

## BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

### 3.1 Analisis Data

#### 3.1.1 Analisis Kandungan Kopi

Kopi memiliki cita rasa yang khas dan dinikmati banyak orang. Menurut Dr Philippe Lashermes (2017 : 6), terdapat beberapa kandungan dalam kopi yang terdiri. mikronutrien seperti vitamin B3, komponen bioaktif seperti kafein, asam klorogenat, trigonelline, dan *beta carbolines*, *dicaffeoylquinic acid*, *quinic acid* (pemberi rasa asam pada kopi), dan *acetylmethylcarbinol* (pemberi rasa gurih pada kopi), kalium, magnesium.

##### a. Vitamin B3

Menurut Nabila Azmi dan ditinjau oleh dr. Patricia Lukas Goentoro, Vitamin B3 atau niacin adalah vitamin B kompleks yang terbagi menjadi dua jenis yaitu asam nikotinat dan nicotinamida. Vitamin ini memiliki fungsi mengubah makanan menjadi energi. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, jumlah niasin yang dibutuhkan oleh pria berumur 18-60 tahun adalah 16mg. Sedangkan untuk wanita berumur 18-60 tahun adalah 14mg. Fungsi vitamin B3 bagi tubuh manusia yaitu :

- Dapat mengontrol kadar kolestrol.
- Mengurangi resiko penyakit diabetes.
- Meningkatkan kinerja fungsi otak.
- Memperlambat gejala penuaan.
- Menjaga kesehatan kulit.

Namun, ada juga efek samping yang dapat dirasakan jika mengonsumsi vitamin B3 dengan kadar berlebihan, antara lain :

- Menimbulkan rasa sakit kepala.
- Munculnya rasa mual atau muntah.
- Gangguan penglihatan.

(hellosehat.com, diakses 10 April 2022).

Menurut jurnal milik Adrian, J dan Frangne, R (1991), biji kopi yang telah *diroast* mengandung vitamin B3 sebesar 10 mg (jika *light roasted* kopi).

Sedangkan biji kopi yang *heavy roasted*, bisa mengandung sebesar 40mg niacin (kopi italia).

## **b. Kafein**

Menurut Monika Nanda dan ditinjau oleh dr. Patricia Lukas Goentoro, kafein adalah senyawa yang memberi stimulan dan terdapat di beberapa makanan serta minuman. Kafein juga memiliki nama lain yaitu *trimethylxanthine*. Kafein sering disamakan dengan obat-obatan heroin, amfetamin, dan kokain karena sama-sama memiliki cara kerja yang sama untuk menstimulasi kerja otak.

Ketika kafein dikonsumsi oleh manusia, kandungan kafein akan diserap oleh darah dan menuju ke jaringan tubuh. Durasi kadar konsentrasi tertinggi kafein dalam plasma pada tubuh manusia adalah 15-120 menit setelah tubuh mencerna kafein.

Saraf tubuh manusia memandang kafein sebagai adenosin, yaitu senyawa yang bertujuan untuk *neurotransmitter inhibitor* atau penghambat sinyal menuju ke otak manusia. Adenosin bertujuan untuk menghambat proses kerja saraf agar dapat tidur dengan mudah. Menurut artikel di *honestdocs* yang ditinjau oleh dr. Ahmad Muhlisin, ketika kafein berada di tubuh manusia, kafein akan terhubung dengan reseptor adenosin tetapi tidak mengaktifkan reseptor adenosin tersebut. Otak yang tidak menerima senyawa adenosin akhirnya akan memicu adrenalin.

Kafein memiliki manfaat yang bagi tubuh manusia, antara lain :

- Menekan penurunan dari daya kognitif otak.
- Mencegah resiko penyakit diabetes.
- Meningkatkan performa olahraga.

Menurut para ahli, konsumsi kafein setiap hari untuk orang dewasa dibatasi yaitu 400 mg per hari. Konsumsi kafein berlebihan dapat mengganggu aktivitas dan tentunya memberi dampak yang tidak baik bagi tubuh, yaitu :

- Detak jantung yang cenderung terlalu keras/abnormal.
- Memicu gejala insomnia.
- Pusing.
- Menjadi mudah gelisah.

(hellosehat.com dan honestdocs.id, diakses 10 April 2022).

Meminum kopi oleh orang penderita penyakit maag tidak direkomendasi karena kafein di dalam tubuh dapat menambah asam lambung dan mengiritasi dinding lambung. Jika terpaksa, orang penderita maag bisa memilih kopi yang kadar kafeinnya sedikit (kopi arabika/proses penggorengan yang sebentar saja). Selain itu, dapat menambah kan susu yang rendah lemak, lalu juga membatasi minum kopi menjadi sekali saja. (hellosehat.com ditulis oleh Karinta Ariani Setiaputri dan ditinjau oleh dr. Yusra Firdaus, diakses pada 10 April 2022).

Menurut Rahardjo, P (2012), kopi jenis robusta memiliki tingkat kafein lebih tinggi daripada kopi jenis arabika.

Selain itu, menurut Snyder, C. MS., RD., *light roast* dan *dark roast* kopi disimpulkan memiliki kurang lebih kadar kafein yang hampir sama, yang membedakan adalah rasa dari kedua jenis *roast* tersebut. (healthline.com, diakses 11 Juni 2022).

Menurut Link, R. MS., RD., diantara temperatur dalam pembuatan kopi, kafein lebih ter-ekstrak/lebih banyak pada air yang panas daripada dingin. Pada perbandingan, kopi yang dibuat dengan metode *cold brew* sebanyak 473 ml memiliki kadar kafein sebanyak 205 mg. Sedangkan untuk kopi yang menggunakan air panas dan sebanyak 473 ml memiliki kadar kafein sebanyak 210-360 mg. (www.healthline.com, diakses pada 11 Juni 2022).

