

## **BAB III ANALISIS DATA**

### **3.1. Data dan Analisis Objek Penelitian**

#### **3.1.1. Studi Literatur**

Studi Literatur merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung atau meninjau langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Studi literatur digunakan untuk memperkuat pernyataan tentang perancangan ini.

Dalam menentukan konten media nanti diperlukan data mengenai target yang ingin dicapai. Karena dalam pembuatan konten harus disesuaikan dengan target. Perkembangan anak pada masa sekarang sudah banyak dipengaruhi dengan media digital, anak – anak kini sering bermain gadget dalam kesehariannya, salah satunya yaitu bermain game pada ponsel. Ada dampak negatif jika anak – anak kecanduan game di ponsel salah satunya yaitu kurangnya bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Nelson Gustav Wisana memaparkan bahwa Board game merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital offline ataupun online sekalipun.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat di simpulkan yaitu Boardgame dapat menjadi media yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusias Anak – anak terhadap kesenian Sisingaan, karena dengan boardgame anak – anak bisa belajar dan juga bermain sehingga anak – anak tidak gampang bosan dan bisa lebih fokus terhadap materi yang diberikan , dan di harapkan anak – anak bisa mengetahui tentang sejarah, nilai atau makna Sisingaan lewat media Boardgame.

### **3.1.2. Observasi**

Observasi Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung atau meninjau langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya.

Pada observasi ini dilakukan untuk mengamati anak – anak, seperti game yang anak – anak sukai itu seperti apa saja, dan juga visual yang anak – anak gemari agar anak – anak bisa tertarik. Observasi ini dilakukan untuk melihat reaksi atau interaksi antara anak – anak beserta teman – temannya. Observasi pada media Board game dilakukan dengan membeli Board game tentang edukasi yang sudah ada lalu di praktekan kepada anak – anak langsung. Dari situ penulis mencatat kelebihan dan kelemahan.

Pengamatan dilakukan dengan melihat visual dan tata cara permainan itu sendiri, dari pengamatan yang dilakukan kebanyakan Board game diisi dengan ilustrasi, sehingga membuat anak – anak tertarik. Namun dalam hal ini Board game edukasi tentang kesenian tradisional Indonesia masih kurang banyak. Diharapkan dengan adanya perancangan Board game edukasi tentang Kesenian Sisingaan ini bisa memperkenalkan Sejarah Sisingaan kepada Anak – anak dan diharapkan banyak Board game tentang kesenian tradisional Indonesia bisa lebih banyak lagi dibuat.

### **3.1.3. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan data wawancara dari Narasumber, sehingga dapat memperkuat riset serta mendapatkan data – data dalam bentuk pernyataan – pernyataan mengenai masalah yang diangkat didalam perancangan ini.

Pada wawancara dalam penelitian ini ada beberapa narasumber yang sudah diwawancarai yaitu Grup Sisingaan, Guru, Desainer Boardgame dan juga target. Dari hasil pernyataan tersebut ada beberapa point yang bisa diambil, yaitu :

### **Ketua Grup Sisingaan Wanda Putra Budaya**

Nama : Acid Warsidi

Alamat : Kp. Sukamelang Rt.04 Rw.05 Kec.Sukamelang

Kab.Subang, Jawa Barat Tanggal : 10 Oktober 2020

1. Sisingaan pada masa sekarang sudah jarang ditemukan lagi. Hal itu diperparah dengan adanya virus corona membuat sisingaan susah untuk bisa ditampilkan lagi.
2. Kini setiap grup Sisingaan tidak hanya menampilkan Sisingaan saja di setiap pertunjukannya ada penambahan boneka bukan hanya boneka Singa kini ada boneka Naga, Burung dan aneka ragam lainnya. Ia menerangkan itu membuat ke orisinalitas Sisingaan ini telah hilang .
3. Sisingaan adalah warisan yang harus terus dijaga sebagai warga subang karena Sisingaan selain berfungsi sebagai hiburan Sisingaan juga mempunyai makna dan sejarah yang penting bagi kota Subang.

### **Grup Sisingaan Cimerta (Penggotong)**

Nama : Dadan

Alamat : Kp.Cipeusar kec.Cijambe

kab.Subang Jawa Barat Tanggal : 9

Oktober 2020

1. Sisingaan sudah mulai digantikan dengan kesenian lain seperti Kuda Ronggeng dan juga Nanagaan. Itu membuat di setiap grup Sisingaan kini semakin modern karena ingin bersaing dengan yang lain.
2. Pada masa pandemi ini membuat Grup Sisingaan sulit untuk bisa bertahan dari biasanya ada 3 sampai 4 kali pertunjukan,

kini dalam sebulan grup Sisingaan jarang mendapat lagi pertunjukan.

