

PERANCANGAN KOMIK EDUKATIF TINDAKAN PREVENTIF COVID 19 UNTUK PELAJAR BERSEKOLAH TATAP MUKA

PREVENTIVE ACTION COVID 19 EDUCATIONAL COMIC DESIGN FOR FACE-TO-FACE SCHOOL STUDENTS

Nando Maulana¹, Dimas Krisna Aditya², Olivine Alifaprilina Supriadi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

nandomaulana@student.telkomuniversity.ac.id¹, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id²,
olivinea@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Kasus covid di Indonesia sendiri masih belum sepenuhnya dapat teratasi. penulis juga sudah melakukan pemantauan secara kecil setiap penulis ke suatu tempat di kota Bogor, nyatanya masih banyak anak muda sebagai pelajar tidak menggunakan masker dan tidak mematuhi *social distancing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun wawasan para pelajar dalam menerapkan tindakan preventif pencegahan COVID-19 disaat sekolah dibuka kembali. Dengan permasalahan yang ada penulis memutuskan untuk mengeksekusi jawaban atas fenomena ini berupa buku digital komik edukatif yang akan dipublikasikan melalui website resmi komik webtoon. Metode yang digunakan untuk merancang penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat analisis dan deskriptif, agar penulis dapat mengembangkan dan menyaring dari teori yang didapatkan berdasarkan data, jenis data yang digunakan penulis adalah kuesioner terbuka, alasan penulis mengambil kuesioner terbuka karena demi keamanan bersama dan menjaga protokol, metode observasi juga digunakan oleh penulis untuk mengkaji pengamatan atas fenomena yang sedang diteliti.

Kata kunci : Pelajar, COVID-19, Komik

Abstract

The case of covid in Indonesia itself is still not completely resolved. The author has also carried out small monitoring of each author to a place in the city of Bogor, in fact there are still young people who do not use masks and do not comply with social distancing. The purpose of this research is to build students' insight in implementing COVID-19 prevention measures when schools reopen. With the existing problems, the author decided to execute the answer to this phenomenon in the form of an educational comic digital book that will go through the official webtoon comic website. The method used to design this study is a qualitative method that is analytical and descriptive, so that the authors can develop and filter the theories obtained based on the data, the type of data used is an open

questionnaire, the reason the author takes over the protocol is for mutual security and maintaining the protocol, the observation method is also used by the author to examine the phenomenon under study.

Keywords: Students, COVID-19, Comics

1. Pendahuluan

PBB telah menyatakan wabah virus corona COVID-19 sebagai pandemi global pada 11/maret/2020, sehingga pemerintah di semua negara telah mengambil tindakan untuk melawan penyebaran virus ini. Walaupun sudah sangat membahayakan bagi setiap orang tetap saja terdapat beberapa masyarakat di Indonesia yang tidak mengikuti aturan dan anjuran yang telah diberikan oleh menteri kesehatan Indonesia. Salah satunya adalah anak sekolah yang tidak menggunakan masker saat keluar rumah, berkumpul bersama teman tanpa menjaga jarak, tidak mematuhi *social distancing* di tempat umum, serta tidak mencuci tangan setelah beraktivitas. Kurangnya pengetahuan akan bahaya COVID-19 mempengaruhi tingkat kesadaran diri pada pelajar di Indonesia. Dampaknya kasus positif COVID-19 di Indonesia terus meningkat signifikan dari hari ke hari, fakta memperlihatkan pada tanggal 10 /maret/ 2021 diketahui terdapat 1.398.578 orang yang telah terinfeksi COVID-19 dengan pertumbuhan 6.389 kasus positif setiap harinya. Data secara live diambil dari website resmi (<https://covid19.go.id/>). Untuk saat ini pelajar berpotensi menjadi *silent carrier* tanpa disadari hal ini juga di persulit dengan keputusan MENTERI PENDIDIKAN Nadiem Makarim yang menegaskan bahwa rencananya sekolah di seluruh daerah akan dibuka pada Juli 2021, walaupun di awal tahun 2021 ini sudah terdapat vaksin nyatanya tidak semua orang mendapatkannya. Dikutip pada *CNBC Indonesia*, Presiden Joko Widodo menginginkan kegiatan bersekolah tatap muka dapat dilakukan pada Juli 2021. Rencana pemerintah nantinya akan dimulai dengan penyuntikan vaksin pada tenaga pendidik yang dimulai di Provinsi Ibukota Jakarta, lalu diikuti penyuntikan vaksin pada semua Provinsi dengan target penyuntikan 5 juta tenaga pendidik. Pembelajaran tatap muka direncanakan akan dilaksanakan dengan sistem rotasi dengan jumlah siswa maksimal 18 orang per kelas. Walaupun tenaga pendidik telah divaksin nyatanya mereka tetap dapat menularkan COVID-19, kementerian kesehatan Siti Nadia Tarmizi menegaskan walaupun sudah divaksin seseorang masih dapat menularkan virus kepada orang lain, adapun kemungkinan virus akan bermutasi seperti Virus Corona dengan kode B.117 yang dapat lolos dari vaksin, hal ini yang di khawatirkan akan menyebabkan penularan covid suatu hari nanti terutama di sekolah. Walaupun pembelajaran tatap muka dipastikan akan dilaksanakan dengan menggunakan masker tetapi belum tentu siswa menggunakannya dengan benar. Badan Pusat Statistik (BPS) menegaskan hasil dari survei masih banyak orang yang salah menggunakan masker, ditambah dengan masker yang tidak sesuai. Dengan itu penularan COVID-19 masih sangat memungkinkan walaupun telah menggunakan masker terutama di ruangan tertutup seperti kelas. Dari permasalahan diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penanggulangan Dan Tindakan preventif Pandemi COVID-19 Untuk Pelajar Yang Akan Bersekolah Tatap Muka Dalam Bentuk Komik Edukatif”, penulis juga berharap dengan

adanya penelitian ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dalam perkembangan jumlah kasus COVID-19 di Indonesia.

