

BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Data Objek Perancangan

1. Miopi

Penulis melakukan wawancara dengan dokter Spesialis Mata Dr. Tri Subekti, Sp.M.,M.Ked.Klin tentang kesehatan mata khususnya miopi. Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa miopi merupakan penyakit genetika dan diturunkan dari kedua orangtua maupun salah satu orang tua. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa seorang anak dapat terkena tanpa adanya keturunan dari orangtua.

Menurut Dr. Tri Subekti, setiap orang memiliki potensi terkena miopi sejak dilahirkan karena memiliki ukuran lensa mata yang berbeda-beda. Beliau menganalogikan lensa mata tiap orang dengan ukuran sepatu. Dengan begitu setiap orang memiliki ukurannya sendiri-sendiri dan dapat bertambah seiring usia namun akan berhenti bertambah saat usia pertumbuhan berhenti yaitu usia 18 tahun. Seseorang yang terkena miopi memiliki bentuk bola mata yang berbeda dari orang yang tidak terkena miopi. Bola mata seseorang yang terkena miopi berbentuk lebih gepeng seperti telur sedangkan bola mata orang normal berbentuk bulat seperti bola pingpong.

Miopi tidak dapat disembuhkan menggunakan bahan-bahan alami seperti vitamin-vitamin. Terapi-terapi yang dipertuntukan mengurangi angka minus

pada miopi tidak terbukti dapat menyembuhkan atau mengurangi minus miopi. Cara untuk menyembuhkan miopi sehingga penderita dapat melihat dengan normal tanpa kacamata ialah menggunakan operasi Lasik. Operasi ini dapat dilakukan untuk menyembuhkan miopi sampai minus 14 dan hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa atau usia 18 tahun ke atas agar tidak ada potensi miopi akan kembali lagi karena angka miopi akan terus bertambah.

Kebiasaan yang dapat mengurangi kesehatan mata antara lain adalah, membaca di ruangan gelap, menatap layar terlalu lama, membaca sambil tiduran dan lain-lain dapat mengakibatkan sindrom mata lelah atau Asthenopia.

Astenopia adalah gejala-gejala yang diakibatkan oleh adanya upaya berlebihan untuk memperoleh ketajaman binokuler dari sistem penglihatan yang berada dalam keadaan kurang sempurna (inews.id : 2019). Sindrom mata lelah inilah yang dapat dicegah dengan gaya hidup sehat dalam menjaga kesehatan mata. Selain itu mengonsumsi vitamin A, sayur-sayuran, protein, dan makanan yang mengandung betakaroten, dapat membantu mensuplai nutrisi ke dalam syaraf mata sehingga mata tidak cepat lelah.

Upaya pencegahan mata agar terhindar dari sindrom mata lelah ini dapat dilakukan dengan mengurangi sinar biru pada layar *gadget* dan mengurangi bermain *gadget* dengan mengistirahatkan mata setiap 20 menit sekali saat menggunakan *gadget*. Selain mengistirahatkan mata setiap 20 menit sekali, dianjurkan melihat ke arah tumbuh-tumbuhan hijau atau warna hijau yang dapat merilekskan mata.

B. Identifikasi Data

1. Profil Penerbit Bentang Pustaka

Bentang Pustaka Berdiri pada 1994, awalnya penerbitan ini bernama Bentang Budaya yang didirikan buldanul Khuri bersama tiga sahabatnya. Perseroan ini dikerangkakan bergerak di bidang desain grafik, percetakan, dan penerbitan. Dengan sinergi tiga bidang kerja yang saling berkaitan ini, ada harapan bahwa apa yang sudah dikerjakan oleh Buldan dan kawan-kawannya bisa berkembang lebih maju dan terarah. Karena satu dan lain hal, dalam bahasa Buldan dunia bisnis yang ruwet, perseroan ini mengalami perpecahan. Buldan kemudian berdiri sendiri dalam menangani bidang penerbitan, dengan tetap membawa nama Bentang yang dicetuskannya.



Gambar 3.1 Logo Penerbit Bentang Pustaka

(Sumber : bentangpustaka.com)

Bentang Budaya adalah suatu lembaga penerbitan yang memilih tema-tema utama di seputar seni-sastra-budaya-filsafat. Buldan menandakan bahwa pilihan aktivitasnya di dunia perbukuan tidak pernah diniatkan untuk tujuan bisnis. Apa yang diterbitkannya melalui Bentang adalah berdasarkan pada minat dan impian-impian personalnya, demikian juga dengan keseluruhan segi dari keberadaan lembaga penerbitan ini.

