

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Analisis Observasi Online

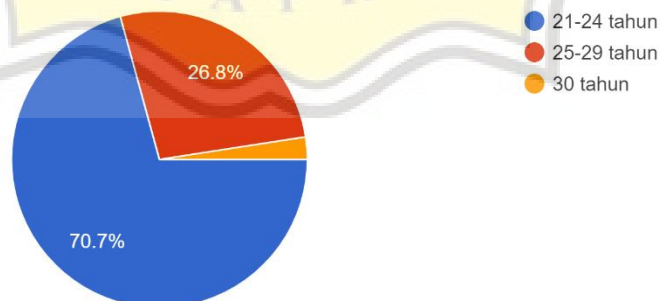
Berdasarkan dokumentasi wawancara yang dilakukan penderita Bipolar awalnya tidak menyadari kalau dia menderita Bipolar namun merasakan perubahan mood yang tidak wajar dan merasa berada diluar kendalinya sendiri seperti tiba-tiba merasa sedih tanpa ada sebab yang pasti, hanya berada di kasur saja tanpa melakukan apapun, dan tidak melakukan aktivitas apapun selama sehari-hari. Setelah merasa tidak nyaman dengan kondisinya penderita akhirnya memeriksakan diri ke psikolog. Menurut penderita pentingnya memeriksakan diri jika merasa mengalami keadaan yang tidak nyaman dapat membantu untuk mencegah gejala makin parah. Mengenalkan Bipolar secara simple dan sederhana kepada masyarakat dirasa sangat membantu para penderita yang tidak tahu jika menderita Bipolar.

3.1.2 Analisis Hasil Kuisisioner

Pembuatan kuisisioner yang ditujukan kepada orang berusia dewasa awal yaitu 21-30 tahun. Tujuan adanya kuisisioner ini untuk mencari tahu tentang wawasan masyarakat mengenai Bipolar Disorder dan juga untuk mengetahui respon masyarakat terhadap penderita Bipolar.

Berpakah usia anda ?

41 responses

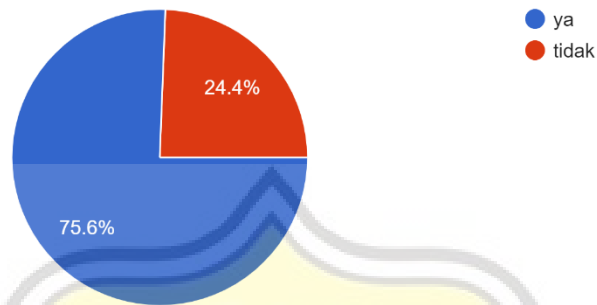


Gambar 4.
Pertanyaan kuisisioner no.1

Kuisiner ini diisi oleh sebanyak 70.7% responden berusia 21-24 tahun, 26.8% responden berusia 25-29 tahun, dan 2.4% responden berusia 30 tahun.

Apakah kalian tau tentang Bipolar Disorder ?

41 responses

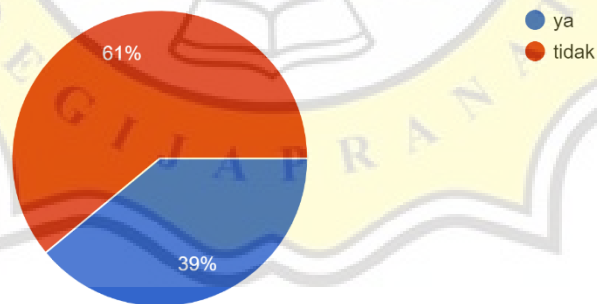


Gambar 5.
Pertanyaan kusioner no.2

Sebanyak 75.6% responden menjawab mengetahui tentang Bipolar Disorder, sedangkan 24.4% responden menjawab tidak tahu tentang Bipolar Disorder. Berdasarkan hasil data survey menunjukkan bahwa cukup banyak responden yang mengetahui tentang Bipolar Disorder.

Apakah kalian tau ciri-ciri penderita Bipolar ?

