

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini dunia sedang dilanda pandemi yang cukup mengkhawatirkan, yaitu *Coronavirus disease* atau COVID-19. COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2*) atau SARS-CoV-2 (Setiawan, 2020). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus COVID-19 sebagai pandemi pada 11 Maret 2020 karena penularannya yang cepat. Hampir semua negara yang ada di dunia mengalami pandemi ini, tidak terkecuali Indonesia. Sampai sejauh ini, Indonesia masih belum menunjukkan tanda-tanda berkurangnya kasus pasien positif COVID-19. Dari data yang diakses pada 25 Oktober 2020 di situs resmi pemerintah Indonesia, www.covid19.go.id, tercatat masih ada 62.649 kasus positif dari 389.712 kasus yang terkonfirmasi, 313.764 kasus penderita dinyatakan sembuh, sementara 13.299 kasus dinyatakan meninggal. Dengan kata lain, nampaknya pandemi ini tidak akan berakhir dalam waktu dekat. Beberapa langkah cepat yang dilakukan oleh pemerintah untuk memutus rantai penularan virus COVID-19 diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020, tentang pemberlakuan beberapa kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) seperti *social distancing*, kerja dari rumah atau *work from home* (WFH), regulasi waktu operasional transportasi publik serta tempat umum, dan seterusnya. Masyarakat juga diedukasi untuk menerapkan pola hidup sehat dengan mencuci tangan menggunakan sabun sesering mungkin, memakai masker ketika bepergian keluar rumah, serta menjaga jarak (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, 2020a; Kemenkes, 2020). Kebijakan-kebijakan tersebut membatasi pergerakan masyarakat.

Kondisi dan regulasi penanggulangan penyebaran COVID-19 mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti perekonomian, edukasi, rutinitas keagamaan, gaya hidup dan psikososial. Pembatasan sosial yang berkepanjangan berpotensi menimbulkan masalah psikologis di masyarakat seperti kecemasan,

depresi, dan stres akut (Bohlken et al., 2020). Rasa cemas merupakan respons alami tubuh terhadap stres, yang ditunjukkan dengan perasaan takut atau tidak nyaman, bahkan disertai respons fisik seperti jantung yang berdegup kencang, naiknya tekanan darah, gemetar, berkeringat, dan lain sebagainya. (Nevid, Rathus, & Greene, 2018) (Beaudrau & O'Hara, 2009). Namun, apabila rasa cemas ini memiliki intensitas yang tinggi, konstan, hingga sampai mengganggu kehidupan sehari-hari, kondisi tersebut dapat dikatakan sebagai gangguan kecemasan atau *anxiety*. Kecemasan di tengah pandemi COVID-19 dapat muncul dari situasi tertekan akibat penyesuaian perilaku dan anjuran berdiam di rumah. Menurut Annastasia Ediati, S.Psi., M.Sc., Ph.D., seorang psikolog dan dosen di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, pembatasan sosial akibat pandemi menghalangi orang-orang untuk dapat beraktivitas secara normal, membuat mereka semakin terisolasi sekaligus dihantui dilema stres akibat ketidakpastian dan rasa takut akan tertular virus. Sebagai contoh, orang-orang tidak bisa bepergian jauh, berinteraksi seperti biasa dengan *social circle* mereka, beribadah di luar, dan seterusnya (Mukhtar dan Rana, 2020a). Selain pembatasan sosial, kecemasan semasa pandemi juga dipengaruhi banyaknya berita hoaks di media sosial yang umumnya adalah opini selebriti dan *influencer* yang dibesar-besarkan (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, 2020b). Beberapa studi menyatakan kecemasan selama pandemi COVID-19 dapat menyebabkan efek negatif pada kesehatan mental publik, seperti melemahnya imunitas tubuh sehingga rentan terkena penyakit (Mukhtar dan Rana, 2020b), hingga membuat seseorang bunuh diri (Sher, 2020).

