

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Analisis Masalah Menggunakan 5W+1H

Analisis diperlukan guna mengetahui perilaku target terhadap masalah dalam penelitian ini, berdasarkan data yang sudah dihimpun berikut adalah analisis dengan menggunakan metode 5W+1H:

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media informasi?	Banyak anak-anak kurang mengetahui mengenai hewan nokturnal, istilah kata “nokturnal” rupanya menjadi hal yang terjadi pada kebanyakan anak-anak sehingga mereka tidak mengetahui hal tersebut.
Who	Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai hewan nokturnal?	Adalah anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun sebagai target utama (primer) dan orang tua dan guru sebagai target sekunder.
Why	Mengapa anak-anak sampai tidak mengetahui, dan mengapa anak-anak harus mengetahui hewan nokturnal?	Tidak seperti hewan hidup di siang hari orang dapat dengan mudah melihatnya dalam keseharian, dengan adanya informasi tersebut sehingga anak-anak menjadi tahu klasifikasi hewan berdasarkan waktu aktivitasnya, salah satunya hewan nokturnal ditambah adanya kesan seram pada beberapa hewan, maka akan berkurang rasa takutnya.

When	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Yaitu ketika anak-anak sekolah tidak banyak menemukan materi pembelajaran hewan nokturnal seperti buku, baik di sekolah maupun di rumah dan media informasi lainnya.
Where	Dimana sajakah permasalahan itu terjadi?	Di Kota Bandung, walaupun banyak media informasi mengenai hewan, tetapi tidak banyak anak yang tahu mengenai hewan nokturnal.
How	Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut, ketika anak-anak kurang mengetahui hewan nokturnal?	Sebagian besar karakter anak-anak di usia 6-12 tahun adalah sangat suka bermain, salah satu sarana bermain anak adalah bermain pasif, seperti membaca buku, tetapi bagaimana membaca dapat menjadi hal yang menyenangkan dan dapat menarik minat baca anak, selain sebagai media belajar, untuk itu media edukasi (buku bergambar) menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut agar anak mengenali hewan nokturnal.

Tabel 3.1 5W+1H Sumber: Riset Pribadi 2017

3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat

3.2.1 Faktor Pendukung

Menurut Elizabet Hurlock, secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermain anak yang paling sehat. Membaca untuk anak dapat mengembangkan sumber yang ada dalam dirinya sehingga pada saat itu anak cenderung menyukai membaca sebagai bentuk kesenangan. Dengan demikian

perkembangan kognisi anak pada usia sekolah dasar adalah mudah menyerap sebuah informasi tanpa memikirkan hasil akhir melalui sebuah buku bacaan. Apabila sebuah informasi diterima oleh mereka baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah akan dengan mudah anak-anak menerimanya. Melihat hal tersebut tentu akan mudah memberikan sebuah informasi baru pada anak salah satunya adalah melalui buku mengenai hewan nokturnal.

3.2.2 Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat berdasarkan analisis yang dilakukan dalam perancangan ini adalah, banyak anak yang kurang mengetahui mengenai hewan nokturnal dan ketidaktahuan mereka tidak terimbangi oleh informasi yang memadai baik di sekolah maupun di rumah. Ditambah pada materi hewan di Indonesia tidak dibagi berdasarkan waktu aktivitasnya sehingga sangat sulit menemukan literasi mengenai klasifikasi hewan berdasarkan aktivitasnya (nokturnal).

Kurangnya data-data penunjang tentang hewan-hewan kategori nokturnal di Indonesia. Karena terlalu luasnya ekologi hewan di Indonesia, serta kurangnya literatur cetak mengenai hewan Indonesia yang dapat dijadikan data referensi dan sebagai data pembanding untuk menemukan desain yang tepat pada target audiens.

