

PERANCANGAN WEB KOMIK “ *JUST STAYING AT HOME*” BERTEMA PANDEMIK COVID-19.

THE DESIGN OF A WEBCOMIC “*JUST STAYING AT HOME*” THEMED ON THE COVID-19 PANDEMIC

Wildan Alief Gunawan, Novian Denny Nugraha

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
wildangunawan@student.telkomuniversity.co.id, dennynugraha@telkomuniversity.co.id

Abstrak

Dari bulan Maret 2020, dunia terkena musibah wabah virus yang sangat menular, Virus tersebut adalah COVID-19 atau biasa di sebut virus corona. Virus ini mewabah di dunia termasuk Indonesia. Lalu menimbulkan kebijakan-kebijakan yang dibuat pemerintah, yaitu mengadakan PSBB dan adaptasi kebiasaan baru yang harus di biasakan untuk semua kalangan masyarakat. Remaja sekitar umur 13-19 tahun tidak luput dari keharusan kebiasaan baru ini, tetapi hasil satgas COVID-19 ini banyak menyerang usia muda. Menurut hasil observasi Satgas Covid, usia muda banyak yang meremehkan protokol kesehatan, padahal sebenarnya di usia muda itu sangat rentan terpapar virus corona. Menurut Satuan Tugas COVID-19, Mencatat kelompok remaja usia 20 hingga 30 tahun menjadi sumber penulara virus corona tertinggi di Indonesia. Karena di usia segitu berada di usia produktif, umumnya sering lengah lantaran kerap masuk di kategori Orang Tanpa Gejala, padahal mereka menjadi kelompok yang memiliki resiko tinggi penularan nya. Tujuan pembuatan komik ini untuk mengajak pembaca melakukan aktivitas yang dapat dilakukan di rumah agar badan tetap fit dan sehat, dan juga melakukan Protokol Kesehatan saat ada di luar rumah pada masa pandemik ini supaya tetap aman dan kondusif.

Kata Kunci : Komik, Web Komik, Ilustrasi, Virus, Pandemi, Covid-19

Abstract

From March 2020, the world was hit by a highly contagious virus outbreak, the virus is Covid-19 or commonly known as the corona virus. This virus is endemic in the world, including Indonesia. Then it led to policies made by the government, namely holding the PSBB and adapting new habits that must be made accustomed to all corvles of society Adolescents around the age of 13 – 19 years do not escape this new habit, the result of the Covid-19 task force attack many young people. According to observation of the Covid Task Force, many young people underestimate health protocols, even though in fact at young age they are very vulnerable to being exposed to the corona virus. According to the Covid-19 Task Force, recording touth groups aged 20 to 30 years is the highest source of transmission of the corona virus in Indonesia. Because at that age they are in the productive age, generally they are often careless because they are often included in the category of people withous symptoms, even though they are the group that has a high risk of transmission. The purpose of making this comic is to invite readers to do activities that can be done at home to keep the body fit, healthy, and also to carry out health protocols when outside the home during this pandemic so that it remain safe and conductive.

KeyWord : Comics, Web Comic, Illustration, Virus, Pandemic, Covid-19

1. Pendahuluan

Dari awal bulan Maret 2020, dunia terkena musibah wabah virus yang sangat menular, Virus tersebut bernama *Corona Virus* atau COVID-19 (*Corona 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".

2. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan pada penulisan ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif dikarenakan, penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolo), dan disebut sebagai metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono 2017:7). Metode penelitian kualitatif. Selain itu digunakan juga metode-metode untuk pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka, dan literatur. Observasi dilakukan di Kota Bandung tepatnya ditempat-tempat yang menyediakan penyewaan skuter listrik adapun di Jalan Riau, Dago, Alun-alun. Penulis melakukan observasi kepada pelajar dan mahasiswa yang sering menggunakan skuter listrik ini untuk sekedar jalan-jalan ataupun olahraga bersama teman-temannya. Penulis melakukan wawancara untuk menambah wawasan dan persepsi baru terkait masalah keselamatan berkendara dalam menggunakan skuter listrik ini. Penulis melakukan wawancara kepada pihak mengenai peraturan dan ketertiban lalu lintas yaitu Dinas Perhubungan Kota Bandung dan mewancarai juga pengguna sepeda motor.