41 responses



Gambar 6.
Pertanyaan kusioner no.3

Sebanyak 61% responden menjawab tidak tahu ciri-ciri dari penderita Bipolar, sedangkan 39% menjawab mengetahui ciri-ciri dari penderita Bipolar. Jika dilihat dari data hasil pertanyaan sebelumnya menunjukkan bahwa tidak semua responden yang menjawab mengetahui tentang Bipolar itu tahu akan ciri-ciri dari penderita Bipolar. Hal ini membuktikan bahwa responden

tahu bahwa Bipolar Disorder merupakan sebuah penyakit, tapi tidak mengetahui kelanjutan informasi mengenai Bipolar Disorder.

Bagaimana PENDAPAT kalian tentang penderita Bipolar ?

41 responses

Kasih

Perubahan suasana hati yang drastis

Seseorang yang memiliki kepribadian ganda

Harus segera di bawa ke psikolog untuk mengetahui cara penanganannya

Mood swing ekstrim

perlu diberi perhatian dan dimengerti

Sangat buruk

Harus respect lah sama mereka, mereka nggak bisa milih dilahirin seperti itu

Perlu penanganan profesional tidak asal2an diagnosa

emosinya cepat berubah kadang tidak bisa dikendalikan

Kadang menarik kadang menyedihkan

Perlu diperhatikan

Bisa merugikan dirinya sendiri dan keadaan sekitarnya

Bingung menanggapi dan sedikit kasihan

kelainan

org yg berkepribadian ganda

orang yang harus dibantu

Perubahan suasana hati secara mendadak

harus diberikan penyuluhan

Gangguan mental pada orang

seperti orang terkena gangguan mental

biasa saja slama tidak mengganggu

Tidak normal

berhati" jika melakukan sesuatu/berbicara pada penderita yang bisa membuat suasana hatinya tiba" cepat berubah dan bisa berbahaya jika depresi

Emosi yg tdk bis dikontrol. Sehingga membuat lawan bicara menjadi tdk respect.

Ngga ngerti

Tdk ada pendapat karena blm pernah menemukan scr lsg

Tidak tahu

Suasana hati gampang berubah, sedih

Live with it

Perlu pemahaman khusus.

penyakit mental

sangat parah

sakit

tidak tahu

yaa.biasa aja.sih

Mereka harus lebih di dengarkan.

Kasian

Sepertinya bisa diatasi dengan mengonsumsi obat tertentu

Kurang paham

Gambar 7.
Pertanyaan kusioner no.4

Pendapat responden mengenai penderita Bipolar memiliki jawaban yang berbeda-beda. Ada yang merasa simpati, tidak tahu harus apa, menghargai penderita, dan beberapa pendapat lainnya. Bahkan ada juga pandangan buruk kepada penderita.

Apa yang akan kalian lakukan / reaksi kalian jika ada orang terdekat (teman maupun keluarga) kalian yang menderita Bipolar Disorder ?

41 responses

Menyarankan pada orang terdekatnya untuk membawa ke dokter/psikolog

Memahami kondisi orang tersebut dan mencari tahu mengenai bipolar

Di bawa ke psikolog untuk mengetahui cara penanganannya, dan ditenangkan, menjadi teman curhat.

Lebih berhati-hati ketika berinteraksi dengan mereka

mencari tahu lebih dalam mengenai bipolar, dan berusaha menyikapi dengan baik dan benar

Menghiburnya

Pertamanya pasti kaget. Tapi setelah itu mau nggak mau harus ngatasin itu dengan di bawa ke psikiater

Membawa ke psikiater/psikolog untuk penanganan dan pemberitahuan lbh lanjut serta mencari di internet akan memperlakukan orang tsb seperti biasa, atau mungkin lebih hati-hati

dikuatkan

Dibantu didukung biar bisa sembuh perlahan

Memahami mereka

Berusaha membantu mengerti kondisi mereka

Berusaha membantu dengan membawa orang itu ke ahli

biasa saja

Simpatis dan ingin support

meminta utk ke psikolog

"dirangkul" bersama

Mengikuti alur hati

bertanya pada ahlinya

Bawa ke dokter untuk konsul

mencari informasi terkait bipolar atau lgsng konsul dengan psikolog untuk bertanya cara menanganinya

membawa ke psikiater/psikolog

Di fahami

lebih diperhatikan lg penderitanya

Memahami saja

Ngga ngerti

Tdk tahu

Ajak untuk berobat

Didekati

Coba membantu, kalau tidak mau dibantu y biarkan saja

Mempelajari cara bereaksi yang benar.