Salah satu demografi masyarakat yang paling merasakan dampak kecemasan akibat pandemi COVID-19 ini adalah golongan usia produktif. Menurut Badan Pusat Statistik, penduduk usia produktif di Indonesia adalah yang berusia 15 sampai 64 tahun. Juru Bicara Satuan Tugas Penanganan COVID-19 Wiku Adisasmito dalam konferensi pers yang disiarkan di YouTube Sekretariat Presiden pada 17 September 2020 mengungkapkan, kasus positif COVID-19 di Indonesia didominasi oleh usia produktif dengan rentang 19 sampai 45 tahun. Sementara itu terkait kecemasan, menurut kajian responden layanan Swaperiksa Web yang diluncurkan Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa (PDSKJI), dari 2.606 swaperiksa, sebanyak 67,4% responden mengalami gejala kecemasan. Gejala kecemasan di

tengah pandemi COVID-19 terbanyak ditemukan pada kelompok usia di bawah 30 tahun, dengan uraian sebanyak 75,9% terjadi pada kategori usia di bawah 20 tahun dan 71,5% pada usia 20-29 tahun. Dilihat dari aspek pekerjaan, pada penelitian terkait level gangguan kecemasan masyarakat Indonesia selama pandemi COVID-19 oleh Hario Megatsari et al. (2020) ditemukan bahwa responden yang bekerja di sektor swasta dan buruh mengalami gangguan kecemasan dengan level yang lebih tinggi dibanding yang bekerja sebagai pegawai negeri. Hal ini terkait karakteristik pekerjaan mereka yang memiliki mobilitas dan aktivitas yang cukup tinggi di luar rumah, serta bertentangan dengan protokol kesehatan seperti memakai masker, menjaga jarak, dan menghindari keramaian. Pekerjaan tersebut juga tidak bisa dibatasi karena mereka harus bekerja agar bisa menafkahi keluarganya (Laksono et al., 2020). Namun kini akibat pandemi COVID-19 yang tak kunjung hilang, orang-orang mulai terancam kehilangan pekerjaan serta simpanan uang untuk menghidupi keluarga. Hal ini pula yang memperberat tekanan mental dan resiko terkena penyakit diantara golongan usia produktif.

Gangguan kecemasan bukanlah kondisi yang bisa dianggap remeh, karena merupakan gangguan mental yang apabila dibiarkan dapat mengganggu kehidupan dan aktivitas sehari-hari individu. Penting bagi masyarakat usia produktif untuk mengenali gejala kecemasan dan bagaimana mengatasinya, agar gangguan kecemasan tersebut bisa dicegah. Dengan terjaganya kesehatan mental mereka, mereka dapat tetap produktif dan rasional selama pandemi COVID-19 ini. Oleh karena itu, informasi tentang bagaimana memahami dan mengatasi gangguan kecemasan tersebut diterjemahkan ke dalam media komik berformat digital. Menurut McCloud (2001), komik sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan memiliki tujuan selain untuk menghibur juga menyampaikan informasi bagi pembacanya. Format digital yang dipakai adalah “webtoon” karena mudah diakses lewat internet menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mencoba menawarkan perspektif baru dalam mengatasi gangguan kecemasan lewat komik, khususnya pada kelompok usia produktif dewasa muda, dan membantu mereka untuk lebih peduli dan sadar akan pentingnya menjaga kesehatan mental di masa pandemi COVID-19.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam uraian permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, terdapat beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1. Gangguan kecemasan yang timbul di benak masyarakat akibat dampak dari berbagai kondisi yang membatasi mereka selama pandemi COVID-19 tidak akan berkurang dalam waktu dekat.
2. Usia produktif yang masih tergolong dewasa muda serta masih punya kewajiban untuk bekerja di tengah pandemi lebih beresiko terkena gangguan kecemasan.
3. Kurangnya medium yang dapat menginformasikan masyarakat tentang bagaimana mengenali, memahami, dan mengatasi kecemasan di masa pandemi dalam bentuk yang ringan dibaca dan menghibur.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

Bagaimana cara merancang komik sebagai media informasi bagi kelompok usia produktif dewasa muda berusia 18-22 tahun yang mengangkat tentang gangguan kecemasan di masa pandemi COVID-19 untuk tujuan menjaga kesehatan mental?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menghindari kesalahpahaman akan luasnya masalah yang diteliti, penulis membatasi atau memfokuskan masalah yang berkaitan dengan gangguan kecemasan pada usia produktif di masa pandemi, yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan media informasi tentang bagaimana memahami dan mengatasi gangguan kecemasan di masa pandemi COVID-19. Materi disajikan dalam bentuk visual komik yang ditujukan kepada kelompok masyarakat usia produktif, khususnya dewasa muda berusia 18-22 tahun.

