

## **BAB III**

### **STRATEGI KOMUNIKASI**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan gabungan dari metode kuantitatif dan kualitatif. Perancang menggunakan penelitian kuantitatif untuk mengumpulka data agar lebih terukur. Sementara dalam penelitian kualitatif, perancang dapat menggabungkan objek yang akan diteliti. Dalam pengumpulan data, perancang memiliki strategi sebagai berikut.

##### **3.1.1 Strategi Pengumpulan Data**

###### **3.1.1.1 Data Primer.**

Berikut merupakan data primer yang digunakan oleh peneliti.

###### **a. Observasi**

Penulis mengumpulkan data-data yang terkait dengan melakukan observasi dan menggali topik perancangan baik secara verbal maupun visual mengenai topik bencana erupsi gunung api dan anak usia 7-10 Tahun. Serta melakukan riset lapang di SD Kanisisus Prontakan yang terletak di Dusun Braman, Desa Ngargomulyo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang.

###### **b. Kuisisioner**

Penulis akan membagikan kuisisioner melalui google form, lalu merangkum beberapa alternatif jawaban dari pertanyaan yang telah ditujukan kepada responden. Kuisisioner ini berfungsi untuk melihat dan memahami wawasan responden mengenai topik yang sedang diteliti.

Berikut merupakan pertanyaan dalam kuisisioner yang sudah disebar kepada target sasaran.

- Apakah kamu tinggal disekitar gunung merapi?
- Menurutmu, apa saja tanda terjadinya letusan gunung merapi
- Ketika mendengar terjadinya letusan gunung merapi, apakah kamu tahu bagaimana cara menyelamatkan diri?
- Dari mana kamu mendapatkan informasi tentang gunung merapi?
- Ketika kamu berada di situasi meletusnya gunung merapi, apa yang akan kamu lakukan?

- Apakah kamu tahu apa saja yang harus dipersiapkan ketika terjadi bencana gunung merapi?
- Bencana gunung merapi dapat terjadi sewaktu - waktu, menurut kalian apakah perlu pembelajaran mengenai bencana gunung merapi?
- Apakah kalian tertarik mempelajari bahaya bencana gunung merapi?
- Apabila ada media pembelajaran tentang gunung merapi, kalian akan memilih media apa?

### c. Wawancara Ahli

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan ahli dalam perancangan papan permainan dan salah satu anggota komunitas boardgame di Semarang yaitu Adriawan Bagus Harisa dimana wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai *boardgame* langsung dari ahlinya serta dapat mengetahui sudut pandangnya dalam hal potensi perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran interaktif mengenai bencana erupsi gunung Merapi untuk anak usia 7-10 Tahun.

#### 3.1.1.2 Sekunder.

Berikut merupakan data Sekunder yang digunakan oleh peneliti.

##### a. Studi Literatur

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, dalam perancangan ini penulis juga melakukan studi literatur dengan mengumpulkan sumber-sumber kepustakaan yang teori pendukung untuk konten yang akan disematkan pada *boardgame*. Data-data yang diperoleh oleh penulis bersumber dari jurnal, artikel, serta buku yang berisi topik terkait. Sumber yang didapatkan tidak digunakan secara asal oleh penulis, namun melalui reduksi data atau pemberlakuan seleksi terhadap kredibilitas sumber yang didapat.

### 3.2 Data Khalayak Sasaran dan Wawasan Pengguna

Pada penelitian ini, target Sasaran yang dituju ialah anak – anak berusia 7 – 10 Tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar. Dimana pada usia ini masih memiliki kecenderungan untuk bermain. Namun secara abstrak. Anak-anak dengan usia 7-10

memiliki daya ekplorasi yang tinggi dan menyukai tantangan.

