

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan pengambilan data dengan tujuan dan maksud tertentu yang diperoleh secara ilmiah [26]. Metode ilmiah dilakukan untuk kegiatan penelitian yang dilakukan secara rasional atau masuk akal, juga diamati dengan baik oleh panca indera yang manusia miliki atau dilakukan secara empiris. Selain itu, penelitian juga dilakukan secara sistematis atau prosesnya tersusun dengan baik dan logis. Metode ini terdiri atas pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Sugiyono adalah metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek secara ilmiah [26]. Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif karena bertujuan untuk mempelajari fenomena atau kejadian dengan cara mendeskripsikan realita berdasarkan lapangan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diperoleh [27]. Alasan penulis menggunakan metode ini karena penulis ingin mengidentifikasi suatu permasalahan secara mendetail dengan data-data yang diperoleh.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

3.1.2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian kualitatif atau bisa juga disebut dengan *natural setting* adalah penelitian dengan objek alamiah. Objek yang berkembang secara alami adalah objek yang belum dimanipulasi oleh peneliti, yang tidak akan mempengaruhi dinamika objek [26]. Adapun objek pada penelitian ini adalah salah satu budaya Banyumas, yaitu Ebeg.

3.1.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang diminta memberikan keterangan

atau informasi mengenai suatu fakta terhadap penelitian yang diteliti [28]. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak usia 8-10 tahun.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

3.1.3.1 Data Primer

Menurut Jonathan Sarwono data primer adalah data atau informasi yang didapat dari orang pertama atau bisa disebut dengan responden. Data yang dihasilkan dapat melalui pertanyaan tertulis seperti kuesioner atau secara lisan dengan metode wawancara [29]. Adapun data primer yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dengan informan yaitu salah satupamong budaya Banyumas, yaitu Bapak Yusmanto S.Sn., M.Sn. Selain itu terdapat Bapak Drs. Asis Kusumandani, S.Hum selaku Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Banyumas. Pengambilan sumber data primer tersebut didasari ataskesesuain topik penelitian yang diambil dan juga kesesuaian terhadap target market yang dituju. Metode yang digunakan dalam pengambilan sumber data primer yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.1.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang bukan berasal dari sumber pertama atau primer sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi dalam memecahkan masalah yang sedang diteliti [29]. Data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui studi literatur guna memperoleh data atau informasi tambahan mengenai objek yang diteliti berupa hasil media yang sesuai, karakteristik anak usia dini, serta pengenalan budaya. Studi literatur yang diperoleh yaitu melalui buku dan jurnal.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah seseorang yang dapat memberi sumber informasi atau data lainnya yang diperlukan dalam penelitian [28]. Dalam hal ini informan juga dapat berperan sebagai '*key informan*' yaitu informan yang dipercaya dapat "membuka pintu" terhadap objek yang diteliti oleh peneliti [26].

Informan dalam penelitian ini adalah Bapak Drs. Asis Kusumandani,

S.Hum selaku Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Banyumas. Informan kedua dari penelitian ini adalah Bapak Yusmanto, S.Sn., M.Sn. yaitu seorang Pamong Budaya Banyumas.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam suatu penelitian dan digunakan untuk memperoleh data terkait penelitian [26]. Berikut adalah teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.1.5.1 Teknik Observasi

Menurut Nasution metode observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Pada sebuah penelitian penulis akan bekerja pada data yang diperoleh berdasarkan observasi atau kenyataan yang di dapat di lapangan [26]. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan terhadap kesesuaian media yang akan digunakan dalam pengenalan budaya Banyumas pada anak usia dini.

3.1.5.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk percakapan dengan tujuan mempelajari pemikiran, ide, pengalaman, sikap, atau pandangan narasumber untuk mempelajari tentang peristiwa yang belum pernah dialami peneliti [30]. Metode wawancara yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur, karena dalam wawancara tersebut penulis telah menyiapkan beberapa pertanyaan untuk memperoleh data lebih dalam mengenai penelitianterkait. Dalam penelitian ini terdapat 2 informan yang berbeda, yaitu Bapak Drs. Asis Kusumandani, S.Hum yaitu Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kab.Banyumas dan Bapak Yusmanto, M.Sn selaku pamong budaya Banyumas.

