

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

III.1. Data Kuisisioner

Disini penulis membagikan Kuisisioner kepada

10 orang mahasiswa yang bersedia menjawab pertanyaan dari penulis. 6 Mengetahui GERD , Hanya 4 mengetahui Maag.5 orang Mengalami GERD, 2 Tidak mengalami ,3 Mengalami dan membantu teman ,3

Orang Sesak nafas saat mengalami GERD, 1 Perut dan tenggorokan panas,6 macam” ,

Dari 10, 8 Setuju, 2 kurang orang setuju bahwa media komik bertema GERD akan dapat menyampaikan pesan dengan baik,

10 orang menggunakan media komik online /digital

Dari 10 orang, yang memilih 1 Slice of life,3 Komedi, 6 Campuran

Selanjutnya penulis membagikan Kuisisioner kepada 30 orang di media sosial facebook yang bersedia menjawab pertanyaan dari penulis.

Apa profesi anda?

Dari 30 orang 14 orang bekerja, 7 orang mahasiswa, dan 9 orang pelajar

Dari 30 orang 20 orang mengalami asam lambung dan 10 orang lainnya tidak

Dari 30 orang 10 orang memilih stres sebagai pemicu naiknya asam lambung

10 orang memilih *overwork* dan 10 orang lainnya memilih keduanya

3.1. Khalayak sasaran

Berdasarkan survei yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa target sasaran dari perancangan adalah mahasiswa usia 18-23 tahun yang tinggal di area perkotaan Semarang. Target yang dituju adalah target yang memiliki ciri-ciri seorang mahasiswa ,mahasiswa semester akhir atau mahasiswi yang baru saja memasuki masa-masa perkuliahan. Sebagian besar mahasiswa mengetahui apa itu GERD dan sebagian belum mengetahuinya. setuju bahwa komik sebagai media yang efektif untuk

memberikan sebuah pesan. Dari hasil survey seluruh mahasiswa lebih senang membaca komik secara online dan sebagian besar memilih komik yang berwarna (webtoon) karena komik berwarna dirasa dapat lebih memberikan gambaran pada komik ini. Bercampur genre antara slice of life dan comedy dapat merelaksasikan dan memicu ketertarikan pembaca

Alasan pemilihan target diatas berdasarkan pada kasus-kasus yang sudah banyak terjadi, yakni sakit GERD yang sudah sering terjadi di Indonesia, dan banyak sekali yang sudah meninggal khususnya anak mahasiswa / anak kos. Untuk perancangan yang penulis buat, target akan dibagi menjadi dua yakni target primer dan sekunder. Target primer terdiri dari kelompok mahasiswa usia 18-23 tahun, dan kelompok sekunder yang terdiri dari masyarakat . Juga mahasiswa dekat sekali dengan dunia pekerjaan, dan mahasiswa semester atas juga sudah mencoba pengalaman untuk bekerja.

3.2. Analisis

Dalam perancangan komik yang akan dibuat, penulis menggunakan beberapa metode dalam mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Berikut berbagai metode yang akan digunakan oleh penulis :

3.2.1. Target Sasaran

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dapat di simpulkan bahwa target dari perancangan ini adalah mahasiswa pada usia 18-23 tahun yang berada di area Semarang. Ses menengah ke atas.

3.2.2. Wawancara Tertutup

Pada hari sabtu 7 Maret 2020 Wawancara dilakukan. Metode wawancara, narasumber yang menjadi adalah, Seorang dokter umum di rumah sakit Cito yang bernama Dr.Mega Putri Kusuma Dewi mengenai GERD. GERD yang biasa dialami oleh penderita, dan salah satunya adalah karena stres karena masalah akademis. Masalah akademis yang dialami lebih mengarah pada permasalahan tugas perkuliahan. Menurut beliau, permasalahan dalam tugas perkuliahan dapat disebabkan oleh faktor-faktor lain salah satunya adalah faktor makanan. Namun tidak jarang permasalahan tugas juga dapat berdampak sebaliknya pada aktivitas mahasiswa.

