

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Pengumpulan Data

Proses analisis data diawali dengan membaca seluruh sumber data yaitu hasil-hasil dari pengumpulan data, kemudian dipelajari berikutnya dianalisis agar dapat dipahami, lalu dilanjutkan dengan pencatatan, pengertian dan penyuntingan sekumpulan informasi atau data yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dari hasil pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Berdasarkan dari pencarian studi literatur yang dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan data yang mendukung topik perancangan sebagai berikut:

- a. Masa balita merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh sebab itu di masa tersebut pertumbuhan dasar dapat menentukan perkembangan kognitif anak selanjutnya.
- b. Dalam melakukan proses mengembangkan kemampuan kognitifnya pada hal kecerdasan naturalnya Anak usia pra sekolah masih terbatas atau kurang mampu dimana anak perlu dibantu serta diajarkan.
- c. Maka pendekatan yang dilakukan sebuah strategi media yang kreatif dalam proses pembelajaran anak usia pra sekolah guna memperlancar pembelajarannya.

2. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung cara belajar dalam mengenal hewan dan aktivitas bermainnya kepada 3 target yaitu 1 orang anak berusia 3 tahun di daerah Banyumanik, 1 orang anak berusia 4 tahun di daerah Pamularsih, dan 1 orang anak berusia 4,5 di daerah Ngaliyan. Dengan hasil pengamatan dari ketiga anak tersebut saat ditunjukkan poster bergambar hewan anak-anak cenderung terlihat kurang antusias

hanya sekedar dilihat sekilas, lalu pergi dan hanya dimainkan seperti dibawa lari-lari, diduduki, dan lain-lain.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 3 orang anak berusia 3 tahun, 4 tahun dan 4,5 tahun dengan menanyakan seputar hewan, dari hasil wawancara tersebut anak cenderung tidak terlalu banyak tahu tentang hewan, hanya sekedar tahu yang ada di lingkungan rumahnya.

Wawancara juga dilakukan kepada 2 orang tua anak (ibu) dengan pertanyaan terkait media yang digunakan dalam mengajarkan anak tentang hewan, sebagai berikut: Seberapa antusias anak terhadap media yang anda gunakan untuk mengajarkan tentang hewan?. Pernyataan kedua ibu dari masing-masing anak tersebut ialah media yang digunakan masih sangat sederhana seperti media gambar poster yang biasa ditempel di dinding sehingga anak yang diajarkan kurang antusias.

4. Kuesioner

Pengumpulan data-data melalui *google form* sebagai pendukung data-data sebelumnya. Pretanyaan diajukan kepada orang tua anak bertujuan untuk mengetahui dari sisi orang tua anak. Pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

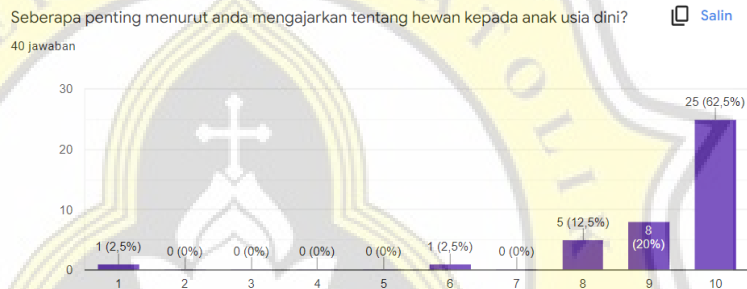
- a. Apakah anda mengajarkan/memperkenalkan hewan kepada anak anda?
- b. Seberapa penting menurut anda mengajarkan tentang hewan kepada anak usia dini?
- c. Jika ada perancangan buku cerita interaktif tentang hewan, kira-kira anak anda tertarik atau tidak?
- d. Gaya desain ilustrasi mana yang anak anda sukai?

Data yang diperoleh:



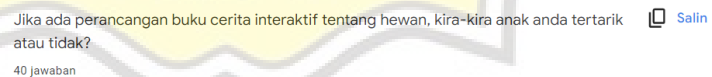
Gambar 3. 1 Data Kuesioner
 Sumber: Dokumen Pribadi

Didapatkan data bahwa Sebesar 100% dari 40 responden, orang tua mengajarkan/memperkenalkan hewan kepada anak.



Gambar 3. 2 Data Kuesioner
 Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas didapatkan data 62,5% yaitu 25 responden dari 40 responden sadar akan pentingnya memperkenalkan anak usia dini tentang hewan.

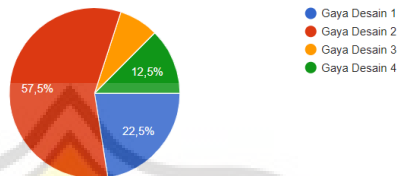


Gambar 3. 3 Data Kuesioner
 Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas didapatkan data 100% dari 40 responden tertarik akan adanya perancangan ini.

Gaya desain ilustrasi mana yang anak anda sukai?
40 jawaban

Salin



Gambar 3. 4 Data Kuesioner
Sumber: Dokumen Pribadi

Didapatkan data bahwa Sebesar 57,5% yaitu 23 responden dari 40 responden, memilih gaya desain ilustrasi 2 untuk perancangan buku cerita interaktif. Berikut pilihan gambar gaya desain ilustrasi:



Gambar 3. 5 Gaya Desain 1
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3. 6 Gaya Desain 2
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3. 7 Gaya Desain 3

Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3. 8 Gaya Desain 4

Smuber: <https://id.pinterest.com/>

3.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk melihat potensi dan peluang dari perancangan baik media utama maupun media pendukung sehingga dapat mempermudah proses perancangan.

