

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan. Ada beberapa hal yang akan dibahas, seperti metode penelitian, identifikasi data, kerangka penelitian dan jadwal penelitian.

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan kebenarannya serta bisa dijadikan pedoman dalam penelitian.

3.1.1 Jenis Pendekatan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Metode Kualitatif merupakan pendekatan yang tujuannya untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui data yang diperoleh dari fakta lapangan [25]. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena yang terjadi pada suatu objek penelitian. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat dan detail tentang kondisi atau fenomena yang diteliti [26]. Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah untuk dapat menjelaskan cerita dan visual animasi Raden Djoko Kahiman sesuai dengan target audiens.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek adalah sesuatu yang akan diteliti atau ditelusuri oleh peneliti yang berisikan tujuan dan sasaran objek tertentu, yang sesuai dan dipercaya tentang suatu objek tertentu [27]. Adapun objek dari penelitian penulis adalah kisah Raden Djoko Kahiman.

Subjek penelitian merupakan kegiatan yang terdapat variabel tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis yang kemudian ditarik kesimpulannya [27]. Subjek dari penelitian ini yaitu Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dan remaja Banyumas.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan pengumpulan sumber data menggunakan data primer dan juga sekunder seperti dijelaskan di buku pengantar metodologi penelitian Rahmadi [25]. Berikut penjelasannya:

- a) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber-sumber yang bersangkutan, tidak melalui sumber lain. Data primer bisa dikatakan sumber pertama penelitian. Data primer bisa didapat melalui wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner. Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh dari buku babad Banyumas versi Mertadiredjan, wawancara dengan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, dan remaja asli Banyumas, dan juga kuesioner.
- b) Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain yang telah mengumpulkan data tersebut sebelumnya, tidak langsung dari sumber yang bersangkutan. Maksud dari definisi di atas yaitu data sekunder merupakan data yang diperoleh dari mana saja yang berkaitan dengan penelitian. Bisa didapatkan melalui buku, jurnal, laporan, dan lain-lain. Data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal, buku dan website yang berkaitan dengan objek penelitian penulis.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah seseorang yang mampu memberikan informasi atau memberikan keterangan terkait objek penelitian [27]. Informan dalam penelitian ini ada tiga informan, pertama Bapak Mispan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk mengetahui apakah dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas pernah melakukan promosi atau menceritakan kisah Raden Djoko Kahiman melalui media apa pun dan menanyakan pendapat tentang pentingnya remaja Banyumas untuk mengenal Raden Djoko Kahiman. Informa dua remaja asal Banyumas

Anissa Vi Sabilla dan Selzi Salsabila Yusri untuk menentukan media yang sesuai dengan keinginan remaja.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

a) Wawancara

Teknik wawancara merupakan cara dengan bertanya secara langsung dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian untuk mendapatkan data yang di butuhkan. Tetapi dengan berkembangnya teknologi, wawancara dengan bertemu langsung atau bertatap muka tidak lagi menjadi syarat yang mesti dilakukan. Pewawancara bisa menggunakan *handphone* atau internet dalam kondisi tertentu [25].

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur kepada beberapa pihak seperti Dinas, Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dan remaja Banyumas. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang di lakukan dengan pertanyaan yang sudah disiapkan terlebih dahulu agar data sesuai dengan objek peneliti [25]. Penulis menggunakan teknik ini tujuannya agar wawancara terarah dan sesuai dengan data yang diperlukan.

b) Metode Kuesioner

Metode kuesioner adalah sebuah teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menyebarkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang terlibat dalam penelitian [27]. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui seberapa banyak remaja Banyumas mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman.

c) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian [27]. Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk memperkuat data yang diambil dan data-data yang berupa gambar yang tidak bisa dideskripsikan ke dalam tulisan.

d) Metode literatur

Metode literatur merupakan teknik pengumpulan data yang didapat dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, majalah, maupun dalam bentuk penelitian [28]. Penulis menggunakan metode literatur untuk mencari data-data seperti data teori dan jurnal terdahulu yang mempunyai kemiripan dengan judul penulis.

3.1.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 5W+1H, USP, dan *positioning* dalam menganalisis data. Metode 5W+1H adalah metode yang digunakan untuk menganalisis masalah atau situasi untuk mengidentifikasi penyebab utama dan mengembangkan solusi [29]. Diharapkan melalui metode 5W+1H mampu mendapatkan informasi secara mendetail tentang apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), kenapa (*why*), dimana (*where*), dan bagaimana (*how*) Mengenai “*Motion graphic* Raden Djoko Kahiman Sebagai Media Pelestarian Budaya Banyumas Untuk Kalangan Remaja”.

Unique selling proposition (USP) merupakan keunggulan atau keunikan yang dimiliki suatu produk atau jasa yang membedakan dari produk atau jasa serupa [30]. Sementara *Positioning* adalah proses menempatkan suatu produk atau jasa dalam pikiran pelanggan dengan cara yang unik dan menarik sehingga dapat di ingat dibenak konsumen [30].