### **Guru Sekolah Dasar**

Nama : Herlinawati

Alamat : Kp.Ciseuti kec.Jalancagak

kab.Subang Jawa Barat Tanggal : 6

Desember 2020

1. Pada dasarnya di sekolah jarang membahas tentang materi kesenian Sisingaan karena kurangnya media yang mempelajari khusus tentang materi Sisingaan, walaupun ada materinya digabung dengan kesenian yang lain.
2. Kesulitan dalam mengajar mungkin perilaku siswa yang beragam dan juga konsentrasi siswa yang mudah hilang sehingga mudah bosan, itu sebabnya di setiap pelajaran harus selalu membuat inovasi agar siswa tidak merasa jenuh salah satunya dengan Boardgame mungkin bisa diterapkan dalam pembelajaran.

### **Desainer Boardgame**

Nama : Adhicipta R.Wirawan

Alamat : Jl. Tenggilis

Timur VII, Surabaya

Tanggal : 28

Desember 2020

1. Problem terbesar pada saat ini yaitu ada isu *Study Engagement* yaitu partisipasi siswa terhadap proses belajar, jadi indikator atensi dan motivasi belajar dibangun secara intrinsik dan tidak keseriusan dalam mengerjakan tugas, secara umum dengan dihubungkan dengan *Board Game* itu bisa membuat siswa itu langsung fokus (engagement) terhadap materi yang diberikan.

### **Target Audience**

Wawancara dilakukan kepada Anak – anak di kota Subang.

1. Mayoritas Anak – anak kurang mengenali tentang sejarah, makna tentang kesenian Sisingaan, mereka mengenal Sisingaan hanya sebatas hiburan saja ketika di khitan.
2. Dari beberapa Anak – anak hanya 20% orang anak saja yang pernah naik Sisingaan dan pernah menyewa Sisingaan ketika dikhitan. Selebihnya 80% belum pernah naik dan juga menyewa Sisingaan.
3. Ada ketertarikan Anak – anak untuk mengenal sejarah atau makna tentang Sisingaan lewat sebuah game, terlebih lagi pada masa sekarang Anak – anak lebih sering bermain game di setiap harinya.

### 3.1.4. Dokumentasi



Gambar 3.1  
*Observasi dan wawancara*

### 3.2. Analisis

Penulis menganalisis permasalahan berdasarkan 5W+2H. Berdasarkan data dan fakta yang telah didapat yaitu :

- **5W+2H**

#### ***What :***

Sebagian besar Anak – anak di kota Subang tidak mengetahui sejarah

dan makna – makna yang ada di dalam Sisingaan, mereka hanya tahu Sisingaan hanya sekedar hiburan saja

**Why :**

Alasan kenapa Anak – anak tidak mengetahui Sejarah dan makna Sisingaan karena kurangnya media yang memberikan materi tentang Sisingaan, dan kurangnya wawasan atau materi yang diberikan di sekolah mengenai kesenian Sisingaan.

Pada masa sekarang dengan perkembangan zaman media pembelajaran sudah banyak inovasi salah satunya yaitu menggabungkan media pembelajaran dan juga game. Board Game adalah permainan yang paling gampang dimainkan. Board Game juga mempunyai manfaat seperti proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan efektif dan juga dengan Board Game bisa membantu siswa agar bisa lebih mudah memahami dan juga mudah mengingat dengan materi yang diberikan karena materi yang diberikan berulang – ulang. Media Board game juga diharapkan bisa mengatasi kecanduan gadget, dan agar bisa bersosialisasi di lingkungan sekitar

**Who :**

Anak – anak usia 6-12 tahun

**When :**

Saat ada acara khitanan. Dimana jika di kampung target ada acara Sisingaan, target bisa melihatnya. Dari situlah target mengetahui Sisingaan

**Where :**

Saat berkumpul dengan keluarga dan juga temannya, dan disesuaikan dengan target yang sering bermain game. Maka game adalah media

yang cocok untuk memberikan materi tentang Sisingaan

***How :***

Dalam hubungannya dengan DKV, bisa di masukan sebagai media komunikasi visual sebagai sarana memberikan materi sisingaan. Dengan perancangan dengan media game akan terasa cocok, karena dengan game bisa mudah dimainkan dimana saja dan kapan saja, media game juga banyak digemari oleh semua orang. Dan memiliki peluang yang besar untuk memperkenalkan kembali kesenian yang berada di Indonesia.

***How Much :***

Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar Anak – anak khususnya di kota Subang belum mengetahui tentang sejarah dan makna yang ada dalam Sisingaan. Mereka hanya mengetahui Sisingaan hanya sekedar hiburan saja.

