

## **BAB 1**

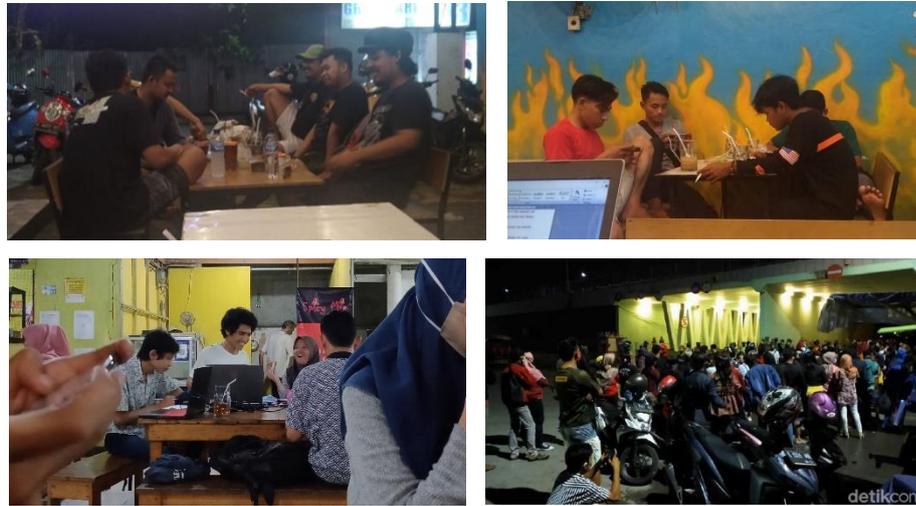
### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada masa pandemi seperti saat ini, menyebabkan banyak hal berubah tidak seperti biasanya. Terhitung sejak awal Desember 2019, suatu virus baru ditemukan di Kota Wuhan. Wuhan, ibukota Provinsi Hubei di China tengah adalah provinsi ketujuh terbesar di negara China dengan populasi 11 juta orang. Pada awal Desember 2019 seorang pasien didiagnosis menderita pneumonia yang tidak biasa. Pada 31 Desember, kantor regional Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) di Beijing telah menerima pemberitahuan tentang sekelompok pasien dengan pneumonia yang tidak diketahui penyebabnya dari kota yang sama. Para peneliti di Institute of Virology di Wuhan telah melakukan analisis *metagenomics* untuk mengidentifikasi virus corona baru sebagai etiologi potensial. Mereka menyebutnya novel coronavirus 2019 atau nCoV-2019 yang kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia dan mempengaruhi banyak sektor (Parwanto, 2020). Sebelum adanya pandemi Covid-19, semua hal berjalan secara konvensional tatap muka, lalu berubah menjadi serba daring atau *online*. Pandemi mempengaruhi banyak sektor mulai dari kesehatan, ekonomi, pendidikan, hingga sosial.

Pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan baru melalui Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019/Covid-19 ([covid19.go.id](https://www.covid19.go.id), 2020). Hal ini dilakukan, sebagai usaha untuk memutus rantai perkembangan penyebaran wabah virus Covid-19 di Indonesia. Melalui juru bicara pemerintah dalam penanganan Covid-19 pada tanggal 4 Maret 2020, yakni Achmad Yurianto. Menghindari kegiatan yang melibatkan banyak orang dan kerumunan, meminimalisir kontak fisik, dan

mematuhi protokol kesehatan adalah hal yang dapat dilakukan untuk membantu pemerintah dalam menanggulangi wabah Covid-19 ini (Maharani, 2020).