3.2 Identifikasi Data

Peran Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dalam penelitian ini yaitu sebagai mitra dalam penelitian ini. Fungsi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas fungsinya untuk memperoleh data yang ada di Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dan juga yang berkaitan dengan Raden Djoko Kahiman.

3.2.1 Profil Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

3.2.1.1 Alamat

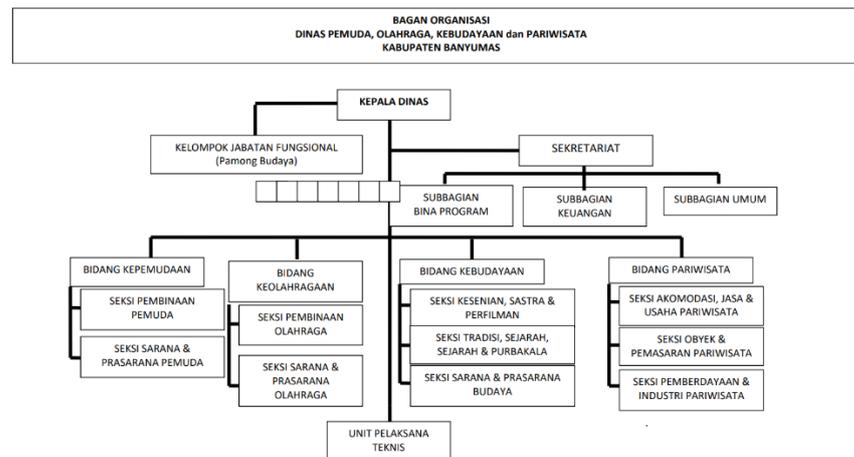
Nama instansi : Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan
Pariwisata Kabupaten Banyumas
Alamat instansi : Jl. Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya,
Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim
Telepon : (0281) 637629



Gambar 3.1 Logo Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

(Sumber gambar: <https://sipn.menpan.go.id/pelayanan-publik/wilayah/pemerintah-provinsi-jawa-tengah/pemerintah-kab-Banyumas>)

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dibentuk pada Tahun 2009. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas memiliki tugas melaksanakan sesuatu yang berkaitan dengan olahraga, kebudayaan dan pariwisata di Banyumas. Struktur organisasi yang ada di Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas sebagai berikut:



Gambar 3.2 Struktur organisasi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
(Sumber gambar: dokumentasi pribadi)

3.2.1.2 Visi dan Misi

Visi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas Menjadikan Banyumas Yang Maju, Adil-Makmur, dan Mandiri. Misi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas Mewujudkan Banyumas sebagai barometer pelayanan publik dengan membangun sistem integritas birokrasi yang profesional, bersih, partisipatif, inovatif, dan bermartabat. Meningkatkan kualitas hidup warga melalui pemenuhan kebutuhan dan layanan dasar pendidikan dan kesehatan. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing daerah berkualitas, berkeadilan, dan berkelanjutan Mewujudkan Banyumas sebagai Kabupaten Pelopor Kedaulatan pangan. Menciptakan iklim investasi yang berorientasi perluasan kesempatan kerja yang berbasis potensi lokal dan ramah lingkungan. Meningkatkan kualitas dan kuantitas infrastruktur dasar yang merata dan memadai sebagai daya ungkit pembangunan. Mewujudkan kemandirian ekonomi dengan menggerakkan industri kerakyatan, Pariwisata, dan industri kreatif berbasis sumber daya lokal. Mewujudkan tatanan masyarakat yang berbudaya serta berkepribadian dengan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dan religius.

3.2.1.3 Tugas dan Fungsi

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas memiliki tugas dan fungsi di dalam pemerintahan sebagai berikut:

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas mempunyai tugas untuk menyelenggarakan pembinaan, pengembangan, dan pemberdayaan kegiatan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata di Banyumas. Ada beberapa fungsi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas di dalam pemerintahan sebagai berikut:

Menyusun dan menetapkan kebijakan teknis dalam bidang pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Menyusun dan menetapkan standar, kriteria, dan indikator penilaian pelaksanaan kegiatan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Menyusun dan menetapkan program pembinaan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Menyelenggarakan pembinaan, pengembangan, dan pemberdayaan kegiatan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Melaksanakan pembinaan, pengembangan, dan pemberdayaan program-program pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Melakukan koordinasi dengan lembaga-lembaga pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan pemuda, olahraga, kebudayaan, dan pariwisata.

