

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data

Dalam menentukan masalah ini hal pertama yang dilakukan adalah menentukan topik permasalahan berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Dalam laporan ini penulis mengambil topik “Kisah Siluman Cibaduyut untuk remaja”. Langkah selanjutnya yaitu dengan pengumpulan data untuk mendapatkan solusi untuk masalah tersebut.

3.1.1 Pengumpulan Data

Pada proses ini penulis berusaha mengumpulkan data, data yang dikumpulkan seperti :

- Wawancara kepada keluarga dari Tatang Koswara
- Observasi kepada Target *audience*
- Studi literatur pada sumber buku
- Pengumpulan data dari Sumber Internet

Target Audience

Secara teori, merujuk kepada teori perkembangan, remaja pada usia 19-21 tahun Menurut psikolog anak dan keluarga Roslina Verauli, kegiatan mengidolakan sebenarnya merupakan hal yang tidak mengenal usia, baik dewasa maupun remaja bisa melakukannya. Palsunya, kegiatan itu sebenarnya adalah bentuk pencarian jati diri yang berlangsung seumur hidup. "Pencarian jati diri selalu dilakukan sepanjang hidup, namun usia remaja dari usia 19 hingga 21 merupakan puncaknya.. Untuk area sendiri lebih dipilih Kota Bandung dengan pertimbangan sebagai ibu kota Jawa Barat dan memiliki akses ke berbagai media dengan mudah dari mulai seperti media-media yang bersifat pribadi hingga fasilitas umum seperti toko buku dan bioskop.

Demografis

Remaja 19-21 tahun

Laki-laki

Status ekonomi menengah

Psikografis

Aktif dan dekat dengan media khususnya dalam genggamannya (*gadget*)

Aktif bersosial media

Geografis

Kota Bandung

Kesimpulan dari analisis segmentasi *target audience*:

Remaja laki-laki berusia 19-21 tahun, tinggal di Kota Bandung, Memiliki Idola, aktif bersosial media, dan pengguna aktif *gadget*

Simpulan dan *What To Say*

Dari permasalahan dan gambaran solusi yang telah di analisa, maka pesan yang ingin disampaikan kepada remaja sebagai target *audience* adalah untuk menyampaikan tampilan visual karakter Siluman Cibaduyut sebagai sosok panutan yang patut dikenali secara visual dan ditiru kebaikan dalam kisahnya. Berdasarkan analisa tersebut, bisa disimpulkan bahwa *What to Say* dari pesan komunikasinya adalah sebagai berikut :

What to say : “Kisah Siluman Cibaduyut”

Dari *What To Say* ini Diharapkan bisa memperkenalkan tentang kisah Siluman Cibaduyut sebagai kisah yang inspiratif.

berdasarkan data *What To Say* yang didapat, berikut kategori acuannya kedalam 5W 1H :

Table 3.1 Analisa 5w1h

ANALISA 5W1H	
What	Sosok Tatang koswara atau siluman cibaduyut yang kurang dikenal ,padahal banyak memiliki kisah inspiratif dalam perjalanan hidupnya saat menjadi penembak jitu. Dan sering kali dianggap mitos karena julukan siluman tersebut.
Who	Para remaja di kota Bandung yang tidak mengetahui bahwa sosok siluman cibaduyut merupak sosok nyata yang bukan sosok mitos belaka.
When	Dalam beberapa tahun terakhir industri kreatif di Indonesia sedang menunjukkan peningkatan yang baik. Ini dapat menjadi peluang untuk mengenalkan sosok Siluman cibaduyut
Where	Saat ini remaja banyak menggunakan sosial media sebagai wadah bertukar informasi. Sosial media pula dapat digunakan untuk mengenalkan tokoh Siluman Cibaduyut. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sosial media
Why	Karena tokoh Tatang koswara atau siluman cibaduyut layak untuk diperkenalkan dan diketahui kisahnya yang inspiratif
How	Cara pengenalan diri para Seseorang sangat beragam, dari mulai melalui media sosial, film, bahkan komik dan animasi. Hal ini tentu berpengaruh terhadap efektifitas

	<p>pengenalan tokoh karena sangat gencar dan dekat kepada masyarakat lewat berbagai medianya.</p>
--	---

Dari pemaparan 5W 1H tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan karena Sosok Siluman Cibaduyut sebagai salah satu tokoh yang memiliki kisah positif adalah kualitas dalam pengenalannya masih kurang maksimal misalnya pengenalan kisahnya masih belum ada yang menceretikan untuk khususnya para remaja dan sosok karakter Siluman Cibaduyut masih belum jelas seperti apa sosok visualnya.

Sehingga, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut penulis akan mencoba membuat solusi berupa mendesain karakter visual Siluman Cibaduyut berdasarkan buku Satu peluru satu musuh jatuh dan foto dokumentasi yang ada. Setelah itu, akan dilakukan upaya pengenalan karakter tersebut kepada masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung.

Solusi

Dari permasalahan di atas, solusi yang ditawarkan adalah perancangan media *motion comic* yang dapat menjadi media perkenalan untuk target dengan tokoh yang dikenalkan yaitu tokoh siluman cibaduyut.

