

## **BAB III**

### **ANALISIS DATA**

#### **3.1 Data Permasalahan**

Data adalah kumpulan informasi atau keterangan-keterangan dari suatu hal yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh dapat menjadi suatu anggapan atau fakta karena data yang didapat belum diolah lebih lanjut.

##### **3.1.1 Observasi**



Gambar 3.1 Dua Kompetitor Yang Saling Menolong.  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2 Menunggu Penumpang Di Tengah Rel Kereta.  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 *Basecamp Ojek Online*  
ITB.  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.4 *Jaket Komunitas Ojek Online.*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 *Ojek Online Sedang*  
*Mangkal Di Depan Sekolah.*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ditemukannya kejadian-kejadian dan perilaku unik penumpang dan pengemudi ojek *online* yang dilakukan atau terjadi di jalanan. Adapun semakin banyaknya pengemudi ojek *online* yang bisa ditemui di hampir setiap tikungan.

### 3.1.2 Wawancara



Gambar 3.6 Wawancara Pengemudi Ojek Online

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memahami cerita mengenai pengalaman dan kejadian yang dialami ojek *online*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 13, dan 20 Maret 2019 bersama kang Indra, pak Jarliman, kang Ahmad, dan kang Rahmat dapat disimpulkan bahwa Mereka para *driver* memiliki latar belakang yang berbeda, jam terbang yang berbeda, juga pengalaman-pengalaman yang berbeda pula. Sehingga banyak sekali pengalaman maupun manis atau pahit yang pernah mereka alami selama menjadi *driver* ojek *online* di Bandung.

### 3.2 Analisis Target

Demografis	: Ditempatkan di wilayah perkotaan Kota Bandung
Jenis kelamin	: Pria dan Wanita
Usia	: 20-40 Tahun
SES	: Menengah
Geografis	: Bandung
Psikografis	: Penumpang ojek <i>online</i> , dan sering berpergian.

### 3.3 Referensi Desain



Gambar 3.7 Referensi Desain

(Sumber : Pinterest, Google Image)

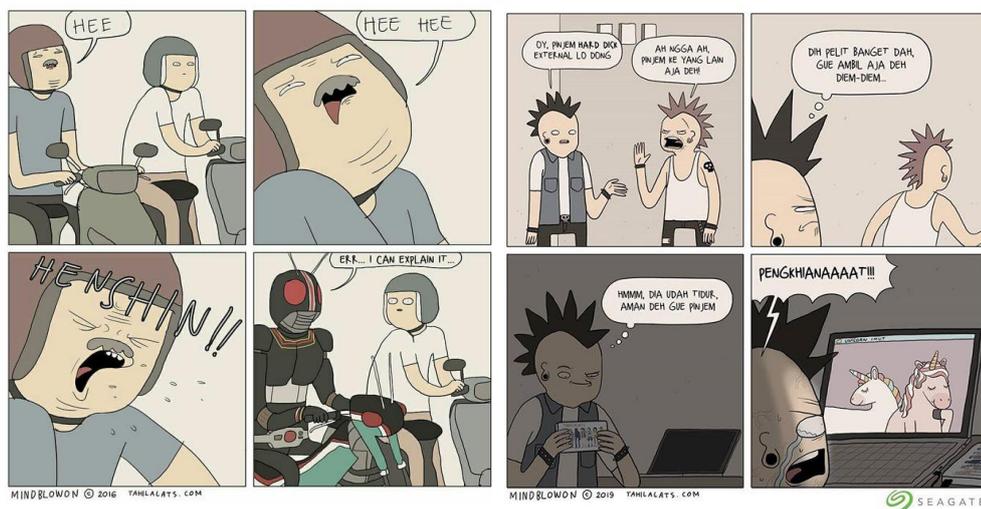
### 3.4 Referensi Visual

Referensi dipilih karena cukup merepresentasikan konsep dan gaya ilustrasi yang ingin disampaikan, warna tidak cerah tetapi mewakili suasana yang terjadi dalam cerita, dan penambahan *outline* mempertegas ilustrasi yang ditampilkan