### **3.2.1 Geografis**

Siswa – siswi sekolah dasar di daerah rawan bencana erupsi gunung Merapi, terkhusus di wilayah Dusun Braman, Desa Ngargomulyo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang

### **3.2.2 Psikografis**

- Masyarakat sub-urban pemahaman seputar media pembelajaran masih kurang
- Memilik rasa ingin tahu yang lebih
- SES - C

### **3.2.3 Demografis**

- Anak – anak usia 7-10 Tahun (primer)
- Sekolah Dasar Kanisius Prontakan (Sekunder)
- Anak-anak yang menyukai media pembelajaran interaktif

## **3.3 Analisis Data Penelitian.**

### **3.3.1 Wawancara Ahli.**

Perancang melakukan wawancara dengan Bapak Adriawan Bagus Harisa, salah seorang perancang *boardgame* serta salah satu anggota komunitas boardgame di Kota Semarang, wawancara dilakukan melalui aplikasi percakapan Whatsapp pada hari senin, 10 April 2022. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai sebuah *boardgame* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk anak.

berikut merupakan kesimpulan hasil wawancara. Menurut Bapak Adriawan Bagus Harisa, *boardgame* umumnya memang salah satu media yang paling interaktif dibandingkan dengan media lainnya. Karena dalam board game terdapat unsur interaktivitas tersebut, sehingga membuat pemainnya lebih memiliki kedekatan dengan tema atau topik terkait yang dibawakan. Tidak hanya terkait dengan umur tapi tetap memiliki Batasan kompleksitas masing-masing. Dalam target sasaran usia 7-10 tahun, board game sangat mudah disesuaikan dengan kompleksitas dan materi yang ingin disampaikan, terutama dalam hal pembelajaran mengenai bencana alam.

Dalam perancangan ini, perancang melakukan pengumpulan data dilapangan dengan mendatangi sekolah yang ada di Dusun Braman, Desa Ngargomulyo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang yaitu SD Kanisius Prontakan. Kemudian

perancang mewawancarai kepala sekolah di Sekolah Dasar tersebut yaitu Sr. m. Gerarrda, Ak. Menurut Suster Gerarrda selaku kepala sekolah mengutarakan bahwa anak-anak di sekolahnya sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif termasuk papan permainan atau boardgame, dan mereka sudah akrab dengan papan permainan *monopoly* yang dipinjamkan kepada anak-anak saat jam pelajaran tertentu. Lalu untuk pembelajaran mengenai bencana alam khususnya peristiwa erupsi gunung, para tenaga pengajar hanya menyampaikan sesuai dengan apa yang ada dalam kurikulum saja sehingga memang diperlukan suatu media yang bisa menyampaikan informasi tentang erupsi gunung Merapi yang lebih disukai anak tidak hanya dari buku pelajaran saja.

### **3.3.2 Kuisisioner.**

Berdasarkan data yang sudah didapatkan oleh penulis dengan menyebarkan kuisisioner melalui *GoogleForm*, terdapat 30 responden dengan kriteria yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 60 berusia 10 tahun, 20% berusia 9 tahun, 10% berusia 7 tahun sampai 8 tahun. Saat ini, sebanyak 96.7% menjawab bahwa mereka mengetahui akan bencana erupsi gunung api dan sebanyak 80% tinggal di lokasi rawan bencana erupsi gunung meletus di kawasan Merapi.

Sebanyak 75,9% mengerti jika gunung Merapi sewaktu-waktu akan Meletus. Sementara sebanyak 24.1% tidak mengetahuinya. Sebanyak 60% hanya mengerti bahwa yang terjadi jika gunung Merapi meletus hanya mengeluarkan lava, sebanyak 36.7% hanya mengetahui sebatas gempa bumi, keluarnya awan panas, dan hujan abu, sebanyak 10% menjawab tanah longsor.

Lalu sebanyak 66.7% menjawab tidak tahu mengenai kesiapsiagaan bencana termasuk dalam hal menyelamatkan diri sendiri sedangkan hanya sebanyak 33.3% saja yang tahu. Sebanyak 53.3% mengetahui bencana erupsi gunung api hanya dari buku pelajaran. Sisanya sebanyak 46.7% tahu dari orang tua, guru mengaji, televisi dan media sosial.

Lalu dalam hal kesiapsiagaan terhadap bencana, sebanyak 66.7% menjawab tidak tahu dan untuk yang mengetahui hal tersebut hanya 33.3%. lalu mereka yang tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang bencana erupsi gunung api sebanyak 93.3% . dalam hal media pembelajaran melalui *boardgame*, yang tertarik sebanyak 80%.