2.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis akan ambil adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan metode riset ini mempunyai tujuan menjelaskan peristiwa tertentu yang sedang terjadi di masa sekarang dan pada masa lampau.

a) Studi Pustaka

Dilakukan oleh penulis dengan mencari, mengutip, mempelajari, dan memahami data-data yang berupa bahan yang berhubungan dengan tindakan preventif COVID-19.

b) Kuesioner

Kuesioner bertujuan untuk memperoleh keterangan informasi dalam jumlah besar dengan efisien dan relatif aman, nantinya penulis akan berkonsultasi dengan pihak sekolah untuk membagikan kuesioner kepada pelajar.

c) Observasi

Penulis juga melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekolah, tujuan penulis melakukan observasi adalah ingin mengetahui kendala yang akan dihadapi oleh para pelajar dalam sekolah bertatap muka nanti.

d) Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara terhadap orang yang bersangkutan seperti guru dan komikus, penulis akan menanyakan terhadap guru seputar kondisi sekolah semasa pandemi juga tindakan yang telah dilaksanakan, selain itu penulis akan mewawancarai terhadap komikus bagaimana membuat komik yang baik dan benar.

2.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif dan deskriptif. Penulis memilih metode ini dikarenakan peneliti akan mengembangkan teori penemuan dan menyaring fakta yang terdapat di lapangan berdasarkan data. Dalam hal ini yang menjadi sumber data penulis adalah pelajar yang tidak mengikuti protokol COVID-19, seperti tidak mencuci tangan sebelum beraktifitas juga sesudah beraktifitas, tidak menjaga jarak, hingga pelajar yang enggan menggunakan masker.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2013: 60) Mengutarakan secara teoritis perhubungan antar variabel yang akan diteliti merupakan salah satu contoh kerangka berpikir yang baik.

3.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Segala macam interaksi manusia yang mempengaruhi satu dan yang lainnya adalah komunikasi. Sementara itu, pakar komunikasi Everett M. Rogers mengartikan komunikasi adalah cara untuk merubah tingkah laku seseorang, dibutuhkan proses pengalihan ide dari sumber terhadap penerima. Sejarah komunikasi berawal dari kata “*communication*” atau yang mempunyai arti komunikasi lalu kebersamaan diartikan sebagai “*communio*” atau “*common*” dalam bahasa Inggris. Komunikasi merupakan proses penciptaan suatu kemiripan (“*commonness*”) atau kesatuan pola pikir antara penerima (komunikan) dengan pemikir (komunikator) menurut Weaver dan Shannon (1949).

3.2 Perancangan

“Perancangan” dapat dilihat pada kutipan dari Dana Sri Lestari dan Dimas Krisna Aditya yang mengutip dari Yongky Safanayong dalam buku *Desain Komunikasi Visual Terpadu* terbitan 2006, Perancangan yaitu sebuah proses penggambaran dan perancangan dalam merancang (Lestari, D. S., & Aditya, D. K., 2017).

3.3 Teori Typography

“Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak. Menurut Roy Brewer dalam buku pengantar tipografi (1971) “Tipografi mengartikan sebuah keluasan, yang meliputi oleh pola halaman dan penataan, atau percetakan”. Tipografi sendiri sangat erat perkembangannya dengan sejarah desain komunikasi visual, semua berawal dari penemuan pictogram di dinding-dinding zaman pra sejarah menurut Roy Brewer (1971).



Gambar 2.4.3 Contoh *Serif Font*

Sumber Gambar: Pribadi

Serif memiliki kesan yang klasik, elegan, dan formal. *Serif* selalu digunakan pada surat kabar, surat resmi/formal, buku, dan lain-lain. Contoh jenis *serif* yang sangat sering digunakan adalah *Times New Roman*.

3.4 Layout

Layout merupakan suatu bidang atau tata letak yang dapat kita lihat pada majalah, iklan, buku, website, komik, dan lain-lain. Dalam DKV (Desain komunikasi visual) layout adalah suatu keutamaan. Menurut Paul Harris, Gavis Amborse (2009).



Gambar 2.5.1 Contoh penempatan layout pada majalah

(Sumber gambar majalah: <https://www.flipsnack.com/templates/marketing-agency-brochure-template>)

3.5 Komik

Komik merupakan kisah atau cerita yang memfokuskan aksi dan gerakan, ditampilkan dalam sebuah gambar yang diukir dalam kombinasi kata-kata. Hal pertama yang perlu dilakukan untuk menciptakan sebuah karakter komik adalah pemvisualisasian akan karakteristik karakter, hal ini dapat digambarkan sebagai seseorang yang pendek atau tinggi, gemuk atau kurus, apakah dia seorang pelajar atau orang tua, laki-laki atau perempuan. Frannz & Meier (1994:55).

3.6 Komik Digital

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Lamb & Johnson (2009).

3.7 Storytelling Narrative Arc

Narrative arc adalah perkembangan sebuah alur cerita secara bertahap, *narrative arc* juga dapat diartikan sebagai sebuah cerita dan visual yang dapat membangkitkan sebuah gagasan. pada awal cerita pengenalan karakter narasi memiliki emosi yang tenang atau rendah lalu masuk ketahap berikutnya terdapat konflik pada karakter lalu masuk ke momentum yang dibawa kepada puncak narasi yaitu akhir konflik terselesaikan. *Narrative arc* sangat berguna dalam membangun sebuah intensifitas bagi para pembaca dalam memahami narasi yang dibawa. Robert Lee Brewer (2019).

