

EDUKASI PENCEGAHAN COVID-19 MELALUI KOMIK DIGITAL BERJUDUL “BOOST” PADA PLATFORM WEBTOON

Rahmadhania Dwi Fitrani¹, Marsudi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rahmadhania.17021264041@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Perancangan komik digital berjudul “BOOST” ini merupakan bagian dari upaya ikut serta membantu masyarakat dalam mencegah penularan virus Covid-19. Komik ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat dalam memiliki resiliensi agar terhindar dari penularan virus Covid-19 dan memberikan pengalaman rasa duka dari keluarga yang ditinggalkan akibat Covid-19 melalui *experiential narrative*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep komik digital BOOST, juga mendeskripsikan proses dan hasil perancangan komik digital BOOST. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* meliputi 5 tahap yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan penyintas covid dan tenaga medis, dan data sekunder yang diperoleh dari kajian studi literatur tentang Covid-19 dan data berkaitan dengan komik. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis 5W+1H. Penelitian ini menghasilkan karya utama berupa komik dengan tiga episode dan disertai karya penunjang yaitu poster, *feed* Instagram, dan *sticker* yang dapat digunakan pada aplikasi whatsapp. Berdasarkan hasil ujicoba pada audien, maka komik yang dirancang telah memenuhi kriteria baik dengan persentase sebesar 88.25% dengan kriteria sangat valid.

Keywords: Webtoon, Covid-19, Resiliensi, *Experiential*, Edukasi

Abstract

The design of this digital comic titled "BOOST" is part of an effort helping the community to preventing the transmission of Covid-19 virus. This comic aims to educate the public for having reciliation to avoid Covid-19 and this comic provides an experience of grief from families because Covid-19 through *experiential narrative*. Meanwhile, the purpose of this research is to describe the concept of digital comics, also to describe the process and results of the BOOST digital comic design. The research method used is qualitative research with *Design Thinking* which consists of *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The data obtained from interviews with covid survivors and medical personnel, meanwhile secondary data obtained from literature studies about Covid-19 and also about the comic. The data analysis of this research uses the 5W + 1H method The main work is a comic with 3 episodes and is accompanied by supporting works, namely posters, Instagram feeds, and stickers that can be used on the WhatsApp application. Based on the results of trials on comic readers, this comic has met the good criteria with a percentage score 88.25% with very accurate criteria.

Keywords: Webtoon, Covid-19, Resiliency, *Experiential*, Education

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak pada berbagai sektor kehidupan. Berdasarkan kajian literatur, virus corona ini ditemukan sejak tahun 1930 virus Corona telah ditemukan pada hewan mamalia dan burung serta memiliki ukuran 50-200 nm. Adapun nama Corona

diambil dari dua bahasa yaitu korona (gerhana matahari cincin) dalam bahasa Indonesia karena jika ditinjau melalui lensa mikroskopis bentuknya seperti gerhana matahari cincin dan Bahasa Latin, *corona* yang bermakna mahkota sesuai dengan bentuk virus yang memiliki hiasan di ujungnya. Virus Corona masuk dalam

subfamili *Coronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae*.

Berbagai jenis virus Corona pada manusia bervariasi dari tingkat keparahan gejala hingga kecepatan menyebar. Virus Corona dapat menyebabkan gangguan pada pernapasan manusia, dari flu ringan hingga *Severe Accute Respiratory Syndrome* (SARS-CoV) yang mana dapat menyebabkan wabah gangguan pernapasan akut pada tahun 2002-2003, influenza H1N1 pada tahun 2009 dan juga *Midle East Respiratory Syndrome* (MERS-CoV) pada tahun 2012 (PDPI, 2020).

Pada tanggal 31 Desember 2019 ditemukan penyakit radang paru-paru yang disebabkan oleh virus dari keluarga *Coronaviridae* di Tiongkok. Dikarenakan belum pernah dikenal sehingga virus Corona tersebut diberi nama *Novel Coronavirus* atau virus Corona jenis baru. Virus ini diberi nama *SARS-CoV-2* oleh *World Health Organization* (WHO) pada Februari 2020 dikenal dengan nama *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) dalam website *who.int* yang diakses pada tanggal 5 Desember 2020.

Menurut Sutaryo (2020) Penyebaran Virus Corona disebarkan oleh hewan dari golongan mamalia dan unggas baik dari alam liar maupun ternak. Hewan dari golongan mamalia seperti tikus, anjing, kucing, kalkun, kuda, babi, kelelawar, musang, luak, tikus bambu, dan unta liar dapat menularkan patogen virus Covid pada manusia melalui kontak fisik ataupun percikan liur. *Pandemi* (persebaran wabah skala yang lebih luas mencakup antar negara) Covid-19 dikarenakan oleh mutase antigenik yang tidak dimiliki manusia, yang berarti manusia tidak memiliki kekebalan tubuh terhadap virus Covid-19. Kasus Covid-19 hanya memerlukan waktu 4 bulan untuk mencapai negara Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020.

Pandemi Covid-19 adalah tantangan bagi masyarakat Indonesia dalam melakukan aktivitas. Sejak tanggal 2 Maret 2020 Masyarakat Indonesia mengalami perubahan dalam melakukan semua aktivitas dari rumah termasuk dalam kegiatan pembelajaran, dan mengurangi kegiatan di luar rumah yang tidak *urgent*. Pemerintah secara resmi memberlakukan kegiatan belajar dan bekerja di rumah masing-masing secara *online*, dan fase penerapan

kebiasaan baru atau yang disebut sebagai *new normal* dengan mematuhi protokol kesehatan pada lingkungan rumah maupun tempat kerja. Penanganan pandemi Covid-19 di setiap negara tentu berbeda. Negara maju seperti Amerika dan Korea diberlakukan sistem *lockdown*. Dalam Kamus Cambridge, *lockdown* diartikan sebagai situasi masyarakat tidak boleh keluar, masuk, atau meninggalkan area atau bangunan dikarenakan keadaan yang berbahaya seperti saat pandemi yang sudah memakan korban jiwa. Namun sistem tersebut tidak dapat diberlakukan pada negara Indonesia dikarenakan perkembangan ekonomi dan sosial yang terhambat mengakibatkan peningkatan jumlah pengangguran seperti yang sudah dilaksanakan pada bulan Maret 2020.

