Prosiding Seminar Nasional Manajemen,
Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)
p-ISSN 2655-4313 (Print), e-ISSN 2655-2329 (Online)
SENADA, Vol.5, Maret 2022, http://senada.idbbali.ac.id

SOSIALISASI TINDAKAN PREVENTIF MENGHADAPI PENULARAN COVID-19 BAGI PELAJAR SMA MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK WEB TOON

Dimas Krisna Aditya[1]

[1]Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung, Indonesia

e-mail: deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Received : January, 2022	Accepted : February, 2022	Published : March, 2022

Abstract

Since early 2020, the pandemic situation has forced the students from many schools to carry out the online learning activities at home. This causes students to experience boredom and stress due to not being able to socialize with their school environment. The policy of face-to-face meetings (PTM) in schools was welcomed by students. However, based on observations in the field, there are still many students ignore the health protocols in preventing the transmission of Covid-19. This research offers how to design socialization media using Web Toon comics that are both educational and interesting for students. By using a qualitative method through descriptive analysis, observation and literature study and supported by a number of theories of visual communication design and digital comic design, this study will show that digital comics media can be utilized in providing education about the dangers and prevention of Covid-19 transmission among students.

Keywords: *covid-19, education, socialization, educational media, comics, digital comics, web toon*

Abstrak

Sejak awal 2020 lalu, situasi pandemic memaksa siswa sekolah melaksanakan kegiatan belajar di rumah secara daring. Hal ini menyebabkan para siswa mengalami kejenuhan dan stres akibat tidak bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekolahnya. Kebijakan Pertemuan Tatap Muka (PTM) di sekolah-sekolah disambut baik oleh para siswa. Akan tetapi, berdasar observasi di lapangan, masih banyak ditemukan siswa sekolah yang mengabaikan protocol kesehatan (prokes) dalam mencegah penularan Covid-19. Penelitian ini menawarkan bagaimana membuat perancangan media sosialisasi menggunakan media komik Web Toon yang bersifat edukatif dan juga menarik bagi para siswa. Dengan menggunakan metode kulaitatif melalui analisis deskriptif, observasi dan studi pustaka serta didukung oleh sejumlah teori perancangan desain komunikasi visual dan perancangan komik digital, penelitian ini akan memperlihatkan bahwa media komik digital mampu dimanfaatkan dalam memberikan edukasi tentang bahaya dan pencegahan penularan Covid-19 di kalangan pelajar.

Kata Kunci: *covid-19, edukasi, sosialisasi, media edukasi, komik, komik digital, web toon*

1. PENDAHULUAN

Walaupun saat ini Indonesia sedang menghadapi gelombang ketiga pandemic Covid-19, terlebih lagi dengan hadirnya varian *Omicron*, pemerintah melalui Kemnedikbud justru menginstruksikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) bagi sekolah-

sekolah. Dengan adanya pelaksanaan PTM ini, maka mau tidak mau sekolah-sekolah harus menerapkan sejumlah protokol kesehatan (prokes) secara ketat, seperti penggunaan masker, penjagaan jarak bangku, pengawasan, penyediaan fasilitas cuci tangan, pengecekan suhu dan juga strilisasi. Untuk mendukung kegiatan PTM pun para guru dan murid diwajibkan untuk melalukan vaksinasi minimal satu kali.

Meskipun demikian, pada praktek di lapangan, sekolah belum bisa secara maksimal mengawasi aktivitas para siswa di luar lingkungan sekolahnya, walaupun pihak sekolah sudah melakukan koordinasi dengan para orang tua siswa. Kenyataanya, di beberapa daerah di Indonesia justru ditemukan transmisi/ penularan Covid-19 di sekolah-sekolah di tengah pelaksanaan PTM ini. Hal ini tidak terlalu mengherankan memngingat dalam pelaksanaan prokes, sejumlah siswa masih sangat abai, terutama sekali pada kesadaran dalam penggunaan masker secara benar dan juga masih sering ditemukan sejumlah siswa yang masih berkerumun. Selain itu, secara data yang dimiliki oleh Satgas Covid-19, tingkat kepedulian dan kepatuhan masyarakat terhadap proses potokol kesehatan 3M (Memakai Masker, Menjaga Jarak dan Mencuci Tangan) masih sangat rendah. Satgas Covid 19 mencatat bahwa kepatuhan dalam menggunakan Masker hanya sekitar 58,32% dan kepatuhan dalam menjaga jarak hanya 43,46% saja. (Data November 2020). [1]

