

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data

Berdasarkan dari data yang sudah didapat pada umumnya Dambus hanya dimainkan oleh kalangan orang tua saja, dan masih banyak juga yang tidak bisa memainkan alat musik petik Dambus baik itu dari remaja hingga kalangan orang tua. Dan saat ini Dinas Pendidikan sedang menyiapkan program mata pelajaran ekstrakurikuler atau muatan lokal yang tujuannya untuk pembinaan sejak dini mengenalkan kembali Kesenian Dambus terhadap siswa tingkat SD, SMP, bahkan SMA. Namun sejauh ini, Pembelajaran Kesenian Dambus yang sudah diajarkan beberapa sekolah di Kota Pangkalpinang, hanya diajarkan secara praktek langsung saja. Tanpa ada media yang mampu menarik minat siswa untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai Kesenian Dambus Bangka Belitung.

3.1.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini, menggunakan metode *kualitatif*, yaitu menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapat oleh peneliti. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan cara sebagai berikut :

Wawancara dan Kuesioner

Wawancara dilakukan pada narasumber terkait yakni pelaku Seni Dambus, pemain sanggar, pembuat (pengrajin), budayawan serta dari dinas (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga Dinas Pendidikan, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung).

Kuesioner dilakukan pada target audiens yakni remaja awal SMP di Kota Pangkalpinang. Kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang responden pada 3 sekolah diantaranya adalah :

1. SMP N 1 Pangkalpinang, Jl. Mayor Muhidin, Bintang, Rangkui Kota Pangkalpinang, Kep. Bangka Belitung (Laki-laki 12 orang, perempuan 16 orang. Total 28 orang responden)

2. SMP N 2 Pangkalpinang, Jl. Adhyaksa no 181, Kacang Pedang, Gerunggung, Kota Pangkalpinang, Kep. Bangka Belitung (Laki-laki 11 orang, perempuan 16 orang, Total 27 orang Responden)
3. SMP N 6 Pangkalpinang, Jl. Kalamaya, Bacang, Bukit Intan, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684 (Laki -laki 23 orang, perempuan 22 orang . Total 45 orang responden)

Dari hasil penyebaran kuesioner yang dibagikan ke pelajar SMP sebanyak 100 responden di Kota Pangkalpinang, menghasilkan respon sebagai berikut :

Warna yang disukai ?	Hasil Responden
Hitam	26 orang
Putih	35 orang
Merah	21 orang
Biru	61 orang
Hijau	23 orang
Channel TV ?	
Trans TV	27 orang
Trans 7	22 orang
SCTV	11 orang
RCTI	23 orang
Global TV	20 orang
NET	23 orang
Indosiar	5 orang
ANTV	11 orang
MNC TV	20 orang

HP yang digunakan ?	
Xiaomi	21 orang
Oppo	13 orang
Advan	6 orang

Vivo	8 orang
Asus	3 orang
Samsung	34 orang
Iphone	8 orang

Media Sosial yang digunakan ?	
Whatsapp	92 orang
Line	26 orang
Facebook	24 orang
Path	3 orang
Instagram	69 orang
Youtube	12 orang

Sepatu yang digunakan ?	
Adidas	31 orang
Vans	25 orang
Specs	27 orang
Nike	6 orang
Convers	9 orang

Pakaian yang digunakan ?	
Bloods	7 orang
Kaos Setal	25 orang
Twenty Eight	5 orang
3 Second	4 orang

Motor	
Yamaha	34 orang
Honda	47 orang

Laptop yang digunakan ?

Asus	27 orang
Acer	3 orang

Minuman	
Air Mineral	55 orang
Teh	32 orang
Es Jeruk	12 orang

Makanan	
Beng-beng	24 orang
Indomie	35 orang

Alat mandi yang digunakan ?	
Dettol	11 orang
Lifeboy	27 orang
Pepsodent	49 orang
Sunsilk	18 orang
Close Up	7 orang
Clear	7 orang

Film Kartun	
Doraemon	38 orang
Upin-Ipin	26 orang
Naruto	11 orang
Spongebob	17 orang

Tabel 3.1 Kesimpulan Hasil Kuesioner (Sumber : Riset Pribadi)

a. Studi Indikator



Gambar 3.1 Studi Indikator Kegiatan Target

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 Visual

3.2 Analisa

Analisa adalah suatu usaha dalam mengamati secara detail suatu pola, benda, keadaan, atau suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya untuk dikaji lebih lanjut.

