

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Skoliosis adalah penyakit yang menyebabkan abnormalitas dalam pertumbuhan tulang belakang pengidap yang menyebabkan mereka memiliki bentuk tulang menyerupai huruf s atau c. Skoliosis yang tidak ditangani dapat menurunkan kualitas hidup penderita sekaligus kesehatan penderita. Hal ini dikarenakan skoliosis dapat menyebabkan sakit pinggang, pegal-pegal, kapasitas paru-paru mengecil, dan sampai penyakit jantung. Rehabilitasi terhadap skoliosis dapat dilakukan, salah satunya menggunakan *brace*. ScoliosisCare adalah sebuah institusi yang dapat menyediakan rehabilitasi *brace* tersebut. ScoliosisCare membantu pasien dengan senam dan rutinitas yang bisa dilakukan pasien di rumah mereka sendiri. Namun, dibuktikan dari data kuantitatif kuesioner, 98% dari pasien tidak rutin memakai *brace* mereka. Rehabilitasi ini memerlukan tekad yang matang karena rehabilitasi ini akan berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Karena durasi yang lama, pasien ScoliosisCare kesulitan untuk beradaptasi memakai *brace* mereka. Pasien sering melepas *brace* mereka karena sakit yang dirasakan yang dapat memperburuk kondisi tulang mereka, Karena pemakaian yang tidak rutin, muncullah urgensi untuk mengubah perilaku pasien skoliosis tersebut.

Maka, kampanye ini dibuat untuk mengubah perilaku pasien agar rutin memakai *brace* dengan memberikan mereka arahan untuk memakai *brace* yang benar. Kampanye ini akan membantu pasien skoliosis melewati batas 12 jam pemakaian yang dapat membuat perubahan pengalaman pasien memakai *brace* menjadi lebih baik. Pemakaian *brace* yang sulit membuat pasien enggan untuk memakai. Maka dari itu, penulis menghasilkan *big idea* “*fun way to adapt*” dengan tagline “*fun way to brace*”. Mengenalkan kepada pasien cara efektif pemakaian *brace* dengan penyampaian yang seru dan optimis.

Informasi dipaparkan dengan strategi AISAS oleh Sugiyama (2011). Pada tahap *attention* dan *interest*, target dibuat tertarik dari pemaparan informasi mengenai kampanye untuk mencari lebih dalam, kemudian audiens akan dipaparkan dengan informasi mengenai urgensi dan solusi untuk menangani masalah dengan kampanye ini pada tahap *search*. Sebelum ke tahapan *search*, penulis menggunakan media digital dan cetak yaitu Instagram, banner a5, dan poster a3. Pada tahapan *search* target dapat mengetahui informasi mengenai kampanye di Instagram, website, dan mengetahui mengenai aplikasi di Google Play atau di Apple Store. Setelahnya, mereka bisa mendownload aplikasi kampanye dan memulai kegiatan kampanye mereka pada tahap *action*. Pada tahap terakhir yaitu *share*, audiens dapat membagikan pengalaman mereka dengan post story atau feed dengan #ScoliQuest dan #NewQuestScoliWarriors, *merchandise* juga berperan pada tahapan ini dimana mereka yang memiliki *merch* dapat secara tidak langsung mempromosikan kampanye ini kepada mereka yang membutuhkan.

Strategi perancangan oleh Venus (2018) telah membantu penulis untuk menyusun strategi secara terstruktur, strategi komunikasi, ide, merancang pesan kampanye, saat membuat desain, dan sampai mempersiapkan hasil desain untuk dirilis dengan baik. Dengan bantuan strategi AISAS, pengerjaan desain untuk kampanye dapat berjalan dengan lancar. AISAS menjadi pedoman strategi komunikasi dalam media, terutama media digital. Penggunaan media digital yaitu aplikasi, diharapkan audiens mudah dan sering untuk mengakses aplikasi sehari-hari agar kondisi tulang audiens semakin baik. Penulis menggunakan aplikasi Figma untuk pertama kalinya,

Proses percetakan dan implementasi dari produk memerlukan waktu kurang lebih seminggu lebih agar semua benda jadi dicetak. Penulis mencari vendor dari *online shop* yaitu Shopee untuk mencetak *merch* dan membeli *acrylic display* untuk *booth*. Pada proses percetakan *merchandise*, penulis merubah desain cetak handuk dikarenakan teknik bordir yang akan menutupi handuk bagian belakang jika dicetak sesuai dengan desain. Penulis juga mengubah bentuk dari botol minum cetak yang berbeda dari mock up. Hal ini dikarenakan suplier yang tidak memiliki botol yang

diinginkan dan juga waktu pengiriman sekaligus percetakan melebihi batas sidang akhir yang ditentukan. Tidak hanya botol minum dan handuk, penulis juga harus mencari vendor yang dapat mencetak dan mengirimkan produk sampai ke tujuan dengan cepat. Dari percetakan yang dialami penulis, perlunya waktu lebih dari seminggu saat mulai cetak-mencetak desain dan mempertimbangkan hasil akhir yang dapat direalisasikan sesuai desain.

Dengan audiens berpartisipasi mengikuti kampanye dan menyebarkan informasi mengenai kampanye ini, diharapkan kampanye dapat terus berjalan dan berkembang mengikuti kebutuhan dan keinginan dari audiens agar, mereka yang kesulitan untuk memakai *brace* bisa mendapat arahan dan dorongan untuk memakai *brace* mereka secara rutin.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan seluruh proses perancangan kampanye ini penulis ingin memberikan saran kepada pembaca yang tertarik untuk mengambil topik serupa dan juga sebagai pengingat untuk penulis saat memulai perancangan untuk kedepannya:

- 1) Data yang faktual dan mendalam akan sangat membantu perancangan pada saat mencari solusi dan juga mendesain. Maka dari itu, perhatikan untuk lebih teliti dalam mengumpulkan dan mencerna data agar tidak ada yang tertinggal. Data-data utama seperti data pada wawancara, kuesioner, dan FGD yang perlu dilakukan.
- 2) Tidak melewati hal yang terlihat mudah namun, ternyata merupakan data krusial untuk perancangan yaitu: psikografis target, umur, dll yang digunakan untuk menentukan target primer dan sekunder.
- 3) Dengan adanya data-data yang terkumpul, alangkah baiknya agar penulis menerapkan seluruh aspek dari penemuan, terutama pada awal perancangan yaitu pada target desain dan solusi masalah desain.
- 4) Penulis menyarankan untuk melihat masalah desain dan solusi dari desain dengan berbagai sudut dan sisi. Penulis dapat mendapatkan sudut pandang baru yang tidak terpikirkan menggunakan FGD.

- 5) Pengerjaan laporan dan desain tugas akhir sangat menguras energi dan mental diri, jangan lupa untuk menjaga kesehatan diri agar tidak rentan sakit dan kehilangan fokus.
- 6) Terakhir, jangan takut untuk bertanya kepada dosen pembimbing dan jangan terpaku pada format/ materi/ hasil desain dari laporan alumni. Ikuti format perancangan dan materi perancangan diri sendiri



UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A