4.1 Data dan analisis masalah

Kegiatan proyek merupakan suatu kegiatan yang sementara, juga berlangsung dalam kurun waktu terbatas". Dimaksudkan untuk dapat melaksanakan tugas pada sasaran dan digariskan secara jelas dengan alokasi sumber daya tertentu. Sedangkan Pemberi mempunyai arti kata benda atau kelas nomina sehingga pemberi bisa sebagai nama seseorang, komunitas, atau tempat. Saat laporan ini dibuat penulis diberikan sebuah proyek Soeharto (1997).

4.2 Data Produk

Data merupakan kumpulan suatu informasi terdiri atas fakta-fakta yang dapat memberikan gambaran luas terkait suatu fenomena. "Produk merupakan sesuatu yang ditawarkan ke pasar agar dapat dipergunakan, dibeli, dan dapat memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen". Kotler dan Armstrong (1996:274).

4.2.1 COVID

Pada tahun 1930 virus yang kita kenal sebagai Corona sendiri sudah diketahui oleh masyarakat, lalu di tahun 2002 terdapat virus golongan Corona pada hewan. Virus Corona tersebut yang menyebabkan penyakit SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*), lalu berjelang sepuluh tahun tepatnya 2012 muncul kembali MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*). COVID-19 sebagian besarnya akan hidup di saluran dinding pernafasan, sampai dengan ujung terdalam saluran paru-paru atau yang disebut

sebagai Alveolus. Gejala Penyakit yang muncul adalah demam, flu, batuk dan sesak nafas dikarenakan terdapat infeksi pada saluran pernafasan. Menurut Junquiera A, Mescher L, (2011)

4.3 Data khalayak sasaran

Khalayak Sasaran dapat dipahami sebagai penerima, pembaca, atau audiens dari sejumlah target yang akan dirancang persepsinya. persepsi merupakan penafsiran pesan dari suatu hubungan, peristiwa atau obyek yang diorganisasikan untuk memberi gambaran pada suatu situasi tertentu. Dalam merancang suatu media promosi, dibutuhkan target yang akan dijadikan focus utama dalam penyampaian pesan promosi, karena khalayak akan menentukan suatu keberhasilan akan proses komunikasi (Cangara, 2010).

4.4 SWOT

IFAS	Streights (S)	Weakness (W)
	1. Dapat diakses kapan saja dimana saja. 2. Dapat di bagikan kepada teman melalui link yang tersedia. 3. Banyak diketahui. 4. Wadah yang Strategis. 5. Konten Sangat Menarik.	1. Jaringan harus memadai 2. Tidak semua orang gemar membaca 3. Mudah diduplikat
EFAS	STRATEGI SO	STRATEGI WO
OPPORTUNITIES (O) 1. Produk dapat digunakan sebagai media edukasi seperti komik. 2. Banyak remaja yang menyukai komik. 3. Semua orang menggemari cerita yang mengedukasi.	1. Membuat komik yang dapat diakses kapan saja. (S1: O1) 2. Memberikan cerita komik yang berkualitas agar banyak diketahui (S2: O3)	1. Memanfaatkan sifat remaja yang sangat suka berbagi agar komik orang yang tidak gemar membaca tertarik untuk membacat (O4:W2) 2. Membuat edukasi yang unik agar proyek menjadi orisinil dan tidak mudah diduplikat. (O3:W3)

4. Remaja sangat suka berbagi sesuatu	3. Meningkatkan tingkat edukasi agar banyak diketahui agar mudah di serap.	
TREATS (T) 1. Persaingan ketat 2. Susah untuk dikenal	STRATEGI ST 1. Mengoptimalkan konten yang menarik agar konten dapat dikenal. (S5:T2)	STRATEGI WT 1. Meningkatkan jumlah target agar konten tidak mudah diduplikat (W3:T1)

Gambar 3.5.22 tabel kuesioner

4.5 Konsep Pesan

Perancangan komik webtoon ini dibuat oleh penulis dengan menekankan edukasi kepada pelajar agar dapat menerapkan protokol COVID-19 dengan proses “Kenali” yaitu mengenalkan COVID-19 secara bertahap, lalu “Cegah” memberikan arahan bagaimana cara mencegah penularan maupun tindakan yang dapat dilakukan agar pelajar terhindar dari COVID-19, dan yang terakhir yaitu “Terapkan” adalah kondisi pelajar menerapkan tindakan preventif COVID-19. Nilai baru yang dapat diambil dari pesan yang penulis rancang adalah cara mencegah penularan COVID-19 sekaligus menerapkannya, yang diharapkan dapat memberikan wawasan juga kesadaran bagi para pembaca.

Keyword :

1. Kenali : Memperkenalkan Protokol COVID-19 kepada para pelajar.
2. Cegah : Mencegah Penyebaran COVID-19 pada lingkungan pelajar.
3. Terapkan : Penerapan Protokol COVID-19 pada pelajar di lingkungan sekolah.

4.5.1 Ide besar

Perancangan komik edukatif tindakan preventif COVID-19 akan dibuat menggunakan hasil pengumpulan data dan analisis terhadap pengguna sesuai data yang penulis kumpulkan. Komik dirancang menggunakan tema edukasi dengan cerita yang memiliki nilai arti hidup. Dengan tujuan utama sebagaimana data yang dibutuhkan adalah bagaimana cara agar para pelajar membawa

handsinitizer saat berpergian atau ke sekolah, menggunakan masker, menjaga jarak kepada temanya, hingga kebiasaan mencuci barang terlebih dahulu sebelum digunakan.

