

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data

3.1.1 Hasil Wawancara Ahli

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dari narasumber tentang dampak buruk vape (rokok elektrik) bagi kesehatan menyatakan bahwa vape dinilai lebih aman daripada rokok tembakau namun vape juga memiliki dampak yang berbahaya bagi kesehatan paru-paru dikarenakan vape memiliki kandungan nikotin yang cukup tinggi dapat membuat seorang pengguna vape menjadi kecanduan, selain itu vape juga dapat menyebabkan gangguan pada jantung, menimbulkan kanker, serta penyakit yang cukup langka yaitu *bronkiolitis obliterans*.

Beberapa zat yang terdapat didalam cairan yang digunakan vape berupa:

- Nikotin, zat ini menyebabkan kecanduan sama seperti rokok
- Zat yang menyebabkan kanker seperti *formaldehyde* dan *benzene*
- Penambah rasa seperti *diacetyl* yang dapat merusak paru-paru

3.1.2 Hasil Wawancara Target

Wawancara dilakukan kepada 7 orang untuk mengetahui alasan mereka menggunakan vape serta apa yang mereka rasakan setelah menggunakan vape. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap target mereka menggunakan vape

sebagai pilihan untuk berhenti merokok. Serta beberapa dari mereka mengaku setelah mereka menggunakan vape, mereka masih ketergantungan terhadap rokok tembakau dan sering merasakan kering pada bagian tenggorokan, batuk, dan merasakan sesak nafas.

3.2 Analisis

3.2.1 Target Audience

- Demografis
 - Jenis kelamin : Laki-laki
 - Pendidikan : Mahasiswa
 - Usia : 17 – 25 Tahun
 - SES : Menengah atas

- Geografis
 - Kota Bandung

- Psikografis

Khususnya kepada mahasiswa yang menggunakan vape (rokok elektrik), sering nongkrong, suka mencoba hal yang baru, serta kurang mengetahui dampak buruk dari vape (rokok elektrik).

3.2.2 Analisis 5W2H

- *What*

Vape atau rokok elektrik adalah salah satu jenis dari penghantar nikotin elektronik. Rokok elektrik dirancang untuk membantu pecandu rokok tembakau mulai berhenti merokok. Dengan beralih dari rokok tembakau ke rokok elektrik, secara perlahan mereka belajar untuk berhenti merokok. Rokok elektrik terdapat dalam berbagai bentuk dan ukuran, tetapi terdapat tiga komponen utama dalam rokok elektrik, yaitu baterai, elemen pemanas, dan tabung yang berisi cairan (*cartridge*).

- **When**

Saat seseorang memiliki waktu disela-sela kegiatan, dan ketika berkumpul dengan teman-temannya.

- **Where**

Di café, kampus, *vape store*, rumah.

- **Who**

Mahasiswa (pria) yang berusia sekitar 17 sampai 25 tahun yang berdomisili di kota Bandung. Mereka dipilih karena ketika melakukan observasi banyaknya mahasiswa yang menggunakan vape (rokok elektrik) serta mereka sering mengunjungi vape stor yang ada di kota Bandung.

- **Why**

Karena vape dinilai lebih aman dibanding rokok tembakau namun, vape ternyata memiliki dampak yang berbahaya terhadap kesehatan paru-paru serta dapat menimbulkan penyakit langka seperti *bronkiolitis obliterans* dan kanker.

- **How**

Ketika seseorang memakai vape secara terus-menerus sehingga menjadi kecanduan menggunakan vape. Didalam *liquid* vape tersebut terdapat zat yang berbahaya seperti *diacetyl* yang dapat merusak paru-paru.

- **How Much**

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 7 orang responden 4 orang diantaranya sering merasakan gangguan pada tenggorokan serta sering batuk dan merasakan sesak nafas ketika memakai vape.

3.2.3 Consumer Journey

Untuk mendapatkan data melalui *consumer journey* yang diambil sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, berikut adalah hasil *consumer journey* yang di dapat dari wawancara yang dilakukan terhadap target audiens.

