

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Studi Pustaka

Perancangan media komunikasi visual ini, penulis menghasilkan data melalui beberapa jurnal terkait dengan topik bahaya dari kurangnya air minum yang dikonsumsi sehari-hari dalam tubuh sesuai dengan takaran yang dianjurkan yang dapat mengakibatkan gangguan pada ginjal. Sedangkan Menurut Juli Soemirat Slamet, 1994 dalam kutipan jurnal Prasetyowati (2014), syarat-syarat air minum adalah tidak berwarna, tidak berbau, tidak berasa dan tidak mengandung kuman patogen yang dapat membahayakan kesehatan manusia. Air minum juga tidak mengandung zat kimia yang dapat mengubah fungsi tubuh, tidak dapat diterima secara estetis, dan dapat merugikan secara ekonomis. Cara kerjanya seperti peningkatan rangsangan pada saraf simpatis (peningkatan frekuensi jantung), rasa haus, pelepasan hormon ADH aldosterone. Gejala yang dialami lainnya seperti lainnya yaitu pusing, letih, lemah, mual, muntah, rasa haus, gangguan mental, lidah kering dan kasar, suhu meningkat, mulut kering, penurunan berat badan, mata pada anak cenderung lebih cekung dan pada bayi mengakibatkan jumlah air mata yang berkurang. Kelebihan/hipovolemik atau overhidrasi yaitu gagal ginjal yang tidak dapat menghasilkan urin encer. Hipovolemik dapat terjadi pada orang sehat jika air masuk secara cepat dalam jumlah banyak sehingga ginjal tidak dapat mengeluarkan air dengan cepat. Menurut Asmadi, 2011 dari jurnal Prasetyowati (2014), kegunaan air bagi tubuh untuk membantu proses pencernaan, mengatur zat-zat makanan dalam tubuh, mengatur metabolisme, mengatur keseimbangan suhu tubuh, dan menjaga agar tubuh tidak kering. Tubuh membutuhkan air untuk dikonsumsi sebanyak 2,5 liter atau setara dengan 8 gelas per harinya. Jika jumlah air yang dikonsumsi kurang dari jumlah yang sesuai maka tubuh akan banyak kehilangan cairan (dehidrasi). Untuk itu diperlukan Perancangan untuk membantu mencukupi kebutuhan air minum pada tubuh dalam kesehariannya.

3.1.2 Observasi Online

Observasi online dilakukan dengan melihat artikel dan berita terkait dengan topik bahaya kurangnya air minum yang dikonsumsi sehari-hari sesuai dengan takaran yang dianjurkan yang dapat mengakibatkan gangguan pada ginjal.



Gambar 3.1 Artikel online
Sumber : CNN Indonesia



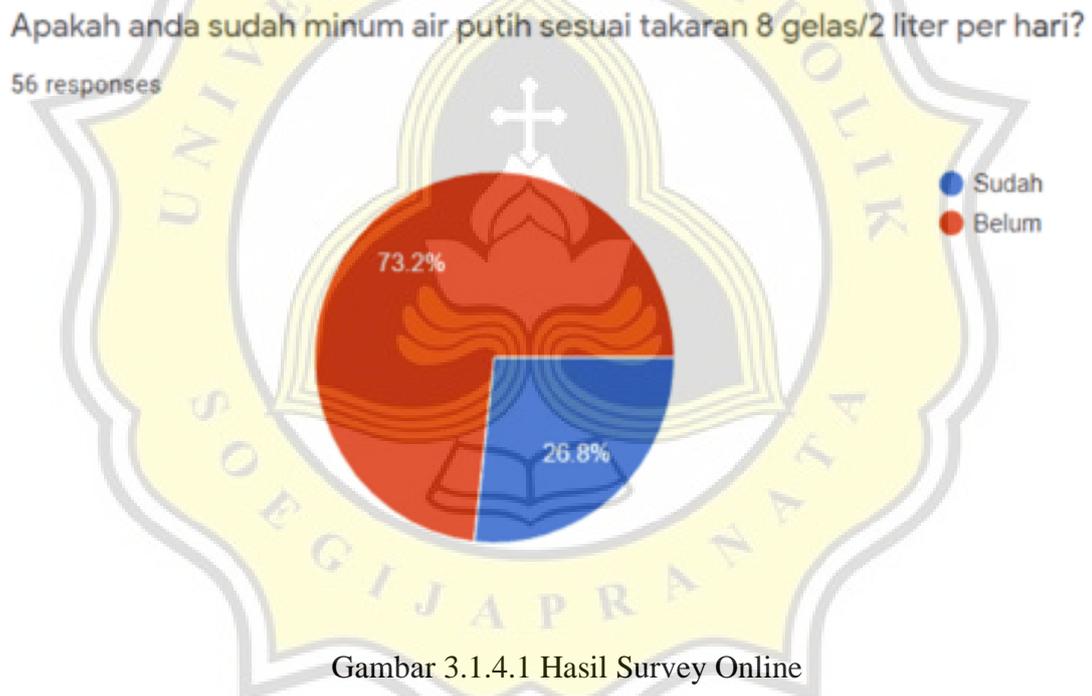
Gambar 3.2 Artikel online
Sumber : Grid Health.ID

