

## **BAB III**

### **STRATEGI KOMUNIKASI**

#### **3.1 Analisis Data**

##### **3.1.1 Analisis Masalah**

Hasil dari wawancara guru-guru kelas 4-6 di SD Bhinneka, menunjukkan bahwa mereka mengalami masalah keterbatasan waktu dan media yang ada. Pelajaran membaca peta yang dulu termasuk dalam pelajaran IPS geografi, sekarang dibagi ke dalam 1 tematik pembelajaran akibat kurikulum pelajaran baru. Menurut para guru, hal itu menjadi tidak efektif untuk pelajaran membaca peta karena penyampain materi tidak terlalu mendalam. Pembelajaran mengenai peta hanya membahas bagian penting saja, seperti skala pada pelajaran Matematika. Selain itu waktu PTM juga terbatas, karena waktu pembelajaran hanya 3,5 jam saja terpotong waktu istirahat.

Selain materi skala peta pada pelajaran matematika, ada juga materi mengenai sumber daya alam dalam pelajaran IPS. Menurut mereka, materi tentang sumber daya alam dapat menggambarkan peta Indonesia dengan baik. Hal ini karena peta persebaran sumber daya alam Indonesia dapat menunjukkan daerah-daerah dengan tepat dan ke-khas-an daerah tersebut juga terlihat. Contohnya seperti penghasil batu bara di Indonesia berasal dari pulau Kalimantan.

Para guru dari sekolah ini menyebutkan bahwa pernah dilakukan metode permainan dalam pelajaran, Permainan tersebut berupa magic stick, sistem permainan tersebut seperti undian beberapa stik yang berisi pertanyaan tentang pelajaran tersebut. Hasil dari metode tersebut ternyata membuat para siswa menjadi antusias dalam pelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa media permainan dapat meningkatkan ketertarikan murid dalam pelajaran. Hal ini mengingat bahwa psikografis dari murid yang suka bermain, penasaran dengan hal yang baru, dan berkomunikasi dengan orang sekitarnya.

Tetapi ada beberapa saran mengenai media yang akan digunakan dalam pembelajaran dari guru-guru tersebut. Seperti materi yang dimuat dalam media harus fokus dan padat, sistem permainan yang variatif agar

para siswa tidak bosan, batas waktu pada permainan mengingat waktu pembelajaran yang terbatas, dan mereka takut jika para murid terlalu seru bermain sehingga tidak fokus dalam pembelajaran lagi.



Gambar 3.1 Wawancara Guru

Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 3.2 Foto Bersama Guru

Sumber : Dokumentasi Penulis

### 3.1.2 Analisis SWOT

#### 3.1.2.1 *Strengths*

Memberikan pembelajaran membaca peta dengan menggunakan media interaktif berupa *board game* dapat membantu keterbatasan media dan waktu. Keterbatasan waktu dapat dihindari karena materi membaca peta juga dibahas dalam beberapa pelajaran.

### 3.1.2.2 *Weaknesses*

Media interaktif *board game* belum menggunakan metode digital pada jaman yang sudah modern ini.

### 3.1.2.3 *Opportunities*

Menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran dapat membuat para murid atau bahkan dari pihak guru menjadi akrab satu sama lain. Sehingga pembelajaran nantinya akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena sudah menjadi lebih dekat.

### 3.1.2.4 *Threats*

Jika terlalu sering digunakan untuk bermain, permainan akan menjadi membosankan atau akan membuat para murid ketagihan bermain sehingga tidak fokus akan pembelajaran yang ada.

## 3.2 Sasaran Khalayak

### 3.2.1 Demografis

#### a. Target Sasaran Primer

Usia : 8 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

SES : B – A

Pendidikan : Kelas 4 Sekolah Dasar

#### b. Target Sasaran Sekunder

Guru-guru kelas 4 Sekolah Dasar

### 3.2.2 Geografis

Perancangan yang dilakukan penulis berfokus pada studi kasus anak-anak sekolah di kota Semarang

### 3.2.3 Psikografis

Anak-anak dengan masa kanak-kanak akhir yang suka bermain, penasaran dengan sesuatu yang baru, dan suka berinteraksi dengan orang dan benda di sekitarnya.

### **3.3 Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi yang digunakan akan menggunakan teori AISAS, yaitu sebagai berikut:

#### **3.3.1 Attention**

*Board game* yang berjudul “Raja Sumber Daya” dan tagline yang berisi “Bisa Ingat Semuanya?” akan menarik perhatian anak-anak. Mereka akan tertantang dengan kalimat tagline di atas dan akan berusaha memainkan permainan tersebut untuk mengingat, menebak dan mendapatkan koin sesuai dengan tujuan dari permainan tersebut. Selain itu, judul juga membantu menarik perhatian karena mereka akan merasa menjadi raja dalam permainan tersebut jika menang.

#### **3.3.2 Interest**

Anak-anak akan tertarik dengan desain dan pertanyaan mengenai sumber daya alam daerah yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan harus dijawab terlebih dahulu oleh pemain untuk mendapatkan koin dengan jumlah sesuai kartu yang didapat. Karena sudah tertantang dengan tagline sebelumnya, mereka akan tertarik dengan materi yang disediakan. Selain itu juga permainan yang dilakukan dalam pembelajaran juga akan membuat ketertarikan para siswa naik.