**3.3. Data Target**

**3.3.1. Analisis Target**

• **STP**

**Segmenting**

Geografis : Subang, Jawa Barat

Demografis : Anak – anak, 6 – 12 Tahun, menengah – menengah ke atas

Psikografis : Mengajarkan tentang Sejarah Sisingaan kepada Anak – anak lewat media edukasi game

**Targeting**

• **Primer**

Laki – laki,

Anak – anak



Usia 6 – 12

Tahun

Menengah – menengah ke atas

- Sekunder

Perempuan dan laki – laki,

Anak – anakUsia 6 - 12

Tahun

Menengah – Menengah ke atas

Kepribadian : menyukai game, menyukai tantangan, sering berkumpul atau bermainbersama teman – teman, senang dengan hal – hal yang baru.

### **Positioning**

Memposisikan sebagai media yang memberikan tentang materi

Sisingaan lewatmedia edukasi game

### **3.3.2. Consumer Journey**

Dalam mendapatkan sample data untuk consumer journey didapatkan dari hasil wawancara dan observasi. Sample tersebut seperti di bawah ini :

Setelah mengamati melalui wawancara dan observasi kepada target, didapatkan kesimpulan hasil dari consumer journey sebagai berikut :

**Tabel 3.1. Consumer journey**

Emil, 6 Tahun			
	Aktivitas	Produk	<i>Point of Contact</i>
	Bangun tidur		Kamar
	Mandi	Zwitsal kids, Pepsodent	Gayung, alat mandi
	Pakai seragam sekolah		Kaca, sisir, baju, celana
	Sarapan	Nasi, ayam, bubur	Sendok, garpu, piring
	Nonton Tv	Kartun	TV
	Siap-Siap berangkat sekolah		Tupperware, sepatu, kaos kaki
	Berangkat sekolah diantar ibu	Mio	Motor
	Belajar di kelas	Faber Castle	Buku, pensil
	Istirahat	Makan Bekal	Kelas
	Makan siang		Alat makan
	Main bareng teman		
	Main Game	Free fire, Sakura	
	Mengaji		Masjid
	Pulang mengaji		
	Mandi	Zwitsal kids, Pepsodent	Alat mandi
	Main gadget	Menonton YouTube dan tik-tok	
	Makan malam		dapur
	Mengerjakan PR	Faber castle, Joyko	Alat tulis
	Tidur		kamar

Alby, 8 Tahun			
	Aktivitas	Produk	<i>Point of Contact</i>
	Bangun tidur		Kamar
	Mandi	Lifebuoy , Pepsodent	Gayung, peralatan mandi
	Pakai seragam sekolah		Baju, celana, sisir, kaca
	Sarapan	Nasi, Ayam, sayur	Piring, sendok, garpu
	Nonton Tv	Kartun	TV
	Siap-Siap berangkat sekolah		Sepatu, tas, bekal
	Berangkat sekolah diantar ibu	Mio	Motor
	Sampai di Sekolah		
	Belajar di kelas	Faber Castle	Buku, Penghapus, pensil
	Istirahat	Makan Bekal	Kelas
	Masuk Lagi	Faber Castle,	Alat tulis
	Pulang sekolah		
	Makan siang		Alat makan
	Main bareng teman		
	Main game	Free fire, sakura, roblox	
	Mandi	Pepsodent, Lifebuoy	Peralatan mandi
	Mengaji		Masjid
	Pulang mengaji		

	Makan malam		dapur
	Mengerjakan PR	Faber castle, Kiky,Joyko	Alat tulis
	Main gadget	Nonton YouTube dan TikTok	HP
	Tidur		Kamar

#### 1. Pagi hari

Sebelum berangkat ke sekolah, target menghabiskan waktu dengan melakukan persiapan untuk sekolah seperti mandi dan memakai seragam sekolah lalu target menunggu untuk dibuatkan sarapan, biasanya sambil menunggu sarapan datang target menghabiskan waktu menonton Youtube dan Televisi. Lalu setelah semuanya siap target diantar oleh ibunya untuk berangkat ke sekolah.

#### 2. Siang hari

Setelah pulang dari sekolah, sesampainya di rumah ganti baju, makan siang lalu bermain bersama teman – temannya. Biasanya bermain gadget bermain game, membuat TikTok bersama teman – temannya.

#### 3. Sore hari

Setelah itu target pulang ke rumah untuk mandi dan bersiap – siap untuk pergi mengaji diantar oleh ibunya.