Pengumpulan data yang dilakukan juga dengan menggunakan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk memberikan penggambaran yang lebih jelas dengan pemahaman yang dipelajari dari buku, jurnal, laporan sejenis, ataupun referensi lainnya untuk menyelesaikan penelitian ini. Penulis mendapat beberapa data untuk mendukung penelitian ini dari berbagai macam sumber, mulai dari internet ataupun dari instansi dan pihak terkait untuk membantu kelancaran dari penelitian ini. Untuk mengetahui target sasaran yang dituju, penulis memahami dan menganalisis target sasaran dengan melakukan metode AOI (*activity, opinion, interest*). Swastha (2010) mengemukakan bahwa "Gaya hidup adalah modus hidup, seperti yang ditunjukkan oleh aktivitas, minat, dan pendapat seseorang." Dengan begitu, metode yang digunakan ini bisa membantu untuk memahami karakter dan sifat dari target sasaran yang dituju dari penelitian ini.

2.1 Hasil & Diskusi

Untuk melengkapi data Perancangan Tugas Akhir ini, peneliti melakukan observasi kepada remaja di daerah sekitar Bintaro, Jakarta Selatan, untuk mengetahui sejauh apa pengetahuan anak-anak dan remaja mengenai bahaya virus Covid – 19 ini, dan mencari tahu jenis media informasi yang tepat untuk mereka.

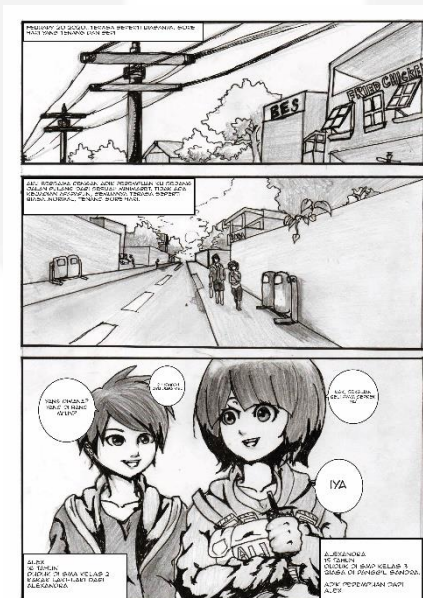
Rata rata anak anak sekitar umur 8-13 tahun masih tidak terlalu paham tentang bahaya pandemic ini dan masih sering berkumpul Bersama teman temannya tanpa menghiraukan *social distancing*, sedangkan para remaja sekitar umur 13-17 tahun ke atas Sebagian sudah tahu dan paham tentang bahaya pandemik ini dan mengikuti protokol Kesehatan yang di beri oleh badan kesehatan, Sebagian remaja juga masih banyak yang tidak terlalu peduli akan pandemic ini, rata rata kalangan tingkat bawah yang masih banyak tidak mengikuti protokol Kesehatan, kebanyakan dari mereka yang berasal dari kalangan tingkat menengah kebawah, yakin bahwa virus corona hanya konspirasi dan tidak peduli sama sekali, karena gampangnya mereka termakan berita HOAX dan sebagainya. Lain cerita dari mereka yang berasal dari kalangan menengah keatas, mereka cukup cepat menangkap berita baru bisa di bilang *Up to Date*, tapi Sebagian memang ada yang paham tentang pandemic ini tapi masih suka berkumpul di luar, kadang tidak menggunakan masker seperti yang telah di arahkan oleh protocol Kesehatan.

3. Konsep Visual

Konsep visup digunakan untuk membantu proses perancangan desain pada Web Komik ini. Berikut ini penjabarannya.

3.1 Gaya Visual

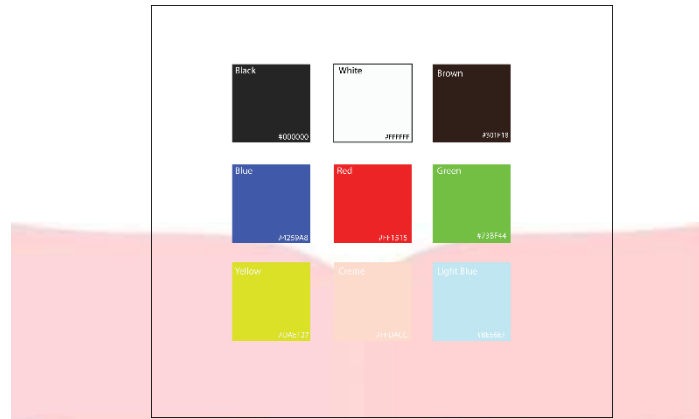
Berdasarkan hasil dari observasi penulis untuk membuat gaya visual yang hendak dipakai seperti apa pada web komik ini, penulis mencari beberapa referensi dengan beberapa kegiatan yang sama dan tak lupa melakukan survey kepada target sasaran. Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut, gaya visual yang digunakan yaitu gaya visual yang menggunakan grafis berupa fotografi dan ditambah sedikit perpaduan ilustrasi *line art* pada *background*. Dengan menyampaikan pesan pada kampanye ini dengan berbagai media, penggunaan grafis fotografi ini sangat membantu akan tersampainya pesan kampanye keselamatan berkendara kepada target sasaran dengan jelas, sehingga target sasaran dapat membayangkan informasi yang diberikan atau diinformasikan dalam bentuk visual dan dapat memudahkannya dalam memahami pesan (Supriyono, 2010).



