

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, penyebaran kuesioner atau pencarian ke sumber-sumber tertentu.

3.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan di SMP Pasundan 10 dan SMP Pasundan 12 Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan secara turun langsung ke lapangan dengan bertujuan untuk mencari akar dari permasalahan yang terjadi, dengan cara berbincang dan berinteraksi secara langsung dengan guru dan murid yang terkait agar data akurat.

3.1.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa sunda yang bernama abas yang kebetulan mengajar di SMP Pasundan 10 dan SMP Pasundan saat ini, ada beberapa faktor yang membuat sulitnya menerapkan tata krama dalam bahasa sunda pada murid, mulai dari pembelajaran formal, modernisasi dan faktor lingkungan yang menjadi pengaruh besar terhadap murid.

3.1.3 Hasil Kuesioner

Kusioner disebarkan kepada murid di SMP Pasundan 10 dan SMP Pasundan 12. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada 30 responden, ditemukan fakta lapangan sebagai berikut: dari hasil kuesioner yang sudah disebarkan kebanyakan responden sebanyak 77% mampu berbahasa sunda, 23% responden tidak bisa berbahasa sunda, 87% menggunakan bahasa sunda halus, 13% menggunakan bahasa sunda kasar, 60% menggunakan bahasa sunda saat berbicara dengan teman, 40% menggunakan bahasa indonesia dengan teman, 7% mengetahui tentang tegur sapa, 93% tidak mengetahui tegur sapa, 30% bertegur sapa dengan orang yang tidak dikenal, 70% tidak terbiasa melakukan tegur sapa dengan orang yang tidak dikenal.

3.2 Analisa

Dari data yang telah dikumpulkan baik hasil observasi, wawancara, dan kuesioner pada perancangan media informasi di SMP Pasundan 10 dan Pasundan 12 sebagai berikut:

3.2.1 Target Audiens

Berdasarkan data yang didapatkan dari lapangan, dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder, diantaranya :

- Target Primer

Demografis

Usia : 12-15 tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Pekerjaan : Mahasiswa/i

SES : Menengah

Geografis : Bandung Raya

Psikografis : - Anak yang peduli terhadap lingkungan sosial
- Anak yang menjunjung tinggi nilai budaya dan tata krama

-Target Skunder

Guru Bahasa Sunda

3.3 Analisis SWOT

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lebih jelas tentang kelebihan dan kekurangan dari murid SMP Pasundan 10 dan SMP Pasundan 12 Bandung :

Strength (kekuatan)

Kepedulian guru terhadap murid sangat baik, masih adanya murid yang menganggap pentingnya tegur sapa, bahasa sunda masih menjadi basic di SMP Pasundan.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.5 Consumer Insight

Berdasarkan hasil dari analisa observasi, kuesioner, dan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa target lebih menyukai komik strip yang dinilai lebih mudah dipahami dibanding buku komik. Selain itu desain visual yang mereka gemari lebih mengacu terhadap gaya gambar meme yang beredar di social media seperti si juki, tahi lalat, dan komik gung.

3.5.1 Keyword

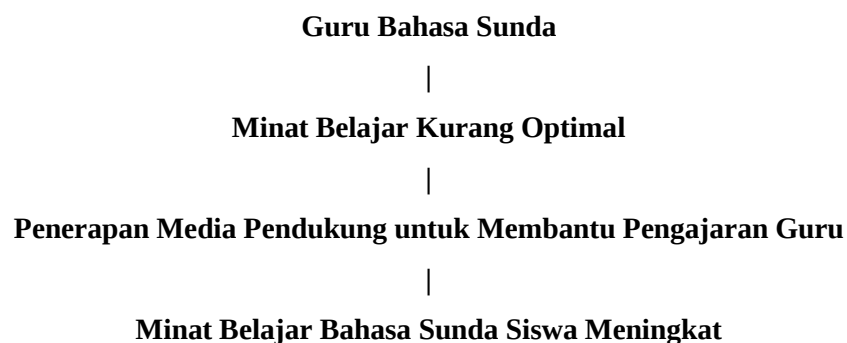
Kata Kunci : Tata Krama, Tegur Sapa, Bahasa Sunda Media Informasi

3.5.2 What To Say

Berdasarkan penjabaran *consumer insight* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *what to say* yang akan dikomunikasikan kepada audiens adalah tentang kebiasaan remaja dalam aktivitasnya. Dengan menggunakan strategi pesan yang rasional diharapkan mampu dengan mudah diterima oleh target audiens.

