

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

Dalam menentukan masalah diperlukan pengamatan terkait perancangan media promosi event Dieng *Culture Festival* di Dieng Kulon Kabupaten Banjarnegara, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi tertutup. Dalam hal ini Ruwatan Pemetongan Rambut Gimbal di Dieng masih kurang mendapatkan perhatian dari pengunjung yang datang di acara *DCF*. Dalam hal pengumpulan data dibantu dengan wawancara kepada Dinas yang terkait yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara, ketua Pokdarwis Pak Alif Faozi, Bapak Sumanto selaku ketua adat Dieng Kulon serta kepada audience yang terkait dengan event Dieng *Culture Festival*.

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku dan beberapa jurnal yang berkaitan dengan tradisi, seerta artikel guna mendapatkan data pendukung yang mengangkat materi yang berhubungan dengan permasalahan.

Studi yang digunakan untuk penelitian ini yaitu buku “Media Budaya Wisata” oleh Lizar Inzani.

b. Observasi

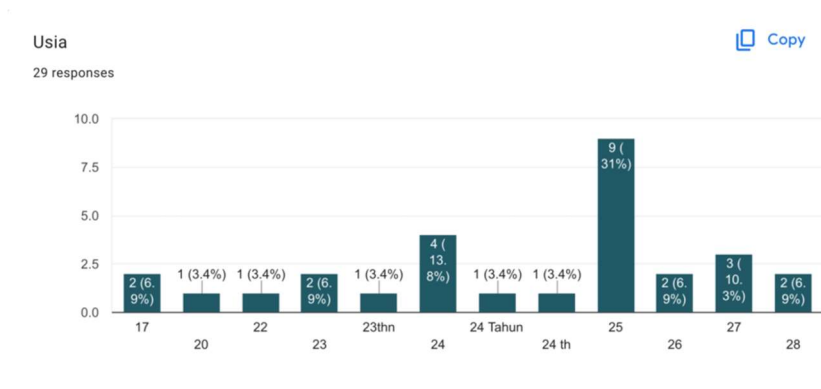
Observasi dilakukan untuk mengamati permasalahan apa yang ada di event Dieng *Culture Festival*. Tradisi yang di jaga turun temurun oleh masyarakat Dataran Tinggi Dieng Banjarnegara. Tradisi ini merupakan Pemetongan Rambut Gimbal yang dipercaya untuk membuang kesialan yang ada pada anak yang membunyai rambut gimbal.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu Teknik menganalisis data yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara, warga sekitar Dataran Tinggi Dieng dan audiens yang pernah mengunjungi *event Dieng Culture Festival*. Hasil wawancara yang dilakukan tentang tradisi di *event Dieng Culture Festival* yang berada di dataran tinggi Dieng yang sudah turun temurun dilakukan di daerah tersebut, tetapi pengunjung yang datang bahwa acara Ruwatan Pemetongan Rambut Gimbal hanya pemetongan rambut gimbal biasa pada umumnya tanpa mengetahui makna yang sesungguhnya tradisi Ruwatan tersebut. Ruwatan Pemetongan Rambut Gimbal di acara Dieng Culture Festival biasanya mencapai 15 anak yang berambut gimbal untuk dipotong yang digelar di komplek Candi Arjuna. Sejarah bahwa anak rambut gimbal di Dieng itu merupakan titisan leluhur sehingga membuat mereka mendapat perlakuan istimewa. Berbagai permintaannya pun harus dituruti sebelum melakukan Ruwatan Rambut Gimbal atau rambut gimbal dipotong. Setelah ruwatan itu, rambut anak itu akan tumbuh secara normal seperti anak-anak pada umumnya. Ruwatan ini dipercaya agar si anak terbebas dari kesialan.

d. Kuisioner

Selain melakukan wawancara terhadap audiens, pengumpulan data juga dilakukan dengan menyebar kuisioner secara online dan langsung. Berdasarkan perolehan data kuisioner.



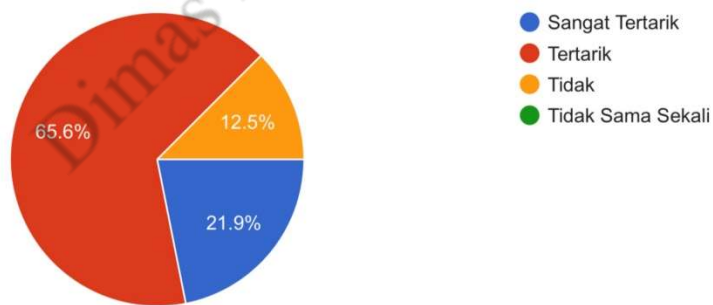
Gambar 3. 1 Data rentang usia

Jika anda pernah berpartisipasi di event Dieng Culture Festival, maka pada tahun berapa ada mengikutinya ?