Gambar 1 Pannel Komik
Sumber: Wildan, 2020

3.4 Warna

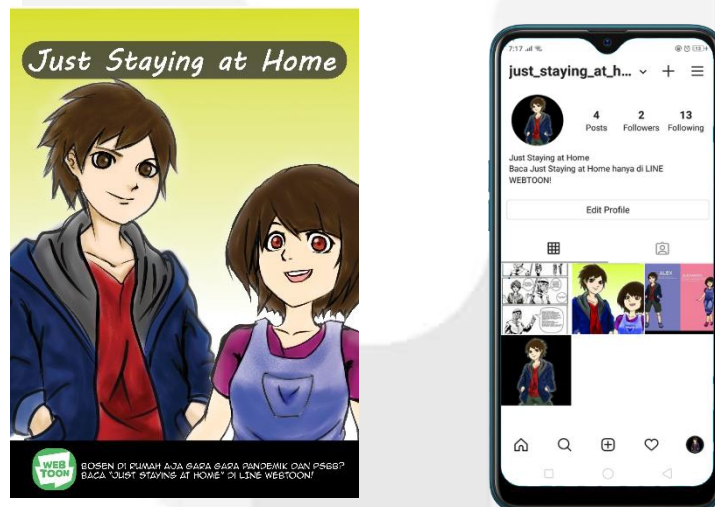
Warna yang digunakan dalam perancangan web komik ini yaitu *cell shading*, dan menggunakan warna Hiau, Putih, merah, dan biru. Menurut teori psikologis warna, warna hijau melambangkan sehat, dan digunakannya warna hijau juga. Dan warna putih digunakan yaitu implementasi dari web komik yang menjadi target sasaran ini juga, dan penggunaan warna merah dan biru menjadi warna dari karakter dari web komik ini. Warna juga dapat menggambarkan dari sisi identitas atau sebuah citra dari muka objek yang ingin disampaikan (Iftitah, Ilhamsyah, 2018).



Gambar 2 warna
Sumber: Wildan 2020

4. Konsep Media

Konsep perancangan dari wwebkomik ini menggunakan konsep media seperti poster, dan akun *official* seperti *Instagram* dan *Facebook*



Gambar 3 Poster dan Mockup
Sumber: Wildan 2020

5. Hasil Perancangan

5.1 Logo Webkomik

Konsep yang digunakan untuk logo webkomik adalah menggunakan *logotype*. Just Staying at Home sendiri adalah judul dari webkomik ini



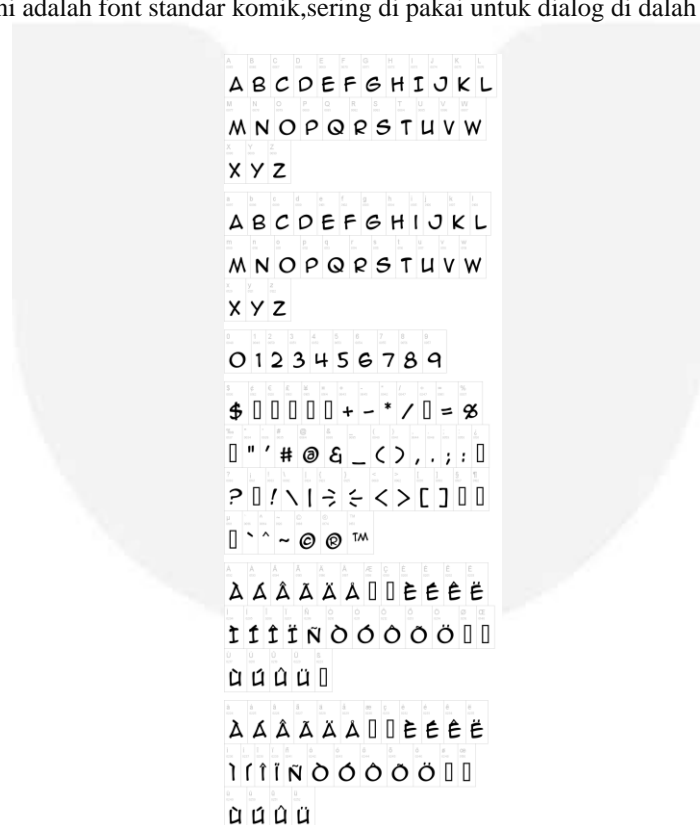
Gambar 3 Logo Kampanye
Sumber: Wildan, 2020