3.1.5.3 Metode Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, metode dokumentasi bekerja bersamaan atau sarana pelengkap metode wawancaradan observasi. Dokumen dapat berbentuk gambar, seperti foto, sketsa, dan lain sebagainya. Sementara, dokumen berbentuk tulisan dapat berupa daftar pertanyaan, biografi, dan sebagainya.

Dokumen juga dapat dikatakan sebagai catatan peristiwa masa lampau atau yang sudah berlalu [26]. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pelengkap atas observasi dan wawancara penulis mengenai budaya ebeg dan media pembelajaran anak usia dini.

3.1.5.4 Studi Literatur

Studi pustaka juga dapat disebut *literature review*, penggunaan metode ini untuk mengkaji buku referensi dan hasil penelitian serupa sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya adalah untuk membangun landasan teoritis mengenai objek penelitian [29]. Dalam studi literatur dapat diperoleh dari sumber bacaan seperti buku, jurnal, skripsi, dan lain sebagainya.

3.1.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses yang dilakukan untuk mendalami dan menggabungkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan bahan lainnya yang bertujuan untuk diinformasikan. Analisis data uji mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, yang kemudian disusun dalam kategori untuk memilih informasi penting untuk diperiksa dengan menarik kesimpulan, hal ini untuk memudahkan penulis dan orang lain memahaminya [26].

Pada penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT. Analisis SWOT adalah sebuah metode yang memiliki tujuan untuk menilai suatu subjek dengan memperhitungkan faktor dalam yang terdiri dari kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*), serta faktor dari luar yaitu peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) [30].

3.2 Identifikasi Data

3.2.1 Profil Instansi

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kab. Banyumas beralamatkan di Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45, Mangunjaya, Purwokerto Utara, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas adalah salah satu instansi

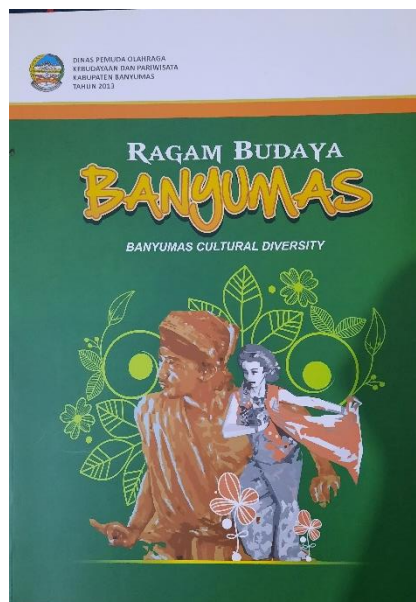
pemerintah yang fokus terhadap pembinaan generasi muda, olahraga, serta pengembangan dan pemberdayaan kebudayaan dan pariwisata di Banyumas yang kini dipimpin oleh Bapak Drs. Asis Kusumandani, S.Hum.

Penelitian ini menggunakan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kab. Banyumas sebagai salah subjek penelitian untuk menggali lebih dalam mengenai budaya Banyumas.

3.2.2 Budaya Banyumas

Hasil wawancara dengan informan pada tanggal 24 November 2022 yaitu Banyumas memiliki banyak sekali budaya yang terhitung sekitar 60, namun baru diakui secara resmi oleh pemerintah adalah 48 budaya baik budaya benda dan non benda. Salah satu dari budaya Banyumas adalah Ebeg, yaitu kesenian kuda lumping atau jaran kepang yang diresmikan pada tahun 2021 sehingga diperlukan pelestarian budaya tersebut agar eksistensinya tetap terjaga. Salah satu upaya Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dalam pelestarian budaya Banyumas yaitu memiliki beberapa sanggar tari.

3.2.3 Ebeg Banyumas



Gambar 3. 1 Buku Ragam Budaya Banyumas
(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Studi literatur yang didapat dari buku Ragam Budaya Banyumas, ebeg adalah sebuah seni pertunjukan yang diiringi oleh musik gamelan dengan jumlah

penari yang bervariasi, umumnya 6 hingga 20 orang. Tidak hanya tarian yang dipamerkan pada pertunjukan, namun juga terdapat pertunjukan lainnya seperti janturan dan gapetan yang dipimpin oleh penimbul atau dalang. Perlengkapan pada pertunjukan ebeg terdapat kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu hingga aksesoris yang dikenakan oleh para penarinya. Pada pertunjukan ebeg biasanya saat janturan, para pemain atau penarinya akan mengalami *intrance*, dimana penari tersebut dimasuki oleh *indhang* yang dipercaya adalah roh nenek moyang [2].