Lebih lanjut, upaya pencegahan penularan virus Covid-19 tidak hanya dilakukan dengan mengerahkan satuan tugas (SATGAS) penanganan Covid-19 dalam mendisiplinkan masyarakat, upaya lain yang dilakukan oleh pihak Kementerian Kesehatan Indonesia dan segenap tenaga kesehatan yaitu bekerjasama dengan media sosial dan penerbit buku, guna mengedukasi masyarakat Indonesia terkait bahaya virus Covid-19 (Kemenkes, 2020). Salah satu contohnya adalah *e-book* berjudul “Buku Praktis Penyakit Virus Corona (Covid-19)” yang ditulis oleh Prof. Dr. dr. Sutaryo, Sp.A(K). Buku ini merupakan ringkasan mengenai Virus Covid dengan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat awam, namun data UGM Digital Press menunjukkan bahwa buku ini hanya diunduh 6753 kali pada 25 Maret 2021. Sedangkan Indonesia berjuang melawan pandemi Covid-19 sudah berlangsung satu tahun lamanya, namun dilansir dalam website *health.detik.com* yang diakses pada 25 Maret 2021, bahwa kasus penularan virus ini bertambah 6.107 kasus pada 25 Maret 2021. Total kasus Covid-19 di Indonesia (Kamis, 25 Maret 2021) mencapai 1.482.559 kasus di Indonesia saat artikel ini ditulis.

Data tersebut menunjukkan bahwa upaya pemerintah memberikan himbauan terhadap masyarakat agar senantiasa menerapkan protokol kesehatan saja tidak cukup, kepedulian masyarakat terhadap himbauan juga menjadikan penentu efektifitas langkah pemerintah dalam

menangani ledakan kasus Covid-19. Dapat disimpulkan bahwa kepedulian masyarakat yang memiliki peran penting dalam menangani pandemi Covid-19 masih terbilang minim, oleh karena itu diperlukan bentuk edukasi yang menarik minat baca masyarakat Indonesia. Salah satunya dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diakses oleh masyarakat pada saat pandemi berlangsung, yaitu komik digital.

Komik di Indonesia berkembang mengikuti perkembangan media digital. Pada awalnya komik hanya bisa dinikmati pada media cetak, kini komik dapat diakses melalui website maupun aplikasi. Berbagai *platform* komik digital dapat diakses secara gratis oleh masyarakat Indonesia. Namun diantara *platform* komik digital yang ada di Indonesia, *platform Webtoon* dominan familiar bagi masyarakat Indonesia.

Webtoon adalah *platform* komik digital skala internasional yang menyediakan ruang berkarya untuk komikus Indonesia. Pembaca dengan rentang usia rata-rata 18-30 tahun menggunakan *Webtoon* sebagai media hiburan, edukasi maupun untuk bekerja. Pada masa pandemi Covid-19, data dari Naver *Webtoon* menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2 juta pengguna aktif bulanan dibandingkan tahun lalu (Clara Ermaningtiastuti, 2020). Melihat dari masalah pandemi Covid-19 di Indonesia, perancangan komik digital ini menggunakan peluang *platform Webtoon* agar penyampaian materi mudah dijangkau oleh target audien dari Indonesia terutama dengan tampilan visual yang menarik minat pembaca dan penyampaian materi edukasi dengan jelas, ringkas dan mudah dipahami oleh target audien.

Sebelumnya penelitian perancangan komik ini pernah dilakukan oleh Ani Safitri (2020) yang merupakan mahasiswa Universitas Ibnu Khaldun dengan judul “*Komik Edukasi Corona (Koena) Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19*”. Latar belakang perancangan ini adalah Komik sebagai media edukasi yang dapat dipahami lebih mudah dan inovatif pada target audien. Tujuan perancangan ini yaitu dapat mengedukasi target audien secara massif sesuai dengan model ADDIE pada komik edukasi. Sasaran audien yang dituju adalah anak-anak dan

remaja dengan rentang usia 8 – 15 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi serta model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*).

Kesamaan yang dimiliki oleh penelitian ini adalah objek penelitian yaitu berhubungan dengan komik dan pencegahan virus Corona. Sedangkan perbedaan terletak pada metode perancangan yang menggunakan *Design Thinking (empathize, define, ideate, prototype, and test)*, target audien yang ditentukan pada tahap *emphatize* dan perbedaan utama yaitu fokus materi edukasi yang diberikan kepada pembaca mencakup *experiential narrative* yang berhubungan dengan resiliensi pada kondisi pandemi Covid-19.

Menurut Praghlapati (2020) resiliensi dapat membantu seseorang tetap aman, baik dan efektif dalam kondisi yang krisis seperti pandemi Covid-19. Sedangkan resiliensi menurut Block (2018) merupakan kemampuan menyesuaikan diri yang tinggi serta fleksibel saat berhadapan dengan masalah internal maupun eksternal. Resiliensi dibutuhkan saat menghadapi pandemi Covid-19 karena ketidakpastian masalah pandemi Covid-19 akan terselesaikan di Indonesia, serta jumlah kasus Covid-19 yang bisa meningkat dan menurun secara tiba-tiba.

Pemilihan isi materi komik ini didasari oleh hasil penelitian *Health Collaborative Center (HCC)* disimpulkan bahwa pengalaman sebagai penyintas Covid-19, pernah kontak erat maupun memiliki pengalaman menyaksikan anggota keluarga pernah menderita Covid-19, menjadikan masyarakat disiplin dalam melakukan perilaku pencegahan (Maria Fatima Bona, 2021).

Oleh sebab itu agar memudahkan pemahaman masyarakat dalam meningkatkan kepedulian serta keselamatan diri maupun orang-orang terdekat pada masa pandemi Covid-19 diperlukan penyampaian materi secara kreatif seperti komik digital. Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian adalah : 1) mendeskripsikan konsep dalam merancang komik digital “*BOOST*” pada *platform Webtoon*, 2) mendeskripsikan hasil komik digital “*BOOST*” pada *platform Webtoon*.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, yakni mendeskripsikan suatu fenomena Covid-19 berdasarkan beberapa pengalaman dan informasi yang ada, kemudian hasil informasi yang dikumpulkan selanjutnya digunakan sebagai dasar perancangan komik digital pada platform Webtoon. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*, meliputi 5 tahap yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Design Thinking*, yaitu suatu pendekatan yang *human oriented* terhadap inovasi dari sebuah perancangan agar terkoalisi dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan suatu bisnis (Kelley & Brown, 2018).