3.1.3 Kuesioner Online

Untuk mendapatkan kedalaman data tentang pengguna, dilakukan pembagian kuesioner online untuk mengetahui kebiasaan masyarakat mengonsumsi minum air putih sehari-hari.

3.1.4 Hasil Analisis Data

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kuesioner online terhadap remaja berusia 20-25 tahun di Kota Semarang, sebagian besar masyarakat dengan persentase 73,2% mengatakan bahwa mereka kurang memperhatikan pola minum sesuai takaran dalam kesehariannya.



Gambar 3.1.4.1 Hasil Survey Online

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari beberapa responden, mereka hanya memerlukan air minum ketika merasa haus karena aktifitas sehari-hari membuat mereka lupa dan tidak ada yang mengingatkan. tetapi tidak banyak juga yang sudah tahu bahaya dari bahaya kekurangan air minum dalam tubuh.

Apa yang membuat anda malas minum air putih? Berikan alasannya

56 responses



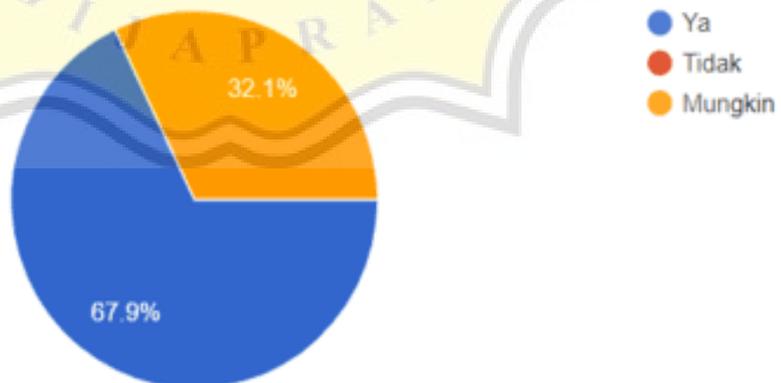
Gambar 3.1.4.2 Hasil Survey Online

Sumber : Dokumen Pribadi

Masyarakat juga banyak yang tidak mengetahui dampak buruk ketika kurang mengonsumsi air putih sesuai takaran dalam tubuh yang dapat berpengaruh pada penyakit ginjal. Mereka belum menyadari betul akan dampaknya.

Apakah kekurangan air putih bisa menyebabkan penyakit ginjal?