### c. Asam Klorogenat

Menurut artikel dari Balai Pengkajian Teknologi Pertanian Lampung yang ditulis oleh Dra. Alvi Yani, M.Si., asam klorogenat dalam kopi adalah senyawa yang berperan sebagai antioksidan di dalam tubuh. Antioksidan adalah kandungan zat yang dapat menangkal adanya reaksi antioksidasi radikal bebas pada oksidasi lipid (Kochhar dan Rossell, 1990).

Menurut artikel di detikhealth oleh Firdaus Anwar, konsumsi antioksidan secara berlebihan (melalui suplemen), dikutip dari ahli nutrisi molekuler Dr. Emma Beckett yang berasal dari University of Newcastle, dapat menimbulkan efek yang bertolak belakang dari manfaat antioksidan. Sebaiknya, untuk konsumsi antioksidan didapat dari konsumsi buah dan

sayur karena memiliki nutrisi yang seimbang, sedangkan pada suplemen hanya beberapa kandungan yang tinggi dan jika tidak diawasi bisa memberikan dampak buruk bagi tubuh.

(health.detik.com, diakses pada 10 April 2022).

#### **d. Kalium**

Menurut artikel dari hellosehat yang dibuat oleh Nabila Azmi dan ditinjau oleh dr. Patricia Lukas Goentoro, Kalium atau potasium adalah kandungan mineral yang ada pada kopi dan diperlukan oleh tubuh manusia. Kalium berfungsi sebagai elektrolit di dalam tubuh. Elektrolit sendiri kemudian akan menghantarkan listrik pada tubuh, listrik ini digunakan untuk mengolah fungsi-fungsi organ tubuh, contohnya proses kontraksi otot.

Kalium memiliki manfaat yang berguna bagi tubuh manusia, yaitu :

- Dapat menstabilkan kadar gula darah.
- Dapat menjaga kesehatan tulang.
- Mengurangi terkena penyakit darah tinggi (*stroke*).
- Peningkatan peran sistem saraf pada tubuh manusia.
- Mencegah dari munculnya penyakit batu ginjal.

Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia, Angka Kecukupan Gizi untuk konsumsi kalium bagi orang dewasa dibutuhkan sebesar 4.700 mg per harinya.

Dilansir dari hellosehat yang ditulis oleh Fajarina Nurin dan ditinjau oleh dr. Mikhael Yosia, BMedSci, PGCert, DTM&H, Kondisi dimana kandungan kalium pada darah melebihi dari kadar normal yaitu 3.0 sampai 5.5 milimol per liter disebut dengan hiperkalemia. Hiperkalemia membuat manusia yang mengidap merasakan gangguan pada tubuhnya, yaitu :

- Lelah tubuh.
- Mual.
- Otot yang melemah.
- Mengalami sensasi kesemutan.
- Jika sudah parah, bisa menyebabkan komplikasi seperti ritme jantung yang berubah, sehingga dapat terjadi fibrilasi ventrikel, yaitu pada bagian bawah jantung berdetak sangat cepat namun darah tidak terpompa.

Selain itu, kalium juga dapat dijumpai pada makanan-makanan, yaitu kentang, kismis, air kelapa, alpukat, pisang, jeruk, dan masih banyak lagi.

(hellosehat.com, diakses pada tanggal 10 April 2022).

Menurut Radhakrishnan, R., ENT., pada 100 g kopi terdapat kandungan 49 mg kalium. Selain itu, penambahan susu serta *creamer* dapat menambah konsumsi kandungan kalium pada tubuh.

#### **e. Magnesium**

Dilansir dari hellosehat yang ditulis oleh Nimas Mita Etika M dan ditinjau oleh dr. Patricia Lukas Goentoro, magnesium adalah mineral yang berproduksi secara alami di dalam tubuh manusia dan mayoritas berada pada tulang manusia dan di jaringan lunak. Dalam skala umum, terdapat magnesium sebanyak 25 gram pada tubuh orang dewasa.

Berikut adalah manfaat dari magnesium pada tubuh manusia :

- Terhindar dari resiko patah tulang dan osteoporosis.
- Memelihara kondisi kesehatan jantung.
- Dapat mengedalikan diabetes dalam tubuh.
- Penyerapan vitamin dan mineral yang terbantu oleh magnesium.

Kebutuhan sehari-hari kadar magnesium pada laki-laki lebih dari 19 tahun adalah 350 mg, sedangkan untuk perempuan dengan usia lebih dari 19 tahun adalah 320 mg.

Magnesium yang terlalu banyak pada tubuh manusia dapat menimbulkan penyakit pada pencernaan manusia, yaitu :

- Diare
- Timbulnya kram di perut.
- Munculnya gejala mual.

Selain itu, terdapat beberapa makanan yang mengandung magnesium, yaitu cokelat hitam, kentang, susu kedelai, alpukat, kadang *almond*, dan lainnya.