diobati?

membawanya ke rumah sakit

biasa saja

saya tidak tahu

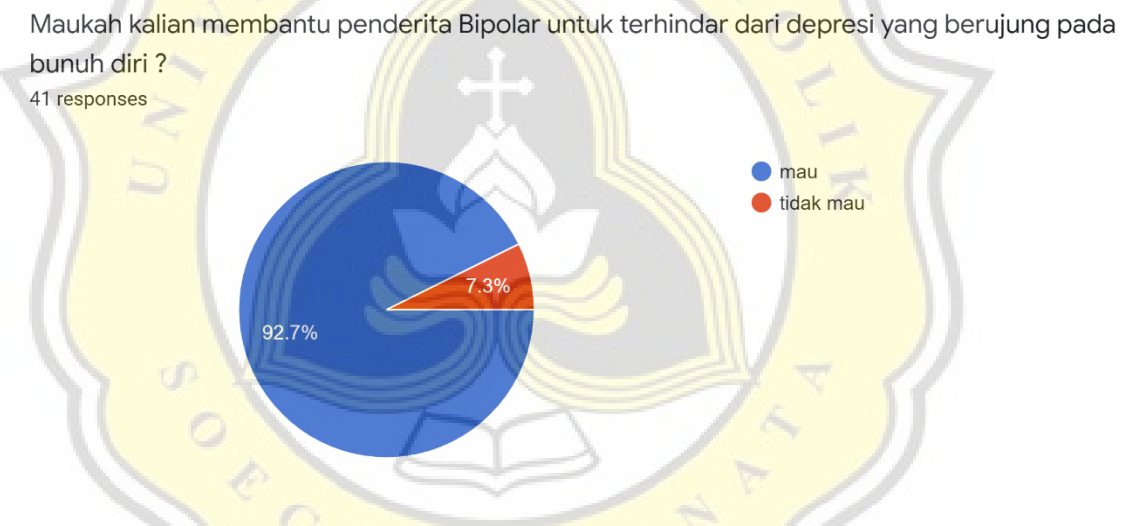


- harus ditemani dan mendengarkan setiap jeritan hatinya
- Mendengarkan mereka dan tidak men judge
- Menyarankan ke psikiater
- Memaklumi
- Periksakan ke dokter

Gambar 8.

Pertanyaan kusioner no.5

Pendapat responden terhadap penderita Bipolar yang merupakan teman dekat maupun keluarga memiliki respon yang beragam. Jawaban responden dominan mengandung simpati dan empati terhadap penderita yang merupakan orang terdekat mereka.



Gambar 9.

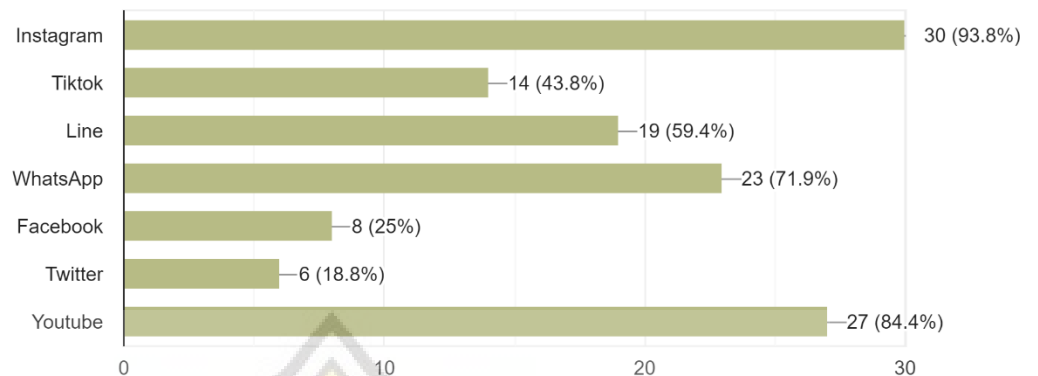
Pertanyaan kusioner no.6

Hasil dari pertanyaan terakhir adalah sebanyak 92.7% responden menunjukkan kepedulian mereka terhadap penderita Bipolar sehingga mereka mau untuk membantu penderita. Sedangkan sisanya 7.3% menolak untuk membantu penderita Bipolar.