3.3 Analisis Sumber Data

3.3.1 Hasil Wawancara dan Kuesioner

Wawancara dan Kuesioner dilakukan pada target utama yakni anak-anak sekolah dasar Kota Bandung. Kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang responden dan ≤ 50 informan pada 5 sekolah diantaranya adalah:

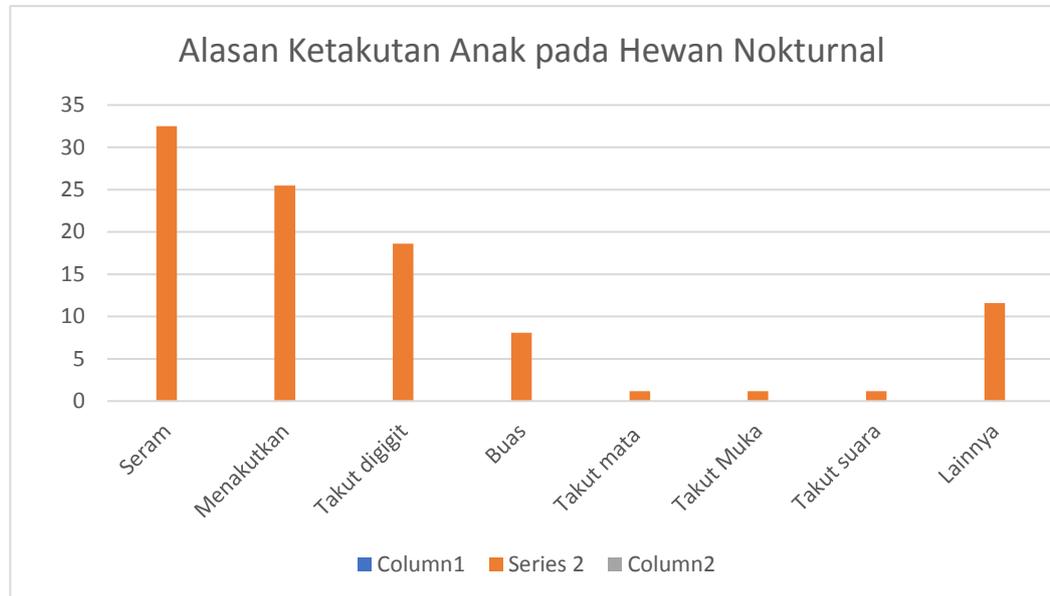
- SDN Sukarasa 1, Jl. Gegerkalong Hilir No. 82
- SDN Isola, Jl. Gegerkalong Girang No. 12
- SDN Cihampelas, Jl. Cihampelas No. 280
- SDN Banjarsari, Jl. Merdeka No. 22 Bandung
- SDN Merdeka 5, Jl. Merdeka No. 9 Bandung

Pada pencarian data primer ini, dilakukan pada populasi daerah Kota Bandung. Yang dijadikan sumber data pengisi kuesioner dan wawancara adalah anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun. Berikut adalah data dari hasil kuesioner dan wawancara adalah:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah disekolah diajarkan mengenai hewan?	98/100 menjawab diajarkan pada pelajaran IPA
2	Apakah tahu mengenai perbedaan hewan berdasarkan waktu aktivitasnya?	68/100 menjawab mengetahuinya
3	Apakah mengetahui tentang hewan diurnal, krepuskular, nokturnal, dan metaturnal?	40/100 anak-anak menjawab tidak mengetahuinya
4	Mengetahui hewan nokturnal dan jenisnya?	53/100 menjawab mengetahuinya
5	Apa pernah mendengar mengenai cerita seram pada beberapa hewan malam?	73/100 ya anak-anak pernah mendengar cerita seram pada hewan malam
6	Apakah merasa takut dengan hewan nokturnal?	86/100 hampir pada anak-anak merasa takut dengan hewan tersebut.