4.5.2 Konsep kreatif

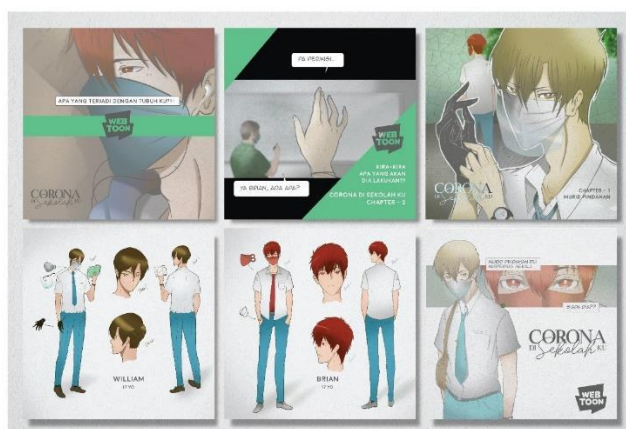
Komik ini akan berjudul “Corona Di Sekolah Ku” merupakan komik yang mengangkat keseharian para pelajar di saat masuk sekolah, bagaimana mereka hidup dan beradaptasi dengan Covid-19. Komik ini bertemakan “*Since Of Life*” (Kehidupan sehari-hari), “*Education*” (Edukasi), Juga “*Comedy*” (Komedi), Pengambilan tema “*Since of life*” di harapkan oleh penulis untuk para pembaca dapat merasakan rasanya hidup di sekolah berdampingan dengan COVID-19, lalu pengambilan “*Education*” dibalut dengan unsur tema “*Comedy*” dirancang sebagai penyeimbang agar pembaca tidak merasakan jenuh saat membaca dengan tema edukasi. Narasi dimulai “di suatu sekolah dengan mengisahkan grup kelas yang nakal dan tidak mematuhi peraturan, disaat ajaran sekolah bertatap muka dimulai kembali kelas tersebut kedatangan murid baru, dia terlihat pintar, keren, dan berkacamata. Keseharian sekolah pun dimulai, ternyata grup kelas tersebut menyadari bahwa seorang murid pindahan itu bukan murid biasa”. Konsep dari penulis adalah murid pindahan itu yang akan menyadarkan para murid yang nakal dengan kepintarannya.

1. Media utama:

Perancangan ini adalah website webtoon, mempunyai panel minimal 20 untuk Webtoon Canvas. Penulis nantinya akan menggunakan dpi sebesar 300 pada setiap panel, alasan penulis menggunakan ukuran tersebut melainkan agar komik dapat terbaca jelas kepada sang pembaca walaupun saat di zoom.

2. Media Pendukung:

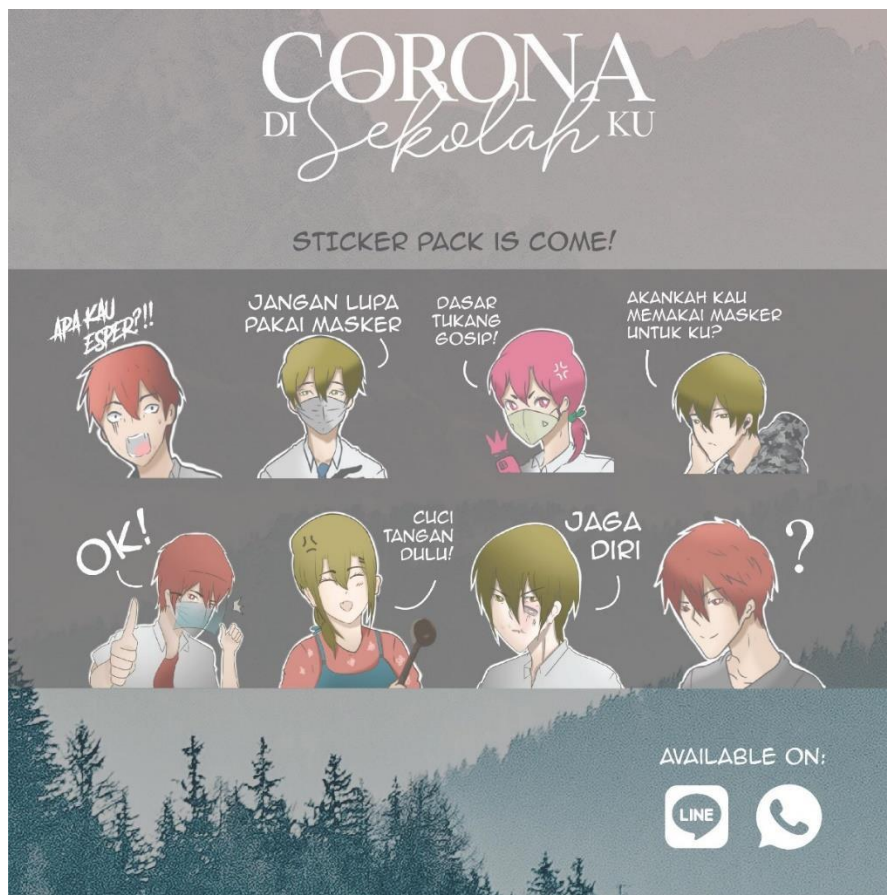
a. Instagram



Gambar 4.1.1 Contoh Design Instagram

Ini adalah contoh design Instagram yang akan dibuat, nantinya design tersebut akan di post setelah komik webtoon chapter pertama diluncurkan. Alasan penulis menggunakan Instagram sebagai media pendukung adalah untuk salah satu media promosi.

