

## **BAB III**

### **ANALISIS DATA**

#### **3.1 Data Permasalahan**

Dalam menentukan perancangan TA ini penulis menemukan masalah yang sering dijumpai di media sosial yaitu kekerasan hewan. Topik yang penulis ambil yaitu “meneladani sifat Abu Hurairah dalam kehidupan sehari-hari” yang mana Abu Hurairah ini adalah sahabat Nabi, dan sebagai teladan orang yang menyayangi hewan. Data pada perancangan ini didapatkan dari hasil kuesioner kepada target, wawancara kepada guru TK dan Orangtua, dan hasil study literature sebagai materi penunjang perancangan ini. Hasil dari kuesioner diperoleh untuk mengetahui peran target terhadap hewan bagaimana, dan wawancara kepada guru TK dan orangtua untuk mengetahui bagaimana peran guru atau orangtua dalam mengajarkan anaknya tentang menyayangi binatang.

##### **3.1.1. Analisis Permasalahan**

###### **Kuesioner**

Kuesioner diberikan kepada target primer yaitu anak-anak TK (usia 4-6 tahun), dengan dibimbing ketika mereka memilih jawaban. Dan jawaban dipilih berdasarkan pilihan anak-anak. Kuesioner ini diberikan untuk mengetahui apakah anak tahu tokoh teladan Abu Hurairah, pernah tidaknya melakukan kekerasan terhadap hewan, apakah anak-anak memiliki hewan peliharaan, dan apakah anak-anak yang memiliki hewan peliharaan merawat hewannya.



Gambar 3.1 Hasil Kuesioner

### Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru sekolah dan orang tua anak/ target. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dan guru mendidik anak mengenai menyayangi hewan, dan harapan kedepannya untuk membuat media yang interaktif untuk anak, sehingga anak dapat berinteraksi dengan objek (media) tersebut. Guru di sekolah PG&TK Khas Daarut Tauhid: Menyebutkan mereka mengajarkan mengenai menyayangi hewan dengan membuat kebun binatang mini di sekolah, anak-anak membawa hewan peliharaanya dan guru mengajarkan bagaimana cara memberi makan, bagaimana cara merawat hewan. Untuk melihat hewan yang berukuran besar, guru memperlihatkan hewan melalui video di Youtube.

Kemudian di sekolah TK Al-Fithroh: Menyebutkan mereka berangkat langsung ke kebun binatang melihat-lihat binatang-bintang berbagai ukuran, dan jika tidak bisa pergi ke kebun binatang, mereka membuat pentas dengan kostum dan cerita-cerita fabel.

Dan hasil wawancara kepada orangtua target, orangtua yang memiliki hewan peliharaan mengajarkan anaknya sejak dini untuk ikut andil dalam merawat hewan peliharaanya, setidaknya memberi makan hewan nya tersebut.

Dan orangtua yang tidak memiliki hewan peliharaan, mengajarkan anak nya supaya tidak menyakiti hewan, jika kedatangan anak menyakiti hewan orangtua akan menegur anak dengan cara yang baik-baik, dan diberi penjelasan bahwa apa yang dilakukan anak tersebut tidak boleh dilakukan.

### **3.1.2 Analisa 5W2H**

#### **What**

Apa yang ingin disampaikan ?

Mengajarkan anak sejak dini untuk menyayangi hewan dengan tokoh teladan Abu Hurairah

#### **Who?**

Siapa target yang dituju?

Anak TK usia 4-6 tahun, dan untuk Guru TK atau oragtua target sebagai penyampai pesan.

**Why?**

Kenapa menentukan target usia anak TK?

Karena pada usia itu perkembangan moral anak sedang dilatih, sehingga kelak sudah besar anak dapat menyayangi hewan,

**Where ?**

Dimana perancangan ini disampaikan?

Dikota Bandung, di TK-TK islam.

**When ?**

Kapan biasanya anak mempunyai kebiasaan ingin tahu?

