

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus Corona merupakan virus yang sangat berbahaya karena penyebarannya begitu mudah dan cepat. Penyebaran virus ini dapat terjadi ketika seseorang batuk, bersin, bernapas, dan berbicara bahkan melalui partikel-partikel kecil yang melayang di udara. Mengutip dari *WebMD*, virus Corona bisa bertahan selama 2-3 hari di permukaan tertentu dan untuk mencegah penyebaran virus ini, dapat dilakukan dengan cara membersihkan permukaan tersebut dan hindari menyentuh area wajah terutama mata, hidung, dan mulut sebelum mencuci tangan (<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5122703/berbagai-cara-penyebaran-virus-corona-covid-19-menurut-who-apa-saja>, diakses tanggal 23 November 2020).

Banyak masyarakat Indonesia yang kurang disiplin dan tidak mengikuti protokol kesehatan dari Pemerintah terutama remaja. Apalagi dengan adanya penerapan *new normal* dari Pemerintah, orang-orang menganggap bahwa virus corona sudah mulai mereda bahkan ada yang menganggapnya selesai. Padahal *new normal* dapat diberlakukan untuk suatu daerah yang penyebaran virus corona berada di tingkat sedang namun tetap mengikuti protokol kesehatan sesuai anjuran dari Pemerintah seperti rutin mencuci tangan dengan sabun, memakai masker saat pergi ke luar, menghindari kerumunan, dan menjaga jarak aman.

Banyak remaja merasa jenuh karena terlalu lama berdiam diri di rumah dan akhirnya mereka nekat melakukan aktivitas seperti biasa di luar rumah. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan remaja jenuh di rumah seperti, banyak remaja yang merasa kesulitan ketika memahami materi yang diberikan guru saat pembelajaran daring, ditambah tugas sekolah atau kuliah yang banyak dan mereka harus duduk di depan komputer atau laptop dalam waktu yang lama setiap harinya. Lalu banyak remaja yang merasa kehilangan kegiatan yang biasa dilakukan bersama teman-temannya seperti

hang out, menonton film di bioskop, dan lainnya. Walaupun masih bisa berkomunikasi melalui *chat* atau *video call*, tetap saja hal tersebut tidak dapat menggantikan serunya berkumpul bersama dan itulah yang bisa menjadi faktor pendorong mereka untuk pergi keluar rumah. Menurut Alzena Masykouri, Psikolog, mengatakan bahwa masalah remaja yang muncul merupakan bentuk yang lebih intens dari masalah yang sudah ada sebelumnya. Seperti anak dan orang tua yang selama ini cenderung menghindari penyelesaian masalah dengan mengalihkan perhatian ke aktivitas di luar rumah (<https://skata.info/article/detail/709/kenali-5-masalah-remaja-saat-pandemi>, diakses tanggal 23 November 2020). Walaupun daya tahan tubuh mereka kuat, namun dengan sering beraktivitas di luar rumah dan membuat sebuah kerumunan, para remaja memiliki kemungkinan menjadi pembawa virus (*carrier*) walaupun tidak ada tanda-tanda gejala terpapar virus corona. Dokter kecantikan yang tergabung dalam IDI, Nadia Alaydrus mengatakan bahwa anak muda merasa dirinya “kebal” terhadap Covid-19 dan enggan menerapkan protokol kesehatan karena merasa daya tahan tubuh mereka lebih baik (<https://www.senayanpost.com/banyak-anak-muda-abai-protokol-kesehatan-survei-sebagian-besar-tak-percaya-akan-terinfeksi-covid-19>, diakses tanggal 23 November 2020). Perilaku yang dilakukan oleh anak remaja dapat merugikan orang-orang di sekitarnya termasuk keluarganya sendiri, apalagi orang yang sudah lansia.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai kepatuhan masyarakat terhadap protokol kesehatan adalah responden yang berusia dibawah 45 tahun cenderung kurang mematuhi protokol kesehatan (<https://www.tribunnews.com/nasional/2020/09/28/bps-kelompok-usia-muda-cenderung-tak-patuhi-protokol-kesehatan>, diakses tanggal 15 Maret 2021). Pelanggaran yang sering terjadi dikalangan anak muda adalah tidak menggunakan masker saat beraktivitas di luar rumah. Rata-rata mereka beralasan lupa karena terburu-buru, susah untuk bernapas, dan lainnya (<https://www.republika.co.id/berita/qinlbq366/70-persen-pelanggar-protokol-dipalangka-ayaanak-muda>, diakses tanggal 15 Maret 2021). Berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai respon masyarakat terhadap ancaman Covid-19

menyatakan bahwa 52% responden wanita merasa khawatir terhadap kesehatannya, sedangkan hanya 44.67% responden laki-laki yang merasakan hal serupa. Hal itu didukung dengan pendapat dari Adhityawarman Menaldi, dosen Fakultas Psikologi Universitas Indonesia menyatakan bahwa orang-orang baru sadar bahaya Covid-19 ketika keluarga atau orang terdekatnya sakit atau meninggal akibat Covid-19 (<https://www.kompas.com/tren/read/2020/06/26/143500965/pria-dan-remaja-cenderung-kurang-patuhi-protokol-kesehatan-ini-penjelasan?page=all>, diakses tanggal 15 Maret 2021). Sehingga sangat penting untuk memberikan pemahaman kepada para remaja untuk mengubah pola pikir dan menyadarkan mereka untuk lebih peduli baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang-orang sekitar yang mereka sayangi.