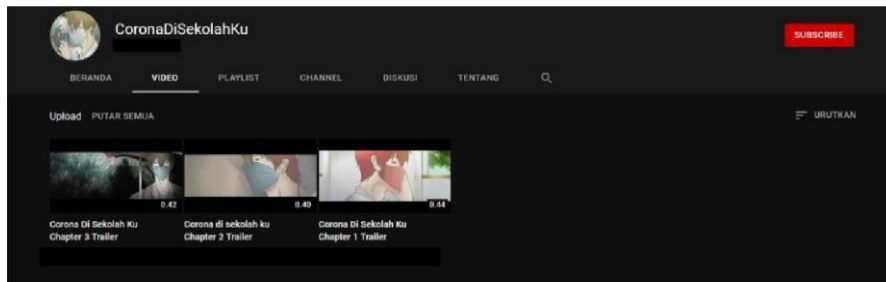
b. Sticker Line & Whatapps



Gambar 4.1.2 Contoh Design Sticker Line

Penulis merancang sticker line sebagai media promosi juga sebagai media untuk bermain, di satu sisi komik akan lebih diingat karena digunakan dalam chat.

c. Youtube



Gambar 4.1.3 Youtube Shorts

(<https://www.mainmain.id/r/11531/saingi-tiktok-youtube-mulai-gulirkan-youtube-shorts>)

Selain penulis menggunakan Instagram sebagai media promosi).lenulis juga akan memanfaatkan media Youtube terbaru, yaitu Youtube Shorts. Saat ini youtube short memiliki penonton yang banyak dengan saingan yang lebih sedikit.

3. Konsep visual

Konsep Visual yang akan diterapkan pada komik ini terbagi menjadi dua jenis yaitu konsep karakter dan konsep environment.

1.Karakter

Perancangan Konsep Karakter untuk karya ini menggunakan gaya komik korea I "*Manhwa*" penerapan konsep karakter ini digunakan agar dapat beradaptasi dan bersaing dengan kompetitor komik digital lainnya, pengambilan konsep gaya ini juga diambil karena para siswa sudah cukup terbiasa membaca komik dengan gaya "*manhwa*".

2.Environment

Environment pada komik ini akan dirancang menyesuaikan dengan situasi yang ada contoh disaat disekolah menggunakan wama "*warm*" / hangat, hal ini memberikan kesan kebersamaan dan kenyamanan lalu di saat membicarakan covid akan berubah menjadi "*cool*" dingin dan sedikit kegelapan, hal ini memberikan kesan serius. Pengambilan wama "*Warm*" dan "*Cool*" ini akan berdampak pada saturasi wama, wama yang awalnya sedikit ke pastel akan berubah menjadi warna padat dan gelap.

4.6 Perancangan Karakter

1. Brian

Terdapat dua karakter utama pada komik "Corona **Di** Sekolah Ku" yaitu murid tetap kelas dua dia mempunyai rambut berwarna merah dia adalah "Brian", pemilihan wama **ini** karena melambangkan

karakteristiknya yang nakal, dia seorang murid yang selalu menggampangkan sesuatu hal, walaupun begitu dia mengerti disaat dia salah.



Gambar 4.1.4 Sketsa Brian

Sketsa yang dibuat adalah tahap pertama sebelum tahap pewarnaan, pada konsep sketsa ini penulis membuat “Brian” mempunyai penampilan nakal, dapat dilihat dari cara bagaimana dia berpakaian, dan dia mempunyai gelang. Brian akan menutupi tanganya setiap dia berjalan, hal ini dilakukan untuk menutupi gelang yang ada di tanganya.



Gambar 4.1.5 Coloring Brian

Berikut adalah hasil rancangan “Brian” karakter yang akan menjadi pemain pemeran pertama.



Gambar 4.1.6 Hasil Akhir Gambar Karakter Brian



Gambar 4.1.7 Hasil Akhir Gambar Karakter Brian

2. William

Pemeran kedua bernama william dia adalah seorang murid pindahan, dia sangat pintar dan misterius, mempunyai wibawa yang tinggi dan kesan yang menarik



Gambar 4.1.8 Sketsa William

Pada konsep sketsa penulis membuat William berambut berwarna kuning ke emasan, hal itu dikarenakan ayahnya yang beringgalkan di luar negeri, ia selalu mengenakan sarung tangan, karena dia adalah maniak bersih- bersih.



Gambar 4.1.9 Coloring William

Berikut adalah hasil rancangan “william” karakter yang akan menjadi pemain pemeran kedua.



Gambar 4.1.10 Hasil Gambar Akhir Karakter William



Gambar 4.1.11 Hasil Gambar Akhir Karakter William

3. Vivi

Pemeran pembantu bernama vivi dia adalah teman kelas brian, hobby dia adalah menggosip, berimajinasi dan berhalusinasi.



Gambar 4.1.12 Sketsa Vivi

Pada perancangan komik ini sketsa vivi dibuat secantik mungkin, karena dia adalah primidona di kelas, walaupun begitu sifat buruk yang ia punya adalah menggosip, dia diciptakan dengan karakteristiknya yang selalu memegang smartphone.



Gambar 4.1.13 Hasil Pewarnaan Vivi

4. Pak Guru

Pemeran pembantu kedua adalah Bapak Guru dia guru sekaligus wali kelas dimana kelas brian berada, dia mempunyai sifat yang penyabar.



Gambar 4.1.10 Sketsa Guru

Pada perancangan komik ini sketsa Bapak Guru dibuat sedikit lebih tua, dengan nada garisan di bagian leher dan jidatnya. Rambutnya pun dibuat berwarna putih agar memberikan kesan tua.