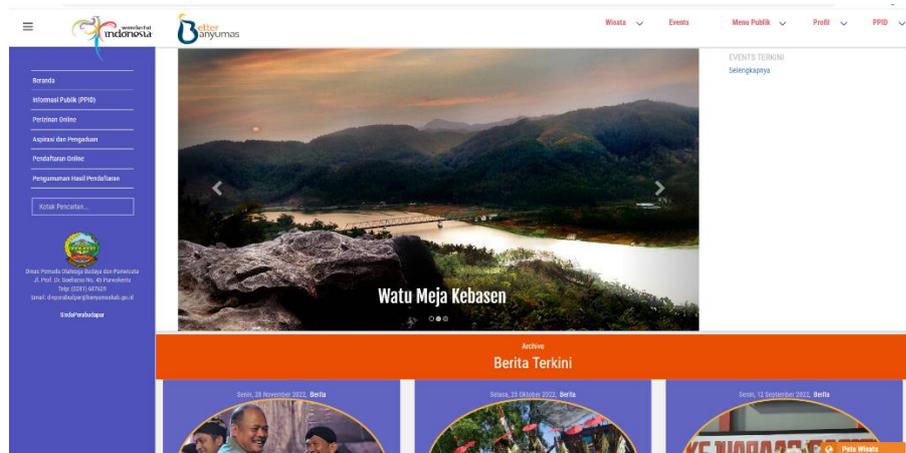
3.2.1.4 Promosi yang pernah dilakukan

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas menggunakan beberapa promosi seperti, *banner*, sosial media yang terdiri dari Facebook, Instagram, dan YouTube. Facebook Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas memiliki pengikut sebanyak 2900 ribu pengikut. Di dalam Facebook terdapat informasi seperti

acara-acara yang ada di Banyumas, Lomba-lomba, dan seputar informasi tentang pelayanan. Media promosi paling aktif dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas yaitu media Instagram. Akun Instagram Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas memiliki pengikut dengan jumlah 9004 ribu dengan total postingan 573 ribu. Postingan *feed* rata-rata memiliki like diatas 100 *like*. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas juga mengunggah *reels* yang ditonton di atas 2000 ribu penonton. Postingan yang di unggah ke dalam Instagram berupa poster acara seperti, acara penting, festival, lomba, dan pelayanan-pelayanan dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Terkadang juga mengunggah hasil dokumentasi dari suatu acara. Instagram menjadi media promosi utama yang digunakan oleh Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menjangkau audiens.

Terdapat *website* juga yang dipakai Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dalam menyampaikan segala informasi tentang olahraga, pariwisata, dan, kebudayaan. Adapun informasi tentang prosedur pelayanan dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Total pengunjung *website* dalam sehari mencapai 2000 ribu pengunjung. Dalam website terdapat informasi tentang pelayanan dan pengetahuan seputar kebudayaan dan tempat wisata di Banyumas.

Selain Facebook, Instagram, dan Website, Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas juga menggunakan YouTube sebagai salah satu media promosi. Video yang diunggah berbagai macam, ada berupa edukasi, tata cara menggunakan pelayanan, video acara yang berhubungan dengan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, dan video yang berhubungan dengan lomba-lomba. Terkadang juga YouTube Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas digunakan untuk siaran langsung.



Gambar 3.3 Website Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
(Sumber gambar: <http://dinporabudpar.Banyumaskab.go.id/>)



Gambar 3.4 Instagram Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
(Sumber gambar: https://www.instagram.com/dinporabudpar_Banyumas/?hl=id)



Gambar 3.5 konten reels Instagram Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
 (Sumber gambar: https://www.instagram.com/dinporabudpar_Banyumas/?hl=id)



Gambar 3.6 Facebook Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
 (Sumber gambar: <https://www.facebook.com/dinporabudparkabBanyumas/>)



Gambar 3.7 konten YouTube Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Sumber: <https://www.youtube.com/@DinporabudparBanyumas>

4.1.1 Cerita Legenda Tokoh Raden Djoko Kahiman

Kisah tokoh Raden Djoko Kahiman termasuk ke dalam naskah babad Banyumas. Naskah babad Banyumas memiliki 65 versi menurut Prof. Dr [31]. Sugeng Priyadi, M.Hum yang sudah mengumpulkan naskah babad Banyumas. versi naskah yang digunakan penulis yaitu versi babad Banyumas Mertadiredjan karena naskah ini adalah naskah yang paling tua dan naskah yang sering dijadikan bahan penelitian atau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Raden Djoko Kahiman adalah putra dari Raden Harjo Banjaksosro Raja muda Pasir Agung yang sejak kecil diasuh oleh Kjai Sambarata dan Njai Ngaisah karena Raden Harjo Banjaksosro meninggal saat Raden Djoko Kahiman berumur 3 bulan. Lalu Raden Djoko Kahiman dibawa ke Kejawar oleh Kjai Sambarata dan Njai Ngaisah dengan syarat ketika Raden Djoko Kahiman Dewasa harus berbakti kepada Adipati Wirasaba yang bernama Adipati Warga Utama 1. Singkat cerita ketika Raden Djoko Kahiman dewasa, ia mengabdikan diri untuk menjadi panakawa kerajaan Adipati Wirasaba.