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan penyintas Covid-19 dan tenaga medis, untuk mendapatkan data dan ilustrasi pengalaman saat menghadapi sakit akibat Covid-19 serta cara penanganan kasus Covid-19 oleh tenaga kesehatan. Sedangkan data sekunder diperoleh dari beberapa literatur terkait pandemi Covid-19 dan beberapa referensi tentang komik digital. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan menggunakan metode analisis 5W+1H *What* (apa), *Where* (dimana), *When* (kapan) *Who* (siapa), *Why* (mengapa), *How* (bagaimana).

Berdasarkan tahapan *Design Thinking* tersebut maka proses penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Empathize

Tahapan ini untuk melakukan identifikasi masalah berupa menentukan latar belakang masalah dan pengumpulan data untuk perancangan komik digital. Menggunakan teknik penelitian tanpa data statistik atau yang biasa disebut metode kualitatif. Pengumpulan data primer yaitu melakukan Wawancara, untuk memperoleh data secara langsung dari narasumber. Wawancara dilakukan terhadap penyintas Covid-19 untuk mengetahui kondisi psikologisnya saat terjangkit virus Covid-19, serta upaya apa yang dilakukan. Selain itu melalui wawancara ini ditujukan untuk menggali pendapat dan masukan para penyintas Covid-19

tentang upaya pencegahan agar masyarakat tidak tertular Covid-19. Wawancara berikutnya dilakukan terhadap tenaga medis untuk mengetahui alur penanganan pasien Covid-19 dan upaya pencegahan penularannya.

Sedangkan untuk data sekunder menggunakan kajian literatur untuk mengumpulkan informasi melalui berita dan fakta yang diungkapkan pihak *World Health Organization* (WHO) serta Kementerian Kesehatan Indonesia juga melalui jurnal-jurnal kesehatan mengenai Covid-19.

2. Define

Tahapan ini peneliti merumuskan masalah yang diangkat dan menentukan tujuan dalam perancangan komik digital. Setelah Informasi terkumpul barulah masuk ke tahap analisis data. Metode analisis data yang digunakan untuk menyimpulkan data adalah metode analisis 5W+1H yang meliputi:

1) What (Apa)

Merumuskan isi dari komik digital sebagai edukasi *audience* terhadap pencegahan penularan virus Covid-19.

2) Why (Mengapa)

Mendefinisikan tujuan perancangan komik digital sebagai edukasi *audience* terhadap pencegahan penularan virus Covid-19.

3) Who (Siapa)

Menentukan *target audience* pembaca komik digital sebagai edukasi audien terhadap pencegahan penularan virus Covid-19.

4) Where (Dimana)

Menentukan platform komik digital sebagai edukasi audien terhadap pencegahan penularan virus Covid-19 akan dipublikasikan.

5) When (Kapan)

Mengatur jadwal pembuatan dan penerbitan komik digital sebagai edukasi audien terhadap pencegahan penularan virus Covid-19 akan dibuat.

6) How (Bagaimana)

Mendeskripsikan komik digital sebagai edukasi audien terhadap pencegahan penularan virus Covid-19 tersebut.

3. Ideate

Merupakan tahapan pra produksi seperti memantapkan konsep berupa judul, tema, penokohan, pembuatan alur cerita dan *layout*.

4. Prototype

Merupakan tahapan yang meliputi *lineart*, *coloring*, *rendering*, *editing*, hingga karya *finishing* dan masuk pada tahap akhir.

5. Test

Proses akhir yaitu input karya pada *platform* yang ditentukan. Selanjutnya disertai dengan evaluasi yang ditentukan dari ulasan yang diberikan oleh pembaca serta hasil validasi karya yang didapatkan dari penyebaran angket yang diisi oleh pembaca.

KERANGKA TEORETIK

Komik

Menurut McCloud (1994) komik dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon dari pembaca. Komik merupakan salah satu bentuk seni rupa yang terdiri dari susunan gambar sehingga terbentuk sebuah cerita. Komik tidak memiliki batasan dalam penggunaan medium.

Menurut Dewi Trisnawati, Eri Satria dan Yudhistira Adinugraha (2016), komik adalah media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara efektif dan mudah dimengerti.

Sedangkan menurut Gumelar (2015: 6) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita dapat tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang berisi tokoh-tokoh yang memerankan cerita didalamnya. Komik dilengkapi oleh teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga maknanya dapat tersampaikan.

Komik Digital

Berkembangnya teknologi mempengaruhi perkembangan komik. Komik digital merupakan komik yang dapat dinikmati pada media elektronik tertentu (Lamb & Johnson, 2009). Maka dari itu komik digital merupakan bentuk cerita bergambar dengan karakter yang dapat

dinikmati pada media elektronik. Tidak terpaku pada penyajian cerita bergambar, pada komik digital penulis dapat menambahkan gambar bergerak/animasi maupun suara. Komik digital dapat dinikmati dimana saja asalkan pembaca mempunyai media elektronik yang dapat mengakses komik digital tentunya.

Webtoon adalah *platform* komik digital skala internasional yang menyediakan ruang berkarya untuk komikus Indonesia. Pembaca dengan rentang usia rata-rata 18-30 tahun menggunakan *Webtoon* sebagai media hiburan, edukasi maupun untuk bekerja. Pada masa pandemi Covid-19, data dari Naver *Webtoon* menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2 juta pengguna aktif bulanan dibandingkan tahun lalu (Clara Ermaningtiastuti, 2020).

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan langkah visualisasi dalam membuat suatu desain. Dalam kamus *Cambridge*, "*Illustration*" merupakan kata benda yang berarti sebuah gambar atau foto. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah ide dari konsep yang berdasar oleh sesuatu dikomunikasikan gambar. Mengkombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat bentuk visual yang memiliki pesan (Witabora, 2012).