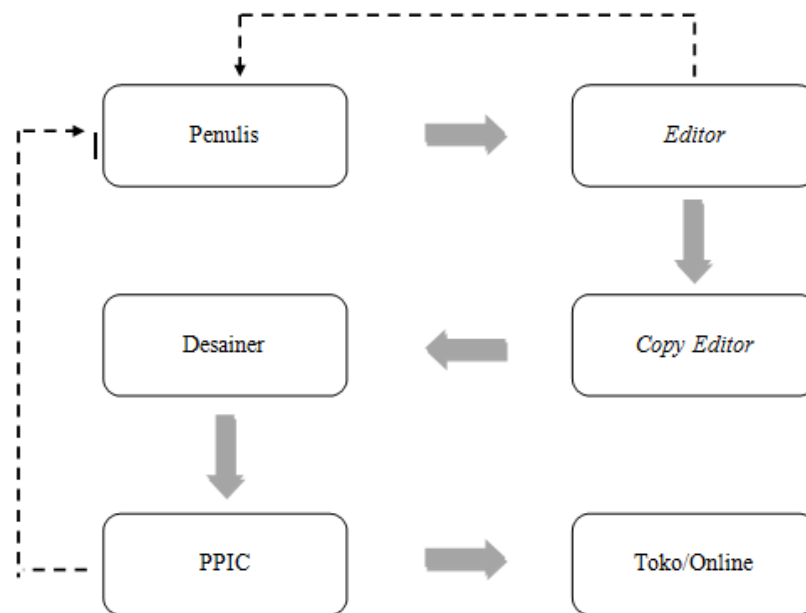
Bentang Pustaka terus berusaha menjadi tradisi sebagai penerbit buku Indonesia yang menerbitkan buku-buku berkualitas dan disukai pembaca. Sejak tergabung ke dalam kelompok Mizan pada 2004, Bentang Pustaka telah menerbitkan karya-karya penulis Indonesia. Bentang Pustaka telah menerbitkan karya-karya penulis Indonesia seperti Sapardi Joko Damono, Garin Nugroho, Kuntowijoyo, Ramadhan KH, Seno Gumira Ajidarma, Rendra, Budi Darma, dan Putu Wijaya.

a. Alur Kerja

Alur kerja di Penerbit Bentang Pustaka mulai dari naskah masuk hingga menjadi buku cetak maupun buku elektronik :

- a) Naskah masuk akan di *review* oleh *editor* , setelah naskah diterima kemudian penulis naskah dan *editor* menandatangani sebuah MOU.
- b) *Editor* membuat konsep untuk naskah yang akan diterbitkan.
- c) *Editor* melakukan *editing* naskah dengan persetujuan penulis.
- d) Naskah diterima bagian *copy editor* yang bertugas untuk membenarkan huruf, kata dan tata bahasa.
- e) *Editor* memberikan *order* desain *cover* dan *layout* naskah tersebut.
- f) Naskah untuk isi atau ceritanya hingga pengemasan selesai, namun naskah masih dalam bentuk *soft file*. Berikutnya adalah tahap *pracetak* yang akan dikerjakan oleh bagian PPIC, pada tahap ini akan ditentukan spesifikasi buku, misal ukuran buku, jenis kertas untuk ketebalan dan bahannya, laminasi cover dan sebagainya.

- g) Tahap kali ini adalah mencetak naskah yang sudah diproses tersebut di sebuah percetakan yang masih satu manajemen dengan Bentang Pustaka, yaitu Mizan Grafika Sarana yang berlokasi di Bandung.
- h) Tahap terakhir adalah pendistribusian ke toko buku untuk buku cetak dan pendistribusian *online* untuk buku elektronik.



Bagan 3.1 : Alur Kerja Bentang
(Suber : Bentang Pustaka)

b. Produk yang Dihasilkan

Bentang Pustaka adalah perusahaan yang bergerak di bidang penerbitan buku, maka untuk produk yang dihasilkan perusahaan ini pastinya yang berhubungan dengan buku, dari yang berbentuk buku cetak hingga buku elektronik. Buku cetak yang diterbitkan bermacam-macam,

yaitu, “Belia” untuk novel remaja, “B First” untuk dewasa dan remaja, “Bentang” untuk buku fiksi dan non fiksi dewasa, “Bunyan” untuk buku keagamaan, serta “Bentang Komik” untuk buku komik. Pada tahun 2018, Bentang menambah “BKIDS” sebagai buku yang diterbitkan untuk anak-anak.

a) Bentang Belia

Bentang Belia merupakan salah satu lini di Bentang Pustaka yang memayungi Bentang Belia Remaja dan Bentang Belia Anak. Bentang Belia Remaja menerbitkan novel fiksi dan nonfiksi seputar dunia remaja yang seru dan penuh warna. Sedangkan Bentang Belia Anak, saat ini tengah giat menularkan virus semangat menulis kepada anak-anak Indonesia.



Gambar 3.2 Logo Bentang Belia
(Sumber: bentangpustaka.com)

b) B First

B First merupakan salah satu lini di Bentang Pustaka menerbitkan



Gambar 3.2 Logo B Firsrt
(Sumber: bentangpustaka.com)

novel fiksi dan nonfiksi beragam *genre* untuk pembaca remaja dan dewasa, seperti fantasi, sejarah, motivasi, petualangan, *sci-fi*, dan *genre* seru lainnya.

c) Bentang

Bentang merupakan salah satu lini di Bentang Pustaka menerbitkan novel fiksi dan nonfiksi beragam *genre* pembaca dewasa, seperti fantasi, sejarah, motivasi, petualangan, *sci-fi*, dan *genre* seru lainnya.