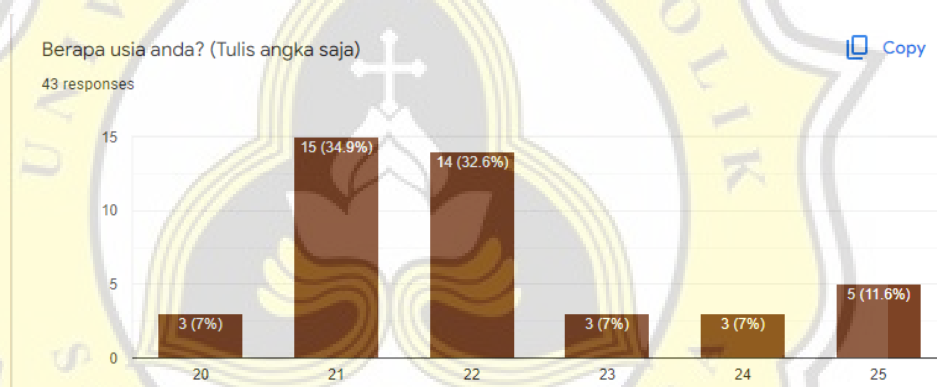
(hellosehat.com, diakses pada 10 April 2022).

Berdasarkan data *USDA FoodData Central* (2019) dan *foodstruct*, terdapat perbandingan kandungan magnesium antara kopi biasa dengan espresso. Pada kopi biasa kandungan magnesium hanya sebesar 3 mg, sedangkan pada espresso kandungan magnesium mencapai 80 mg.

### 3.1.2 Analisis Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan menggunakan Google form dengan tujuan agar dapat mengetahui rata-rata umur dari responden, profesi responden, seberapa suka responden dengan kopi, alasan menyukai kopi, mengetahui tentang kandungan kopi selain kafein atau tidak, batasan meminum kopi, menyukai komik dan gaya gambar yang disukai jika melihat sebuah komik edukasi genre humor. Terdapat 43 responden yang telah menjawab kuesioner pertama dan 31 responden untuk kuesioner kedua.

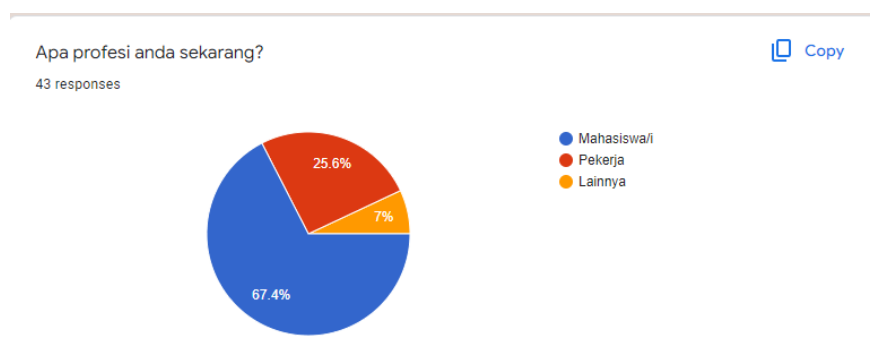
#### 3.1.2.1 Usia Responden



Gambar 3. 1 Jumlah Responden

Usia responden yang paling banyak adalah 21 tahun (15 orang), kedua disusul usia 22 sebanyak 14 orang, 25 tahun sebanyak 5 orang, dan usia 20, 23, serta 24 tahun yang sama-sama berjumlah 3 orang.

#### 3.1.2.2 Profesi Responden



### Gambar 3. 2 Profesi Responden

Profesi responden terdiri dari mahasiswa, pekerja, dan opsi lainnya. Dari ketiga opsi tersebut, mahasiswa dan mahasiswi memiliki jumlah terbanyak yaitu sebanyak 67,4% (29 orang). Pekerja memiliki jumlah responden yang terbanyak kedua, yaitu sebesar 25,6% (11 orang). Lainnya memiliki jumlah paling sedikit yaitu 7% (3 orang).

#### 3.1.2.3 Apakah Responden Suka Meminum Kopi atau Tidak



### Gambar 3. 4 Jawaban Responden Mengapa Menyukai Meminum Kopi

Pertanyaan selanjutnya mengenai mengapa responden menyukai meminum kopi. Jawaban dari 32 responden adalah :

- Tidak membuat ngantuk.

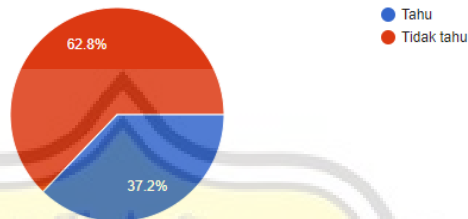
- Rasanya enak.
- Membuat tubuh lebih berenergi.
- Telah menjadi kebutuhan sehari-hari.

### 3.1.2.5 Kandungan di Dalam Kopi Selain Kafein

Selain kafein, apakah anda mengetahui tentang kandungan yang ada di dalam kopi?

 Copy

43 responses



**Gambar 3. 5 Jawaban Responden Mengenai Kandungan di Dalam Kopi Selain Kafein**

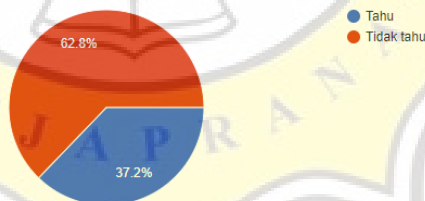
Pertanyaan selanjutnya mengenai pengetahuan responden tentang kandungan lainnya yang ada di dalam kopi selain kafein. Sebesar 62,8% (27 orang) tidak mengetahui tentang kandungan lain yang ada di kopi selain kafein. Sedangkan 37,2% (16 orang) mengetahui kandungan lain selain kafein di dalam kopi.

### 3.1.2.6 Batasan Meminum Kopi Tiga Gelas per Hari

Apakah anda tahu batasan dalam meminum kopi adalah tiga gelas per hari?

