

## BAB 3

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1 DATA OBSERVASI

- a. Upaya melestarikan permainan tradisional



Gambar 5 permainan tradisional usir kejenuhan dikala pandemi

Dalam artikel berita [betanews.id](https://www.betanews.id) yang berjudul “Cara Anak-Anak di Pati Usir Kejenuhan di Masa Pandemi dengan Permainan Tradisional” Menjelaskan salah satu warga Desa Pagerharjo, RT 02/RW 03, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati menjadikan halaman depan rumahnya menjadi area bermain untuk anak - anak. Muhamad Toyib yang memiliki ide tersebut, ia menjelaskan awal mula dia melihat anaknya mulai jenuh karena pembelajaran daring lalu kejenuhan tersebut membuat anaknya lebih sering bermain game dan handphone hingga jarang berintraksi dengan teman -temannya. Lalu terpikirkan olehnya untuk mengajarkan dan membuatkan permainan tradisional yang bisa dilakukan oleh orang banyak. (Khalim, 2020)

- b. Minat baca

Dalam artikel berita liputan6 yang berjudul “2 Penyebab anak - anak indonesia tidak membaca buku”. Dalam sebuah pernyataan yang di sampaikan oleh Muhamad syarif bando mengatakan faktor pertama bukan budaya baca orang indonesia yang rendah tapi kekurangan bahan bacaan. Dari data BPS kurang lebih ada 270 jiwa penduduk indonesia, sedangkan bahan bacaan yang ada di semua perpunas umum ada 22 juta, sehingga rasio buku dengan total satu buku per orang (0,098). Faktor kedua adalah buku yang kurang menarik sehingga merusak imajinasi anak - anak, hal ini yang membuat anak - anak lebih memilih buku diluar negeri dari pada terbitan didalam negeri. (Ahmad, 2021)

c. Observasi offline

Perancang sebagai orang yang tinggal di kota pati, serta melihat situasi anak - anak di kota pati yang terkena dampak dari perubahan zaman. Mereka sudah jarang bermain apalagi permainan tradisional bersama di lapangan atau halaman luas yang ada di desa atau kampung tempat tinggal mereka. Perancang sudah sangat sering menjumpai di daerah tengah perkotaan kota pati, kalau anak - anak pada saat sore hari lebih sering berkumpul di rumah dan bermain gawai atau smartphone seperti contoh game online : mobile legend, free fire dan masih banyak yang lainnya. Padahal lahan tempat bermain di pati masih ada seperti di belakang plaza puri desa ngarus, lahan kosong di desa bendan, lapangan voli di desa morto kusuman, dan lain - lainnya.

d. OBSERVASI KOMIK



Gambar 6 Komik next G



Gambar 7 isi komik next G

Data di ambil dari media sosial Youtube dan Instagram Mufin Graphic untuk mengetahui ilustrasi komik untuk anak - anak yang ada di pasaran indonesia. Dari hasil pengamatan yang di dapat dari Komik Next G adalah gaya gambar hampir mirip komik manga dari jepang, ilustrasi karakter dibuat sederhana dan tidak terlalu realist lebih mengarah ke kartun. Penggunaan warna yang *Colorfull* di cover menjadikan kunci untuk menarik minat target sasaran, sedangkan di isi menggunakan perwarnaan hitam putih agar lebih mudah dalam memahami isi pesan dan membuat mata tidak mudah lelah.



Gambar 8 Target sasaran Komik Next G

Di salah satu postingan mengenai pengalaman membaca komik, di ceritakan seorang anak yang menyukai binatang imut karena belum pandai merawat jadi hanya sekedar bermain di rumah Eyang nya. Dengan membaca Komik Next G yang berjudul “Kucingku banyak” diharap dapat mengurangi rindu terhadap binatang di rumah Eyang nya. Dengan adanya pernyataan tersebut komik dapat juga digunakan sebagai media pengenalan terhadap sesuatu yang baru kepa anak - anak.

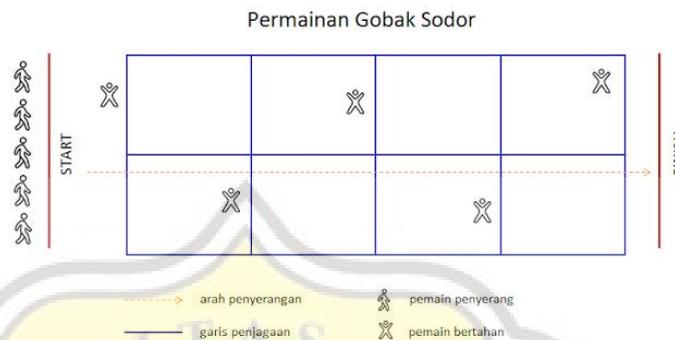
### 3.2 ANALISIS DATA

Dalam perancangan ini ada beberapa data yang diperlukan untuk memberikan pernyataan yang benar dari tema permainan tradisional *Gobak sodor* hingga target sasaran untuk perancangan ini.

