

## BAB 3

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1 Analisis Data

##### 3.1.1 5W+1H

Metode yang digunakan dalam perancangan komik digital ini adalah dengan menggunakan analisis 5W+1H :

a. What: Objek yang dibahas yaitu edukasi mengenai dampak negatif dalam berkata kasar saat bermain game online. Hal ini dikarenakan kebiasaan berkata kasar dapat dijumpai dengan sangat mudah di platform game online padahal pemainnya pun mayoritas dibawah umur.

b. Why: Perancangan dilakukan karena banyak orang yang belum mengetahui dampak dari terbiasa berkata kasar sejak dini yang bisa berakibat pada interaksi sosial anak. Banyak juga anak kecil yang sudah terekspos kata kasar sejak dibawah umur karena penyebarannya yang begitu luas salah satunya melalui *game online*.

c. Who: Sasaran perancangan dari perancangan ini adalah anak berusia 6 - 10 tahun. Dimana kisaran umur 6-10 tahun merupakan umur yang ideal untuk diberikan edukasi serta umur tersebut merupakan umur dimana anak mulai aktif bermain game terutama game online.

d. Where: Perancangan Komik Digital Dengan Unsur Edukasi Dampak Negatif Berkata Kasar Pada Anak di Bawah Umur mencakup wilayah Semarang.

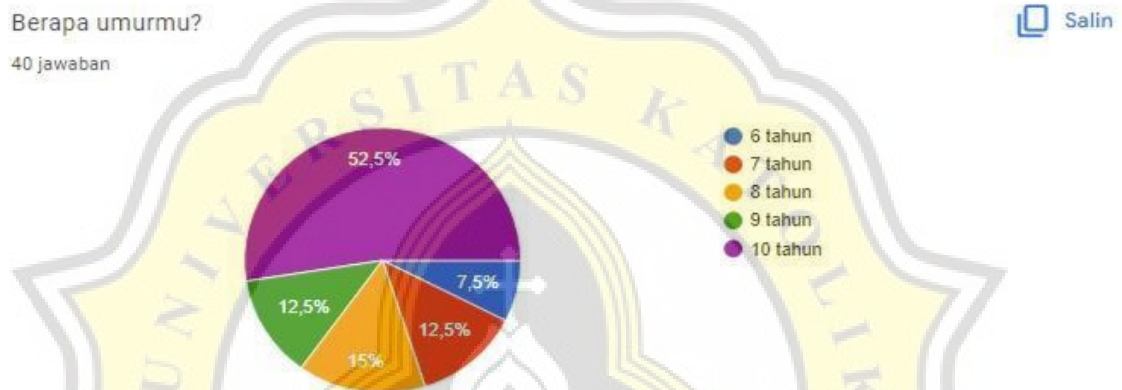
e. When: Tahun 2022.

f. How: Penyelesaian masalah dilakukan dengan Perancangan Komik Digital Dengan Unsur Edukasi Dampak Negatif Berkata Kasar Pada Anak di Bawah Umur yang berisi tentang dampak dari terbiasa berkata kasar sejak dini. Melalui komik digital dengan jalan cerita yang ringan namun sarat akan edukasi, serta visual yang menarik bagi anak,