3.2.4 Sejarah Ebeg

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pamong budaya Banyumas, yaitu Bapak Yusmanto, M.Sn. didapat informasi mengenai sejarah ebeg Banyumas.

Ebeg adalah satu kesenian tradisional yang populer di Banyumas, yaitu sebuah seni pertunjukan yang menggunakan properti kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu. Ebeg adalah penggambaran para prajurit berkuda di bawah pimpinan Prabu Klana pada cerita Panji. Ebeg juga merupakan kesenian yang sudah tua, hal ini karena penyebaran Ebeg yang tidak hanya ada di Banyumas, namun juga di daerah lain dengan penamaan yang berbeda. Diperkirakan Ebeg sudah ada sebelum masa kerajaan Majapahit.

Perwujudan tarian Ebeg diperkirakan sejak kerajaan Mataram. Pada masa kejayaan Mataram terdapat istilah '*Seton*' yang berasal dari kata '*Setu-an*', yaitu sebuah acara yang dilakukan pada hari sabtu di wilayah jajahan Mataram untuk melakukan latihan di alun-alun Mataram. Pengaruh dari acara *Seton* tersebut ditiru oleh masyarakat menjadi sebuah tarian, yaitu sebuah tarian berkuda yang menggambarkan kegagahan seorang prajurit berkuda. Sehingga hal tersebut berkembang pada jajahan mataram, mulai dari *sabrang kilen*, *sabrang wetan*, hingga *sabrang lor*. Banyumas merupakan salah satu wilayah *sabrang kilen* dari kerajaan Mataram tersebut. Pemain dalam Ebeg selain penari yang mengamit properti kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu, terdapat juga cepet, penthul, barongan, dan laisan. Iringan dalam Ebeg terdapat gamelan bendih (gamelan yang tidak lengkap), gong, saron, kendang, dan slompret. Hal tersebut

tidak jauh berbeda dengan kegiatan di keraton saat seton saat memanggil para prajurit.

Ebeg Banyumas merupakan perwujudan dari budaya atau kultur Banyumas. Perbedaan Ebeg Banyumas dengan seni pertunjukan tarian berkuda di daerah lain terletak pada kultural, yaitu seperti *gendhing* yang digunakan pada Ebeg Banyumas adalah Eling-Eling. Pilihan gerak tarian yang disajikan juga mengikuti sesuai dengan iringan Banyumasan. Dalam prosesnya, sebelum menampilkan pertunjukan tersebut para pemain harus melakukan beberapa prosesi. Pemainnya berpuasa untuk makan dan sebelum dilakukannya pertunjukan tersebut, penimbul atau dalang akan mengajak para pemainnya untuk diajak ke *pundhen* atau makan kuno yang dianggap keramat untuk memohon datangnya *indhang*. *Indhang* inilah yang akan memasuki (*intrance*) para pemainnya saat pertunjukan itu berlangsung. *Indhang* menurut kepercayaan masyarakat Banyumas adalah roh leluhur yang melindungi atau menjaga anak cucu. Sehingga, hal ini masih berhubungan dengan kepercayaan dinamisme masyarakat Banyumas.

3.2.5 Makna di Balik Properti Pemain Ebeg

Hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber yang sama juga menjelaskan mengenai makna-makna dari properti yang digunakan oleh para pemain ebeg, seperti kuda-kudaan hingga topeng Barongan, Penthul, dan Cepet.

Sebuah pertunjukan pastinya terdapat berbagai properti, begitu pun yang ada dalam pertunjukan Ebeg. Dalam Ebeg terdapat properti yang digunakan oleh pemainnya, yaitu terdapat kuda kepang, topeng penthul, topeng cepet, dan barongan.



Gambar 3. 1 Kuda Kepang
(Sumber: Hasil dokumentasi pribadi)

Kuda kepang dalam pertunjukan Ebeg merupakan penggambaran dari prajurit berkuda yang gagah.