Pada suatu malam di bulan purnama, para Punakawan yang sedang tertidur di halaman, Adipati Warga Utama melihat percikan cahaya masuk ke dalam tubuh salah seorang Punakawan yang tidak dikenali oleh Sang Adipati. Oleh karena itu,

Sang Adipati merobek *bebed* Punakawan tersebut untuk mengenalinya. Pada pagi harinya, Punakawan yang di sobek bebednya dipanggil, ternyata punakawan tersebut adalah Djoko Kahiman Punakawan dari Kejawar dan setelah itu diberitahu bahwa ia akan dijadikan menantu. Djoko Kahiman akan dinikahkan dengan puteri Adipati Warga Utama yang bernama Rara Kartimah. Raden Djoko Kahiman pulang ke Kejawar untuk memberi tahu Kjai Sambarata dan Njai Ngaisah bahwa dia akan menikah dengan puteri Adipati Warga Utama 1.

Pada masa kekuasaan Sultan Adiwijaya (Sultan Pajang) memerintahkan kepada para Adipati di seluruh kadipaten kekuasaannya untuk menyerahkan seorang putri yang masih perawan dan tidak memiliki suami untuk dijadikan pelaral-lara. Warga utama I memilih putrinya Raden Rara Sukartiyah/Sukesi (bekas menantu Ki Demang Toyareka) untuk dipersembahkan, dan pada Sabtu Paing mereka berangkat ke Pajang. Suami dari Raden Rara Sukartiyah datang ke Kesultanan Pajang meminta keadilan bahwa istrinya diserahkan oleh Adipati Wirasaba kepada Sultan Pajang. Saat sang raja mendengar itu sangat marah terlihat dari wajahnya yang memerah. Sang sultan memerintahkan 3 prajurit untuk menyusul kepulangan Adipati Wirasaba untuk dibunuh, karena sudah melanggar aturan.

Lalu sultan Pajang menemui puteri Raden Rara Sukartiyah untuk menjelaskan, Raden Rara Sukartiyah berkata bahwa dulu memang pernah menikah, tetapi Raden Rara Sukartiyah tidak suka dengan suaminya. Akhirnya Raden Rara Sukartiyah diceraikan oleh Adipati Wirasaba dengan suaminya. Setelah mendengar penjelasan Raden Rara Sukartiyah, Sultan Pajang sangat menyesal dan mengutus tiga prajurit untuk menyusul tiga prajurit sebelumnya untuk membatalkan rencana membunuh Adipati Wirasaba. Tetapi sayangnya Adipati Wirasaba sudah dibunuh oleh prajurit awal.

Setelah Adipati Warga Utama meninggal, Sultan Pajang merasa menyesal. Hingga akhirnya meminta maaf dengan cara mengundang anak-anak sang Adipati datang ke Pajang. Namun, dari ketiga anak laki-lakinya, tidak ada yang berani memenuhi undangan, karena khawatir akan ikut disalahkan, dan akan dijatuhi hukuman mati. Akhirnya, Raden Jaka Kaiman, sebagai menantu yang

menyanggunginya. Sebagai suami dari anak pertama Adipati Warga Utama, siap mewakili keluarga datang ke Pajang. Sampailah mereka di Kesultanan Pajang. Kemudian bertemulah dengan Sultan Pajang. Sang Sultan senang hatinya melihat pemuda dari Kejawar datang dan diberilah kedudukan untuk berkuasa atas Kadipaten Wirasaba. Djoko Kahiman diberi gelar yang sama dengan ayah mertuanya yang meninggal, yakni Warga Utama 2 juga.

Kehendak sang Adipati, wilayah kadipaten Wirasaba kemudian dibagi empat, Purbalingga, Banjarnegara, Cilacap dan Banyumas dibagikan kepada saudara-saudaranya. Sebagian diberikan pada Senon. Sebagian kepada Wirasaba. Sebagian untuk Toyareka. Sebagian lagi untuk Pasir. Masing-masing mendapat seperempat. Semuanya sudah diberi kekuasaan dari Raden Djoko Kahiman. Raden Djoko Kahiman diberi gelar Adipati Mrapat. Karena telah membagi empat wilayahnya, dibagikan kepada empat saudaranya.

4.1.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara ini merupakan data primer yang nantinya digunakan sebagai bahan analisis dalam perancangan *Motion graphic* Raden Djoko Kahiman Sebagai Media Pelestarian Budaya Banyumas Untuk Kalangan Remaja.

4.1.2.1 Wawancara dengan pegawai Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Wawancara dilakukan pada tanggal 16 Desember 2022 di Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas bersama dengan Bapak Mispan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi. Dalam wawancara penulis sudah menyiapkan pertanyaan agar wawancara terarah dan sesuai dengan data yang diperlukan.