1. Nama : Dede

Usia : 21 tahun

Status : Mahasiswa

Tabel 3.1 Consumer Journey 1

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
07.30-08.00	Bangun tidur Mandi, siap-siap berangkat kuliah	Kamar,handphone, kamar mandi	Poster,jam,majalah social media, kalender, pewangi ruangan Shampoo,sabun,pasta gigi,sikat gigi
08.00	Berangkat kuliah	Jalan raya	Banner, baliho,poster, road banner
08.30-12.00	Sampai di kampus, kuliah	Kampus	Poster, madding,
12.00-13.00	Makan siang	kantin	Banner,poster, spanduk
13.00-16.00	Pulang kuliah	jalan	Banner, baliho,poster, road banner
16.00-18.00	Nongkrong, jalan-jalan	Café, mall, vape store	Banne,poster,merch,famplet
18.00-20.00	Sampai di rumah, istirahat, main game, makan cemilan	Kamar, handphone	Poster, jam, social media, pewangi ruangan,televisi, handphone, laptop
20.00-22.00	Mengerjakan tugas	Kamar	Buku, meja, laptop, handphone
22.00-07.30	Tidur	Kamar	Selimut, jam, kasur,

2. Nama : Adjie
 Usia : 20 th
 Status : Mahasiswa

Tabel 3.2 Consumer Journey 2

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
06.00	Bangun tidur, cek handphone	Kamar, handphone	Jam, poster, social media
06.30-07.00	Mandi, siap-siap berangkat kuliah	Kamar, kamar mandi	Poster, jam, lemari, laptop, handphone
07.00-07.20	Sarapan	Pedagang Kaki lima	Banner, baliho, spanduk
07.20	Berangkat kuliah	Jalan raya	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
07.50	Sampai di kampus	Kampus	Madding, poster, spanduk
08.00-12.00	kuliah	Kampus, kelas	Meja, jam, laptop, poster
12.00-13.00	Istirahat, makan siang	kantin	Spanduk, menu makanan, flayer
13.00-15.45	kuliah	kampus	Madding, poster, spanduk
15.45	Pulang kuliah	Jalan	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
15.45-17.00	Nongkrong,	warung kaki lima, cafe	Spanduk, menu makanan, poster, merch
19.00-19.45	Pulang ke rumah	Jalan raya	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
19.45	Sampai di kosan, istirahat, mandi	Kamar, handphone, kamar mandi	Jam, social media, alat mandi
20.00	Nonton tv, makan malam, maen game	Kamar, warteg, handphone	Jam, spanduk, social media
21.30-23.30	Mengerjakan tugas	Kamar, meja, laptop, handphone, buku	Internet, social media, jurnal
23.30-06.00	Tidur	Kamar	Selimut, kasur, handpone