Gambar 3. 2 Topeng Penthul
(Sumber: Yusmanto)

Penthul dalam pertunjukan Ebeg digambarkan dengan penggunaan topeng berwarna putih dengan polesan hitam. Selain itu, pada topeng penthul memiliki bentuk rupa yang lucu, hal ini karena penggambaran dari tokoh Doyok dalam cerita Panji yang memiliki humor jenaka.



Gambar 3. 3 Topeng Cepet
(Sumber: Yusmanto)

Cepet dalam Ebeg merupakan tokoh yang berbanding terbalik dengan cepet. Topeng cepet memiliki rupa yang menakutkan dengan warna dasar hitam dengan polesan warna merah dan dengan corak yang bervariasi. Tokoh cepet merupakan penggambaran dari tokoh Bancak. Namun warna dari topeng-topeng tersebut juga

dapat divariasikan dengan warna-warna lainnya.

Penthul dan Cepet merupakan tokoh abdi pada masa pemerintahan Prabu Klana dalam cerita Panji.



Gambar 3. 4 Topeng Barongan
(Sumber: Yusmanto)

Selain itu, terdapat barongan yang merupakan wujud dari seekor hewan yang mirip sapi dengan rupa yang seram. Pada pertunjukan Ebeg terdapat 2 pemain yang akan masuk ke dalam properti barongan tersebut. Barongan pada kesenian Ebeg merupakan penggambaran dari tunggangan Prabu Klana. Adapun busana yang digunakan dari para penari Ebeg dengan aksesoris-aksesoris seperti ksatria.



Gambar 3. 5 Busana Penari Ebeg
(Sumber: Yusmanto)



Gambar 3. 6 Aksesoris Penari Ebeg
(Sumber: Yusmanto)

3.2.6 Makna Dibalik Pertunjukan Ebeg

Banyumas merupakan salah satu wilayah agraris, Sebagian besar masyarakatnya adalah seorang petani. Dalam kesenian Ebeg merupakan sebuah perwujudan dari etos hidup masyarakat. Ebeg atau kuda mempunyai keistimewaan dalam penggambaran masyarakat Banyumas. Terdapat 3 keistimewaan kuda yang menggambarkan masyarakat Banyumas. Pertama, kuda dikenal dengan hewan yang sangat kuat atau tidak punya rasa Lelah. Sama halnya dengan petani yang giat bekerja dalam menggarap lahannya pertaniannya tanpa rasa lelah. Kedua, kuda merupakan hewan yang setia dengan majikannya. Hal ini juga merupakan penggambaran dari seorang petani yang setia dengan lahanda tanaman yang ditanam, Selanjutnya yang ketiga, kuda juga dikenal dengan hewan yang memiliki indera keenam. Kuda mampu untuk menahan dirinya, ketika terdapat jurang di depannya. Hal ini juga sama halnya dengan petani yang dapat memperkirakan cuaca atau pun hama yang dapat menghambat masa tanam.

3.3 Studi Komparasi

3.3.1 Buku Permainan “Mari Mengenal Batik Bekasi bersama Juki, Gabus Dan Patriot”



Gambar 3. 7 Permainan "Mari Mengenal Batik Bekasi bersama Juki, Gabus, dan Patriot"
(Sumber: Fatur Rahman dan Taufiq Wahab)

Perancangan di atas merupakan perancangan oleh Fatur Rahmandan Taufiq Wahab berupa permainan mengenai Batik Bekasi sebagai media edukasi [8]. Perancangan tersebut bertujuan untuk mengenalkan batik Bekasi sejak dini pada anak karena kurangnya informasi atau pengenalan terhadap batik Bekasi. Sehingga, pada permainan tersebut dirancang sebagai media komunikatif dengan memperhatikan nilai estetis dengan tujuan memberikan keefektifan terhadap pesan yang diangkat dalam permainan tersebut. Adapun kelebihan dari perancangan buku tersebut yaitu sebagai salah satu media komunikatif dan edukatif untuk memberikan informasi mengenai batik Bekasi yang dikemas dengan efektif dan memperhatikan nilai estetis, serta memberikan gambaran mengenai kebudayaan Betawi. Selain itu, pemilihan warna cerah dan ilustrasi yang diterapkan merupakan pendekatan terhadap karakter anak. Sedangkan kelemahan dari perancangan tersebut adalah kurang menunjukkan mengenai batik Bekasi itu sendiri.

