

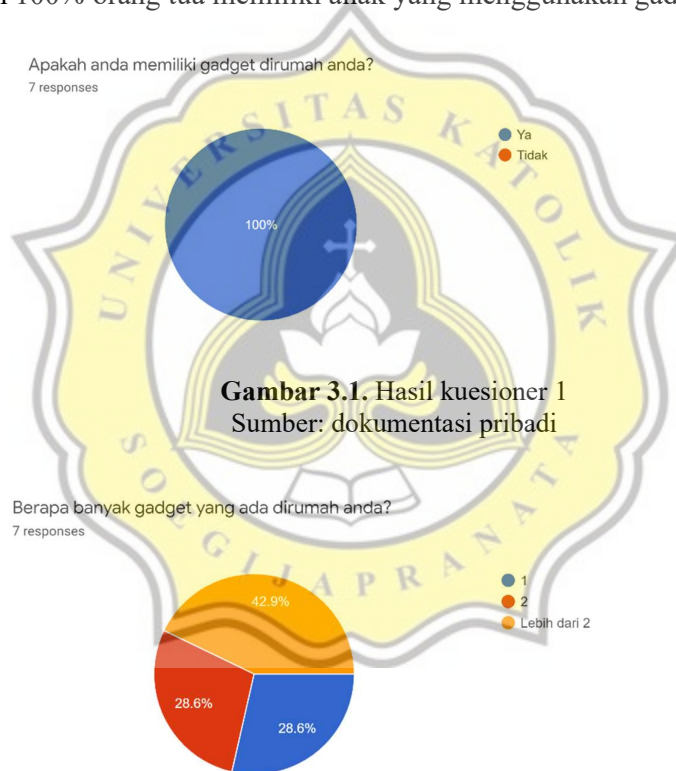
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Tahap Awal

Pada analisis tahap awal ini menggunakan teknik analisis Interaktif model Miles dan Huberman. Dari data yang terkumpul, hasil data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

3.1.1 Data Kuesioner

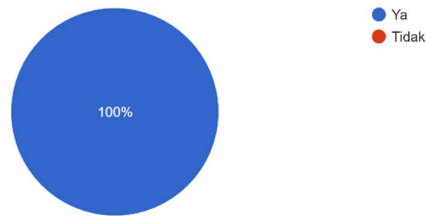
Dari kuesioner yang sudah dibagikan kepada tujuh orang tua yang memiliki anak usia dini melalui google form didapatkan data, 100% orang tua memiliki gadget, 42,9 % orang tua memiliki lebih dari dua gadget dirumahnya, dan 100% orang tua memiliki anak yang menggunakan gadget.



Gambar 3.1. Hasil kuesioner 1
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 3.2. Hasil kuesioner 2
Sumber: dokumentasi pribadi

Apakah anak anda menggunakan gadget?
7 responses



Gambar 3.3. Hasil kuesioner 3
Sumber: dokumentasi pribadi

Lebih lanjut, dari hasil kuesioner didapatkan data bahwa hampir seluruh orang tua yang menjadi responden dalam kuesioner ini mengizinkan anak untuk menggunakan *gadget* dengan alasan paling banyak untuk sarana belajar dan bermain. Anak-anak responden paling sering menggunakan *gadget* setelah pulang sekolah dan saat ada waktu luang. Seluruh responden hanya mengetahui dampak negatif *gadget* dari sisi fisik saja, tidak dampak negatif dari sisi mental anak. Saat anak diminta untuk berhenti menggunakan *gadget*, hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak menunjukkan perilaku marah, menangis, dan rewel yang merupakan perilaku umum anak mengalami ketidakmatangan sosial-emosional.

3.1.2 Observasi Daring



Gambar 3.4. Tangkapan layar video *youtube* tentang kecanduan gadget pada anak.
Sumber: Solusi Ibu Attack, 2018, 23 Oktober. “Kecanduan Gadget dan Cara Menanggulangnya”. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=J2TucW0JCjs> diakses pada Minggu, 26 April 2021 pukul 07.32 WIB.