### 3.3.3 SWOT

*SWOT* merupakan singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). *SWOT* adalah sebuah metode analisis dimana analisis data ini mengatur kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman menjadi daftar yang terorganisir dan bisa disajikan dalam data yang sederhana. Berikut adalah data analisis *SWOT* dari perancangan boardgame ini.

#### 3.3.3.1 *Strenght* (Kekuatan)

Perancangan ini dapat memberikan edukasi terhadap target sasaran mengenai bencana erupsi gunung aktif seperti:

- Pengertian mengenai peristiwa erupsi gunung itu sendiri
- Jenis – jenis erupsi yang ditimbulkan
- Tanda-tanda yang harus dipahami ketika gunung akan meletus
- Ragam bahaya erupsi
- Kesiapsiagaan terhadap bencana terkhusus untuk menghadapi erupsi di gunung Merapi nantinya

Dengan memasukkan konten-konten tersebut ke dalam papan permainan, diharapkan anak-anak kelak dapat menjadi generasi yang tangguh akan bencana.

#### 3.3.3.2 *Weakness* (Kelemahan)

Dengan munculnya keingin tahuan anak terhadap bencana serta ketertarikan anak dalam bermain boardgame, dapat menambah pengetahuan anak-anak mengenai bencana erupsi gunung Merapi, namun untuk waktu bermain papan permainan ini membutuhkan waktu yang lama. Sehingga butuh durasi khusus untuk melakukan permainan seperti satu jam pelajaran penuh.

#### 3.3.3.3 *Opportunity* (Kesempatan)

Didaerah rawan bencana erupsi gunung Merapi, masih banyak anak yang kurang memiliki pengetahuan terhadap bencana tersebut. Namun dengan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang cukup besar dapat memberikan peluang terhadap perancangan ini dengan tujuan dapat menyampaikan hal yang ingin di edukasikan serta memupuk sikap kesiapsiagaan anak sedari dini.

#### **3.3.3.4 Threat (Ancaman)**

Stigma masyarakat sekitar daerah rawan bencana, serta tenaga pengajar disana yang hanya mengikuti materi yang diberikan oleh kurikulum nasional kepada anak atau siswa secara mendasar, maka hal itu menjadi hambatan siswa dalam memahami erupsi bencana gunung di kawasan Merapi lewat papan permainan.

#### **3.3.4 USP**

*USP* atau *Unit Selling Point* pada rancangan ini berperan sebagai pembawa perubahan dalam hal materi pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dalam memahami mengenai bencana alam erupsi gunung Merapi. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diperoleh secara interaktif karena siswa dapat melakukan pembelajaran dengan bermain. Serta meningkatkan awareness dan juga wawasan terhadap bencana alam tersebut.

#### **3.3.5 5W+1H**

##### **a. What**

Media pembelajaran melalui boardgame ini dapat memberikan edukasi serta pemahaman dan segala informasi mengenai bencana alam erupsi gunung aktif pada Gunung Merapi yang dapat berinteraksi dengan para siswa sebagai media pembelajaran yang edukatif dan interaktif.

##### **b. Why**

Bedasarkan hasil rangkuman jawaban dari kuisisioner, perancangan ini dapat memberikan edukasi serta meningkatkan awareness mengenai apa itu bencana erupsi gunung, apa saja gejala yang ditimbulkan sebelum bencana, apa yang akan terjadi saat bencana, dan yang lebih penting adalah bagaimana cara menyelamatkan diri serta memupuk sikap kesiapsiagaan terhadap bencana. Sehingga, diharapkan kelak dapat menghasilkan generasi yang tangguh akan bencana.

##### **c. Who**

Siswa-siswi sekolah dasar yang berusia 7 – 10 tahun yang tinggal didaerah rawan bencana erupsi gunung api di sekitar gunung Merapi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki kecenderungan bermain yang tinggi.

**d. When**

Penerbitan papan permainan ini akan dipublikasikan pada tanggal 2 Mei 2022 dalam rangka Hari Pendidikan Nasional. Karena papan permainan atau boardgame ini nantinya akan menjadi materi pembelajaran bagi siswa dan siswi sekolah dasar di sekolah.

