

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Target Sasaran

- a. Segi geografis : Kota kota besar di Indonesia dimana terdapat banyak mahasiswa , dan Semarang digunakan sebagai target perancangan pertama, dimana Semarang merupakan kota yang masih membutuhkan ajakan kepedulian akan masalah sosial
- b. Segi Demografis : Mahasiswa berumur 18-24 tahun yang termasuk sebagai generasi Z dipilih karena menurut penelitian oleh APA anak muda berusia 15 sampai 21 tahun yang termasuk sebagai golongan generasi Z, memiliki kondisi kesehatan mental terburuk dibandingkan dengan generasi lainnya dimana salah satu disebabkan oleh sosial media dan tekanan sosial yang sangat dekat dengan ciri generasi z.
- c. Segi Psikografis : Memiliki kecenderungan akan gejala-gejala depresi, menyukai membaca komik digital. Sebagai generasi z sendiri memiliki ciri-ciri fasih akan menggunakan gawai serta media sosial.

3.2 Data Riset

Data riset didapatkan dari hasil kuisisioner kepada mahasiswa berumur 18-24 tahun, wawancara kepada tiga orang narasumber mahasiswa yang pernah mengalami gejala depresi dan wawancara kepada dosen psikologi sebagai pakar dalam bidang psikologi. Ketiga data ini digunakan untuk memperdalam akan masalah gejala depresi pada mahasiswa yang dikatakan oleh artikel-artikel yang sudah ada, serta melihat pengalaman mahasiswa sendiri terhadap gejala depresi pada mahasiswa. Selain itu data kuisisioner juga memiliki pertanyaan untuk mencari tahu kegemaran target sasaran agar media yang dirancang dapat sesuai dan efektif bagi target sasaran. Hal ini akan menjadi poin penting dalam insights/findings. Data kasar akan diletakan pada bagian lampiran.

3.2.1. Hasil Kuisisioner

Kuisisioner yang dibagikan kepada khalayak terdapat 2 macam kuisisioner. Kuisisioner yang pertama dibagikan adalah mengenai gejala-gejala depresi kepada mahasiswa yang dibagikan terhadap 40 orang mahasiswa berumur 18-24 tahun. Dari 40 mahasiswa poin yang tingkat kephahaman mahasiswa mengenai kesehatan mental terutama depresi adalah poin 3, dimana hal ini berarti mahasiswa merasa netral akan kephahamannya terhadap depresi. Gejala-gejala depresi yang paling diketahui oleh 40 mahasiswa ini adalah dimana seseorang merasa putus asa, merasa hidupnya kosong dan merasa bersalah terus. Kemudian 40 mahasiswa ini diberikan pertanyaan apabila mereka pernah merasakan gejala-gejala depresi

tersebut dan apabila mereka pernah bertemu atau tahu teman yang memiliki gejala-gejala depresi tersebut. Dari 40 mahasiswa terdapat 40% mahasiswa yang pernah mengalami gejala-gejala depresi selama lebih dari 2 minggu, dan sisanya 60% tidak pernah merasa mengalami gejala-gejala depresi lebih dari 2 minggu. Terdapat 65% mahasiswa yang mengetahui teman yang memiliki gejala-gejala depresi selama lebih dari 2 minggu dan 35% tidak mengetahui teman yang memiliki gejala-gejala depresi lebih dari 2 minggu.

Merasa memiliki gejala	Tidak merasa memiliki gejala
40%	60%

Tabel 3.1 Jumlah mahasiswa yang merasa memiliki gejala-gejala depresi lebih dari dua minggu

Mengetahui	Tidak Mengetahu
65%	35%

Tabel 3.2 Jumlah mahasiswa yang mengetahui teman yang memiliki gejala-gejala depresi lebih dari dua minggu