Gambar 3.4 Logo Bentang
(Sumber: bentangpustaka.com)

d) Buyan

Bunyan menerbitkan buku religi untuk segmen pembaca dewasa. Hadie dalam nilai-nilai spiritualitas dan menyajikan rujukan untuk menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi.



Gambar 3.5 Logo Bunyan
(Sumber: bentangpustaka.com)

e) Bentang Komik

Bentang komik menerbitkan komik dengan beragam *genre* untuk pembaca remaja, seperti fantasi, petualangan, *sci-fi*, dan *genre* seru lainnya.



Gambar 3.6 Logo Bentang Komik
(Sumber: bentangpustaka.com)

f) Bentang Kids

Bentang Kids adalah salah satu *imprint* dari Bentang Pustaka, yang menerbitkan buku-buku anak. Sebelumnya buku-buku anak diterbitkan dengan label *imprint* Bentang Belia. Hingga akhirnya Bentang Kids didirikan pada tahun 2018 dengan tujuan untuk memfokuskan dan mengkonsistenkan karya buku-buku anak. Hingga saat ini buku-buku anak Bentang Kids sangat beragam. Mulai dari

bentuk *story book*, *boardbook*, *picture book hardcover*, buku aktivitas, hingga buku pop-up dan buku geser-tarik.



Gambar 3.7 Logo Bentang Kids

(Sumber: Bentang Kids)

Bentang Kids mengembangkan beberapa *fictional character*, karena penyampaian pesan dari sebuah buku akan lebih mudah tersampaikan kepada anak-anak melalui tokoh yang disukai anak-anak. *Fictional character* yang dimiliki Bentang Kids adalah Lala-Raka untuk cerita pengembangan karakter anak, dan Ali-Alika untuk cerita-cerita anak muslim. Beberapa *fictional character* lain yang disukai oleh anak-anak adalah *Cican*, karya Wahyu Aditya. Serta *Kina's Story*, karya Maudy Ayunda. Kedua karakter ini berhasil mengambil hati anak-anak Indonesia, dan telah diterbitkan dengan puluhan judul tiap tahunnya.

2. Hasil wawancara dengan Psikolog

Penulis melakukan wawancara dengan seorang psikolog kejiwaan yang bernama Lovely Christy Zega, MSc. Psych. Usia antara 10 hingga 12 tahun adalah usia pra-remaja. Untuk selanjutnya istilah pra-remaja akan disebut sebagai remaja. Pada masa ini, terjadi perubahan yang kemungkinan cukup drastis pada anak, baik secara fisik maupun mental.

Memasuki masa remaja, seseorang mulai fokus pada lingkungan di luar keluarga. Hal ini penting untuk mengembangkan kemandirian dan pengembangan kemampuan bersosialisasi serta pengembangan kemampuan individu lainnya.

Untuk mengendalikan emosi mereka, perlu beri waktu untuk anak remaja menghabiskan waktu bersama teman-temannya. Meski demikian, beri batasan waktu dan batasan lainnya, seperti batasan dana, batasan jarak, dan lain-lain. Usahakan orangtua mengetahui dimana mereka dan apa yang mereka lakukan. Untuk itu, komunikasi terbuka dan kepercayaan antar remaja dan orang tua adalah hal yang penting. Jika mungkin, fasilitasi kegiatan remaja dan teman-temannya, seperti mempersilahkan untuk kumpul-kumpul bersama di rumah atau membantu mengantar jemput anak remaja dan teman-temannya. Hal ini untuk meminimalisir dampak negatif tekanan sebaya. Pada masa pra-remaja, remaja mulai memiliki keterikatan dengan sebayanya. Meski hal ini memiliki banyak pengaruh positif, seperti kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi, namun lingkungan sebaya juga dapat berpengaruh negatif pada perkembangan remaja.

Selain berusaha terbuka dan fleksibel namun tetap menerapkan batasan pada remaja, adalah hal yang membantu jika diberikan saran-saran seputar bersosialisasi. Misalnya, adalah hal yang lumrah jika menolak tawaran atau ajakan teman yang tidak sesuai atau bahkan berbahaya. Menceritakan kasus atau pengalaman yang sesuai dengan konteks yang sedang dihadapi remaja, misalnya tentang pendidikan atau seksualitas, dapat membantu remaja untuk memahami pergaulan, tanpa menggurui secara langsung.

Pada masa ini, remaja mulai mengembangkan pemikiran dan keputusan sendiri. Dengan demikian, pendekatan orang tua yang dilakukan pada remaja dan pada kanak-kanak sebaiknya berbeda. Fleksibilitas dan kepercayaan serta batasan yang jelas sebaiknya diberikan orang tua pada anak. Kompromi dan diskusi dalam mengambil keputusan akan lebih banyak dilakukan pada remaja, dibandingkan pada anak-anak. Meski demikian, ada saat-saat dimana orang tua harus memberikan keputusan secara sepihak. Jika keputusan ini harus diambil, pastikan bahwa tetap ada ruang bagi remaja untuk mengekspresikan dirinya.