3.1.2 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk melihat, mempelajari, menggali akar permasalahan yang telah dirumuskan secara langsung pada objek penelitian guna melengkapi fakta dan data penelitian.

3.1.3 Populasi dan Sampel

Studi lapangan dilakukan Rumah kost yang berlokasi di wilayah setiabudhi,gegerkalong dan sersan bajuri. Lokasi tersebut dipilih karena dilihat dari banyaknya target yang tinggal di lokasi tersebut

3.1.4 Proses Penelitian

Setelah menentukan sampel, maka dilakukanlah serangkaian penelitian dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian sebagai berikut
Wawancara

Pada instrumen ini ada 3 objek sumber penelitian, yaitu mahasiswa yang aktif bersosial media khususnya Instagram dan youtube beberapa point yang bisa diambil yaitu:

- Faisal Reza, setyo aji, Erdy Pratama pelajar Mahasiswa berusia 20 tahun. Suka dengan hal-hal yang berbau *kekinian*, selalu aktif bersosial media. Suka mengisi waktu luang dengan berkumpul bersama teman-teman

Observasi

Data penelitian dilakukan dengan pengamatan mengenai perilaku, gaya hidup, dan lingkungan di Rumah kontrakan jalan sersan bajuri

Keseharian bermain game dan menonton youtube



Gambar 3.1 Dokumentasi Observasi

3.2 Analisa

3.2.1 SWOT/5W2H

Matrikulasi SWOT

<i>Motion comic</i>	
S	Memiliki kisah inspiratif dalam kisah hidupnya
W	belum banyak dikenal oleh masyarakat luas seringkali di anggap mitos karena julukan siluman
O	Bisa menginspirasi melalui kisah hidupnya yang cerdas dan tidak mudah menyerah
T	Para remaja yang lebih suka dengan karakter yang keren, <i>modern</i> Kurang tertarik pada kisah tantang ke-TNI-an

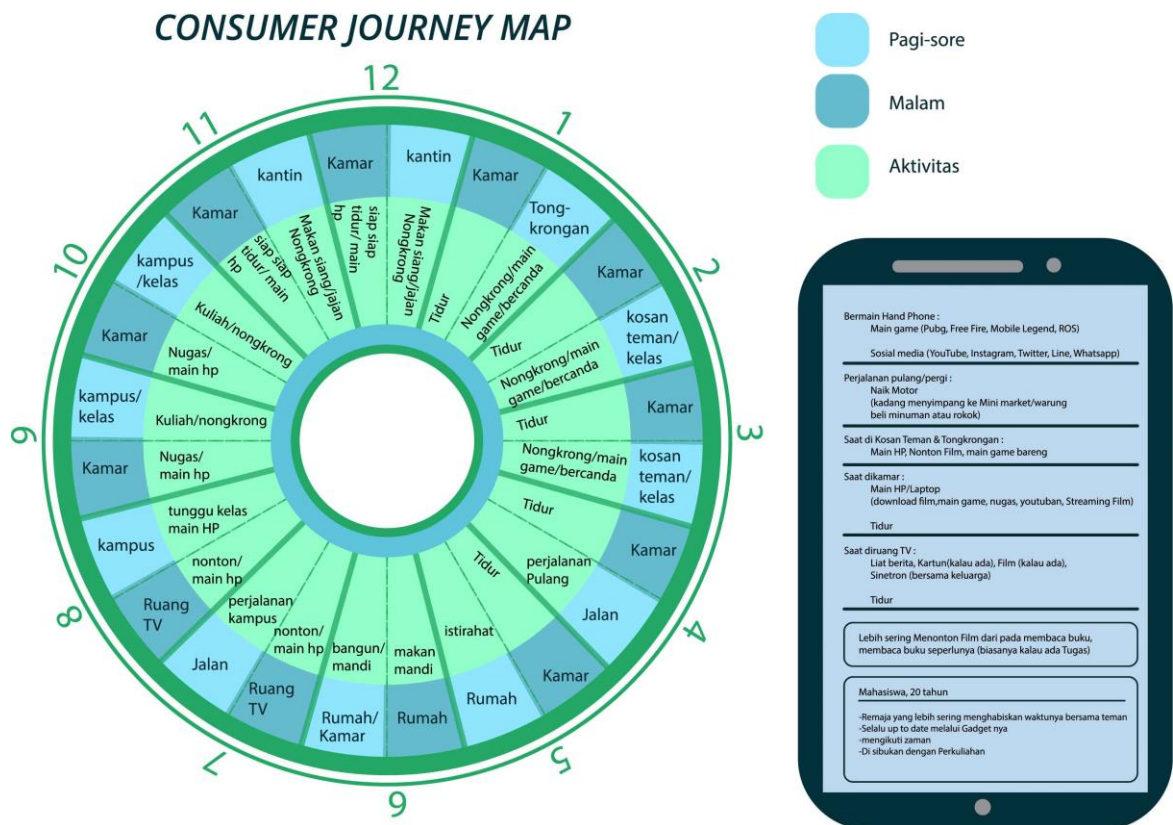
Table 3.2 T Analisis SWOT Sosok Tatang Koswara