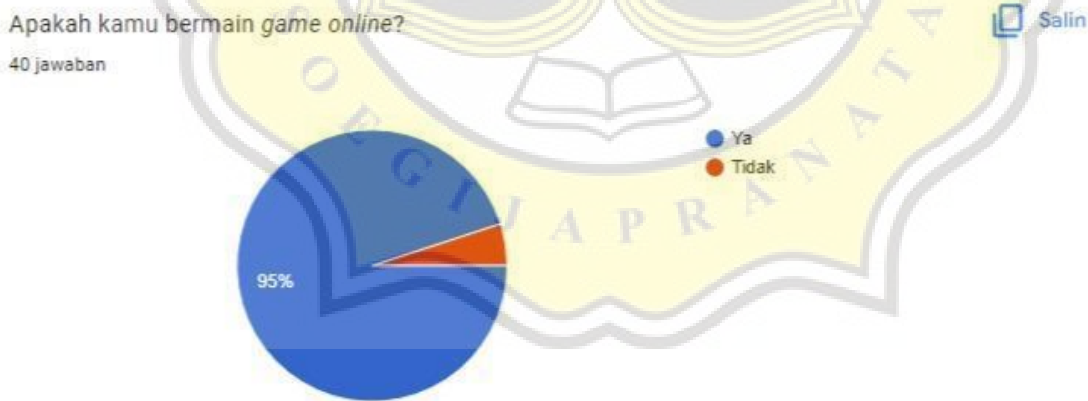
diharapkan komik ini dapat mengedukasi anak-anak tentang dampak negatif dari terbiasa berkata kasar tidak hanya di game online, namun juga di kehidupan sehari-hari.

### 3.1.2 Kuisisioner

Untuk mendukung data-data, penulis menyebarkan kuesioner kepada 40 responden yang sesuai dengan target permasalahan perancangan ini. Penulis juga merangkum beberapa jawaban responden yang mendukung ide perancangan komik digital ini.



Gambar 4.3 Data umur responden

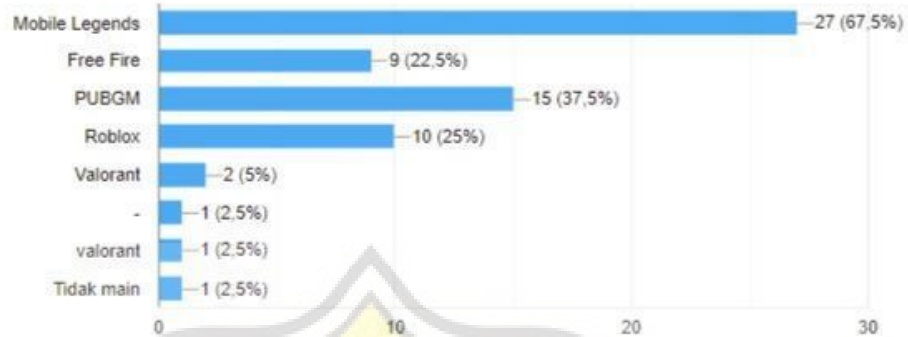


Gambar 5.3 Banyaknya responden yang bermain game online

Apa nama *game online* yang kamu mainkan saat ini?

Salin

40 jawaban

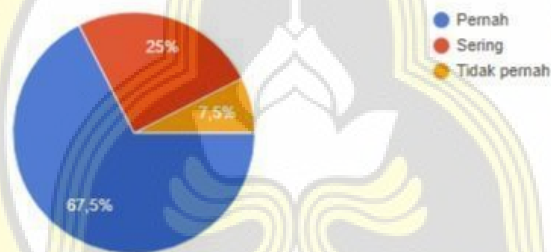


Gambar 6.3 Nama game online yang dimainkan responden

Pertanyaan untuk orang tua: Apakah anak Anda pernah/sering berkata kasar saat bermain *game online*?

Salin

40 jawaban

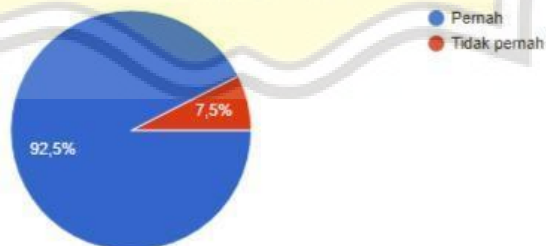


Gambar 7.3 Jumlah responden yang berkata kasar saat bermain game online

Pertanyaan untuk orang tua: Apakah Anda pernah menegur anak saat berkata kasar?