Dari hasil wawancara, cerita tokoh Raden Djoko Kahiman wajib diketahui oleh masyarakat Banyumas terutama anak muda atau remaja Banyumas. Karena dalam cerita tokoh Raden Djoko Kahiman memiliki nilai-nilai yang harus diterapkan oleh remaja Banyumas seperti nilai bijaksana, tidak merasa paling benar, tidak mementingkan diri sendiri,

saling membantu satu sama lain, penuh pengertian kepada keluarga dan tetap rendah diri. Selain harus memiliki nilai-nilai yang ada di Raden Djoko Kahiman, remaja Banyumas juga harus menjaga cerita Raden Djoko Kahiman tokoh penting Banyumas sebagai menjaga dan melestarikan budaya Banyumas, supaya cerita Raden Djoko Kahiman dapat diceritakan kepada generasi yang akan datang.

Motion graphic Raden Djoko Kahiman Sebagai Media Pelestarian Budaya Banyumas Untuk Kalangan Remaja menurut Bapak Mispan sendiri bisa dijadikan media yang menarik dalam menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman. Media *Motion graphic* menurut beliau sangat cocok untuk remaja dan anak-anak dalam menyampaikan cerita Raden Djoko Kahiman agar pemahamannya lebih simpel tetapi tidak mengurangi substansinya. Berjalannya perkembangan teknologi, *motion graphic* dapat menyesuaikan dengan media yang sering digunakan oleh remaja pada saat ini, sehingga cerita Raden Djoko Kahiman dapat diterima dengan baik.

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas belum pernah menggunakan *motion graphic* sebagai media untuk menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman. Media yang pernah digunakan dalam menyampaikan cerita tokoh Raden Djoko Kahiman yaitu melalui radio. Selain itu juga melalui pentas drama tradisional asal Jawa Tengah yang biasa disebut ketoprak.



Gambar 3.8 Wawancara dengan Bapak Mispan di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas
(Sumber gambar: Dokumen pribadi)

4.1.2.2 Data Kuesioner

Target dari data kuesioner yaitu remaja Banyumas. Tujuan data kuesioner untuk mencari tahu seberapa banyak remaja Banyumas mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman dan media apa yang sering digunakan oleh remaja Banyumas.

Dari hasil kuesioner dengan 53 responden sebanyak 62,3% remaja Banyumas tidak mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman. Sebanyak 75,5% remaja Banyumas kesulitan menemukan media yang menceritakan Raden Djoko Kahiman. Media audio visual dipilih oleh penulis sebagai media utama karena sebanyak 66% remaja Banyumas menggunakan media audio visual.

4.1.2.3 Wawancara dengan Mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto asal Banyumas

Wawancara dilakukan pada tanggal 17 Desember 2022 melalui daring bersama dengan Anissa Vi Sabilla mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto asal Banyumas berumur 21 tahun. Dalam wawancara penulis juga sudah menyiapkan pertanyaan agar wawancara terarah dan sesuai dengan data yang diperlukan.

Dari hasil wawancara dengan Anissa Vi Sabilla, ternyata ia tidak mengetahui cerita tokoh Raden Djoko Kahiman bahkan tidak tahu siapa Raden Djoko Kahiman. Ketika masa sekolah menurut Anissa Vi Sabilla tidak diberikan pengetahuan tentang tokoh Raden Djoko Kahiman atau sejarah Banyumas itu sendiri. Ada juga beberapa hal yang membuat Anissa Vi Sabilla tidak mengetahui cerita Raden Djoko Kahiman, seperti orang tuanya yang tidak pernah menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman dan sulit menemukan media yang menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman.

Menurut Anissa Vi Sabilla media *motion graphic* Raden Djoko Kahiman ini sangat menarik, karena Anissa Vi Sabilla sendiri sangat menyukai animasi, salah satunya *motion graphic* asal Jepang yaitu *anime*. Menurut dia menggunakan *motion graphic* bisa menyampaikan informasi

sangat efisien dan menyenangkan, karena ada visual dan suara yang disajikan. Media yang sering digunakan Anissa Vi Sabilla yaitu video, seperti sosial media TikTok dan YouTube.

4.1.2.4 Wawancara dengan Siswi SMP 6 Purwokerto asal Banyumas

Wawancara dilakukan pada tanggal 18 Desember 2022 melalui daring bersama dengan Selzi Salsabila Yusri Siswi SMP 6 Purwokerto asal Banyumas berumur 14 tahun. Dalam wawancara penulis juga sudah menyiapkan pertanyaan agar wawancara terarah dan sesuai dengan data yang diperlukan.

Dari hasil wawancara dengan Selzi Salsabila Yusri pada masa duduk di sekolah dasar pernah diajarkan tentang sejarah Banyumas, tetapi sudah tidak terlalu ingat bagaimana ceritanya dan siapa tokoh-tokohnya. Selzi Salsabila Yusri tahu tokoh Raden Djoko Kahiman tetapi tidak tahu cerita dari Raden Djoko Kahiman. Hal yang membuat Selzi Salsabila Yusri lupa dengan cerita Raden Djoko Kahiman karena jarang ada media yang dekat dengan anak remaja mengangkat cerita tokoh Raden Djoko Kahiman.