56 responses



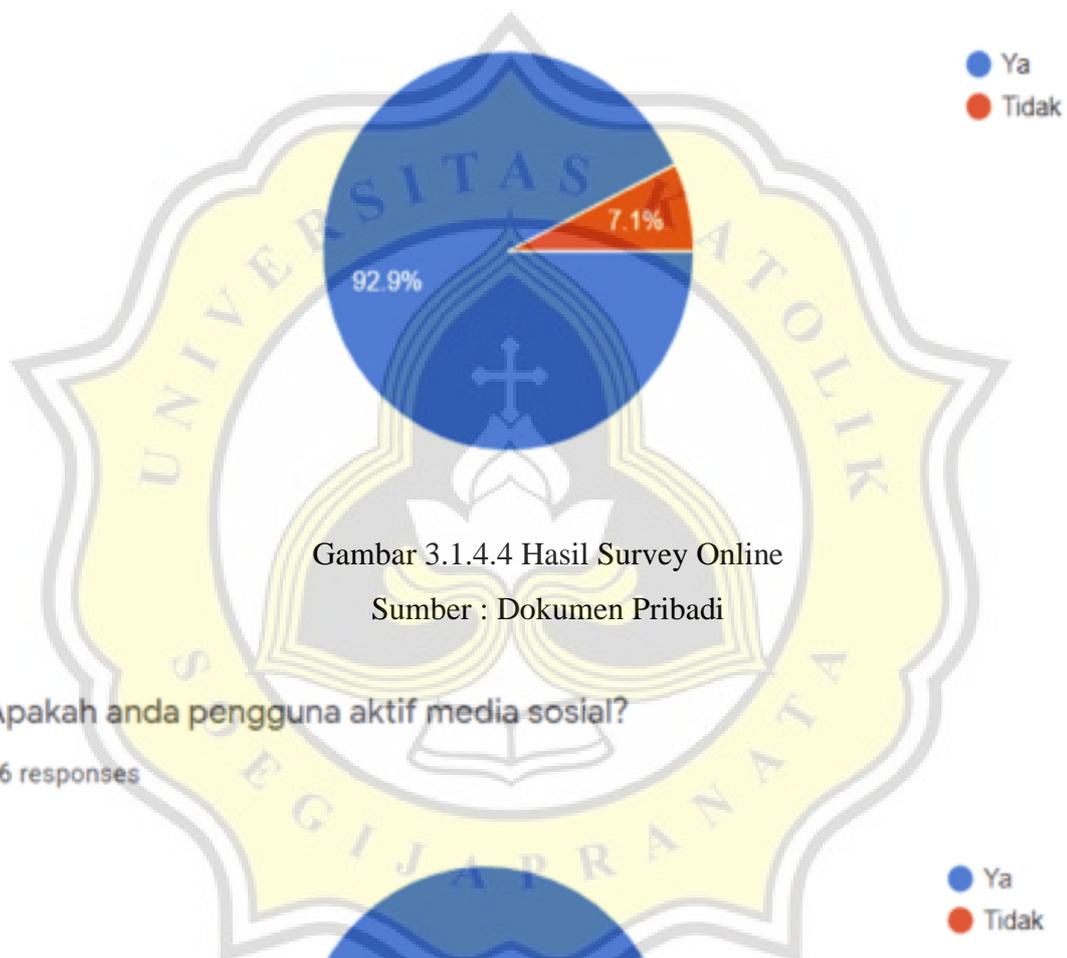
Gambar 3.1.4.3 Hasil Survey Online

Sumber : Dokumen Pribadi

Selain itu juga belum banyak yang mengingatkan mereka akan pola hidup sehat, salah satunya dengan mengonsumsi air putih sehari-hari sesuai takaran. Masyarakat sangat dekat dengan media sosial yang mempermudah kehidupan dalam keseharian.

Apakah anda sering menggunakan media sosial dalam sehari?

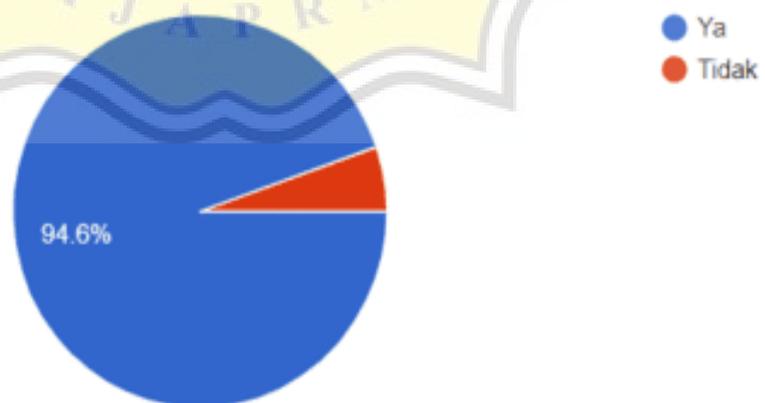
56 responses



Gambar 3.1.4.4 Hasil Survey Online
Sumber : Dokumen Pribadi

Apakah anda pengguna aktif media sosial?

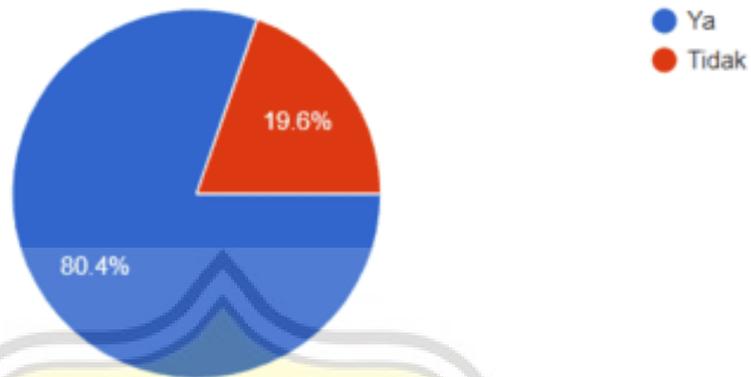
56 responses



Gambar 3.1.4.5 Hasil Survey Online
Sumber : Dokumen Pribadi

Apakah media sosial sangat berdampak pada kehidupan sehari hari?