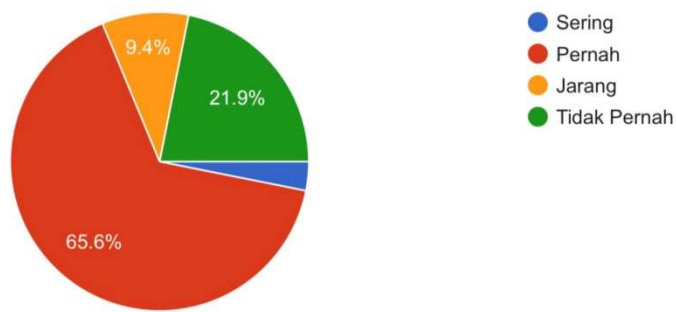
Gambar 3. 2 Jumlah Partisipasi

Apakah anda tertarik dengan event Dieng Culture Festival ?



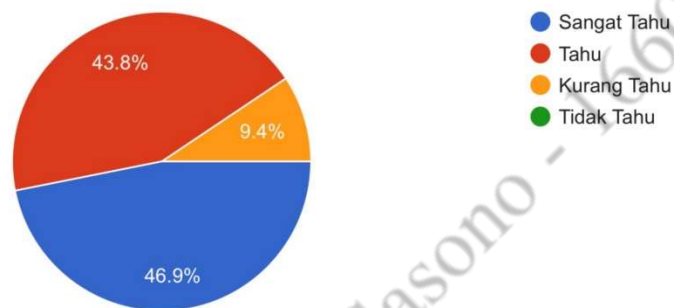
Gambar 3. 3 Data ketertarikan responden

Apakah anda pernah mengikuti atau berpartisipasi di event Dieng Culture Festival.



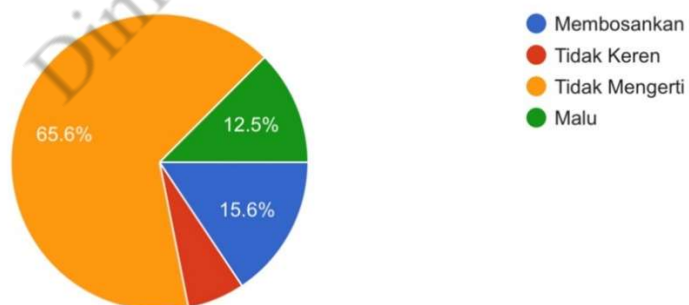
Gambar 3. 4 Data keikutsertaan responden

Apakah anda mengetahui tentang event Dieng Culture Festival ?



Gambar 3. 5 Jumlah responden yang mengetahui

Jika anda tidak tertarik dengan event Dieng Culture Festival makan apa alasannya ?



Gambar 3. 6 Data ketertarikan responden

e. Dokumentasi



Gambar 3. 7 Mewawancarai Bapak Sumanto



Gambar 3. 8 Mewawancarai Bapak Alif Faozi



Gambar 3. 9 Mewawancarai audiens



Gambar 3. 10 Potret anak rambut gimbal



Gambar 3. 11 Potret komplek Candi Arjuna



Gambar 3. 12 Ritual Pencukuran



Gambar 3. 13 Arak-arakan menuju Ruwatan

3.2 Data dan Analisis Target

Segmentasi target merupakan pembagian structural sosial kedalam kelompok kelompok tertentu untuk mempermudah menyimpulkan karakter target audiens.

a. Persona

Persona dapat membantu penulis untuk penggambaran sekelompok orang, persona memiliki tujuan untuk membuat sebuah penggambaran yang realistis dan sesuai segmen pengguna untuk dijadikan sebuah refrensi.

Geografis : Dieng Kulon

Demografis : 15 - 25, laki-laki, perempuan, pelajar, mahasiswa dan pekerja.

b. Consumer Journey

Consumer journey merupakan sebuah presentasi visual yang menggambarkan interaksi antara konsumen dengan kelompok atau brand tertentu. Consumer Journey ini bisa membantu menggali insight target dalam menentukan what to say untuk perancangan promosi.