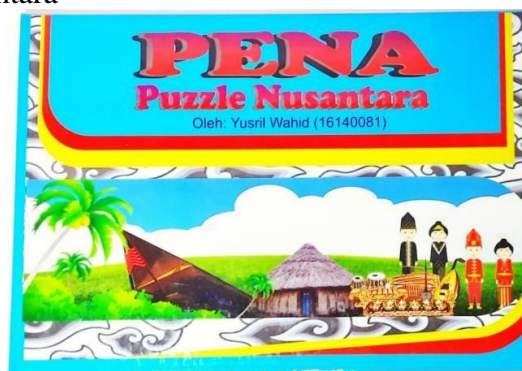
3.3.2 Buku Pakaian Adat Madura



Gambar 3. 8 Buku Pakaian Adat Madura
(Sumber: Pratiwi Setiyo Trimawarni, Ida Siti Herawati, Mahendra Wibawa)

Perancangan Buku Pakaian Adat Madura tersebut merupakan rancangan dari Pratiwi Setiyo Trimawarni, Ida Siti Herawati, Mahendra Wibawa [10]. Dalam rancangannya berisikan mengenai ilustrasi yang memberikan gambaran dari pakaian adat madura serta aksesoris dari pakaian adat tersebut yang menjadi materi. Kelebihan dari perancangan ini adalah terdapat permainan *puzzle* sebagai evaluasi terhadap materi yang ada di dalam buku tersebut. Hal ini dapat membantu anak mengingat kembali mengenai isi buku tersebut dan juga melatih aspek kognitifnya. Adapun kelemahan dalam perancangan ini yaitu pada cover depan buku tersebut ilustrasinya kurang mendeskripsikan mengenai isi buku.

3.3.3 *Puzzle* Nusantara



Gambar 3. 9 *Puzzle* Nusantara
(Sumber: Yusril Wahidi)

Perancangan tersebut merupakan sebuah buku dan *puzzle* yang membahas mengenai keberagaman rumah adat, baju adat, senjata tradisional, dan alat musik

tradisional [31]. Dalam perancangan tersebut bertujuan untuk memperkenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Adapun kelebihan dalam perancangan tersebut adalah sebagai salah satu media untuk memperkenalkan segala aspek budaya Indonesia secara meluas dan dilengkapi oleh *puzzle* untuk membantu anak lebih tertarik untuk belajar mengenai budaya Indonesia. Sementara, kelemahan dalam perancangan ini yaitu ilustrasi yang ditampilkan kurang memperhatikan estetika dan perpaduan warna yang digunakan terlalu mencolok.

Adapun analisis SWOT dari ketiga perancangan di atas, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 1 Studi Komparasi 3 Buku Ilustrasi Interaktif

	Mari Menenal Batik Bekasi bersama Juki, Gabus Dan Patriot	Buku Pakaian Adat Madura	PENA (<i>Puzzle Nusantara</i>)
S	Banyaknya permainan yang diterapkan di dalam buku tersebut yang dapat menjadi media interaktif yang dapat menarik minat anak untuk membaca.	Penggunaan ilustrasi di dalam buku tersebut sangat detail dan dapat memberikan informasi mengenai topik yang diambil secara jelas.	Penerapan pada puzzle tersebut dapat mengenalkan pada anak banyak kebudayaan yang ada di Indonesia, sehingga jangkauan dari target market sangat luas.
W	Isi dalam buku tersebut dengan judul kurang sesuai, karena di dalamnya tidak hanya mengenai batik Bekasi saja, tetapi juga terdapat budaya Bekasi lainnya dan teks narasi yang ada di dalam terlalu banyak.	Pada <i>cover</i> depan buku tersebut ilustrasinya kurang mendeskripsikan mengenai isi buku.	Di dalam buku tersebut terdapat ilustrasi dan terdapat juga foto. Sehingga banyak jenis komponen yang digunakan.
O	Penggunaan ilustrasi kartun dan pemilihan warna yang cerah dan <i>soft</i> .	Terdapat <i>puzzle</i> pada halaman belakang sebagai evaluasi setelah membaca buku tersebut.	Terdapat <i>box packaging</i> yang bertujuan untuk digunakan dalam menyimpan kepingan <i>puzzle</i> .
T	Bersaing dengan media interaktif lainnya seperti media yang berbasis digital.	Bersaing dengan media interaktif lainnya seperti media yang berbasis digital.	Bersaing dengan media interaktif lainnya seperti media yang berbasis digital.