Macam-macam Gaya Gambar Komik

Menurut M.S. Gumelar (2015: 9) gaya gambar dalam membuat komik di seluruh dunia pada umumnya terdiri dari empat gaya yang terdiri dari:

1) Cartoon Style

Memiliki arti gaya gambar lucu, sedangkan kata *cartoon* artinya gambar lucu.



Gambar 1. Cartoon style
(Sumber: Pinterest)

2) Semi Realism/Semi Cartoon Style

Yakni gaya gambar yang tergabung dari dua gaya yaitu realis dan *cartoon*. Namun banyak juga gaya-gaya lain yang dihasilkan dari penggabungan penggabungan dua gaya tersebut, tergantung dari skill gambar komikus.



Gambar 2. Semi Cartoon style
(Sumber: Pinterest)

3) Realism Style

Gaya gambar yang mendekati anatomi dan fisiologi dari makhluk hidup, bahkan dalam penggambaran wajah manusia juga bisa menunjukkan ras maupun dapat mendefinisikan asal tempat komikusnya.



Gambar 3. Realism style
(Sumber: Google)

4) Fine Art Style

Mendefinisikan gambaran yang bebas dan spontan dari pemikiran komikusnya, tanpa melihat orang tersebut seorang seniman atau tidak. Hasil karya cenderung dekoratif dan abstrak.



Gambar 4. Fine art style
(Sumber: Google)

Karakter Desain pada Komik

Karakter bukan sekedar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*-nya. Keberhasilan suatu komik dan animasi seringkali ditentukan oleh karakternya. Mc Cloud (2008) mengemukakan 3 aspek dalam membuat karakter yang utama yaitu:

- 1) Kehidupan Karakter: Biografi Karakter, Pandangan terhadap dunia dan keinginan-keinginan.
- 2) Ciri-ciri Visual: Kostum, wajah, dan tubuh yang unik dan dapat dibedakan dari karakter lain.
- 3) Sifat ekspresif : Kata-kata atau kelakuan yang khas dari karakter tersebut.

Layout pada Komik

Menurut Surianto Rustan (2009), *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan. Sedangkan penerapan *layout* pada komik ditemukan pada penempatan balon teks dan panel. Sedangkan menurut Gumelar (2015) penempatan balon teks dan panel dapat disesuaikan dengan komik yang akan dibuat. Adanya panel berfungsi agar alur membaca cerita mudah dipahami.



Gambar 5. Contoh Layout pada komik
(Sumber: Google)

Tipografi pada Komik

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Pada komik penggunaan typografi tidak terbatas pada teks percakapan maupun narasi, tipografi juga diterapkan pada *onomatope*.

Menurut Mc Cloud mengenai tipografi *onomatope* dalam komik dibagi menjadi empat variabel seperti: suara keras, warna nada, asosiasi, dan integrasi grafis. Fungsi dari efek suara dalam komik ialah menjadikan cerita lebih hidup (Mc Cloud 1993: 147).



Gambar 6. Contoh Onomatope pada komik
(Sumber: Google)

Penggunaan Warna pada Komik

Warna memiliki fungsi untuk menyampaikan berbagai macam emosi karakter, suasana, sinar dan bentuk dapat memperdalam makna, seluruh adegan hanya masalah warna, warna sebagai sensasi, warna sebagai lingkungan (*ambience*) dan warna sebagai warna itu sendiri.

Mc Cloud (1993) menekankan perbedaan pada komik hitam-putih dengan komik berwarna. Komik yang memiliki warna dapat memudahkan pembaca dengan menyadari bentuk obyektif dari suatu benda dan lebih diminati.



Gambar 7. Contoh penerapan warna
(Sumber: Twitter risqi mosmart)

Experiential Narrative dan Presepsi Masyarakat Terhadap Kasus Covid-19

Menurut Anderson (2009) *experiential narrative* adalah menggunakan narasi sebagai objek pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan seseorang dan berisi fakta yang detail kehidupannya. Selain itu *experiential narrative* juga berhubungan dengan *experiential learning*. Pada saat mendengar cerita pengalaman, secara langsung kita mendapatkan pengalaman imajinatif dari tindakan seseorang yang berisi informasi kehidupan seseorang. Dari sinilah kita mendapatkan sebuah pembelajaran dan untuk hasil pembelajaran tersebut tergantung dari cara berfikir pendengar merepresentasikan informasi tersebut.

Sedangkan penanganan Covid-19 yang disajikan pemerintah kepada masyarakat berupa peraturan yang tidak boleh dilanggar, sehingga terdapat beberapa persepsi masyarakat Indonesia terhadap Covid-19. Menurut Andina Prasetya, et al (2021) Persepsi masyarakat terhadap Covid-19 terbagi menjadi 4, yaitu:

- 1) Covid-19 adalah wabah yang berbahaya.
- 2) Covid-19 mengancam sektor kehidupan.
- 3) Senjata biologis kaum kapitalis, konspirasi global.
- 4) Sumber pendapatan ekonomi baru oleh negara.

Persepsi masyarakat memang beragam, sampai dibuat sibuk dengan teori-teori tersebut. Namun masyarakat Indonesia lupa bahwa kehidupan mereka berdampingan dengan virus Covid-19 sehingga kewaspadaan mereka turun. Dari sinilah *experiential learning* diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize (Identifikasi Data)

Target audien komik ini ditujukan kepada pembaca dengan rentang usia 18-30 tahun atau usia dewasa muda. Hal ini bertujuan agar informasi dan pesan yang terkandung dalam komik ini dapat disampaikan pada rentang usia yang lebih muda atau yang lebih tua dibandingkan dengan usia target audien. Selain itu menurut Ermaningtiastuti (2020) Rata-rata pembaca komik digital pada platform Webtoon berusia 18-30 tahun.

Webtoon dinilai cocok untuk menjadi ruang publikasi komik ini dikarenakan kepopuleran

platform itu sendiri. Hal ini dikarenakan kemampuan platform tersebut dalam memancing pembaca dibandingkan dengan platform komik digital dalam negeri. Pada tahun pertama webtoon dapat diakses di Indonesia, terdapat 6 juta pengguna dan fenomena ini meningkat tiap bulannya terdapat 2 juta pengguna aplikasi komik digital Webtoon. (Muhammad Andika Putra, 2020)

Pengumpulan data dan informasi pada komik ini didapatkan dari kajian literasi seperti buku, jurnal, maupun website milik WHO dan Kementerian Kesehatan Indonesia. Data dan informasi ini juga didapatkan melalui wawancara dengan Yusrifah Afni sebagai salah satu tenaga kerja di Rumah Sakit Premier Surabaya dan Chairunnisa' Eka Putri sebagai penyintas Covid-19.