56 responses



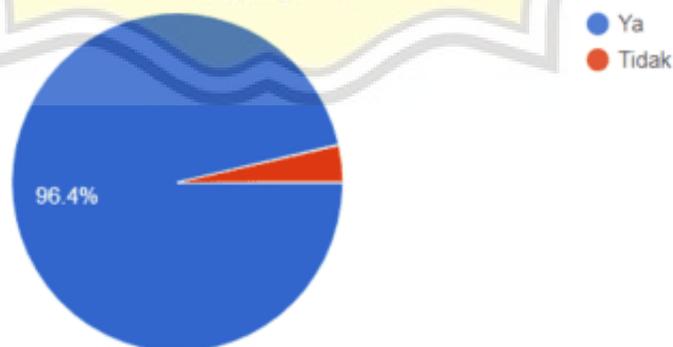
Gambar 3.1.4.6 Hasil Survey Online

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari kuesioner yang dibagikan terlihat bahwa masyarakat beberapa tahu dampak dari kekurangan mengonsumsi air putih yang mengarah pada penyakit ginjal. tetapi mereka lupa untuk memenuhi kebutuhan air putih sesuai takaran karena pekerjaan dan aktifitas yang membuat mereka lupa minum. untuk itu dari data kuesioner ini banyak yang setuju jika dibuat perancangan pengingat minum yang membantu mengingatkan minum sesuai takaran dalam keseharian.

Apakah anda tertarik dengan aplikasi pengingat minum supaya bisa memperbaiki kualitas minum anda sehari hari?

56 responses



Gambar 3.1.4.7 Hasil Survey Online

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari data yang diperoleh melalui kuesioner online yang dibagikan ternyata mereka butuh pengingat minum supaya bisa mencukupi takaran minum 2 liter/8 gelas per hari karena kesibukan dan tidak ingatnya waktu untuk minum. karena beberapa sadar bahwa kekurangan air minum bisa berdampak pada penyakit ginjal. untuk itu perancangan ini dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam memenuhi takaran air minum untuk memenuhi kebutuhan air pada tubuh, sehingga memudahkan kinerja ginjal.

3.2. Strategi Komunikasi

3.2.1 Target Audiens

a. Geografis

Masyarakat wilayah kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

b. Demografis

Target dari perancangan adalah masyarakat berusia 20 tahun – 25 tahun.

c. Psikografis dan Behaviour

Adapun kebiasaan masyarakat yaitu:

- Pengguna Aktif media sosial
- Masyarakat yang menggunakan smartphone
- Masyarakat yang sibuk beraktivitas sehingga kurang memperhatikan pola minum.

3.2.2 Creative Brief

a. What: Pesan apa yang disampaikan?

Pesan yang disampaikan pada perancangan ini adalah untuk membantu masyarakat mengubah pola hidup sehat dengan mengonsumsi air minum sesuai takaran agar menghindari dampak buruk terhadap penyakit ginjal.

b. Who: Kepada siapa pesan disampaikan?

Masyarakat berusia 20 - 25 tahun, aktif di sosial media, menggunakan smartphone, dan yang kurang memperhatikan pola minum dalam keseharian.

c. Where: Dimana pesan disampaikan?

Perancangan media komunikasi visual ini dilakukan dalam bentuk sebuah aplikasi *mobile* yang dapat diunduh pada appstore dan google play. Perancangan juga memanfaatkan media sosial seperti Instagram untuk media promosi.

d. When: Kapan akan dilakukan?

Perancangan media komunikasi visual ini akan dilakukan pada tahun 2022.

e. Why: Mengapa pesan tersebut harus disampaikan?

Perancangan media komunikasi visual ini dilakukan agar banyak masyarakat peduli terhadap kesehatan dengan memperhatikan pola minum sesuai takaran yang dianjurkan untuk menghindari penyakit ginjal sedari dini, sehingga masyarakat lebih peduli pada kesehatan diri sendiri.

f. How: Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?

