

BAB III

DATA dan ANALISA

3.1 Data

Dari hasil penelitian kuesioner penulis dengan anak-anak di SD panyileukan Bandung didapatkan data di atas dan diolah menjadi grafik diatas. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa pada pelajaran IPS, PKN dan TIK kurang disukai oleh anak SD, dan mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran dengan tingkat ke tidak sukaan tertinggi pada grafik di atas. Ada beberapa faktor yang mengakibatkan mata pelajaran tersebut tidak disukai yakni siswa SD tidak terlalu memahami mengenai mata pelajaran IPS karena sulit dimengerti dan jangkauan mata pelajaran IPS yang terlampau luas membuat anak cepat bosan dan cepat lupa, lalu gaya mengajar guru yang terkesan membosankan karena minimnya alat atau media peraga dan keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah. Sebanyak 175 vote tersebut bisa ditekan dengan media pembelajaran yang menarik dan juga gaya mengajar guru yang tidak membosankan sehingga minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan khususnya materi mengenai gunung meletus dan penanggulangan bencana alam. Materi tentang mata pelajaran IPS khususnya mengenai bencana alam sangatlah penting, agar para siswa lebih memahami cara penanggulangan jika menghadapi bencana alam. Materi tentang bencana alam wajib diajarkan kepada siswa SD agar kedepannya mereka mengetahui dan mengerti cara-cara menyelamatkan diri ketika bencana alam terjadi sehingga dapat meminimalisir korban jiwa dari anak – anak. Dengan banyaknya bencana alam yang ada di Negara Indonesia ini maka setidaknya kita harus tahu mengenai cara penanggulangannya apabila kita terkena dampak dari bencana alam begitupun dengan siswa SD. Maka sangat diperlukan mengenai mitigasi bencana penerapannya pada kehidupan sehari-hari agar kita dapat menanggulangi apabila terjadi bencana. Cara belajar yang lebih diminati siswa SD ialah dengan cara visual atau perpaduan gambar dan tulisan sehingga anak lebih bisa memahami dan lebih cepat mengerti mata pelajaran yang diajarkan.

Hasil observasi sesuai kuesioner yang dilakukan terhadap 240 responden dapat diterangkan sebagai berikut :

Survei dilakukan terhadap siswa sekolah dasar negeri dan swasta di daerah panyileukan bandung meliputi kelas 4 (usia 9-11), kelas 5(usia 10-11), dan kelas 6(usia 11-12). Untuk lebih jelasnya, kelompok responden siswa SD negeri dan swasta sesuai kelompok umur dan menurut jenis kelaminnya dapat dilihat pada tabel 3.1. dan 3.2. berikut ini :

a. Sekolah dasar negeri

SDN 262 Panyileukan					
Kelas	Usia	L	P	Orang	Prosentase
4	9—11	9	12	21	35,0
5	10—11	10	10	20	33,3
6	11—12	5	14	19	31,7
Jumlah		24	36	60	100,0
Prosentase		40,0	60,0	100,0	
SDN 268 Panyileukan					
Kelas	Usia	L	P	Orang	Prosentase
4	9—10	6	14	20	33,3
5	10—11	10	10	20	33,3
6	10—13	12	8	20	33,3
Jumlah		28	32	60	100,0
Prosentase		46,7	53,3	100,0	