Pada usia remaja minat akan suatu hal mulai tumbuh. Dalam bahasa Inggris minat yang mendalam ini disebut *passion*. Minat ini dapat tumbuh sejak usia kanak-kanak, namun pada sebagian besar orang minat akan suatu hal muncul pada usia remaja. Tumbuhnya minat adalah hal yang positif bagi remaja untuk mengasah fokus, ketekunan, keahlian, tidak pantang menyerah, dan lain-lain dalam bidang tertentu. Oleh karena itu tidak mengherankan jika untuk minatnya itu remaja habis-habisan dalam menginvestasikan waktu, pikiran, dan dana demi minatnya tersebut. Jika minat dalam satu bidang bersifat positif, seseorang dapat menjadi ahli di bidang tersebut. Jika minat bersifat netral atau bahkan negatif, sebaiknya diarahkan ke bidang lain. Cara mengarahkan minat remaja misalnya dengan memperkenalkan dan mengajak remaja tentang berbagai bidang. Pengenalan ini dilakukan dengan cara yang menarik, misalnya mengajak ke museum atau pameran dengan berbagai wahana yang interaktif.

Lingkungan berperan penting dalam mengarahkan hobi dan kesukaan remaja. Dalam masa remaja, pengakuan mulai menjadi hal penting. Menjadi

bagian dari suatu kelompok atau bahkan menjadi yang terbaik dalam suatu kelompok bisa menjadi hal yang utama bagi remaja. Hal ini karena mereka masih dalam proses pencapaian jati diri. Hal yang perlu dilakukan oleh orang tua adalah memberikan pengertian bahwa menjadi unik dan berbeda itu wajar, tidak semua hal dalam mode atau teknologi harus diikuti, hal yang penting adalah kebaikan dan pengetahuan. Dengan demikian, remaja dapat mengerti bahwa ada kehidupan lain di luar dunia remaja mereka.

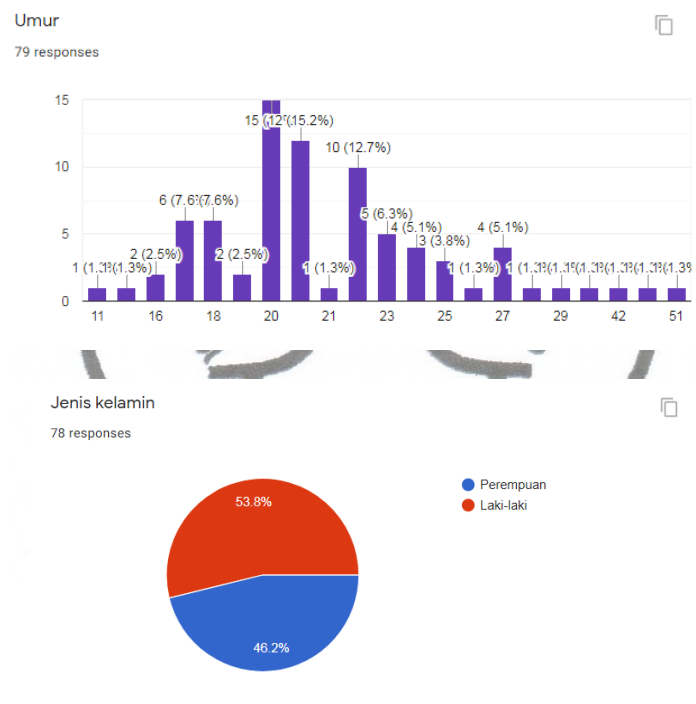
Dalam menyikapi kebiasaan remaja yang suka dengan permainan *games* hingga menghabiskan waktunya di depan komputer atau hp, keterbukaan adalah kunci untuk menasehati dan terjun ke dunia remaja. Mereka sudah mulai berpikir kritis dan mulai berani untuk berpikir berbeda dibandingkan lingkungannya. Proses berpikir kritis dan mengemukakan pendapat adalah bekal yang baik bagi remaja menuju masa dewasa. Dengan berkomunikasi secara terbuka dengan remaja dan memberikan pengertian-pengertian yang logis serta berusaha memberikan alasan yang masuk akal atas sanggahan-sanggahan remaja dapat membantu remaja menerima saran dan keputusan orang tua.

Tidak jarang anak-anak remaja menggunakan kacamata sebagai fashion dan ajang pamer walaupun mereka belum mengerti kacamata identik dengan penyakit mata dan hal itu wajar bagi remaja. Sama misalnya seperti tindik atau baju robek-robek. Masing-masing remaja memiliki selera sendiri-sendiri atas apa yang menurutnya baik, keren, atau unik.