Gambar 4.1.11 Hasil Pewarnaan Guru

4 Ibu William

Pemeran pembantu ketiga adalah Ibu kandung William, dia adalah ibu rumah tangga yang sangat sabar dan penyayang.



Gambar 4.1.12 Contoh Sketsa Ibu William dengan William

Pada perancangan komik ini sketsa Ibu William dibuat sangat cantik memiliki rupa mirip seperti William, memiliki kunciran dibelakang dan memakai apron, yang melambangkan ibu William adalah ibu rumah tangga yang gemar memasak.



Gambar 4.1.13 Hasil Pewarnaan Ibu William

4.7 Hasil Perancangan Logo



Gambar 4.1.14 Design Logo

4.7.1. Nama

Nama menjelaskan tentang keadaan yang terjadi, dapat diartikan sebagai corona terdapat disekolahku, dengan nama ini para pembaca sudah dapat menebak alur cerita yang nantinya akan berjalan.

4.7.2 Pewarnaan

Warna toska ditambah dengan warna hijau melambangkan corona dan dingin, dingin yang dimaksud dapat diartikan sebagai hal yang mengerikan ditakutkan.

4.7.3 Text

Corona ditulis dengan tulisan serif terlihat tegang melambangkan corona ditambah dengan text sekolah yang dekoratif terkesan anak muda atau tulisan tangan yang melambangkan kehidupan sehari-hari.

4.7.4 Icon

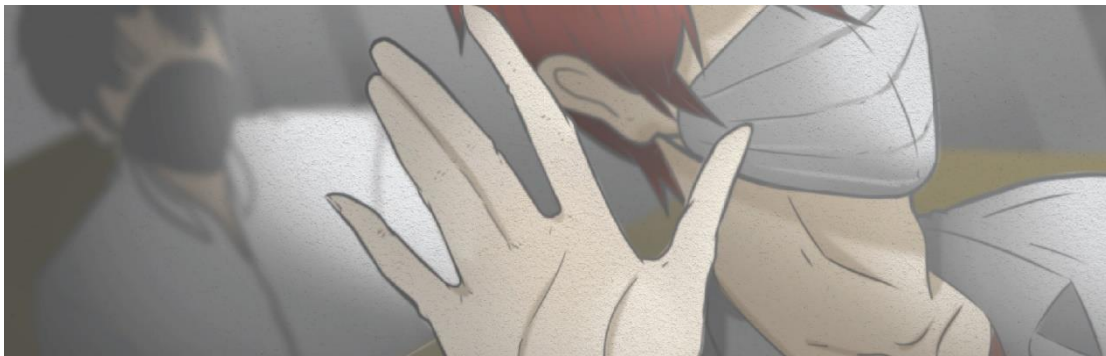
Icon corona melambangkan corona, dikurung dalam suatu kotak yang mengartikan sebuah ruangan, lalu dibuat berwarna gelap yang mengartikan kelembapan.

4.8 Perancangan Warna

Pada perancangan komik ini penulis membuat komik webtoon dengan pewarnaan pucat dan gelap, hal ini dikarenakan edukasi yang dibawa adalah edukasi serius, jadi dari segi warna penulis ingin membawa kesan yang berbeda dan dapat dipahami dari pertama kali dilihat.



Gambar 4.1.15 Perancangan warna

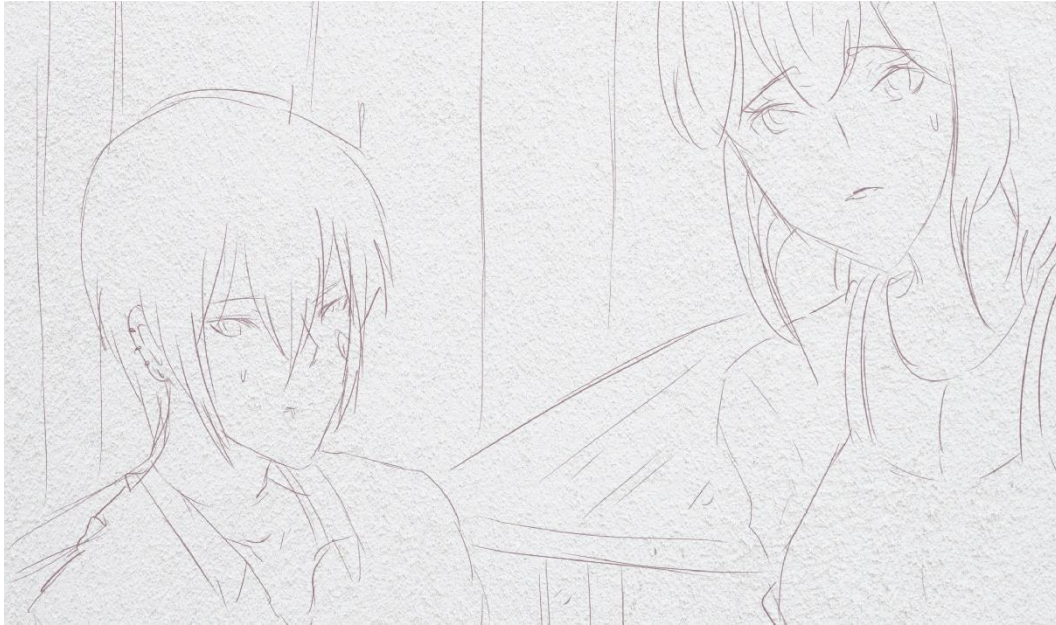


Gambar 4.1.16 Perancangan warna

4.9 Proses Pembuatan

1.Sketsa

Setelah melakukan sketsa kasar proses selanjutnya adalah penggarisan bagian luar, seperti contoh dibawah, sketsa terlihat rapih dan siap untuk diwarnai.