Tabel 3.1. Anak SD negeri

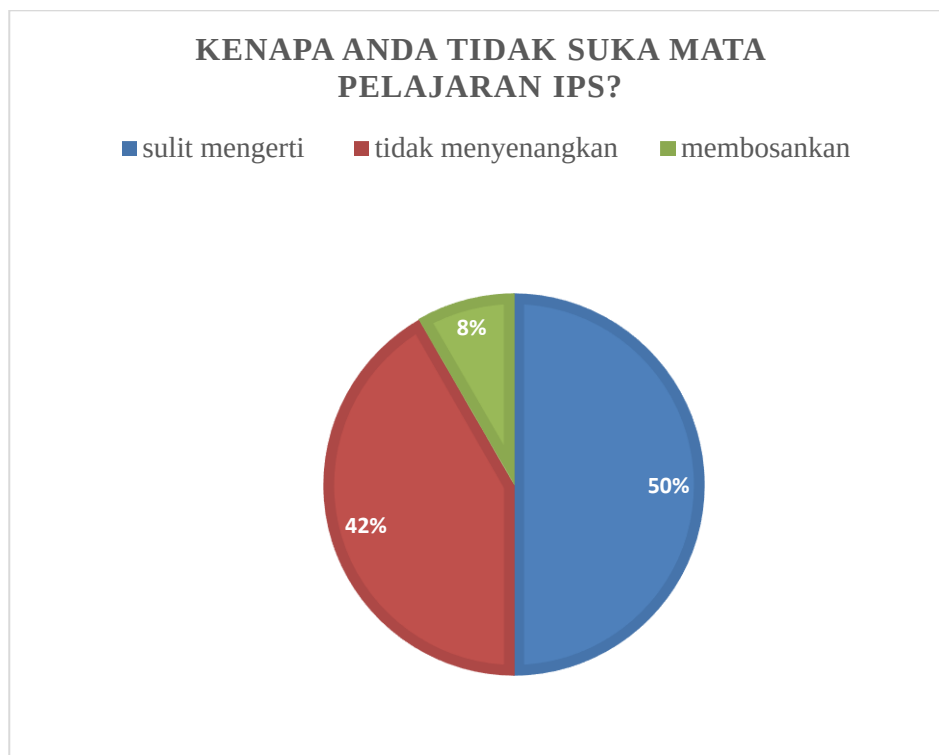
b. Sekolah dasar swasta

SD Juara					
Kelas	Usia	L	P	Orang	Prosentase
4	9--10	10	10	20	33,3
5	10--11	9	10	19	31,7
6	11--12	10	11	21	35
jumlah		29	31	60	100
Prosentase		48,3	51,7	100	

SD-AL Biruni					
Kelas	Usia	L	P	Orang	Prosentase
4	9--10	8	8	16	26,7
5	10--11	12	13	25	41,7
6	11--12	9	10	19	31,7
jumlah		29	31	60	100
Prosentase		48,3	51,7	100	

Tabel 3.2. Anak SD Swasta

c. Kenapa anda tidak suka pelajaran tersebut?.



Gambar 3.1. Tidak suka mata pelajaran

Berdasarkan gambar 3.1. diatas dapat diketahui bahwa responden sebagian besar (50%) sulit mengerti mata pelajaran IPS, 42% menyatakan tidak menyenangkan, dan 8% menyatakan membosankan.

Dari hasil kuesioner, wawancara, studi literature dan observasi diatas ini yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa:

3.1.1. Data Kuesioner

Kuisisioner digunakan untuk mencari data tentang target dan permasalahan yang mendasar terkait pelajaran yang membahas tentang bencana alam khususnya gunung meletus, serta mengetahui media alternatif yang cocok untuk anak SD.

3.1.2. Data Wawancara

Bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai karakter target, memahami dan mengenal pemikiran target anak sekolah SD negeri dan swasta, tentang pemahaman gunung meletus.

3.1.3. Studi Literature

Mencari sumber artikel Dr. dedi hermon 2015. Geografi bencana alam, Jakarta: bencana alam. dan pendapat ahli tentang media alternatif untuk pembelajaran anak SD dan bencana alam yang dipakai serta berbagai informasi untuk memperkuat analisis.

3.1.4. Data Observasi

Bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana kondisi yang terjadi di lapangan ketika terjadi bencana alam. Observasi dilakukan dengan menggunakan seluruh panca indera sehingga gejala alam yang terjadi dapat dilihat, didengarkan, diraba, dan dirasakan seperti seseorang yang mengalami langsung saat kejadian bencana.

3.2 Analisa

Berdasarkan data yang ada bahwa ketidak pedulian ataupun ketidak tanggapan siswa terhadap suatu bencana alam dikarenakan ketidak mengertian bahwanya suatu bencana dapat mengakibatkan kehilangan harta benda hingga nyawa manusia. Sikap tanggap pada suatu kejadian terutama kejadian bencana alam dapat kita tumbuhkan dengan pembelajaran dari awal atau dari dasar agar siswa SD dapat mengerti dan dapat tanggap bencana semampu mereka. Pembelajaran yang

diajarkan dari awal atau dari dasar dapat melekat dalam pikiran siswa akan pengertian bencana dan cara menghadapinya apabila terjadi bencana alam yang sewaktu – waktu datang mengancam kita. Dan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan visual atau gambar yang disertai sedikit keterangan dapat lebih atau cepat dimengerti oleh siswa SD karena tidak hanya tulisan yang membosankan untuk dibaca dan sulit dimengerti. Karena adanya visualisasi yang sedikit banyak dapat menterjemahkan kejadian dahsyatnya suatu bencana alam.