3. Hasil data kuisisioner

Kuisisioner disebarakan melalui *google form* dan di isi oleh narasumber dari berbagai macam kalangan dan usia. Tujuan kuisisioner ini untuk melihat apakah penyebab dari miopi yang diderita narasumber dan seberapa banyak presentase penderita miopi. Kuisisioner diisi oleh 79 orang secara acak yang berdomisili di Surakarta dan Yogyakarta.

a. Analisis data identitas pengisi kuisisioner

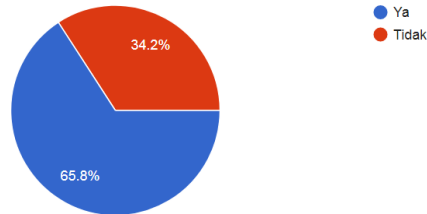


Berdasarkan hasil kuisisioner, pengisi didominasi oleh responden berusia 20 tahun sebesar 15% dan total keseluruhan berjenis kelamin perempuan sebesar 46,2% dan laki-laki sebesar 53,8%.

b. Analisis pengguna kacamata yang disebabkan miopi

Apakah kamu berkacamata

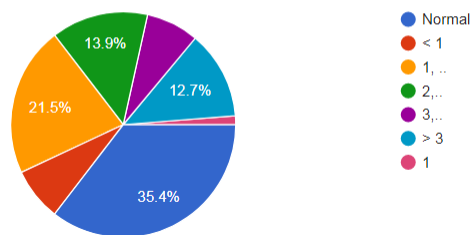
79 responses



Berdasarkan hasil kuisioner sebesar 65% dari 79 responden menggunakan kacamata. Sebesar 45,2 responden tidak menggunakan kacamata yang berarti mata normal. Para responden yang memiliki

Kacamata yang kamu pakai minus berapa?

79 responses

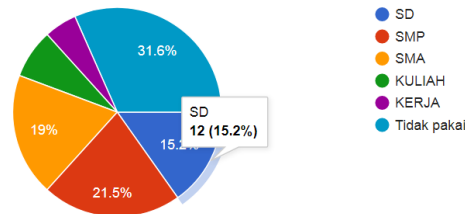


mata normal ini dibutuhkan informasinya dalam menjaga mata mereka dari miopi dan responden yang terkena miopi juga dapat diketahui kebiasaan mereka yang menyebabkan miopi.

Dari diagram diatas menunjukan bahwa responden yang menderita miopi dengan minus 1,(koma) menunjukan angka 21,5% yaitu sebanyak 17 orang terbanyak diantara penderita dengan angka minus lainnya. Penderita dengan minus 2, (koma) sebesar 13.9% yaitu 11 orang, penderita dengan minus 3, (koma) sebesar 7,6% dengan responden berjumlah 6 orang dan responden yang menginput minus lebih dari 3 besar 12.7% yaitu responden berjumlah 10 orang.

Sejak kapan memakai kacamata?

79 responses

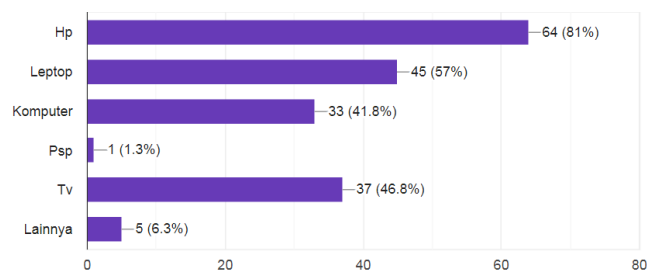


Dari data yang didapat dari responden pengguna kacamata, presentase terbesar adalah pengguna kacamata akibat miopi sejak menempuh bangku Sekolah Menengah Pertama atau SMP sebesar 21.5% sebanyak 17 responden disusul oleh penderita miopi sejak Sekolah Menengah Atas atau SMA sebesar 19% sebanyak 15 orang lalu penderita dengan presentase 15.2% sebanyak 12 responden menderita miopi sejak Sekolah Dasar atau SD.

c. Analisis pengetahuan menjaga kesehatan mata

Gadget apa yang sering dimainkan sejak belum memakai kacamata hingga sekarang

79 responses

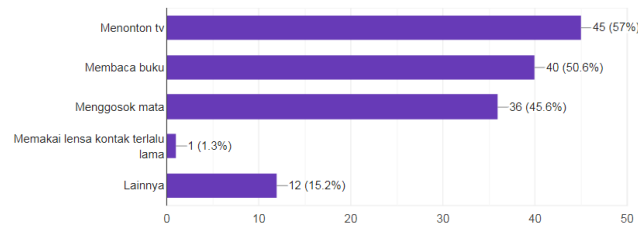


Analisis pengetahuan menjaga kesehatan mata melalui kebiasaan responden dalam menggunakan *gadget* terlihat penggunaan HP atau *smartphone* terbanyak sebesar 81% sebanyak 64 responden gemar menggunakan *smartphone* disusul dengan laptop sebesar 57%, TV 46.8% , komputer 41.8% dan psp 1,3%. Responden dalam kuisisioner ini

dapat memilih lebih dari satu opsi untuk kebiasaan dalam menggunakan *gadget*.