Gambar 1. Pelanggaran Penggunaan Masker Pada Tingkat Pelajar Sekolah
[Sumber: https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5741361/duh-ada-laporan-guru-dan-murid-tak-pakai-masker-saat-sekolah-tatap-muka]

Sejumlah sosialisasi tentang pentingnya prokes bagi para siswa dalam melaksanakan PTM tentunya sudah dilakukan si sekolah-sekolah. Tetapi peneliti merasa usaha ini masih belum maksimal dan memerlukan dukungan media-media baru yang akrab dengan para pelajar yang umumnya merupakan Generasi Z yang sangat dekat dengan media-media digital dan menganggap gawai merupakan bagian dari kehidupan kesharian mereka [2]. Peneliti mencoba untuk menawarkan alternatif solusi dalam media sosilasisasi pencegahan penularan Covid-1 di kalangan para siswa sekolah dengan memanfaatkan komik digital dalam platform Webtoon.

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini akan dibatasi tentang bagaimana cara memberikan edukasi dan sosialisasi tentang pencegahan transmisi / penularan Covid-19 serta pemanfaatan media komik digital sebagai medianya.

Sejak masa pandemi tahun 2020 lalu dan pemberlakuan kebijakan belajar di rumah dan himbauan untuk beraktivitas di rumah praktis meningkatkan penggunaan internet melalui gawai pada siswa sekolah dan juga aktivitas penggunaan media sosial yang cukup tinggi pula. Pemanfaatan media seperti komik online dapat dimaksimalkan dalam sosialisasi pencegahan covid-19 di kalangan pelajar. Fenomena komik online ini sudah diprediksi oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Reinventing Comics*, bahwa perkembangan internet akan mengubah banyak hal dalam industry komik, mulai dari proses produksi, distribusi dan juga pola perilaku pembacanya[3]. Selain itu dalam narasi komik dengan tema-tema subliminal memerlukan proses enkapsulasi.Proses enkapsulasi melibatkan pemilihan momen-

momen tertentu dari tindakan utama dari cerita yang dibayangkan atau merangkum, atau melampirkan, rendering momen-momen itu dalam ruang yang berbeda [4] .

2. METODE PENELITIAN

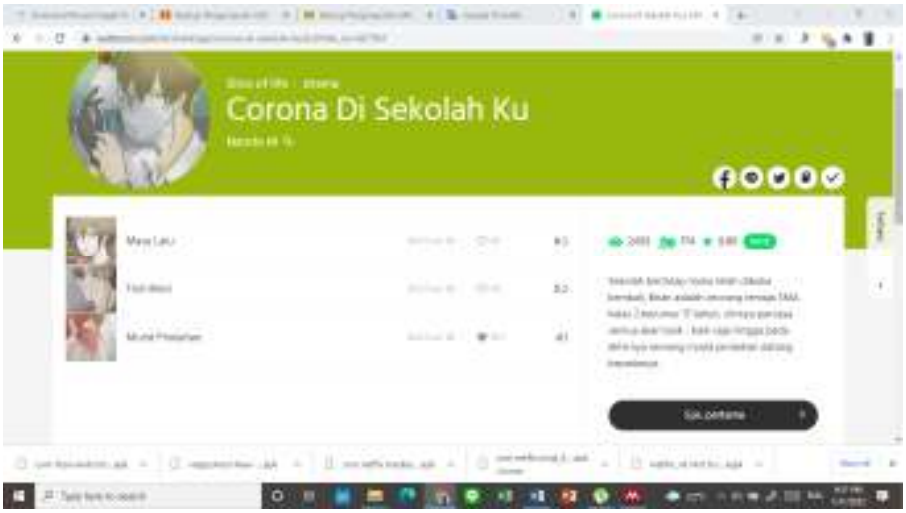
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data diperoleh dengan cara:
1) Studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk menganalisis karya komik beserta sejumlah literasi terkait teori penciptaan komik dan media sekuensial lainnya.
2) Observasi lapangan. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan segala gejala dan fenomena yang terjadi melalui indera pengelihatan dan dilakukan secara non-sistematis, yang berarti bersifat langsung dan tidak menggunakan instrument tertentu. [5]
3)Pengamatan dan pencatatan terhadap karya untuk memaknai pesan di dalamnya [6]. Hal ini akan dilakukan dalam melakukan pembedahan terhadap karya komik yang dimaksud dalam penelitian ini. Metode ini digunakan untuk membedah dan menemukan *alternative template* yang bisa digunakan dalam membuat karya dengan tema dan narasi sejenis, karena ada pesan yang akan disampaikan melalui visualisasi komik.
4)Wawancara terhadap guru di sekolah-sekolah secara acak, dan dilakukan secara tidak terstruktur, karena dalam penelitian ini bersifat penelitian kasus. [5]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil karya mahasiswa Telkom University. Narasi cerita dari komik yang dibuat bisa dikatakan erat dengan keseharian para siswa sekolah, dalam karya ini, narasi komik ingin menyasar siswa SMA sebagai *target audience*. Target Audience dipilih berdasarkan kematangan berpikir dan juga kemandirian.