Data hasil wawancara dengan Chairunnisa' yang didapatkan perjuangan seorang penyintas Covid-19 dengan usia 22 tahun dapat mengalami gejala yang kritis jika mempunyai penyakit *komorbid*. Data ini menunjukkan bahwa usia target audien memungkinkan terjangkau Covid-19.

Tabel 1. Hasil Wawancara Chairunnisa' Eka Putri sebagai penyintas Covid-19.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa Usia anda?	22 tahun
2.	Berapa lama anda berjuang melawan Covid-19?	Sekitar 1 bulan.
3.	Apakah anda memiliki penyakit <i>komorbid</i> ?	Ya, saya punya penyakit bawaan yakni asma.
4.	Gejala apa yang anda rasakan sebelum terkonfirmasi Covid-19?	Pusing, sesak, seperti terkena flu namun tidak dapat merasakan indera pengecap. Disertai demam tinggi yang naik turun

Kemudian pada hasil wawancara bersama Yusrifah Afni dapat disimpulkan bahwa kasus Covid-19 saat itu sedang menurun namun bisa

meningkat kembali. Lalu untuk rata-rata usia pasien yang dirawat di RS Premier Surabaya kalangan dewasa awal hingga lansia. Pasien yang dirujuk pada RS Premier Surabaya hanya pasien yang memiliki penyakit bawaan dari lahir, panas tinggi, sesak napas, dan tidak sadarkan diri.

Lanjut pada metode penanganan setiap rumah sakit menggunakan metode yang sama. Jika menerima pasien langkah pertama yang dilakukan yaitu dibawa ke UGD khusus ntuk pasien Covid-19. Langkah kedua pasien dilakukan *screening*, yaitu pemeriksaan Kesehatan secara menyeluruh. Setelah hasil *screening* didapatkan, pasien akan mendapatkan rujukan.

Tabel 2. Hasil Wawancara Yusrifah Afni sebagai salah satu perawat di RS. Premier Surabaya.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana keadaan kasus Covid-19 saat ini?	Kasus sudah Covid sudah menurun, namun memungkinkan meningkat kembali.
2.	Berapa rata-rata rentang usia pasien yang menderita Covid-19?	Dewasa awal hingga lansia
3.	Bagaimana ciri-ciri pasien yang harus dirujuk ke rumah sakit?	Memiliki penyakit bawaan, panas tinggi, sesak napas, tidak sadarkan diri.
4.	Apakah metode penanganan kasus Covid-19 setiap rumah sakit berbeda-beda?	Semua sama sesuai panduan. Pertama dibawa ke IGD khusus Covid-19, pasien diperiksa secara menyeluruh, lalu hasil lab akan ditunjukkan sebagai rujukan.
5.	Menurut anda apakah masyarakat masih memerlukan edukasi terhadap Covid-19?	Untuk edukasi masih perlu, karena masih banyak masyarakat yang tidak menerapkan prokes dan tidak tahu akan bahaya virus ini.

Define (Perumusan dan Analisis Masalah)

Perancangan komik ini bertujuan untuk mengedukasi target audien agar memiliki resiliensi saat pandemi Covid-19 dan berharganya nyawa seseorang bagi orang terdekatnya—seperti keluarga atau orang tercinta mereka. Selain itu karya ini juga diharapkan membantu menekan jumlah kasus Covid-19.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode 5W+1H yang terdiri dari *What, Where, When, Why, Who, dan How* yang dijabarkan sebagai berikut:

1) What (Apa)

Komik ini berisi tentang *experiential narrative* seorang penyintas yang merasakan kehilangan keluarga akibat Covid-19 menjadikan penyintas tersebut lebih taat pada protokol kesehatan dan pentingnya bermawas diri ketika menghadapi Covid-19.

2) Why (Mengapa)

Alasan mengapa komik ini mengangkat bahaya pandemi Covid-19 adalah kasus yang Covid yang meningkat di Indonesia, Kepedulian masyarakat Indonesia yang minim terhadap penerapan protokol kesehatan

3) Who (Siapa)

Target audien komik ini merupakan dewasa muda dengan rentang usia 18-30 tahun, sesuai dengan rata-rata usia pembaca di platform Webtoon.

4) Where (Dimana)

Komik edukasi ini dipublikasikan melalui platform Webtoon berbahasa Indonesia.

5) When (Kapan)

Episode pertama pada komik ini diterbitkan pada 5 Juni 2022 bertepatan dengan tuntasnya pembuatan komik.

6) How (Bagaimana)

Penyampaian informasi mengenai Covid-19 dikemas secara implisit. Pertama-tama pembaca akan difokuskan dengan konflik tokoh utama sembari disisipkan informasi tentang pentingnya protokol kesehatan. Setelah konflik tersebut terselesaikan, cerita berfokus penuh pada bahaya virus Covid-19 yang menjadi tujuan komik edukasi ini. Hal ini dilakukan agar pembaca tidak jenuh tentang Covid-19.

Penggambaran karakter menggunakan style semi realis dan menggunakan warna yang disesuaikan dengan suasana agar pembaca dapat merasakan emosi pada cerita tersebut. Ukuran halaman menyesuaikan ukuran yang ditentukan platform tersebut yaitu lebar 800px, tinggi 1280px dan resolusi gambar 300dpi dengan ukuran file maksimal 20 mb setiap episodenya.

Ideate (Perancangan Komik)

Tahap *ideate* yaitu perumusan ide dari konsep perancangan. Tahapan ini dapat disebut sebagai proses pra produksi pada tahap perancangan komik yang meliputi penentuan genre, pembuatan naskah, desain karakter, tipografi, serta warna yang akan digunakan. Setelah semua sudah ditentukan maka pembuatan komik bisa dimulai.

