

## BAB III

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1 Analisis Masalah

##### 3.1.1 Data Angket *Online*

Penulis menyebarkan angket online kepada 24 responden yang sesuai dengan kualifikasi target perancangan yaitu pegawai atau karyawan produktif usia 22-26 tahun untuk memperoleh informasi karakteristik target menghadapi stres kerja dan preferensi target dalam segi desain yang mendukung pengendalian stres.

Pendapat responden berkaitan dengan permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut :

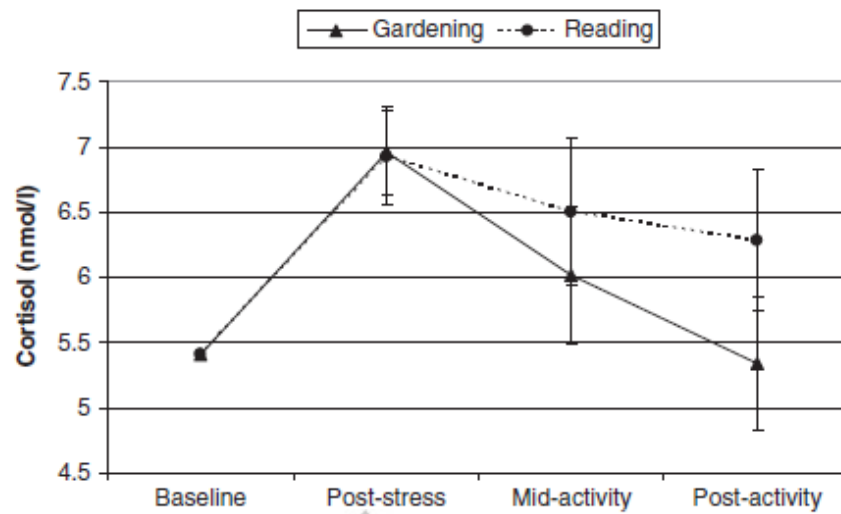
NO.	PERMASALAHAN	JAWABAN TERBANYAK	PRESENTASE / JUMLAH
1.	Pendapat responden berkaitan dengan level stres kerja sehari-hari	Berada pada skala sedang (dari skala 1-3)	54,2 %
2.	Hal yang paling sering membuat stres ketika bekerja	Beban Kerja dan rutinitas	50%
3.	Kegiatan yang dapat membuat rileks berdasarkan stimulus panca indera	Mengelus hewan peliharaan	37.5%
6.	Media yang diminati target untuk membantu mengatasi masalah stres dalam kehidupan sehari-hari	Aplikasi	79.2%
7.	Jenis huruf yang membuat anda rileks	Lato	54.2

8.	Palet warna yang membuat rileks	Earth tone	54.2%
9.	Apa yang dilakukan audiens ketika waktu luang	Bermain gadget, menonton film, <i>Hangout</i> , pergi ke ruang terbuka hijau	

Tabel 3.1 Data Angket Online

Dari hasil angket sementara yang diperoleh, diketahui bahwa target sasaran sering mengalami stres dalam pekerjaan sehari-hari, terutama karena tuntutan beban pekerjaan. Hal yang dapat membantu target mencapai relaksasi dari stres yang dialami kebanyakan dengan mendengarkan musik natural ambience. Sementara media yang diminati oleh target untuk membantu manajemen stres yang dialami selepas bekerja adalah aplikasi *smart phone*. Sementara font yang membuat rileks adalah Lato dan warna yang memberikan kesan rileks bagi target adalah kelompok warna earth tone. Sejauh ini target mencoba mengatasi stres dengan cara mereka sendiri-sendiri akan tetapi jika di kaji lebih lanjut dapat diklasifikasikan dalam kegiatan bermain gadget, menonton film, *Hangout*, dan pergi ke ruang terbuka hijau.

### 3.1.2 Analisa Studi Pustaka



Gambar 3.1 Penelitian Gardening Promotes Neuroendocrine and Affective Restoration from Stress oleh Van Den Berg, Agnes E., tentang pengukuran kadar kortisol ketika melakukan kegiatan berkebun dan membaca buku selama 30 menit.

