

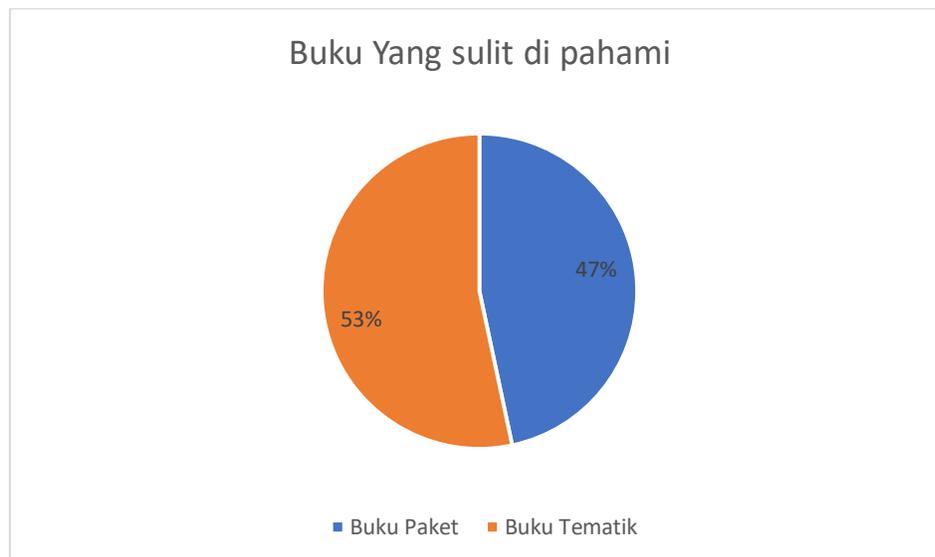
BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1. Data

Buku pelajaran adalah buku acuan wajib yang dipakai di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam peningkatan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Buku pelajaran atau buku paket sekolah biasanya menjadi buku wajib yang harus di miliki oleh setiap siswa siswi di sekolahnya, setiap pelajaran biasanya akan memiliki buku paketnya masing masing seperti buku paket fisika, kimia, matematika dan lain lain.

Hasil observasi dan data kuesioner yang telah dilakukan kepada anak kelas 5 SD di sekolah SDN Pajagalan 56, SDN Asmi, SDN Lewi Panjang, SDN Sekeloa, SDN Buah Batu 1 dan 2 dengan jumlah responden 187 orang dan dengan mewawancarai beberapa guru dan wali kelas yang ada di sekolah terkait menunjukan bahwa :



Gambar 3.1 Hasil Kuesioner 1



Gambar 3.2 Hasil Kuesioner 2

Pada saat ini, anak-anak SD kelas 5 masih kesulitan untuk memahami isi buku paket yang mereka pelajari di sekolah, dikarenakan dari hasil observasi yang saya dapat sebanyak 79% murid menganggap materinya terlalu sulit, 16% terlalu banyak teks didalam buku, 5% murid mengatakan yang di sampaikan oleh guru kurang jelas. Ada beberapa faktor yang membuat murid sulit memahami buku pelajaran yang ada di sekolah yaitu : 1) Kandungan gambar dalam buku yang tidak seimbang dengan kandungan materinya, selain itu gambar yang terdapat di dalam buku pelajaran sangat kurang jelas dan terkadang tidak dapat mempresentasikan materi yang ada di dalam pelajaran. 2) Bahasa yang terdapat di dalam buku terkadang sulit di pahami atau rancu untuk anak-anak. 3) teks yang terlalu banyak membuat mereka pusing ketika melihat isi buku pelajaran tersebut.

3.2. Analisa

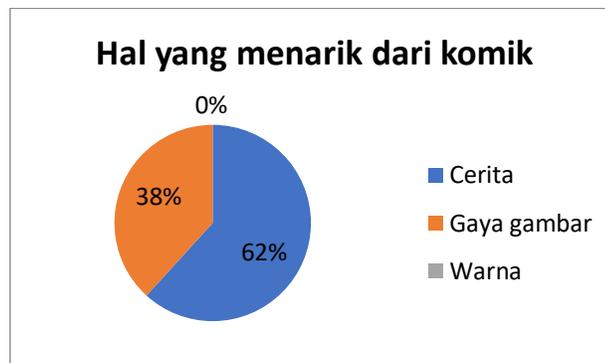
Setelah melakukan pengumpulan data dari beberapa sekolah lalu dari data yang telah di kumpulkan dari hasil observasi dan *target audience*, pada perancangan eksperimen komik sebagai media belajar pendamping anak menghasilkan analisa sebagai berikut.