3.2.1 Target Audience

Demografis : ditempatkan di panyileukan kota Bandung jawa barat.

- Jenis kelamin: Pria dan Wanita
- Usia: anak-anak (9-12 tahun)
- SES: Atas

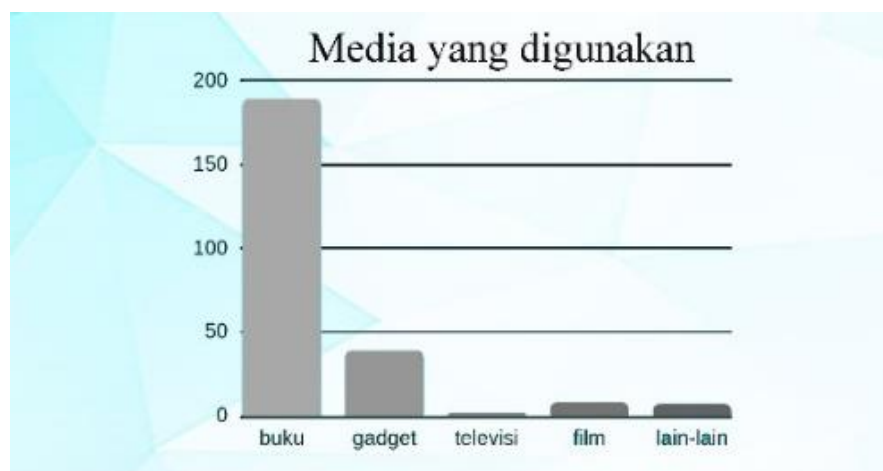
Geografis: SDN 268 panyileukan, SDN 262 panyileukan, SD Al-Biruni dan SD Juara.

Psikografis: anak SD sulit memahami mengenai tanggap Bencana Gunung Meletus.

3.2.2 Analisis Visual

Hasil analisis dari observasi dan kuesioner yang telah dilakukan:

- a. Sarana visual apa yang biasa anda gunakan untuk belajar?.



Gambar 3.2. Media yang digunakan

Berdasarkan gambar 3.2. diatas, media yang sering digunakan adalah buku dan hampir sebanding dengan gadget.

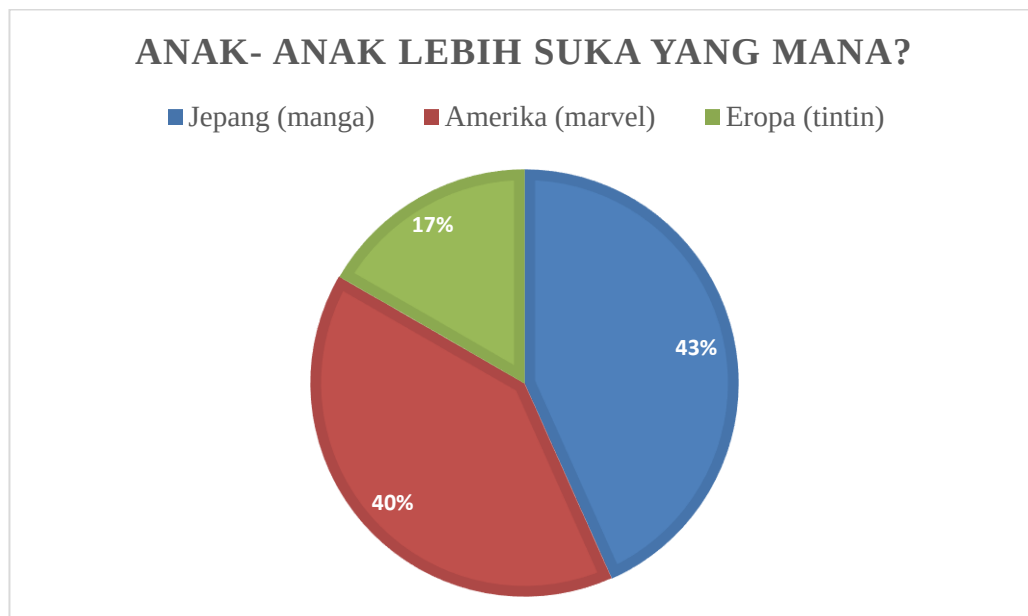
- b. Di antara media visual berikut ini, manakah yang paling anda sukai dan sering menggunakannya, pilih salah satu?.