Komik ini berjudul *"Corona di Sekolahku"* dan diterbitkan secara daring melalui platform Web Toon (Gambar 2). Pemilihan platform Web Toon sendiri juga terkait dengan perilaku dan jumlah pengguna internet yang meningkat selama pandemi.. Jumlah pengguna intenet terbesar di Indonesia merupakan remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan prosentase 26.7% -30% [7] dari pengguna internet di Indonesia yang tercatat 64% dari jumlah populasi penduduk [8]. Sehingga dari data tersebut, komik ini menyasar target siswa SMA sebagai pembaca potensial pada platform online.

Sejak pertama kali ditayangkan, pada 18 Juli 2021 lalu, komik ini telah dilihat sebanyak 2690 pemirsa dan mendapatkan nilai 9,8 .



Gambar 2: Screenshot Halaman Muka Web Toon Corona di Sekolahku Karya Nando Maulana
Sumber: https://www.webtoons.com/id/challenge/corona-di-sekolah-ku/list?title_no=667061

3.1 Narasi dan Konsep Pesan

Narasi dari komik "Corona di Sekolahku" didasari oleh konsep pesan: "Mengenali apa itu Covid-19 Untuk Mencegah Penularanya", yang memuat kata kunci: Kenali, Cegah dan Terapkan. Kata "**Kenali"** merujuk pada bagaimana para siswa harus mengenali apa itu virus Covid-19, varian dan juga tingkat penularan hingga dampakyang ditimbulkannya. Kata "**Cegah"** merujuk pada bagaimana para siswa diharapkan mampu untuk ikut dalam upaya pencegahan transmisi Covid-19 di lingkungan sekolah secara mandiri dan terakhir kata "**Terapkan"** merujuk pada para siswa diharapkan secara aktif bisa menerepkan protocol kesehatan (prokes) dalam rangka untuk mendukung usaha pencegahan transimisi penularan Covid-19 di sekolahnya [9].

Narasi besar dalam komik ini menggunakan narasi *slice of life*, genre yang cukup poupler di *Web Toon* karena dekat dengan keseharian pembacanya. Tipe narasi-nya menggunakan model *simple narrative*, yang berisi tentang persoalan di seputar tokohnya dan penyelesaian persoalan tersebut (yang seringkali menyiratkan sindiran) [4]. Cerita sendiri menggambarkan kehidupan seorang siswa SMA bernama William yang dianggap sebagai seorang maniak yang menyebalkan oleh teman-teman di sekolah barunya, terutama oleh Brian, karena William sering sekali menceramahi teman-temannya tentang prokes dan bahayanya virus Covid-19. Hal itu ternyata disebabkan oleh kejadian setahun sebelumnya, di mana ibu William meninggal akibat tertular Covid-19, oleh William yang abai dengan prokes.

