

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode

3.1.1 Jenis Pendekatan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dalam pendekatan kualitatif deskriptif pengumpulan data bukan berupa angka melainkan data yang berasal dari wawancara, observasi, dokumen pribadi, catatan memo, atau dokumen resmi. Penelitian kualitatif merupakan prosedur riset dengan memanfaatkan data deskriptif berupa catatan tertulis, lisan atau pelaku yang dapat diamati [40]. Tujuan penelitian menggunakan desain kualitatif deskriptif adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan cerita asal-usul nama Banyumas dibawah binaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

3.1.2. Objek dan Subjek Penelitian

Objek Penelitian merupakan suatu elemen/sifat atau nilai dari seseorang. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu cerita rakyat asal-usul nama Banyumas. Nama Banyumas memiliki asal-usul yang merupakan salah satu kekayaan budaya Banyumas berupa budaya lisan. Budaya lisan atau tradisi lisan banyak berkembang dimasyarakat Banyumas.

Budaya lisan/tradisi lisan merupakan kekuatan kultur yang ada di Indonesia yang bentuk atau isinya kompleks tidak hanya mengandung cerita, mitos, legenda dan dongeng tapi juga menyangkut kehidupan seseorang [41]. Tradisi lisan asal-usul nama Banyumas sudah diceritakan dari mulut ke mulut secara turun-temurun, atau dari generasi ke generasi sehingga keaslian cerita sangat sulit didapatkan. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya literatur yang dapat memperkuat suatu alur cerita.

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan sebuah subjek agar dapat membantu kelancaran sebuah penelitian. Subjek penelitian adalah kegiatan yang terdapat variabel tertentu yang ditentukan oleh si peneliti untuk dianalisis yang kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas menunjuk Bapak Mispan sebagai pembina/narasumber dalam penelitian ini. Lokasi kantor dinas berada di Jl. Dr. Soeharto No. 45 Kecamatan Purwokerto timur. Target audiens dan target market merupakan subjek dalam penelitian ini. Adapun target audiens dan target market sebagai berikut:

1. Target Market :

- 1.Usia : 3-6 tahun
- 2.Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3.Pendidikan : Pra-Sekolah dan PAUD
- 4.Psikografis : Anak suka bermain gadget, anak yang menyukai cerita dan gambar.

2. Target Audiens:

- Segmentasi Demografis

1. Usia : 17-45 tahun
2. Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3.Pendidikan : SMA-Perguruan Tinggi
4. Status : Sudah berkeluarga

3. Segmentasi Geografis

Bertempat tinggal di daerah Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.

4. Segmentasi Psikografis

Memiliki kekhawatiran terhadap dampak kecanduan gadget pada anak.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini terdapat beberapa jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

3.1.3.1 Data Primer

Data primer adalah data utama yang harus ada dalam sebuah penelitian. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari tempat penelitian wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian. Proses riset penelitian kualitatif adalah memanfaatkan data deskriptif berupa catatan tertulis, lisan atau pelaku yang dapat diamati [40]. Lisan dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari subjek penelitian dengan wawancara dan observasi. Data primer digunakan untuk mendapat informasi dan data tentang cerita asal-usul nama Banyumas, tokoh dan karakter dalam cerita dan latar waktu terjadinya cerita. Sumber data primer tersebut didapatkan dari informan yaitu Bapak Mispan dari Dinas Pemuda, Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

3.1.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dibutuhkan setelah munculnya data primer. Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung berhadapan dengan narasumber/informan. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai macam sumber antara lain surat kabar, dokumen resmi, hasil survei dan lain-lain. Data sekunder digunakan untuk memperkuat informasi yang didapatkan melalui observasi dan dokumentasi. Data sekunder yang digunakan peneliti yaitu 3 versi cerita Asal Usul Nama dan Sejarah Kabupaten Banyumas, Sejarah Banyumas Jawa Tengah 2020. Sumber data sekunder tersebut dipadatkan melalui media online.