3.5.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Sunda dilakukan dengan menggunakan media pendukung komik strip yang menggunakan panel khusus. Pembelajaran bahasa sunda yang diajarkan secara formal terkesan membosankan, tidak menarik, dengan alasan minat baca yang kurang pada murid. Oleh karna itulah pentingnya sebuah pengajaran dengan alat bantu dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Sunda yang baik.



3.6 Referensi Visual

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



Gambar 3.2 Referensi Visual

(Sumber : Behance.net, Instagram, Pinterest.com,)

3.7 Referensi Desain

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



Gambar 3.3 Referensi Desain

(Sumber : Behance.net, Instagram, Pinterest.com,)

3.8 Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah proses berpikir dan bertindak untuk menciptakan atau menyusun gagasan baru, baik yang benar-benar baru (belum ada sebelumnya) ataupun yang merupakan kombinasi dari unsur/elemen yang sudah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, dapat berupa ide pemikiran maupun produk, yang bersifat unik, orisinal, berbeda dari sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah ataupun dirasakan, dilihat, dinikmati dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan/atau orang lain.

3.8.1 Tujuan Kreatif

Sebagai media pembelajaran dengan komik merupakan sejenis alat berpikir untuk memecahkan masalah kreatif dalam tuntutan pendidikan. Baik bagi pendidikan formal maupun informal. Dalam pengembangan kreativitas seniman atau guru tidak cuma dituntut terampil mengekspresikan diri, namun juga dituntut agar mampu mengkomunikasikan gagasan secara lebih jelas, memudahkan, dan menyenangkan kepada orang lain. Komik dapat diterapkan sebagai media pendidikan informal, yaitu pendidikan yang ada di lingkungan keluarga berupa ajaran tata-krama, sikap dan tingkah laku. Dapat juga disebut pendidikan yang ada di masyarakat, atau pendidikan yang dialami oleh seseorang oleh lingkungannya.

3.8.2 Strategi Kreatif

Berdasarkan data lapangan, komik bisa dibuat dalam bentuk fisik sebagai media pengajaran guru dikarenakan menyesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah.

3.8.3 Konsep Komik

- a. Judul Komik : Kujang (komik ujang)
- b. Nama karakter : Ujang (karakter utama)

- : Dudung (teman dekat ujang)
- : Ibu enden (orang tua ujang)
- : Pa Asep (guru bahasa sunda ujang)
- : Rahayu (kaka kelas ujang)

3.8.4 Premis

Seorang anak usil yang selalu berbicara kasar dan berperilaku tidak baik.

3.8.5 Logline

Ujang merupakan salah satu murid di SMP pasundan Bandung. Ujang selalu bertingkah usil untuk mencari perhatian. Mulai berbicara kasar dengan lawan bicara sampai berperilaku tidak senonoh, kerap kali teguran dan nasehat datang dari orang-orang disekitarnya.

3.8.6 Storyline

- Orang Tua

1. Pada hari minggu ujang menghabiskan waktunya untuk bermain game seharian, saat itu ibu enden sedang memasak di dapur yg kemudian kekurangan bumbu, lalu dengan buru-buru menyuruh ujang untuk pergi ke warung namun ketika disuruh, ujang malah semakin asik main game, setelah dua kali memanggil ujang merasa tidak didengar akhirnya ibu enden pun kesal dan berteriak 'ujang!'. Ujang langsung lari dan berangkat ke warung.
2. Dipagi hari ujang terbangun dan kaget melihat waktu yang menunjukkan jam 7 pagi, ujang pun tergesa-gesa mengganti bajunya dan berlari dengan kencang, dihalaman rumah ada ibu enden yang sedang membersihkan lantai lalu mendengar suara gebrakan pintu, ujang keluar rumah untuk tanpa pamit.
3. Siang hari selepas pulang sekolah, ujang merasa lapar dan pulang ke rumah sambil berlari-lari, Karna tidak tahan, ujang masuk ke rumah langsung menuju meja makan, ibunya yang sedang duduk di kursi pun ia hiraukan, lalu ujang makan seperti orang kerasukan dan ibu pun datang untuk menasehati ujang karna pulang ke rumah tidak mengucapkan salam.