Dari penjelasan Ratih Zulhaqqi, M.Psi. dalam video *youtube* “Kecanduan Gadget dan Cara Menanggulangnya” didapatkan data, ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* adalah terpapar *gadget* lebih dari 2 jam perhari, mudah marah, hanya membicarakan masalah *gadget*, sulit mengatur diri, dan mengabaikan lingkungan sekitar. Salah satu cara untuk mengatasi anak yang kecanduan *gadget* adalah dengan memvariasikan aktivitas anak bersama keluarga.



Gambar 3.5. Tangkapan layar video *youtube* tentang terjadinya *electronic parenting*. Sumber: lifestyleOne, 2019, 18 September. “BAHAYA! Gadget Bikin Anak Rusak Mental dan Fisik! – TanyaDokter | lifestyleOne”. *Youtube*. https://www.youtube.com/watch?v=_FFulo3Z-6k&t=18s diakses Minggu, 25 April 2021 pukul 08.26 WIB.

Dari penjelasan Dr. Ajeng Indriastari, Sp.A. dalam video *youtube* milik lifestyleOne tentang dampak *gadget* pada anak didapatkan data, pada era digital ini orang tua melakukan *electronic parenting*. Saat anak menangis orang tua akan memberi *gadget* agar anak tidak menangis, saat anak tidak mau makan orang tua akan memberi *gadget* agar anak mau makan. Dengan cara ini memang anak akan instan tidak menjadi rewel, tetapi untuk kedepannya ada banyak pengaruh negatif bagi perkembangan anak, seperti pada terhambatnya perkembangan otak anak.

3.1.3 Data Studi Literatur

Literatur yang digunakan adalah literatur digital ilmiah dan non ilmiah. Data literatur ilmiah diperoleh dari buku dan jurnal yang didapatkan secara *online* melalui internet yang membahas tentang dampak *gadget* terhadap tumbuh kembang anak usia dini, dan tentang fungsi cerita rakyat sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. Data literatur non ilmiah diperoleh dari

artikel-artikel di internet yang membahas perihal cerita rakyat Bledug Kuwu dan nilai-nilai moral positif didalamnya. Data yang didapatkan sebagai berikut:

a. Dampak *gadget* terhadap tumbuh kembang anak usia dini.

Data yang didapatkan menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif bagi anak apabila digunakan dengan bijak seperti, merangsang kemampuan motorik, melatih cara berpikir, dan merangsang anak berpikir kreatif. Namun apabila digunakan secara berlebihan, *gadget* memiliki dampak negatif seperti, gangguan bicara, keterbatasan kosakata, ketidakjelasan artikulasi, dan masalah perkembangan emosional. Anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional memiliki perilaku seperti mudah menyerah, mudah marah, egois, merasa segala hal bisa didapatkan dengan menangis, dan mudah merajuk atau mengeluh.

b. Cerita rakyat Bledug Kuwu dan nilai-nilai moral positif didalamnya.

Cerita rakyat Bledug Kuwu menceritakan tentang kisah Jaka Linglung yang berwujud seekor naga dalam menjalankan tugasnya untuk mengalahkan Dewata Cengkar yang menjadi musuh ayah Jaka Linglung yaitu Aji Saka sang Raja kerajaan Medang Kamulan. Aji Saka pada awalnya enggan mengakui Jaka Linglung sebagai anaknya karena wujudnya yang menakutkan, namun Aji Saka mengajukan syarat Jaka Linglung akan diakui sebagai anak apabila berhasil mengalahkan Dewata Cengkar. Dalam perjalanannya Jaka Linglung dilarang melewati jalur darat agar tidak mengganggu ketentraman warga, melainkan harus melewati bawah tanah. Singkat cerita Jaka Linglung berhasil mengalahkan Dewata Cengkar, dalam perjalanan pulang Jaka Linglung kembali menggunakan jalur bawah tanah, namun dia berulang kali naik ke permukaan untuk melihat apakah sudah sampai di Medang Kamulan sampai dia naik terakhir kali di daerah Kuwu. Lokasi munculnya Jaka Linglung menjadi seperti rawa lumpur yang terus meletup membumbung tinggi yang kemudian oleh masyarakat setempat dinamai Bledug Kuwu.

Cerita rakyat Bledug Kuwu mengandung makna kegigihan, keberanian, menepati janji, dan nilai-nilai moral positif lain yang dapat menjadi teladan bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

c. Cerita rakyat sebagai media pendidikan karakter anak usia dini.