Perancangan media komunikasi visual ini akan berbentuk sebuah aplikasi yang dapat mengingatkan masyarakat kapan waktunya minum air putih sesuai jadwal, sehingga mereka dapat mengonsumsi air minum sesuai takaran yang dianjurkan dalam kesehariannya. Perancangan ini juga memanfaatkan media sosial instagram sebagai media promosi.

3.2.3. Penyampaian Pesan

a. Tema Perancangan

Tema yang diangkat dalam perancangan ini untuk membantu mengingatkan masyarakat agar mengonsumsi air putih supaya dapat mencegah bahaya yang ditimbulkan akibat kekurangan cairan dalam tubuh atau mengonsumsi air putih tidak sesuai takaran.

b. Judul Perancangan

Ada pun judul perancangan media komunikasi ini yaitu "*Water for Kidney*", yang berarti Air untuk Ginjal. Dapat diartikan bahwa air sangat dibutuhkan untuk membantu kinerja ginjal. Aplikasi ini berfungsi sebagai pengingat untuk

merubah kebiasaan masyarakat agar lebih memperhatikan pola minum sehari sehari dengan mengonsumsi air putih sesuai takaran yang dianjurkan. Sehingga dapat mencegah berbagai penyakit terutama ginjal.

c. Positioning

Perancangan media komunikasi visual ini memiliki desain yang simple sehingga mudah digunakan. aplikasi ini bersifat interaktif, karena tidak hanya sebagai pengingat, pengguna dapat terlibat secara langsung menggunakan aplikasi tersebut.