Salin

40 jawaban

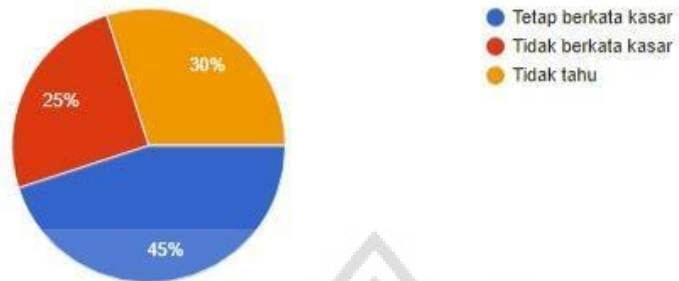


Gambar 8.3 Jumlah responden yang menegur anaknya saat berkata kasar

Pertanyaan untuk orang tua: Apakah anak tetap berkata kasar setelah ditegur?

Salin

40 jawaban

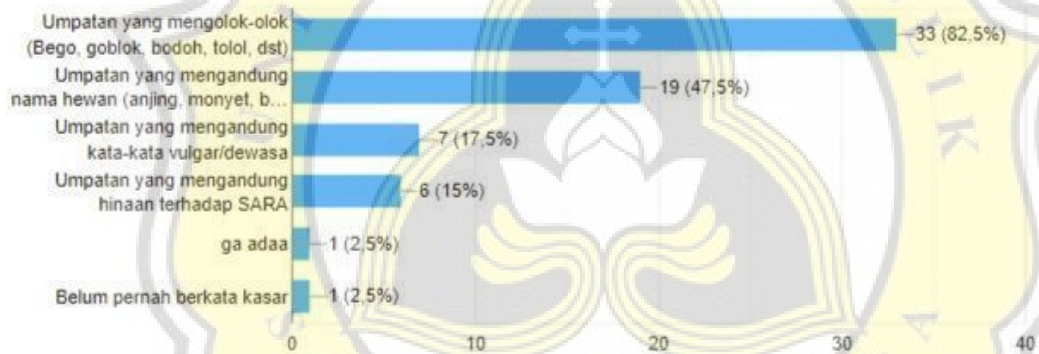


Gambar 9.3 Jumlah responden yang tetap berkata kasar setelah ditegur

Pertanyaan untuk orang tua: Jenis kata kasar apa yang pernah digunakan anak?

Salin

40 jawaban

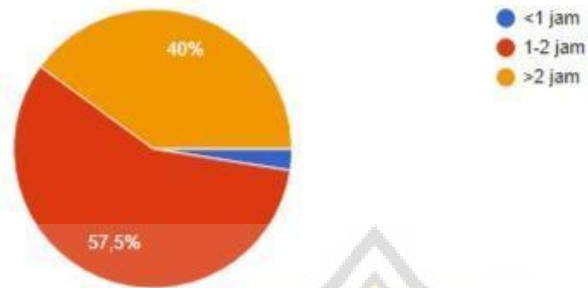


Gambar 10.3 Jenis kata kasar yang digunakan responden

Berapa lama kamu bermain game dalam sehari?

