

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Analisis Data Kuesioner

Telah disebarakan kuesioner ke 35 orang tua yang memiliki anak dengan usia 7 – 12 tahun. Berikut adalah hasil analisis dari kuesioner yang dijabarkan berdasarkan pertanyaan yang diberikan kepada responden.

A. Usia anak

Dari 35 orang tua paling banyak memiliki anak yang sudah berusia 12 tahun.



Gambar 3.1 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi

B. Gaya gambar yang diminati oleh anak

Gaya gambar yang lebih diminati oleh anak adalah gaya kartun dengan jumlah 68,6% dari 35 responden.



Gambar 3.2 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi

C. Gaya warna yang diminati oleh anak

Gaya warna yang lebih diminati oleh anak adalah warna terang dengan jumlah 54,3% dari 35 responden.

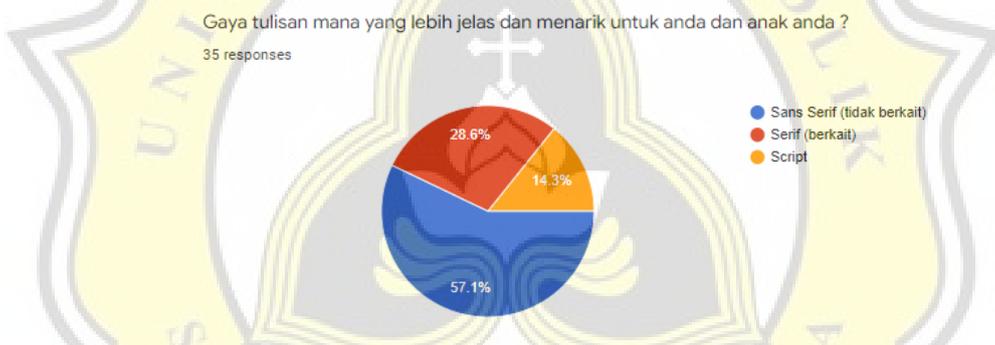


Gambar 3.3 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi

D. Gaya tulisan yang lebih jelas dan menarik untuk orang tua dan anak

Gaya tulisan yang lebih jelas dan menarik bagi orang tua dan anak adalah *Sans Serif* dengan jumlah 57,1% dari 35 responden.



Gambar 3.4 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi

E. Kunjungan orang tua ke *supermarket* dan restoran setiap bulannya

Data dibawah menunjukkan angka 1 (Jarang) – 5 (Sangat Sering) mengenai kunjungan responden ke *supermarket* dan restoran setiap bulannya. Dari data dapat disimpulkan orang tua cukup sering mengunjungi *supermarket* dan restoran tiap bulannya.



Gambar 3.5 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 3.6 Dokumen Google Form

Sumber: Dokumen pribadi

3.1.2 Analisis Target Sasaran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Daeli, Widi A.C. dan Nurwahyuni, Atik (2019) yang meneliti mengenai konsumsi minuman berpemanis yang dipengaruhi status ekonomi menyatakan bahwa konsumsi minuman berpemanis bagi status ekonomi rendah tidak setinggi dengan yang berstatus ekonomi tinggi, karena daya beli yang dimiliki status ekonomi rendah tidak setinggi yang berstatus ekonomi tinggi. Dalam penelitian ini menggunakan pendapat dari Rahardja dan Manurung (2017) juga yang mengatakan bahwa semakin tinggi status ekonomi atau tingkat pendapatan, maka daya beli yang dimiliki akan semakin tinggi yang akan berpengaruh terhadap peningkatan konsumsi. Maka dari kedua data yang ada di atas maka perancangan ini lebih ditujukan pada target yang memiliki SES (*Socio-Economic Status*) B ke atas.

3.1.3 Analisis Studi Literatur

Dalam jurnal milik (Dliyaulhaq, Muhammad A. dan Marsudi, 2021) Yuanita (2017) mengatakan bahwa *board game* bukan hanya digunakan untuk memberi pemainnya perasaan senang atau hiburan, namun juga bisa memiliki manfaat seperti menjadi sarana pembelajaran. Dewasa ini membutuhkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dalam bentuk *edutainment* atau berupa kegiatan pembelajaran yang disertai hiburan atau dengan bermain yang dapat memanfaatkan suatu permainan sebagai mediana.