Selain gadget, hal dibawah ini yang sering dilakukan

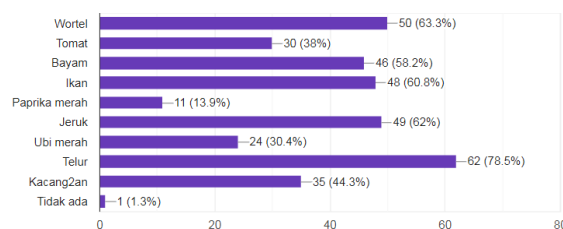
79 responses



Selain penggunaan *gadget*, responden menginput kebiasaan mereka dalam sehari-hari yang dapat menyebabkan miopi. Hasilnya adalah sebesar 57% responden gemar menonton tv, 50.6% gemar membaca buku, 45.6% gemar menggosok mata, dan 1.3% memakai kontak lensa terlalu banyak. Dalam pernyataan ini, responden dapat memilih lebih dari satu jawaban.

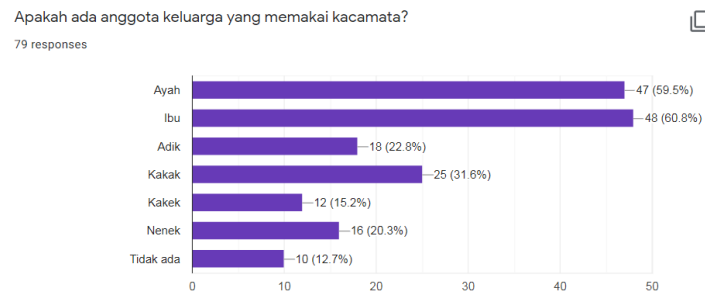
Dibawah ini pilih beberapa makanan yang disukai

79 responses



Makanan-makanan diatas mengandung Vitamin A dan protein tinggi yang dapat menjaga kesehatan mata. Presentasi terbanyak yang dipilih oleh responden adalah Telur sebesar 78,5% lalu disusul dengan Wortel sebesar 63,3% lalu jeruk dengan presentase 62%. Dari data diatas responden cenderung menyukai makanan dengan vitamin A dan protein tinggi.

d. Analisis penggunaan kacamata yang disebabkan keturunan



Pertanyaan pada kuisisioner ini untuk mengetahui seberapa banyak anggota keluarga yang terkena miopi. Hal ini dapat melihat bagaimana hubungan keturunan dan pemakaian kacamata akibat miopi. Hasilnya adalah sebanyak 48 responden menjawab ibu mereka memakai kacamata, lalu sebanyak 47 responden menjawab ayah mereka memakai kacamata dan kakak sebanyak 25 responden.

☒ Ayah
☒ Ibu
☒ Adik
☒ Kakak
☒ Kakek
☒ Nenek

☒ Ayah
☒ Ibu
☒ Tidak ada

1 response

15 responses

10 responses

dari data yang didapat bahwa 1 responden menginput seluruh anggota keluarganya memakai kacamata, 15 responden menginput ayah ibu mereka memakai kacamata dan 10 responden menginput tidak ada anggota keluarga yang menggunakan kacamata.

C. Target Market

1. Segmentasi Demografis

Umur : 25-40 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Pendidikan : Minimal lulusan SMP

Kelas sosial : Menengah ke atas

2. Segmentasi Geografis

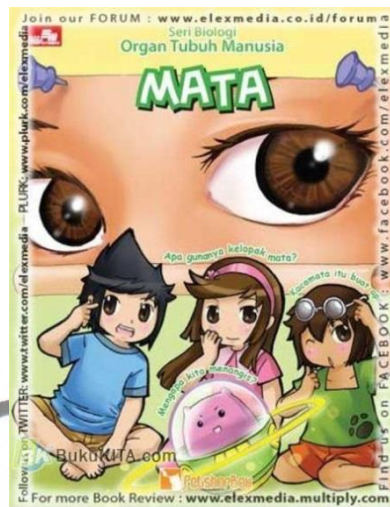
Segmentasi geografis buku “Riri dan Monster Berkacamata” adalah kota Surakarta dan DIYogyakarta.