3.2.1 Analisis SWOT dan 5W+1H

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 dapat diklasifikasikan sebagai peluang atau ancaman.

Berikut adalah analisis masalah menggunakan metode matrik SWOT :

Strenght (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
Dinas Pendidikan sedang menyiapkan program untuk pembinaan sejak dini mengenai kesenian Dambus untuk dijadikan mata pelajaran Ekstrakurikuler atau muatan lokal bagi siswa SD, SMP hingga SMA.	Minimnya literatur mengenai kesenian Dambus Bangka Belitung.
Oppurtunity (Peluang)	Threats (Ancaman)
Banyaknya masyarakat yang tidak bisa memainkan Alat Musik Petik Dambus. Mulai dari kalangan remaja hingga orang tua.	Kurangnya kesadaran (rasa memiliki) Masyarakat akan pentingnya terhadap pelestarian Alat Musik Petik Dambus dimasa sekarang dan masa mendatang.

Tabel 3.2 : Matrik SWOT (sumber : Riset pribadi 2018)

Analisis 5W+1H

Berikut adalah analisis masalah menggunakan metode 5W+1H :

5W +1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi masalah, yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media buku pembelajaran ?	Mengingat Dinas Pendidikan saat ini sedang menyiapkan program untuk dijadikannya kesenian Dambus sebagai mata pelajaran muatan lokal atau ekstrakurikuler. Dan juga minimnya literasi pembelajaran mengenai kesenian dambus Bangka Belitung.
Who	Siapa target sasaran dalam upaya pembuatan media buku pembelajaran mengenai kesenian dambus ?	Adalah siswa SMP dengan usia 13 – 15 tahun
Why	Mengapa masalah tersebut dapat muncul ?	Dikarenakan pada umumnya saat ini kesenian dambus hanya dimainkan oleh kalangan orang tua saja dan tidak adanya penerus atau regenerasi dari pelaku kesenian alat musik petik dambus bangka belitung.
When	Sejak kapan masalah tersebut muncul ?	Masalah ini mulai muncul sejak adanya budaya-budaya yang mulai mempengaruhi masyarakat bangka belitung. Disisi lain, kemajuan musik modernpun semakin hari semakin jauh meninggalkan musik tradisional. Laju

		kemajuan itu di karenakan oleh pengetahuan baru, teknologi baru, dan alat-alat yang digunakanpun serba baru dan canggih.
Where	Dimana permasalahan itu terjadi ?	Kasus ini terjadi hampir di setiap daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Namun pada penelitian ini kasus difokuskan hanya pada Kota Pangkalpinang saja.
How	Bagaimana seharusnya solusi terhadap masalah yang muncul tersebut ?	Dalam mengatasi masalah ini, hal yang harus dilakukan yaitu melalui media buku pembelajaran yang dikhususkan pada siswa pelajar SMP.

Tabel 3.3 : Metode 5W + 1H

3.2.2 Consumer Journey

Berikut adalah *consumer journey* yang diperoleh terhadap siswa SMP N 6 Pangkalpinang sebagai target audiens yang dipilih 3 sample.