#### 4. Malam Hari

Setelah pulang mengaji target melakukan makan malam bersama keluarga, setelah itu mengerjakan tugas. Setelah tugas selesai target kembali bermain gadget, seperti bermain game dan juga menonton YouTube. Bisa disimpulkan target sangat sering menghabiskan bermain gadget dan bermain game pada gadget.

### 3.4. Referensi Visual

Dalam perancangan Board Game kesenian Sisingaan ini memerlukan beberapa referensi visual sebagai acuan untuk membuat Board Game, diantaranya :

#### 3.4.1. Referensi Sisingaan

Referensi Sisingaan diperlukan untuk melihat visual Sisingaan dan juga kostum atau pakaian dan juga hiasan yang dipakai.



Gambar 3.2 Referensi visual Sisingaan dan ornament beserta pakaian

### 3.4.2. Environment



Gambar 3.3 *Referensi Visual Environment*

### 3.4.3. Referensi Desain

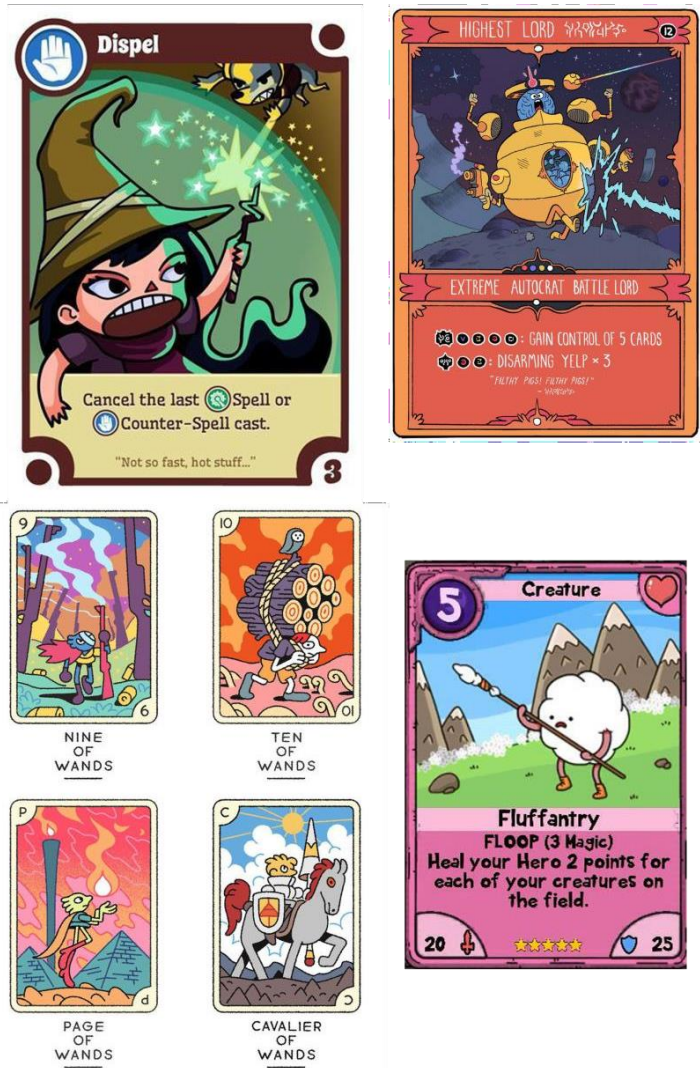
- Karakter

Referensi desain karakter dan gaya gambar yang didapat dari hasil wawancara dan juga *consumer journey*, dari hasil gambar yang diajukan kepada target. Berhasil mendapatkan gaya gambar yang disukai target. Seperti pada karakter kartun kesukaanya dan juga dari game yang sering dimainkan target.



Gambar 3.4 Referensi visual Karakter

- **Kartu**



Gambar 3.5 Referensi visual card game



### 3.4.4. Referensi Media

Berikut ini beberapa referensi media *Board Game* :

- Board Game Anak Sholeh



Gambar 3.6 Referensi media Board game Anak sholeh

- Linimasa



Gambar 3.7 Referensi media Board game linimasa

### **3.5. Kesimpulan**

Isi pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini yaitu untuk memberikan materi Sisingaan seperti Sejarah dan nilai – nilai yang ada di dalam Sisingaan kepada Anak – anak melalui Board Game. Karena sebagian besar anak – anak tidak mengetahui tentang materi Sisingaan karena wawasan tentang Sisingaan jarang diberikan di sekolah. Dan diharapkan dengan adanya Board Game Sisingaan ini Anak – anak bisa mengenal lebih dalam terhadap Sisingaan dan lebih peduli terhadap kesenian ini khususnya di kota Subang yang merupakan ikon kota Subang.