D. Komparasi

1. Seri Biologi Organ Tubuh manusia “Mata” Oleh Petshopboxn Studio

a. Deskripsi Umum

Buku seri biologi organ tubuh manusia “Mata” ini merupakan seri pengenalan tubuh khusus bagian mata dan macam-macam penyakit serta cara mencegah penyakit mata. Konsep buku ini adalah buku cerita semi komik dengan balon percakapan sebagai pelengkap cerita. Buku ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo pada tahun 2011 dengan nomor ISBN : 978-979-27-9107-5



Gambar 3.8 : Cover buku Seri Biologi Organ Tubuh Manusia “Mata”

b. Target Market

2) Segmentasi Demografi

Umur : Dewasa (17- 40 tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Semua Jenjang Pendidikan

Kelas sosial : Menengah ke atas

3) Segmentasi Geografis

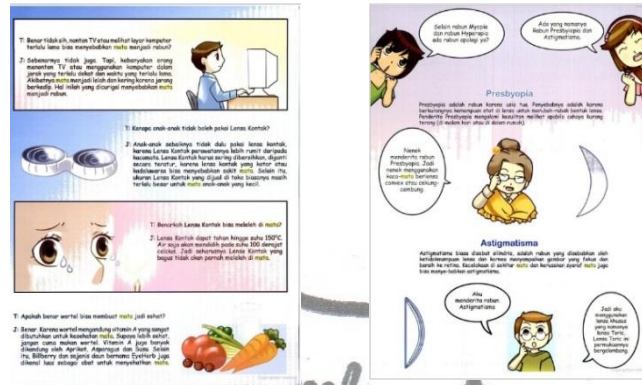
Segmentasi geografis buku Seri Biologi Organ Tubuh Manusia

“Mata” mencakup seluruh Indonesia.

c. Tampilan visual

Tampilan visual buku Seri Biologi Organ Tubuh Manusia “Mata” menggunakan *style* komik atau anime Jepang. Tampilan ilustrasi *full color* dengan garis-garis yang tegas dan hitam. Di dalam buku ini juga

menggambarkan anatomi mata dan menjelaskan bagian-bagian mata menggunakan ilustrasi.



Gambar 3. 9: Isi buku Seri Biologi Organ Tubuh Manusia “Mata”

2. Mata Yang Bersinar

a. Deskripsi Umum

Buku Mata Yang Bersinar merupakan salah satu buku dari seri Ensiklomini Keajaiban Tubuh yang ditulis oleh penulis dari Tiongkok Ding Yoeran. Buku ini merupakan terjemahan dari buku aslinya yang berjudul *Bright Eyes* diterbitkan oleh *China Children Press and publication Grub* selanjutnya dicetak di Indonesia oleh PT Gramedia pada tahun 2019.



Gambar 3.10 : Cover buku “Mata Yang Bersinar”

b. *Target Market*

1) Segmentasi Demografi

Umur : Dewasa (17- 40 tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Agama : Semua Agama

Pendidikan : Semua Jenjang Pendidikan

Kelas sosial : Menengah ke atas

2) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis buku “Mata Yang bersinar” mencakup seluruh Indonesia.

c. Tampilan Visual

Buku “Mata Yang Bersinar” memiliki tampilan visual yang berwarna warni. Garis *outline* yang tipis dan menggunakan teknik pewarnaan *water color* yang membuatnya berbeda dari buku lain. Buku ini menggunakan balon percakapan untuk memvisualkan percakapan diantara karakternya. Selain itu visual dari mata digambarkan dengan jelas secara realistis disertai penjelasan mengenai fungsi-fungsi anatomi mata. Uniknya buku ini juga membahas secara singkat mengenai *optical illusion* menggunakan ilustrasi yang jelas.



Gambar 3.11 : Isi buku “Mata Yang Bersinar”

E. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proyek.

Analisis SWOT	Seri Biologi Organ Tubuh manusia “Mata”	Mata yang bersinar	Riri dan Monster Berkacamata
Strength	<ul style="list-style-type: none"> Mengangkat tema tentang kesehatan mata dan menjelaskan macam-macam penyakit mata didalamnya, serta memberikan ilustrasi tentang alat-alat yang dipakai untuk membantu 	<ul style="list-style-type: none"> Mengangkat tema kesehatan mata dengan mengenalkan mata dan keberadaan mata serta fungsi mata di mahluk hidup Membandingkan mata manusia dan mata hewan 	<ul style="list-style-type: none"> mengangkat tema kesehatan mata dan fokus kepada cara mencegah terjadinya miopi dan menjaga kesehatan mata menggunakan cerita sehari-hari sebagai contoh kegiatan yang dapat

	<p>mata yang sakit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan balon percakapan untuk mempermudah pemahaman “siapa yang sedang menjelaskan” 	<p>serta menjelaskan fungsinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi yang “masa kini” dan simple membuat ilustrasi menjadi lebih jelas • Layout ramai namun mudah terbaca 	<p>merusak mata sehingga pembaca tidak merasa bosan saat membaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks yang tidak terlalu banyak tiap halaman • Ilustrasi lucu yang disenangi oleh anak usia 10-12 tahun. • <i>Layout simple</i> sehingga mudah untuk dibaca.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Teks yang panjang dan terkesan penuh teks membuat cepat bosan saat membaca • <i>Layout</i> sedikit 	<ul style="list-style-type: none"> • Teks di beberapa halaman yang lumayan panjang memaksa konsentrasi lebih untuk membacanya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku yang tebal membuat kesan pertama malas untuk membacanya. • Harga yang tidak murah untuk buku yang tebal.