Menurut Selzi Salsabila Yusri media *motion graphic* Raden Djoko Kahiman media yang pas dan dekat dengan remaja, karena Selzi Salsabila Yusri sendiri beberapa kali menonton animasi di YouTube. Menggunakan media yang menarik seperti *motion graphic* bisa membantu mengingat pengetahuan sejarah Banyumas yang sudah di berikan pada waktu duduk di sekolah dasa.

4.1.3 Studi Komparasi

4.1.3.1 Ketohoprak Babad Banyumas



Gambar 3.9 *screenshot* video Kethoprak Babad Banyumas
(Sumber gambar: https://www.youtube.com/watch?v=FJ_XzmVD05U&t=3205s)

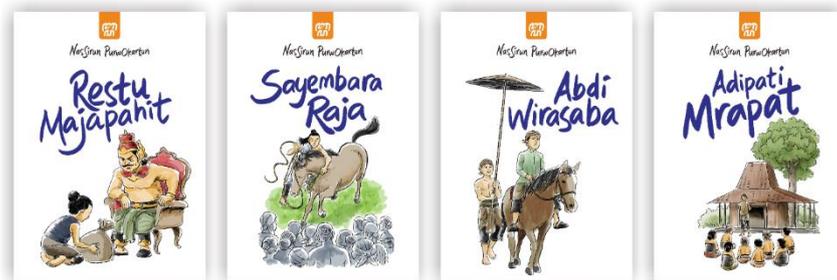
Kethoprak merupakan kesenian tradisonal yang memiliki unsur drama, tari, musik, dan dialog. Pertunjukan ini melibatkan sekelompok pemain dan musisi yang menghidupkan cerita-cerita klasik jawa atau cerita-cerita tentang sosial, contohnya Kethoprak Babad Banyumas yang mengangkat cerita Babad Banyumas atau sejarah Banyumas.

Video Kethoprak Babad Banyumas di atas diambil dari chanel YouTube Yoo Bayu Aji dengan *subscribe* 445 dan *viewers* 15 ribu pada tanggal 19 januari 2015[32]. Bila dilihat dari keterangan video tersebut kethoprak Babad Banyumas diselenggarakan oleh yayasan Papanmas Kabupaten Banyumas dan Paguyuban Kethoprak. Kethoprak Babad Banyumas menceritakan tentang perjalanan Raden Djoko Kahiman sampai menjadi Pemimpin Wirasaba atau Adipati Warga Utama 2 dan melahirkan Purbalingga, Banjarnegara, Cilacap dan Banyumas.

Kesenian tradisonal ini sayangnya sudah jarang ditampilkan di masyarakat, hanya diacara-acara tertentu. Adapun hal lain yang menjadikan

kesenian tradisonal ini jarang ditampilkan, yaitu perubahan zaman dan perkembangan teknologi, walaupun kethoprak ada yang menikmati hanya para orang tua saja. Remaja sekarang cenderung lebih menyukai hiburan modern seperti drama modern, film dan lain-lain. hal ini disebabkan kurangnya pemahaman seni khususnya kethoprak dan pengaruh masuknya budaya luar.

4.1.3.2 Dongeng Babad Banyumas



Gambar 3.10 Buku series Babad Banyumas
(Sumber gambar: <https://babadbanyumas.com/buku-serial-anak-babad-banyumas/>)

Dongeng Babad Banyumas ini merupakan buku jenis Babad Banyumas yang di khusus kan untuk anak-anak SMP[31]. Ada 4 jenis cerita, yang pertama cerita tentang Restu Majapahit, Syembara Raja, Abdi Wirasaba, dan Adipati Mrapat. Disetiap buku nya memiliki ilustrasi di dalamnya, tetapi tidak banyak. Buku ini memiliki halaman sebanyak 90 halaman dengan harga Rp125.000. Buku dongeng Babad Banyumas untuk anak-anak SMP ini sudah cukup menarik untuk dibaca, tetapi hanya sebagian anak saja yang bisa menikmati 90 halaman dengan ilustrasi yang sedikit, sisanya remaja ingin media yang menarik dan terjangkau.

4.1.3.3 Buku Babad Banyumas Mertadiredjan



Gambar 3.11 website Babad Banyumas
(Sumber gambar: <https://babadbanyumas.com/>)

Buku Babad Banyumas Mertadiredjan merupakan buku yang berisi sejarah Banyumas dalam bentuk tulisan[31]. Buku ini merupakan hasil dari terjemahan oleh Nasirun Purwokartun dari naskah aslinya yang berupa huruf jawa dan juga menggunakan bahasa tembang. Nasirun menerjemahkannya menggunakan bahasa yang mudah dibaca dan dipahami oleh pembacanya. Buku Babad Banyumas yang diterjemahkan oleh Nasirun ada dua, Babad Banyumas Mertadiredjan dan Babad Banyumas Wirjaatmadjan.