Rentang Waktu	Aktifitas		
	Target 1 : Al Alief Akbar	Target 2 : Destri Elvira Nauli T	Target 3 : Helda Muharani
05:00 - 06:30	Bangun tidur, cek handphone (line, whats app), mandi, sarapan, persiapan berangkat (menggunakan baju	Bangun tidur, lihat jam, shalat, cek handphone (line, whatsapp, instagram), sholat subuh, mandi, persiapan	Bangun tidur, minum air putih, cek handphone (line, Instagram), sholat, mandi, persiapan

	seragam dll), berangkat, dalam perjalanan	berangkat (menggunakan baju seragam dll), berangkat, dalam perjalanan, mengantar adik ke sekolah dulu	berangkat, berangkat, dalam perjalanan
7:00 / 8:00	Sampai di sekolah		
8:00 - 09:30	Belajar dikelas Browsing(line,whats app, Instagram, facebook)	Masuk kelas, belajar, baca buku, browsing (facebook,youtube, instagram, line, whatsapp)	Belajar dikelas, ngerjain tugas, main handphone
09.40 /	Istirahat/Makan siang		
10:10	Pergi main bola, ke kantin, main game	Pergi ke kantin, ke WC, Kumpul dengan teman, ke perpustakaan, baca buku	Pergi ke kantin, kumpul dengan teman, nongkrong di area sekolah
10:00 - 12:00	Masuk kelas, ngumpul dengan teman, buka youtube, buka google	Masuk kelas, belajar, buka google, buka sosmed, mandi, main handphone, whatsapp, instagram	Masuk kelas, belajar, browsing, line, whatsapp
12:00/12:30	Istirahat ke 2		
12:30 - 15 : 00	Ke WC, masuk kelas, belajar, buka handphone, liat instagram, main game, persiapan pulang	Shalat, masuk kelas, belajar, ngerjain soal, persiapan pulang	Pergi ke WC, masuk kelas, belajar, mainan handphone, ngerumpi, persiapan pulang.
15:00 /	Pulang Sekolah		

18:00	Pulang sekolah, nongkrong diwarung, ganti baju seragam, makan, nonton tv, main game, jalan-jalan, mandi, siap-siap sholat maghrib	Pulang sekolah, ganti baju, mandi, makan, istirahat tidur, nonton tv, nonton drama korea, jalan-jalan, mandi, siap-siap sholat maghrib	Pulang sekolah, makan, nonton tv, santai, tidur, jalan-jalan, atau browsing, mandi, siap-siap sholat maghrib
18:00 - 22:00	Makan, main game, nonton tv, browsing, instagram, main ke teman (tetangga). Pulang kerumah, dan tidur	Mengaji, makan, nonton tv, belajar, browsing line, whatsapp, facebook, instagram. tidur	Main hape, browsing, instagram, line, whatsapp, nonton drama korea atau nonton youtube, tidur

Tabel 3.4 : Consumer Journey

Berikut merupakan hasil dari jumlah keseluruhan consumer journey yang diperoleh dari 45 responden dalam matriks consumer journey.

Jumlah Keseluruhan data		
Waktu	Aktifitas	Produk
05:00 - 07:00	Bangun tidur	-
	Sosial media	Line : 6 orang Whats app : 12 orang Instagram : 20 orang Facebook : 3 orang
	Mandi	Life buoy : 27 orang Dettol : 11 orang Clear : 7 orang Sunsilk : 23 orang Pepsodent : 49 orang

	Sarapan pagi	Nasi Goreng : 10 orang Nasi putih : 15 orang
	Berangkat	Yamaha : 10 orang Honda : 17 orang Jalan kaki : 2 orang
07:00 - 08:00	Sampai di sekolah	-
08:00 - 09:30	Belajar di kelas dan area sekolah (Hp yang digunakan)	Xiaomi : 21 orang Samsung : 34 orang iPhone : 8 orang Oppo : 13 orang Advan : 6 orang Vivo : 8 orang
09:30 - 10:00	Istirahat (Makanan & Minuman)	Nasi goreng : 5 orang Indomie : 34 orang Chitato : 7 orang Beng-beng : 24 orang Es The Poci : 41 orang Air Mineral : 56 Orang Es Jeruk Nutrisari : 12 orang
10:00 - 12:00	Masuk kelas melanjutkan pelajaran	Line : 10 orang Whats app : 30 orang Instagram : 15 orang Facebook : 5 orang Youtube : 5 orang
12:00 - 12:30	Istirahat ke 2	