#### a. ANALISIS GOBAK SODOR

Permainan tradisional Gobak sodor di ambil dari dua kata gobak dan sodor, gobak yang memiliki arti segi empat berpetak - petak. Permainan ini sangat populer pada zaman dulu khususnya di Jawa Tengah yang dikenal dengan sebutan gobak sodor, di wilayah lain seperti

kepulauan natuna dikenal dengan nama galah, lalu di riau lebih dikenal galah panjang, di jawa barat galah asin, di makasar dengan nama asing, dan daerah batak yang disebut margala.(Ari walianto, 2020)



Gambar 10 Arena permainan tradisional *Gobak sodor*

Dalam permainan di gawai bernama *Galasin* ada peraturan tambahan, jika salah satu pemain serang bisa kembali lagi ketempat semula maka tim serang mendapat satu poin dan berlaku sebaliknya jika tim jaga menyentuh salah satu pemain tim serang maka tim jaga mendapa satu poin. Pertandingan berlangsung 5 kali dan maksimal 9 kali, tim yang bisa mendapat poin 5 pertama kali akan memenangkan permainan ini.



Gambar 11 permainan tradisional gawai *Galasin*

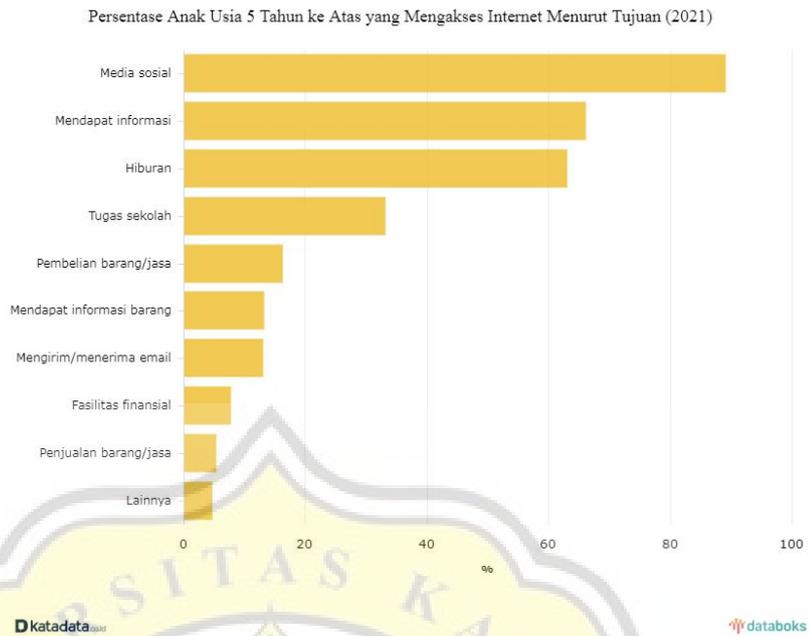


Gambar 12 Anak - anak sedang bermain *Gobak sodor*

#### b. ANALISIS TARGET SASARAN

Menurut Dr Lucia RM Royanto MSi MspEd, anak pada usia 7 - 12 tahun memiliki minat dan bakat yang besar mulai dari aspek kognitif, emosional, sosial dan fisik. Kemampuan anak dalam berkembang akan memberikan anak pengalaman sebagai dasar dalam menggapi minat dan bakatnya. (Indah, 2016)

Pada usia anak - anak buku bisa di jadikan sarana menunjang tumbuh kembang anak. Dilansir dari *The Journal Pediatrics* menunjukkan aktivitas rutin membaca meningkatkan perkembangan otak jika di biasakan sejak dini. Manfaat membiasakan anak - anak dalam membaca sejak dini dapat membantu anak dalam beradaptasi dalam situasi ini dikarenakan kebiasaan tersebut membuat anak tidak tergantung pada situasi. Kebiasaan anak membaca bisa diawali dari membaca buku bergambar yang bermutu dan menarik. (Halodoc, 2018)



Gambar 13 Data anak menggunakan internet

Dalam data tersebut diketahui presentase anak usia 5 tahun kebanyakan menggunakan internet untuk keperluan media sosial, mendapat informasi dan hiburan.