Menyukai gambar	SD Juara	SD Al-Biruni	SDN 262	SDN 268	Jumlah
animasi	19	24	10	22	75
Komik	16	21	12	16	65
film anak	12	7	9	6	34
Kartun	9	11	15	11	46
sinetron anak	2	0	0	0	2
game	10	14	17	7	48
buku ilustrasi	20	25	12	23	80

Tabel 3.3. Media Visual

Berdasarkan diatas ini dapat diketahui bahwa anak-anak yang menyukai melihat media visual yang lebih diminati yaitu animasi sebanyak 75 hampir sebanding dengan komik dan game. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih menunjukkan ketertarikan pada gambar dalam media visual.

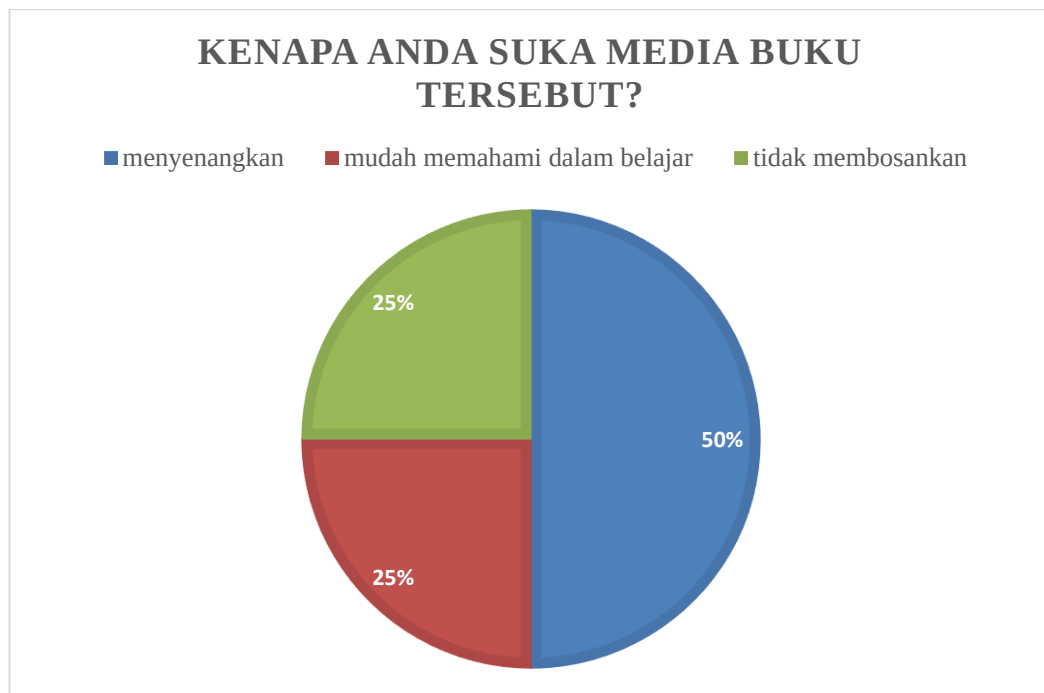
- c. Anak-anak lebih suka yang mana?.



Gambar 3.3. ilustrasi

Berdasarkan diatas ini dapat diketahui bahwa anak-anak yang lebih sukai gaya gambar, hasil rata-rata gaya gambar jepang (manga), hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai gambar menarik pada gaya gambar jepang (manga).

d. Kenapa anda suka media buku tersebut?.



Gambar 3.4. media buku

Berdasarkan data diatas ini dapat diketahui bahwa anak-anak menunjukkan lebih menyenangkan belajar melalui media buku tersebut.

Dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa anak-anak lebih menyukai semi realis karena simple dan biasa seperti manga tidak terlalu rumit dan cocok untuk anak SD misalnya doraemon, conan, ensiklopedia islam, disney dan lain-lain.

3.2.3 *SWOT Analysis*

Analisis *SWOT* (*strength-weakness-opportunity-threat*) merupakan teknik analisa dengan memaparkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman atas penetapan suatu alternatif yang telah dipilih. Adapun analisa *SWOT* terhadap media alternative berupa visual atau gambar adalah sebagai berikut :

a. *Strength (Kekuatan) :*

Media alternatif memiliki kekuatan dalam visualisasi sehingga siswa dapat lebih mengerti dan lebih cepat faham. Pembelajaran siswa bisa lebih kuat dan fokus dengan melihat visualisasi yang menarik dan indah.

b. *Weakness (Kelemahan) :*

Media alternatif seperti visualisasi harus selalu ditunjang oleh keterangan berupa kalimat agar dapat dimengerti. Kalimat yang digambarkan harus dengan bahasa yang ringkas dan jelas. Media visual dianggap sebagai media hiburan -anak semata.

c. *Opportunity (Peluang) :*

Media alternatif berupa visualisasi/gambar dapat lebih mengembangkan imajinasi siswa sehingga siswa dapat membayangkan mengenai bagaimana terjadinya suatu bencana alam gunung meletus. Siswa seolah dapat merasakan kejadian atau gejala alam dan sosial secara langsung saat kejadian.

d. *Threat (Ancaman) :*

Visualisasi /gambar mengenai bencana alam gunung meletus memiliki anacaman ketidak sempurnaan atau ketidak sesuaian gambar yang menggunakan teknologi terbaru dengan gambar manual, karena teknologi terus berkembang pesat sehingga kita harus dapat mengikuti dan menggunakannya. Secara umum masih ada juga yang tidak peduli tentang pengetahuan, ciri-ciri, dan akibat dari bencana alam gunung meletus, serta cara penangulangannya.

3.2.4 *5W+1H Analysis*

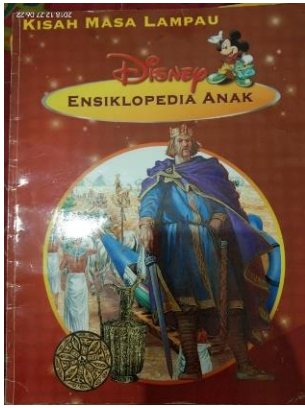
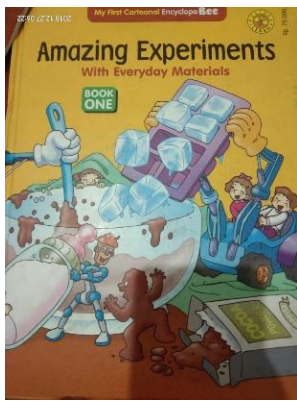
Analisis *what-who-why-where-when-how* (*5W+1H*) diperlukan untuk mengetahui atau mengobservasi dan mendalami masalah dalam penelitian ini yang meliputi apa, siapa, bagaimana, dimana, kapan, dan berapa. Menurut penulis, menggunakan analisa *5W+1H* dalam perancangan ilustrasi untuk buku ensiklopedia tentang gunung meletus, adalah sebagai berikut :

<i>What</i>	<i>Who</i>	<i>Why</i>
Dalam beberapa tahun terakhir ini di Indonesia baru-baru ini terjadi fenomena bermacam jenis bencana singgah di tanah air. Mulai dari gempa, banjir bandang, gunung meletus, putting beliung dan beberapa bencana lainnya terjadi tanpa mengenal musim.	anak usia dini, remaja hingga dewasa menjadi korban bencana alam. Korban data 5 tahun lalu 2,479 jiwa dari web bnpb.go.id.	Karena Indonesia bagian dari kepulauan yang secara geografis terletak di antara tiga lempeng besar (Eurasia, indoaustalia, dan pasifik), sehingga negeri ini rentan akan bencana alam.
<i>Where</i>	<i>When</i>	<i>How</i>
Seluruh di Indonesia terjadi bencana alam.	Sejak 5 tahun lalu sampai sekarang sering terjadi bencana alam.	Jumlah kejadian banjir 3.297, tanah longsor 2.814, abrasi 71, putting beliung 3.169, kekeringan 34, kebakaran hutan & lahan 459, gempa bumi 78, tsunami 2, letusan gunung api 29 kali.