Diambil dari penelitian *Gardening Promotes Neuroendocrine and Affective Restoration from Stress* oleh Van Den Berg, Agnes E., tentang pengukuran kadar kortisol ketika melakukan kegiatan berkebun dan membaca buku selama 30 menit. Didapatkan data sebagaimana tertera pada grafik diatas tentang pengukuran menggunakan *Analyses of Variances* (ANOVAs). Dalam penelitian tersebut subjek diajak melakukan kegiatan berkebun dan membaca selama 30 menit. Pengukuran yang dilakukan meliputi kadar kortisol, suasana hati positif dan negatif. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, kegiatan berkebun dapat mengurangi kadar hormon kortisol, suasana hati negatif dan menaikkan suasana hati positif. Dibandingkan dengan membaca buku, berkebun lebih efektif dalam menurunkan kadar kortisol.

### 3.1.3 Analisa 5W + 1 H

#### 1. What?

Berkebun efektif menjadi terapi untuk membantu mengendalikan stres melalui merawat tanaman berdasarkan kebutuhan dari target sasaran.

#### 2. Who?

Laki-laki dan Perempuan usia 22-26 tahun ditentukan dari hasil pengamatan. Sedang menghadapi usia dewasa awal dan memasuki dunia

kerja, sehingga rentan menghadapi stres karena pengalaman stres yang sedikit dan sedang berada pada fase penyesuaian. SES AB-B, Seorang pegawai/karyawan yang memiliki atasan. Kebutuhan primer tercukupi sehingga memikirkan gaya hidup, dan yang ingin mencoba berkebun pertama kali.

3. *Why?*

Topik pengendalian stres dengan berkebun dipilih karena berkebun efektif menurunkan hormon kortisol secara signifikan berdasarkan analisa studi pustaka. Dari data tersebut berkebun dapat menjadi terapi melalui jenis tanaman yang dapat memberikan stimulus pada indera manusia.

Media Aplikasi dipilih sebagai panduan tanaman yang sesuai dengan kebutuhan target karena memberikan kemudahan pengguna dalam mendapatkan informasi secara portable tanpa terhalang waktu dan keberadaan pengguna perangkat mobile, serta areanya yang dapat terjangkau jaringan komunikasi internet.

4. *When?*

Perancangan ini bertujuan untuk membantu para pekerja mengatasi stres kerja, ketika level stres meningkat dapat melakukan kegiatan berkebun yang lebih dan ketika stres ringan dapat melakukan perawatan. Jadi dapat dilakukan kapanpun ketika dibutuhkan.

5. *Where?*

Di daerah perkotaan yang memiliki tingkat stres akibat stresor berupa rutinitas, beban kerja yang tinggi. Kegiatan berkebun dapat dilakukan di halaman rumah, walaupun luas terbatas.

6. *How?*

Berdasarkan hasil penelitian, target yang memiliki stres dapat melakukan terapi dengan kegiatan berkebun, namun permasalahan muncul karena pengetahuan yang masih minim terhadap tanaman dan perawatannya, maka menciptakan aplikasi yang dapat menjadi panduan menentukan tanaman yang sesuai dengan kebutuhan dan tata cara perawatannya. Media pendukung berupa tanaman beserta perlengkapan berkebun.

### 3.2 Sasaran Khalayak (*Target Audience*)

#### 1. Primer

Laki-laki dan perempuan usia 22-26 tahun.

#### 2. Geografis

Tinggal di daerah perkotaan di Indonesia, rumah berdekatan, memiliki halaman.

#### 3. Demografis

SES AB-B, Seorang pegawai/karyawan, memiliki atasan, kebutuhan primer tercukupi, memikirkan gaya hidup.

#### 4. Psikografis

Rutinitas kerja dari jam sembilan pagi sampai jam lima sore, memiliki tuntutan pekerjaan, libur pada akhir pekan dan digunakan untuk rekreasi, memiliki hobi sebagai pereda stres.