Pada usia 4 tahun anak sudah mulai ingin tahu (*curiosity*), yaitu perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek baik yang bersifat fisik maupun nonfisik. Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak. Sehingga diusia ini sangat perkembangan moral, sosial dan emosional sedang berkembang.

**How?**

Bagaimana cara menyampaikan pesan dari perancangan ini kepada target?

Dengan menggunakan media buku cerita interaktif dan media dukung boneka tangan.

Dengan menggunakan media buku cerita interaktif, target bisa membiasakan untuk membaca, dan daya imajinasi target diusia seperti ini sangat tinggi,

### How much?

Seberapa banyak responden untuk perancangan ini?

Responden untuk kuesioner langsung ke TK ada 60 anak, dan mewawancarai 2 orang tua (yang mempunyai hewan peliharaan dan yang tidak memiliki hewan peliharaan) dan juga 2 guru TK.

### 3.1.3 Analisa SWOT

Tabel 3.1 Analisa SWOT

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diusia 4-6 tahun sedang dalam tahap awal perkembangan dari aspek moral, emosional, intelektual dan sosial</li> <li>• Interaksi dari orang tua atau guru kepada anak semakin kuat dan dekat, dengan melakukan membaca cerita</li> <li>• Lewat media buku menjadikan anak generasi yang tidak malas membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harga untuk buku interaktif cenderung lebih mahal</li> <li>• Buku mudah rusak</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media buku cerita ini juga bersifat interaktif sehingga anak/ target bisa bermain sambil belajar melalui buku ini.</li> </ul>	
<b>Opportunities</b>	<b>Threats</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya gerakan anak-anak membaca buku di Indonesia (Gernas Baku)</li> <li>• Buku lebih aman untuk kesehatan mata anak daripada gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak lebih memilih gadget</li> </ul>

### 3.2. Data Target

Dalam hal ini yang menjadi target **Primer** yakni anak usia 4-6 tahun

#### Demografi dan Sosiografi

Umur : 4-6 tahun  
 Jenis kelamin : Laki-laki & perempuan  
 SEC : SEC- A  
 Pendidikan : Pra Sekolah/ TK

#### Geografi

Dikota Bandung

#### Psikografi

Senang belajar hal baru dan keingin tahaun yang tinggi .

Dan target **Sekunder** yaitu orang tua atau guru disekolah:

### **Demografi dan Sosiografi**

Umur : 20-40 tahun  
 Jenis kelamin : Laki-laki & perempuan  
 SEC : SEC- A  
 Pendidikan : Sarjana

### **Geografi**

Dikota Bandung

### **Psikografi**

Sabar dalam menerangkan pada anak

### **3.2.1 Consumer Insight**

Consumer insight dari hasil wawancara kepada guru yaitu, guru berkeinginan media penyampai pesan yang interaktif supaya anak juga tertarik untuk mengetahui dan mulai belajar membaca, juga langsung bersentuhan dengan objek nya tersebut.

### **3.2.2 Consumer Journey**

Personifikasi target 1:	Personifikasi target 2:	Personifikasi target 3:
Nama : Husein	Nama : Ziran	Nama : Malika
Kelas : TK A	Kelas : TK B	Kelas : TK A
Umur : 4 tahun	Umur : 6 tahun	Umur : 5 tahun