3. Nama : Henry
 Usia : 24 tahun
 Status : mahasiswa

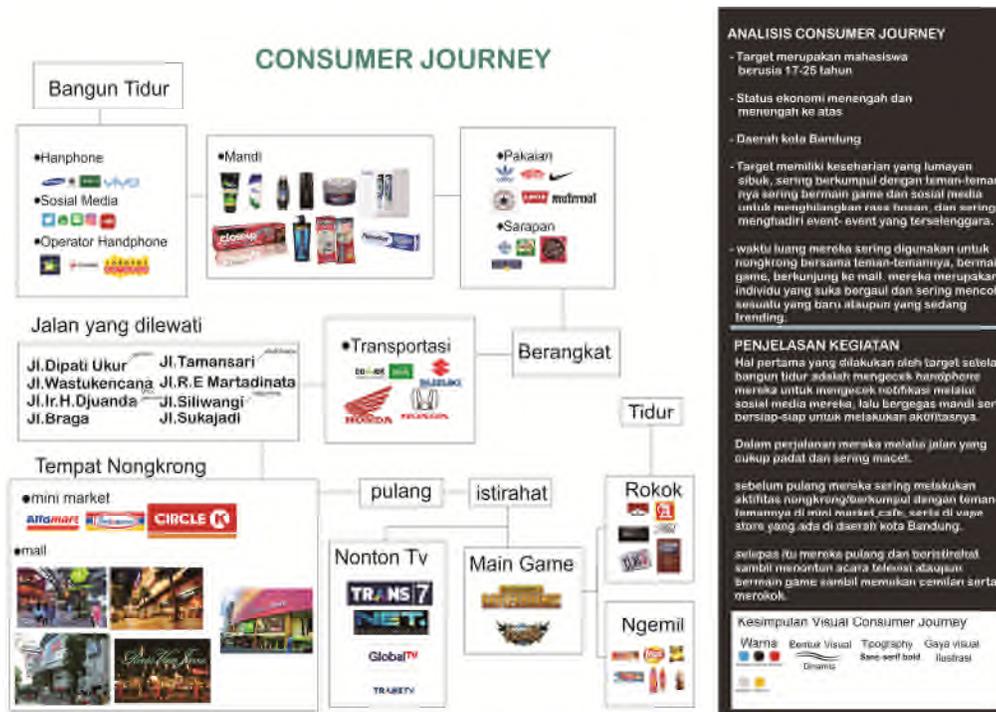
Tabel 3.3 Consumer Journey 3

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
08.00	Bangun tidur, cek handphone	Kamar, handphone	Selimut, jam, social media
08.30	Mandi, siap-siap berangkat kuliah	Kamar mandi, kamar	Peralatan mandi, lemari, poster
09.00	Berangkat kuliah	Jalan raya	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
09.30-11.30	Kuliah	Kampus	Spanduk, madding, poster
11.30-12.30	Istirahat, makan	Kantin,	Spanduk, menu makanan, poster, flayer
12.30-14.00	Kuliah	kampus	Spanduk, madding, poster
14.00	Pulang kuliah	Jalan raya	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
14.30	Nongkrong	Vape store, café, handphone	Brosur, poster, x-banner Merch, social media, browsing
17.00	Pulang ke kosan	Jalan raya	Road banner, baliho, spanduk, poster, videotron
17.30	Istirahat, nonton tv, ngemil	Kamar, tv, warung	Iklan tv, spanduk, poster
19.00	Makan malam	Warung makan	Spanduk, poster, menu makanan
19.30-21.00	Mengerjakan tugas	Kamar	Jurnal, internet, social media
21.00-24.00	Nonton film	kamar	Internet, poster, jam handphone
24.00	Tidur	kamar	Selimut, kasur, bantal

Kesimpulan consumer journey

Data dari sampel di atas dapat ditentukan media apa saja yang akan digunakan dan dimana saja media itu akan di tempatkan. Sehingga pada akhirnya tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran.