1.3.2 Tempat

Pengumpulan data dan perancangan dilakukan di Jawa Barat, dengan sampel kota besar yang memiliki banyak kasus positif wabah COVID-19 seperti Bandung dan Jakarta.

1.3.3 Waktu

Pengumpulan data dilakukan sampai Januari 2021. Sedangkan proses perancangan dilakukan dari Oktober 2020 hingga Februari 2021.

1.3.4 Bagaimana

Perancangan komik sebagai media informasi tentang memahami dan mengatasi gangguan kecemasan di masa pandemi COVID-19 untuk usia produktif umur 18-22 tahun dalam bentuk yang menghibur dan ringan dibaca.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Membantu menginformasikan bagaimana langkah yang dapat diambil untuk mengatasi gangguan kecemasan semasa pandemi.
2. Membantu masyarakat untuk lebih peduli dan sadar akan pentingnya menjaga kesehatan mental di masa pandemi COVID-19.

1.5 Analisis dan Pengumpulan Data

1.5.1 Analisis

a. SWOT dan Matriks

Analisis SWOT adalah identifikasi atau gambaran sistematis yang memperhitungkan hubungan unsur internal seperti kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*) serta unsur eksternal seperti peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) (Soewardikoen, 2019), yang digunakan untuk memformulasikan suatu strategi dalam melaksanakan tujuan (Rangkuti, 1997). Sedangkan analisis matriks digunakan untuk membantu menyimpulkan hasil analisis pada suatu karya visual sebagai tolak ukur perancangan, dengan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan data penelitian.

b. AISAS

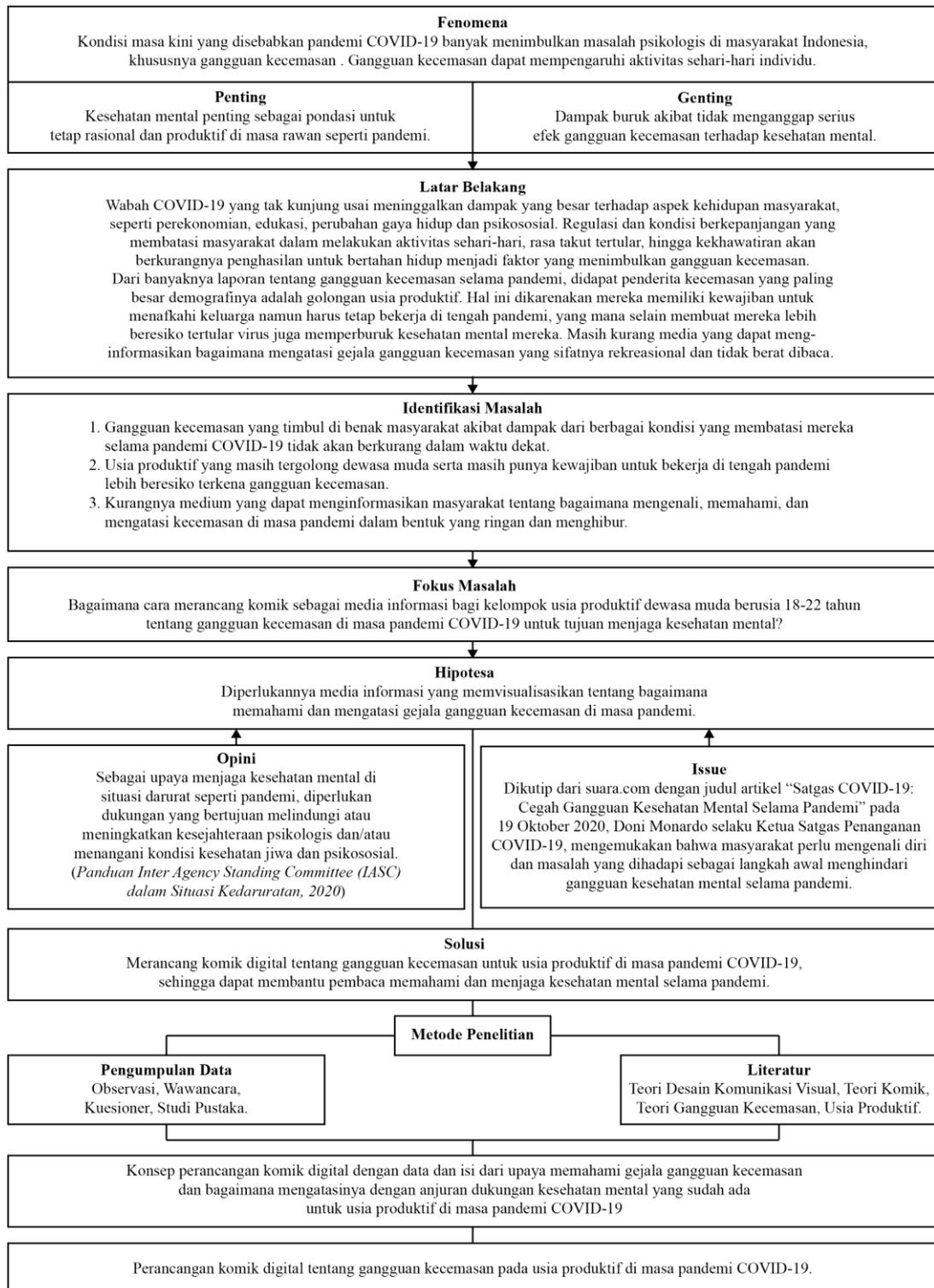
AISAS adalah proses dimana seorang konsumen memperhatikan produk, iklan, atau layanan (*attention*) dan memicu ketertarikan (*interest*) sehingga muncul dorongan untuk mencari informasi (*search*) tentang barang tersebut. Pencarian biasanya dilakukan di Internet pada ulasan blog pribadi hingga Web resmi perusahaan, atau berbicara dengan teman dan orang-orang terdekat yang telah menggunakan produk atau jasa. Konsumen kemudian membuat penilaian keseluruhan dari informasi yang dikumpulkan dengan mempertimbangkan komentar dan opini dari orang-orang yang telah membeli dan menggunakan produk atau jasa tersebut. Apabila berhasil, konsumen memutuskan untuk melakukan pembelian (*action*). Setelah pembelian, konsumen menjadi penyampai informasi (*word of mouth*) dengan mengulas produk atau jasa, bicara pada orang lain atau berkomentar di sosial media (*sharing*) (Sugiyama dan Andree, 2011:79).