Tabel 3.2 Hasil Kuesioner Sumber: Riset Pribadi 2017

Berikut presentase dimana alasan ketakutan anak-anak pada beberapa hewan nokturnal:



Gambar 3.1 Grafik Kuesioner Sumber: Riset Pribadi 2017

Pada grafik tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut, dari 86% anak yang memiliki rasa takut pada hewan tersebut adalah sebagai berikut:

- 32,5% anak takut dengan alasan seram
- 25,5% anak takut karena dianggap sebagai hewan yang menakutkan
- 18,6% anak merasa takut karena akan digigit
- 8,1% anak takut karena hewan tersebut buas
- Masing-masing presentase sebesar 1,16% anak takut akan muka, mata, dan suaranya
- 11,6% anak tidak menjelaskan rasa takutnya

3.3.2 Target Audiens

3.3.2.1 Target Primer

Dalam perancangan buku hewan nokturnal yang diperuntukkan untuk anak-anak usia 6-12 tahun, maka dibutuhkan desain yang sesuai untuk karakter anak pada usia tersebut, sehingga informasi yang disampaikan menjadi efektif. Landasan teori para ahli dapat dijadikan rujukan dan panduan terkait perancangan komunikasi visual untuk anak-anak.

a. Psikografis

Anak-anak sekolah dasar yang aktif dalam kegiatan bermain maupun belajar, memiliki ketertarikan membaca, memiliki ketertarikan dengan pembelajaran yang kreatif dalam kesehariannya di lingkungan sekolah sebagai target utama.

b. Demografis

Adapun target utama berdasarkan demografisnya adalah sebagai berikut:

- Usia : 6-12 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Status Ekonomi : SES (*Status Economi Social* – A dan B)

c. Geografis

Kota Bandung, daerah kategori Pusat Kota (kelas urban)

3.3.2.2 Target sekunder

Adapun target sekunder adalah orang tua sebagai pengambil keputusan pembelian dan pembimbingan kepada anak untuk media buku ini.

a. Psikografis

Orang tua yang selalu memberikan fasilitas pada anaknya berupa buku bacaan dirumah, berpikir terbuka, mempunyai minat pada pengajaran yang modern terhadap anak-anak

b. Demografis

Adapun target utama berdasarkan demografisnya adalah sebagai berikut:

- Usia : 27-40 tahun
- Pendidikan : Tamatan SMA atau S1
- Status Ekonomi : SES (*Status Ekonomi Social* – A dan B)

c. Geografis

Kota Bandung, daerah kategori Pusat Kota (kelas urban)

3.4 Consumer Insight

Consumer insight bertujuan untuk mencari tahu pemikiran, perilaku dan pola pikir dari seorang konsumen secara mendalam yang berhubungan dengan perancangan buku hewan nokturnal ini. Setelah dilakukan kepada target audiens dapat dikatakan anak yang sedang dalam masa sekolah dasar lebih aktif dalam bermain baik itu permainan aktif di luar ruangan seperti, kegiatan olahraga bermain bola ataupun pramuka maupun permainan pasif seperti membaca buku atau menonton TV.

“Anak yang selalu ingin tahu, menyukai hal baru, serta cenderung memiliki karakter ceria, dan mudah menyerap informasi tanpa adanya proses pemikiran atau pemahaman yang rumit”.

3.5 Analisis SWOT

Analisa *SWOT* adalah proses pemindaian lingkungan internal dan eksternal yang merupakan bagian penting dari proses perencanaan strategis. Faktor-faktor lingkungan internal biasanya dapat diklasifikasikan sebagai kekuatan atau kelemahan, dan bagian luar dari dapat diklasifikasikan sebagai peluang atau ancaman. Yang dibagi dalam komponen berikut:

- *Strength* (Kekuatan)
 - Anak-anak akan lebih memilih buku bergambar daripada buku yang terlalu banyak teks
 - Anak-anak menyukai karakter hewan
 - Media buku bergambar mudah digunakan dan mudah didapat
 - Materi yang ada dapat dengan mudah dipahami anak-anak.

- *Weakness* (Kelemahan)
 - Tidak semua orang tua dapat menyediakan media buku bergambar sebagai bahan bacaan dirumah.

- *Opportunity* (Peluang)
 - Membuat minat anak dalam membaca jadi bertambah

- Sebagai salah satu bahan bacaan dalam proses belajar baik di rumah maupun di sekolah.