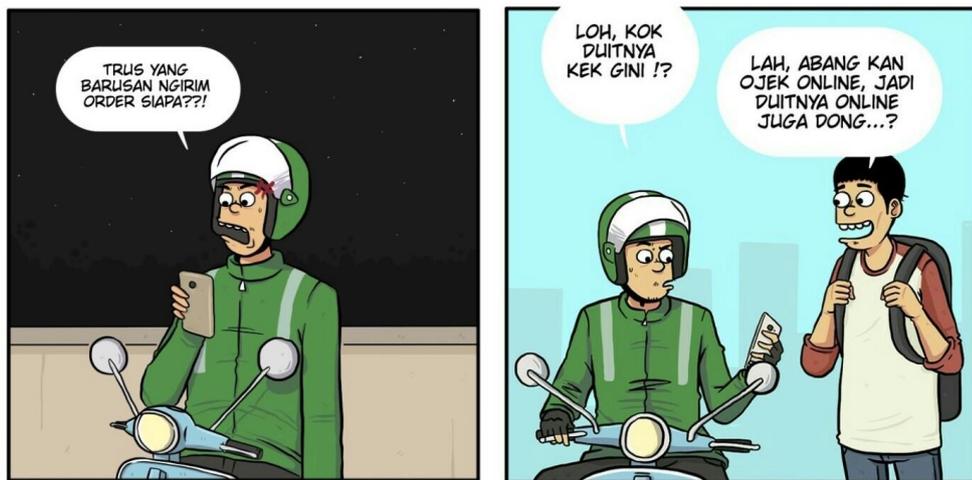
Gambar 3.8 Referensi Visual

(Sumber : Mice Cartoon)



Gambar 3.8 Referensi Visual

(Sumber : Komik Tahilalats)



Gambar 3.8 Referensi Visual

(Sumber : Komik Si Abi)

### 3.5 Moodboard



Gambar 3.9 Moodboard

(Sumber : Google Image)

### 3.6 Kesimpulan

Hasil analisis ini adalah dibuatnya buku kartun opini mengenai perilaku penumpang dan pengemudi ojek *online* dengan pendekatan *slice of life*, sehingga bisa menyampaikan pesan dan kritik yang akan disampaikan dengan pendekatan humor supaya pembaca tidak terlalu serius dalam menanggapi kritikan. Dari hasil data yang didapat, terpilih cerita-cerita yang akan diangkat ke dalam buku sebagai berikut.

Tabel 3.1 Daftar Cerita

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Daftar Cerita			
1	<i>Driver</i> Baru	23	Anter Barang
2	<i>Driver</i> Lama	24	Bisa Kan Pak?
3	<i>Driver</i> Pendiem	25	Banjir Bandang
4	<i>Driver</i> Gacor	26	Order Ghaib
5	<i>Driver</i> Kalong	27	Bandara
6	<i>Driver</i> (Akun) Tuyul	28	Basah Deh
7	<i>Driver</i> Tembak	29	Beda Pulau
8	<i>Driver</i> Vlogger	30	Opik Makanan
9	<i>Driver</i> Express	31	Zona Merah
10	<i>Driver</i> Selow	32	Opik Jemput
11	Tahan Panas Dan Hujan	33	Banyak Nitip
12	Anak Komunitas	34	Zonk
13	Si Jutek	35	Salah Orang
14	Si Genit	36	Ngantri Panjang
15	Pemilih	37	Cancel Tiba-Tiba
16	Pelupa	38	Beda <i>Driver</i>
17	Pemalas	39	Beda Motor
18	Gak Sabar	40	Jauh
19	Tunggu Mang	41	Goreng Tempe
20	Tips	42	Gakuat
21	Nebeng Order	43	Duitnya Kurang
22	Deti (Dempet Tiga)		