3.1.4 Informan Penelitian



Gambar 3. 1 Bapak Mispan

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas sebagai subjek penelitian yang dimana dinas tersebut menunjuk langsung salah seorang pegawai di bidang kebudayaan. Narasumber bernama Bapak Mispan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi yang bertempat tinggal di Karang Bawang Sokaraja. Adapun pertanyaan yang diajukan dalam pengumpulan data melalui wawancara sebagai berikut:

1. Bagaimana alur cerita asal-usul nama Banyumas?
2. Siapa tokoh yang terlibat dalam cerita tersebut?
3. Kapan latar waktu terjadinya cerita tersebut?
4. Di manakah tempat terjadinya cerita tersebut?
5. Apakah terdapat museum peninggalan terkait cerita tersebut?
6. Apakah terdapat arsip budaya mengenai cerita tersebut?

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Langkah penting dalam sebuah penelitian adalah pengumpulan data, oleh karena itu peneliti harus terampil mengumpulkan data sehingga mendapatkan data yang valid. Untuk memperoleh data yang diperlukan harus sistematis dan sesuai dengan standar prosedur pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

3.1.5.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya secara langsung kepada narasumber atau informan yang bertujuan untuk mendapat informasi terkait dengan data yang diperlukan. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode semi terstruktur. Proses wawancara dimulai dengan pengembangan topik dan pengajuan pertanyaan yang fleksibel pada saat wawancara. Pada proses wawancara dalam penelitian ini, untuk langkah pertama peneliti mengajukan surat permohonan data ke subjek penelitian, saat surat sudah diterima dan diproses pihak subjek disini yaitu dinas akan memberikan pembina/narasumber. Langkah selanjutnya adalah membuat kesepakatan untuk melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan, dan ditambah pertanyaan diluar pertanyaan yang sudah disiapkan, hal ini dapat dilakukan untuk memperdalam penelitian.

3.1.5.2 Observasi

Observasi merupakan metode yang paling banyak digunakan saat penelitian menggunakan kualitatif. Observasi merupakan kegiatan menggunakan pancaindra untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Tujuan observasi adalah untuk mendapat gambaran nyata dari suatu hal yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara daring, observasi juga termasuk non partisipan yang artinya tidak melibatkan peneliti sebagai partisipasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati tanaman langka dilindungi atau biasa disebut Pohon Tembaga oleh masyarakat Banyumas dan sekitarnya. Lokasi pohon tembaga berada di Desa Kalisube Dusun Mangli, Kecamatan Banyumas.

3.1.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan dokumen resmi dan non resmi. Untuk dokumen resmi diperoleh dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Sedangkan dokumen non resmi didapatkan dari pencarian melalui Internet. Dokumen yang telah diperoleh peneliti antara lain sebagai berikut.

1. Visi dan misi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
2. Struktur organisasi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
3. Tugas dan fungsi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
4. Tiga versi cerita asal usul nama Banyumas dan sejarahnya 2019.
5. Cerita asal-usul nama Banyumas 2020.

3.1.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data yang didapat menggunakan metode SWOT. Metode SWOT merupakan metode perancangan dengan cara mengevaluasi 4 komponen yaitu *strengths*, *weakness*, *opportunities*, *threats*. Adapun manfaat analisis SWOT sebagai berikut:

1. Cara mengubah kekuatan menjadi keuntungan melalui peluang.
2. Cara mengatasi kelemahan untuk mencegah kerugian.
3. Cara mengubah kekuatan untuk mengatasi ancaman.
4. Cara mengendalikan kelemahan yang beresiko ancaman.