### c. ANALISIS SWOT

Analisis SWOT yang di analisa dari perancangan komik sebagai media pengenalan permainan tradisional *gobak sodor* yang akan dibuat, sebagai berikut:

#### 1. Strengths

Kelebihan menggunakan media komik sebagai pengenalan permainan tradisional *gobak sodor* karena dapat memberikan penjelasan langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan karna media komik menggunakan ilustrasi dan percakapan singkat.

## 2. Weaknes

Kelemahan dalam media komik, pembuatannya yang relatif lebih lama dan harus diperlihatkan runtut dari segi alur ceritanya. Lalu dalam pembuatan komik banyak hal yang diperlukan selain membuat ilustrasi, seperti pembuatan narasi, *storyline*, *storyboard* dan pendalaman karakter.

## 3. Opportunities

Peluang dari perancangan ini adalah masih jarang atau tidak terlalu terpublikasikan komik - komik dari Indonesia. Nilai tambahan lagi adalah tema yang diangkat yaitu permainan tradisional yang masih belum banyak di komik Indonesia dan diharapkan komik bisa menarik perhatian anak - anak dalam upaya meningkatkan minat membaca.

## 4. Threats

Ancaman dari pemilihan media komik adalah karena pada zaman sekarang alternatif media sudah sangat banyak untuk target sasaran anak - anak. Tetapi media Komik memiliki keunggulan sebagai media dibandingkan dengan media lain baik secara visual dan dalam penyampaian informasi.

### 3.3 SASARAN KHALAYAK

Persona :



1. Profil :

- Nama : Hery Darsa
- Usia : 9 tahun
- Pekerjaan : siswa sd
- Tempat tinggal : kota pati

2. Behavior :

- Sekolah hybrid (daring dan online)
- Sering menonton video di youtube dan tiktok
- Menghabiskan waktu dengan bermain game modern di gawai
- Jarang bermain dan berkomunikasi dengan teman seusianya
- Jarang membaca buku

3. Needs :

- Hiburan untuk mengisi waktu
- Permainan yang menarik bisa dilakukan bersama teman
- Buku yang menarik untuk di baca seperti komik

4. Challenge :

- Mengurangi kebiasaan bermain gawai
- Memulai kebiasaan membaca
- Mengetahui permainan baru

5. Interest :

- Permainan
- Video
- Komik

6. Motivation :

- Membaca sebagai kebiasaan baru
- Bermain yang bisa mengajak teman bermain bersama

### 3.4 STRATEGI KOMUNIKASI

Strategi komunikasi dalam perancangan ini terletak dalam jalan cerita yang ada didalam media komik. Dengan pendekatan elemen visual yang akan menarik minat target sasaran terhadap perancangan komik permainan tradisional *Gobak sodor*. Dalam penyampain maksud dan tujuan dari perancangan ini kepada target sasaran, strategi AISAS dipilih untuk mejelaskan alur dalam penyampaian pesan agar target dapat mengakses perancangan ini, sebagai berikut :

1. Attention : Membuat iklan berupa poster cetak yang akan di tempel di sekolah - sekolah atau tempat umum lainnya dan poster digital atau motion komik melalui media sosial mengenai komik permainan tradisional *Gobak sodor* dengan bantuan selebritis instagram,

selebgram tiktok dan di youtube agar target sasaran yang mengetahui mengenai perancangan ini .

2. Interest : Penyampaian iklan yang menarik dengan menyipikan *Tagline* dan sisipan cerita yang ada didalam komik permainan tradisional *Gobak sodor*. Harapannya dapat membuat target sasaran merasa tertarik dan butuh untuk membaca permainan tradisional *Gobak sodor*.
3. Search : Target sasaran yang mulai tertarik mengenai perancangan ini dan mencari tau bagaimana cara mendapatkan komik permainan tradisional *Gobak sodor*. Dengan cara menekan link yang ada di instagram, tiktok, youtube atau bisa juga mencari di toko buku offline dan online.
4. Action : Target sasaran membeli komik permainan tradisional *Gobak sodor* lalu mulai untuk membaca agar mengetahui isi cerita yang ada didalamnya. Dengan mengetahui isi cerita dari komik permainan tradisional *Gobak sodor* harapannya dapat tersampaikan pesan permainan tradisional tidak kalah seru dengan permainan modern.
5. Share : Setelah target sasaran membaca, perancangan ini membagikan *merchandise* kepada pembaca yang beruntung. Dengan mengajak pembaca melakukan *sharing* setelah membaca komik permainan tradisional *Gobak sodor*. Dengan cara memposting di media sosial seperti instagram menggunakan # (hastag) yang ditentukan, bertujuan dari tahap ini adalah untuk memperluas cakupan perancangan ini supaya tersampaikan kesemua anak - anak di indonesia.

