

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1. Analisis Data / S.W.O.T / USP

Analisis data merupakan suatu proses pemeriksaan dan pengelolaan informasi menjadi agar dapat membantu dalam penyelesaian suatu permasalahan. Analisis data yang digunakan oleh perancang yaitu metode studi pustaka dan wawancara. Perancang mengaitkan data yang didapatkan dengan teori desain komunikasi visual secara umum dan unsur visual. Metode studi pustaka yang digunakan oleh perancang adalah buku “Sekolah Merdeka” karya Romo Mangunwijaya yang menjelaskan bagaimana sebuah konsep berdirinya sekolah eksperimental yang beliau rintis hingga saat ini. Kemudian, metode wawancara perancang menggunakan sampel dari Siswa/i SD Kebon Dalem 2 sebagai responden yang menjadi acuan dalam perancangan kali ini.

3.1.1. Analisis Data Studi Pustaka

Berdasarkan analisis data dan Studi Pustaka yang dilakukan. Data yang perancang dapat adalah

3.1.2. Analisis Data Wawancara.

Perancang melakukan wawancara dengan responden siswa/i SD Kebon Dalem 2 kelas 6 berusia 11-12 tahun. Adapun responden yang dipilih sebanyak 10 anak. Hasil jawaban responden akan diolah menjadi data primer yang digunakan untuk proses perancangan selanjutnya. Berikut beberapa item pertanyaan yang digunakan untuk wawancara beserta jawaban responden:

1. Apakah masing-masing dari kalian menggunakan *gadget* pribadi ? atau masih bersama dengan orang tua?

Jawaban :

8 anak menggunakan *gadget* pribadi

2 anak bersama dengan orang tua

2. Sejak kapan kalian diizinkan mengenal dan menggunakan *gadget* ?

Jawaban :

4 anak sejak kelas 4 SD

3 anak sejak kelas 5 SD

3 anak sejak kelas 6 SD.

3. Kapan waktu yang tepat bagi kalian diizinkan menggunakan *gadget* ?

Jawaban :

1 anak menjawab saat jam rekreasi (saat tidak ada PR dan saat *weekend*)

1 anak menjawab setelah orang tua mereka pulang kerja (pk. 17.00)

5 anak menjawab setelah pulang sekolah dan setelah mengerjakan PR

3 anak menjawab dari pukul 18.00-20.00 malam.

4. Dalam sehari durasi kalian bermain *gadget* biasanya berapa lama ?

Jawaban :

semua sepakat penggunaan *gadget* 2-3 jam per hari.

5. Kalian kan sering menggunakan *gadget* nih. Kira-kira penggunaan *gadget* nya untuk apa ?

Jawaban :

semua sepakat penggunaan *gadget* untuk game, menonton film / youtube dan *browsing* materi pelajaran.

Pertanyaan inti :

6. Menurut kalian, pembelajaran yang menyenangkan itu seperti apa ?

Jawaban :

Inti dari jawaban responden adalah pembelajaran yang menggunakan konsep yang memiliki unsur keceriaan, tidak penuh tekanan, tugas yang sedikit dan juga menggunakan banyak media pembelajaran.

7. Dari pilihan warna ini. kalian lebih suka yang mana ?



A. 6 anak memilih pilihan warna ini



B. 4 anak memilih pilihan warna ini



C. tidak ada yang memilih.

8. Jika kalian suka bermain game, biasanya di dalam game ada beberapa tema. Dari pilihan tema ini, tema apa yang akan kalian pilih ?
RPG, *Adventure*, *Arcade*, *Action*, Strategi.
(perancang sebelumnya telah menjelaskan pengertian dari genre tersebut)

Jawaban :

4 orang menyukai strategi

1 orang menyukai *Action*

3 orang menyukai *Adventure*

2 orang menyukai RPG

3.1.3. S.W.O.T

A. *Strength*

Strength (kekuatan) yang perancang temukan pada perancangan kali ini terletak pada proses perancangan media pembelajaran. Perancang memiliki kemudahan akses dalam menjangkau responden baik dalam proses pengambilan data responden, maupun proses uji coba media perancangan yang akan dilakukan. Karena media ini merupakan media baru, perancang memiliki kebebasan untuk mengembangkan media tersebut. Mulai dari tahap awal hingga media ini bisa diimplementasikan.