3.2 Identifikasi Data

3.2.1 Profil Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata

3.1.1.1 Alamat

Nama : Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

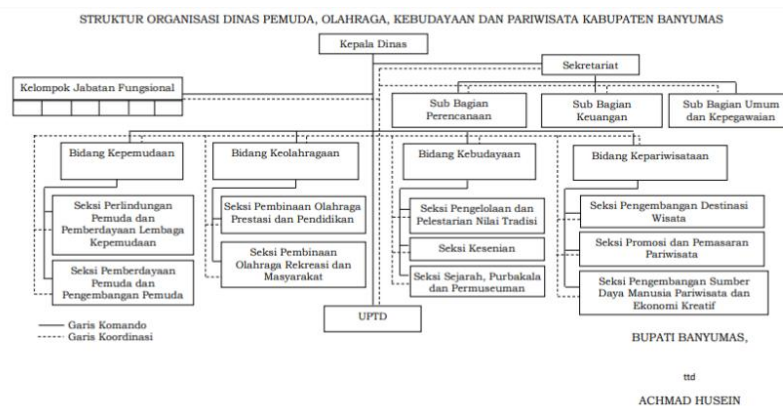
Alamat : Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kecamatan Purwokerto Timur.



Gambar 3. 2 Dinporabudpar

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata merupakan dinas dibawah pemerintahan Kabupaten Banyumas yang dipimpin oleh Bapak Aziz Kusumandani. Adapun struktur organisasi yang telah ditandatangani oleh bupati Banyumas sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Stuktur Organisasi

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.2.1.2 Visi dan Misi

Dalam sebuah dinas tentu wajib memiliki visi dan misi yang ditetapkan, berikut merupakan visi dan misi dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

VISI:

Menjadikan Banyumas Yang Maju, Adil-Makmur, dan Mandiri .

MISI:

1. Mewujudkan Banyumas sebagai barometer pelayanan publik dengan membangun sistem *integritas birokrasi* yang profesional, bersih, *partisipatif, inovatif* dan bermartabat
2. Meningkatkan kualitas hidup warga melalui pemenuhan kebutuhan dan layanan dasar pendidikan dan kesehatan
3. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing daerah berkualitas, berkeadilan dan berkelanjutan
4. Mewujudkan Banyumas sebagai Kabupaten Pelopor Kedaulatan pangan
5. Menciptakan iklim investasi yang berorientasi perluasan kesempatan kerja yang berbasis potensi lokal dan ramah lingkungan
6. Meningkatkan kualitas dan kuantitas infrastruktur dasar yang merata dan memadai sebagai daya ungkit pembangunan
7. Mewujudkan kemandirian ekonomi dengan menggerakkan industri kerakyatan, Pariwisata dan industri kreatif berbasis sumber daya lokal
8. 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 didalam pemerintahan sebagai berikut:

Tugas:

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai tugas membantu Bupati melaksanakan perumusan kebijakan teknis, pelaksanaan, pembinaan dan supervisi, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang

menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.

Fungsi:

1. Perumusan kebijakan teknis kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten;
2. Pelaksanaan kebijakan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten;
3. Pembinaan dan supervisi kebijakan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten;
4. Pelaksanaan administrasi kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten;
5. Evaluasi dan pelaporan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten;
6. Pelaksanaan fungsi kedinasan lain yang diberikan oleh pimpinan, sesuai dengan tugas dan fungsinya.

Penelitian ini mendapatkan pengarahan oleh pihak Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk langsung melakukan pengumpulan data di bidang Kebudayaan yang saat ini di kepalai oleh Bapak Edi Saptono, S.Pd.

3.2.2 Promosi yang pernah dilakukan

Dalam bidang kebudayaan yang ada di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, asal-usul nama Banyumas belum tercatat pernah melakukan promosi ataupun publikasi.