Pendidikan karakter anak dapat diajarkan melalui cerita rakyat, karena didalam cerita rakyat dapat dijadikan contoh dan mediator guru serta orangtua untuk mengajarkan karakter baik pada anak. Bukan hanya karakter bagus yang bisa dijadikan contoh pada anak, dalam cerita rakyat biasanya juga terkandung perbuatan tercela yang bisa digunakan orangtua untuk mengingatkan anak akan konsekuensi dari perbuatan tersebut. Dengan demikian maka pembentukan karakter sejak dini dapat dengan mudah dilakukan melalui cerita rakyat.

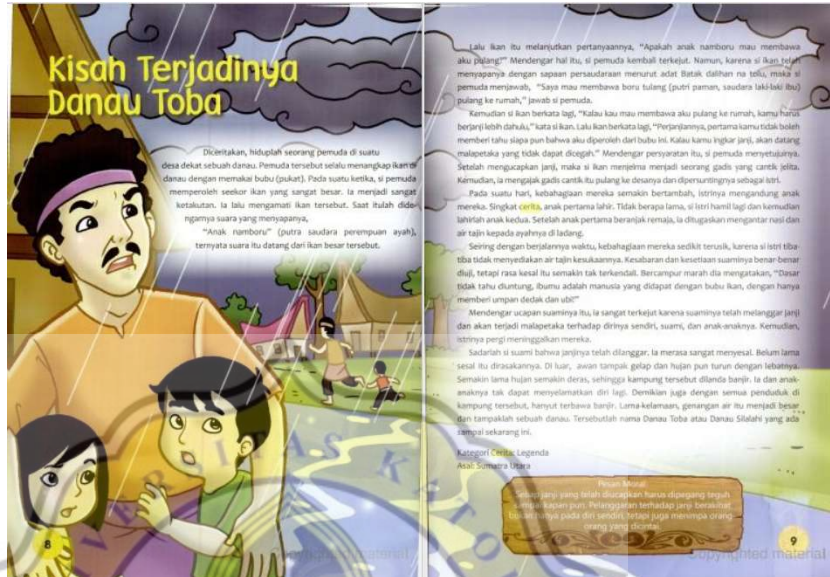
3.1.4 Data Wawancara

Wawancara dengan narasumber kunci dilakukan dengan ibu Amanda (31 tahun, Psikolog Anak: Semarang) dan ibu Puspita (36 tahun, Psikolog Anak: Semarang). Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan ibu Amanda dan ibu Puspita didapatkan data bahwa anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional karena kecanduan gadget dipengaruhi oleh berbagai macam hal seperti berapa lama anak menggunakan gadget, konten atau tayangan seperti apa yang ditonton oleh anak, dan bagaimana pengawasan orang tua saat anaknya menggunakan gadget. Pola pemikiran anak usia dini masih dalam fase reseptif, anak akan meniru hal apa yang anak lihat dan dengar, maka lingkungan kehidupan anak sangat penting untuk tumbuh kembang anak itu sendiri. Hal yang biasanya dikeluhkan oleh orang tua apabila anaknya kecanduan gadget adalah anak telat bicara, anak mudah marah, dan kurang bersosialisasi. Untuk mengatasi anak yang kecanduan *gadget* orang tua anak perlu terlibat aktif dalam membimbing anak untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak, supaya sifat anak dapat diperbaiki untuk menghadapi tahap kehidupan anak selanjutnya.

Wawancara dengan narasumber pendukung 1 dilakukan dengan ibu Asih Fadjarwati (31 tahun, Wiraswasta: Kuwu). Didapatkan data, Mesakh (5 tahun: Anak ibu Asih), menggunakan *gadget* untuk menonton tayangan lebih 2 jam sehari. Dikarenakan kedua orang tuanya sibuk bekerja dari pagi hingga sore, Mesakh diberikan akses untuk *gadget* agar tidak bosan saat orang tuanya bekerja. Saat Mesakh diminta untuk tidur siang atau makan Mesakh selalu rewel, dan kadang marah.

3.1.5 Data Kajian Dokumen

Kajian dokumen dilakukan dengan cara mengkaji buku-buku cerita rakyat yang beredar dimasyarakat untuk dijadikan referensi gaya desain yang akan digunakan pada perancangan ini.