3.2. Visualisasi

Elemen visualisasi merupakan elemen penting dalam komik. Narasi visual dari komik ini mengadaptasi gaya manhwa [9] (istilah untuk menyebut komik dalam Bahasa Korea, mengingat LINE Web Toon merupakan, portal webtoon yang diluncurkan oleh Naver Corp. Korea Selatan, turut mempengaruhi revolusi format komik Indonesia, apalagi Indonesia telah menjadi pasar yang lebih besar bagi LINE Web Toon di Asia Tenggara, Platform ini menyarankan format tata letak komik yang berbeda yang terintegrasi ke dalam smartphone dan cara membaca layar digital lainnya) [2].

Beberapa visualisasi penting dalam komik ini adalah:

1) Desain Karakter

Dalam bukunya yang berjudul Making Comics, Scott Mc Cloud mengungkapkan bahwa karakter dalam komik merupakan gambaran kehidupan manusia dalam komik. Karakter yang baik didapatkan dari : a) visualisasi yang menarik, b)ekspresi wajah dan c) bahasa tubuh. [10] Dalam komik Corona di Sekolahku hanya ada dua karakter utama yaitu Brian dan William, selain itu terdapat pula beberapa karakter pendukung yang ikut menghidupkan cerita seperti, Pak Guru, Ibu wiliam dan Vivi. (Tabel 1)

Tabel 1: Tabel Karakter Pada Komik Corona di Sekolahku

Sumber: https://www.webtoons.com/id/challenge/corona-di-sekolah-ku/list?title_no=667061

Karakter	Visualisasi	Keterangan
Brian		Karakter utama yang memiliki sifat cuek dan berpenampilan agak nakal yang menyiratkan sifat tidak mau di atur dan memberontak.

William		Karakter utama kedua yang merupakan anti thesis dari Brian. Penampilannya rapi, wajahnya lebih kalem dan serius, selalu menggunakan sarung tangan karet karena terobsesi dengan kebersihan dan prokes
Vivi		Karakter pendukung yang merupakan arketip tokoh pendukung perempuan di dalam komik-komik remaja. Digambarkan memiliki rasa penasaran terhadap William dan sifat 'aneh'-nya
Pak Guru		Karakter pendukung yang merupakan aretip dari guru sekolah di komik-komik reamaja bertema sekolah
Ibu William		Karakter pendukung yang merupakan ibu dari William, karakternya digambarkan seperti ibu-ibu muda yang enerjik.

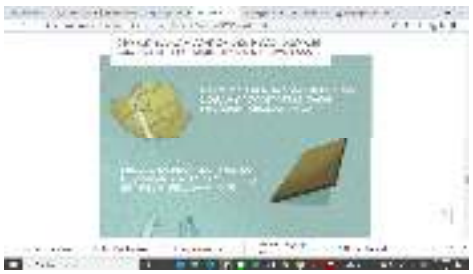
2) Visualisasi Latar

Latar pada komik Corona d Sekolahku memiliki visualisasi latar yang cukup menarik, salah satu kelebihannya adalah perubahan warna pada latar. Ketika topik narasi ada pada keseharian dan interaksi karakter-karakternya, Latar menggunakan warna hangat, sementara apabila narasi beralih ke pembicaraan mengenai Covid-19, warna latar berubah menjadi warna dingin.

3.3 Pesan

Pesan yang disampaikan dalam cerita Corona di Sekolahku disampaikan secara menarik, setiap kejadian terkait dengan edukasi Covid-19 disampaikan secara langsung, tapi terkait dengan pengalaman karakter-karakternya, sehingga pesan yang disampaikan di dalamnya tidak berkesan menggurui dan memaksa seperti pada sosialisasi mengenai pencegahan Covid-19 lainnya. Tabel 2 berikut ini menunjukkan hubungan antar narasi tiap chapter dan juga pesan edukasi terkait Covid-19 di dalamnya.