3.2.3 Hasil Pengumpulan Data

Setelah melakukan pengumpulan data pada tanggal 17 November 2021-12 Januari 2022 melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Terdapat beberapa versi cerita asal-usul nama Banyumas sebagai berikut:

1. Cerita Asal-usul Nama Banyumas Versi Dinas

Prolog

Joko kaiman (bupati pertama Banyumas) membuat pusat pemerintahan di tempat bibinya yaitu desa Kejawar. Joko kaiman merupakan anak dari Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur. Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur yang memiliki adik perempuan bernama Aisyah. Beberapa tahun setelah istri Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur melahirkan anak ke-2, namun beliau meninggal dunia. Berita meninggalnya beliau didengar oleh adik Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur yaitu Aisyah yang sebelumnya sudah menikah dengan laki-laki dari Kejawar. Saat berkunjung untuk berbelasungkawa Aisyah dan suaminya melihat Joko Kaiman kecil. Aisyah meminta izin untuk merawat Joko Kaiman pada kakaknya. Hal ini dilakukan karena pada saat itu Aisyah dan suaminya belum diberi momongan. Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur mengizinkan dengan syarat saat dewasa Joko Kaiman diwajibkan untuk berbakti ke Wirasaba (Purbalingga). Setelah dewasa Joko Kaiman yang telah terlatih berbagai ilmu berangkat ke Wirasaba. Setelah beberapa lama di Wirasaba Joko Kaiman diutus untuk menikahi anak penguasa, sehingga ia disuruh pulang ke Kejawar mengabari bahwa dirinya hendak dijadikan mantu. Setelah menikah Joko Kaiman membawa istrinya pulang ke Kewajar dan mendirikan pemerintahan tersendiri. Setelah itu, beliau mulai berpindah-pindah tempat untuk mencari ilmu, dan tempat terakhirnya

adalah di dekat pohon tembaga. Saat Joko Kaiman terlelap, terdengar bisikan untuk mencari tanah yang pohonnya berbau harum (pohon mangir) itulah dimana banyumas ditemukan. Namun saat itu belum bernama banyumas tapi masih Kejawar.

Cerita Inti

Nama Banyumas baru ditemukan pada bupati generasi ke-4. Di mana pada saat itu tengah terjadi kemarau berkepanjangan di daerah Kewajar. Hal ini membuat para masyarakat membuat belik dipinggir pohon besar berharap air yang tersisa akan tertampung. Tak lama datang orang asing menunggangi kuda. Orang tersebut nampak seperti orang gila yang membuat masyarakat kurang nyaman. Sehingga penguasa pada saat itu memasukkannya kedalam bui. Saat orang asing itu dimasukan bui beberapa orang melihatnya seperti tengah berdoa. Tak lama dari kejadian tersebut datang awan hujan yang menurunkan hujan dimana membuat masyarakat sangat senang sampai menyerukan kata-kata “ tirta” sedangkan yang lain menyerukan “ruhmi” sehingga terdengar menjadi tirta ruhmi yang kalo diartikan dalam bahasa jawa saat ini berarti banyu emas dan disingkat menjadi Banyumas. Setelah terjadinya peristiwa itu orang asing itupun dilepaskan yang melanjutkan perjalananya ke barat ke Desa Dawuhan, Dusun Kalibening. Daerah itu berjarak 7 km dari Kejawar. Setelah ditelusuri beliau merupakan salah satu murid Eyang Kalibening.

2. Cerita Asal-usul Nama Banyumas Versi dari Sumber Lain

Cerita 1

Disuatu daerah bernama Selarong, saat itu tengah menghadapi kemarau panjang sehingga air sumur dan sungai ikut mengering. Hal itu membuat masyarakat membuat belik atau galian di tanah berharap air yang tersisa di dalam tanah dapat terkumpul. Saat itu di tengah menghadapi kemarau datang tamu asing menunggangi kuda dan singgah di Selarong. Tamu tersebut berperilaku aneh dan membuat warga resah sehingga tamu tersebut dimasukan ke tahanan. Beberapa saat setelah memasukan tamu asing itu ke tahanan tampak awan hitam menyelimuti Selarong. Tidak lama kemudian turun hujan besar yang membuat para warga sangat bersuka cita sembari menyerukan kata “banyu, banyu, banyu”

sedangkan yang lain menyerukan kata “emas, emas, emas”. Sehingga membuat suara itu terdengar Banyu-emas yang kemudian menjadi Banyumas. Sejak saat itu masyarakat menyebut daerah itu Banyumas [6].