#### **3.3.3 Search**

Melalui poster yang ditempel dan banner di sekolah, murid akan mengetahui bahwa permainan tersebut tersedia pada sekolah mereka masing-masing. Sehingga mereka bisa mencari pada pihak guru sekolah tersebut. Selain itu media sosial juga akan memperlihatkan anak-anak bermain permainan ini sehingga akan menarik minat anak-anak lainnya. Media social nanti akan memberi informasi mengenai cara mendapatkan *board game* tersebut.

#### **3.3.4 Action**

Setelah berhasil mendapatkan media permainan dari sekolah, maka mereka akan mencoba permainan tersebut pada waktu pembelajaran. Pihak guru juga harus memahami terlebih dahulu permainan dengan mencoba permainan tersebut terlebih dahulu.

### 3.3.5 *Share*

Setelah menyelesaikan permainan, mereka akan menyebarkan ke teman-teman dan orang tua mereka. Melalui orang tua, maka permainan tersebut akan mulai tersebar. Selain itu para guru bisa merekam jalannya permainan sehingga bisa di sebarkan melalui media sosial. Sebagai tambahan, untuk para orang tua atau anak-anak yang ingin mendapatkan *board game*. Maka mereka bisa membeli pada sosial media dan toko online yang sudah di *share* oleh para guru. Untuk beberapa pembelian utama di luar sekolah, akan mendapatkan souvenir.

## 3.4 Strategi Media

### 3.4.1 Media Utama

*Board game* menjadi media utama dalam penyampaian desain ini karena akan dimainkan langsung oleh target perancangan ini, yaitu murid kelas 4 SD. *Board game* ini memiliki konsep seperti berikut :

#### a. Judul dan *Tagline*

Permainan ini memiliki judul “Raja Sumber Daya” dan *tagline* “Bisa Ingat Semuanya?”. Judul tersebut juga berarti pemimpin atau penguasa. Hal ini sesuai dengan tujuan akhir permainan ini adalah dengan mendapatkan koin sejumlah 7 untuk memenangkan dan menguasai permainan. *Tagline* tersebut juga berkaitan dengan judul karena intinya adalah seorang raja harus mengingat daerah-daerah yang dikuasainya dalam permainan.

#### b. Desain

Gaya desain yang akan digunakan penulis ada gaya *flat design* yang populer dan modern dengan tujuan menyesuaikan perkembangan jaman. *Font* yang akan digunakan adalah *font sans serif* yang menyesuaikan dengan konsep yang modern. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan colorful yang sesuai dengan target anak-anak. Visual yang digunakan dalam permainan ini berfokus pada peta sebagai papan permainan. Setelah itu ada karakter pemain yang digambarkan sebagai raja yang memperebutkan kekuasaan dengan memperebutkan koin. Sebagai poin kemenangan, ada

material berupa chip bergambar koin. Kartu yang digunakan akan berisi pertanyaan yang tingkat kesulitan berdasarkan koin yang ada. Visual dari kartu tersebut berisi ilustrasi pertanyaan dan teks petunjuk.

**c. Material**

Penggunaan kartu, pin, dan alas permainan yang menggambarkan peta Indonesia menjadi media utama dalam permainan. Sedangkan untuk kunci jawaban dan aturan permainan akan dijadikan buku atau lembaran tersendiri yang nantinya akan dipegang oleh game master. Ukuran dari alas A3 (29,7 x 42 cm) yang berbahan dasar kertas *art paper*. Kartu 6 x 8 cm, dan koin berupa lingkaran ber-diameter 4 cm dengan bahan dasar *art carton*.

**d. Sistem Permainan**

Komponen permainan terdiri dari peta, kartu pertanyaan, chip berupa koin, kunci jawaban, dan buku peraturan. Permainan akan dilakukan oleh 4 pemain. Pada awal permainan, para pemain boleh melihat terlebih dahulu kartu jawaban yang akan disebar ke pemain. Setelah itu peta akan dibuka dan pemain bisa melihat daerah-daerah tersedia. Para pemain akan dibekali 2 koin sebagai modal awal permainan. Ada 3 jenis pertanyaan yang dibedakan dengan bintang, ada yang memiliki 1 bintang, 2, dan 3 bintang. Untuk memenangkan permainan, pemain harus mendapatkan total 7 koin. Sedangkan pemain yang mendapatkan 0 koin akan kalah. Pemain akan dikurangi 1 koin jika pemain salah menjawab pertanyaan yang diberikan dari kartu.



### 3.4.2 Media Sekunder

Media yang akan membantu strategi ini adalah media sosial, poster, dan *banner* dari sekolah. Poster dan *banner* yang digunakan akan membantu orang tua dan murid dalam memahami media *board game* tersebut. Pada poster tersebut akan mengutamakan judul dan tagline dari *board game* ini. Penjelasan *teaser* dari permainan juga akan dituliskan pada poster dan *banner* supaya dapat menarik perhatian. Sedangkan untuk media sosial akan berisi video-video saat permainan dilakukan dan beberapa tutorial untuk memberi tahu sekolah-sekolah lain mengenai *board game* ini dan bisa menggunakannya.

## 3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Tabel 3.1 Anggaran

Item	Jumlah	Harga Satuan (rp)	Total (rp)
Poster A3	10	5.000	50.000
<i>Board game</i>	20	100.000	2.000.000
<i>Souvenirs</i> (stiker dan kaus)	10	70.000	700.000
<i>Banner Outdoor</i>	4	75.000	300.000
			3.050.000