Judul komik

Judul komik edukasi pencegahan penularan virus Covid-19 yang dirancang yaitu “BOOST”. Kosa kata dalam bahasa Inggris tersebut memiliki kesan yang positif. memiliki makna arti pendorong atau pendongkrak, komik digital “BOOST” diharapkan dapat mendorong kesadaran terhadap masyarakat akan bahaya Covid-19 bagi diri sendiri maupun orang lain atau bahkan keluarga tercinta.

Genre komik

Komik ini memiliki genre drama dengan sentuhan supranatural yang berisi teka-teki dan menyentuh, agar pembaca tidak jenuh dengan fokus permasalahan yaitu bahaya Covid-19.

Isi komik

Penulisan cerita pada komik ini menggunakan metode tiga babak. Menurut Field (2005) Cerita babak mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, dan dianggap sebagai *storytelling* klasik dimana cerita bergerak menuju klimaks lewat struktur tiga babak. Tiga babak dalam cerita ini terdiri dari tahapan pengenalan tokoh dan permulaan cerita pada babak 1, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan konflik pada babak 2 (*middle*), dan terakhir babak 3 (*ending*) biasanya berisi penyelesaian dari konflik yang terjadi di babak 3 sekaligus resolusi.

Penjabaran cerita pada komik ini menurut struktur tiga babak yaitu:

1) *Chapter 1* (Pertemuan Saudara) yaitu pengenalan tokoh-tokoh dan masalah pribadi tokoh utama, disini Bambang dan Tono bertemu kembali setelah sekian lama dan mengalami kehebohan di kafe.

2) *Chapter 2* (Pelajaran Berharga), pada bagian ini Bambang akan mendapatkan pelajaran yang tidak akan ia lupakan dan tersadar bahwa Tono sebenarnya sudah meninggal. Disini mereka berdua menyelesaikan masalah diantara mereka.

3) *Chapter 3* (Buah Dari Pelajaran), bagian ini Bambang tersadar dari mimpi tersebut dan berubah menjadi individu yang lebih mawas diri terhadap Covid-19 daripada sebelumnya. Bambang sudah bisa menerima fakta yang menimpa dirinya.

Warna

Warna yang digunakan pada komik ini cenderung terang dan disesuaikan dengan suasana. Jika suasananya bahagia maka akan menggunakan warna yang hangat, jika suasananya runyam atau dingin menggunakan warna yang gelap, dan jikalau ada adegan aksi atau kejadian yang terjadi dengan cepat menggunakan warna kontras.



Gambar 8. Contoh penggunaan warna sesuai dengan suasana.
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Tipografi

Komik ini menggunakan berbagai font dalam *onomatope*, namun dalam dialog biasa menggunakan font “Anime Ace” dan untuk font judul menggunakan “Straight to hell BB” untuk kesan yang supranatural. Sedangkan *onomatope* pada komik ini menggunakan font yang disesuaikan sesuai bentuk agar memberikan efek yang dinamis.

STRAIGHT TO HELL BB

ABCDEF
GHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#\$%^&*()-+=?;:

Gambar 9. Font Straight to hell BB
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

ANIME ACE 2.0 BB

ABCDEF
GHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#\$%^&*()-+=?;:

Gambar 10. Font Anime Ace 2.0 BB
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Karakter

Karakter dalam komik ini terdiri dari tiga orang yaitu Bambang, Tono dan Santika. Bambang dan Tono sebagai tokoh utama, sedangkan Santika merupakan tokoh sampingan pada cerita ini. Bambang dan Tono merupakan kakak beradik yang memiliki perbedaan umur 10 tahun, Bambang berusia 22 tahun sedangkan Tono berusia 32 tahun.

Bambang digambarkan sebagai pemuda yang suka nongkrong, terlihat lelah, berpakaian santai menggunakan hoodie dan celana pendek. Bambang memiliki watak pemarah, keras kepala dan berhati rapuh. Penampilan tersebut ditujukan agar kebiasaan buruk Bambang dapat tercerminkan dari penampilannya.



Gambar 11. Karakter Bambang
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Tono digambarkan sebagai orang dewasa yang sibuk namun berpenampilan santai menggunakan kaos Polo berwarna hitam dan celana corduroy serta rambut yang rapi. Tono memiliki watak yang sabar, sopan, dan penyayang.



Gambar 12. Karakter Tono
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Santika digambarkan sebagai perempuan yang ceria, perhatian dan bertanggung jawab kepada keluarganya. Santika memakai kacamata, rambut dicepol dan suka menggunakan warna cerah.



Gambar 13. Karakter Santika
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Cover Thumbnail

Thumbnail pada Webtoon merupakan sampul yang terlihat pada bagian depan komik dan tiap-tiap episodenya. Pada bagian depan komik menggunakan aksesoris berwarna merah dan diperlihatkan wajah Bambang dan Tono yang

saling memandang dengan amarah. Hal ini ditujukan agar pembaca penasaran dengan hubungan mereka berdua.



Gambar 14. Cover thumbnail karya
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Sedangkan untuk thumbnail setiap episode menggunakan cuplikan adegan yang dapat membuat pembaca penasaran. Alasan pemilihan thumbnail dengan scene yang bernuansa ceria agar komik ini tidak terlihat membosankan karena terlihat serius dan menghindari spoiler pada adegan serius yang mengandung inti dari chapter tersebut. Kemudian pemilihan tokoh yang berbeda pada thumbnail setiap chapter-nya ditujukan agar pembaca mengerti dan familiar pada ketiga tokoh tersebut.



Gambar 15. Thumbnail chapter 1
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)



Gambar 16. Thumbnail chapter 2
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)



Gambar 17. *Thumbnail chapter 3*
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Prototype

Tahapan mengacu pada visualisasi ide yang akan divalidasi kegunaannya oleh pembaca. Disini terdapat dua jenis karya yang menjadi *prototype*.

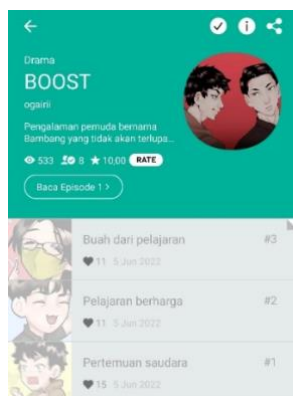
Karya Utama

Komik digital ini dapat diakses melalui aplikasi Webtoon maupun pada website Naver Webtoon dan dapat diakses pada barcode dibawah ini.