3.1.4 Analisis Observasi Online

A. Kadar gula yang ada pada makanan dan minuman

Menurut artikel Alodokter yang ditinjau oleh dr. Kevin Adrian ada 4 jenis makanan yang menjadi penyebab dari penyakit diabetes yaitu makanan dengan

kandungan karbohidrat yang tinggi, makanan yang tinggi lemak jenuh dan trans, buah – buahan kering dan buah kalengan yang diawetkan, dan yang terakhir adalah minuman ringan yang manis (alodokter.com diakses pada 9 April 2022). Berdasarkan dari 4 jenis makanan tersebut, berikut adalah daftar makanan atau minuman dan kandungan gula yang terdapat didalamnya:

Makanan/ Minuman	Kandungan Gula per porsi (gram)
<i>Bubble Tea</i>	38 gr
Sereal	34 gr
Yogurt	45 gr
Minuman Berkarbonasi (Soda)	33 gr
Es krim	28 gr
Kopi Kemasan	25 gr
Teh Kemasan	15 gr
Susu	13 gr
Cokelat Batang/ Permen Cokelat	23 gr
Jus Kemasan	23 gr
Biskuit Stick	24 gr
Biskuit (satuan)	4 gr
Roti Tawar (satuan)	1,4 gr
Buah Kaleng	14 gr
Keripik Kentang	2 gr
Permen	9 gr

Tabel 3.1 Kandungan Gula Pada Makanan dan Minuman

Sumber: health.detik.com, briliofood.net, idntimes.com, p2ptm.kemendes.go.id, orami.co.id, fdc.nal.usda.gov

B. Indeks Glikemik (IG) makanan

Jenkins et al. (1981) dalam Arif, Abdullah Bin et al. (2013) mengenalkan Indeks Glikemik (IG) yang mengategorikan makanan berdasarkan pengaruh makanan apabila dikonsumsi terhadap kadar glukosa pada darah. Kelas Indeks Glikemik (IG) sendiri dibagi menjadi 3 kelas yaitu IG rendah (<55), IG sedang (55-70), dan IG tinggi (>70). Contoh makanan dan nilai Indeks Glikemik (IG) yang dimilikinya adalah sebagai berikut:

- IG rendah (<55)

Makanan	Nilai IG
Yogurt plain	14
Susu kedelai	30
Pear	38
Apel	38
Jeruk	42
Spaghetti	44
Salad	45
Bayam	45
Alpukat	45
Wortel rebus	47
Pisang	52
Kiwi	53

Tabel 3.2 IG rendah

Sumber: weightlossresources.co.uk, tribunnews.com

- IG sedang (55-70)

Makanan	Nilai IG
Nanas	59
Es krim	61
Kit Kat	63
Biskuit Chocolate Chip	63
Oreo	63
Croissant	67
Pancake	67
Tepung Terigu	70

Tabel 3.3 IG sedang

Sumber: weightlossresources.co.uk, tribunnews.com

- IG tinggi (>70)

Makanan	Nilai IG
Marshmallow	70
Bagel	72
Semangka	72

French Fries	75
Donat	76
Skittles	78
Rice Krispies	81
Corn Flakes	93

Tabel 3.4 IG tinggi

Sumber: weightlossresources.co.uk, tribunnews.com

C. Upaya pencegahan penyakit diabetes

Menurut dr. Kevin Adrian selain mengurangi konsumsi gula untuk mencegah penyakit diabetes menyerang, dapat dilakukan olahraga rutin, melakukan pengecekan gula darah yang rutin melalui dokter dan tidak merokok (alodokter.com diakses pada 9 April 2022).

D. Aktivitas fisik

Pengertian dari aktivitas fisik sendiri menurut ensure.co.id yaitu gerakan dari otot pada tubuh yang memakan tenaga dan energy tertentu. Aktivitas fisik sendiri dibagi menjadi 3 kelompok yang adalah aktivitas fisik ringan, sedang dan berat. Berikut adalah beberapa contoh dari aktivitas fisik berdasarkan kategorinya menurut p2ptm.kemendes.go.id:

- Aktivitas fisik ringan: jalan santai, *stretching*, memancing, melakukan pekerjaan rumah tangga, belajar.
- Aktivitas fisik sedang: *jogging* (jalan cepat), bermain *skateboard*, bermain tennis meja, bermain voli, berkebun.
- Aktivitas fisik berat: bermain sepak bola, berlari, bersepeda, bermain lompat tali, bermain basket.

3.1.5 Analisis SWOT

A. Strength

- *Voucher* untuk menukarkan *board game* diberikan tanpa syarat selama masa penukaran dan *board game* diberikan secara gratis atau tidak berbayar.
- Belum ada *board game* yang mengangkat topik mengenai batasan konsumsi gula harian pada anak.

B. Weakness

- Informasi yang dapat dimuat didalam *board game* terbatas.
- *Board game* memiliki beberapa komponen sehingga sulit untuk dibawa kemana saja.