Gambar 4.1.17 Proses Sketsa Kasar



Gambar 4.1.18 Proses Sketsa Garis Luar

2. Pewarnaan

Proses selanjutnya adalah pewarnaan, pada proses ini penulis selalu mewarnai karakter terlebih dahulu lalu dilanjut pada pewarnaan latar belakang.



Gambar 4.1.19 Pewarnaan Karakter



Gambar 4.1.20 Pewarnaan Latar Belakang

3. Kolom Kata

Proses yang terakhir adalah pembuatan balon kata, pada rancangan ini penulis memilih *font* Comic Sans sebagai tulisan utamanya.



Gambar 4.1.21 Proses Pembuatan 3

4. Cover dan Thumbnail



Gambar 4.1.22 Gambar Cover “Corona Di Sekolah Ku”

Pada konsep Cover halaman pertama gambar dibuat fokus terhadap kelas dan tanda x yang mengartikan pembatasan, dengan begitu bagi siapapun yang melihat dapat langsung mengerti maksud cerita yang akan dibawa.



Gambar 4.1.23 Gambar *Thumbnail* “Corona Di Sekolah Ku”

Pada gambar *Thumbnail* penulis membuat karakter William sebagai fokus utama dan brian dibelakangnya, karena William mempunyai karakteristik yang sangat mencolok dan unik, mudah bagi para pembaca untuk mengingat karakter William.

4.9 Konsep Bisnis

Konsep bisnis akan difokuskan pada media promosi dengan cara “*SEO*” (*Search Engine Optimatitations*), dan konten “*shareable*” yang dapat dibagikan. Konsep bisnis ini yang nantinya akan membuat perputaran disaat penulis mengupload webtoon secara bersamaan dengan media promosi. Setiap media promosi mempunyai “*SEO*” yang berbeda sebagaimana:

1. Instagram

Penggunaan *SEO* yang digunakan pada Instagram untuk dapat ditemukan oleh orang asing. Penggunaan *SEO* pada Instagram meliputi perusahaan komik webtoon, juga artis- artis komik webtoon ternama, pengambilan maksimal Instagram adalah 30 tag, penulis mengambil dengan 3 macam yaitu:

a.10 Tag Berat : Kata kunci mudah dicari tetapi persaingan sangat ketat.

b.10 Tag Tengah : Kata kunci tidak mudah di cari tetapi persaingan sangat stabil/

c.10 Tag Ringan : Kata kunci sangat sulit dicari tetapi persaingan sangat sedikit.

2. Youtube

Penggunaan *SEO* pada youtube akan digunakan untuk mempermudah dalam mencari, jadi bagi para pembaca yang ingin mencari di google akan dapat ditemukan melalui youtube, youtube yang digunakan adalah Youtube Short dengan durasi 15 – 45 detik, *SEO* yang digunakan adalah Chanel yang membahas tentang webtoon.

3. Sticker Whatsapp

Penggunaan Stiker pada Whatsapp ditujukan untuk para murid yang ingin mengekspresikan ucapanya melalui gambar stiker, selain menjadi konten yang dapat di share, juga penggunaan stiker pada line dapat memberikan kesan yang dapat diingat.

4. Sticker Line

Selain Sticker pada Whatsapp penulis juga membuat stiker pada line tujuanya sama yaitu untuk mengepresikan ucapanya melalui gambar stiker, stiker yang dibuat akan bergambar dan mempunyai tulisan sebagai tindakan preventif COVID-19, contohnya: jangan lupa pakai masker, jangan lupa cuci tangan, dan lain-lain.

Gambar 4.1.17 Tabel Bisnis

5.1 AISAS/ AIDA

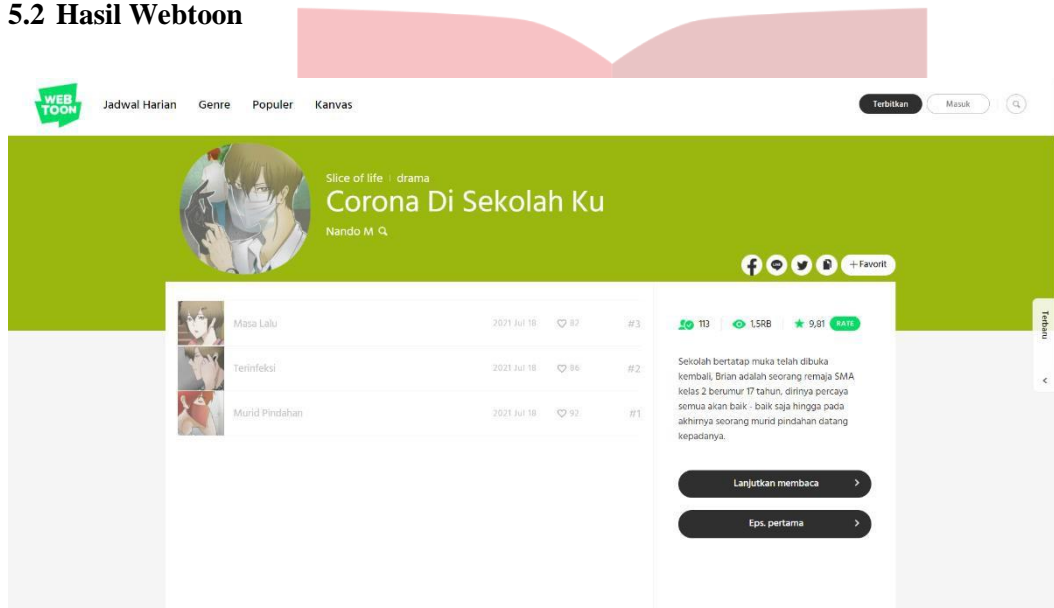
Attention	Gambar yang menarik.
Interst	Mengedukasi, bermanfaat, dapat diterapkan.
Search	SEO (Search Engine Optimalitations)

Action	Jelas, Mudah, Dapat diakses dimana saja.
Share	Media Promosi, Instagram, Youtube, Tiktok, Line.