Gambar 18. *Barcode untuk mengakses Komik “BOOST”*
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Kemudian tampilan pada halaman Webtoon akan ditampilkan gambar *thumbnail* karya dan *thumbnail chapter* beserta deskripsi komik.



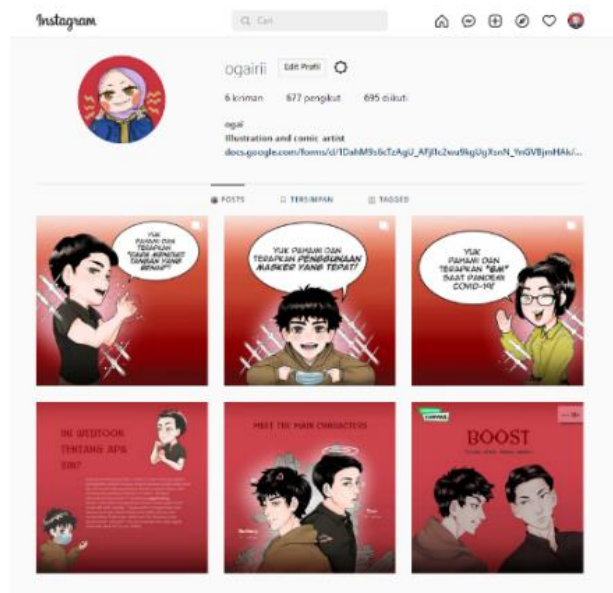
Gambar 19. *Tampilan komik “BOOST” pada aplikasi Webtoon.*
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Karya Penunjang

Karya penunjang yang digunakan dalam penelitian ini adalah poster digital, stiker digital, dan *feed* untuk media sosial. Manfaat adanya media pendukung yakni digunakan untuk mendukung media utama dalam mempromosikan karya yang berintegrasi dan melengkapi dengan media utama.

1) Feed Instagram

Feed digunakan sebagai salah satu media pendukung yang nantinya akan di publikasikan melalui sosial media dari komik digital edukasi penyebaran Covid-19, mengenai *launching* dari serial komik tersebut.



Gambar 20. *Tampilan feed Instagram.*
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

2) Stiker Whatsapp

Berupa tokoh-tokoh yang ada pada komik digital “BOOST” yang berguna sebagai media pendukung untuk mengenalkan tokoh dan mempromosikan komik pada pengguna aplikasi *Whatsapp*.



Gambar 21. Sampel stiker Whatsapp.
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

3) Poster untuk Instagram Story

Digunakan sebagai media pendukung dalam promosi komik digital berjudul “BOOST” sehingga dapat menarik perhatian pengguna media sosial. Menggunakan ilustrasi yang disesuaikan dengan isi cerita pada komik tersebut.



Gambar 22. Tampilan poster untuk story Instagram
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Test

Pengujian terhadap karya komik diambil dari hasil perhitungan jawaban pada angket yang disebarakan pada pembaca untuk observasi. Penghitungan nilai kelayakan komik menggunakan rumus statistika persentase, lalu skor validasi ditentukan oleh skala *likert* dengan skor seperti tabel dibawah.

Tabel 3. Penentuan Skor sesuai skala <i>likert</i> .	
Keterangan	Skor
Sangat Baik	5

Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Tidak Baik	1

Tabel 4. Persentase nilai skor menurut Sugiono,2017.

Persentase	Kriteria
100% - 81%	Sangat Valid
80% - 61%	Valid
60% - 41%	Cukup Valid
40% - 21%	Kurang Valid
20% - 0%	Tidak Valid

Total skor yang diperoleh menggunakan rumus statistika persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka Persentase

f : Jumlah skor hasil penghitungan

N: Skor maksimal

Setelah angket disebarakan, terdapat 84 responden. Diantaranya 59 berjenis kelamin perempuan dan 25 lainnya berjenis kelamin laki-laki dengan rentang usia pembaca 14-50 tahun.

No.	Aspek	Jumlah responden					Persentase jawaban					Persentase Validitas
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Apakah anda tertarik dengan Webtoon “BOOST”?	49	28	6	1	0	52,4%	39,3%	7,1%	1,2%	0%	94.05%
2	Apakah isi dan alur cerita komik ini mudah untuk dipahami?	38	34	12	0	0	45,2%	40,5%	14,3%	0%	0%	90.48%
3	Apakah alur cerita menarik dan mampu mempengaruhi anda terkait bahaya Covid-19?	41	31	10	0	0	51,2%	36,9%	11,9%	0%	0%	83.10%
4	Apakah visualisasi (penggambaran karakter, suasana, tempat) sudah baik?	47	34	3	0	0	56%	40,5%	15,5%	0%	0%	90.48%
5	Apakah Tipografi (Tata letak dan penggunaan font) dapat terbaca dengan baik?	35	39	10	0	0	41,7%	46,4%	11,9%	0%	0%	85.95%
6	Apakah tema komik relevan dengan situasi Covid-19 saat ini?	49	27	8	0	0	58,3%	32,1%	9,5%	0%	0%	91.67%

Gambar 22. Hasil validitas
(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

Hasil validasi diatas dapat diuraikan bahwa aspek pertama memiliki persentase 94.05%, dapat diartikan bahwa mayoritas pembaca tertarik dengan Webtoon *BOOST*. Maka dapat disimpulkan Webtoon ini menarik pembaca.

Kemudian pada aspek kedua memiliki persentase 90.48%, dapat diartikan bahwa mayoritas pembaca dapat memahami isi dan alur cerita dari Webtoon *BOOST*. Maka dapat disimpulkan Webtoon ini mudah dipahami oleh pembaca.

Aspek ketiga mendapatkan nilai persentase 83.10%, dimana menurut pembaca alur cerita pada Webtoon *BOOST* sangat menarik dan mampu membawa pengaruh tentang bahaya Covid-19 kepada pembaca. Maka dapat disimpulkan Webtoon ini dapat memberikan *impact* kepada pembaca.

Aspek keempat memiliki persentase 90.48%, dapat diartikan bahwa visualisasi pada Webtoon *BOOST* sudah sesuai dan baik dalam penerapannya. Maka dapat disimpulkan Webtoon ini memiliki visualisasi yang sesuai dengan kalangan usia pembaca.