- *Threat* (Ancaman)

Ketika kondisi seperti saat ini, dimana perkembangan teknologi sudah berkembang sedemikian rupa, tentu anak selalu dimudahkan dengan media yang lebih praktis seperti dengan menggunakan *gadget*, sehingga bisa menjadi penyebab berkurangnya minat baca anak melalui buku.

3.6 Analisis Studi Indikator

3.6.1 Studi Indikator dan Studi Visual

Berdasarkan *consumer journey* dan pengamatan terhadap target, terdapat beberapa indikator yang menjadi bahan studi dalam pengolahan data-data lainnya yakni sebagai berikut:



Gambar 3.2 Studi Indikator Sumber: Riset Pribadi 2017

No.	Kesukaan	Hasil
1	Warna	35/100 anak menyukai warna biru, merah, dan ungu
2	Film	65/100 anak menyukai film kartun dan animasi
3	Game	75/100 anak menyukai game
4	Media social	40/100 anak adalah pengguna Instagram, line, youtube
5	Buku	79/100 anak masih suka membaca buku 95/100 anak suka membaca buku bergambar

Tabel 3.3 Studi Indikator Sumber: Riset Pribadi 2017

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan, anak-anak menyukai karakter lucu sederhana dan menyukai ketertarikan serta rasa ingin tahu. Mereka sangat menyukai hal-hal yang terjadi disekitar seperti karakter lucu tokoh kartun kesukaan baik dalam tontonan maupun bacaan dalam kesehariannya. Mereka cenderung menyukai hal-hal yang dianggap ada dalam kejadian nyata ketimbang sesuatu yang tidak mereka tahu sebelumnya.

Dan dapat dikatakan studi indikator dari produk yang melingkupi kegiatan dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan melalui *consumer journey* dapat disimpulkan karakter atau citra yang ditampilkan, warna, tipe huruf yang ditampilkan.

Citra atau karakter: menyenangkan, ceria, menghibur, informatif, lucu

3.7 *What to say* dan 5W+1H

Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan *what to say* “Kenali Nokturnal Indonesia” yang berarti tidak hanya tahu tapi juga mengajak anak untuk lebih tahu agar mengenal, dan belajar mengenai hewan nokturnal. Dan kata “Kenali Nokturnal Indonesia”. Dengan *tagline* “Mengetahui Keberagaman Hewan Nokturnal Indonesia”

Berdasarkan *what to say* yang didapat, berikut kategori acuannya ke dalam 5W+1H:

a. *What* (to whom)

Pembuatan buku ini ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar yang sedang dalam masa belajar aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat, serta orang tua yang mendukung anak-anak untuk penyediaan media literasi pada anak dirumah.

b. *What* (what for)

Tujuan pada perancangan media buku ini yakni:

Memberikan sebuah informasi mengenai hewan nokturnal Indonesia pada anak-anak sekolah dasar khususnya di Kota Bandung, yang dapat dijadikan media belajar sebagai sumber pengetahuan yang dapat menambah wawasan, dengan begitu kesan seram pada hewan malam dapat berkurang.

c. *Where* (media)

Perancangan media ini disesuaikan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan melalui *consumer journey* kepada target.

d. When

Peluncuran media buku hewan nokturnal ini akan dilaksanakan berdekatan dengan peringatan hari buku anak nasional. Dimana anak-anak diajarkan agar lebih minat dalam membaca melalui sebuah buku salah satunya adalah mengenal keanekaragaman hewan di Indonesia.

e. Why

Karena menumbuhkan minat bacaan atau literasi pada anak sangat penting salah satunya adalah dengan pengenalan mengenai hewan sehingga anak dapat mengenal lingkungan sekitar, ditambah ketakutan anak akan hewan-hewan tertentu membuat anak tidak mau dekat dengan hewan dengan begitu media buku bisa menjadi penghubung ketika anak mengalami hal tersebut.

f. How and How Often

Perancangan media buku ini dilakukan dengan informasi secara tidak langsung dengan sebuah buku pada anak-anak sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah dengan pendekatan emosional, sehingga anak-anak dapat dengan mudah menyerap informasi tanpa harus mempelajari secara rumit.