Dari 40 mahasiswa berumur 18-24 tahun yang termasuk sebagai generasi z tersebut jika pernah merasakan gejala-gejala depresi lebih dari 2 minggu, mengatakan bahwa mereka tidak banyak mencari pertolongan kepada orang lain atau medis karena berpikir dapat mengatasi sendiri (42.5 %), tidak bercerita karena tidak tahu harus bagaimana dan memilih untuk diam saja karena bingung (7.5%), mau bercerita sedikit kepada teman/keluarga terdekat/ terpercayanya saja (47.5 %), pergi ke psikolog (2.5%). Selain pernah merasa mengalami gejala-gejala depresi sendiri, mahasiswa juga pernah menemui teman yang dirasa memiliki gejala-gejala depresi, dimana terdapat 65% banyaknya. Dari 40 mahasiswa jika merasa pernah mengetahui teman yang mengalami ciri-ciri depresi selama 2 minggu lebih , mengatakan bahwa mereka pernah membuka diri untuk sekedar tempat curhat saja (55 %), tidak mau memberi pertolongan karena bingung (15%), merasa tidak pernah ada yang mau bercerita/meminta bantuan mengatakan bahwa mereka tidak pernah memberi bantuan karena merasa orang depresi banyak menutup diri (30 %).

Kuisisioner kedua yang dibagikan kepada mahasiswa berumur 18-24 tahun adalah kuisisioner mengenai hiburan yang diminati oleh mahasiswa. Dari 80 responden yang terdiri dari 46.3% laki-laki dan 53.8% perempuan yang menjawab kuisisioner ini, terdapat tiga jenis hiburan yang paling diminati yaitu bermain game, mendengarkan music dan membaca komik. Kemudian bagi yang memilih komik sebagai pilihannya, terdapat 65.4% mahasiswa yang menyukai komik non fisik (digital) dan sisanya 34.6% menyukai komik berbentuk fisik. Genre

komik yang paling disukai terdapat genre action, fantasy, romance dan slice of life. Contoh komik yang paling disukai adalah komik jepang seperti One Punch Man, Kimetsu no Yaiba, Isyarat Mieko, dan masih banyak lagi.

3.1.2. Hasil Wawancara kepada mahasiswa

Wawancara diberikan kepada tiga orang mahasiswa yang pernah merasa mengalami gejala-gejala depresi. Ketiganya merasa memiliki gejala depresi yang cukup sama yaitu kekurangan minat, seperti malas hidup, malas beraktifitas, merasa sendiri ataupun menyendiri dan mudah emosi. Ketiga mahasiswa ini memiliki masalah pribadi akan relasi dalam perkuliahan maupun pergaulan diluar perkuliahan serta masalah keluarga dan keuangan. Ketiganya juga mencari bantuan berupa bercerita kepada dokter jiwa, dosen psikologi ataupun psikolog melalui aplikasi, namun tidak ada yang mau banyak bercerita dikarenakan takut membebani ataupun mengecewakan dirinya. Hal yang paling dibutuhkan dari ketiga mahasiswa yang memiliki gejala-gejala depresi adalah dukungan dari teman dan keluarga, orang-orang yang tercinta.

3.1.3. Hasil Wawancara kepada Dosen Psikologi

Wawancara kepada dosen psikologi bernama CVR Abimayu ,S.Psi.,M.Psi. yang merupakan dosen Fakultas Psikologi Unika bertujuan untuk mengetahui lebih baik akan gejala depresi pada mahasiswa jaman sekarang ini. Menurut hasil wawancara depresi merupakan kumpulan symptom dan bisa dikatakan sebagai sebuah gangguan psikologis dimana pada intinya memiliki gejala yaitu kurangnya minat. Berkurangnya minat ini akan menghasilkan gejala lain seperti kurang nafsu makan, malas keluar/pergi, malas bersosialisasi, merasa putus asa, serta sampai memiliki pemikiran untuk bunuh diri. Gejala depresi dapat ditegakkan sebagai depresi sendiri dengan jangka waktu 2 sampai 3 bulan. Jika hanya beberapa jam atau hari saja tidak bisa dikatakan depresi.

Pakar juga menjawab bahwa menurut WHO sendiri depresi akan semakin meningkat dan menjadi penyakit psikologi paling populer di dunia . Hasil wawancara dari narasumber yang sama bahwa meskipun tidak terlalu banyak mahasiswa yang terkena depresi namun kasusnya tetap meningkat. Depresi tidak semudah yang masyarakat bayangkan dimana penyebabnya multifactor, salah satunya adalah karena kurangnya dukungan sosial. Salah satu alasan meningkatnya kasus depresi adalah karena adanya kecenderungan orang terhadap gawai dan media sosial dimana seolah-olah orang menjadi antisosial, kurang kehangatan sosial dari sekitarnya dan banyak yang hanya mengejar popularitasan saja. Bukan salah dari media sosialnya namun kecenderungan orang yang menggunakan media sosial untuk mencari popularitas bukan untuk mencari kehangatan/jaringan meskipun tidak bisa

menggantikan relasi yang sebenarnya. Banyak yang berkumpul namun hanya bermain media sosial saja. Relasi dengan dunia luar dengan rekan-rekan tidak hangat lagi, banyak terbelenggu dengan medsos.