3.1.3 Analisis Hasil Kuisiomer Media

Medsos apa yang sering dipakai ?

32 responses



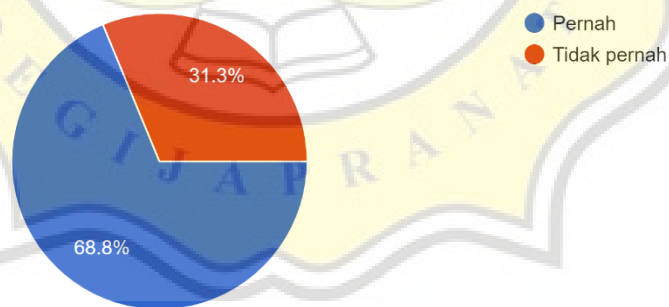
Gambar 10.

Pertanyaan kusioner no.7

Responden banyak menggunakan media sosial Instagram sebanyak 93.8%, kemudian Youtube sebanyak 84.4%, WhatsApp sebanyak 71.9%, Line sebanyak 59.4%, Tiktok sebanyak 43.8%, juga terdapat pengguna Facebook sebanyak 25% dan Twitter sebanyak 18.8%. Berdasarkan hasil kusioner menunjukkan bahwa responden memiliki peran aktif dalam menggunakan media sosial di kehidupan sehari-hari yang sudah merupakan era modern.

Apakah kalian pernah melihat/mengakses informasi mengenai kesehatan mental ?

32 responses



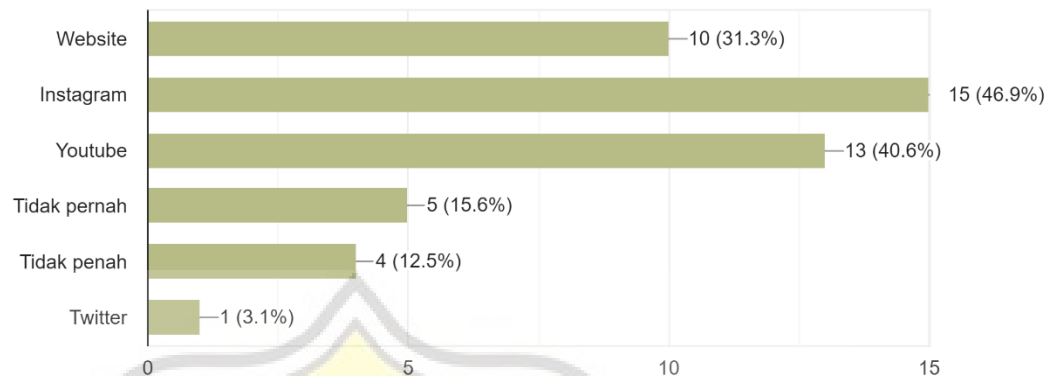
Gambar 11.

Pertanyaan kusioner no.8

Sebanyak 68.8% responden menjawab pernah melihat/mengakses informasi mengenai kesehatan mental, sedangkan sisanya 31.3% menjawab tidak pernah melihat/mengakses informasi kesehatan mental. Hal ini membuktikan bahwa responden cukup tertarik dengan informasi mengenai kesehatan mental.