Kesimpulan dari analisis SWOT dan matrikulasi SWOT tentang Siluman Cibaduyut sebagai *panutan* tersebut adalah bahwa sosok visual dan kisah tentang Siluman Cibaduyut yang belum dikenal luas membuat tokoh Siluman Cibaduyut masih sulit untuk dikenalkan secara baik khususnya kepada para remaja. Maka dari itu, dengan memanfaatkan sumber literasi yang dibuat oleh A.Winardi dan foto dokumentasi keluarga, seharusnya karakter visual Siluman Cibaduyut dapat diidentifikasi secara baik dan pada akhirnya pemanfaatan media-media untuk mengenalkan Siluman Cibaduyut dapat dilakukan dengan berpatokan kepada cara bagaimana panutan remaja sekarang dapat dikenalkan dan digandrungi masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung.

3.2.2 Consumer Journey

Dalam mendapatkan data untuk *consumer journey* ini, sample yang digunakan sesuai dengan target *audience* yang di tentukan. Berikut sample yang diambil :

Nama : Faisal Reza
 Usia : 21 th
 Pekerjaan : Pelajar/mahasiswa
 Alamat : Sersan Bajuri



Gambar 3.2 Data Consumer Journey Map

3.2.2.1 Referensi Visual

Referensi Visual Didapat dari *consumer journey* diatas dapat kita gunakan untuk menentukan *consumer insight* dalam perancangan penentuan gaya visual, layout dan warna. Sehingga pada akhirnya tujuan yang kita ingin capai tepat sasaran.Selain dari *Consumer Journey* Referensi Visual didapat dari hasil dokumetsai Tatang Koswara (Siluman Cibaduyut) dari sumber internet dan buku Satu peluru satu musuh jatuh (Winardi:2015)



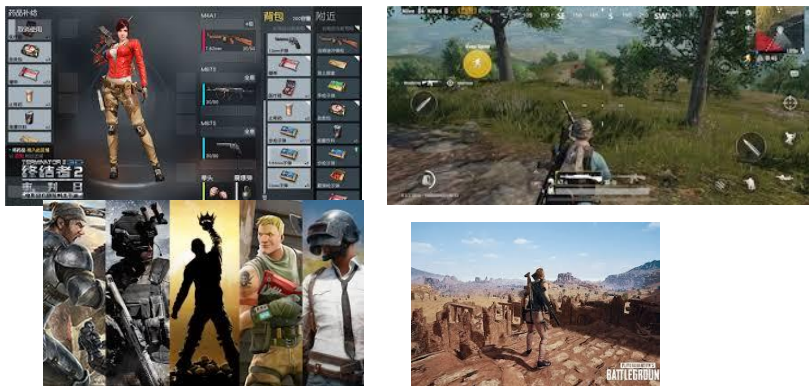
Gambar 3.2 Data Visual Consumer Journey



Gambar 3.3 Refensi Tokoh Tatang Koswara (Siluman Cibaduyut)

3.2.2.2 Referensi Desain

Referensi Desain di dapat dari Didapat dari hasil analisis Target *Audience* melalui wawancara dan observasi. Referensi Desain yang di dapat berupa visual dari *Game* yang sering dimainkan oleh target dan juga Gambar karya dari aftergani sebagai referensi desain penulis.

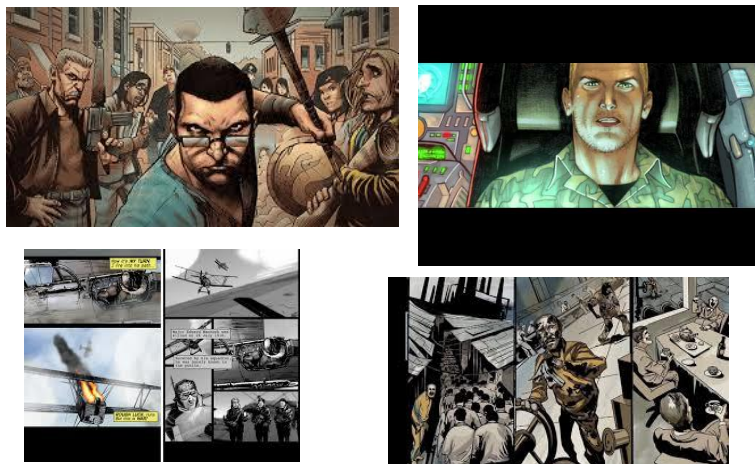


Gambar 3.4 Refensi Game Battle Royale

Sumber : <https://www.androidcentral.com/best-battle-royale-games-playstation-4>

3.2.2.3 Referensi Media

Referensi media Didapat dari solusi yang di tawarkan dalam perancangan ini. Referensi tersebut terdiri dari *Motion Comic*.



Gambar 3.6 Refensi Motion Comic

Sumber : www.youtube.com/dccomics