Gambar 3.6 Cerita rakyat terjadinya danau Toba

Sumber : Buku “Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara Terpopuler; Meliputi Legenda, Mitos, Fabel, Dongeng, dan Epos” karya Lia Nuralia dan Im Imadudin

Didalam buku kumpulan cerita rakyat karya Lia Nuralia dan Im Imadudin, macam cerita-cerita rakyat didalamnya memiliki elemen gambar dan teks. Elemen gambar terdiri dari gambar suasana sebuah perkampungan yang sedang dilanda hujan dan gambar seorang laki-laki dan dua orang anaknya dengan ekspresi ketakutan. Elemen teks disusun seperti paragraf dengan *highlight* putih dan warna teks hitam agar teks cerita bisa terbaca dengan baik. Teks lebih dominan dalam buku kumpulan cerita rakyat ini karena proporsi teks lebih besar dibandingkan dengan gambar.



Gambar 3.7. Cerita rakyat Ajisaka dan raksasa pemakan manusia
 Sumber: buku “101 Cerita Nusantara” karya Nurul Ihsan

Didalam buku cerita rakyat karya Nurul Ihsan diatas juga memiliki banyak cerita rakyat yang dijadikan satu buku. Cerita-cerita rakyat didalamnya masing-masing memiliki elemen gambar dan teks. Elemen gambar terdiri dari gambar Aji Saka mengalahkan raksasa, dan gambar dua abdi Aji Saka yang tergeletak ditanah. Elemen teks disusun seperti paragraf dengan warna huruf yang kontras dengan *background*. Teks lebih dominan dalam buku ini karena proporsi teks lebih besar dibandingkan gambar.

Dilihat dari dua kajian diatas dapat disimpulkan bahwa buku-buku cerita rakyat yang beredar di masyarakat kebanyakan berbentuk kompilasi atau gabungan dari banyak cerita rakyat di Indonesia yang dijadikan satu dengan elemen visual yang kurang dominan dibandingkan dengan teks. Kurangnya elemen gambar didalam buku cerita rakyat ini mengakibatkan imajinasi anak menjadi tidak maksimal karena tidak didukung oleh elemen visual yang menggambarkan bagian-bagian penting didalam cerita tersebut.

3.1.6 Hasil Analisis Tahap Awal

Dari analisis data tahap awal diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional karena kecanduan gadget disebabkan oleh kurangnya pengawasan orang tua terhadap konten-konten yang dilihat anak.
- b. Ketidakmatangan sosial-emosional anak usia dini bisa diatasi dengan pendidikan karakter dan pola pengasuhan yang baik oleh orang tua.

- c. Pendidikan karakter terhadap anak usia dini dapat diajarkan dengan efektif melalui cerita rakyat.
- d. Cerita rakyat Bledug Kuwu memiliki nilai moral yang berguna bagi anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional.
- e. Buku cerita rakyat yang beredar di masyarakat kurang berkembang, sehingga kurang diminati oleh masyarakat.

Berdasarkan rangkuman diatas dapat penulis merasa perlu adanya media edukasi baru untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini. Rencana perancangan yang akan dibuat adalah merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk buku cerita bergambar yang berisi cerita rakyat Bledug Kuwu dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR).

3.2 Analisis Tahap Kedua

3.2.1 Analisis SWOT

1. *Strenght*

- a. Membaca buku cerita mempunyai dampak-dampak positif bagi anak seperti, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan daya imajinasi anak, melatih daya ingat, memperkenalkan hal-hal baru, membangkitkan minat baca anak, mempererat hubungan orang tua dan anak.
- b. Buku cerita adalah media yang efektif dalam menanamkan pendidikan karakter anak usia dini.
- c. Cerita rakyat Bledug Kuwu memiliki nilai positif yang berguna untuk pendidikan karakter anak usia dini.
- d. Teknologi *augmented reality* dapat membantu anak untuk memvisualkan alur buku cerita.

2. *Weakness*

- a. Penggunaan buku cerita berbasis *augmented reality* ini tidak begitu mudah, karena harus mengajarkan orang tua dan anak terlebih dahulu bagaimana cara menggunakannya.
- b. Buku cerita berbasis *augmented reality* ini hanya bisa digunakan melalui *gadget* yang mumpuni untuk memproses hasil *augmented reality*.