 Copy

43 responses



**Gambar 3. 6 Jawaban Responden Tentang Batasan Meminum Kopi Tiga Gelas per Hari**

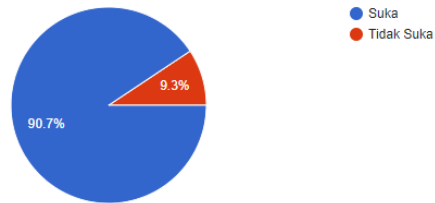
Pertanyaan selanjutnya adalah responden mengetahui tentang batasan dalam meminum kopi yaitu tiga gelas per hari. Sebanyak 62,8% (27 orang) tidak mengetahui tentang batasan tersebut. Sedangkan 37,2% (16 orang) mengetahui batasan tersebut.



### 3.1.2.7 Suka Membaca Komik

Apakah anda suka membaca komik?  
43 responses

[Copy](#)



**Gambar 3. 7 Jawaban Responden Tentang Suka Membaca Komik atau Tidak**

Pertanyaan dalam kuesioner mulai berpindah ke bagian komik sebagai bentuk perancangan nanti. Sebanyak 39 orang (90,7%) menyukai membaca komik. Sedangkan 4 orang (9,3%) tidak suka membaca komik.

### 3.1.2.8 Gaya Gambar yang Disukai untuk Komik Edukasi Genre Komed

Jika terdapat komik bertemakan humor dengan tujuan edukasi, style gambar mana yang anda sukai? \*



1. Realis



2. Semirealis

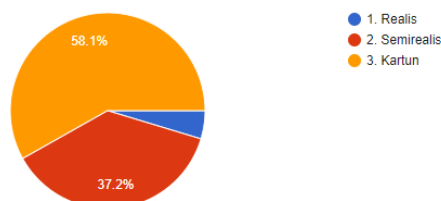


3. Kartun

Jika terdapat komik bertemakan humor dengan tujuan edukasi, style gambar mana yang anda sukai?

[Copy](#)

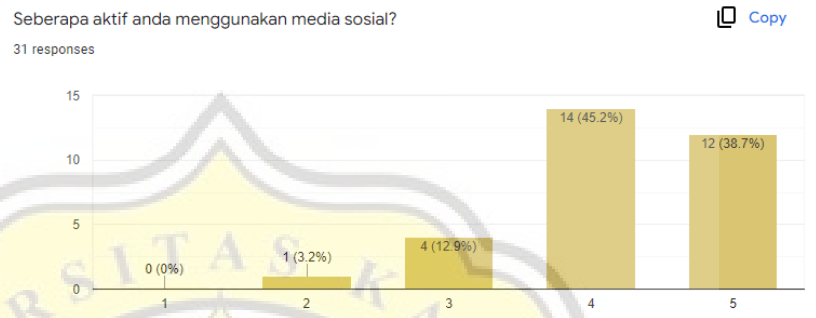
43 responses



**Gambar 3. 8 Jawaban Responden Mengenai Gaya Gambar yang disukai**

Pertanyaan selanjutnya mengenai tentang gaya gambar yang disukai oleh responden berkaitan dengan komik edukasi genre humor. Sebanyak 58,1% atau 25 orang memilih gaya gambar kartun. Selanjutnya diikuti dengan 37,2% atau sebanyak 16 orang, dan terakhir adalah realis sebesar 4,7% berjumlah 2 orang.

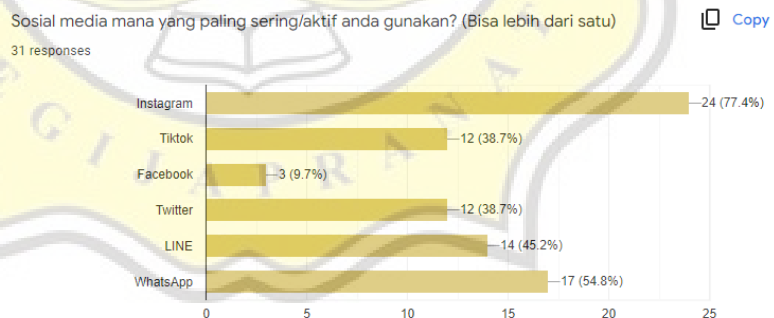
### 3.1.2.9 Skala Penggunaan Media Sosial



**Gambar 3. 9 Hasil Pengumpulan Skala Keaktifan Responden Dalam Menggunakan Media Sosial**

Pertanyaan selanjutnya mengenai seberapa sering target sasaran menggunakan media sosial. Dari skala 1 yaitu tidak aktif sampai ke skala 5 yaitu sangat aktif, sebanyak 14 orang (45,2%) berada pada skala 4, 12 orang (38,7%) berada di skala 5, 4 orang (12,9%) berada pada skala 3, 1 orang (3,2%) berada pada skala 2, dan 0 orang berada pada skala 1.

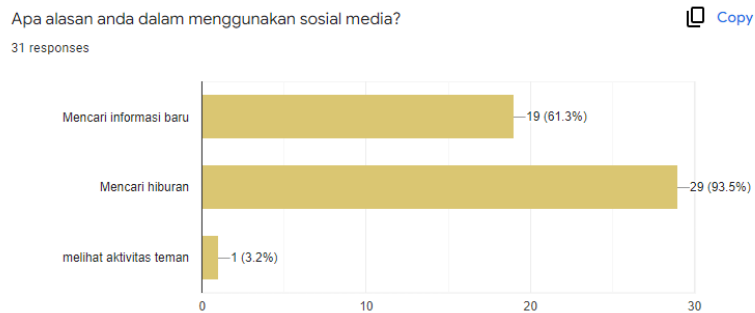
### 3.1.2.10 Media Sosial yang Sering Digunakan



**Gambar 3. 10 Hasil Pengumpulan Media Sosial yang Sering Digunakan**

Pertanyaan selanjutnya yaitu tentang media sosial mana yang sering digunakan oleh responden. Sebanyak 24 orang 77,4% dari responden menggunakan Instagram, 54,8% menggunakan WhatsApp, 45,2% menggunakan LINE, 38,7% menggunakan Tiktok dan Twitter, 9,7% menggunakan Facebook.