Tabel 3.4. 5W+2H

3.2.5 Referensi Visual

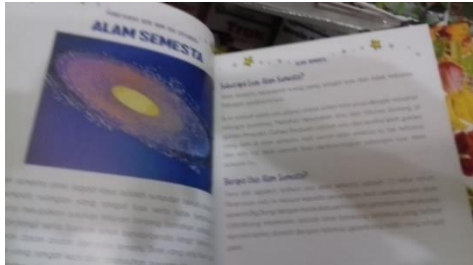
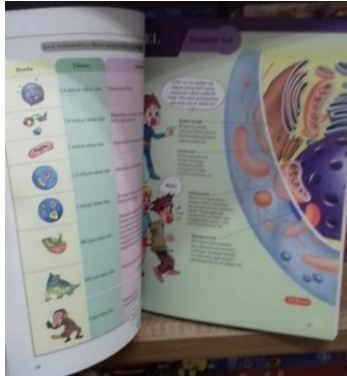
Referensi visual digunakan sebagai acuan untuk membuat visual yang sesuai dengan gambar target:

a. Disney ensiklopedia anak. Gambarnya realis sangat menarik dan gaya layout berbeda yang lain karena gambar sangat rumit.	
b. Ensiklopedia pintar bumi kita. Gambarnya adalah dekoratif biasa layout seperti komik gambar yang menarik dan gaya gambar berbeda.	
c. Amazing Experiments. Gambarnya semi realis juga dekoratif ini simple dan gaya layout seperti Disney Ensiklopedia anak.	

Tabel 3.5. Referensi visual

3.2.6 Referensi Desain

Referensi Desain digunakan sebagai acuan untuk membuat desain yang sesuai dengan gambar gaya layout:

a. Keajaiban tubuh manusia, ensiklopedia. Gaya gambar layout simple dan banyak ilmiah dan sangat menarik.	
b. Ensiklopedia anak hebat bumi. Gaya gambar layout karena banyak ciri-ciri.	
c. Flora dan fauna Gaya gambar layout penjelasan gambarnya sangat menarik seperti realis.	
d. Buku sejarah Gaya layout seperti cerita bergambar tapi nyata.	

Tabel 3.6. Referensi desain

3.2.7 Referensi Media

Referensi Media digunakan sebagai acuan untuk membuat media yang sesuai dengan gambarnya untuk *audience*, misalnya ensiklopedia, fakta, pengetahuan, petualangan, dan sejarah.

Nama: Ensiklopedia Judul: Alam manusia dan penemuan terhebat Harga: 98.000 Tempat: gramedia	
Nama: Fakta- Fakta Judul: seru sains disekitarmu Harga: 80.000 Tempat: gramedia	
Nama: Sejarah Judul: little kids first big Book of the world Elizabeth carney Harga: 228.000 Tempat: setiabudi supermarket	
Nama: Pengetahuan Judul: how the world works Harga: 92.000 Tempat: setiabudi supermarket	
Nama: Petualangan Judul: antariksa Harga: 98.000 Tempat: gramedia	

Tabel 3.7. Referensi media

3.2.8 Mood Board

Mood Board hasil dari analisis pada *audience* dengan visual yang sesuai dengan keinginan targetnya.



Gambar 3.5. Mood board

3.2.9 Consumer Insight (Wawasan Konsumen)

Berdasarkan hasil dari analisis observasi, kuesioner dan wawancara yang lebih menyukai buku ilustrasi karena suka melihat gambar, penjelasannya lebih mudah dipahami, misal ciri-ciri, akibat dan sebagainya mengenai bencana alam Gunung meletus.

3.3 What To Say (Apa yang Harus Dikatakan)

Dari masalah diatas maka solusi yang ditawarkan adalah membuat ensiklopedia mengenai pengetahuan bencana alam gunung meletus, para siswa SD menyadari dan mengerti mengenai bencana alam gunung meletus dan mengerti apa yang harus dilakukan. Maka *what to say* ini adalah: siswa SD perlu tahu serta “Mengetahui bencana alam gunung meletus” dan kata kuncinya “apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana alam gunung meletus”.