Salin

40 jawaban

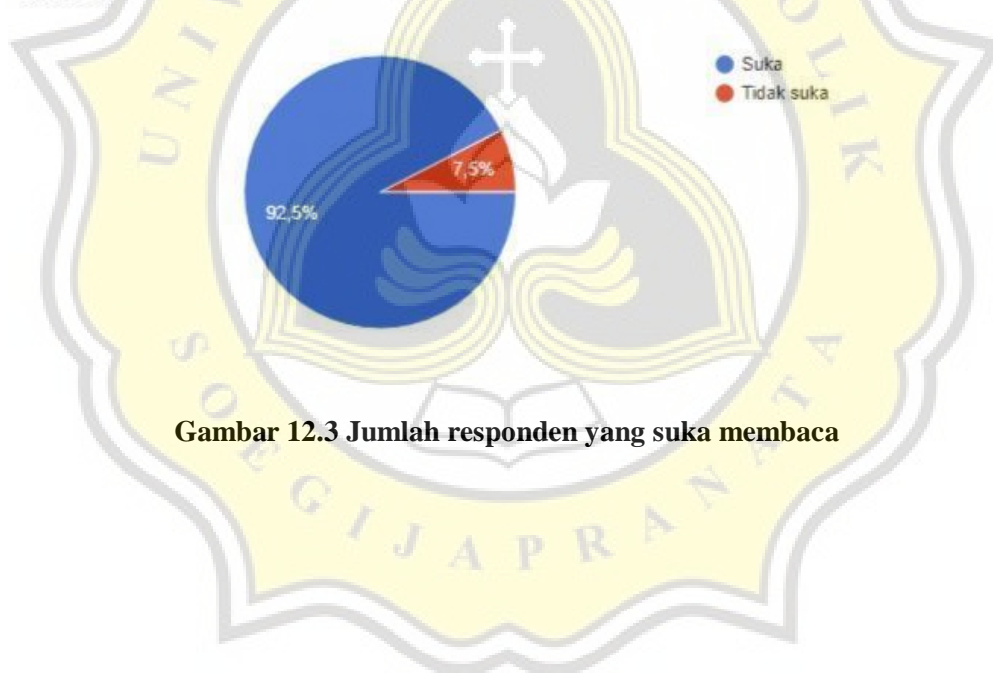


**Gambar 11.3 Durasi responden bermain game dalam sehari**

Selain bermain game, apakah kamu juga suka membaca?

Salin

40 jawaban



**Gambar 12.3 Jumlah responden yang suka membaca**

Jenis bacaan apakah yang paling kamu minati?

Salin

40 jawaban

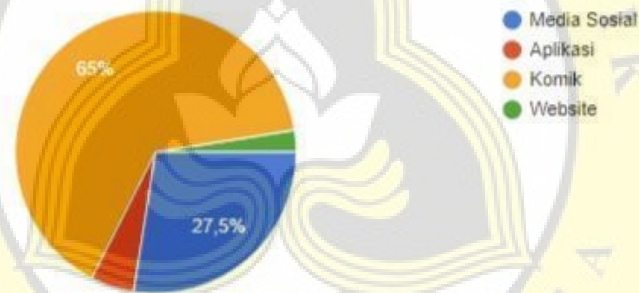


**Gambar 13.3** Jenis bacaan yang paling diminati oleh responden

Media apa yang menurut kalian menarik untuk memberikan edukasi dampak negatif yang mudah untuk anak di bawah umur?

Salin

40 jawaban



**Gambar 14.3** Media yang dirasa responden cocok untuk edukasi

Pertanyaan untuk orang tua: Alasan dari pemilihan media tersebut?

Salin

40 jawaban

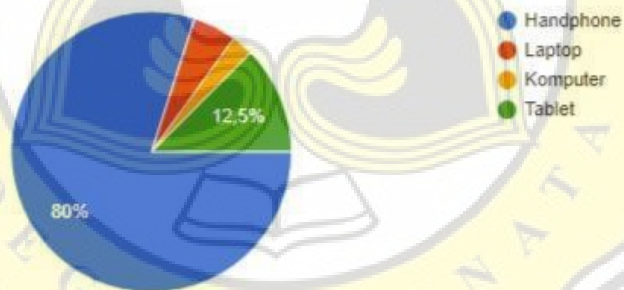


Gambar 15.3 Alasan pemilihan media untuk edukasi

Dalam keseharian lebih sering menggunakan device apa?

Salin

40 jawaban



Gambar 16.3 Device yang paling sering digunakan oleh responden



Untuk gaya gambar pada komik, mana yang menurutmu lebih menarik dijadikan gambaran dalam komik interaktif untuk edukasi dampak negatif dibawah umur?