Sebetulnya buku Babad Banyumas Mertadiredjan ini sudah cukup untuk menjelaskan sejarah Banyumas. Tetapi untuk menarik daya tarik remaja sekarang dengan buku tebal yang berisikan tulisan saja sepertinya tidak tepat, mungkin hanya sebagian remaja yang suka membaca. Remaja lebih tertarik dengan sesuatu yang modern atau sesuai dengan zaman, seperti berupa komik, video, dan lain-lain.

4.1.4 Analisis 5W+1H, USP, dan *Positioning*

4.1.4.1 Analisis 5W+1H

a) *What* (apa)

cerita apa yang diangkat? Cerita yang diangkat yaitu cerita legenda Raden Djoko Kahiman versi Mertadiredjan. Menceritakan tentang perjalanan Raden Djoko Kahiman mulai pada saat Raden Djoko Kahiman kecil, menjadi Adipati Merapat, dan proses membagi 4 wilayah yang melahirkan 4 kabupatend di Jawa Tengah.

b) *Who* (siapa)

Siapa media yang pernah membahas Raden Djoko Kahiman? Yang pernah membahas Raden Djoko Kahiman yaitu media Kethoprak, Radio, dan Buku Babad Banyumas. RRI Purwokerto sebetulnya memiliki program atau acara kethoprak setiap minggu nya, tetapi program tersebut sudah lama tidak jalan kembali[33].

Buku Babad Banyumas tergolong buku baru, terbit pada tahun 2021 dengan dua versi yaitu Babad Bayumas Mertadiredjan dan Babad Bayumas Wirjaatmadjan, ada juga buku serial Dongeng Babad Banyumas untuk kalangan anak-anak dan Remaja. Kedua jenis Buku ini sudah cukup menjelaskan sejarah Banyumas karena buku ini hasil dari terjemahan naskah aslinya, untuk anak-anak dan remaja menyesuaikan. Kelemahan dari kedua jenis buku ini yaitu harga dari buku tersebut cukup mahal bagi remaja, sekitar Rp 285.000 dan Rp 125.000.

c) *When* (kapan)

Kapan terakhir kali media tersebut ada? Media kethoprak pertama kali ditunjukkan lagi oleh RRI Purwokerto setelah sekian lama tidak ada, yaitu pada acara perayaan hari radio RRI yang ke 77 pada tanggal 11 september 2022[33]. Walaupun kethoprak masih ada, yang menikmati pertunjukan tersebut hanyalah paran orang tua, mungkin beberapa remaja masih bisa menikmati tetapi kebanyakan remaja tidak.

Buku Babad Banyumas dan dongeng Babad pada saat ini masih ada, tetapi dengan harga yang cukup mahal, tidak banyak ditemui buku tersebut di toko-toko buku dan ecommerce, jadi banyak remaja Banyumas yang tidak mengetahui dan enggan untuk membeli buku tersebut.

d) *Where* (di mana)

Di mana media yang membahas Raden Djoko Kahiman diletakkan? Kethoprak biasanya ditampilkan pada saat acara-acara tertentu, contohnya seperti RRI yang menampilkan kethoprak untuk memperingati hari radio yang ke 77. Kethoprak juga sudah banyak diletakkan di *platform* seperti YouTube.

Buku Babad Banyumas bisa ditemukan di beberapa toko buku saja dan juga di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyumas.

e) *Why* (kenapa)

Kenapa *motion graphic*? Dari media yang sudah mengangkat cerita Raden Djoko Khiman, belum ada yang menggunakan media audio visual berupa *motion graphic*. Bila dilihat perkembangan media audio visual pada saat ini media audio visual sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari terutama di kalangan remaja, oleh karena itu media audio visual dipilih sebagai media utama berupa *motion graphic*. *Motion graphic* efektif dalam menyampaikan pesan berupa pengetahuan seperti yang sudah dijelaskan di later belakang, dan juga dalam proses pembuatan *motion graphic* akan lebih bebas dalam pembuatan visual dan pengambilan gambar.

f) *How* (bagaimana)

Bagaimana cara membuat media utama yang menarik? Menggunakan media yang dekat dengan remaja yaitu media audio visual. Media audio visual berupa *motion graphic* menggunakan teknik *animation tweening* dan *3D parallax* dengan gaya ilustrasi semi realis. Teknik penyampaian cerita menggunakan teknik *storytelling* dengan

voice over laki-laki, karena kisah yang diceritakan adalah sosok laki-laki gagah. Dalam video *motion graphic* nantinya diiringi latar musik dan *sound effect* untuk menggambarkan suasana dalam animasi tersebut dan agar terasa lebih hidup. Karya perancangan ini juga akan mencoba melengkapi kekurangan dari media studi komparasi.