**Gambar 1.1** Observasi remaja yang berkegiatan di luar rumah saat pandemi Covid-19  
(Sumber: dokumentasi pribadi dan <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5178893/ini-alasan-remaja-di-surabaya-tetap-nongkrong-saat-pandemi-covid-19>)  
diakses pada 14 Januari 2020

Fakta yang ditemukan, dalam kehidupan sehari-hari masih banyak remaja yang tidak mengindahkan aturan dari pemerintah. Melalui observasi lapangan yang dilakukan sejak bulan November 2020 hingga Januari 2021 di sekitar kawasan Rungkut dan Penjaringan Sari, Surabaya Jawa Timur, masih banyak ditemui remaja berkegiatan di luar rumah untuk *nongkrong* hingga larut malam, bahkan tidak mengenakan masker saat keluar rumah. Mengutip berita dari [detiknews.com](https://news.detik.com), usia muda yang *nongkrong* menyumbang angka sebesar 3.879 kasus Covid-19 di Surabaya. Kelompok usia muda itu sekitar 15 hingga 34 tahun. Dari data Dinas Kesehatan Surabaya per 14 September 2020, angka itu menyumbang 29,36% dari total kumulatif terkonfirmasi 13.208.

Dokter spesialis kejiwaan RSUD dr Soetomo, dr. Yunias Setiawati, Sp.KJ mengaku kelompok usia muda ingin menunjukkan jati diri dengan membentuk kesetiakawanan sosial. Mereka berkumpul bersama teman-teman sebayanya. Mereka menganggap saat berkumpul merasa aman, nyaman dan saling terlibat. "Kedekatan dengan teman sebaya sering membuat mereka lupa dan tidak

mengindahkan bahaya. Karena merasa akrab, tidak mungkin temannya sakit tidak besuk, padahal mereka juga memahami teman tersebut telah kontak dengan siapa, apakah mereka terpapar atau tidak," kata Yunias saat dihubungi detikcom, Jumat 18 September 2020 (Widiyana, 2020a).

Sebanyak 18 anak muda diamankan oleh pihak Polda Metro Jaya DKI Jakarta setelah diketahui melakukan kegiatan kumpul- kumpul ditengah wabah virus Covid-19. Mereka ditangkap, karena tidak mengindahkan Maklumat Kapolri tentang Kepatuhan terhadap Kebijakan Pemerintah dalam Penanganan Penyebaran Virus Covid-19 (Alfons, 2020). Remaja menganggap hal ini remeh, karena remaja merasa tetap sehat dan kebal dikarenakan faktor usia. Tapi, tidak memikirkan dampak yang diberikan kepada orang di sekitar, terutama lingkungan keluarga.

Provinsi Jawa Timur menempati urutan ketiga dengan persentase 11,1% dari total perkembangan kasus Covid-19 se-Indonesia, setelah DKI Jakarta dan Jawa Barat. Usia remaja ini dipilih karena, menurut analisa data yang dilakukan oleh Satuan Tugas Penanganan Covid-19 per 12 Januari 2021, rentang usia 16 hingga 21 tahun menjadi perkembangan kasus tertinggi ketiga dengan persentase 19,6% setelah rentang usia 30 tahun hingga 45 tahun, dan rentang usia 46 hingga 60 tahun. Remaja dengan rentang usia 16 hingga 21 tahun dipilih menjadi target audiens perancangan ini karena, sebanyak 98% responden kuesioner mengatakan bahwa remaja diperlukan untuk menjadi pengingat dan penggerak bagi sesama dalam mengatasi perkembangan Covid-19 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021).

Kasus Covid-19 banyak ditemukan mulai dari kelompok usia remaja. Rata-rata mereka berusia antara 15 hingga 34 tahun. Penularan Covid-19 terhadap generasi muda itu diduga karena kebiasaan *nongkrong*. Dari data Dinas Kesehatan Surabaya per 14 September 2020, ada 3.879 kasus pada usia muda yang positif Covid-19. Bahkan angka itu menyumbang 29,36% dari total komulatif terkonfirmasi 13.208. Walikota Surabaya periode 2016/2020, yakni Ibu Tri Rismaharini juga mengungkapkan bahwa 30% jumlah terdampak positif Covid-19 berasal dari remaja yang nongkrong selama pandemi (Widiyana, 2020b).