	membingungkan untuk dipahami		
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Warna yang tegas dalam setiap ilustrasi sehingga mencuri perhatian calon pembeli. • Menerangkan tentang alat-alat bantu untuk mata sehingga menjadi nilai lebih dari buku lain yang memiliki tema yang sama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan ilustrasi yang sedang “hits” saat ini membuat buku ini cukup <i>eye catching</i> • Halaman yang sedikit membuat tidak bosan untuk dibaca 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya buku edukasi khusus mata untuk usia 10-12 tahun di toko buku membuat buku ini dapat sangat membantu orang tua dalam memberi edukasi pada anak. • Kesadaran masyarakat untuk menjaga kesehatan mata yang meningkat
Treat	<ul style="list-style-type: none"> • Buku terbitan yang lebih baru lebih terlihat <i>fresh</i> dalam hal ilustrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • terbitnya buku-buku baru dengan halaman yang lebih banyak namun 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku terbitan baru dengan inovasi-inovasi terbaru. • Buku terjemahan dari luar

	<ul style="list-style-type: none">• Ilustrasi yang berkembang dan tren ilustrasi yang berbeda tiap tahun menjadi ancaman nyata bagi buku ini yang menggunakan ilustrasi “lama”	dengan harga yang lebih setara dengan ketebalan buku	negeri.
--	--	--	---------

Tabel 3.1 Analisis SWOT



1. Kesimpulan SWOT

Berdasarkan analisis SWOT diatas, dapat disimpulkan bahwa buku dengan judul *Seri Biologi Organ Tubuh manusia "Mata"* memiliki keunggulan pada isi konten pada buku yang menyertakan alat-alat kesehatan mata yang jarang diketahui oleh umum. Namun memiliki kelemahan yaitu *layouting* dan teks yang tidak nyaman di mata dan membosankan. Sedangkan buku dengan judul *Mata Yang Bersinar* memiliki keunggulan di ilustrasinya yang menarik dan *eyecatching* dimana ilustrasi yang digunakan sedang populer pada masa kini. Namun buku ini juga memiliki kelemahan pada beberapa teks yang terlalu panjang dan tidak dipotong beberapa kalimatnya membuat bosan pembaca yang tidak terlalu memiliki kegemaran membaca.

Sedangkan untuk buku yang berjudul *Riri dan Monster Berkacamata* yang akan penulis buat diharapkan dapat menyatukan dua keunggulan dari buku pembandingan diatas dimana memiliki teks dan *layouting* yang ramah dimata dan memiliki ilustrasi yang menarik sehingga menarik pembaca untuk terus memahami isi buku sehingga media edukasi ini dapat tepat sasaran.

Selain menggabungkan unsur yang dimiliki dari dua buku pembandingan, buku *Riri dan Monster Berkacamata* berinovasi untuk memberi hal baru dalam buku pengetahuan. Dimana buku pengetahuan yang biasanya terkesan berat untuk dimengerti, buku ini lebih memberi kemudahan bagi pembacanya dalam memahami materi yang disampaikan dengan permainan-permainan didalamnya. Walaupun untuk selanjutnya akan banyak buku-buku pesaing yang baru dengan inovasi-inovasi baru serta buku-buku terjemahan dari luar

negeri yang baru akan semakin banyak, diharapkan buku ini akan tetap menempati posisi sebagai buku yang dicari pembaca karena isi materi yang mudah dimengerti dan gambar yang menarik.

Buku ini memiliki kelemahan yaitu untuk kemahalan harganya. Meskipun begitu, tidak ada yang mahal untuk ilmu pengetahuan. Buku ini sebanding harga dengan konten isinya serta halaman yang banyak.

F. USP (*Unique Selling Proposition*)

USP menjadikan produk beda diantara produk pesaing yang lain. Di buku “Riri dan Monster Berkacamata” ini USP berada di isi buku. Dimana jika dibandingkan dengan buku-buku pesaing tentang kesehatan mata, belum ada buku yang membahas tentang kesehatan mata secara terkhusus yaitu miopi. Selain materinya yang baru, buku ini terdapat *games-games* didalamnya, sehingga lebih menarik untuk bacaan anak dimana belajar sambil bermain adalah kegemaran mereka. Selain *games* didalam buku ini, terdapat stiker yang dapat ditempel sebagai hiasan buku yang tentunya menjadi lebih unik dan spesial dimata pembaca.

G. Positioning

Strategi *positioning* dalam buku ini adalah menjadi jawaban atas pertanyaan dan keluhan orang tua saat ingin memberi ajaran ke anak-anaknya untuk tidak banyak bermain *smartphone* dan lebih banyak makan sayur untuk menjaga kesehatan mata dan terhindar dari miopi. Selain harga kacamata yang mahal, anak-anak belum seharusnya terkena miopi akibat gaya hidup, dengan begitu, buku ini

menjadi alternatif bagi orang tua untuk mengajarkan pada anak-anaknya secara mudah pengertian dan cara-cara mencegah miopi dengan metode belajar yang mengasikkan dengan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang menginspirasi.