Dimana biasanya kalian melihat/mengakses informasi mengenai kesehatan mental ? (Jika menjawab "TIDAK PERNAH" pada pertanyaan sebelumnya, pilih jawaban 'TIDAK PERNAH')

32 responses

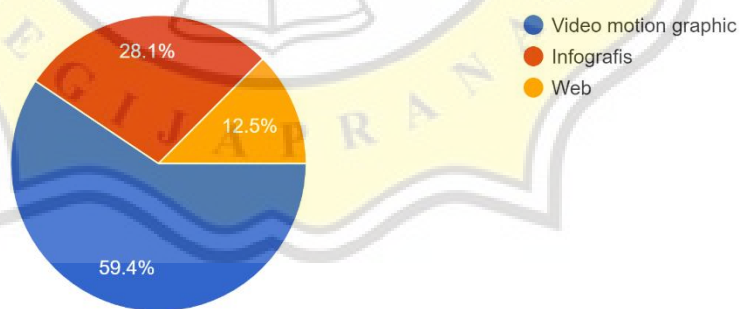


Gambar 12.
Pertanyaan kusioner no.9

Sebanyak 46.9% responden menjawab melihat/mengakses informasi mengenai kesehatan mental melalui Instagram. 40.6% responden melihat/mengakses informasi melalui Youtube. Lalu 31.3% melihat /mengakses informasi melalui website. Sisanya 28.1% tidak pernah melihat /mengakses informasi mengenai kesehatan mental dan 3.1% melihat/mengakses informasi melalui twitter.

Tampilan informasi bagaimana yang kalian sukai mengenai kesehatan mental ?

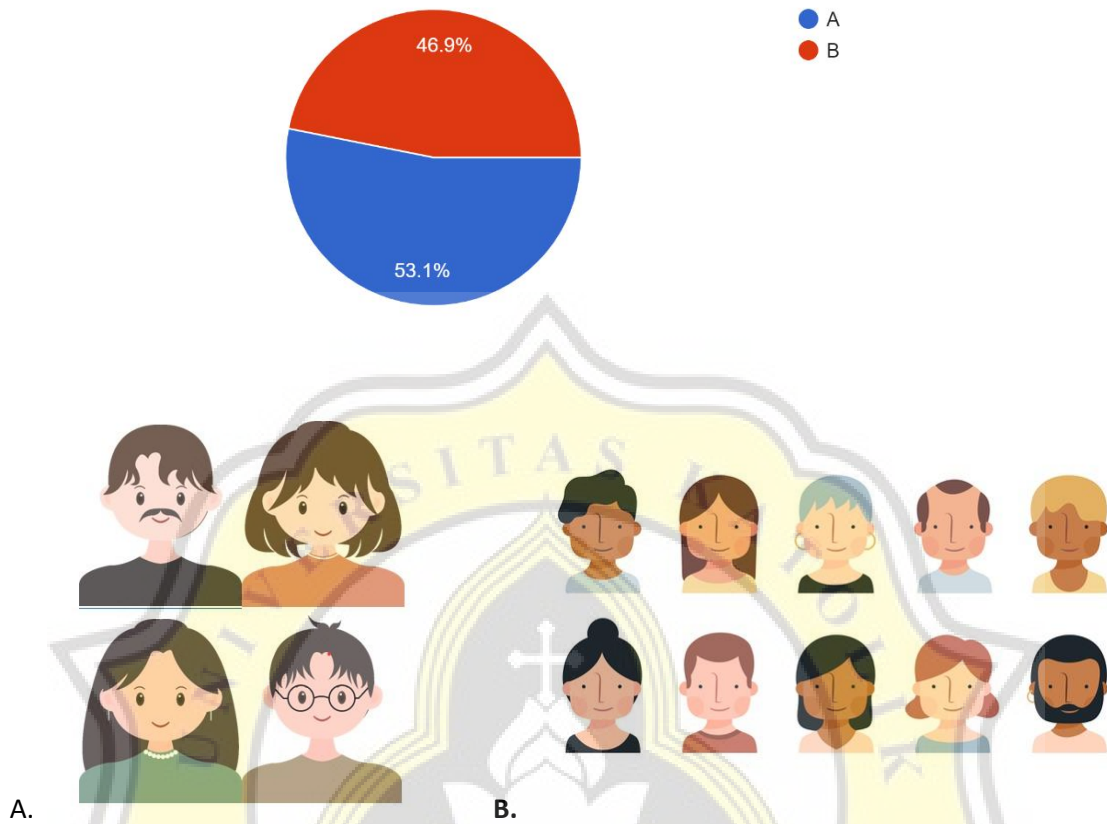
32 responses



Gambar 13.
Pertanyaan kusioner no.10

Sebanyak 59.4% responden memilih video motion graphic sebagai media informasi yang disukai, sedangkan infografis sebanyak 28.1% responden, dan website sebanyak 12.5% responden.