Salin

40 jawaban

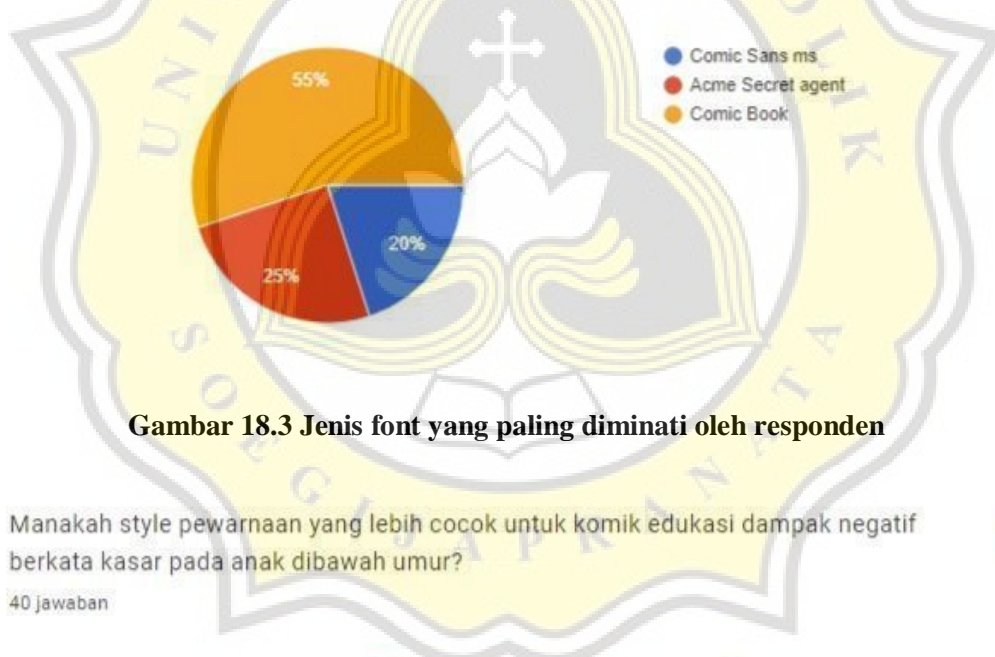


**Gambar 17.3 Gaya gambar yang paling diminati oleh responden**

Menurutmu font apa yang menarik dan menunjang untuk dibaca pada komik interaktif dampak negatif berkata kasar untuk anak dibawah umur?

Salin

40 jawaban

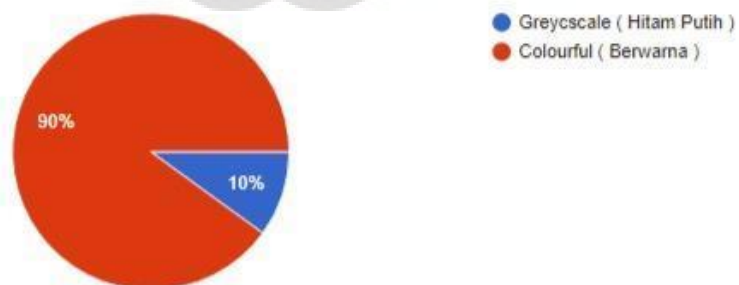


**Gambar 18.3 Jenis font yang paling diminati oleh responden**

Manakah style pewarnaan yang lebih cocok untuk komik edukasi dampak negatif berkata kasar pada anak dibawah umur?

Salin

40 jawaban





**Gambar 19.3 Jenis pewarnaan yang paling diminati oleh responden**



**Gambar 20.3 Jumlah orang tua yang mengizinkan anaknya bermain game online**



**Gambar 21.3 Jumlah orang tua yang mengizinkan anaknya membaca komik**

Dari hasil kuesioner yang penulis sebarakan, dapat dilihat bahwa ada urgensi mengenai edukasi anak yang sering bermain *game online* tentang dampak negatif dari berkata kasar. 67% anak pernah berkata kasar dan 25% -nya sering berkata kasar saat bermain game merupakan hasil yang patut dikhawatirkan apalagi bisa dibiarkan begitu saja.