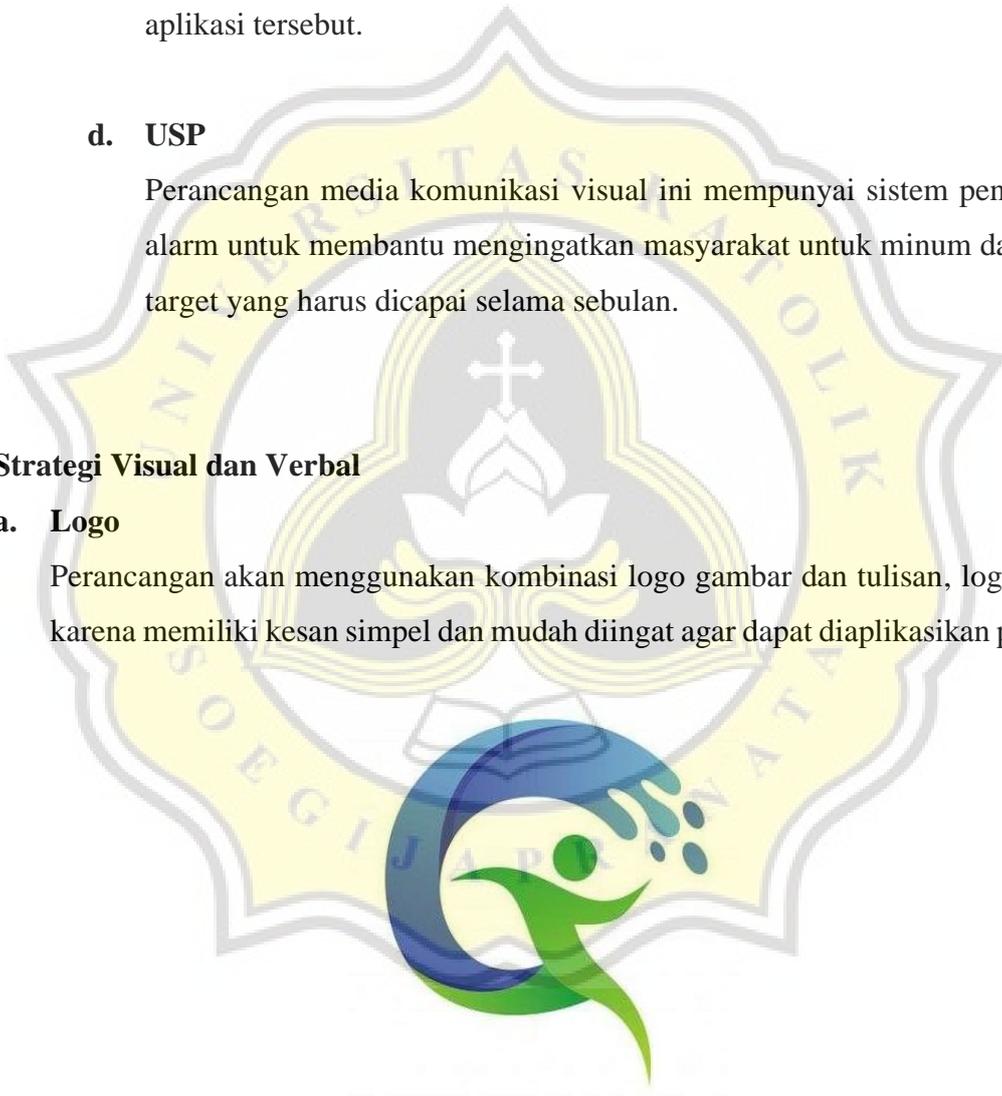
d. USP

Perancangan media komunikasi visual ini mempunyai sistem pengingat atau alarm untuk membantu mengingatkan masyarakat untuk minum dan memiliki target yang harus dicapai selama sebulan.

3.3 Strategi Visual dan Verbal

a. Logo

Perancangan akan menggunakan kombinasi logo gambar dan tulisan, logo ini dibuat karena memiliki kesan simpel dan mudah diingat agar dapat diaplikasikan pada media.



Gambar 3.1 Logo

Sumber : Pinterest

b. Tipografi

menggunakan tipografis jenis san serif agar memiliki kesan sederhana, memiliki kesan tegas namun elegan yang cocok untuk target audiens.



Gambar 3.2 Tipografi

Sumber : Pinterest

c. Ilustrasi

Perancangan ilustrasi menggunakan gaya desain flat dan vektor agar terlihat simpel, menarik, dan mudah dipahami maksud dari perancangan tersebut.

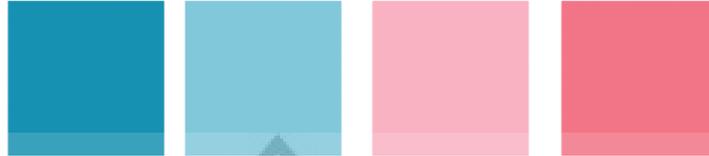


Gambar 3.3 Ilustrasi

Sumber : Pinterest

d. Warna

Menggunakan warna biru yang melambangkan air dan warna pink sebagai topik media aplikasi utama perancangan supaya terlihat lebih menarik dan elegan.



Gambar 3.4 Warna

Sumber : Pinterest

e. Verbal

Dalam perancangan ini menggunakan bahasa persuasif agar mudah di mengerti dan di ingat target audiens serta menggunakan bahasa Indonesia non formal supaya tidak terkesan kaku bagi target audiens.

3.4 Strategi Media

Media utama dalam perancangan ini menggunakan sebuah aplikasi yang bisa diunduh untuk membantu memulai hidup sehat dengan memperhatikan asupan air sehari hari untuk mencegah penyakit ginjal. Aplikasi ini berguna sebagai pengingat atau alarm untuk membantu mengingatkan minum sehari hari supaya sesuai takaran yang dianjurkan agar tercukupinya cairan dalam tubuh. Aplikasi tersebut memiliki sistem pengingat atau alarm yang bisa diaktifkan pada jam jam tertentu sesuai kebutuhan. Selain itu aplikasi ini mempunyai sistem pencapaian atau goal yang harus diselesaikan dalam 1 hari. Goal tersebut bisa tercapai ketika pengguna dapat menyelesaikan misi dengan minum air putih dalam ukuran yang ditentukan sesuai takaran yang dibutuhkan. Tujuannya supaya masyarakat bisa membaca dan mengetahui asupan air yang diminum perhari. Aplikasi ini sangat menarik karena warnanya yang cerah dan juga mudah dipahami sehingga membuat masyarakat mudah untuk menjalankannya, serta dapat menyelesaikan misi dengan mudah dan menyenangkan. Adapun kelebihanannya untuk menyehatkan tubuh dengan mengonsumsi air putih sesuai takaran sehari hari. Selain itu promosi dilakukan pada media sosial seperti instagram untuk membantu menyebarkan aplikasi ini guna menarik audiens.

3.4.1. Rencana Anggaran

Media	Keterangan	Biaya
Media Promosi	Feed dan Instagram Story Waktu: 3 bulan	Rp 10.500.000,-
	@ bulan: Rp 3.500.000,- Poster A3: 100pcs @ Rp 5.000,-	Rp 500.000,-
Aplikasi	Pembuatan desain UI Registrasi Platform	Rp 40.000.000,-
Merchandise	<i>Tumbler 2 liter: 400pcs</i> @ Rp 45.000,-	Rp 18.000.000,-
	Jumlah	Rp 69.000.000,-

