

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Pada tahun 2019 akhir, tepatnya di Wuhan, Tiongkok terjadi sebuah pandemi yang berdampak kepada seluruh dunia. Pandemi ini dikenal dengan nama Covid-19, Pandemi ini disebabkan oleh virus Corona. Virus ini pertama kali ditemukan di Guangdong Tiongkok pada tahun 2002 (WHO, 2003) Pada pandemi SARS yang terjadi pada tahun 2002-2003, terdapat 774 korban jiwa yang tersebar di beberapa negara, Sedangkan Pada Pandemi Covid-19 yang terjadi sejak tahun 2019 – Sekarang, Terdapat 494 Juta kasus dan 6,17 Juta kematian (WHO, 2022)

Awalnya virus ini dikenal dengan nama 2019-nCov menjadi Covid-19. Virus ini mengakibatkan SARS atau Severe Acute Respiratory Syndrome (sindrom pernafasan parah akut). SARS merupakan penyakit yang menyerang sistem pernafasan disertai dengan dampak yang dirasakan diseluruh tubuh. Gejala SARS antara lain Demam, Batuk, Sesak nafas, Menurun nya nafsu makan hingga nyeri otot. Jika dilihat secara sekilas, Gejala SARS mirip dengan gejala flu, namun pada SARS gejala akan memburuk dalam beberapa hari. Sebagian besar kasus SARS akan menuju ke Pneumonia atau radang paru paru sehingga bisa mengakibatkan kekurangan oksigen pada sel sel tubuh atau Hipoksia. (Alodoc, 2020). Dalam kondisi Hipoksia, Semua organ dapat mengalami kegagalan dikarenakan kurangnya oksigen yang terbawa ke organ tersebut sehingga dapat mengakibatkan kematian (halodoc, 2020)

Laman website Covid19.go.id menyebutkan bahwa, tingkat kematian dengan angka paling tinggi yaitu pada usia 60 tahun keatas yaitu 1429 kasus pada Juli 2020 disusul dengan rentan usia antara 46-59 tahun sebanyak 1367 kasus dan dilanjutkan pada jarak umur dibawahnya secara urut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Orang dengan usia lanjut memiliki tingkat kemungkinan kematian yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan jarak usia dibawahnya.

Penyebaran covid-19 dapat dicegah melalui isolasi mandiri sehingga kemungkinan tertular atau menularkan dapat diminimalisir (Alodoc, 2020). Untuk penanganannya , seperti penyakit yang disebabkan oleh virus lainnya yaitu melalui vaksinasi. Penanganan berupa vaksinasi tidak semerta merta langsung menyembuhkan atau membuat penerimanya kebal terhadap virus tersebut. Namun dibutuhkan waktu beberapa hari atau minggu agar tubuh dapat memproduksi antibodi untuk melawan virus yang masuk kedalam tubuh. (Halodoc, 2021)

Pencegahan covid-19 melalui isolasi mandiri dilakukan untuk mencegah penyebaran covid-19 semakin meluas. Berdasarkan artikel yang termuat di laman website [covid19.go.id](https://covid19.go.id) prosedur isolasi mandiri yaitu tidak berdekatan satu sama lain dan dilarang berkumpul. Bagi sebagian khalayak, aturan dilarang berkumpul ini menyebabkan rasa bosan yang berkepanjangan sehingga menyebabkan stress khususnya pada khalayak dewasa muda. Hal ini dibuktikan pada pengumpulan data sudah dilakukan. Terdapat 79,4 % responden menyebutkan mereka merasa bosan, stress dan kurang terhibur jika harus melakukan isolasi mandiri dan melakukan segalanya dari rumah. Sedangkan sisanya menyebutkan bahwa mereka merasa lebih bahagia apabila semuanya dilakukan dari rumah. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bosan dan kurang hiburan. Khalayak dewasa muda dipilih karena pada rentan usia ini, Memiliki mobilitas yang tinggi baik dikarenakan kuliah ataupun bekerja dan masih gemar membaca komik. Hal ini dibuktikan melalui pengumpulan data yang sama menunjukkan angka 100% setuju bahwa komik merupakan sarana hiburan dan sebanyak 94,1% responden mengatakan bahwa mereka menggunakan komik sebagai sarana hiburan.