C. *Opportunities*

- Media pembelajaran yang sudah ada mengenai batasan konsumsi gula hanya berupa proses belajar mengajar dan video yang tidak bersifat interaktif.

D. *Threats*

- Tidak semua orang memilih untuk bermain permainan dalam bentuk *board game* untuk menghabiskan waktu kosongnya.
- *Board game* untuk anak – anak apabila memiliki durasi yang terlalu lama akan membuat anak mudah bosan.
- Untuk memainkan *board game* butuh mencari tempat untuk meletakkan papan permainan dan komponen – komponennya.

3.2 Sasaran Khalayak

3.2.1 Demografis

A. Target Primer: Orang tua

- Usia 30 – 40 tahun
- Laki – laki dan perempuan
- Yang memiliki anak dengan usia 7 – 12 tahun
- Memiliki SES (*Socio-Economic Status*) B

B. Target Sekunder: Anak – anak

- Usia 7 – 12 tahun
- Laki – laki dan perempuan

3.2.2 Geografis

Sasaran khalayak yang dituju dalam perancangan ini adalah yang bertempat tinggal di Semarang, Jawa Tengah.

3.2.3 Psikografis

A. Target Primer: Orang tua

- Orang tua yang bisa dan suka untuk menemani anaknya untuk bermain dirumah.
- Orang tua yang tertarik dengan permainan *board game*.

B. Target Sekunder: Anak – anak

- Anak – anak yang tertarik untuk memainkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *board game*.
- Anak – anak yang suka mengkonsumsi makanan dan minuman dengan kadar gula yang tinggi.

3.3 Strategi Komunikasi

3.3.1 Informatif dan Persuasif

Didalam *board game* ini memuat informasi mengenai kandungan gula yang ada pada makanan dan minuman beserta dampak dari konsumsi gula berlebih dan cara pencegahannya. Selain itu *board game* ini juga menggunakan kata – kata persuasif untuk mengajak orang tua dan anak untuk memperhatikan batasan konsumsi gula harian.

3.3.2 Strategi 5W+1H

Penyampaian pesan dalam perancangan ini menggunakan strategi 5W+1H:

A. Apa (*What*)

- Apa yang dikomunikasikan dalam perancangan ini?

Membantu orang tua dalam mengedukasi anak mengenai pembatasan konsumsi gula sehari – hari melalui media pembelajaran interaktif.

B. Siapa (*Who*)

- Siapa target dari perancangan ini?

Target dari perancangan ini adalah orang tua yang ingin mengedukasi anaknya yang berusia 7 – 12 tahun atau duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) mengenai kesadaran batasan konsumsi gula sehari – hari sejak dini.

C. Kapan (*When*)

- Kapan perancangan ini bisa didapatkan?

Hasil perancangan ini akan didistribusikan sewaktu liburan sekolah untuk siswa yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) dimana orang tua dan anak dapat berkumpul dengan waktu lebih banyak dirumah untuk bermain.

D. Dimana (*Where*)

- Dimana perancangan ini bisa didapatkan?

Perancangan ini bisa didapatkan pada wilayah restoran dan *supermarket* yang berada di Semarang, Jawa Tengah.

- Dimana perancangan ini dapat digunakan?

Perancangan ini dapat digunakan dirumah saat orang tua dan anak berkumpul dan bermain di waktu luangnya.

E. Mengapa (*Why*)

- Mengapa perancangan ini dilakukan?

Perancangan ini dilakukan karena edukasi pada orang tua dan anak mengenai batasan konsumsi gula masih kurang, jadi dirancang media interaktif yang bisa mengedukasi baik orang tua dan anak mengenai batasan konsumsi gula melalui aktivitas bermain.

- Mengapa perancangan ini menggunakan media *board game*?

Supaya pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi anak – anak diperlukan inovasi dari yang sebelumnya hanya ada dalam bentuk pelajaran di sekolah dan video sebagai media pembelajaran, menjadi media pembelajaran dalam bentuk interaktif dengan menggunakan media berupa *board game* dimana anak – anak bisa melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

F. Bagaimana (*How*)

- Bagaimana perancangan dibuat untuk mengatasi masalah ini?

Perancangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *board game* ini dibuat untuk mengedukasi orang tua dan anak – anak yang memanfaatkan aktivitas bermain mengenai batasan konsumsi gula harian agar dapat mencegah penyakit – penyakit yang dapat disebabkan oleh konsumsi gula berlebih sejak dini.

3.4 Strategi Media

3.4.1 Media Utama: *Board game* dengan judul “Lomba Sehat”

- **Cerita pada *board game***

Board game dengan judul “Lomba Sehat” dengan pemain yang berperan menjadi seorang anak yang berlomba untuk menyeimbangkan makanan dan aktivitas harian mereka dan berlomba menjadi yang paling sehat diantara yang lainnya.