B. *Weakness*

Weakness (kelemahan) yang perancang temukan terletak pada keterkaitan media yang dirancang dengan konsep kurikulum merdeka. Salah

satu kelemahannya adalah tidak semua guru maupun siswa/i paham dengan konsep ini. Perancang harus menerjemahkan konsep kurikulum media menjadi sebuah media yang dapat digunakan untuk pembelajaran siswa/i dan tentunya dikemas dengan baik agar lebih menarik.

C. Opportunity

Opportunity (Peluang) yang perancang temukan terletak pada media baru yang telah dibuat dan media ini merupakan inovasi baru dari beberapa media yang pernah ditemukan sebelumnya, kemudian di modifikasi menjadi sebuah media baru yang menarik dan menyenangkan bagi siswa/i dalam metode pembelajarannya. Menurut perancang, media yang dikembangkan ini dapat menjadi sebuah solusi dalam proses penyampaian materi IT-*Preneur* kepada siswa/i, sehingga siswa/i lebih mudah dalam memahami materi melalui media yang sudah dirancang.

D. Threatness

Threatness (ancaman) yang perancang temukan terletak pada sifat/karakter responden yang mudah jenuh dan sering berubah. Hal ini membuat perancang berpikir bagaimana membuat media yang lebih bervariasi baik dari segi tema maupun materi agar siswa/i lebih nyaman dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan.

1. Sasaran Khalayak

a. Kondisi Demografis :

Perancangan ini ditujukan kepada siswa/i kelas VI SD Kebon Dalem 2 berusia 11-12 tahun.

b. Kondisi Geografis :

Siswa/i pada perancangan kali ini bertempat tinggal di area Kecamatan Tembalang, Kota Semarang.

c. Kondisi Psikografis

Kondisi psikografis pada perancangan kali ini terletak pada minat siswa/i pada gadget dan digitalisasi teknologi. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas siswa/i pada SD Kebon Dalem 2 yang cenderung sering menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Seperti membuat dan mengumpulkan tugas sekolah serta aktif bersosial media.

3.2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang kreatif diperlukan dalam proses perancangan media kali ini. Hal ini dilakukan oleh perancang dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar khususnya dalam memahami materi IT-Preneur dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

Media ini diharapkan bisa menjadi sebuah pengalaman baru yang menarik bagi penggunaannya. Hal menarik lainnya dapat ditemukan dalam media perancangan yang dibuat oleh perancang seperti fitur-fitur yang ada dalam aplikasi yang dibuat perancang nantinya.

Penggunaan elemen visual yang disesuaikan dengan keinginan responden dan tepat guna juga menjadi focus utama dalam perancangan kali ini. Karena nya, diperlukan pemahaman dengan detail yang lebih mendalam tentang karakteristik responden. Sehingga media yang dihasilkan nantinya adalah media yang benar-benar bisa menjadi solusi agar Siswa/I kelas 6 bisa memahami materi IT-Preneur dan tentunya disesuaikan dengan ketentuan kurikulum merdeka itu sendiri yang menjadi landasan serta acuan dalam perancangan kali ini.

3.3 Strategi Media

Pada perancangan ini, aplikasi dan video interaktif menjadi media utamanya yang berisi tampilan untuk memasarkan produknya. Aplikasi dibuat dengan sangat menyenangkan. Pada perancangan kali ini, perancang

menghadirkan media aplikasi dan video sebagai bentuk sarana belajar yang baru bagi siswa/i.

❖ Video

Video merupakan salah satu media grafis yang bisa menampilkan gambar bergerak dan juga suara. Video memiliki kelebihan yaitu penjelasan yang dijelaskan lebih mudah dimengerti daripada sekedar menggunakan teks. Didalam video juga bisa ditambahkan elemen grafis lain nya, seperti transisi, teks dan juga *motion graphic*.

❖ Aplikasi

Aplikasi adalah salah satu media yang berisi gabungan dari berbagai fitur-fitur yang bisa digunakan oleh user. Aplikasi yang akan dibuat perancang nantinya adalah aplikasi yang digunakan sebagai media belajar agar siswa/i dapat memahami materi IT-Preneur dengan mudah. Fitur dari media ini berisi, ruang belajar, penjelasan melalui video dan juga sistem rewards yang digunakan untuk maju ke tahap berikutnya.