SES A

SES A

SES A

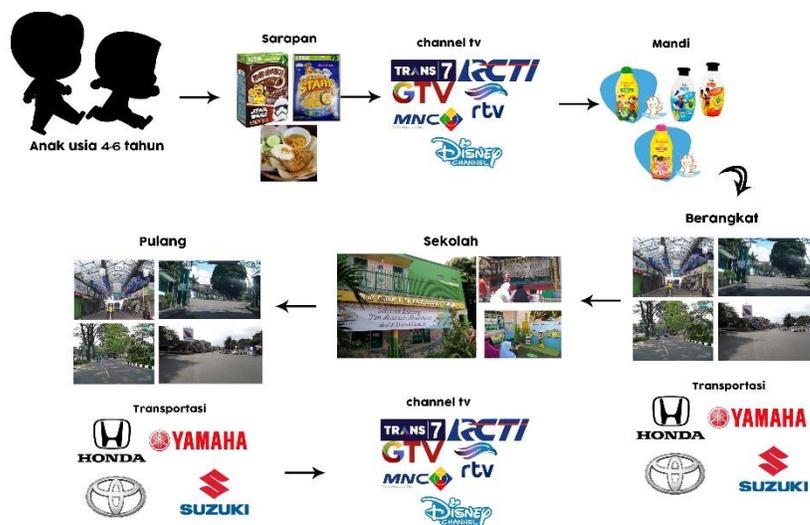
Tabel Consumer Journey yang telah dirangkap dari 3 perwakilan target

Tabel 3.2 Consumer Journey

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Touch Point</b>	<b>Point of Contact</b>
05.00-06.00	Bangun Tidur  Mandi  Sholat	Kamar  Kamar mandi	Kasur, Lampu,  Lemari  Handuk, sabun,  sikat gigi
06.00- 07.30	Bermain, nonton  tv	Ruang tv, tempat  bermain	Tv, mainan
07.30-08.30	Mandi , Siap-  siap	Kamar mandi,  kamar	Handuk, sabun,  alat mandi,  Kasur dan alat  dikamar
08.30-09.00	Pergi sekolah	Rumah  Jalan  Sekolah	Jalanan,  Papan tulis,  buku, atk  Mobil, Sepeda  Motor, kulkas
09.00-12.30	Bermain, belajar	Taman bermain,  kelas	Papan tulis,  meja, buku,

			ayunan, perosotan, jungkat-jungkit
12.30-13.00	Menunggu jemputan	Diloby, di kelas	Teras, bangku, papan tulis
13.00-13.30	Dijalan	Jalanan	Mobil, motor, transportasi umum
13.30-16.00	Bermain, menonton tv, tidur siang	Diluar rumah, ruang bermain, ruang tv, Kamar	Mainan, tv, Kasur, bantal, guling
16.00-17.00	Mengaji	Dirumah Disekolah madrasah	Iqra, juz a'ama, buku
17.00-19.00	Bermain, belajar	Ruang tv, ruang bermain, kamar	Mainan, tv, Kasur, bantal, guling  Buku, pensil
19.00-20.00	Tidur	Kamar	Kasur, bantal, guling, selimut

### 3.2.3 Consumer Journey Visual



Gambar 3.2 Consumer Journey Visual

### 3.2.4. Referensi Visual



Gambar 3.3 Referensi visual

Referensi visual penulis diambil dari hasil gambar anak TK nya itu sendiri, dengan ciri khas gambar anak yang disimpulkan yaitu, kepala lebih besar daripada tubuh, warna yang kontras dan garis yang tajam.

Sehingga penulis dapat membuat karakter visual untuk tokoh cerita diambil dari simpulan gambar anak TK ini.

### 3.2.5 Bagan Preferensi Visual



Gambar 3.4 Preferensi Visual

Tone warna dipilih berdasarkan warna netral, warna yang sering digunakan anak-anak dalam menggambar (warna kontras) dan warna terang yang melambangkan ceria. Dan gaya karakter/ gambar chibi menyesuaikan dengan referensi visual.

### 3.2.6 Referensi Media Buku



Gambar 3.5 Referensi Media Buku

### 3.2.7 Font Style

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

Font ini dipilih karena jenis font ini sederhana, dan mudah dibaca, sehingga font dirasa cocok untuk digunakan

### **3.3 What To Say**

*“Aku sayang binatang”, “Binatang ku sayang”, “Aku dan kau sayang binatang”.*

WTS ini diambil untuk menyadarkan akan kasih sayang terhadap binatang dan membuat anak terbiasa menyayangi binatang, dengan menggunakan bahasa anak-anak