**e. Where**

Penerbitan papan permainan ini akan dipublikasikan di daerah rawan bencana erupsi gunung aktif pada gunung Merapi terkhusus pada sekolah – sekolah di Dusun Braman, Desa Ngargomulyo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang.

**f. How**

diperlukannya perancangan media komunikasi visual terintegrasi guna menyampaikan informasi yang edukatif terhadap target sasaran dengan baik. Berdasarkan hasil jawaban dari kuisioner yang telah di sebar, lebih banyak yang ingin mengenal dan memahami bencana ini lebih lagi dan memiliki ketertarikan untuk mencoba belajar lewat papan permainan atau boardgame.

### **3.4 Strategi Komunikasi**

#### **3.4.1 Strategi Pesan**

Perancangan media komunikasi visual ini bertujuan sebagai materi pembelajaran mengenai pengenalan bencana erupsi gunung Merapi yang bersifat interaktif dan menarik. Papan permainan atau boardgame ini dikemas dengan penyajian informasi yang berbeda yang berisi tentang segala bentuk informasi mengenai bencana erupsi gunung Merapi serta berisi tentang apa saja yang harus dilakukan dalam menanggulangi dan menyelamatkan diri dari bencana alam tersebut. Sehingga nantinya, target sasaran dapat lebih mudah memahami sikap kesiapsiagaan melalui papan permainan atau *boardgame* tersebut dan tidak mudah menimbulkan kepanikan dan lebih sigap serta siaga terhadap bencana.

## **3.4.2 Strategi kreatif**

### **3.4.2.1 Judul Perancangan**

Strategi komunikasi pada perancangan ini sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak berusia 7-10 tahun dengan menggunakan pendekatan komunikasi visual terintegrasi dimana dengan media utama yaitu papan permainan. Penggunaan judul pada papan permainan ini menggunakan bahasa Indonesia sehingga dapat dipahami oleh siswa – siswi yang sedang bersekolah di daerah rawan bencana.

### **3.4.2.2 Tone and Manner**

Perancangan *boardgame* ini akan menggunakan gaya desain ilustrasi kartun supaya menyesuaikan dengan target usia yakni anak usia 7-10 tahun. Serta menggunakan pembawaan desain karakter yang mewakili anak yang siaga. Untuk pewarnaannya, perancangan ini menggunakan pemilihan warna yang membangkitkan awareness yaitu didominasi oleh warna merah, orange, coklat, hijau dan kuning.

### **3.4.2.3 Konsep Maskot**

Perancangan *boardgame* ini akan menggunakan maskot bergaya kartun dengan konsep “Anak Siaga”, dimana karakter maskot yang dibuat memiliki tampilan seorang anak memakai seragam penyelamat berwarna oranye dengan helm pengaman.

### **3.4.2.4 Sistematika Permainan**

Perancangan papan permainan atau board game ini memodifikasi papan permainan monopoli pada umumnya. Permainan ini memiliki tujuan dimana ke 4 pemain harus menyelamatkan diri dari erupsi bencana, dimana adanya 3 pemenang dengan mencapai blok yang disebut “Tempat Aman” dan yang paling terakhir sampai di blok tersebut akan dianggap kalah.

## **3.4.3 Strategi Media**

Media yang ada dalam *boardgame* ini tidak hanya terletak pada papannya saja, melainkan juga terdapat berbagai macam media yang ada, berikut beberapa media pada papan permainan ini:

### **3.4.3.1 Media Primer**

#### **a. Papan Permainan**

Papan yang akan menjadi landasan utama sebagai arena bermain ini derancang memiliki 40 kotak yang berisi beberapa ilustrasi sebagai penggambaran tempat serta kondisi bencana. dimana didalam papan juga disediakan tempat untuk meletakkan kartu-kartu yang akan di ambil oleh pemain

Berikut merupakan konsep yang akan digunakan untuk papan permainan tersebut.