Mengenai gejala-gejala depresi pada mahasiswa, hasil wawancara dengan narasumber yang masih banyak mengatakan bahwa banyak mahasiswa yang memiliki gejala depresi dan tidak sedikit yang mau pergi ke psikolog atau kepada beliau karena menyadari ada hal yang salah dengan dirinya. Orang yang paling berperan dalam mengatasi gejala-gejala depresi ialah dirinya sendiri. Maka ketika orang sakit kita tidak dapat selalu mengandalkan lingkungan disekitar untuk mengubah orang sakit tersebut, Hal yang paling baik adalah memberikan kapasitas terhadap orang tersebut, dimana kecerdasan sosial adalah hal yang paling penting , karena orang sudah lebih banyak terbiasa menggunakan media sosial, kecerdasan sosial dengan sesama didekatnya akan lebih jelek.

Hasil wawancara dengan narasumber yang masih sama mengatakan bahwa depresi dapat terjadi jika individu yang memiliki sebuah masalah, merasa sendiri tidak mau bercerita kepada orang lain/teman dan bisa berkepanjangan sampai kurang lebih 2-3 bulan. Akan lebih baik jika individu tersebut dapat menyadari bahwa dirinya butuh bantuan, butuh bercerita akan masalahnya, membangun skill untuk berteman dengan sehat. Langkah paling tepat pada seseorang dengan gejala-gejala depresi adalah mau menyadari bahwa dirinya membutuhkan bantuan dan mau membangun relasi yang hangat serta melakukan hobi yang meningkatkan emosi positifnya. Selain itu juga bisa datang kepada psikolog dan psikiater. Sedangkan sebagai teman yang tepat untuk dilakukan adalah mengajak bercerita dan melakukan hobi yang disukai penderita. (Abimayu,2020)

3.3 Analisis data

Berdasarkan paparan data diatas, data dapat dianalisis menjadi beberapa poin penting berikut :

- Banyak mahasiswa yang merasa tidak pernah mengalami gejala depresi lebih dari 2 minggu, namun juga banyak dari mereka yang mengetahui akan teman yang memiliki gejala depresi lebih dari 2 minggu, dapat dikatakan bahwa tidak banyak mahasiswa yang dapat menyadari gejala depresi pada diri sendiri.
- Kebanyakan mahasiswa mau membuka diri untuk memberi pertolongan berupa curhat saja kepada temannya, namun dari wawancara penderita gejala depresi sendiri tidak ingin bercerita kepada teman karena takut membebani atau disebarkan
- Meskipun ada beberapa mahasiswa yang merasa memiliki gejala depresi mau membuka diri untuk curhat namun, mereka banyak yang merasa bahwa tidak semua orang mau paham atau mendengarkan masalahnya.

- Kecenderungan pada media sosial dan gawai merupakan salah satu penyebab sehingga mahasiswa jaman sekarang kurang akan kecerdasan sosial, dimana menyebabkan kurang kemampuan mahasiswa dalam menjalin relasi yang hangat dan sehat
- Media hiburan yang banyak disukai oleh mahasiswa adalah bermain *game*, mendengarkan musik dan membaca komik.
- Salah satu genre yang paling disukai oleh mayoritas mahasiswa adalah 'Slice of Life' dengan gaya gambar komik jepang

3.4 Insight/Findings

Banyak mahasiswa yang mengalami gejala depresi tidak mau terbuka akan masalahnya, dimana disebabkan oleh kurangnya kemampuan sosial dalam membangun relasi yang hangat. Salah satu faktornya adalah mahasiswa memiliki kecenderungan akan media sosial dan gawai pada jaman sekarang. Mahasiswa banyak yang tidak mau terbuka dengan permasalahannya terutama mahasiswa laki-laki. Hal ini dapat dijadikan sebagai poin-poin penting kisah (*storytelling*) dalam komik sebagai media yang disukai mahasiswa.