- Guru

1. Saat jam pelajaran berlangsung, terlihat ekspresi ujang yang sedang sakit enak perut lalu tanpa basa basi ujang pun langsung menyelonong ke luar kelas, pak asef yang sedang menulis di papan tulis langsung kaget melihat ujang dan berteriak karna keluar tanpa meminta izin maupun permisi.
2. Guru menyuruh murid mengeluarkan buku, lalu ujang menyetuk kepada guru dengan tidak sopan berkata "ah males pa meningan main mobile legend", si guru pun marah dan menyuruh ujang keluar.
3. Pak asef sedang menjelaskan depan kelas dan memberi pertanyaan kepada murid, kemudian ujang pun mengangkat tangan dengan menjawab sambil bercandaan.

- Teman

1. Pagi hari dudung sedang membaca buku di kelas, datanglah ujang dan menghasut dudung untuk meninggalkan pelajaran, seketika dudung pun merasa terganggu dan menasehati ujang.
2. Saat jam pelajaran berlangsung, ujang malah terlihat asik bermain game mobile legend, lalu dudung pun menegur ujang agar tidak bermain game, ujang pun malah melanjutkan game nya sambil berkata pada dudung, "ah males belajar mulu".
3. Ujang menyotek pada dudung Saat ujian, lama kelamaan dudung pun merasa geram dan menegur ujang, akan tetapi ujang menghiraukan dudung, sampai akhirnya pak asef melihat ujang yang sedang nyontek dan menasehati ujang.

- Kaka kelas

1. Jam istirahat telah tiba dan bel telah berbunyi, ujang pun merasa senang lalu berlari menuju kantin, di depan kelas 3 terlihat rahayu sedang membaca buku, lalu ujang berlari dan tidak sengaja menginjak kaki rahayu sampai terjadi cecok, dan akhirnya rahayu menasehati ujang agar berhati-hati untuk tidak berlari.

2. Pada saat ujian berada di kantin terlihat rahayu dari jauh, tanpa basa-basi ujian pun menyapa rahayu dengan panggilan yang tidak semestinya, kemudian rahayu pun merasa tidak dihargai dan menghampiri untuk menasehati ujian.
3. Rahayu sedang menanyakan suatu hal kepada pak asef, lalu datang lah ujian dengan tingkahnya yang usil ia memotong pembicaraan rahayu saat bertanya kepada pak asef, tidak lama kemudian, rahayu dan pak asef menegur dan menasehati ujian untuk diam agar tidak memotong pembicaraan orang.

3.9 Konsep Media Pendukung

Konsep kreatif adalah proses berpikir dan bertindak untuk menciptakan atau menyusun gagasan baru, baik yang benar-benar baru (belum ada sebelumnya) ataupun yang merupakan kombinasi dari unsur/elemen yang sudah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, dapat berupa ide pemikiran maupun produk, yang bersifat unik, orisinal, berbeda dari sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah ataupun dirasakan, dilihat, dinikmati dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan/atau orang lain.

3.9.1. Tujuan Media Pendukung

Tujuan media dalam perancangan komunikasi visual :

a. Jangkauan (Reach)

Media yang dipilih diharapkan dapat menjangkau minimal 50% dari target audience yang ditentukan

b. Frekuensi (Frequency)

Media yang dipilih merupakan media yang mampu memberikan pesan berulang-ulang

c. Kesenambungan (Continuity)

Kegiatan promosi yang dilakukan bersifat kontinyu dan intensif dengan media terpilih

3.9.2 Strategi Media Pendukung

Strategi media komunikasi yang akan digunakan adalah teori AIDA yang didalamnya terdapat Attention (perhatian), Interest (minat), Desire (keinginan atau kebutuhan), dan Action (sikap maupun tindakan). Yang akan dilakukan menurut teori ini adalah menarik perhatian murid dengan membuat media informasi.