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 150 responden dengan rentang usia remaja 16 hingga 21 tahun, seluruh responden remaja menyadari tentang adanya ketetapan dari pemerintah untuk tetap di rumah selama pandemi Covid-19. Akan tetapi, mereka kurang memahami tentang manfaat yang lebih berharga saat menaati perintah, dan anjuran untuk tetap di rumah saat pandemi. Melalui hasil kuesioner dan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber remaja berusia 16 hingga 21 tahun, 89,5% responden mengalami kebosanan saat di rumah saja selama pandemi. Hal ini disebabkan, karena remaja merasa bosan untuk melakukan kegiatan yang berulang dan monoton. Atau, mereka kurang mengetahui kegiatan lain yang dapat dilakukan selama pandemi. Untuk mengatasi kebosanan selama di rumah saat pandemi, remaja dapat melakukan kegiatan produktif yang dapat menghasilkan sebuah karya sebagai salah satu cara untuk mengurangi kebosanan saat di rumah selama pandemi. Salah satu kegiatan produktif yang dapat dilakukan adalah berwirausaha ditengah pandemi. Kewirausahaan yaitu suatu usaha kreatif berbasis inovasi untuk menciptakan suatu hal baru yang bernilai tambah, dan bermanfaat untuk kebutuhan diri sendiri atau orang lain menurut Soegoto (dalam Kammawati *et al.*, 2020). Berdasarkan permasalahan inilah dibutuhkan suatu perancangan media informasi berupa visual komik mengenai manfaat tetap di rumah bagi remaja, terutama dalam melakukan kegiatan produktif disaat pandemi Covid-19.

Komik, adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 1993). Dalam perancangan ini, komik dipilih sebagai media edukasi mengenai kegiatan produktif selama di rumah saat pandemi untuk remaja. Hal ini dikarenakan, berdasarkan hasil kuesioner sebanyak 96% dari total 150 responden tertarik kepada penyajian informasi secara ringan melalui visual yang menarik dibandingkan dengan tekstual, serta sebanyak 79% responden menyetujui untuk menjadikan komik sebagai media edukasi kegiatan produktif selama di rumah saat pandemi Covid-19 bagi remaja.

Komik merupakan buku bacaan kegemaran segala kalangan usia, khususnya remaja. Penyampaian isi melalui cerita, menjadikan pesan mudah ditangkap oleh remaja. Di negara seperti Amerika dan Jepang, komik digunakan sebagai media

pengenalan budaya yang dapat mempengaruhi pembacanya (Tri Aji, 2013). Komik merupakan suatu media penyampai pesan melalui kombinasi ilustrasi dan teks dalam panel. Menjadikan komik sebagai media yang menarik bagi remaja, sehingga pesan yang ditangkap dapat mempengaruhi karakter remaja. Selain itu, komik memiliki keunikan tentang penyampaian pesan yang yang tidak berkesan menggurui. Karena, penyampaian pesan akan lebih mudah dipahami remaja melalui suatu media informasi yang menghibur, Menurut Duncan (Ansari *et al.*, 2020)