3.5 Strategi Komunikasi Pesan

3.5.1 Konsep Umum

Media yang digunakan dalam perancangan akan permasalahan yang ada adalah dengan media komik yang memiliki genre utama 'slice of life'. Media komik yang digunakan juga perlu melihat gaya gambar yang disukai oleh target sasaran melihat hasil kuisioner yang sudah dilakukan yaitu dengan gaya gambar komik jepang. Hal ini dapat dikatakan bahwa dengan mengangkat cerita seorang mahasiswa dalam kesehariannya yang dirinya sudah lama memiliki gejala-gejala depresi yang disebabkan oleh permasalahan dalam pergaulan dan relasi dengan orang sekitarnya. Depresi sendiri digambarkan dalam kesehariannya, melalui sosok yang membuat dirinya merasakan gejala-gejala depresi tersebut, dan si karakter utama ini akan menyadari untuk melawan sosok tersebut dan menyadari dia membutuhkan bantuan dari orang lain akan masalahnya. Tentunya hal ini ditunjukkan dengan dukungan karakter lain yang ikut berperan dalam alur seseorang yang berusaha melawa gejala depresi ini dalam kesehariannya.

3.5.2 Konsep Cerita

Isi cerita tentu saja harus terhubung dengan masalah gejala depresi pada mahasiswa, dimana diceritakan dalam genre *slice of life*. Alur cerita dari komik yang akan dibuat berkonsep menceritakan seorang mahasiswa laki-laki yang bermasalah dengan kehidupannya sejak lama dan semakin tertutup, dimana ia menjadi melihat bahwa hidupnya terasa tidak berwarna,

tidak jelas dan melelahkan. Mahasiswa laki-laki dipilih sebagai pemeran utama karena menurut kuisisioner, bahwa mahasiswa laki-laki lebih tertutup akan masalahnya terutama apabila merasa memiliki gejala-gejala depresi. Mahasiswa laki-laki ini bernama Putra berumur 19 tahun, merumakan mahasiswa semester 4. Lokasi dari ceritanya adalah di Semarang, di sebuah universitas dan padah tahun 2020. Alur cerita di bagi menjadi beberapa bab yaitu :

a. Bab I : Pengenalan karakter

Bab ini mengenalkan karakter utama yang menunjukkan gejala depresi dari pemikirannya yang negatif akan diri sendiri dan bagaimana ia bercerita akan apa yang ia rasakan meskipun berada dalam keramaian. Juga ditunjukkan bagaimana karakter utama cenderung menggunakan media sosial sehingga pemikiran negatifnya keluar.

b. Bab II : Permasalahan

Dalam keseharian dari karakter utama, pembaca diarahkan untuk semakin mengenali karakter utama dengan munculnya beberapa permasalahan dalam hidup mahasiswa tersebut. Karakter utama harus berkelompok dengan individu yang melelahkan dan suka mengatur orang lain serta galak, bernama Tania. Karena kurang mampunya Putra dalam membangun relasi sosial, ia tidak mampu mengutarakan keberatannya. Putra juga semakin menunjukkan gejala depresi dengan raut wajah yang selalu sedih, kurangnya tidur dengan kantong mata yang menebal, serta perasaan negatif yang ada dalam pikirannya.

c. Bab III : Kesadaran

Dalam bab ini gejala depresi karakter utama ditunjukkan pula dengan keinginannya untuk sendiri dan menghindari dari orang-orang. Selain itu Putra juga menolak bantuan dari orang lain dan perasaan negatif. Putra sendiri ditunjukkan merasa penuh dengan beban dan akhirnya menyadari sendiri bahwa ada hal yang salah dengan dirinya, bahwa ia membutuhkan bantuan. Kesadaran diri sendiri inilah yang membuka jalan bagi seseorang dengan gejala depresi tidak semakin terjerumus dalam depresi.

d. Bab IV : Penyelesaian masalah

Karakter utama, Putra memutuskan untuk kembali terbuka dengan bertemu teman-temannya. Perasaan positif muncul karena keputusan ini sehingga ditunjukn dalam halaman komik yang berwarna, kontras dengan halaman-halaman sebelumnya yang hitam putih serta grayscale.