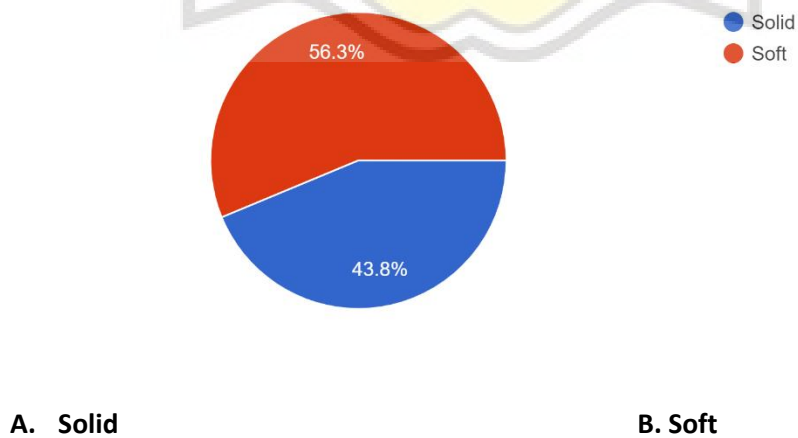
Pilihlah bentuk ilustrasi yang anda sukai
32 responses

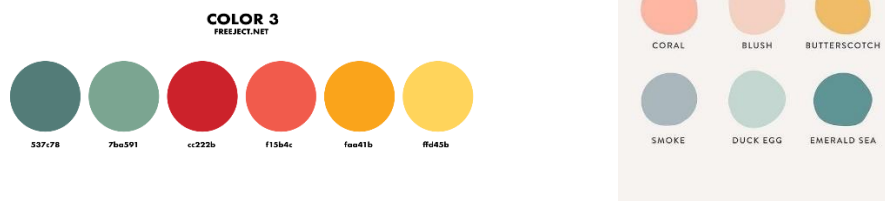


Gambar 14.
Pertanyaan kusioner no.11

Dari 2 ilustrasi flat desain sebanyak 53.1% responden memilih ilustrasi A, sedangkan sisanya 46.9% memilih ilustrasi B.

Pilihlah warna yang anda sukai
32 responses





Gambar 15.

Pertanyaan kusioner no.12

Dari 2 warna tersebut sebanyak 56.3% responden memilih warna soft, sedangkan 43.6% responden memilih warna solid.

3.1.4 USP (Unique Selling Point)

Dalam perancangan ini memiliki USP tersendiri yaitu mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Dikarenakan perancangan ini sendiri berupa video motion graphic yang dapat diakses melalui media sosial. Penyampaian informasi melalui motion graphic yang informatif dan dapat tersampaikan dengan efektif kepada masyarakat.

3.2 Data Khalayak Sasaran

3.2.1 Demografis

- Usia 21-30 tahun
- Laki-laki dan perempuan

3.2.2 Geografis

- Kota Semarang

3.2.3 Psikografis

- Menggunakan media sosial
- Suka menonton video
- Tertarik dengan informasi mengenai gangguan mental
- Peduli dengan penderita gangguan mental

3.3 Insight

Banyak masyarakat yang mengetahui tentang Bipolar Disorder namun informasi yang mereka punya masih rendah. Perancangan yang akan dibuat bertujuan untuk menginformasikan tentang

penyakit Bipolar pada masyarakat awam terutama usia 21-30 tahun dalam bentuk video informasi dan ditujukan pada target sasaran yang bertempat tinggal di kota Semarang. Pandangan masyarakat kepada penderita Bipolar yang divisualkan dalam bentuk ilustrasi flat desain dan penggunaan warna pastel untuk mengekspresikan perasaan dari penderita Bipolar Disorder. Media sosial Instagram menjadi pilihan bagi target sasaran untuk mengakses informasi terkait gangguan mental.