- **Konsep pada *board game***

Berdasarkan dari studi komparasi mengenai *board game* yang memiliki target sasaran anak – anak, *board game* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dan menggunakan font sans serif.

- **Komponen pada *board game***

A. Alas permainan

Alas permainan yang digunakan sebagai tanda untuk tata letak komponen yang akan digunakan untuk bermain didalam *board game* ini.

B. Kartu konsumsi dan aktivitas

1. Kartu Konsumsi
Kartu konsumsi, dimana diambil dari tumpukan kartu secara acak yang akan menentukan makanan yang akan dikonsumsi oleh pemain tiap rondonya.
 2. Kartu Aktivitas
Kartu aktivitas, untuk menyeimbangkan dengan apa yang dikonsumsi, pemain mengambil kartu dari tumpukan kartu aktivitas, yang akan menentukan aktivitas yang akan dilakukan oleh pemain.
- C. Token pemenang
Token pemenang adalah token yang digunakan untuk menandakan poin kemenangan yang dimiliki oleh pemain dari tiap rondonya.
- D. Pion
Pion yang digunakan untuk penanda dimana pemain bergerak dan berhenti sesuai dengan acakan dadu.
- E. Dadu
Dadu adalah komponen yang digunakan untuk menentukan jumlah pergerakan yang akan dilakukan oleh pion pada papan permainan.
- F. Buku panduan permainan
Buku panduan permainan yang berisi mengenai peraturan dan komponen yang ada pada permainan.

3.4.2 Media Promosi

A. Promosi menggunakan *voucher*, poster dan stiker

Promosi akan dilakukan di tempat yang biasa dilalui oleh orang tua yang sedang mencari makanan atau minuman dengan atau tanpa anaknya. *Voucher* sendiri berperan sebagai perantara untuk target bisa mendapatkan hasil dari perancangan. *Voucher* akan diberikan oleh pihak restoran atau *supermarket* ketika target sudah berbelanja dan hendak membayar secara gratis atau tidak dipungut biaya. *Voucher* kemudian dapat ditukarkan ke pihak restoran/ *supermarket* untuk mendapatkan hasil *board game* yang dirancang. *Voucher* ini akan didistribusikan dan hanya dapat ditukarkan pada saat liburan sekolah. Agar pembeli dapat mengetahui bahwa *supermarket* dan restoran yang dikunjungi menyediakan *voucher* ini, diberikan sejumlah poster yang menandakan bahwa tempat tersebut menyediakan *voucher* untuk ditukarkan menjadi *board game* yang akan diberikan dengan transaksi tanpa minimal jumlah pembelian. Stiker

diberikan untuk 10 penukar voucher pertama pada masing – masing restoran atau *supermarket*.

3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Berikut adalah rincian rencana dana yang diperlu dikeluarkan untuk perancangan untuk per 100 *copy* dari media:

No	Media	Keterangan	Jumlah	Total
1	Alas <i>board game</i>	<i>Art Paper</i> 150 gsm Ukuran A3(29,7 x 42 cm)	100 x Rp 5.000,-	Rp 500.000,-
2	Dadu	-	100 x Rp 3.000,-	Rp 300.000,-
3	Kartu <i>board game</i>	<i>Art Carton/ Ivory</i> 310 gsm Ukuran 5,9 x 8,9 cm	90(100) x Rp 350,-	Rp 3.150.000,-
4	Token <i>board game</i>	<i>Art Carton/ Ivory</i> 310 gsm Ukuran 3,5 x 3,5 cm	5(100) x Rp 100,-	Rp 50.000,-
5	Pion <i>board game</i>	<i>Art Carton/ Ivory</i> 400 gsm	4(100) X Rp 3.500,-	Rp 1.400.000,-
6	Buku panduan <i>board game</i>	<i>Art Paper</i> 150 gsm Ukuran A6 (10 x 15 cm)	100 x Rp 12.000,-	Rp 1.200.000,-
7	Box <i>board game</i>	<i>Art Carton/ Ivory</i> 400gsm	100 x Rp 20.000,-	Rp 2.000.000,-
8	<i>Voucher</i>	<i>Art Paper</i> 120 gsm Ukuran 10 x 7 cm	100 x Rp 1.000,-	Rp 100.000,-
9	Stiker	<i>Vinyl Laminasi Glossy</i>	5(100) x Rp 250	Rp 125.000,-
10	Perancangan Desain	-	-	Rp 5.000.000,-
				Rp 13.825.000,-

Tabel 3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Sumber: Dokumen Pribadi