

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari awal bulan Maret 2020, dunia terkena musibah wabah virus yang sangat menular, Virus tersebut bernama *Corona Virus* atau COVID-19 (*Corono Virus Disease-19*). COVID-19 benar-benar merepotkan hampir semua negara, saat ini menjangkiti sekitar 2 juta orang dan menimbulkan 170 ribu kematian. Belum lagi kerugian masif di sisi ekonomi, wabah ini menyebar luas ke berbagai negara sejak menjelang tahun baru 2020, tepatnya pada 31 Desember, menyebabkan Badan Kesehatan memerintahkan untuk meng karantina semua negara sampai wabah ini mereda, setelah mereda, ada Gerakan Gerakan baru seperti ajakan untuk jaga jarak dan kebiasaan menggunakan masker dan karantina mandiri, lalu pemerintah Indonesia mengadakan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB), dengan niatan mengurangi penularan. Masyarakat jadi sulit beraktifitas dan rata rata hanya diam di rumah.

Lalu ada jargon tentang adaptasi kebiasaan baru yaitu “*New Normal*”, dimana semua keadaan dan aktifitas berjalan seperti biasa, tetapi diwajibkan menggunakan masker dan selalu jaga jarak dari orang lain minimal 1 meter, dan di larang berkumpul secara berkerumunan karena situasi seperti itu yang memiliki resiko besar penularan virus *Covid* ini. Semua kegiatan seperti kerjaan dan sekolah pun berubah menjadi pembelajaran jarak jauh dan *Work From Home* (WFH). Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Wiku Adisasmita mengatakan, new normal adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19. Menurut Wiku, prinsip utama dari new normal itu sendiri adalah dapat menyesuaikan dengan pola hidup. "Secara sosial, kita pasti akan mengalami sesuatu bentuk *new normal* atau kita harus beradaptasi dengan beraktivitas, dan bekerja, dan tentunya harus mengurangi kontak fisik dengan orang lain, dan menghindari kerumunan, serta bekerja, bersekolah dari rumah”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam uraian permasalahan di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Masalah aktivitas untuk remaja belum mendapat perhatian serius baik dari pemerintah maupun dari remaja nya sendiri, sehingga kurangnya pembelajaran mengenai penularan wabah ini.
2. Kurangnya media informasi tentang rentannya remaja dalam wabah ini, sehingga kurangnya kesadaran tentang bahayanya wabah ini.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimaa cara meng informasikan kepada remaja pentingnya protokol Kesehatan dengan tepat ?
2. Bagaimana merancang media informasi berupa Web Komik bertema melakukan kegiatan yang membuat kita tetap sehat di tengah pandemik ini ?

1.3 Ruang Lingkup

- **Apa?**

Sebuah media informasi berupa Web komik sebagai upaya membantu menjaga Kesehatan untuk remaja di Bintaro, Tangerang Selatan.

- **Siapa?**

Target yang dituju pada web komik ini adalah a remaja, sekitar 13-19 tahun.

- **Dimana?**

Lokasi yang diangkat pada desain web komik ini di Bintaro, Tangerang Selatan, karena masi banyak yang meremehkan wabah ini.

- **Kapan?**

Perancangan ini akan di laksanakan di tahun 2020

July sampai dengan November 2020 proses pengumpulan data, proses perancangan di laksanakan pada November sampai dengan Desember 2020

- **Bagaimana?**

Media Informasi berbentuk web komik yang berisi informasi tentang berbagai macam hal yang dapat di lakukan remaja Ketika sedang berada di rumah di tengah pandemic, di buat ke dalam versi Web Komik supaya mudah di pahami.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan pembuatan web komik ini untuk mengajak pembaca terutama para remaja melakukan aktivitas yang dapat di lakukan di rumah agar badan tetap fit dan sehat,dan juga mengikuti protokol Kesehatan apabila ada kegiatan di luar rumah dan tidak meremehkan wabah ini supaya tetap aman dan kondusif.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dipakai adalah Kualitatif yang bermaksud untuk meneliti lebih spesifik dan terencana tentang suatu permasalahan tanpa melupakan narasumber, ada beberapa cara yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini,di antara lain:

- **Obervasi**, meneliti dan memahami aktivitas para remaja di daeran Bintaro, Tangerang Selatan.
- **Wawancara/Survey**, mencari informasi tentang masalah yang di teliti melalui narasumber.
- **Studi Pustaka**, Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan membaca dan mempelajari beberapa yang berhubungan dengan teori yang dibahas, melalui sumber-sumber kepustakaan dan internet

1.5.1 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan dasar teori yang berkaitan dengan topik permasalahan pada tugas akhir. Teori ini diambil dari berbagai Sumber artikel , seperti arktikel mengenal covid-19, dan buku pegangan pencegahan dan penatalaksanaan covid-19.

1.5.2 Observasi

Mengobservasi kegiatan perkumpulan remaja untuk mendapatkan informasi tentang hal hal yang mungkin dapat dilakukan di rumah selama masa pandemik.

1.5.3 Wawancara

Wawancara merupakan cara menggali informasi tentang hal yang berkaitan dengan topik, dilakukan dengan melakukan percakapan bersama narasumber terkait (Soerwadikoen,2019: 53). Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai seorang ilustrator komik dan seorang ahli Kesehatan.