3.4 Hasil Analisis Data

3.4.1 Analisis SWOT

Berikut adalah hasil analisis berdasarkan faktor internal dan eksternal yang menggunakan analisis SWOT pada Perancangan Buku Ilustrasi *Puzzle* Ebeg Banyumas sebagai Media Pelestarian Budaya:

Tabel 3.2 Analisis SWOT

<p>Kekuatan (<i>Strengths</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjadi media sebagai sarana belajar sambil bermain dalam pengenalan budaya Banyumas. 2. Dapat melatih aspek kognitif dan motorik halus anak. 	<p>Kelemahan (<i>Weakness</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Butuh pendampingan dengan orangtua 2. Proses pembuatannya memakan waktu, karena membutuhkan ketelitian.
<p>Peluang (<i>Opportunity</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum ada media edukasi berupa buku ilustrasi <i>puzzle</i> mengenai pengenalan budaya non-benda Banyumas. 2. Media edukasi yang menarik bagi anak karena pada ilustrasinya diterapkan warna yang cerah dan ilustrasi kartun. 	<p>Ancaman (<i>Threat</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersaing dengan media edukasi dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih efektif. 2. Anak-anak mudah bosan.

3.4.2 *Unique Selling Proportion* (USP)

Unique Selling Proposition (USP) atau disebut juga *Unique Selling Point* merupakan faktor pembeda suatu produk atau jasa yang tidak dimiliki oleh kompetitor atau pesaing, produk atau perusahaan manapun [32]. Biasanya, USP ini adalah faktor kunci yang membuat produk atau jasa menjadi istimewa. Oleh karena itu, keunggulan atau yang menjadi pembeda dalam buku ilustrasi *puzzle* ebeg Banyumas ini yaitu sebagai media interaktif bagi anak, dimana diterapkan banyak halaman yang terdapat *puzzle* di dalamnya. Hal ini juga sebagai upaya dalam melatih daya pikir anak dan evaluasi terhadap pengenalan budaya Banyumas. Selain itu juga terdapat *packaging* yang dapat dimanfaatkan sebagai wadah dari kepingan *puzzle* tersebut.

3.4.3 *Positioning*

Ries dan *Trout* menyebutkan bahwa *positioning* adalah “*as a strategy for ‘staking out turf’ or ‘filling a slot’ in the mind of target customers*” [33]. Kutipan tersebut dimaknai sebagai strategi dalam memberikan sebuah kesan di benak masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, dimana hal ini dapat mempengaruhi persepsi mereka guna mencapai tujuan yang ditunjukkan kepada masyarakat. Adapun *positioning* dari buku ilustrasi *puzzle* ebeg Banyumas ini yaitu diposisikan sebagai media pelestarian sebagai upaya menjaga dan merawat budaya Banyumas dengan memperhatikan nilai estetika dan dampak positif untuk anak.

3.4.4 Target *Audiens* dan Target *Market*

a. Target *Audiens*

Usia : 30-45 tahun
 Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Pendidikan : Segala jenis Pendidikan
 Status : Orangtua dan Guru.

b. Target *Market*

1) Segmentasi Demografis

Usia : 8-10 tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki dan Perempuan
 Pendidikan : Sekolah Dasar