Cerita 2

Pada saat masyarakat membangun sebuah pusat pemerintahan pada suatu daerah. Masyarakat menemukan kayu besar yang hanyut di sungai Serayu. Kayu tersebut berjenis kayu mas yang bersal dari Karangjambu, Kecamatan Kejobong, Kawedanan Bukateja, Kabupaten Purbalingga. Masyarakat yang melihat hal tersebut merasa heran karena kayu tersebut tepat berhenti dilokasi pembangunan. Adipati Mrapat yang melihat hal itupun memerintah masyarakat untuk mengambil kayu mas itu dan menjadikan saka guru balai si Panji. Karena kayu itu bernama kayu mas dan hanyu diair maka pusat pemerintahan itu dinamakan Banyumas [6].

Cerita 3

Nama Banyumas berasal dari peristiwa berhentinya Adipati Mrapat saat melakukan perjalanan pulang dari Wirasaba. Saat itu beliau melewati sungai Mas. Ketika sampai di pertemuan antara dua sungai, ia menyuruh para prajuritnya membangun pesanggrahan yang kemudian dinamakan Banyumas [6].

Pohon Tembaga menurut hasil observasi



Gambar 3. 4Pohon tembaga

[Sumber: <https://bit.ly/3oZ9sFL>]

3.2.4. Studi Komparasi

3.2.4.1 Asal-Usul Nama Kecamatan Kasihan Bantul

Buku asal-usul nama kecamatan Kasihan Bantul cerita rakyat dari DIY merupakan karya yang ditulis oleh Aji Prasetyo bersama Setyo Untoro sebagai penyunting dan Azka Devina sebagai ilustrator. Buku ini diterbitkan pada tahun 2016 oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Jakarta Timur. Buku ini terdiri dari Kata pengantar, Sekapur Sirih, Daftar isi, Senjata Andalan Ki Ageng Mangkir Wonoboyo, Rencana Panembahan Senapati, Perjalanan Rara Pembayun, Biodata Penulis, Biodata Penyunting, Biodata ilustrator. Buku ini menceritakan tentang asal usul nama kecamatan Kasihan Bantul. Cerita utama pada buku ini dibagi menjadi 3 bab yang disertai dengan beberapa ilustrasi. Buku menyajikan tulisan yang cukup banyak sedangkan untuk ilustrasi hanya beberapa sehingga kurang menarik minat baca target audien. Buku ini fokus pada tulisan sebagai penjas cerita. Berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada ilustrasi sebagai penjas cerita.

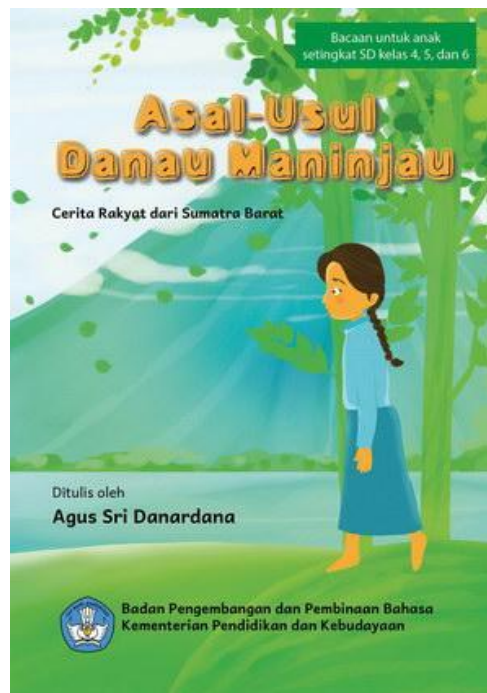


Gambar 3. 5 Asal-usul Nama Kecamatan Kasihan Bantul

[Sumber: <https://bit.ly/3P4FUkA>]