Media utama berupa papan dengan bentuk persegi berukuran 45x45 Centimeter seperti pada umumnya dan diletakkan di sisi papan atau mengelilingi papan. Papan tersebut akan berisi 40 kotak persegi yang berisi ilustrasi mengenai:

- Gambaran tanda – tanda bencana
- Gambaran ragam bencana
- Gambaran jenis-jenis erupsi gunung
- Kotak pengambilan “Kartu keselamatan”
- Kotak pengambilan “Kartu Pertanyaan”
- Kotak “SIAGA” sebagai pengganti Start untuk memulai permainan
- Kotak “Tanah Kosong” yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan tenda pengungsian.
- Kotak “Tempat Aman” dimana pemain akan mengakhiri permainan ketika memasuki kotak tersebut

#### **b. Kartu**

Kartu – kartu ini didesain sebagai kartu petunjuk di mana di dalam kartu akan berisi beberapa informasi dan beberapa pertanyaan dan jawaban serta langkah-langkah yang harus dilakukan pemain. Kartu yang ada di papan permainan ini terdapat 2 jenis kartu.

- Kartu Keselamatan:

Kartu ini memiliki fungsi sebagai petunjuk langkah selanjutnya ketika pemain sedang berada dalam block tanda-tanda bencana.

- Kartu Pertanyaan:

Kartu ini berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap

pemain, yang menjadi penanya adalah pemain yang pertama mengambil kartu, lalu pemegang kartu berhak memilih pemain lain secara acak dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan berupa pilihan ganda. Jika pemain yang ditanya bisa berhasil menjawab, maka diperbolehkan maju beberapa langkah, jika sebaliknya, maka harus mundur beberapa langkah.

**c. Pion**

Pion ini berjumlah 4 buah yang akan mewakili masing-masing pemain, juga pion ini akan memiliki 4 warna yang berbeda yaitu merah, hijau, oranye, dan kuning untuk menandai di blok mana pemain sedang berada.

**d. Lembar peraturan.**

Lembar Aturan dalam papan permainan ini memiliki sistematika permainan yang cukup kompleks sehingga diperlukan panduan tentang cara bermain dan juga terkait panduan dari istilahistilah dalam permainan.

**e. Kemasan.**

Desain kemasan permainan ini tetap mengikuti benang merah dari desain papannya. Desain kemasannya berupa kotak dengan bahan dasar kardus.

**3.4.3.1 Media Sekunder**

**a. Sosialisasi**

sosialisasi mengenai materi pembelajaran interaktif lewat board game ini diadakan guna memperkenalkan *boardgame* ini kepada anak-anak yang ada di sekolah – sekolah setempat, sehingga anak-anak dapat mengetahui adanya media pembelajaran interaktif tersebut.

**b. Kegiatan belajar mengajar**

pengenalan media pembelajaran ini dapat dilakukan serta dapat langsung dimainkan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, yaitu pada saat pelajaran ilmu pengetahuan alam yang sedang membahas bencana erupsi gunung

### 3.4 Perencanaan Biaya Kreatif.

Pada perancangan papan permainan atau boardgame yang merupakan modifikasi dari monopoly ini dalam pembuatan uji cobanya bisa diperkirakan biaya pembuatan yang dijabarkan sebagai berikut.

Kebutuhan	Rincian	Jumlah	Biaya
Kartu	Menggunakan bahan ivory laminasi ukuran 90 x 55 mm dengan desain di depan dan belakang	10 kartu untuk "kartu keselamatan" 10 kartu untuk "kartu pertanyaan"	Rp. 30.000,-
Papan	Menggunakan bahan kardus 45cm x 45cm dengan dilapisi ivory laminasi	1 buah	Rp. 40.000,-
Kemasan	Menggunakan kotak 16cm x 25cm x 10 cm berbahan kardus	1 buah	Rp. 30.000,-
Pion	Cetak 3D dengan diameter sekitar 5cm dengan tinggi 7 cm	4 buah	Rp. 20.000,-
Lembar aturan	Menggunakan bahan kardus 440 x 380 mm dengan dilapisi ivory laminasi	1 buah	Rp. 10.000,-
Total Biaya			Rp. 130.000,-

Gambar 3.4: Perancangan Biaya Kreatif

sumber: Dokumen Pribadi