3.2.3. Insight

Berdasarkan data yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara, maka dapat diketahui bahwa mahasiswa rentan terkena GERD. Komik bertemakan GERD yang menceritakan keseharian mahasiswa dinilai efektif dalam menyampaikan pesan dengan visual yang menyenangkan dalam komik tersebut serta dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai GERD.

3.3. Konsep Komik

JUDUL “4GERDS”

Apa itu 4GERDS?

Terdiri dari 4 mahasiswa mahasiswi yang masing-masing memiliki pengalaman merasakan sakitnya GERD dan memiliki tips mengatasinya saat aktivitas perkuliahan.

4GERDS karena ada 4 orang dan kata 4 jika didalam bahasa inggris adalah four sehingga jika dibaca dapat dibaca menjadi for / untuk (jadi komik ini dapat diartikan untuk penderita GERD atau orang yang ingin mengetahui tentang GERD).

Juga 4GERDS dibaca forgets di bahasa inggris yang mengartikan supaya komik ini dapat menjadi distraksi pembaca dari pikiran ,untuk dapat lebih relaks saat membaca komik ini.



Gambar4.

3.3.1. Konten

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan GERD baik itu akademis, makanan, maupun stress. Komik ini menceritakan keseharian (slice of life) atau aspek" lain saat perkuliahan. Supaya pada saat mahasiswa membaca komik ini dia dapat merasa familiar dan dapat menjadi salah satu bagian pada komik ini selain itu terdapat beberapa penyelesaiannya jg terhadap GERDS. Jadi untuk itu terdapat tips yang terselubung yang dapat diberikan lebih mengarah kepada mahasiswa.Didalam komik ini memiliki kaitan langsung dengan pengalaman nyata karena banyak sekali adegan keseharian yang biasa kita alami sebagai seorang mahasiswa, akan tetapi tidak terduga dapat menarik minat dan menghibur pembaca (Menghibur dari kesederhanaannya).

Untuk itu, terdapat tips yang terselubung yang diberikan akan mengarah kepada mahasiswa didalam komik ini.Didalam komik memiliki kaitan langsung dengan pengalaman nyatan dan ketertarikan pembaca.

3.3.2. Bahasa

Bahasa yang digunakan didalam saya memilih bahasa yang tidak bersifat terlalu formal. Penyampaian akan menyesuaikan target, yaitu mahasiswa. Untuk itu ,bahasa yang akan digunakan akan dibuat bersahabat akan tetapi memberikan ketegasan saat serta supaya memberitahukan bahwa GERD adalah masalah serius.

3.3.3. Alur

Dalam perancangan komik, terdapat alur yang digunakan untuk memudahkan pembaca pada saat membaca komik. Berikut adalah alur dari perancangan komik.

- Pengertian, Jenis, dan Faktor

Pada komik, akan dibahas mengenai pengenalan awal mengenai GERD. Penjelasan akan disertai dengan ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan GERD

tersebut, sebagai contoh, salah satu dari faktor penyebab GERD adalah stress pada saat perkuliahan, ataupun faktor lainnya seperti makan makanan yang dapat memicu GERD

- Gejala yang Dimunculkan

Setelah mengetahui faktor-faktor, akan ada penjelasan mengenai gejala-gejala, yang digambarkan dengan karakter untuk mengidentifikasi apakah ia mengalami GERD atau tidak

- Tips-tips Menghadapi GERD

Konten akan memberikan tips-tips mengenai GERD. Tips-tips yang disarankan akan didasarkan pada hasil observasi, studi pustaka dan wawancara yang telah dilaksanakan sebelumnya. Peran ilustrasi komik pada bagian ini adalah untuk menggambarkan tips-tips tersebut, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang kuat mengenai tips-tips yang disampaikan.

3.4. Pendekatan Elemen Visual

Berdasarkan teori-teori yang telah disebutkan sebelumnya, maka berikut adalah pendekatan elemen visual yang akan digunakan dalam perancangan buku komik.

3.4.1. Stlye



Gambar5.Gambar6.

