menyampaikan ajakan menjunjung tinggi sopan santun melalui media video?

Pesan tata krama disampaikan dengan membuat film pendek yang akan menceritakan betapa buruknya dampak yang nantinya akan timbul ketika remaja tidak memiliki tata krama. dan nantinya

3.5 Analisis SWOT

3.5.1 Strength (Kekuatan)

Perancangan ini dapat memberikan informasi terkait dengan pentingnya sopan dan santun saat bersosialisasi yang mulai luntur, agar nantinya remaja akan mengedapkan dan menggunakan sopan dan santun saat bersosialisasi di masyarakat. Media yang digunakan dalam perancangan ini akan menjadi pengingat untuk selalu sopan dan santun dalam berbicara dan berperilaku di lingkungannya.

3.5.2 Weakness (Kelemahan)

Kontrol diri yang kurang dari remaja menjadi tantangan untuk berhasilnya perancangan ini. Perancangan ini harus dapat membuat hati remaja tergerak agar perancangan ini berhasil

3.5.3 Opportunities (Peluang)

Perancangan ini akan melakukan pendekatan ke remaja melalui media yang dekat dengan remaja dan juga kreatif. Dengan cara ini, remaja tidak akan kesulitan dalam mendapat informasi terkait pentingnya tata krama dan juga akan lebih

mudah remaja dalam memahami pesan yang akan disampaikan dan tergerak hatinya untuk menerapkan tata krama.

3.5.4 Threat (Ancaman)

Perancangan ini dapat memiliki efek jangka panjang, namun menjadi sulit apabila tidak adanya kesadaran atau kontrol terhadap remaja.

3.5.5 USP (Unique Selling Proportion)

Dari SWOT diatas ditemukan *unique selling proportions* sebagai berikut:

Sebuah Film pendek yang mengisahkan tentang remaja yang tidak sopan dalam berbicara kepada orang tua yang dikemas dengan cerita yang ringan, menarik, namun dengan pesan yang berbobot. Sehingga remaja tetap teredukasi tanpa merasa tergurui, dan dapat dengan mudah memahami isi cerita dan informasi yang disampaikan oleh film pendek tersebut.

3.6 Strategi Penyampain Pesan (*what to say*)

3.6.1 Tema Media

Tema perancangan ini yakni memberikan informasi bahwa tata krama sopan santun dalam berbicara dengan orang yang lebih tua itu penting dikalangan remaja usia 11 – 17 tahun di kota Semarang. Dari tema ini diharapkan remaja tersentil dan menerapkan sopan santun alam berbicara kepada orang yang lebih tua di kehidupan bermasyarakat. Agar sopan santun tidak luntur lagi di kalangan remaja. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan audience betapa pentingnya tata krama dalam berbicara kepada orang yang lebih tua di Kota Semarang.

Dengan memanfaatkan kebiasaan *targer audience* yakni dengan menonton di masa pandei seperti sekarang ini,dirancanglah media yang sesuai dengan kebiasaan dan kegiatan target audience sehingga dapat menjangkau mereka lebih mudah dan bersifat persuasif.

3.6.2 Judul Media

Judul film pendek yang digunakan ini memberikan gambaran dari pesan yang ingin disampaikan lewat video. “Panutanku” dipilih sebagai judul dari perancangan ini, Panutanku dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang ada yang merepresentasikan lunturnya tata krama akibat sosial media. Remaja meniru dan menganggap bahwa berperilaku sopan santun sesuai tata krama yang ada itu tidak keren dan tidak gaul. Maka dari itu dipilihlah “Panutanku” sebagai judul dari film pendek ini

3.7 Strategi Media

3.7.1 Objektif

Prioritas perancangan visual ini adalah pemberian informasi pentingnya penerapan tatakruma sopan santun di kalangan remaja dalam hal berbicara kepada orang tua.

3.7.2 Pendekatan Media

Media visual yang akan digunakan sebagai pendekatan ke targget perancangan adalah film pendek. Film pendek ini akan berisi cerita yang nantinya akan menyampaikan betapa pentingnya penggunaan tata krma sopan dan santun dalam berbicara dengan orang tua. lewat cerita yang nantinya akan disusun sesuai dengan masalah sopan santun yang luntur sehingga remaja tersentuh dan menyadari bahwa tata krma dalam berbicara kepada orang tua itu penting untuk di terapkan.

1. Poster

Film ini akan disebarakan ke sekolah – sekolah dengan menggunakan poster yang di tempel di mading sekolah ketika pandemi sudah selesai selama 1 bulan., dan disebarakan poster digital lewat sosial media apabila masih di masa pandemi

2. Teaser

Lalu dibuatnya teaser film dan disebarakan ke sosial media youtube dan juga instagram sebagai, serta akan ditayangkan di sekolah – sekolah selama 1 bulan. Dengan tujuan agar Film ini nantinya dapat tersebar luas di kalangan target.

3. Penayangan Film

Video ini nantinya akan tayang di platform sosial media yang ada, Youtube, Instagram, Serta akan ditayangkan di sekolah sekolah sebagai salah satu media pembelajaran mata pelajaran tertentu. Sehingga akan tersebar luas dan dapat ditonton dimana saja.

Alasan pemilihan penggunaan Video karena Menurut Plato dalam jurnal Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran, bahasa visual merupakan bahas universal yang tidak terintangi oleh perbedaan makna kata-kata dari beragam bahasa yang ada di dunia. Menurut penelitian Murti Kusuma, Wirasti & Sungkono. (1999) indera pengelihatan memiliki presentasi sebesar 83%, pendengaran 11%, indera penciuman 3,5%, indera peraba 1,5%, indera perasa sebesar 1%. Maka dari itu penggunaan video akan sangat efektif dan mudah ditangkap oleh remaja.

3.8 Perencanaan Biaya Kreatif

Dalam perancangan ini, adanya anggaran yang dibutuhkan untuk merealisasikan perancangan ini. Anggaran yang dibutuhkan perancang dalam merancang perancangan ini sebagai berikut:

No	Keterangan	Jumlah	Biaya
	Sewa Lensa Sony 85mm f./1.8	1	Rp. 240.000,00
	Sewa Lensa Sony 70 – 200 f./4.0	1	Rp. 320.000,00
	Sewa Baterai Kamera NP-FW50 (Sony)	1	Rp. 300.000,00
	Slider 100cm	1	Rp. 400.000,00
	Sewa Mic	1	Rp. 350.000,00
	Biaya Konsumsi Talent dan Crew	10	Rp. 600.000,00
	Jasa Talent	5	Rp.500.000,00
	Cetak Poster	50	Rp. 1.850.000,00
	Biaya Periklanan Youtube	1	Rp. 850.000,00
	Sewa Lighting	20	Rp. 1.000.000,00
	Total		Rp. 6.410.000,00

Tabel 3.1 Perencanaan Biaya Kreatif