3. 2.4.1 Asal-Usul Danau Maninjau

Buku cerita rakyat dari Sumatra Barat asal-usul danau Maninjau ini ditulis oleh Agus Sri Danardana, Sulastri sebagai penyunting dan Gian Sugianto sebagai ilustrator. Buku asal-usul danau Maninjau diterbitkan pada tahun 2016 oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Jakarta Timur. Buku ini terdiri dari kata pengantar, sekapur sirih, daftar isi, gunung tinjau, bujang sembilan dan siti rasani, datuk limbatang, adu ketangkasan, memining siti rasani, pertemuan berujung petaka, Danau Maninjau, biodata penulis, biodata penyunting, biodata ilustrator. Buku ini menceritakan asal-usul danau Maninjau yang berada di Sumatra Barat. Cerita utama dibagi menjadi 7 bab dengan setiap bab terdiri dari 4-6 halaman. Buku cerita ini dilengkapi dengan beberapa ilustrasi namun ilustrasi didalam buku ini hanya sebagai tambahan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah ilustrasi sebagai penjelas cerita sedangkan narasi atau tulisan sebagai tambahan.



Gambar 3. 6 Asal-usul Danau Maninjau

[Sumber: <https://bit.ly/3P6jVd0>]

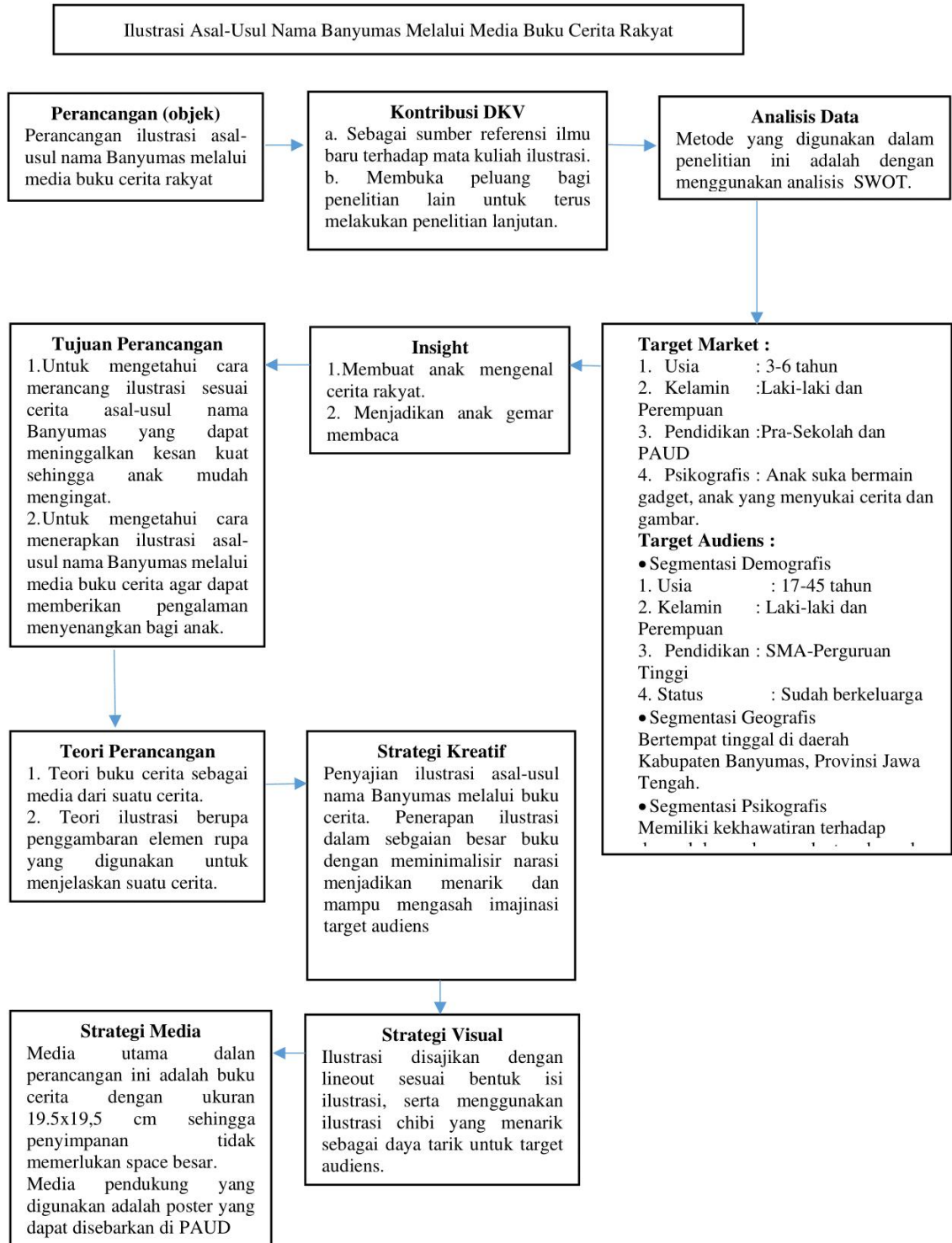
3.2.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan metode SWOT sebagai berikut:

Internal	<p>Strenght:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita asal-usul nama Banyumas merupakan cerita yang masih jarang diketahui. 2. Merupakan aset kebudayaan lisan. 3. Memiliki artefak hidup berupa pohon tembaga. 	<p>Weakness:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tradisi lisan membuat kebenaran ceritanya sulit dibuktikan. 2. Belum adanya arsip budaya 3. Latar waktu yang tidak spesifik. 4. Banyaknya versi cerita yang beredar.
Eksternal	<p>SO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik target audiens dengan menyuguhkan cerita baru. 2. Medokumentasikan budaya lisan agar dapat menjadi arsip budaya fisik. 3. Mempromosikan daerah melalui cabang media baru. 4. Langkah pelestarian budaya dari generasi ke generasi 	<p>WO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjadikan keberagaman sebagai daya tarik baru. 2. Pengenalan cerita dapat mengkreasikan latar waktu untuk menarik target audiens. 3. Menjadikan arsip budaya baru.
<p>Opportunities :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjadi hal yang baru bagi target audiens. 2. Menjadi sarana arsip budaya 3. Sebagai ajang promosi kabupaten Banyumas. 4. Sebagai sarana pengenalan budaya dari usia dini. 	<p>ST:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjadi daya tarik baru di media buku cerita rakyat. 2. Memanfaatkan teknologi sebagai media promosi. 3. Meningkatkan kesadaran orang tua untuk membiasakan bercerita kembali. 	<p>WT:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menonjolkan keberagaman sebagai daya tarik yang berbeda. 2. Memanfaatkan teknologi menjadi media dalam pembuatan arsip budaya. 3. Pengembangan latar waktu dikombinasikan dengan keadaan teknologi untuk lebih menarik target audiens.
<p>Treats :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya daerah yang sudah memiliki media sejenis. 2. Perkembangan teknologi yang mempengaruhi minat target audiens. 3. Hilangnya kebiasaan bercerita dari orang tua ke anak. 		

Tabel 3 1 Tabel SWOT
[Sumber: Hasil Olahan]

3.2.6 Kerangka Penelitian



Bagan 3. 1 Kerangka Penelitian
[Sumber: Hasil Olahan]

3.2.7 Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut.

No.	Kegiatan	Bulan				
		November	Desember	Januari	Februari	Maret
Pra-Produksi						
1.	Pengumpulan data					
2.	Analisis Target Audiens					
3.	Penentuan Jenis Karya					
4.	Strategi Visual					
5.	Strategi Media					
Produksi						
6.	Sketsa					
7.	Tracing					
8.	Pewarnaan					
9.	Finishing gambar					
10.	Layouting					
11.	Cetak					

Tabel 3 2 Jadwal Kegiatan
[Sumber : Dokumentasi Penulis]