Penulis menyebarkan kuesioner pada orang tua yang memiliki anak berumur 6-10 tahun yang berdomisili di Semarang. Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bawah 21 keluarga berasal dari kelas menengah atas, 9 keluarga dari kelas menengah, 4 keluarga

dari kelas menengah bawah, 3 keluarga dari golongan kurang mampu, dan 3 keluarga dari golongan keluarga mampu. Hal ini membantu penulis untuk mengerucutkan target sasaran perancangan yaitu lebih condong ke keluarga kelas menengah atas.

Selain itu, jumlah anak yang berumur 10 tahun ada 21 orang dan jumlah anak yang bermain game online adalah 38 orang dengan Mobile Legends menjadi game yang paling banyak dimainkan. Orang tua yang pernah mendengar anak mereka berkata kasar saat bermain game ada 27 keluarga, sedangkan yang sering berkata kasar ada 10 keluarga. Rata-rata orang tua menegur anaknya saat berkata kasar dan hanya 10 anak yang tidak berkata kasar lagi seusai ditegur. Jenis kata kasar yang paling banyak digunakan adalah umpatan yang mengolok-olok, dilanjutkan dengan umpatan yang mengandung nama hewan, lalu umpatan yang mengandung kata-kata vulgar dan terakhir yang mengandung SARA. Rata-rata anak bermain selama 1-2 jam sehari dan 38 orang anak mengaku juga senang membaca. Komik menjadi favorit dari anak-anak dan bagi orang tua, komik serta media sosial merupakan media yang cocok digunakan untuk edukasi.

Beberapa alasan yang diutarakan orang tua mengenai komik sebagai media yang tepat untuk edukasi adalah, efisien, ringkas, menarik dan bisa meningkatkan minat baca anak. Sedangkan alasan memilih media sosial sebagai media kedua yang paling tepat untuk edukasi karena aksesibilitas, efisien, serta cocok bagi anak yang suka bermain game lewat smartphone. Mayoritas responden juga lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan smartphone dibandingkan gawai lainnya. Hal ini mendukung perencanaan penulis tentang komik digital yang bisa diakses melalui Instagram.

## **3.2 Sasaran Khalayak**

### **3.2.1 Geografis**

Target dari komik digital ini ditujukan kepada anak Indonesia yang berdomisili di wilayah Jawa terutama Jawa Tengah atau Semarang. Penelitian terletak di kota Semarang agar dapat meneliti dan mencari data dengan lebih mendalam.

### 3.2.2 Demografis

#### 3.2.2.1 Jenis Kelamin dan Usia

Penelitian ini menargetkan anak berusia 6-10 tahun. Penulis memilih rentang usia ini karena usia tersebut merupakan saat dimana anak mulai familiar dengan permainan *online* serta dimana anak mulai banyak bertemu orang lain diluar keluarganya seperti teman sekolah, teman bermain dan lainnya. Anak di rentang umur ini juga sangat mudah untuk belajar hal baru sehingga cocok untuk diberikan edukasi serta bimbingan.

#### 3.2.2.2 Social Economic Strata

Menargetkan masyarakat menengah karena golongan ekonomi tersebut memenuhi kriteria perancangan dan memungkinkan untuk terlibat dalam proses edukasi.

#### 3.2.2.3. Profesi

Siswa sekolah dasar merupakan target utama yang akan terlibat dalam penelitian ini. Mereka juga yang akan mencoba langsung komik digital yang dibuat serta diobservasi hasil akhirnya apakah pesan yang ingin diajarkan berhasil tersampaikan dengan baik atau tidak.

### 3.2.3 Psikografis

Anak-anak berumur 6-10 tahun yang bermain *game online* serta memiliki kecenderungan berkata kasar/kotor baik saat bermain bersama teman maupun bermain sendirian.