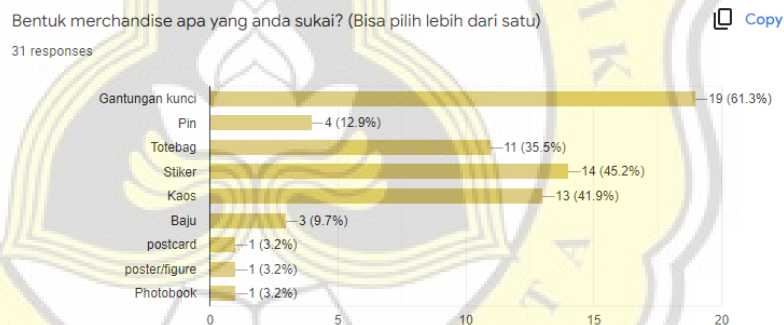
### 3.1.2.11 Alasan Menggunakan Media Sosial



Gambar 3. 11 Jawaban dari Responden Mengenai Alasan Penggunaan Media Sosial

Pertanyaan selanjutnya mengenai mengapa responden menggunakan media sosial. Sebesar 93,5% responden menggunakan media sosial untuk mencari hiburan, 61,3% orang menggunakan media sosial untuk mencari informasi baru, dan 3,2% orang menggunakan media sosial sebagai tempat untuk melihat aktivitas teman.

### 3.1.2.12 Bentuk Merchandise yang Disukai



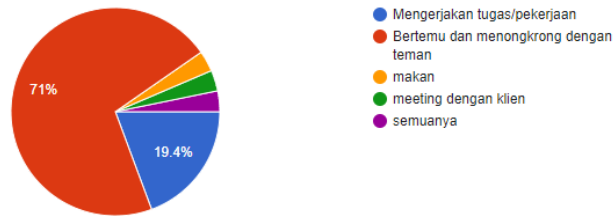
Gambar 3. 12 Jawaban dari Merchandise yang Disukai Responden

Pertanyaan selanjutnya mengenai bentuk merchandise yang digemari oleh responden. Sebanyak 61,3% menyukai merchandise dalam bentuk gantungan kunci, 45,2% memilih merchandise dalam bentuk stiker, 41,9% menyukai merchandise dalam bentuk kaos, 35,5% memilih totebag, 12,9% menyukai pin, 9,7% menyukai baju, dan 3,2% menyukai postcard, poster/figur, dan photobook.

### 3.1.2.13 Aktivitas Ketika Berada di Kafe

Biasanya apa yang anda lakukan saat menongkrong di kafe?  
31 responses

Copy



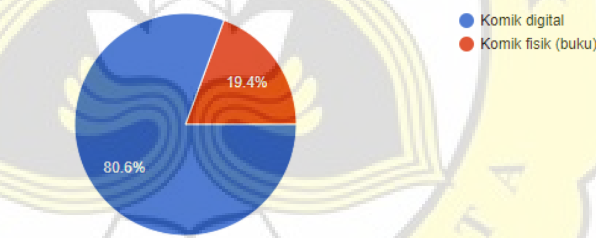
Gambar 3. 13 Jawaban dari Responden Mengenai Aktivitas yang Dilakukan di Kafe

Pertanyaan selanjutnya mengenai aktivitas yang dilakukan responden ketika berada di Kafe. Sebanyak 22 orang (71%) bertemu dan berbincang dengan teman. Sebanyak 6 orang (19,4%) mengerjakan tugas/pekerjaannya di Kafe. Sebanyak 3 orang (masing-masing 3,2%) melakukan aktifitas makan, *meeting* dengan klien, dan melakukan semua yang sudah di list (mengerjakan tugas dan mengobrol dengan teman).

### 3.1.2.14 Media Membaca Komik

Media mana yang lebih anda sukai ketika membaca komik?  
31 responses

Copy



Apa alasan anda memilih salah satu media pada pertanyaan sebelumnya?  
31 responses

- Lebih nyaman dengan bacaan cetak dari pada digital
- lebih mudah diakses dan tidak mengeluarkan biaya
- mudah diakses
- Bisa diakses dimana saja dan ringkas
- mudah dibaca dimana saja
- biasanya gratis dan lebih mudah dibaca
- bisa dikoleksi
- gampang untuk diakses dan gratis
- bisa multitask kerja sambil baca komik dalam satu layar

Gambar 3. 14 Jawaban Mengenai Media yang Dipilih oleh Responden untuk Membaca Komik

Pertanyaan selanjutnya mengenai media yang lebih disukai responden ketika membaca komik, yaitu komik digital atau komik fisik

berbentuk buku. Sebanyak 25 orang (80,6%) memilih komik digital, kemudian sebanyak 6 orang (19,4%) memilih komik fisik (buku). Responden memilih komik digital karena mudah diakses dan tidak mengurangi tempat untuk penyimpanan komik secara fisik. Responden memilih buku komik karena dapat dikoleksi dan tidak bergantung pada elektronik.