12:30 - 15:00	Masuk kelas melanjutkan pelajaran	
15:00	Pulang Sekolah	Yamaha : 10 orang Honda : 15 orang Jalan kaki : 2 orang Naik Angkot : 5 orang
15 : 00 23 : 00	Berpakaian	Kaos Setal : 20 orang Bloods : 7 orang Adidas : 31 orang Vans : 17 orang Specs : 27 orang
	Motor Yang digunakan	Yamaha : 14 orang Honda : 15 orang
	Laptop Yang digunakan	Asus : 27 orang Acer : 33 orang
	Makan malam , Main game , Nonton , Tidur	Game Mobile Legend : 15 orang

Tabel 3.5 : Matriks Consumer Journey

Kesimpulan Consumer Journey

Dari data sample diatas bisa ditentukan media apa saja yang akan digunakan dan penempatan media yang sesuai. Sehingga pada akhirnya, dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Berikut media dan tempat yang sudah ditentukan.

No	Media	Tempat
1	Buku	Diberikan langsung oleh guru.
2	Poster	Ditempatkan di Mading

Tabel 3.6 : Kesimpulan Consumer Journey (Sumber : Pribadi)

3.2.2.1 Referensi Visual

Referensi Visual adalah acuan dasar visual dalam proses pengkaryaan untuk merancang sebuah desain sebelum masuk kedalam konsep perancangan.

Referensi Visual



Gambar 3.3 Referensi Visual

3.2.2.2 Referensi Desain

Referensi desain adalah, acuan untuk membantu dalam mencetuskan sebuah ide dalam konsep perancangan sebelum masuk ke tahap pemilihan media yang akan digunakan.

Referensi Desain



Gambar 3.4 Referensi Desain

3.2.2.3 Referensi Media

Referensi media adalah, acuan untuk membantu menentukan pengaplikasian media dari hasil akhir sebuah konsep yang telah dibuat.

Referensi Media



Gambar 3.5 Referensi Media

3.2.2.4 Mood Board

Mood board adalah, media panduan desain dari hasil analisis yang membantu pemilihan tema dalam konsep perancangan.



Gambar 3.6 Mood Board

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

Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan *what to say* “ Mengenal Kesenian Dambus” yang berarti tidak hanya sekedar tahu tapi juga mengajak target untuk lebih dalam mengenal, dan belajar mengenai kesenian dambus. Dengan *tagline* “Men ukan ikak penerus’e, siapa agik ?..” yang artinya “Kalau bukan kalian penerusnya, siapa lagi ?..”

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

What (to whom)

Pembuatan buku ini ditujukan kepada siswa SMP yang aktif dalam kegiatan bermain maupun belajar, memiliki ketertarikan membaca, memiliki ketertarikan dengan pembelajaran mengenai kesenian dambus dalam kesehariannya di lingkungan sekolah.

What (What for)

Tujuan pada perancangan media buku pembelajaran ini yakni :
Memberikan sebuah informasi mengenai kesenian dambus bangka belitung pada siswa sekolah SMP khususnya di Kota Pangkalpinang, yang dapat dijadikan media belajar sebagai sumber pengetahuan yang dapat menambah wawasan.

Where (media)

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

When

Media buku pembelajaran kesenian dambus ini akan diberikan langsung kepada guru sebagai pembina kepada siswa-siswi SMP. Dan kemungkinan program mengenai kesenian dambus yang sedang dipersiapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ini, akan direalisasikan pada 2019 mendatang.

Why

Karena menumbuhkan minat bacaan atau literasi mengenai kesenian dambus bangka belitung pada siswa-siswi sekolah SMP itu sangat penting, yang bertujuan dapat membina mereka sejak dini. Dengan begitu kesenian dambus bangka belitung akan terus memiliki generasi penerus.

How and Often

Perancangan media buku pembelajaran ini dilakukan dengan menyesuaikan terhadap apa yang mereka sukai atau yang paling sering target lihat. Berdasarkan dari hasil kuesioner dan *consumer journey*, sehingga target dapat dengan mudah menyerap informasi yang ingin disampaikan.