Desire	Copywriting, Narasi yang menarik perhatian.
---------------	---

Gambar 4.1.24 Tabel AIDA/ AISAS

5.2 Hasil Webtoon



Gambar 4.1.25 Hasil Akhir Webtoon

5.3 Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa: Walaupun sudah sangat berbahaya nyatanya masih banyak yang tidak menerapkan protokol COVID-19 pada kalangan remaja, mereka kebanyakan menyepelekan sesuatu hal dikarenakan sistem imun mereka yang masih baik dibanding pada yang lebih tua dan lansia, mereka lebih memilih untuk bermain bersama temanya tanpa menggunakan masker dan tanpa mencuci tangan, mereka tidak tau mereka bisa kena kapan saja dan menjadi OTG (Orang Tanpa Gejala). Maka dari itu Penulis ingin merancang media edukasi yang informatif tetapi tetap menarik, untuk menyampaikan pesan kepada mereka betapa pentingnya menerapkan protokol COVID-19, terutama dilingkungan sekolah, kita tidak pernah tau apa yang mereka lakukan dibelakang bersama temanya, yang bisa menyelamatkan mereka adalah kesadaran diri sendiri. Dengan begitu

dengan adanya komik webtoon “Corona Di Sekolah Ku” pada pelajar yang membaca memahami betapa pentingnya untuk tidak menganggap remeh COVID-19 ini. Penulis juga berharap mereka dapat mengaplikasikan secara benar dan sejujur – jujur, agar putaran pasien COVID-19 tidaklah berlanjut. Berdasarkan dari hasil perancangan, penulis ingin menyampaikan pesan dan saran yang berkaitan dengan proses perancangan, sebagaimana:

1. Dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir, disarankan penulis dapat bisa lebih baik dalam menulis maupun merancang konsep penelitian, sehingga hasil akan lebih memuaskan.
2. Diharapkan juga penulis agar lebih bisa kreatif dalam mengeksekusi laporan maupun karya utama dalam menyajikan konten visual bagi para pelajar.
3. Penulis sangat berharap dari perancangan ini para murid yang membaca dapat menerapkan protokol COVID-19, disekolah maupun dimana saja, karena COVID-19 bukanlah sesuatu yang bisa dianggap ringan, sudah banyak korban berjatuhan, didunia maupun sekitar kita.

5.4. Referensi:

- Alfabeta. Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Anggraini S., L. K. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Armstrong dan Kotler. (1996). *Dasar-Dasar Pemasaran*. Jakarta : Intermedia.
- Brewer, Roy. (1971). *An Aproach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes*. London: Blandford Press.
- Aryani. (2015). *Kesehatan Remaja Problem dan Solusinya*. Jakarta, Salemba Medika.
- Brewer, Robert. (2019). *Novel & Short Story Writer's Market*, Writer's Digest Books Publisher.
- Cangara, Hafied. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daniel. (2014). *the fundamental of creative design* :ava publishing
- IN Febriani, S Hidayat, I Resmadi, (2020). *eProceedings of Art & Design*.
- D Apsari, D Aditya, (2019). *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips*.

- Dr. Sutaryo. (2020). *Buku Praktis Penyakit Covid-19*. Jakarta: Ugm Express.
- Franz, K dan Meier, B. (1994). *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Freddy Rangkuti. (2015) *Analisis SWOT*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- Iman Soeharto, Ir, "*Manajemen Proyek*". (1997). Erlangga, Jakarta.
- Monks, (2008). *Pengertian remaja*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nugroho, A., & Yongki, A. (2016). *Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik*. Bandung.
- Paul. 2007. (1905). *International Economic Conference* Gramedia Pustaka Utama.
- Saryono, Mekar Dwi Anggraeni. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Sinaga, D. A. (2020). *Virus Corona Hal Apa Saja Yang Harus Di Ketahui*. Pekanbaru.
- Schiffman & Kanuk. (2004). *Perilaku Konsumen*. Jakarta : Prentice Hall Shannon dan Weaver.
- (1949). *The Mathematical Theory Of Communication*. Sobur, Alex. 2013. Filsafat Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/10/164044665/virus-corona-menular-lewat-droplet-dan-airborne-apa-bedanya?page=all> .
- <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5240329/ciri-ciri-virus-lengkap-dengan-pengertiannya>.
- <https://www.suara.com/health/2021/04/26/185907/pakar-80-hingga-90-persen-pasien-covid-19-alami-gejala-ringan>.
- <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210225063446-37-225975/bunda-siap-siap-sekolah-tatap-muka-juli-2021-ya>.
- <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/31/100837965/sekolah-tatap-muka-dimulai-juli-2021-ini-skema-dan-panduan-lengkap?page=all>.

<https://kabar24.bisnis.com/read/20201010/15/1303234/sudah-pakai-masker-kok-masih-tertular-corona-ternyata-ini-penyebabnya>.

<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5361040/ini-5-alasan-orang-bisa-tetap-kena-covid-19-meski-sudah-divaksinasi/2>.

<https://www.writersdigest.com/write-better-fiction/what-is-a-narrative-arc-or-story-arc>

<https://www.greelane.com/id/sastra/literatur/what-is-narrative-arc-in-literature-852484/>

<https://blog.reedsy.com/narrative-arc/>

