

BAB III  
STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

Dari hasil yang didapatkan dari rumah sakit dan juga observasi yang dilakukan pengetahuan orang tentang penyakit bells palsy ini sangatlah minim bahkan sering disamakan dengan penyakit lain seperti stroke yang sebenarnya asal mula penyebabnya pun juga sangat berbeda, untuk itu mereka tidak tahu tentang apa sebenarnya yang menyebabkan penyakit ini muncul dan juga bagaimana cara mencegah serta pengobatan lebih lanjutnya, dan juga dari data yang ditemukan 80 persen orang di semarang tidak menggunakan masker saat berkendara sepeda motor, padahal angin yang mengenai wajahnya itu dapat menyebabkan timbulnya peradangan yang memicu munculnya penyakit ini, penggunaan ac dan juga kipas angin pun juga menyebabkan hal ini terjadi namun penyebab yang paling sering yaitu karena berkendara tanpa menggunakan masker sehingga banyak mereka yang mengalami penyakit ini, dan baru mengetahui karena disebabkan oleh hal tersebut setelah mereka pergi ke dokter, karena sangat kurangnya pemahaman tentang penyakit ini, rumah sakit di semarang pun seperti telogorejo, kariadi, dan juga panti wilasa pun juga membuat artikel tentang penyakit ini di website mereka penderitanya paling banyak ada di umur 20 hingga 30 tahun, karena mengingat penderita yang mengalaminya rata rata tidak mengetahui tentang penyakit ini, waktu yang dibutuhkan untuk sembuh pun juga tidak bisa cepat karena membutuhkan waktu yang relatif lama, maka dari itu lebih baik dicegah terlebih dulu sebelum sudah terlanjur kena. Target 17 hingga 20 tahun ini dipilih karena bertujuan untuk mencegah penyakit ini menyerang mereka , karena penderitanya terbanyak pada usia 20 hingga 30 tahun untuk itu upaya pencegahan dipilih karena penyakit ini butuh waktu lama untuk sembuh untuk itu lebih baik dicegah dengan memilih target pada usia yang lebih muda sehingga dapat dicegah terlebih dahulu.

3.2 Khalayak sasaran

3.2.1 Geografi dan Demografis

	Primer
Status	Remaja akhir 17 hingga 20 tahun
SES	SES A-C
Lokasi	kota semarang

Tabel 3.1 Geografis dan Demografis

### 3.2.2 Psikografis

Status	Kepribadian	Gaya Hidup
Pelajar / mahasiswa, pekerja	Berkendara dengan motor atau mobil, suka berpergian	Sering Menggunakan gadget dan media sosial seperti instagram ,youtube, mencari informasi melalui internet

Tabel 3.2 Psikografis

### 3.3 Strategi komunikasi

Karena target yang dituju merupakan remaja akhir dan tergolong dalam generasi Z yang akrab dengan gadget dan internet untuk itu dipilih media motion graphics yang berupa video animasi 2 dimensi yang simpel dan sederhana namun menarik sehingga dapat mudah dipahami oleh target dan pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan jelas, selain itu media video yang bergerak juga terlihat lebih menarik karena terlihat dinamis dan sesuai juga dengan media sosial yang banyak digunakan seperti instagram dan juga youtube, dengan adanya kombinasi tulisan dan juga gambar ilustrasi yang bergerak dapat memudahkan target untuk memahami tentang isi dari video yang akan dibuat nantinya. Video yang dibuat akan disebarluaskan melalui media sosial seperti iklan instagram dan iklan youtube kemudian juga didukung dengan iklan pada bioskop, karena pada data yang ditemukan penonton bioskop memiliki jumlah terbanyak pada usia 17 hingga 25 tahun yaitu 50 persen dari penonton bioskop adalah umur tersebut untuk itu media bioskop digunakan Karen sesuai dengan target yang akan dituju sehingga dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan nantinya. Konten yang ada didalam video berisi tentang apa itu bells palsy, kemudian gejala dan juga penyebabnya, kemudian cara pengobatannya juga, serta tips untuk dapat terhindar dari resiko penyakit bells plasy tersebut. Kemudian dengan durasi video selama 1 menit ini akan berisi pengenalan tentang penyakit ini sekitar 10 detik, kemudian dilanjutkan dengan ciri ciri penderitanya selama 20 detik, lalu penyebab dan hal yang harus dihindari selama 30 detik, jadi untuk video di instagram dan bioskop akan berdurasi 60 detik dengan isi seperti yang disebutkan, kemudian untuk youtube karena durasinya lebih singkat yaitu sekitar 20 detik, maka akan berisi informasi yang singkat karena 20 detik adalah waktu yang tidak bisa di skip maka isinya difokuskan pada bahaya dari penyakit bells palsy ini, sehingga dapat menarik perhatian orang untuk melanjutkan menonton videonya setelah durasi 20 detik tersebut selesai, video lanjutannya akan berisi seperti video yang berada di instagram dan bioskop yang menjelaskan mulai dari gejala hingga penanganannya.

### 3.3.1 Pendekatan Verbal

Pemilihan bahasa yang akan digunakan dalam video yang akan dibuat yaitu bahasa Indonesia, sehingga mudah dipahami dan jelas maknanya, kemudian kata kata yang digunakan juga singkat dan tidak bertele tele sehingga tidak menggunakan terlalu banyak tulisan yang panjang, supaya langsung menuju kepada inti dari pesan yang ingin disampaikan, serta dalam pemilihan font juga menggunakan font yang simpel dan mudah dibaca seperti jenis sans serif, yang memiliki karakter sederhana dan simpel, sehingga target lebih mudah untuk mengerti karena tingkat keterbacaan fontnya jelas dan mudah untuk dipahami serta didukung juga dengan penggunaan layout yang runtut dan rapi sehingga terstruktur dan informasinya tersampaikan dengan baik.