## 3.3 Strategi Komunikasi

Penulis menggunakan strategi komunikasi berupa edukasi. Edukasi merupakan elemen terpenting yang harus ada di dalam komik ini. Pesan-pesan yang diutarakan akan lebih bermakna ketika dilandasi oleh nilai-nilai edukasi terkait dampak penggunaan kata-kata kotor bagi anak. Hal-hal tersebut berfungsi untuk membina anak untuk sadar dan berniat untuk perlahan merubah kebiasaannya. Edukasi yang diutarakan dalam komik

digital ini bertujuan untuk menyampaikan berbagai dampak negatif dari kebiasaan berkata kotor serta apa yang bisa dilakukan orang tua dalam membimbing anaknya agar terlepas dari kebiasaan tersebut.

### **3.4 Strategi Media**

Pemilihan media memiliki tujuan agar pesan yang disampaikan tepat dan dapat dirasakan oleh audien. Media dibuat sekreatif mungkin sehingga mampu memberikan peringatan psikologis dan keterlibatan emosional dengan audien melalui berbagai dukungan kombinasi antara verbal maupun visual. Pemilihan media didasarkan pada hasil-hasil riset sebelumnya sehingga diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan. Media yang digunakan penulis yakni:

#### **3.4.1. Media Utama**

Media utama yang digunakan adalah komik digital yang bercerita mengenai kehidupan sehari-hari dan ada unsur edukasi. Hal ini dikarenakan komik digital lebih menarik bagi anak yang terbiasa menggunakan *gadget* serta bermain game karena tampilannya berbeda dari komik cetak biasa. Komik digital juga lebih gampang untuk diakses oleh anak serta orang tua dan tidak membutuhkan biaya cetak. Untuk platform yang akan digunakan penulis untuk komik digital ini adalah website bernama <http://issuu.com/>.

#### **3.4.2 Media Promosi**

Media yang digunakan adalah Instagram sebagai media promosi komik. Instagram digunakan untuk merilis keberadaan komik digital ini. Alasannya dikarenakan target sekunder atau orang tua kelas menengah kebanyakan sekarang ini menggunakan Instagram sebagai media sosial. Selain itu, Instagram bisa menjadi platform utama bagi mereka yang ingin membaca komik digital karena link websitenya bisa diletakkan di Instagram. Adanya fitur-fitur seperti feed, reels, dan story juga bisa mendorong promosi dari komik digital. Selain itu, promosi juga akan dilakukan pada Instagram *Ads*.

### **3.5 Konsep Perancangan**

### 3.5.1 Judul Komik

Judul dari komik digital ini adalah “Stop Terbiasa Berbicara Kasar.” Penulis memilih judul yang *to the point* agar tujuan dan pesan komik dapat tersampaikan dengan jelas kepada target pembaca. Orang tua yang menemukan komik ini dari Instagram juga bisa langsung mengetahui isi komik dari judul ini sehingga orang tua bisa langsung mengetahui apakah komik ini dibutuhkan oleh anaknya atau tidak.

### 3.5.2 Alur Cerita Komik dan Penokohan

Komik ini termasuk dalam genre *slice of life*. Genre *slice of life* digunakan agar pembaca merasa lebih familiar dan terhubung dengan karakter komik karena menggunakan latar serta cerita yang mirip dengan kejadian sehari-hari. Alur utama dari komik ini menceritakan kehidupan sehari-hari dari seorang anak bernama Edu yang hobi bermain game online. Penulis menggunakan alur cerita maju yang sederhana dengan urutan permulaan atau pengenalan, konflik, klimaks, lalu resolusi sehingga bisa lebih mudah dicerna oleh anak.

- Permulaan

Komik dimulai dengan pengenalan tokoh utama komik yaitu Edu, seorang murid sekolah dasar yang tinggal bersama orang tuanya pada halaman pertama komik. Ia diperkenalkan sebagai seorang anak yang baik serta memiliki hobi bermain Mobile Legends di waktu luangnya. Mulai halaman 2 sampai 11 akan diperkenalkan karakter pendukung lainnya seperti teman-teman Edu, Kaka dan Ega, serta Ibu Guru di sekolah bernama Asih. Di bagian pengenalan ini juga ditunjukkan relasi sosial Edu di sekolah bersama teman dan gurunya, serta kehidupannya di rumah secara singkat.