Komik adalah salah satu media hiburan berupa ilustrasi yang disusun sedemikian rupa sehingga membuat sebuah satu kesatuan cerita (McCloud 1993). Komik pertama yang dicetak dan disebarluaskan secara umum adalah komik yang berjudul “Les Amouts de Mr. Vieux Bois” pada tahun 1873. Sebelum era digital, komik dikemas baik dalam bentuk buku, potongan gambar di koran atau majalah. Namun pada era digital, komik sudah memiliki bentuk digital, sehingga dapat dibaca dan dinikmati di berbagai perangkat. Jika dibandingkan secara langsung, Komik cetak dan komik digital masing masing memiliki perbedaan, kelebihan dan kekurangannya masing masing diantaranya : komik cetak memiliki kelebihan tidak tergantung pada suatu perangkat elektronik yang sewaktu waktu bisa kehabisan daya. Sedangkan kekurangannya komik analog memiliki bentuk fisik yang dapat rusak apabila tidak dijaga dengan baik. Pada komik digital, kelebihanya yaitu praktis dan dapat dibawa kemana mana sedangkan kekurangannya yaitu tergantung daya baterai perangkat elektronik.

Media komik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, khususnya sebagai fungsinya sebagai media penyampaian informasi, khususnya media pembelajaran. Pada perancangan ini, komik digunakan sebagai media pembelajaran mengenai protocol kesehatan secara tersirat selain sebagai media hiburan. Menurut Lanti (2017) komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan berupa penyajiannya yang sederhana, memuat pesan atau informasi yang disajikan secara ringkas dan mudah dipahami. Memuat ekspresi yang divisualkan sehingga membuat pembaca terlibat secara emosional yang berdampak pembaca ingin terus membaca hingga selesai. Selain beberapa kelebihan diatas, komik sebagai media pembelajaran atau penyampaian informasi memiliki kekurangan. Salah satunya yaitu membuat pembaca lebih memilih buku bergambar kedepannya dibandingkan buku non gambar.

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat terancangnya sebuah komik bertemakan pasca pandemi yang bertujuan sebagai sarana hiburan khalayak dewasa muda.

## 1.2. BATASAN MASALAH

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah komik bertemakan pandemi sebagai sebuah sarana hiburan bagi khalayak dewasa muda. Dewasa muda yang dimaksud adalah responden yang berusia 19-25 tahun yang mengalami kegiatan baik belajar maupun bekerja dari rumah, gemar membaca dan tertarik untuk membaca komik. Gaya seni yang digunakan pada perancangan ini adalah manga, dikarenakan komik manga memiliki penggemar yang cukup tinggi di Indonesia yaitu rata-rata setiap orang membaca 2-3 buku. (Irfandi, Faizal 2018) Pemilihan tema pandemi dipilih karena masih relevan dengan keadaan sekarang. Selain itu, pemilihan tema pandemi dipilih dengan alasan agar kesadaran terhadap protokol kesehatan meningkat.

## 1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis dapat menyimpulkan suatu rumusan masalah yaitu

- Bagaimana perancangan komik bertemakan pandemi yang cocok untuk dibaca oleh khalayak dewasa muda ?

## 1.4. TUJUAN DAN SASARAN PENELITIAN

Tujuan perancangan ini adalah :

- Komik ini dirancang untuk menghibur khalayak dewasa muda yang bosan atau jenuh karena pandemi.
- Membantu meningkatkan kesadaran khalayak dewasa muda untuk patuh terhadap protokol kesehatan.

## 1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ini adalah :

- Hilangnya rasa bosan atau jenuh dari khalayak dewasa muda dengan membaca komik ini.
- Terlaksanakannya protokol kesehatan

## 1.6. METODOLOGI PERANCANGAN

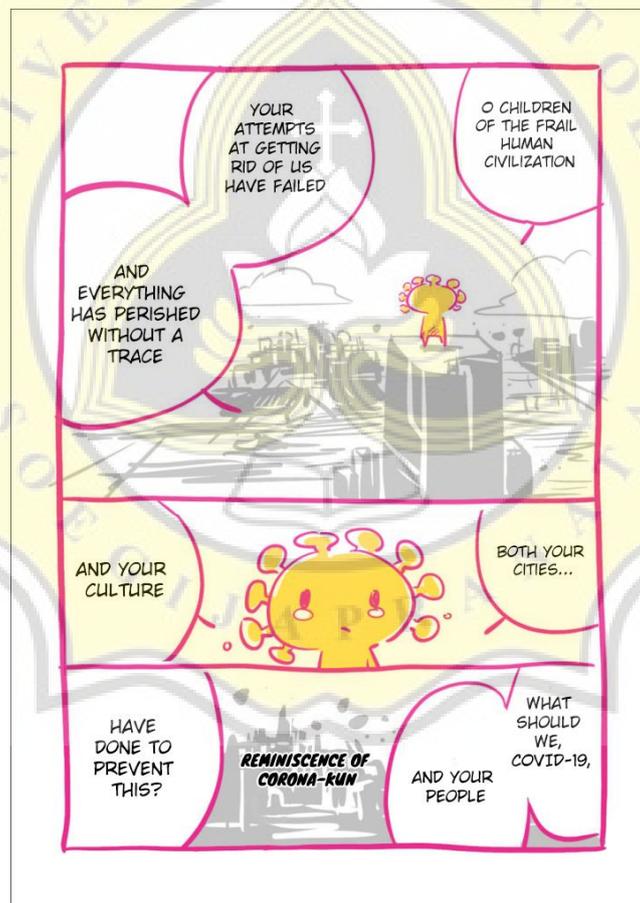
- Perancangan ini bersifat kuantitatif dikarenakan pada proses pengumpulan data menggunakan media kuesioner kepada dewasa muda sebagai responden nya
- Pada bagian tertentu, metode kualitatif juga digunakan dalam perancangan ini, tepatnya pada saat pengolahan data sekunder.