Kesimpulan yang dapat diambil dari kuesioner di atas adalah:

- Usia terbanyak responden 21 tahun.
- Profesi terbanyak mahasiswa dan mahasiswi.
- Responden menyukai minum kopi.
- Alasan responden suka minum kopi karena rasanya enak, dapat menekan rasa kantuk, dan membuat badan berenergi.
- Responden tidak mengetahui kandungan lain yang ada di kopi selain kafein.
- Responden tidak mengetahui adanya batasan minum kopi tiga kali sehari.
- Responden suka membaca komik.
- Responden memilih gaya gambar kartun untuk komik edukasi bergenre humor.
- Responden termasuk dalam kategori aktif dalam menggunakan media sosial.
- Media sosial yang paling banyak dipakai responden adalah Instagram.
- Penggunaan Media Sosial sebagai tempat untuk mencari hiburan.
- Responden menyukai merchandise berbentuk gantungan kunci dan stiker.
- Aktivitas responden pada saat berada di Kafe adalah bertemu dan berbincang dengan temannya.
- Responden lebih menyukai komik digital karena lebih mudah diakses.

### 3.1.3 Analisis Observasi

Observasi dilakukan pada 13 April 2022 di Starbucks yang berada pada Jalan Gajahmada no. 111, Semarang, Jawa Tengah pukul 11.00 siang sampai kurang lebih pukul 15.00 sore.



**Gambar 3. 15 Foto Dalam Ruangan Starbucks Gajahmada, Semarang**

**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Setelah memasuki pintu masuk, pelanggan dapat langsung memesan makanan serta kopi. Setelah itu pelanggan bisa memilih tempat duduk sambil menunggu pesanan (dapat memilih *indoor* atau *outdoor*). Setelah jadi, barista akan memanggil nama pelanggan untuk menuju ke meja kasir. Pelanggan dapat mengambil gula sesuai selera pada meja yang telah disediakan didekat meja kasir.

Terdapat beberapa hal-hal yang tercatat ketika melakukan observasi selama kurang lebih 4 jam di Starbucks Gajahmada Semarang, yaitu :

- Terdapat sekitar 4-5 orang membawa laptop (mengerjakan pekerjaan). Sangat lama berada di Starbucks.
- Terdapat 2 orang yang berada di Starbucks cukup lama dan saling berbincang-bincang.
- Pakaian yang dipakai pelanggan *casual* namun sopan.
- Ada yang datang beramai-ramai (4 orang sekaligus) ada juga yang hanya sendirian.
- Usia pelanggan kira-kira sekitar 20-40 tahun.
- Jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan seimbang.
- Suasana dalam Starbucks sangat nyaman (sejuk, ber AC, lagu yang diputar di kafe nyaman untuk didengarkan.)

- Lampu pada ruangan banyak, pada saat sore hari lampu dinyalakan sedikit demi sedikit (berkesan *dim*).
- Terdapat tempat untuk para pelanggan bisa melihat proses *brew* kopi.
- Disediakan juga *smoking area* baik di depan ruangan maupun di belakang ruangan.

### 3.2 Analisis 5W + 1H

#### 1. *What* : (Apa bentuk dari perancangan ini?)

- Perancangan ini akan dibuat dengan media komik dengan tujuan selain memberi edukasi, target sasaran juga dapat terhibur dengan pembawaan yang ada pada komik.

#### 2. *Where* : (Dimana wilayah dari target sasaran perancangan?)

- Wilayah pencakupan target sasaran berada di Semarang, Jawa Tengah, Indonesia karena di Semarang, kafe-kafe mulai banyak dijumpai di sepanjang Semarang.

#### 3. *When* : (Kapan komik akan dirilis?)

- Komik akan dirilis pada bulan 1 Oktober 2022, bertepatan dengan hari kopi sedunia. Setiap minggu akan merilis 1 bab.

#### 4. *Who* : (Komik tersebut ditujukan kepada siapa?)

- Komik ini ditujukan kepada masyarakat di Semarang yang berumur 20-25 tahun dan menyukai serta meminum kopi sebagai penunjang dalam aktivitas mereka.

#### 5. *Why* : (Mengapa diperlukan perancangan ini?) (Mengapa menggunakan media komik sebagai perancangan?)

- Berdasarkan kuesioner, masyarakat berusia 20-25 tahun masih belum tau kandungan-kandungan yang ada di kopi selain dari kafein. Edukasi pada kandungan tersebut juga perlu agar tidak mengonsumsi secara berlebihan.
- Komik sebagai media edukatif dapat memberi hiburan terhadap para pembaca sekaligus dapat memberi informasi baru untuk pembacanya sesuai dengan alur cerita komik.

#### 6. *How* : (Bagaimana penyampaian edukasi melalui perancangan komik?)

- Penyampaian edukasi terbagi menjadi lima bab tentang kandungan kopi, masing-masing bab terdapat unsur humor didalam jalan cerita komik.

### 3.3 Sasaran Khalayak

#### 3.2.1 Geografis

Target khalayak adalah semua masyarakat yang berada di Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Penelitian terletak di kota Semarang agar dapat meneliti dan mencari data dengan lebih mendalam.

#### 3.2.2 Demografis

Target khalayak berusia 20-25 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan profesi sebagai mahasiswa dan mahasiswi serta pekerja. Menurut survey yang dilakukan oleh Kaitlyn Resline, salah satu partisipan menyebutkan bahwa ketika tugas yang ia miliki terlalu banyak, dia akan membeli kopi terlebih dahulu agar tetap terjaga. Selain itu, menurut jurnal Syam, H.M. et al. (2017:151), disebutkan banyak dari dewasa muda usia 20-25 pergi ke *Coffee shop* untuk meminum kopi dan berbincang dengan temannya.