3.2.1. Target Audience

- Demografis : Ditempatkan di wilayah perkotaan Kota Bandung
- Jenis kelamin : Pria dan Wanita
 - Usia : Anak anak kelas 5 SD (10-11th)
 - SES : Menengah
- Geografis : Bandung
- Psikografis : Anak SD yang kesulitan untuk memahami buku paket

3.2.2 Analisis Visual

Hasil analisi dari observasi dan kuesioner yang telah di lakukan.



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner 3



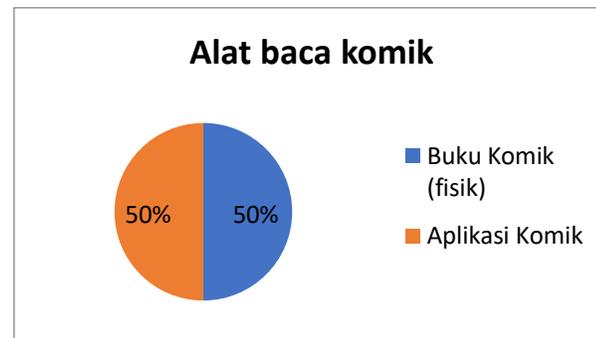
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 4



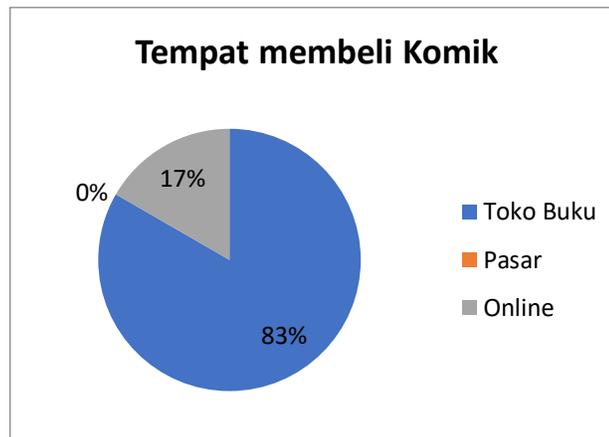
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 5



Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 6



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 7



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 8



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 9

Dari hasil observasi dan kuesioner yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa anak-anak lebih menyukai komik dengan gaya gambar yang beracu kepada gaya gambar Jepang (manga) dan mereka lebih menyukai gaya gambar manga *shonen style*. Lalu gaya pewarnaan yang mereka sukai lebih kepada gaya Jepang dan Marvel yang lebih dominan menggunakan warna yang cerah untuk gaya pewarnaannya. Mereka menyukai gambar tersebut dikarenakan gambar – gambar seperti *shonen style* lebih ekspresif, mulai dari gesture hingga ekspresi muka dari setiap karakter komiknya.

3.2.3. Analisis SWOT

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lebih jelas tentang kelebihan dan kekurangan dari komik sebagai media pembelajaran anak. Analisis yang dilakukan yaitu :

Strength

- Dengan adanya komik sebagai media utama penelitian ini, dapat membantu mempermudah pemahaman anak mengenai pelajaran tersebut.
- Anak lebih menyukai belajar dengan penuh gambar .
- Target sudah sering dan mengenal komik.

Weakness

- Komik masih di anggap sebagai media hiburan.
- Minat baca anak yang masih kurang.

