

ABSTRAK

Merebaknya wabah COVID-19 tak hanya meruntuhkan sendi perekonomian, tapi juga kondisi mental masyarakat. Ketidakpastian akibat efek isolasi hingga rasa takut tertular virus merupakan beberapa faktor yang ikut mengakibatkan gangguan kecemasan di masa pandemi. Pada dasarnya, kecemasan erat kaitannya dengan kesehatan mental karena dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menjalani kehidupan sehari-hari, terlebih usia produktif yang memiliki beban menghidupi keluarga. Keterbatasan dari kondisi yang ada membuat mereka rentan terhadap gangguan psikologis seperti kecemasan. Bagaimana langkah kita memahami dan mengatasi gangguan kecemasan tersebut diterjemahkan ke dalam media informasi komik digital, dirancang menggunakan metode penelitian kualitatif serta metode analisis SWOT dan AISAS. Wawancara, kuesioner dan studi pustaka digunakan sebagai metode pengumpulan data. Teori Desain Komunikasi Visual, teori gangguan kecemasan, teori usia produktif, teori komik serta teori media informasi digunakan sebagai dasar dalam perancangan. Hasil perancangan ini diharapkan nantinya dapat membantu masyarakat lebih memperhatikan dan tidak meremehkan gangguan kecemasan yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari kaum produktif dewasa muda Indonesia, terutama di masa rawan seperti pandemi COVID-19.

Kata Kunci: Komik, Gangguan Kecemasan, Usia Produktif, COVID-19