3.4 Perencanaan Biaya Kreatif

Perencanaan pembiayaan yang digunakan selama perancangan ini berlangsung dialokasikan untuk proses pembuatan aplikasi. mulai dari proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dengan biaya yang diminimalkan. Alat maupun media yang digunakan semuanya adalah milik pribadi (perancang).

Tabel 3.1. Perencanaan Biaya Kreatif

No	Kegiatan	Anggaran	Keterangan
1.	Proses Produksi	Rp 1.500.000,-	Biaya makan, minum selama 15 hari dari tahap pembuatan aplikasi. syuting hingga editing.
2.	Transportasi	Rp 200.000,-	Bensin selama 15 hari
3.	Biaya lainnya	Rp 300.000,-	Biaya cadangan jika dibutuhkan
Total		Rp 2.000.000,-	

3.5 Konsep Verbal

Dalam perancangan kali ini, perancang menggunakan pendekatan komunikasi melalui Bahasa Indonesia yang formal namun mudah dipahami bagi siswa. Penggunaan bahasa ini bertujuan agar siswa/i lebih mudah dalam memahami materi yang akan disampaikan melalui video pembelajaran nantinya.

3.6 Konsep Visual

Tampilan Visual merupakan salah satu bagian yang tak kalah penting dari yang lain. Konsep Visual yang digunakan perancang dalam perancangan kali ini meliputi : Tema desain, warna, *layout*, tipografi, dan elemen visual (icon, index, simbol)

a. Tema Desain

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan perancang kepada responden. Tema Desain yang dipilih adalah tema Strategi dimana *User* diajak untuk memiliki kemampuan perencanaan berpikir dalam bermain. Tema Strategi yang diterapkan pada media kali ini terletak pada *step by step* yang harus dilakukan user saat menggunakan media ini. Dimana *user* harus

menyelesaikan step pertama terlebih dahulu untuk mendapatkan point, dan point itu yang akan digunakan untuk melaju ke step berikutnya.

b. Warna

Perancang memilih tampilan visual warna bertema *Colorful* menjadi salah satu pilihan yang dipilih oleh responden. Perancang dan responden sepakat memilih warna ini karena dirasa lebih dekat dengan responden. Pemilihan warna pastel yang cerah menjadi salah satu kunci dalam pembuatan tampilan visualnya. Hal ini bertujuan agar siswa/i tidak mudah jenuh dengan warna-warna yang terkesan monoton dan perancang ingin membangun kesan kebahagiaan serta keceriaan dalam proses pembuatan video pembelajaran dan aplikasi.

c. Layout

Dalam pembuatan media interaktif diperlukan penataan yang tepat, rapi dan terstruktur agar user bisa menggunakan media ini dengan leluasa dan nyaman. Salah satu layout yang dipilih dalam penggunaan media interaktif adalah penambahan bentuk "*rounded rectangle*" dalam setiap menu yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan fleksibel dan dinamis serta memiliki kesan tiada batas.

d. Tipografi

Besar kecilnya tulisan, jarak antar huruf dan kata, menjadi salah satu kunci dalam pembuatan media interaktif ini. Kesan keterbacaan pada media menjadi fokus utama perancang dalam membuat sebuah media interaktif. Maka dari itu diperlukan pemilihan dan pengaturan jenis serta ukuran font yang tepat.

Font yang perancang pilih pada perancangan kali ini adalah font berjenis Sans Serif > Provicali.

Provincali 4 matching requests on the forum

Custom preview Ocean Delight Size Medium Submit

Provincali by Chequered Ink

Provincali.otf 325,655 downloads (267 yesterday) Free for personal use

Ocean Delight

Download

Donate to author

Note of the author
 Bring your creations to life with Chequered Ink fonts! Free for personal, non-profit use. For commercial use you need to buy a license here: <https://chequered.ink/font-license/>
 Using our font for free? Please consider helping us out in other ways: <https://chequered.ink/contribute/>

First seen on DaFont: December 23, 2019



Font ini dipilih karena memiliki kesan minimalis, modern, bersahabat dan fleksibel yang cocok dipadukan dengan tema media yang dipilih oleh perancang.

e. Elemen Visual

Pemilihan Icon, Index, dan Simbol pada media perancangan kali ini disesuaikan dengan tema yang diambil oleh perancang. Dalam penggunaannya Icon, Index dan Simbol berujung tumpul dipilih untuk mendukung kesan dinamis dalam perancangan kali ini.