3.4 Strategi Komunikasi

Perancangan yang akan saya buat berdasarkan pada Bipolar Disorder yang sulit dikenali oleh masyarakat awam. Perancangan ini dibuat untuk mengenalkan Bipolar Disorder kepada masyarakat awam melalui media video motion graphic. Dalam video akan mengenalkan apa itu Bipolar, yang dilanjutkan dengan kategori penderita Bipolar, gejala-gejala pada Bipolar, jenis Bipolar, penyebab dari Bipolar, dan terakhir dampak dari Bipolar. Pengenalan Bipolar sendiri akan menunjukkan bagaimana kondisi yang dialami oleh penderita Bipolar. Pada video akan terdapat sebuah karakter yang akan menjelaskan Bipolar yang dibantu dengan visual.

a. Visual

Pemilihan tipografi pada perancangan ini adalah Sans-serif. Dikarenakan font ini bentuknya yang simple, bersih, dan juga tidak kaku. Keterbacaan pada font ini cukup jelas karena memiliki bentuk yang bulat.

Warna yang digunakan yaitu warna pastel dikarenakan warna pastel ini memiliki tampilan yang soft. Warna pastel dipilih dikarenakan bisa membawa ketenangan bagi psikologi yang melihat, sehingga pada pembaca merasa tenang dan nyaman saat membaca informasi.

Ilustrasi digunakan pada media informasi bertujuan sebagai jembatan bagi masyarakat untuk lebih mudah memahami maksud dari informasi yang disampaikan. Ilustrasi flat desain sendiri menampilkan gambar yang simple dan tidak mengandung banyak perabotan.

b. Verbal

Pemilihan bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang dipakai sehari-hari namun mudah dipahami. Hal ini dikarenakan pembahasan yang menggunakan istilah kedokteran akan menyusahakan masyarakat dan mengakibatkan informasi tidak tersampaikan dengan baik. Sehingga bahasa Indonesia sehari-hari dipilih agar bisa menyampaikan informasi yang mudah dipahami masyarakat.

3.5 Strategi Media

a. Media Utama

Pada perancangan ini menggunakan video motion graphic sebagai media utamanya. Video informasi ini dapat diakses melalui media sosial. Pemilihan media komunikasi video dikarenakan mudah dan dapat diakses dimana saja. Berdasarkan hasil kuisisioner sendiri responden lebih tertarik dengan informasi yang berupa video. Durasi video motion graphic 5-10 menit dengan kualitas HD sehingga memberikan tampilan yang jernih dan jelas.

Video juga merupakan salah satu media yang banyak digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Pemilihan video motion graphic sendiri dikarenakan perkembangan jaman yang makin modern dimana teknologi semakin berkembang dan juga kita merupakan generasi milenial yang sering menggunakan gadget dan media sosial. Dilansir dari merdeka.com masyarakat Indonesia banyak menghabiskan waktu mereka dengan menonton video melalui smartphone daripada melalui televisi. Rata-rata total waktu yang digunakan masyarakat Indonesia untuk menonton video selama 431 menit setiap hari. Sebanyak 52% menonton video melalui smartphone, tablet, dan laptop. Sedangkan 48% masyarakat memilih untuk menonton televisi.

b. Media Pendukung

Pada perancangan ini menggunakan media pendukung berupa ads yang akan ditampilkan di media sosial. Fungsi dari media pendukung ini adalah untuk menarik perhatian masyarakat melalui teaser video. Setelah masyarakat tertarik maka akan diarahkan oleh link yang menuju ke video informasi selengkapnya.

3.6 Perancangan Biaya Kreatif

Keterangan	Jumlah	Biaya
Pembuatan ilustrasi	1	500.000
Pembelian backsound	1	1.000.000
Pembuatan video motion graphic	1	2.000.000
Ads / promosi	1	50.000 (@minggu)
TOTAL		3.700.000

Tabel 1
Perancangan biaya kreatif