#### 3.2.3 Psikografis

Psikografis dari target seperti berikut :

- Menyukai dan mengonsumsi kopi.
- Aktif dalam media sosial.
- Menyukai komik dan membaca komik.
- Peduli dengan kesehatan tubuh.
- Suka mempelajari hal-hal yang baru.

### 3.4 Strategi Kreatif

Komik dipilih agar para pembaca dapat teredukasi dan disaat yang bersamaan juga dapat terhibur dengan alur cerita komik. Komik terbagi menjadi 5 bab. Bab ini nantinya menceritakan tentang kehidupan para dewasa muda dan bagaimana mereka sangat memerlukan meminum kopi dalam kehidupannya. Pada cerita sendiri karakter memiliki kehidupan masing-masing dan tidak saling terkait antara satu sama lain. Semisal pada episode pertama menceritakan seseorang karakter yang nongkrong di kafe karena harus mengejar *deadline*. Pada episode kedua karakter tidak bisa pergi kemana-mana, maka dari itu mereka menggunakan ojek *online* untuk memesan kopi, yang kebetulan terdapat diskon besar-besaran jika membeli 3 liter sekaligus.

Komik akan *dipublish* pada *website* yang khusus untuk mengakses komik-komik tersebut. *Link website* akan muncul pada akun Instagram sebagai media promosi dan



pemberitahuan tentang *update* untuk bab-bab selanjutnya. Media digital dipilih agar dewasa muda dapat mengakses dengan mudah pada saat ingin membaca komik.

### 3.4.1 Strategi Media

#### A. Media Utama

Media utama yang digunakan sebagai komunikasi adalah melalui komik digital terdiri dari 5 bab dan bercerita mengenai kehidupan sehari-hari disertai dengan komedi agar dapat menghibur pembaca.

Komik memiliki kesatuan tema yaitu tentang kopi namun setiap bab menceritakan tentang kejadian-kejadian yang berbeda, serta tokoh yang dibuat tidak mengenal satu sama lain dan memiliki cerita kehidupan masing-masing.

#### B. Media Promosi

Media yang akan dipakai adalah Instagram sebagai media promosi komik. Selain itu, terdapat sistem *giveaway merchandise* yang berbentuk stiker serta gantungan kunci dari masing-masing karakter utama komik. Cara kerja *giveaway* yaitu melalui *share* post melalui Instagram *Story*, dan penulisan komentar serta *tag* teman pada kolom komentar salah satu feeds Instagram.

Selain *Insta story*, pada akun Instagram juga akan membuat *feeds* yang berisikan tentang *update* dari bab komik serta konten ‘tahukah kamu?’ untuk memberi pengetahuan tambahan kepada target sasaran. Promosi juga akan dilakukan pada Instagram *Ads* pada saat bab pertama komik telah dirilis

Promosi akan dilakukan seminggu sebelum perlisian bab pertama komik. Promosi sebelum perlisian adalah *feeds* yang terbagi menjadi 3 bagian dan menunjukkan tentang kelima karakter utama pada komik. Setelah perlisian bab pertama komik, maka dilanjutkan dengan promosi Instagram *story ads*, lalu konten ‘tahukah kamu?’, setelah itu *sneak peek* merchandise yang akan dijadikan hadiah *giveaway*.

## 3.5 Konsep Perancangan

### 3.5.1 Judul Komik

Judul komik adalah “Serba Serbi Sobat Kopi”. Kata serba serbi atau beraneka/beragam terinspirasi oleh jalur cerita pada komik yang beragam dan memiliki macam-macam situasi. Sobat Kopi berarti akrab/dekat dengan kopi, dimana pada komik alur cerita tidak lepas dari pembahasan kopi.

### 3.5.2 Alur Cerita Komik dan Penokohan

Komik akan terbagi dalam lima bab, masing-masing memiliki judul yang diambil dari kandungan kopi yang nantinya akan dibahas. Komik akan memiliki genre komedi dan *slice of life* agar dapat menghibur pembaca sekaligus memberi informasi. Genre *slice of life* juga dipakai agar pembaca dapat bersimpati terhadap karakter-karakter serta jalan cerita pada komik. Komik memiliki lokasi pada Semarang, Jawa Tengah untuk menceritakan dan menggambarkan tentang dewasa muda di Semarang.

a. Bab pertama : Mengenal Kopi : Vitamin B3

- Menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Adi yang suka menunda pekerjaannya, dan menyukai sistem kebut semalam (SKS). Pada saat mengejar *deadline* tugas, Adi sangat mengantuk dan akhirnya meminum banyak kopi dan akibatnya walau bisa mengumpulkan tugas tepat waktu, Adi mengalami sakit kepala serta mual seharian.
- Adi memiliki karakter yang keras kepala, susah diatur dan pemalas. Sebenarnya Adi adalah orang yang pandai, namun karena kemalasan serta keras kepalanya, Adi senang mengerjakan pekerjaannya ketika sudah mendekati tanggal pengumpulan tugas.

b. Bab kedua : Mengenal Kopi : Kafein

- Menceritakan tentang seorang mahasiswi yang Dina yang tergilagila dengan segala hal yang sedang promo. Kebetulan pada saat itu untuk memeringati hari kopi sedunia, salah satu kafe langganannya memberikan diskon besar-besaran untuk kopinya. Dina yang melihat langsung tergiur dan langsung membeli lewat aplikasi *online*. Dina pun akhirnya meminum sebanyak-

banyaknya tanpa mengerti batas maksimum meminum kopi dan berakhir dengan tidak bisa tidur semalaman.