### 3.3 Strategi Komunikasi

#### 3.3.1 *Creative Brief*

##### a. *Objective*

Tujuan dari perancangan desain media aplikasi ini adalah sebagai media komunikasi personal, yang menyampaikan informasi dan instruksi berkebun yang dapat menjadi terapi bagi pegawai muda yang bekerja di perkotaan secara spesifik menginformasikan dan menuntun pengguna untuk mengenali tentang tanaman yang dapat memberikan stimulus pada indera manusia dan kemudian dapat memberikan efek relaksasi pelepas stres.

##### b. *Issue*

- Beban kerja menjadi penyebab terbesar stres kerja,
- Level stres setiap orang berbeda
- Belum menyadari bahwa tanaman memberi stimulus
- Kurang informasi klasifikasi tumbuhan rileksasi
- Waktu luang dihabiskan bermain gadget

##### c. *Need*

- Suasana terbuka hijau



- Melihat tumbuhan
- Mendengarkan suara alam
- Klasifikasi tanaman

d. *Unique*

- Menjaga tanaman sama dengan menjaga mental
- Tanaman dapat menstimulus indera manusia

e. *Opportunity*

Belum ada perancangan mengenai panduan berkebun yang dapat menjadi terapi bagi pegawai muda yang spesifik mengangkat tentang tanaman yang dapat memberikan stimulus pada indera manusia.

f. *Challenge*

Waktu luang ketika tidak bekerja lebih banyak dihabiskan dengan menatap gadget daripada rileksasi atau berkebun.

g. *What do we want them to think?*

Berkebun dapat menjadi terapi melalui tanaman yang memberi stimulus pada indera manusia, seperti penglihatan, penciuman, dan sentuhan.

### 3.4 Strategi Penyampaian Pesan (*What to say?*)

#### 3.4.1 Konsep

Merancang media informasi dan instruksi dengan alur dan *story telling* tentang berkebun yang menjadi terapi untuk pengendalian stres dengan mengangkat tentang stimulus yang diberikan oleh tanaman, stimulus tersebut merangsang panca indera manusia. Dari stimulus tersebut dapat menimbulkan efek relaksasi dari kontak dengan tanaman terhadap indera manusia.

#### 3.4.2 Tema Komunikasi Visual

Tema perancangan komunikasi visual ini adalah mengenalkan terapi melalui berkebun kepada target sasaran sebagai alternatif kegiatan pelepas penat sebagai bagian dari manajemen stres, serta mengajarkan dasar-dasar berkebun pemula yang dapat dilakukan oleh taret sasaran dan sekaligus memberikan efek relaksasi sehingga diharapkan target sasaran dapat mulai memajemen stresnya dengan kegiatan berkebun.

### 3.4.3 Judul

Judul memberi gambaran dari pesan yang ingin disampaikan. Terra Saya dipilih menjadi judul perancangan ini. Diambil dari kata “terra”, “teras” dan “saya” yang memiliki arti secara harafiah kata “Terra” berarti “Bumi”, dimana kebun merupakan bagian dari bumi. Kata teras adalah tempat untuk melepas penat setelah bekerja. Sementara kata “Saya” yang menunjukkan diri sendiri, yang bermaksud bahwa kebun yang dibuat sesuai dengan kebutuhan diri sendiri. Secara keseluruhan makna dari “Terrasaya” adalah sebuah panduan kegiatan terapi melalui berkebun di rumah yang dapat menjadi pegendalian stres kerja sesuai dengan kebutuhan masing-masing pribadi.

## 3.5 Strategi Perancangan (*How to say?*)

### 3.5.1 Konten Media Aplikasi

Media aplikasi yang memiliki alur tentang terapi dengan berkebun, berupa:

- a. Menentukan tanaman yang sesuai dengan target



Gambar 3.2 laman [forest-mt.seekrtech.com](http://forest-mt.seekrtech.com)

Tes yang berisi pertanyaan tentang pengendalian stres secara personal dan tanaman yang ingin ditanam sesuai kebiasaan dalam mengendalikan stres, ditujukan untuk target yang belum memiliki pengetahuan dan ingin mencoba pertama kali.