Nama : Rafail Gibransyah

Usia : 17 tahun

Pekerjaan : pelajar

Handphone : OPPO A76

Pendapatan : 600.000.00-, (perbulan uang saku)

Kendaraan : Honda Scoopy

Musik : R&B soul dan POP

Rafail merupakan seorang pelajar berusia 17 tahun. Kegiatan sehari hari yang biasa dilakukan. Dipagi hari setelah bangun pagi Rafail mengecek hp untuk melihat jam sesekali ia melihat notifikasi pada smartphone nya, lalu ia pergi ke kamar mandi untuk mengambil wudhu lalu shalat subuh, sesekali ia berselancar di media sosial untuk menghabiskan waktu sampai jam 6, setelah itu Rafail mandi dan menyiapkan buku pelajaran serta sarapan lalu berangkat sekolah jam 6.30. sesampainya disekolah belajar dan sesekali menggunakan smartphone untuk membuka google. Jam 10 istirahat bermain dengan teman sesekali bermain game online bersama temannya, kembali belajar sampai jam 14.15 kemudian Rafail pulang ke rumah istirahat dan bermain smartphone terkadang tertidur sampai bangun jam 3 sore dan jam 4 pergi untuk berkumpul dengan teman temannya di rumah joglo sampai jam 8 malam sesampainya dirumah ia mengerjakan tugas sekolah.sambil mendengarkan music sampai jam 23.00 malam dan tertidur. Dalam menentukan data untuk Consumer Journey ini, sampel yang digunakan adalah sebagai berikut :

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Touch of Contact
04.30 - 05.00	Bangun tidur, cuci muka, shalat subuh.	Kamar, kamar mandi, mushola	Kasur, sajadah
05.00 - 06.00	Berselancar di media sosial	Smartphone	Instagram, tik-tok, youtube
06.00 - 06.30	Mandi, & sarapan Berangkat sekolah.	Kamar mandi, ruang makan, motor, jalan dan sekolah	Sabun, life buoy, pepsodent, clear man, piring, sendok, nasi telur. Motor NMax, banner horizontal, banner vertical, smartphone.
07.00 - 10.00	Belajar di sekolah.	Kelas	Buku, pulpen, smartphone
10.00 - 10.30	Istirahat	Kantin, kelas	Jajanan, smartphone, Game, Mobile Legend, Clash of Clan
10.30 - 14.15	Belajar lagi	Kelas	Buku, pulpen, LKS, buku paket, Smartphone
14.15 - 15.00	Pulang dan istirahat	Motor, jalan, rumah dan kamar	Motor NMax, smartphone, Kasur, Spotify, instagram, facebook, youtube, whatsapp
15.00 - 16.00	Mandi, shalat dan makan	Kamar mandi, mushola, ruang makan	Sendok, piring, alat mandi, sajadah
16.00 - 20.00	Nongkrong	Kedai	Meja, kursi, tembakau, kopi, asbak, kentang goreng, buku, smartphone, instagram, Spotify, whatsapp
20.00 - 23.00	Mengerjakan tugas	Kamar	Kasur, bantal, guling, smartphone, kopi, rokok, instagram, youtube, whatsapp
23.00 - 04.30	Tidur	Kamar	Kasur, bantal, guling

Tabel 3. 1

Indikator Consumer Journey



Gambar 3. 14 Indikator Consumer Journey



Gambar 3. 15 Preferensi warna

3.3 Analisis Permasalahan

Untuk membantu menentukan permasalahan utama maka diperlukan metode analisis SWOT, metode ini adalah analisis perencanaan strategi yang digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi lingkungan eksternal maupun internal untuk suatu tujuan tertentu.

- Analisis Permasalahan

Saat ini di Banjarnegara banyak anak muda yang kurang tertarik untuk melestarikan tradisi. Salah satunya adalah tradisi Ruwatan Rambut Gimal yang berada di event Dieng Culture Festival yang berada di Dieng Kulon Kabupaten Banjarnegara

banyaknya generasi muda yang malu dan tidak tau tradisi tersebut, meskipun mereka mengerti bahwa melestarikan tradisi itu sangat penting bagi kelestarian budaya.

● Analisis Swot

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Tadisi masih terjaga dengan baik - Suasana yang nyaman - Situs selalu terjaga bersih - Setiap acara tradisi selalu ramai - Memiliki keunikan dan ke khasan budaya lokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak yang kurang tahu mengenai tradisi Ruwatan Rambut Gimbal - Kurangnya pemanfaatan media publikasi
Oportunity	Threatmen
<ul style="list-style-type: none"> - Suasana yang nyaman - Bisa menjadi tempat edukasi - Tempat yang nyaman - Banyak pemuda yang mau melestarikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang dikenal oleh masyarakat luas - Masih banyak yang merasa malu tentang Ruwatan Rambut Gimbal - Kurangnya promosi tentang Ruwatan Rambut Gimbal

Tabel 3. 2

- Kesimpulan berdasarkan analisis permasalahan diatas, kegiatan yang akan dilakukan adalah membuat media promosi untuk melestarikan dan memahami tradisi yang ada di event Dieng Culture Festival.

- What to say

Pendekatan yang digunakan penulis pada strategi komunikasi menggunakan pendekatan kombinasi di harapkan target bisa lebih memahami tentang event Dieng Culture Festival, berdasarkan deskripsi dan rumusan masalah beserta solusi awal.