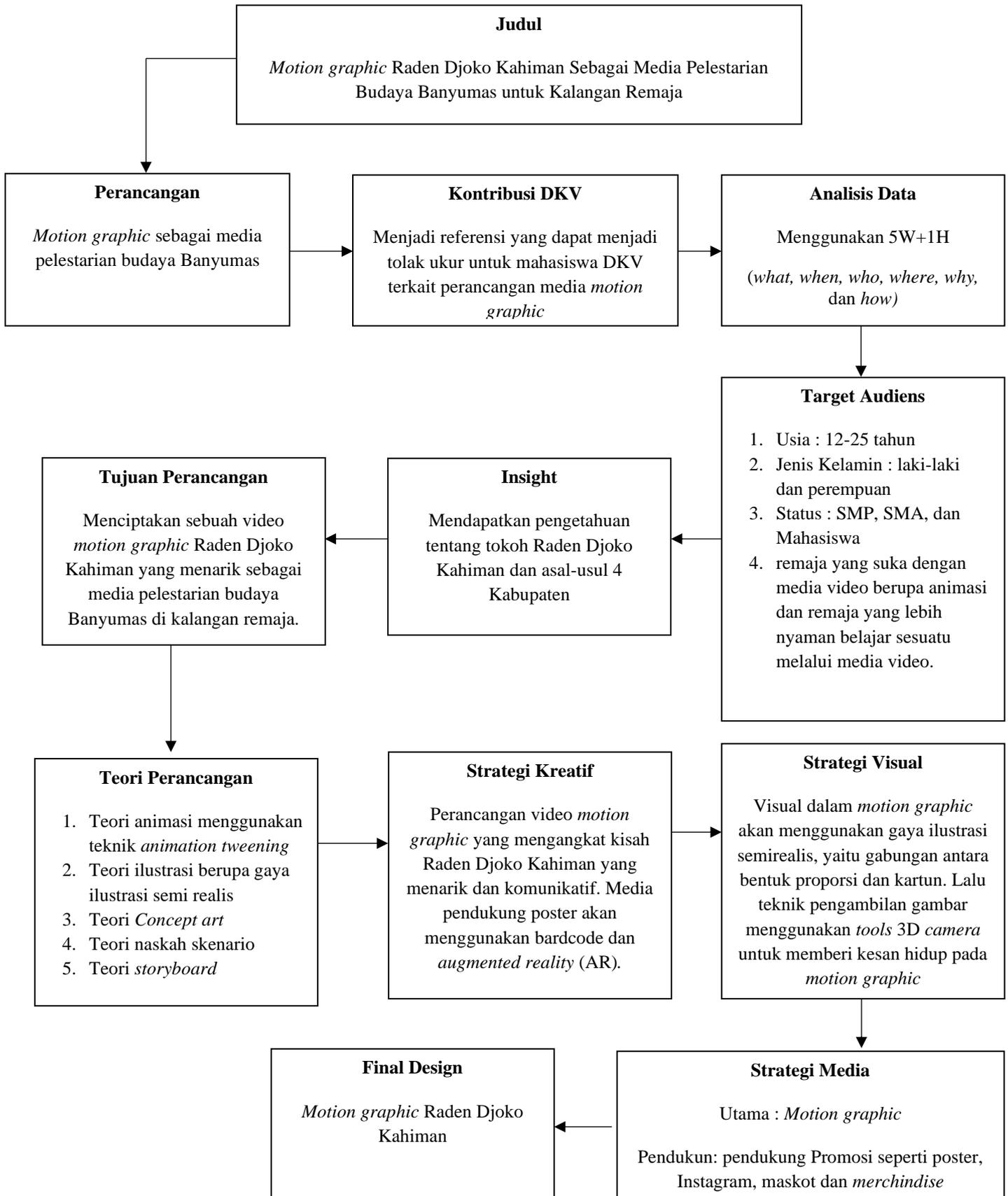
4.1.4.2 USP (*Unique Selling Proposition*)

Video *motion graphic* Raden Djoko Kahiman memiliki ciri khas dari segi visual dan teknik yang digunakan. Visual akan dibuat lebih detail dengan bentuk proporsi yang baik. Dalam segi teknik animasi menggunakan teknik *animation tweening*. Pengambilan gambar akan menggunakan *tools 3D camera* yang ada di aplikasi After Effects.

4.1.4.3 Positioning

Sebagai media *motion graphic* pertama yang mengangkat cerita tokoh Raden Djoko Kahiman yang tujuannya untuk memperkenalkan tokoh tersebut dan bisa dijadikan tokoh panutan baru untuk para remaja Banyumas.

4.1.5 Kerangka Penelitian



3.1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Jul	Agu	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pencarian Topik dan Fenomena										
2	Penentuan Judul Penelitian										
3	Pengumpulan Data										
4	Penyusunan Proposal										
5	Pengajuan Proposal										
6	Seminar TA 1										
7	Perancangan karya dan penempatannya										
8	Penyusunan laporan										
9	9 Seminar TA 2										

Table 3.1 Jadwal Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)