3.5.2 Konsep Verbal

a. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan komik ini tentunya adalah jenis font sans serif yang biasa digunakan dalam komik Jepang seperti Laffayette Comic Pro atau sejenisnya. Selain tidak terlihat kaku, enak dibaca untuk situasi netral/ dialog biasa juga merupakan jenis font yang sering digunakan dalam komik Jepang.

LAFFAYETTE COMIC PRO

b. Bahasa

Mengingat target adalah mahasiswa berumur 18-24 tahun maka bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang tidak formal diselingi kata-kata kekinian yang mudah dipahami, tidak menggunakan penjelasan yang terlalu rumit seperti kata-kata yang terlalu klinis/ilmiah.

3.5.3 Konsep Visual

a. Tone and Manner

Komik dibawakan dengan santai namun masih realistis dan terdapat bagian yang sedikit menyedihkan dan menekankan pada gejala depresi. Gambar ilustrasi bersih dan ringan sehingga memberikan keseimbangan agar tidak terlalu berat untuk dibaca namun pesan tetap tersampaikan.

b. Gaya gambar

Sesuai dengan hasil kuisioner yang ada gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar komik Jepang. Dengan ilustrasi karakter yang wajahnya lebih membulat dan dagu yg tirus kemudian mata yg juga membulat dan terkesan besar. Kemudian memiliki ciri khas dalam penggunaan lineart. Layout yang digunakan mempertimbangkan golden ratio, dan memiliki alur yang dinamis namun tidak terlalu banyak panelnya per halaman agar enak dibaca, seperti pada komik Jepang pada umumnya. Komik yang akan dirancang akan lebih simpel dan tidak terlalu mendetail agar terlihat bersih dan ringan untuk diikuti. Berikut beberapa contoh komik Jepang.



Gambar Komik Koe no Katachi (kiri), Oyasumi Punpun (Kanan)



Gambar Komik 20th century boys

3.6 Strategi Penyebaran Media

Komik yang akan dirancang akan merupakan komik digital dan disebarakan melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook, hal ini melihat dari karakteristik generasi Z yang sangat paham dan dekat dengan media sosial dan gawai serta menggunakan media sosial sebagai hal positif yaitu menyebarkan komik sebagai refleksi masalah kehidupan.

3.7 Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk menarik perhatian target sasaran agar mau menuju pada halaman Instagram maupun facebook akan komik yang dirancang. Terdapat 3 media

pendukung yaitu : poster iklan melalui story Instagram, poster iklan pada Facebook dan iklan pop up pada website-website yang mengandung artikel kesehatan dan kesehatan mental. Pada iklan *story* Instagram dan iklan Facebook, keduanya berupa poster akan komik yang menunjukkan gejala depresi karakter utama dan judul komik sendiri. Keduanya terkait pada halaman komik ini diunggah yaitu pada halaman Facebook dan Instagram. Sedangkan untuk iklan pop up pada footer banner website berupa gambar sederhana akan karakter yang memberikan ajakan untuk mendengarkan kisahnya.

3.8 Timeline

No	Nama Kegiatan	Perkiraan Waktu
1	Riset masalah dan media penyelesaian	14 Desember – 9 Maret
2	Pembuatan konsep awal	10 Maret – 6 April
3	Pembuatan plot / alur cerita (<i>storytelling</i>)	9 April – 13 April
4	Pembuatan storyboard komik	14 April – 17 April
5	Pembuatan draft komik (sketsa kasar)	18 April – 21 April
6	Pembuatan outline komik (gambar bersih)	22 April – 8 Mei
7	Detail dan coloring	9 Mei – 23 Mei
8	Melakukan koreksi	24 Mei – 27 Mei
9	Menambahkan dialog	27 Mei – 31 Mei
10	Koreksi terakhir dan editing	1 Juni – 4 Juni
11	Penyebaran komik	5 Juni

3.9 Budgetting

Jenis Biaya	Waktu	Harga	Total
Listrik	5 bulan	500.000/bulan	2.500.000
Internet / WIFI	5 bulan	60.000/ bulan	300.000
Alat Tulis	-	-	300.000
Printing	-	-	200.000
Biaya operasional	-	-	200.000
Iklan Poster Facebook	30 hari	700.000/minggu	2.800.000
Iklan Poster Story IG	30 hari	160.000/hari	4.800.000
Pop Up Ads Website	30 hari	1.500.000/minggu	6.000.000
Total			3.500.000