### 3.3.2 Pendekatan Visual

Karakteristik Visual yang akan dipakai dalam pembuatan video motion graphics ini yaitu gaya desain flat design, yaitu dengan campuran antara tipografi dan juga ilustrasi gambar yang berupa vektor dan ikon yang minimalis dan sederhana, karena dengan gaya desain tersebut dapat memudahkan dan mendukung penyampaian informasi yang disampaikan menjadi mudah dipahami dengan melalui ilustrasi gambar dan ikon yang menarik dan bergerak dinamis, serta didukung dengan penggunaan warna yang kontras dan menarik sehingga dapat lebih menarik perhatian target untuk melihat video motion graphics yang dibuat nantinya. Kemudian tipe warna yang digunakan adalah rgb karena sesuai dengan standar warna pada layar digital menggunakan bentuk warna tersebut sehingga hasilnya lebih kontras dan dapat memunculkan warna warna yang optimal saat dilihat di media layar yang digunakan.

### 3.3.3 Pendekatan Material

Media yang digunakan untuk memutar video animasi yang dibuat yaitu berupa handphone atau laptop dan komputer yang dapat digunakan untuk mengakses media sosial yang merupakan tempat memutar dan menyebarkan video yang berisi informasi tentang penyakit bells palsy ini, karena penggunaan gadget sudah sangat luas dan menyeluruh untuk itu media digital ini dipilih karena sesuai dengan target yang akan dituju yaitu generasi Z yang dekat dengan media internet dan media digital.

## 3.4 Strategi Media

Motion graphics yang akan dibuat nantinya akan menggunakan format berkualitas Full HD dan menggunakan frame rate sebesar 50 fps sehingga video yang dihasilkan terlihat lebih halus dan pergerakannya nyaman untuk dilihat karena menggunakan ilustrasi vektor dan tulisan yang bergerak secara dinamis ini digunakan pada media instagram dan youtube, sedangkan untuk bioskop menggunakan 24 fps, Durasi yang digunakan juga menyesuaikan media tempat video tersebut diputar, di instagram durasi yang digunakan yaitu selama 60 detik, media instagram ini digunakan karena target banyak menggunakan

media sosial instagram ini berdasarkan data yang didapat, kemudian di media youtube berdurasi 20 detik yang merupakan batas maksimal dari iklan yang tidak dapat di skip, iklan jenis ini dipilih supaya target tidak dapat menutup iklan ini sehingga otomatis dapat menyaksikan selama durasi tersebut, youtube juga merupakan salah satu media sosial yang memiliki banyak peminat untuk itu media ini dipilih karena dapat menyampaikan informasi kepada target dengan tepat, kemudian media lainnya yaitu bioskop, pada tempat tersebut menggunakan durasi selama 60 detik sehingga dapat memberikan informasi yang lengkap dan jelas dengan durasi tersebut. Dari hasil data yang ditemukan dari survei penonton bioskop, usia 17 hingga 25 tahun adalah yang terbanyak hampir 50 persen, untuk itu media ini dipilih karena sesuai dengan target sasaran yang akan dituju.

### 3.5 Budgeting

Media	Bahan	Harga
Iklan instagram stories	Video 15 detik selama 1 bulan	Rp. 2.000.000
Iklan youtube unskippable	Video Durasi 20 detik selama 1 bulan	Rp. 4.000.000
Iklan bioskop	Video durasi 60 detik selama 1 bulan	Rp. 60.000.000
Total		Rp. 66.000.000

Tabel 3.3 Budgeting

### 3.6 Operasionalisasi teori

Karena mayoritas penderita bells palsy berumur 20 hingga 30 tahun, sehingga target yang dipilih yaitu berusia 17 hingga 25 tahun yaitu remaja akhir karena sebagai upaya pencegahan, dalam pembuatan motion graphics elemen - elemen seperti ilustrasi vector perlu digunakan terutama dengan gaya desain simpel sesuai dengan teori yang ada, sebaiknya simpel dan sederhana gaya desainnya, untuk gaya desain flat design dipilih karena memiliki karakteristik yang sederhana dan tidak realistis sehingga tidak terlihat rumit ketika dilihat. kemudian pada font juga menggunakan teori yang ada dengan melakukan pemilihan font yang tepat sesuai dengan konsep yang dibawa yaitu jelas dan mudah dipahami, yaitu berjenis sans serif yang tidak berkait dan berkesan simpel dan sederhana sehingga tingkat keterbacaannya baik kemudian pada segi warna juga menggunakan teori yang ada dengan menggunakan perpaduan warna yang kontras dan menarik supaya video yang dihasilkan terlihat menarik dan mencolok karena menggunakan jenis warna rgb sesuai dengan standar media digital yang menggunakan layar sebagai medianya lalu pada layout atau penempatan objeknya juga menggunakan teori tata letak supaya dapat menempatkan dengan baik dan terstruktur sehingga terlihat jelas dan seimbang tidak beras ke satu sisi dan juga menggunakan kesatuan sehingga elemen desainnya terlihat lebih harmonis, serta dalam penggunaan bahasa juga menggunakan teori komunikasi yang efektif karena durasinya tidak terlalu banyak maka pemilihan kata kata yang efektif diperlukan supaya dapat dipahami dengan lebih mudah.