3. *Opportunity*

- a. Kebanyakan buku cerita rakyat masih berbentuk konvensional, tidak digabungkan dengan *augmented reality*.

- b. Dengan ditambahkan teknologi *augmented reality* menambah daya minat anak, karena merupakan suatu hal yang baru.

4. Threat

- a. Mulai banyak buku berbasis *augmented reality* yang berisikan dongeng, dan pengetahuan lain.
- b. Banyak cerita-cerita rakyat yang dibuat menggunakan media *screen based* seperti animasi, dan lain lain.

3.2.2 Unique Selling Proposition (USP)

Dari analisis SWOT yang sudah dilakukan maka didapatkan *Unique Selling Proposition*. Perancangan media edukasi kreatif berbentuk buku *augmented reality* ini unik dan menarik karena dengan adanya *augmented reality* anak bisa lebih tertarik untuk membaca buku ini. Selain itu anak bisa membaca cerita rakyat Bledug Kuwu dan memvisualkan apa yang terjadi pada cerita tersebut dengan dibantu teknologi *augmented reality*.

3.3 Sasaran Khalayak

3.3.1 Demografis

Target primer dalam perancangan ini adalah orang tua anak usia dini dengan SES A-B, dengan target sekunder anak usia dini berumur 4-6 tahun.

3.3.2 Geografis

Bertempat tinggal di kota Kuwu, Kab. Grobogan, Jawa Tengah

3.3.3 Psikografis

Anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional akibat kecanduan gadget.

3.4 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan ini pertama menggunakan 5W+1H yang kemudian dilanjutkan dengan AIDA.

3.4.1 5W + 1H

a. What?

Perancangan media edukasi kreatif dan interaktif berbentuk buku cerita rakyat untuk pendidikan karakter.

b. Who?

Anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional akibat kecanduan gadget.

c. When?

Perancangan ini akan dipromosikan setelah hasil perancangannya selesai.

d. Where?

Perancangan ini akan dipromosikan melalui iklan cetak dan digital berupa poster.

e. Why?

Untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional

f. How?

Merancang media edukasi kreatif berbentuk buku cerita rakyat berbasis teknologi *augmented reality* untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini.

3.4.2 AIDA

a. Awareness

Pada tahap *awareness*, akan dilakukan dengan cara merancang media komunikasi berbentuk infografis yang berisi tentang dampak-dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk anak.

b. Interest

Pada tahap *interest*, target sudah mengetahui tentang dampak-dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Yang kemudian dilanjutkan dengan penyediaan informasi mengenai buku *augmented reality* cerita rakyat Bledug Kuwu berupa iklan digital dan poster.

c. Desire

Pada tahap *desire*, target ingin lebih tahu lagi mengenai buku *augmented reality*, disediakan *platform* bagi target untuk mengetahui buku *augmented reality* secara lebih dalam lagi.

d. Action

Pada tahap *action*, target sudah mengerti kegunaan positif buku *augmented reality* cerita rakyat Bledug Kuwu dari informasi-informasi yang sudah diberikan dan melakukan pembelian terhadap buku *augmented reality* melalui *platform* yang sudah disediakan.

3.5 Strategi Media

Media dalam perancangan ini dibagi menjadi media utama dan media pendukung.

3.5.1 Media Primer

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita rakyat cetak kreatif dengan menggunakan *Augmented Reality* untuk memvisualkan alur cerita .

3.5.2 Media Sekunder

Media pendukung dalam perancangan ini adalah iklan berbentuk poster, merchandise yang terdiri dari pembatas buku dan totebag.

3.6 Perencanaan Biaya Kreatif

Jenis Perancangan	Biaya
Perancangan Buku Cerita	Rp. 2.000.000,00
Perancangan <i>Augmented Reality</i>	Rp. 3.500.000,00
Desain Iklan Digital	Rp. 750.000,00
Desain Iklan Poster	Rp. 400.000,00
Desain Merchandise Pembatas Buku	Rp. 350.000,00
Desain Merchandise Totebag	Rp. 175.000,00
Desain Platform Buku	Rp. 850.000,00
Jumlah	Rp. 8.025.000,00

Tabel 3.1 Perencanaan Biaya Kreatif