- *Strength*
 - Memperkenalkan hewan kepada anak usia pra sekolah dengan cara yang menyenangkan.
 - Mendorong kecerdasan naturalis anak terlatih dengan baik.
 - Memperlancar proses pembelajarannya mengenal hewan.
 - Membantu anak usia pra sekolah dengan media interaktif untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan tentang hewan.

- *Weakness*
 - Membutuhkan biaya yang cukup tinggi karena banyaknya fitur-fitur interaksi dalam perancangan ini.
- *Opportunity*
 - Target dapat memahami dengan baik mengenai hewan.
 - Media perancangan akan menggunakan beraneka macam bentuk interaktif, diantaranya: *Hidden object book*, *Pop up book*, *Sticker book*, *Peak a boo* atau bisa disebut dengan *Lift-the-flap* dan *Participation*. Sehingga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dengan perancangan ini.
 - Dapat mendukung perkembangan kognitif target dalam hal kecerdasan naturalisnya.
- *Threat*
 - Anak membutuhkan bantuan atau dampingan dari pihak orang tua untuk cara menggunakan perancangan ini.

3.3 USP (Unique Selling Proportion)

Bedasarkan data diatas ditentukan *unique selling proportions* sebagai berikut: sebuah buku cerita interaktif anak berisikan alur cerita didalamnya dengan poin-poin karakter hewan tersebut. Jenis buku yang dipilih memiliki unsur interaksi sehingga anak dapat terhibur dan dapat lebih mudah dalam penerimaan materi tersebut.

3.4 Sasaran Khalayak

3.4.1 Demografis

- Usia: 3 – 5 Tahun
- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Status: Usia dini/Pra sekolah

3.4.2 Geografis

Target audiens berada pada kota Semarang, Jawa Tengah.

3.4.3 Psikografis

Target audiens memiliki kebiasaan:

- Membuat aktivitas diri yang menyenangkan
- Suka bermain dan aktif

3.5 Strategi Komunikasi

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H merupakan singkatan dari: *What* (Apa), *Who* (siapa), *Why* (mengapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (Bagaimana).

- *What*: Hal apa yang akan disampaikan?
Tentang pengenalan hewan anak berisikan alur cerita didalamnya dengan poin-poin karakter hewan tersebut.
- *Why*: Mengapa hal tersebut harus disampaikan?
Karena, untuk membantu perkembangan kognitifnya dalam hal kecerdasan naturalisnya
- *When*: Kapan permasalahan muncul?
Saat anak masuk ketahap tumbuh kembang lebih kompleks.
- *Where*: Dimana pengenalan tersebut disampaikan?
Materi ini akan disampaikan melalui sebuah buku cerita interaktif lengkap dengan cara menggunakannya.
- *Who*: Kepada siapa pesan disampaikan?
Target sasaran adalah anak usia pra sekolah dengan rentang usia 3 hingga 5 Tahun, laki-laki dan perempuan.
- *How*: Bagaimana menyampaikan pesan tersebut?
Dengan cara penyampaian melalui buku cerita interaktif akan mengajak anak berinteraksi dengan beberapa jenis interaktifnya. Digunakan sesuai intruksi yang ada pada buku tersebut.

3.6 Strategi Media

3.6.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita interaktif yang didesain secara khusus, interaktif dan menarik dengan gambar ilustrasi yang mudah untuk dipahami anak usia pra sekolah. Supaya anak tersebut dapat tertarik untuk membacanya dan dapat berinteraksi dengan buku cerita interaktif ini sehingga meninggalkan kesan. Dengan adanya buku tersebut anak memahami pengenalan hewan serta meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam kecerdasan naturalisnya. Menggunakan

buku cerita interaktif sebagai media utama dalam penyampaian perancangan pembelajaran ini.

3.6.2 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media sosial, seperti *Instagram* atau *TikTok* serta *merchandise* baju (kaos) dan *mug*. Adanya media pendukung guna mempromosikan dan memperkenalkan buku cerita interaktif tersebut.

3.7 Perencanaan Biaya Kreatif

No.	Nama	Keterangan	Harga
1.	<i>Hard cover</i>	Cover buku	Rp 50.000,-
2.	Kertas ivory 230/210 gsm A3+	Isi buku	Rp 2.000,-/lbr
3.	Jasa desain	Vektor, <i>mockup</i> dll.	Rp 450.000,-
4.	Iklan <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i>	Tayangan durasi 5-10 detik (sebagai media pendukung)	Rp 95.000,- per 1.000 tayangan, 1 hari
5.	BW karton/ <i>Duplex</i> / <i>Yellow board</i>	Sebagai bahan material untuk pembuatan buku cerita interaktif	Rp 2.500,-/lbr
6.	Stiker A3	Bahan interaktif	Rp 10.000 (1 lbr)

Tabel 3. 1 Data Perencanaan Biaya Kreatif