Tes ini diadaptasi dari laman [forest-mt.seekrtech.com](http://forest-mt.seekrtech.com), yaitu menentukan tanaman yang sesuai dengan personality dari target sasaran untuk teman belajar.

Hasil adaptasi ini kemudian penulis sesuaikan dan modifikasi sesuai kebiasaan dan kebutuhan target sasaran. Secara garis besar tes ini akan dapat mendeteksi jenis stresor dan *coping mechanism* setiap target sasaran sehingga hasil tes berupa pemilihan benih dapat bersifat personal sesuai dengan feedback target sasaran/kondisi setiap user.

b. Mendapatkan tanaman beserta perlengkapan berkebun

Tanaman hasil tes diberikan ke target beserta perlengkapan berkebun seperti media tanam, pot, sekop, gunting tanaman, alat menyiram.

Langkah selanjutnya, setelah pengguna mendapatkan hasil tes berupa jenis benih yang sesuai. Maka kelengkapan berkebun untuk benih tersebut akan diberikan kepada pengguna. Kelengkapan yang diberikan termasuk benih, media tanam, pot, sekop, gunting tanaman, dan alat menyiram.

c. Panduan perawatan kebun sesuai tanaman yang didapat

Panduan yang berisi tahap-tahap perawatan tanaman yang sudah didapat dari tes pertama. Bersifat informatif berisi tips dan trick dalam merawat tanaman dan mengendalikan stres.

Disaat pengguna memulai kegiatan menanam, setelah mnedapatkan benih dan kelengkapannya, secara otomatis menu aplikasi akan berubah, berisi beberapa icon yang mengkategorikan beberapa kebutuhan, seperti reminder yang berkaitan dengan penanaman seperti menyiram tanaman, memberi vitamin, atau memberi tanaman cukup cahaya. Kemudian ada juga pintasan story dengan avatar dan username customize sehingga pengguna dapat melihat perkembangan menanam dengan komunitas yang juga dalam proses melakukan terapi garden. Kemudian dalam beberapa waktu sekali juga akan muncul pop up messages yang tentang hal-hal apa saja yang bisa pengguna lakukan sebagai bagian dari self healing ketika sedang berkebun, seperti misalnya bercerita dengan tanaman tentang keluh kesah apa saja



yang dialami hari ini sembari meyirami tanaman tersebut, dengan tujuan tentunya efek relaksasi

d. Klasifikasi jenis tanaman berdasar stimulus

Klasifikasi jenis tanaman berdasar efek stimulusnya, meliputi penglihatan, penciuman, dan peraba. Ketika telah melakukan kegiatan berkebun dan ingin menambah tanaman.

### 3.5.2 Pendekatan Elemen Visual

a. Ukuran



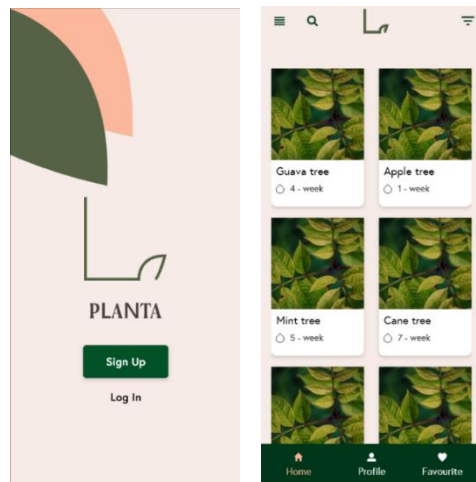
Gambar 3.3 Skala 9:16 Smartphone

Aplikasi yang digunakan berbasis Android App dengan ratio 9:16 dan ukuran 1080 pixels x 1920 pixels. Ini merupakan ukuran yang sering digunakan pada aplikasi berbasis android di Indonesia.