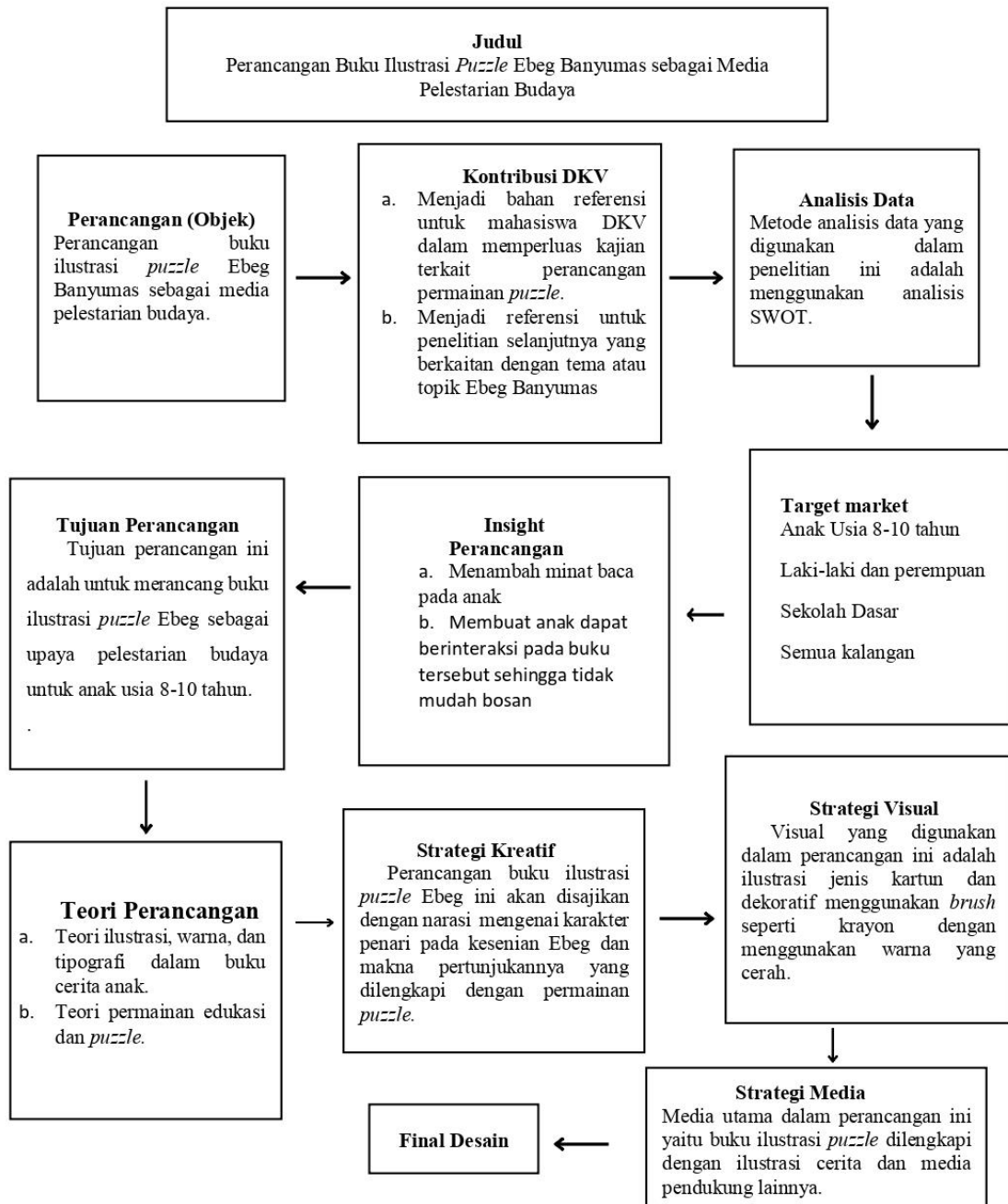
2) Segmentasi Psikografis

Anak-anak yang suka bermain secara berkelompok maupun individu, memiliki rasa penasaran yang tinggi, menyukai permainan yang memiliki tantangan (*challenger*), tipe pemain yang suka bermain untuk menyelesaikan suatu tujuan (*achiever*).

3) Segmentasi Geografis

Berdasarkan geografis target market dari penelitian ini merupakan penduduk Banyumas dan sekitarnya.

3.5 Kerangka Penelitian



3.6 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pencarian topik								
2	Penentuan judul penelitian								
3	Penumpulan data								
4	Penyusunan proposal								
5	Pengajuan proposal								
6	Seminar TA 1								
7	Perancangan karya								
8	Penyusunan proposal								
9	Seminar TA 2								
10	Pameran Tugas Akhir								