Tabel 2: Tabel Narasi dan Pesan Edukasi Covid-19 Pada Komik Corona di Sekolahku
Sumber: https://www.webtoons.com/id/challenge/corona-di-sekolah-ku/list?title_no=667061

Chapter	Narasi/ Sinopsis	Pesan Edukasi terkait Covid-19	Visualisasi
1.	Brian, tokoh utama cerita ini terbaring sakit. Flashback pada saat Wiliam menjadi murid pindahan yang sangat taat prokes di sekolah menjadi viral di media sosial teman-temannya [grup kelas]	Jaga Jarak	
		Penggunaan Masker yang benar	
2.	Brian ternyata terinfeksi Covid-19 karena memesan makanan dari luar sekolah, akibat Brian abai dan lalai terhadap prokes, satu kelas harus sekolah kembali di rumah dan menjalani Isolasi mandir	Kemungkinan *suspect* transmisi/ penularan	
		Proses transmisi/ penularan Covid-19 secara *airborne*	
		Masa bertahan-nya virus Covid-19 pada permukaan benda	

3.	Wiliam mengungkapkan apa yang terjadi sehingga dia begitu terobsesi dengan kebersihan dan prokes, ternyata hal itu disebabkan karena William kehilangan ibuya yang meninggal karena terinfeksi Covid-19 dari William yang tidak menjalankan prokes. Dari situ ia tidak inginkehilangan orang-orang di dekatnya	Pentingnya mencuci tangan dan tips mencuci tangan	
		Dampak terburuk dari penderita Covid-19 adalah kematian	

4. KESIMPULAN

Walaupun pelaksanaan protokol kesehatan di sekolah di masa PTM dilakukan sangat ketat, pada kenyataannya di luar sekolah masih banyak ditemukan para siswa yang abai terhadap pelaksanaan prokes secara mandiri, meskipun sosialisasi dan himbauan diberikan di lingkungan sekolahnya. Diharapkan media-media baru seperti komik Web Toon yang populer di kalangan remaja bisa menjadi media informasi dan edukasi tentang pentingnya melakukan prokes untuk mencegah transmisi / penularan Covid-19 di lingkungan sekolah. Selain itu peneliti berharap dari contoh yang dipaparkan di atas bisa menjadi salah satu referensi bagi para perupa komik muda yang punya kepedulian dalam pencegahan transimisi/ penularan Covid-19.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih sebesear-besarnya pada Ananda **Nando Maulana** yang telah berhasil mewujudkan komik yang sangat bermanfaat dan memberkati banyak pembacanya dalam mengedukasi tentang pencegahan transmisi/ penularan Covid-19. Peneliti juga berterima kasih juga pada ibu **Yoan Kesuma**, guru SMPK Baptis Bandung atas waktu dan wawancaranya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Perwito Sari, A. Rahayu, A. Wido Mukti, and L. M. Suwarso, "Sosialisasi Kepatuhan Protokol Kesehatan Sebagai Upaya Pencegahan Penularan Covid-19," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 5, no. 3, pp. 828–835, 2021, doi: :https://doi.org/10.31764/jmm.v5i3.4307.

[2] D. K. A. Diani Apsari, "The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips," in *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, 2019, vol. 197, pp. 156–161.

[3] S. McCloud, *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik.* Kepustakan Populer Gramedia, 2008.

[4] M. J. Duncan, Randy; Smith, *The Power of Comics, History, Form & Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc., 2009.

[5] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2013.

[6] D. W. Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: PT Kanisius, 2019.

[7] A. Rosyidah and M. V. W. Raden, "Dampak Penggunaan Internet terhadap Perkembangan Fisik Remaja pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Malang," *J. Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*, vol. Vol. 5, No, no. 2, pp. 173–184, 2020.

[8] B. T. Vanessa Stefanny, "Overview Perbandingan Jumlah User Fintech (Peer-To-Peer Lending) Dengan Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952.*, vol. 9,

no. 1, pp. 134–141, 2021.

[9] N. Maulana, "Perancangan Komik Edukatif Tindakan Preventif Covid-19 Untuk Pelajar Bersekolah Tatap Muka," 2021.

[10] S. McCloud, *Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007.