Untuk memberikan sebuah wawasan dan rasa kepedulian yang tinggi kepada perilaku remaja mengenai bahaya virus corona, maka perlu adanya media yang lebih komunikatif dan menarik melalui ilmu desain komunikasi visual yaitu menggunakan komik digital interaktif. Dengan menggunakan komik digital interaktif, para remaja dapat dengan mudah mengaksesnya melalui *smartphone* dan *platform* seperti *Webtoon* yang membuat komik digital populer di kalangan anak muda. Melalui komik juga dapat menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui cerita dan tokoh-tokohnya yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan rasa kepedulian para pembaca terhadap bahaya virus corona. Dengan adanya fitur interaktif yaitu *choices matter*, para pembaca akan dihadapkan dengan pilihan yang akan menentukan alur cerita dari komik tersebut, sehingga pembaca terkesan seakan-akan terhubung dengan tokoh dalam komik tersebut.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan pernyataan yang sudah diuraikan di latar belakang, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana caranya meningkatkan rasa kepedulian remaja terhadap bahaya Covid-19?

2. Bagaimana membuat komik digital interaktif untuk meningkatkan rasa kepedulian remaja terhadap bahaya Covid-19?

Perancangan komik digital interaktif ini ditujukan kepada remaja di Indonesia yang berusia 15 – 24 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan rasa kepedulian remaja terhadap bahaya virus corona melalui media komik digital interaktif.
2. Membuat komik digital interaktif yang dapat menambah pengalaman remaja dengan fitur *choices matter* pada komik untuk meningkatkan rasa kepedulian remaja terhadap bahaya virus corona.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Data Primer

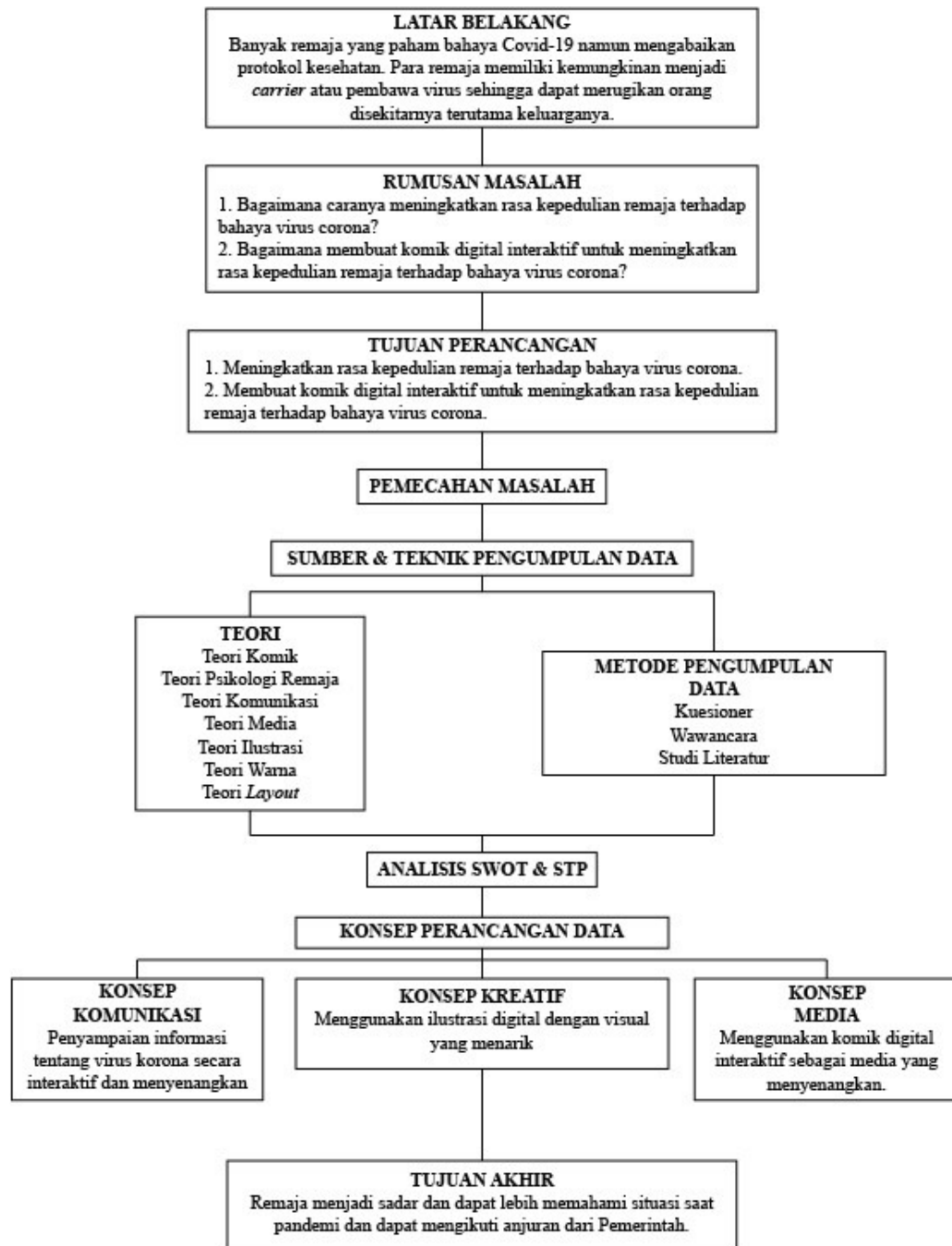
1. Kuesioner

Kuesioner dilakukan menggunakan formulir survei digital dan disebarakan melalui media sosial.

1.4.2 Data Sekunder

Mencari data-data untuk penelitian yang berasal dari *website* resmi dan sumber terpercaya yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dipelajari lebih dalam.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Penulis, 2020)