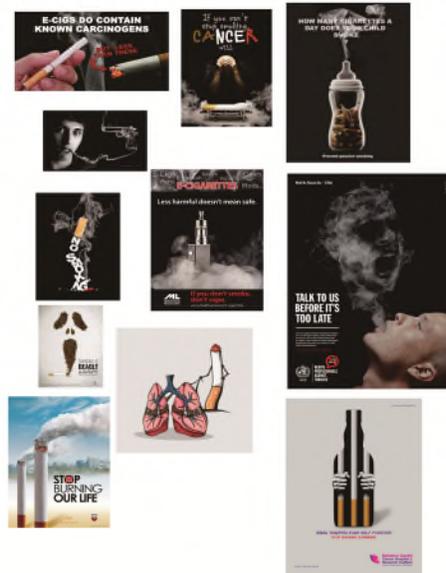
- Study Indikator



Gambar 3.1 Study Indikator

3.2.3.1 Referensi Visual

referensi visual



Gambar 3.2 Referensi Visual

3.2.3.2 Referensi Desain

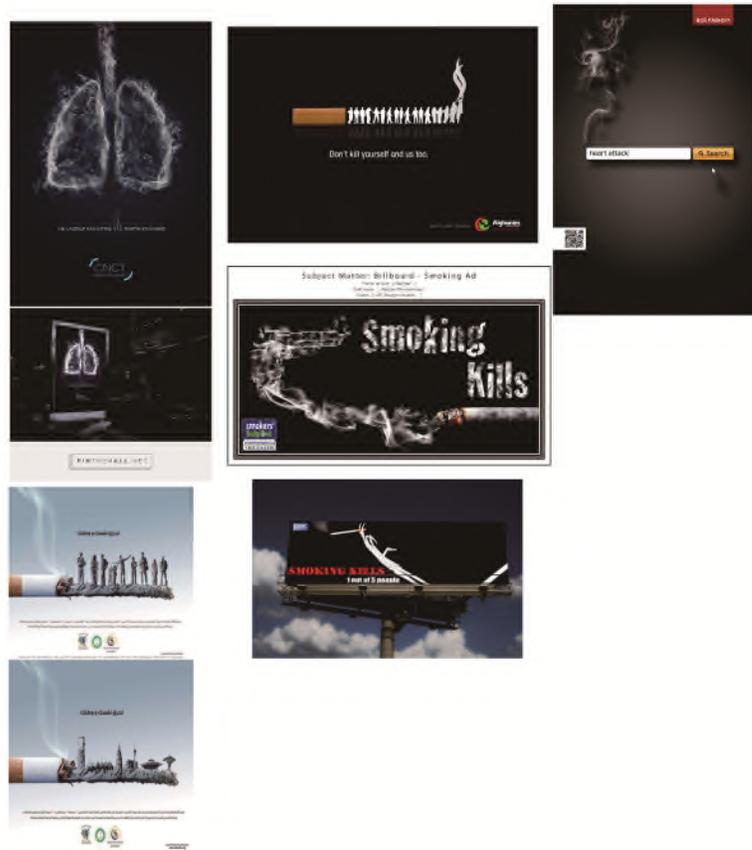
referensi desain



Gambar 3.3 Referensi Desain

3.2.3.3 Referensi Media

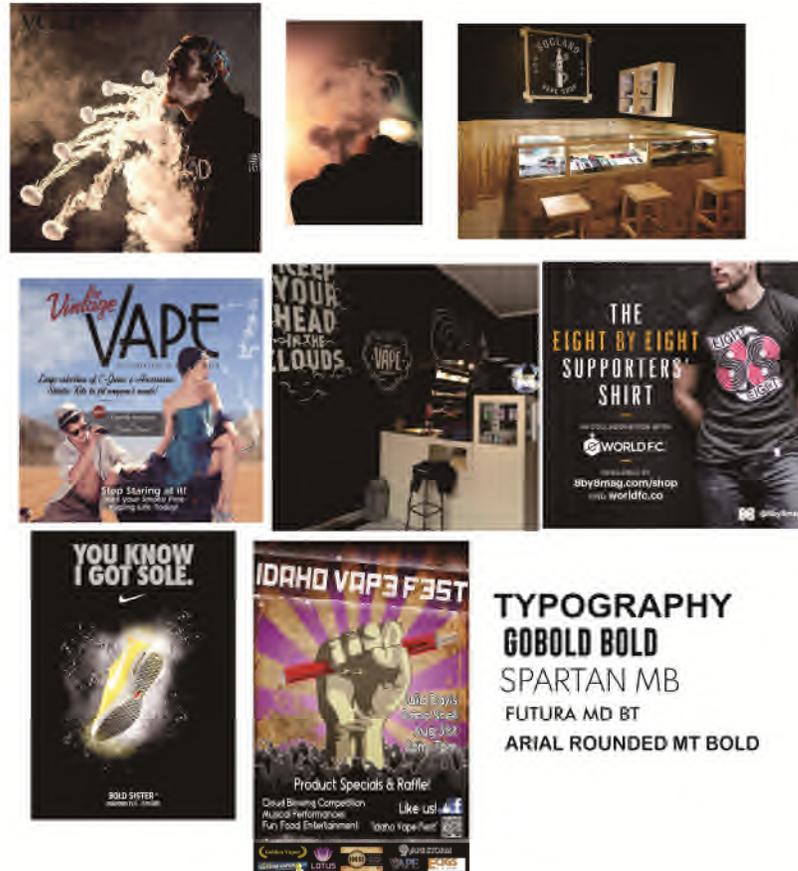
referensi media



Gambar 3.4 Referensi Media

3.2.3.4 Moodboard

moodboard



Gambar 3.5 MoodBoard

- **Consumer Insight** : Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada target maka yang disimpulkan ialah target *ingin berhenti merokok secara perlahan serta vape memiliki varian rasa dan terasa ringan.*
- **Keyword** : vaping, kesehatan, paru-paru

3.3 What to say

What to say yang akan disampaikan yaitu “ **Rokok elektrik sama bahayanya dengan tembakau**“ pesan yang akan disampaikan berupa penyampaian tentang bahaya yang dapat ditimbulkan oleh rokok elektrik tidak berbeda dengan rokok tembakau yang dapat merusak kesehatan paru-paru serta dapat menimbulkan kanker.