Opportunity

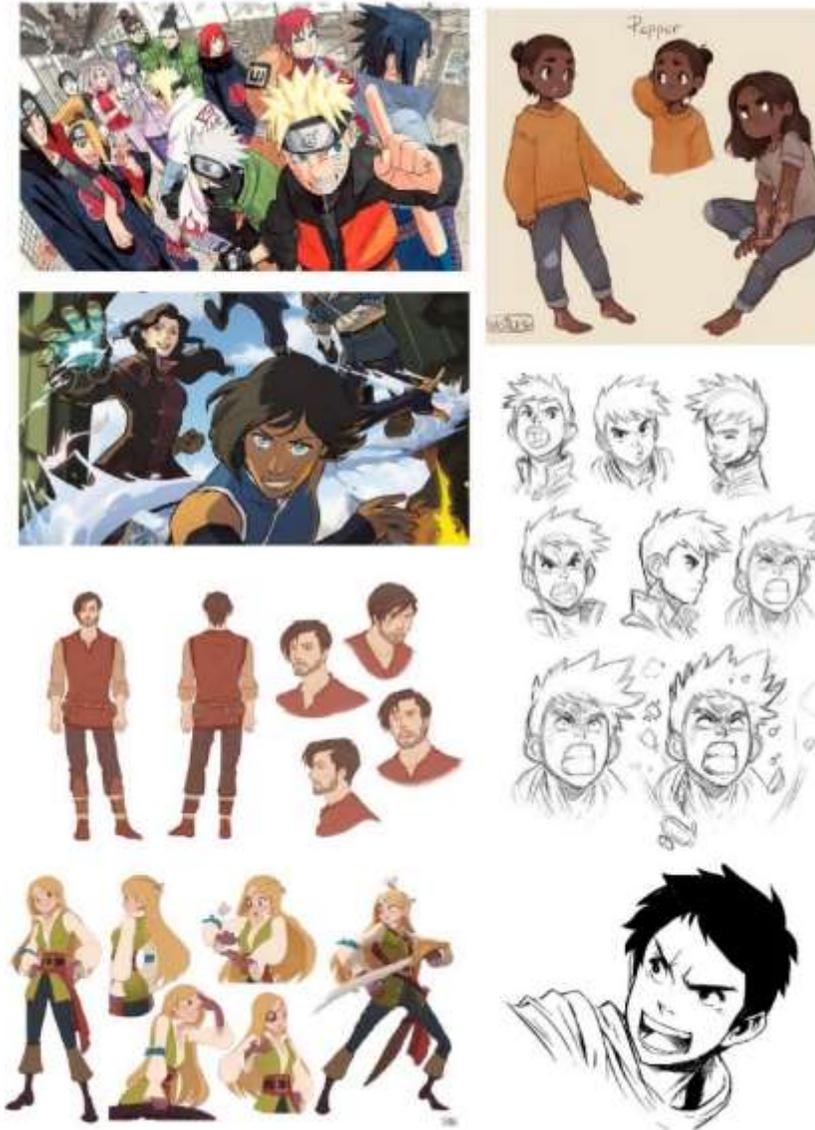
- Komik menjadi salah satu buku yang paling di senangi di baca oleh anak.
- Program literasi di sekolah yang mengharuskan untuk lebih sering membaca.
- Anak mudah mendapatkan komik di jaman sekarang ini.

Threat

- Komik masih belum di anggap media edukasi
- Banyaknya komik impor dipasaran.
- Belum ada program seperti ini dari pemerintah resmi

3.2.4. Referensi Visual

Referensi visual digunakan sebagai acuan untuk membuat visual yang sesuai dengan target.



Gambar 3.10 Referensi Visual
(Sumber : Behance.net, Pinterest.com,)

3.2.5. Referensi Desain

Referensi desain digunakan sebagai panduan dalam melakukan sebuah perancangan, agar desain yang akan digunakan sesuai dengan keinginan target.



Gambar 3.11 Referensi Desain

(Sumber : Behance.net, Pinterest.com)

3.2.6. Referensi Media

Referensi media digunakan sebagai panduan untuk menentukan media yang dekat dengan target audience, dalam melakukan aktifitas Experiment Kreatif, mulai dari Komik Hitam putih, Cerita bergambar, Novel Grafis, Komik berwarna.



Gambar 3.12 Referensi Media

(Sumber : Behance.net, Pinterest.com)

3.2.7. Mood Board

Mood Board didapatkan dari hasil analisa pada *target audience*, yang mana lebih mengacu terhadap visual yang sesuai dengan keinginan *target audience*.



Gambar 3.13 Mood Board

(Sumber : Behance.net, Pinterest.com)

3.2.8 *Consumer Insight*

Berdasarkan hasil dari Analisa dari data observasi, kuesioner, dan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa target lebih menyukai Buku komik dibandingkan buku yang lain di karenakan di dalam buku komik terdapat cerita yang menarik selain cerita yang menarik di dalam komik terdapat unsur gambar yang dapat membuat anak tetap terus membacanya, selain gambar konten warna yang disukai anak menjadi penting agar anak tetap melanjutkan membaca selain itu membaca menjadi tidak membosankan dikarenakan kontennya dipenuhi oleh hal hal yang menarik untuk anak. Selain itu desain visual yang mereka gemari lebih mengacu ke pada gaya gambar jepang dengan *style* yang mengacu kepada *shonen style*, gaya gambar ini adalah gaya gambar komik jepang yang lebih mengacu kepada gaya yang digemari oleh anak anak remaja disana, gaya gambar ini di gambari karena selain menarik untuk dilihat gaya gambar jepang lebih *expresif* dalam menggambarkan suatu kejadian atau hal yang terjadi pada karakter tersebut.

3.3 *What To Say*

Setelah melakukan pengumpulan data mengenai eksperimen ini lalu data tersebut di analisis, setelah melakukan analisis mengenai data yang di dapat, dapat disimpulkan bahwa *What to say* yang akan disampaikan yaitu “*Pintar dengan Komik*”, kata *pintar* digunakan karena ingin menunjukkan bahwa kita dapat memepelajari dan mendapatkan nilai positive dari komik. “*Pintar*” memiliki arti pandai atau memiliki ilmu sedangkan “*Komik*” adalah media yang digunakan untuk membuat anak menjadi berilmu.

- Pintar dengan komik
- Komik teman belajarmu
- Belajar bersama komik