- Dina memiliki kebiasaan selalu berhemat, selalu mencari berita terbaru, khususnya untuk promo-promo makanan/minuman yang disukai, serta mudah untuk dipersuasif.

c. Bab ketiga : Mengenal Kopi : Asam Klorogenat

- Menceritakan tentang Toni seorang mahasiswa yang baru mendalami anime musim ini. Toni ingin sekali untuk *speedrun* menonton episode anime kesukaannya. Masalahnya episode anime ini sudah mencapai ratusan episode. Namun Toni tetap tidak menyerah dan akhirnya memesan banyak kopi untuk menemani dirinya agar tetap terjaga untuk *speedrun*. Akibatnya, Toni mengalami pusing serta batuk dan flu karena menurunnya antibodi tubuh Toni.
- Toni memiliki sifat yang tertutup, dan suka mensibukkan dirinya dengan bermain di internet, salah satunya adalah melihat anime, yang baru saja didalaminya.

d. Bab keempat : Mengenal Kopi : Kalium

- Menceritakan tentang Adinda karyawan swasta yang diajak teman-temannya untuk berada di kafe. Adinda tidak pernah meminum kopi sebelumnya, karena merasa canggung, akhirnya Adinda juga ikut memesan, namun karena tidak tau apa-apa tentang kopi Adinda akhirnya memesan kopi espresso. Ketika disajikan, Adinda langsung meminum kopi tersebut. Mengejutkannya, Adinda jatuh cinta pada minuman tersebut dan memesan lagi, yang dimana kali ini dilengkapi dengan alpukat, dan berakibat membuatnya mual dan kesemutan.
- Adinda memiliki sifat yang rajin, suka bergaul dengan banyak orang, ceria namun ceroboh.

e. Bab kelima : Mengenal Kopi : Magnesium

- Hari itu Dimas harus pergi ke luar kota yang tehitung lumayan jauh dari tempatnya bekerja untuk keperluan pekerjaannya. Dimas merasa takut jika pada tengah jalan Dimas akan mengantuk pada saat menyetir, maka dari itu Dimas sebelum berangkat membeli kopi espresso lebih dari yang ia konsumsi biasanya. Singkat cerita pada awalnya tidak terjadi apa-apa.

Namun, semakin dekat dengan kota tujuan perut Dimas semakin sakit, yang akhirnya membuat Dimas harus berhenti pada *Rest Area* untuk mengeluarkan isi perutnya terus menerus (diare).

- Dimas memiliki sifat pekerja keras, tekun, selalu waspada namun memiliki sifat yang kurang teliti.

### 3.5.3 Bahasa Komik

Bahasa yang dipakai pada komik adalah kombinasi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada bagian penjelasan kandungan kopi.

### 3.5.4 Gaya Gambar Komik

Gaya gambar komik menggunakan kartun dengan pendekatan semi realis agar baik jalan cerita maupun visual dapat menyerupai kehidupan sehari-hari dewasa muda.

### 3.5.5 Bentuk Komik

Komik akan berjenis buku komik dan dirilis melalui *platform* digital pada *website* issuu.com

### 3.5.6 Timeline Pembuatan Komik

- Bulan April – Juni : Pembuatan dan perancangan narasi/jalan cerita komik serta karakter desain.
- Bulan Juli – Agustus : Pengerjaan *sketch* dan *rendering*.
- Bulan September – Oktober : Persiapan konten promosi serta persiapan untuk perilisian komik.
- Bulan Oktober – November : Perilisian komik per minggu serta feeds Instagram, Instagram *ads* dan *giveaway*.

### 3.5.7 Tone and Manner

*Tone and Manner* pada komik adalah komik yang asik, memberi informasi serta dapat bersifat ceria dan tidak membosankan. Warna yang muncul pada komik adalah warna coklat dan warna-warna cerah seperti merah, jingga dan kuning yang berasal dari kopi, furnitur tempat-tempat kafe. Bertujuan agar dapat memberikan semangat dan kecerahan kepada para pembaca serta dapat memberikan kesan pendekatan tentang kopi pada visualnya.

### 3.5.8 Tipografi Komik

Tipografi yang dipakai untuk komik adalah sans serif, agar komik bersifat tidak formal (santai untuk dibaca) serta dapat menimbulkan kesan *fun* kepada pembaca.

### 3.5.9 Ukuran Komik

Ukuran komik adalah A4 dengan masing-masing bab berjumlah kurang lebih 10-15 halaman.

### 3.5.10 Elemen Komik

#### A. Layout

Layout untuk *cover* judul komik menggunakan *sequence* menyerupai huruf T, dimulai dari judul pada atas, lalu visual pada tengah dan beberapa kata-kata pendukung yang terletak di paling bawah.

Sedangkan untuk isi komik, layout *sequence* adalah huruf Z, yaitu membaca dari kiri ke kanan, atas ke bawah.

#### B. Panel

Komik ini menggunakan jenis panel komik yang tertutup agar gambar tidak bertabrakan satu sama lain.

#### C. Balon Kata

Balon kata pada komik ini menggunakan kedua jenis yaitu balon kata ekspresi dan biasa. Balon kata ekspresi digunakan agar dapat menyampaikan dengan lebih detail tentang apa yang tokoh utama rasakan.

## 3.6 Perencanaan Biaya Kreatif

Dalam perencanaan biaya, terdapat kerjasama dengan Dinas Kesehatan Semarang.

No.	Keterangan	Harga
1.	Promosi Komik (1 bulan lebih)	Rp 5.000.000
2.	<i>Brainstorming</i>	Rp 1.000.000
3.	Merchandise	Rp 5.000.000
4.	Penambahan komik pada <i>website</i> milik Dinas Kesehatan Kota	Rp 5.000.000

	Semarang	
	Total	Rp 16.000.000