Aspek kelima mendapatkan nilai persentase 85.95%, dimana penerapan Tipografi pada Webtoon *BOOST* sudah sesuai dan dapat terbaca dengan baik.

Aspek terakhir mendapatkan jumlah persentase sebesar 91.67%, dimana mayoritas pembaca merasa Webtoon *BOOST* memiliki tema yang sudah sesuai dengan keadaan kasus Covid-19 dan keadaan pada lingkungan masyarakat di Indonesia.

Pada keenam aspek tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa webtoon ini memenuhi kriteria validitas karya dan layak untuk dijadikan edukasi terhadap bahaya Covid-19 di Indonesia dengan total persentase validitas 88.25% yang memasuki kriteria sangat valid.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan karya komik digital berjudul “*BOOST*” untuk edukasi pencegahan Covid-19 pada masyarakat Indonesia ini bertemakan tentang pentingnya resiliensi saat pandemi Covid-19 melalui *experiential narrative*. Pada pengumpulan data dan informasi tentang keberlangsungan kasus Covid-19 didapatkan dari kajian literasi dan wawancara dengan seorang perawat di RS Premier Surabaya dan salah satu penyintas Covid-19.

Pada awalnya Webtoon ini hanya ditujukan untuk rentang usia 18-30 tahun, namun rentang usia pembaca yang dijangkau adalah 18-50 tahun

dengan mayoritas 70,2% berjenis kelamin perempuan. Hasil uji coba pada *prototype* disimpulkan bahwa perancang Webtoon *BOOST* dapat mengedukasi masyarakat mengenai bahaya Covid-19 serta pentingnya mawas diri terhadap pandemi Covid-19 dan lolos uji validitas.

Salah satu ulasan pada webtoon *BOOST* yaitu pengguna dengan nama Fasa wkwk berkata bahwa inti dari cerita Webtoon ini dapat tersampaikan dengan baik walaupun tanpa menjelaskan Covid-19 secara detail.



Gambar 23. Salah satu ulasan Pembaca.

(Sumber: Dok. Fitriani, 2022)

REFERENSI

- Anderson, Kenneth H. (2006), *Experiential Narrative (Storytelling) In A Technology-Mediated Police Learning Environment*. Canada: Royal Roads University. https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/thesescanada/vol2/002/MR52164.PDF?oclc_number=811403802. Diakses pada 16 Desember 2021.
- Block, J. 2018. *IQ and Ego-Resiliency: Conceptual and Empirical Connections and Separateness*. Psycnet.Apa.Org. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.2.349>
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Clara Ermaningtiastuti. 2020. *Mengintip Popularitas Webtoon yang Terus Tumbuh*, <https://www.marketeers.com/mengintip-popularitas-webtoon-yang-terus-tumbuh/>. Diakses pada 16 desember 2020.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Field, Syd. 2018. *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Gumelar, M.S. 2015. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Health.detik.com (2021) Update kasus Corona 25 Maret. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5507691/update-corona-25->

- maret-6107-kasus-baru-total-kasus-1482559. Diakses pada 25 Maret 2021.
- Kbbi.web.id (2020) <https://kbbi.web.id/dokumentasi>. Diakses pada 23 Maret 2021.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. DOI: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Kesmas.go.id (2020) *Panduan Cuci Tangan Pakai Sabun* https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/di_r_519d41d8cd98f00/files/Panduan_CTPS20_20_1636.pdf. Diakses pada 13 Maret 2021.
- Lamb, A., & Johnson, L. 2009. *Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhance Learning: Part 1. Teacher Librarian*, 36(5),70-84.<https://scholarworks.iupui.edu/bitstream/handle/1805/8650/365.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Diakses pada 4 Maret 2021.
- Maria Fatima Bora. 2021. *Penelitian HCC: Perilaku Orang yang Belum Divaksin Lebih Buruk*,<https://www.beritasatu.com/kesehatan/854105/penelitian-hcc-perilaku-orang-yang-belum-divaksin-lebih-buruk>. Diakses pada 16 Desember 2021.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding comics*. New York: Harper Collins Publishers.
- McCloud, Scott. 2008. *Making comics*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Muhammad Andika Putra. 2020. *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia> . Diakses pada 29 Januari 2022.
- Perhimpunan Dokter Paru Indonesia. *Protokol Tatalaksana Pasien COVID-19 edisi 3*. Jakarta, Desember 2020.
- Pragholapati, Andria. 2020. *Jurnal. Resiliensi Pada Kondisi Wabah COVID-19*. Fakultas Pendidikan Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2009 “*Penelitian Kualitatif*” dalam *EQUILIBRUM* 5, No 9, 2009, hal. 2- 3. <http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>. Diakses pada 23 Maret 2021.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Safitri, Ani. 2020. *Jurnal. Komik Edukasi Corona (Koena) Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19 dalam Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ibnu Khaldun. Bogor.
- Sampurno, Muchammad Bayu Tejo, dkk. 2020. *Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat dan Pandemi COVID-19 dalam SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i Vol. 7 No. 6 (2020), pp. 529-542*. FSH UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Sugiono, (2017). *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sukardi, Dewa Ketut. 1983. *Dasar-dasar Bimbingan Penyuluhan di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suprobawati, O., & Kurniati, I. 2018. *Bahan Ajar Teknologi Medik (TLM): Virologi*. Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Sutaryo, dkk. 2020. *Buku Praktis Penyakit Virus Corona (Covid-19)*. Bandung: Gajah Mada University Press.
- Tirto.id (2020) *Ketahui 3 langkah penting untuk cegah COVID-19*. <https://tirto.id/apa-itu-new-normal-dan-bagaimana-penerapannya-saat-pandemi-corona-fCSg>. Diakses pada 23 Maret 2021.
- Who.int (2020) *Coronavirus*. https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1 Diakses pada 5 Desember 2020.
- Who.int. (2020) *Advice for Public*. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/when-and-how-to-use-masks> Diakses pada 13 Maret 2021.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. <https://media.neliti.com/media/publications/167371-ID-peran-dan-perkembangan-ilustrasi.pdf>. Diakses pada 13 Maret 2021.