- Melalui data yang diperoleh melalui metode kuesioner, akan ditentukan genre dan gaya seni yang akan digunakan pada perancangan komik ini.
- Melakukan studi literatur untuk memperkuat data baik melalui Jurnal, Buku ataupun Skripsi yang berasal dari Internet.

## 1.7. KOMPARASI DESAIN

- **Corona-kun no tsuioku**

Terdapat karya serupa yang memiliki konsep yang sama yaitu mengenai komik pandemi yang berjudul Corona-kun no Tsuioku yang dibuat oleh Dien Bien Phu dan Daisuke Nishijima. Diterbitkan di media layanan online pada QJWeb. Perbedaan yang terdapat pada Corona-kun no Tsuioku dan perancangan ini adalah Corona-kun no Tsuioku membahas keadaan dimana bumi berada di keadaan post apokaliptik sehingga tidak ada satupun manusia yang tersisa dan lebih membahas akhir dunia. Selain itu, gaya desain yang digunakan pada komik itu adalah kartun.



**Gambar 1. 1** komik korona kun no tsuioku

- **ROKOM**

Rokom merupakan nama komikus yang merancang beberapa komik bertemakan pandemi. Diantaranya berjudul Vaksin covid, Disiplin pakai masker, Klaser covid dan

masih banyak lagi. Komik komik pendek ini berisi himbauan, arahan dan tata cara yang perlu dilakukan selama masa pandemi. Gaya desain yang digunakan pada komik ini adalah kartun.



Gambar 1. 2: komik ROKOM

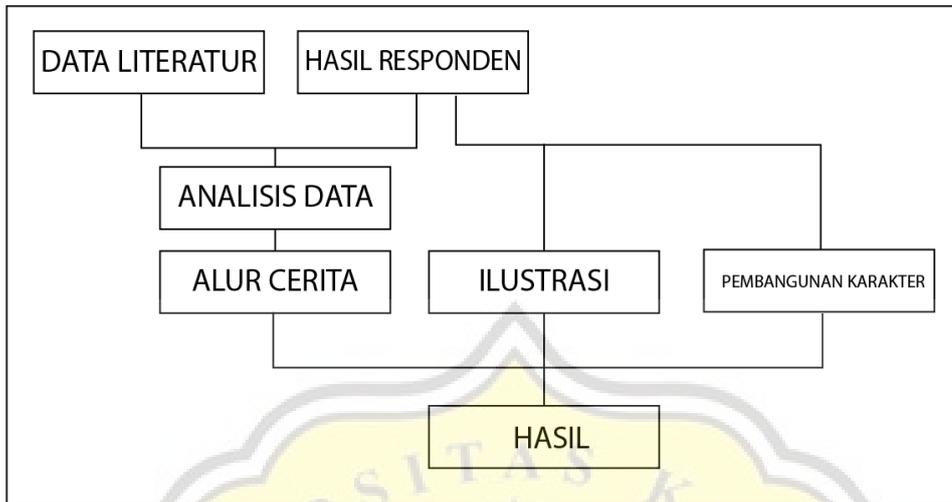
- **Anak VS. COVID-19: Mencegah Penularan Virus COVID-19**

Komik ini dirancang oleh seorang akademisi yang bernama Lely Lusmilasari, S.Kp., M.Kes. PhD dan Tim. Komik ini berisi penjelasan mengenai covid-19, cara mengatasinya dan cara penanganannya, Komikus Sama seperti Komparasi desain sebelumnya, komik ini memiliki tema kartun



**Gambar 1.3** Komik Anak VS. Covid-19: Mencegah Penularan Virus COVID-19

**1.8. SISTEMATIKA PERANCANGAN**



**Gambar 1.4** Sistematika Perancangan