Style mengambil referensi dari sebuah Manhwa / Webtoon yang berjudul *living as the tyrant older sister*. Pada komik ini memiliki ekspresi yang sangat humoris dari segi style penggambarannya juga menggambarkan gambaran yang *simplistic* tetapi memiliki intensitas yang tinggi dari ekspresi yang berlebihan itu. Serta penggambarannya yang sering kali digambarkan seriuspun menjadi sangat humoris.

3.4.2. Warna

Warna merupakan sebuah elemen penting dalam semua lingkup, secara umum warna merupakan bagian yang penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dapat kita lihat dari benda yang dipakai dalam kehidupan sehari – hari manusia yaitu peralatan , pakaian, bahkan alam sekitar kita penuh dengan warna. Dalam penggunaan warna, relatif menggunakan warna tone cerah . Tetapi tetap tergantung pemakaian dalam cerita.

3.5.3. Tipografi

Tipografi pada komik ini menggunakan tipografi yang jelas dan mudah dibaca dan juga menggunakan tipografi onomatopoeia yang didalamnya menggunakan teori komik seperti balon kata yang dapat dibuat orang yang berbicara seperti berteriak maupun berbisik serta sound efek yang dapat memberikan situasi keramaian maupun kondisi lainya di dalam komik

- Tipografi Cover

BP replay-Bold

Saya memilih font ini, karena font ini tidak kaku dan jelas, selain itu dapat mudah terbaca.

- **Tipografi Komik**

GenEi Univer Sans Bold, saya memilih font ini karena supaya dapat mudah terbaca

3.5.4. Ukuran Komik

Paper size ukuran b5 lebar 17,6x25 cm resolution 150 dpi . Mengerjakan menggunakan aplikasi IBIS PAINT di Android.

Ukuran b5 karena merupakan ukuran standard buku komik serta dapat dilihat di tablet maupun di hp android lainnya. Mengerjakan menggunakan IBIS PAINT karena fitur IBIS PAINT yang dikenal sebagai *comic maker*.

3.5.5. Layout

Penerapan layout pada komik ditemukan pada penempatan panel dan balon teks. Balon teks adalah indikator kepada pembaca yang menunjukkan siapa yang mengucapkan suatu hal dan bagaimana orang itu mengucapkannya. Tergantung pada situasi dan kondisi yang dialami seorang tokoh komik, bentuk balon teks dapat bervariasi. Dan pada layout komik 4GERD penulis menggunakan layout webtoon yang dibaca dari atas kebawah dan layoutnya bebas berisikan panel dan balon teks

3.5.6. Panel

Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus ,terputus-putus, serta tidak berhubungan. Closure memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. Closure hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

3.5. *Tone & Manner*

Tone & manner merupakan pendekatan kepada target, agar target menjadi tertarik dengan apa yang ditawarkan. Untuk perancangan komik diatas, penulis menggunakan tone & manner yang bersifat menyenangkan,santai dan kocak.

3.6. Media Pendukung

3.6.1. Media Promosi Cetak

MUG, Karena gelas MUG merupakan salah satu icon dalam komik yang digunakan untuk meminum air madu hangat untuk menenangkan dan meredakan GERD

3.6.2. Media Promosi Online

Media online juga digunakan untuk mempromosikan serta informasi-informasi lain mengenai komik ini, seperti Instagram, Facebook.



3.7. Jadwal Perancangan

No	Tanggal	Kegiatan
1	15-30 Maret	Perancangan buku.
2	1 Mei - 1 Juni	Proses pembuatan buku komik
3	2 Juni – 30 Juni	Proses pembuatan komik, memposting dan ke Media sosial

3.8. Budget

3.8.1. Biaya Desain

Desain Ilustrasi Karakter :

Riset visual, sketsa, thumbnail, tight tissue, dan final = 100 jam.

Harga desain ilustrasi karakter

50.000 x 100 : Rp 5.000.000,00

Desain Komik Isi

Rp 200.000 x 40 halaman : Rp 8.000.000,00

Desain Cover

400.000 x jam : Rp 2.000.000,00

Total

: Rp 15.000.000,00

3.8.2. Media Pendukung

Mug 1x 15000