Media komik, juga mudah untuk ditemui di toko buku, atau menggunakan *platform webcomic* untuk mengakses secara *online*. Perancangan komik ini menggunakan media buku sebagai media utama dan *webcomic* sebagai media promosi. Cerita utama yang diangkat, terinspirasi dari kehidupan sehari-hari selama pandemi Covid-19. Sehingga, pembaca lebih mengerti dan memahami isi dari komik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan diatas, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Saat dilakukan observasi lapangan di sekitar wilayah Penjaringan Sari Surabaya, masih banyak ditemui remaja yang berkegiatan di luar rumah selama pandemi. Salah satu kegiatan tersebut adalah *nongkrong* hingga larut malam yakni sekitar pukul 12 malam, bahkan tidak menggunakan masker. Hal inilah, yang menjadi salah satu faktor perkembangan kasus Covid-19 semakin tinggi di wilayah Provinsi Jawa Timur.
2. Melalui data hasil kuesioner dan *focus group discussion*, 100% responden remaja mengetahui tentang peraturan pemerintah untuk tetap di rumah saja selama pandemi. Akan tetapi, 50% responden tidak memahami tentang cara menghilangkan kebosanan melalui kegiatan produktif selama di rumah saja saat pandemi Covid-19.
3. Berdasarkan hasil kuesioner dan *focus group discussion*, Sebanyak 96% remaja menyukai suatu media edukasi dengan visual yang menarik, daripada menggunakan penjabaran informasi berupa tekstual. 79% responden menyetujui komik untuk dijadikan sebagai media edukasi

tentang kegiatan produktif selama di rumah saja saat pandemi Covid-19.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang media komik mengenai manfaat #DiRumahAja dengan berkegiatan produktif saat pandemi bagi remaja usia 16 hingga 21 tahun?

### **1.4 Batasan Masalah**

Perancangan ini memiliki batasan masalah yang diantaranya;

1. Perancangan buku komik ini memfokuskan pada penjelasan tentang kegiatan produktif bermanfaat apa saja yang dapat dilakukan selama #DiRumahAja saat pandemi Covid-19 bagi remaja usia 16 hingga 21 tahun. Seperti; memperbanyak portofolio karya, berkebun, memelihara hewan, mengikuti lomba, memulai bisnis disaat pandemi, hingga berdonasi untuk sesama.
2. Komik ini bukan berjenis komik strip, tetapi lebih pada jenis komik yang memiliki alur pada setiap *chapter*, serta komik ini bersifat *open-ending*. Sehingga, cerita pada komik tidak berhenti pada suatu kondisi. Dalam komik ini, bercerita tentang kehidupan produktif remaja ditengah pandemi Covid-19 yang belum berakhir. Komik berisi cerita inti, trivia, serta pesan sosial.
3. Komik ini diterbitkan secara massal dalam bentuk cetak, dengan disertai publikasi secara *online* sebagai bentuk promosi melalui beberapa platform seperti media sosial Instagram dan website khusus komik Indonesia.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Perancangan ini memiliki tujuan yang diantaranya sebagai berikut;

1. Memberi pemahaman tentang manfaat #DiRumahAja dengan berkegiatan produktif saat pandemi Covid-19 bagi remaja usia 16 hingga 21 tahun.
2. Menggali informasi melalui literasi yang memiliki keterkaitan dengan

manfaat #DiRumahAja dan kegiatan produktif apa saja yang dapat dilakukan oleh remaja usia 16 hingga 21 tahun disaat kondisi pandemi Covid-19.

3. Menciptakan media edukasi yang tepat dan efektif, serta menarik dalam menyampaikan informasi mengenai manfaat #DiRumahAja dan kegiatan produktif apa saja yang dapat dilakukan oleh remaja usia 16 hingga 21 tahun disaat kondisi pandemi Covid-19.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Melalui perancangan ini, diharapkan memiliki beberapa pencapaian seperti;

1. Untuk memberi pemahaman tentang manfaat dan pentingnya #DiRumahAja saat pandemi Covid-19 bagi remaja, sebagai upaya pencegahan bertambahnya kasus Covid-19 di Provinsi Jawa Timur.
2. Untuk menambah bahan literasi mengenai manfaat #DiRumahAja dan kegiatan produktif apa saja yang dapat dilakukan saat pandemi Covid-19 bagi remaja usia 16 hingga 21 tahun.
3. Untuk menciptakan media edukasi yang tepat dan efektif, serta menarik dalam menyampaikan informasi mengenai manfaat #DiRumahAja dengan berkegiatan produktif saat pandemi Covid-19 bagi remaja usia 16 hingga 21 tahun.