### 3.5 STRATEGI MEDIA

Dalam perancangan ini ada media utama dan media pendukung yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari perancangan ini, yaitu :

## 1. Media Komik

Komik sebagai media utama dari perancangan ini, dipilihnya komik sebagai media utama berdasarkan data - data yang sudah dikumpulkan. Komik dianggap dapat memenuhi kebutuhan untuk menyampaikan pesan ke target sasaran serta komik juga sebuah media yang dapat menarik perhatian ke anak - anak di rentan usia 7 - 12 tahun atau target usia lain. Komik yang akan dirancang bersifat edisi tunggal yang langsung selesai pada satu buku komik itu saja, supaya langsung menyampaikan pesan dengan menceritakan satu cerita utuh atau bisa disebut komik pendek.

Pada perancangan komik permainan tradisional Gobak sodor yang ingin di kenalkan dengan target sasaran, menggunakan genre action dengan difokuskan sebuah perjuangan untuk bermain dengan kerja sama tim. Komik ini berwarna hitam putih dengan tujuan anak akan fokus kepada penyampaian pesan, lalu untuk garis besar ceritanya ada 5 orang anak sekolah yang terperangkap dalam sebuah dunia lain, dan untuk keluar dan kembali ke dunia asalnya mereka harus melakukan permainan tradisional Gobak sodor. Dari cerita akan berfokus kepada setiap karakter untuk menemukan cara agar memenangkan pertandingan dengan berkerjasama.

## 2. Media Sosial

Dengan peranan media sosial yang sangat besar di zaman sekarang, penyampaian informasi akan sangat mudah. Dalam

perancangan ini media sosial berperan untuk menjadi wadah iklan karena media sosial sangat dekat di kalangan anak - anak contohnya : instagram, facebook, youtube dan tiktok. Iklan yang nantinya akan dibuat seperti poster atau motion komik yang akan di publikasikan di media sosial tersebut dan bantuan selebritis instagram dan selebritis tiktok harapanya dapat mencakup luas target sasaran yang dituju.

### 3. Media Cetak

Media cetak juga sangat dibutuhkan sebagai media promosi, dalam perancangan ini media cetak yang digunakan adalah poster. Poster bertujuan untuk menarik minat target sasaran untuk membeli dan membaca komik tersebut, akan banyak informasi yang disampaikan seperti cara membeli, ilustrasi, dan tagline. Poster cetak ini akan di sebar atau di tempel di sekolah - sekolah atau tempat umum untuk menarik minat target sasaran.

### 4. *Merchandise*

Media *Merchandise* diperlukan untuk membantu menarik minat target sasaran untuk mencoba membaca komik permainan tradisional *Gobak sodor*. *Merchandise* diperlukan untuk membuat sebuah *Giveaway* bagi pembaca yang beruntung dengan syarat sudah meberikan sharing setelah membaca komik permainan tradisional *Gobak sodor*. *Giveaway* yang diberikan bisa berupa baju, tumbler dan barang – barang yang dapat digunakan target sasaran.

## 3.6 PERENCANAAN BIAYA KREATIF

Media & desain	Kebutuhan	Dana
Pembuatan komik	1 desain buku komik	Rp 10.000.000
Cetak komik	150 buku	Rp 3.000.000
<i>Merchandise</i>	25 pcs	Rp 5.000.000
Iklan Selebritis instagram 5 Orang	1bulan (1 minggu 3x post per orang Rp 300.000 )	Rp 6.000.000
Iklan Selebritis tiktok 5 orang	1bulan (1 minggu 2x post per orang Rp 200.000)	Rp 4.000.000
Desain iklan di poster cetak dan digital	1 desain iklan poster cetak, instagram, tiktok, dan youtube	Rp 4.500.000
Poster cetak	50 pcs	Rp 250.000
Pra produksi		Rp 3.000.000
Pasca produksi		Rp 2.000.000
Jumlah		Rp 37.750.000

Tabel 2 Anggaran