5.2 Typography

Seni atau teknik memilih dan menata huruf, untuk memberi kenyamanan membaca semaksimal mungkin Aris (2020). Menurut Guntara(2020), Font yang cocok untuk Komik Edukasi adalah:

1. Anime Ace BB

Font ini adalah font standar komik, sering di pakai untuk dialog di dalam komik.



Gambar 4 Font
Sumber: Wildan, 2020

5.3 Poster

Poster berukuran A3 atau A4 sebagai promosi digital yang sebar di media sosial.



Gambar 5 Poster webkomik:
Wildan, 2020

5.4 Komik

merupakan pengenalan dari karakter, dan apa itu virus corona, mulai dari gejala dan caramenangannya jika terpapar virus tersebut.



6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Alur cerita yang di ambil dari perancangan web komik “ Just Staying at Home” ini berdasarkan kisah nyata, dimana kita berada di tengah masa pandemik dari wabah virus yang di sebut COVID-19, atau yang di kenal dengan virus corona.
2. Tokoh tokoh dalam perancangan web komik ini adalah fiksi, tidak berdasarkan dunia nyata, tetapi fenomena yang terjadi Sebagian mengikuti kejadian di dunia nyata.
3. Bentuk bentuk pesan di sampaikan di perancangan web komik ini adalah sebagai pengingat untuk selalu menjaga kesahatan, menggunakan protokol Kesehatan selalu selama masa pandemic ini.

7. Pernyataan Penghargaan

Penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada semua pihak yang mendukung akan kelancaran dari perancangan kampanye keselamatan berkendara skuter listrik ini. Harapannya semoga apa yang dibuat ini bisa bermanfaat bagi semua orang kedepannya.

Referensi

1. Bonnef, M 1997, Komik Indonesia. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia Gamble, Teri, & Michael (2002). Communication Works.
2. McGraw-Hill College Kaplan, Andreas M., Michael Haenlein. *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*.
3. Masdiono, T 1998, 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta : *Creativ Media McCloud*
4. Understanding Comics : The Invisible Art. New York : HarperPerennial Nations, Daniel. What is Social Media? Explaining the Big Trend. Retrieved February 23, 2016, from <http://webtrends.about.com/od/web20/a/social-media.htm>
5. Rogers, Everett, M 1986. *Communication Technology : The New Media in Society*. New York : *The Free Press Saraceni*, Mario (2003).
6. Routledge Team, Webwise 2012, *The Language of Comics*
7. Media Pendidikan Jakarta :Depdikbud 2016, *What is the Internet?*
8. Fariz 2009, Ilustrasi merupakan suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan serta juga tak berbeda jauh dengan angan-angan
9. Menggunakan PHP. Yogyakarta: Andi Offset. Lethbridge, T. C., & Laganriere, R. (2002). *Object-Oriented Software Engineering*. New York: McGraw-Hill.
10. N ugroho, B. 2008. Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL Dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.
11. Sibero, A. F. 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom. Tim AirPutih. (2014). *Panduan Laravel PHP Framework*. Creative Commons.
12. Whitten, J. L. 2004. *Metode Desain Analisis Sistem Komputer*. Andi. Winarno, Edy; Ali Zaki dan SmiDev Community. (2013)
13. G Ariprihara, R Maulina, *The Visual Strategic of Government Warning System with Public Services Advertisement at Cigarette Packaging in Indonesia – Journal of Engineering and Applied Sciences*, 2017
14. Fadilla, A. N. (2018). *Aspek Komunikasi Visual pada Ruang Hunian Vertikal di Jakarta*. JURNAL RUPA, 3(1), 29-43
15. Soedewi, S. (2019). *Identitas Visual pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall*. Waca Cipta Ruang, 5(2), 379-387
16. Utama, J., & Swasty, W. (2018). *Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram*. Jurnal Bahasa Rupa. Vol 02. No 01 (2018)