1.5.2 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam mengeksplorasi gejala pada suatu masalah (Creswell, 2008), yaitu dengan mencari data dan menganalisa perspektif partisipan disertai strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Metode kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena dari sudut pandang partisipan. Berikut uraian yang digunakan penulis dalam mendapatkan data untuk penelitian dan perancangan:

1. Pengamatan pada populasi usia produktif dengan kriteria usia di bawah 30 tahun (lebih spesifiknya dewasa muda berusia 18-22 tahun yang masih aktif bekerja di tengah pandemi COVID-19) yang merasakan dampak kecemasan, dilihat dari aspek usia, gender, pendidikan dan pekerjaan.
2. Studi pustaka dari berbagai referensi jurnal, buku dan media yang berhubungan dengan gangguan kecemasan serta bagaimana merancang komik sebagai media informasi untuk dewasa muda.
3. Wawancara mendalam dengan narasumber psikolog dan lembaga sosial bersangkutan yang berkaitan dengan gangguan kecemasan di masa pandemi COVID-19.
4. Kuesioner untuk target audiens yang bersangkutan pada golongan usia produktif, dibagikan secara fisik maupun *online*.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode penelitian, metode analisis, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran, landasan teori yang relevan, dan pengolahan teori sebagai acuan yang dapat menunjang proses perancangan dari tema yang diangkat. Seperti teori desain komunikasi visual, komik, media informasi, psikologi usia produktif hingga gangguan kecemasan di masa pandemi yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan visual dan media pendukung.

BAB III URAIAN, ANALISIS DATA, DAN PERANCANGAN

Uraian serta analisis data hasil observasi di lapangan, data visual, wawancara mendalam dengan narasumber yang mendalami psikologi, serta studi pustaka terkait secara terstruktur berdasarkan teori yang ada pada BAB II.

BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

Konsep perancangan karya yang terdiri dari konsep visual, konsep media, dan konsep *storytelling*. Ditampilkan pula hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual produk akhir.

BAB V PENUTUP

Penutup menampilkan kesimpulan akhir dan saran dari perancangan yang telah dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan dari perancangan.