

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

Komik yang pernah ada biasanya dalam bentuk buku tetapi pada masa sekarang minat membaca buku di Indonesia saat ini tergolong rendah. Meski banyak perpustakaan dibuka, tetap saja budaya membaca tetap tinggi. Apalagi di era digital seperti sekarang ketika anak – anak sudah mengenal *gadget* mudah sekali acuh membaca buku karena lebih suka mengakses *gadget* setiap harinya, sehingga menimbulkan anak – anak tidak lagi suka membaca buku. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak – anak di masa sekarang yang hari – harinya di penuh dengan kegiatan Bersama *gadgetnya*. Bagaimana memfasilitasi anak – anak agar lebih suka membaca komik melalui *gadget* mereka. Dimasa sekarang belum banyak komik yang menggunakan media baru seperti komik digital, dengan menggunakan media digital ini memungkinkan anak – anak lebih tertarik. Untuk tampilan komik digital tentu saja sama dengan komik fisik. Mulai dari *cover*, *cover* adalah salah satu daya tarik utama pembaca agar membaca komik ini. *Layout* dan ilustrasi juga perlu diperhatikan karena salah satu daya Tarik untuk membacanya, dan ilustrasi harus sesuai dengan segmentasi. Ilustrasi di sini untuk memberikan gambaran kepada anak, sehingga anak berimajinasi dengan ilustrasi yang ada. Warna di sebuah komik juga sangat penting karena anak – anak lebih suka dengan sesuatu yang *colourfull*.

Perancangan komik digital wayang hanoman diharapkan dapat menjadi solusi untuk memajukan, memperkenalkan tokoh tersebut, menyajikan sebuah

komik digital yang menarik, sehingga nantinya komik hanoman ini tidak hanya sekedar bacaan, tapi juga sebagai hiburan yang dapat dijadikan media untuk mempromosikan atau mengangkat lai cerita sejarah yang dikemas secara modern. Alasan pembuatan komik digital wayang hanoman ini juga agar anak – anak yang mulai meninggalkan dan malas membaca komik fisik karena gadget, bias membaca komik melalui gadget setiap harinya di pegang. Di lain sisi juga mengajarkan anak – anak tentang pesan moral yang ada di cerita wayang hanoman tersebut, dimana sifat sifat baik yang dimiliki oleh Hanoman.

Sebelum masuk pada analisis, berikut ini adalah Segmentasi dan USP dari Komik Hanoman

Segmentasi	Komik Hanoman
Demografi <ul style="list-style-type: none"> • umur • jenis kelamin • pendidikan • kelas sosial 	18-30 tahun Laki laki dan Perempuan Perguruan Tinggi Menengah ke atas
Geografi	Kota kota besar di Indonesia
Psikografi	Orang yang suka mengakses bacaan digital tentang wayang hanoman
Behaviour	Suka cerita wayang

Nama Komik	USP
Komik Digital Hanoman	<ul style="list-style-type: none"> • Menyuguhkan konsep komik wayang digital dengan tampilan yang menarik serta mudah dipahami.

Identifikasi data dalam perancangan desain kemasan ini menggunakan analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunity, Threat*). Menurut Philip Kotler dan Gary Amstrong (2008: 64) yaitu mengelola fungsi pemasaran diawali dengan analisis menyeluruh dari situasi perusahaan. Pemasar harus melakukan analisis SWOT, dimana ia menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Kekuatan meliputi kemampuan internal, sumber daya dan faktor situasional positif yang dapat membantu perusahaan melayani pelanggannya dan faktor situasional negatif yang dapat menghalangi performa perusahaan. Peluang adalah faktor atau tren yang menguntungkan pada lingkungan eksternal yang dapat digunakan perusahaan untuk memperoleh keuntungan, sedangkan ancaman adalah faktor pada lingkungan eksternal yang tidak menguntungkan yang menghadirkan tantangan bagi performa perusahaan.

Penjabaran dari analisis SWOT sebagai berikut:

Analisa	Komik Digital
<i>Strenghts</i> (Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa dibaca kapanpun dimanapun • Komik digital jauh lebih murah • Komik digital lebih tahan lama dan abadi • Mudah didapat/ diakses
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan suatu perangkat lunak/ software untuk membuka • Tidak semua format komik digital memiliki security, karena sangat rentan terkena

(Kelemahan)	virus
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<ul style="list-style-type: none">• Peluang komik digital ini menjadikan salah satu pilihan dan referensi pembuat buku diantara competitor yang ada.
<i>Threat</i> (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none">• Munculnya buku digital yang semakin banyak, karena semakin berkembangnya teknologi