- Konflik

Pada halaman 12 hingga 13 akan dimunculkan awal dari masalah yang mempengaruhi Edu sebagai tokoh utama. Masalah ini muncul saat ia bermain Mobile Legends dan kebetulan bermain dengan teman satu tim

yang berkata kasar saat Edu bermain kurang baik. Ia pun merasa bahwa bereaksi dengan berkata kasar saat menghadapi kekalahan atau saat diintimidasi oleh kawan merupakan hal yang seharusnya. Hal ini pun tak terasa menjadi kebiasaan Edu saat bermain Mobile Legends.

- Klimaks

Puncak dari cerita ini terdapat di halaman 21 dimana Edu bermain dengan Kaka dan Ega. Saat mereka bermain kelereng, Edu pun kalah lalu diejek oleh Kaka serta Ega yang berniat untuk bercanda. Karena jengkel, Edu pun memaki Kaka dan Ega menggunakan kata-kata kasar yang ia gunakan saat bermain Mobile Legends. Pada halaman 25, Kaka serta Ega marah dan merasa tersinggung lalu memutuskan untuk tidak berteman lagi dengan Edu. Edu lalu merasa bingung dan sedih karena dijauhi sahabatnya dan memutuskan untuk bercerita pada Bu Guru Asih serta kedua orang tuanya yang terdapat pada halaman 26.

- Resolusi

Mulai halaman 29 hingga 40 adalah bagian resolusi dimana Edu pun dinasihati mengenai kebiasaannya serta diingatkan untuk tidak mengulangi kesalahannya. Ia pun berusaha belajar dari kesalahannya dan meminta maaf pada Kaka dan Ega. Akhirnya, Edu pun mengerti bahwa berkata kasar ternyata bisa menyakiti orang-orang di sekitarnya serta tidak membawa manfaat apapun baginya.

### **3.5.3 Bahasa Komik**

Bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia mengingat target dari perancangan adalah anak berusia 6-10 tahun. Untuk menjaga komik agar tetap mudah dipahami dan dimengerti, perancangan ini menggunakan gaya bahasa non-formal. Harapannya dengan gaya bahasa yang tidak baku, anak-anak bisa lebih gampang mengerti karena bahasa yang digunakan mirip dengan bahasa sehari-hari.



### 3.5.4 Gaya Gambar Komik

Gaya gambar komik menggunakan kartun agar jalan cerita maupun visual dapat dimengerti oleh target audience.

### 3.5.5 Bentuk Komik

Komik akan dirilis melalui platform digital pada website [issuu.com](https://issuu.com) dan link akan dicantumkan pada profile Instagram.

### 3.5.6 Tipografi Komik

Tipografi yang akan digunakan untuk komik adalah sans serif, agar komik memiliki kesan santai untuk dibaca.

### 3.5.7. Ukuran Komik

Ukuran dari komik tersebut adalah A4 dan memiliki jumlah 40 halaman.

### 3.5.8 Elemen Komik

#### A. Layout

Layout pada isi komik menggunakan layout sequence adalah huruf Z, yaitu membaca dari kiri ke kanan.

#### B. Panel

Komik ini menggunakan jenis panel komik yang tertutup agar gambar tidak saling bertabrakan satu sama lain.

## 3.6 Perencanaan Biaya Kreatif

Iklan di Instagram Cost-Per-Click	Rp 500.000
Iklan di Instagram Cost-Per-Impressions	Rp.700.000
Merchandise (Gantungan Kunci)	Rp. 150.000
Merchandise (Sticker)	Rp. 120.000



Biaya Cetak (Poster, dll)	Rp. 125.000
Total	Rp 1.595.000

**Tabel 1.3 Perhitungan Perencanaan Biaya Kreatif**