1.5.4 Kuesioner

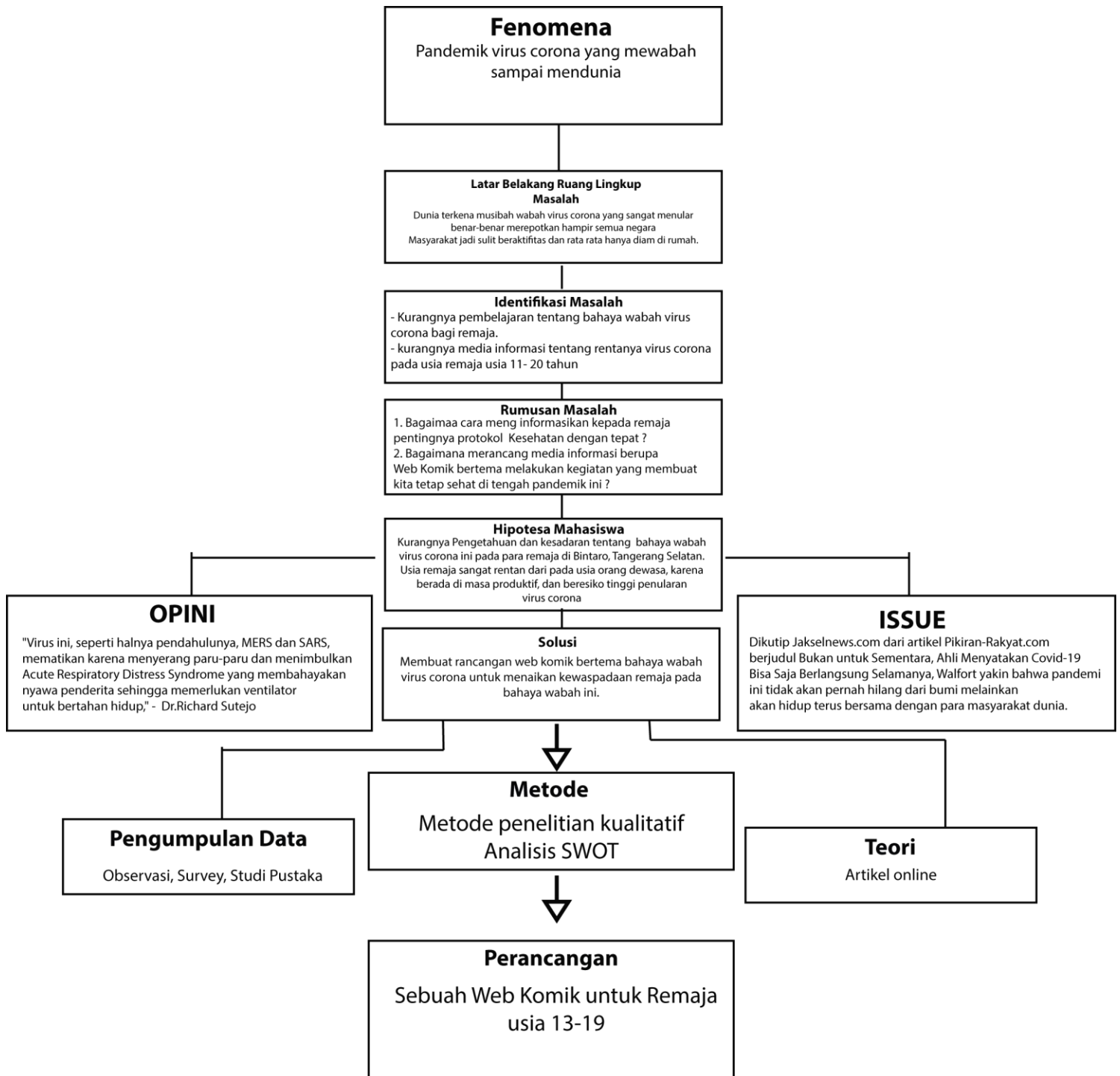
Kuesioner atau angket merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan rangkaian pertanyaan tentang suatu topik yang nantinya harus di jawab secara tertulis oleh responden dalam waktu singkat. Kuesioner di berikan pada masyarakat umum sebanyak 30 orang, berusia 13-20 tahun.

1.5.5 Metode Analisis SWOT

Cara analisis yang digunakan untuk penelitian ini adalah Analisis teknik SWOT, untuk mengembangkan konsep ide perancangan. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength dan 5 Weakness, serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity dan Threat (Soewardikoen, 2013:62)

1.6 Kerangka Perancangan

Berikut adalah kerangka perancangan penelitian.



1.7 Pembabakan

Perancangan ini terdiri dari lima bab dengan susunan penulis sebagai berikut :

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini di jelaskan mengenai latar belakang masalah yang didukung dengan permasalahan yang berisikan identifikasi masalah, ruang lingkup ,metode penilitan, serta kerangka pemikiran

1.7.2 BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang digunakan sebagai pendukung untuk menganalisis data yang didapatkan sebagai pijakan untuk merancang. (contoh : Pijakan teori story telling, ilustrasi, komik untuk merancang komik).

1.7.3 BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan di uraikan hasil :

- Data analisis pemberi proyek (misalnya : Dept Kesehatan, Perkumpulan Remaja, dll)
- Data Produk : produk barang, atau ide yang akan di garap.
- Data Khalayak Sasaran : Psikografis, Demografis, Perilaku Konsumen.
- Data Hasil Observasi, wawancara, kuesioner, dll
- Analisis : Dengan Matriks, SWOT, analisis sebab akibat, dan analisis perbandingan cara yang lainya menghasilkan konsep perancangan.

1.7.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang terdiri dari :

- Konsep : Ide besar, konsep kreatif, konsep media (Media apa saja yang di gunakan, perancangan media, biaya,dll), Konsep Visual (Font, bentukm warna, gaya)
- Konsep Marketing yang di pergunakan
- Hasil perancangan, mulai dari sketsa sampai penerapan visual pada media.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran saat sidang serta daftar pustaka dan lampiran.