b. *Layout*

*Layout* yang digunakan banyak menggunakan white space atau ruang kosong, karena hal tersebut dapat menjadi kenyamanan kita diakses. Sehingga pengguna dapat berfokus pada substansi pesan, serta mengurangi efek kerumitan dan memberikan efek *zen* karena setiap harinya pengguna sudah bersinggungan dengan situasi runyam dan penuh, maka desain yang menggunakan banyak *white space* diharapkan memberi kesan ruang untuk bernafas bagi penggunanya

c. Gaya desain



Gambar 3.4 Gaya desain minimalis PLANTA

Gaya desain yang akan digunakan adalah Minimalis karena tidak ingin terlalu banyak elemen visual dan ingin berfokus pada inti yang disampaikan. Gaya desain minimalis juga bersifat sederhana, tampilan visual yang banyak dapat menghilangkan kesan rileksasi. Dan karena target yang dituju adalah unisex maka desain minimalis dapat menjangkau semua gender, sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif

d. Gaya verbal

Perancangan ini ditujukan untuk dewasa muda usia 22-26 tahun, dengan SES AB-B, dan tinggal di perkotaan. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang biasa mereka gunakan untuk percakapan sehari-hari. Bahasa Indonesia yang digunakan adalah bahasa non formal untuk mendukung kesan friendly dan dekat. Dengan gaya bahasa yang persuasif karena bersifat instruksional.

e. Tipografi

The quick brown  
fox jumps over the  
lazy dog.

Gambar 3.5 Huruf Lato

Menggunakan jenis huruf sans-serif dengan nama huruf “Lato” karena sering digunakan dalam desain visual aplikasi karena memiliki keterbacaan yang baik ketika digunakan pada bodycopy dan ketika ukuran dibesarkan. Kesan yang disampaikan berupa kesan hangat.

f. Warna



Gambar 3.6 Palet warna Earthtone

Warna yang digunakan adalah warna *earthtone*, merupakan palet warna yang diambil seperti warna yang ada di alam, agar memberikan kesan nyaman dan menenangkan.

Warna yang digunakan adalah warna earth tone atau rona bumi. Karena merepresentasikan jiwa dari berkebun itu sendiri yaitu membumi dan diharapkan dengan warna tersebut dapat memunculkan kesan relaksasi menyatu dengan alam.

g. Positioning

Menjadi media yang dapat mengkomunikasikan secara efektif panduan kebun terapi sebagai pengendalian stres melalui pendekatan yang lebih personal terhadap target, hasil dari tes dapat berbeda tergantung kebiasaan pengendalian stres.

### 3.6 Strategi Media Promosi

Promosi dilakukan melalui sosial media instagram dengan mempromosikan aplikasi. Ketika telah mendapat tanaman, target dapat membagikan tanaman dan pengalaman berkebun pada sosial media instagram, hal itu dapat menarik keinginan

dari orang disekitar. Lalu terdapat video iklan selama 5 detik, yang ditayangkan pada youtube, menjadi *teaser* dari aplikasi Terrasaya.

### 3.7 Anggaran

Berikut adalah rincian harga perancangan media aplikasi panduan terapi melalui berkebun sebagai manajemen stres:

ITEM	JUMLAH	HARGA SATUAN	TOTAL HARGA
Manufakturing Desain	30 hari	<i>Rate per day</i> Rp 40.000,00	Rp 1.200.000,00
Konsep Desain (Verbal & visual)	72 jam	<i>Rate per hour</i> Rp 100.000,00	Rp 7.200.000,00
Pembuatan Aplikasi Mobile		Rp 20.000.000,00	Rp 20.000.000,00
Penyediaan alat berkebun		Rp20.000.000,00	Rp 20.000.000,00
Promosi		Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
<b>TOTAL</b>			<b>Rp 51.400.000,00</b>

Tabel 3.2 Anggaran Perancangan Desain Visual Aplikasi Terrasaya