

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sudah menginjak dua tahun lebih sejak COVID-19 (*Corona Virus Disease*) diumumkan telah menyebar di Indonesia. Di dalam artikelnya, Yuliana (2020) menyebutkan COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh Virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Virus ini pertama kali diidentifikasi pada bulan Desember 2019 di kota Wuhan, China. Virus menyebar secara global mengakibatkan pandemi COVID-19 dan masih berlangsung hingga saat ini (Siahaan, 2020).

Keberadaan COVID-19 membuat masyarakat terpaksa membatasi aktivitas di luar rumah. Hal ini dilakukan dalam rangka memutus rantai COVID-19. Salah satu kegiatan rutin yang dibatasi adalah pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tatap muka yang biasa dilakukan antar pelajar dan guru di sekolah tidak secara *online* atau *offline* dialihkan menjadi pembelajaran di rumah secara *online* atau istilah modernnya adalah pembelajaran jarak jauh. Hal ini serentak dilakukan di Indonesia sejak dikeluarkannya surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

Adapun teknis pelaksanaan pembelajaran di rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh bergantung pada kemampuan masing-masing sekolah. Pembelajaran di rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh juga tetap dapat dilakukan secara tatap muka virtual menggunakan teknologi digital seperti *zoom* dan *google meet*. Walaupun dinilai

efektif di masa pandemi saat ini, pembelajaran daring juga dianggap masih memiliki kekurangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dewi (2020), pada pembelajaran tatap muka virtual ternyata tidak semua pelajar dapat mengaksesnya. Hal ini dapat terjadi karena baik pelajar maupun orang tua masih ada yang gagap teknologi. Ketersediaan jaringan internet juga menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran daring karena tidak semua wilayah Indonesia memiliki jaringan internet yang lancar (Hasanah et al., 2020).

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan, sebanyak 58,3% pelajar mengalami kejenuhan selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Hal ini menjadi salah satu dampak negatif yang dirasakan pelajar selama pembelajaran di rumah secara *online*. Rasa jenuh dapat membuat pelajar menjadi tidak fokus dan motivasi belajarnya menurun. Selain itu, menurut Purwanto *et al* (2020) pembelajaran di rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh membuat pelajar beradaptasi menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi daya serap belajar mereka.

Berdasarkan hal tersebut di atas, adanya pandemi COVID-19 yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar membuat perupa tertarik untuk menuangkan gagasan tersebut menjadi bentuk cerita dalam sebuah komik strip *online*. Perupa memilih komik strip karena sesuai dengan bidang yang ditekuni perupa. Selain itu, menurut Johana & Widayanti (2007), komik adalah salah satu jenis bacaan yang ringan dan mudah dipahami sehingga disukai oleh banyak kalangan salah satunya pelajar. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Scott (2011)

menyebutkan bahwa komik telah dianggap sebagai salah satu media humor yang pada awal sejarahnya digunakan untuk beberapa tujuan, misalnya untuk menghibur tentara saat mereka melawan musuh, menciptakan ketenangan selama perang.

Berkat kemajuan teknologi, komik dapat dengan mudah di akses secara *online* melalui berbagai *platform*. Melalui *platform* digital, karya komikus dapat menjangkau banyak pembaca sehingga minat terhadap komik semakin besar (Putri & Lubis, 2018). Hal ini menjadi salah satu alasan komik karya komikus luar negeri, seperti Jepang dan Korea, dapat dengan mudah diakses oleh penggemarnya di Indonesia.

Menurut Armadiredja (2012), dibandingkan menerbitkan komik ke penerbit besar, saat ini komikus Indonesia lebih banyak yang memilih untuk bergerak independen dan membuat komik dalam bentuk komik strip. Walaupun komik strip hanya terdiri dari beberapa panel, namun isi gagasan yang disampaikan tetap utuh. Gambar dan gagasan dalam komik strip biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan, seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir (Mulyati, 2016).

Cerita komik dibuat berdasarkan pengalaman dari para pelajar dan guru yang didapatkan dari hasil studi lapangan dan studi literatur yang dilakukan perupa sebelum penyusunan cerita. Diharapkan komik strip ini dapat menjadi bentuk respon dan sebagai ulasan terhadap pembelajaran jarak jauh, agar hal-hal yang dianggap kelemahan pada kegiatan belajar di masa daring dapat diperbaiki dan proses belajar selanjutnya menjadi lebih efektif.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Disamping sebagai mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, perupa merupakan anak seorang guru di salah satu MTS di Tangerang Selatan. Selain itu, perupa juga merupakan guru SMP Islam Al Azhar 25 di Tangerang Selatan sejak Agustus 2019. Pembelajaran tatap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran di rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh sejak adanya pandemi COVID-19. Hal ini membuat perupa ingin mengabadikan momen-momen selama pembelajaran jarak jauh yang mungkin tidak dapat dirasakan ketika pembelajaran berlangsung *offline* di sekolah. Gagasan ini dipilih karena menurut perupa kebijakan yang timbul akibat adanya pandemi COVID-19 membawa berbagai perubahan besar bagi siapapun, terutama bagi pelajar dari segi aktivitas belajar. Perubahan besar tersebut suka tidak suka harus kita terima. Perubahan ini tidak selalu berada dalam konotasi negatif, tetapi juga terdapat perubahan yang bersifat positif, seperti meningkatnya interaksi pelajar dengan keluarga.

Awal ide penciptaan ini akan diterapkan pada komik strip yang menceritakan tentang kondisi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. Desain komik terinspirasi dari komik strip yang diunggah di berbagai media digital, yakni *instagram* dan *facebook*. Umumnya komik strip tersebut dibuat oleh para komikus dengan maksud menghibur para pembaca. Tidak sedikit karya komik strip yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari sehingga membuat para pembacanya dapat merasakan emosi karena alur cerita yang *relatable*.

Konsep komik strip ini meliputi ilustrasi guru dan pelajar ketika dilaksanakan pembelajaran jarak jauh yang dikemas dengan singkat dalam 4 panel namun tetap menyampaikan gagasan secara utuh. Selain itu, disajikan juga komik yang mengilustrasikan guru dan pelajar di saat pembelajaran berkangsung *offline* di sekolah. Hal ini dilakukan agar perbedaan antara yang terjadi saat pembelajaran *online* dan *offline* dapat lebih terlihat. Lingkup perkembangan penciptaan ide secara teknis meliputi:

1. Menyusun cerita komik yang mengangkat tema tentang aktivitas guru dan pelajar saat pembelajaran yang didasari dari hasil studi lapangan dan studi literatur.
2. Melakukan eksplorasi teknik gambar komik dengan *style* gambar komik Jepang yang dimodifikasi dengan *style* gambar komik Korea.

C. Fokus Penciptaan

Penciptaan karya komik berfokuskan pada ilustrasi remaja sekolah dengan rutinitas barunya selama masa pandemi COVID-19. Ilustrasi yang digunakan ialah *style* gambar komik Jepang yang dipadukan dengan *style* gambar komik Korea. Fokus penciptaan meliputi tiga aspek, yaitu;

1. Aspek Konspetual

Ide penciptaan karya komik yang dibuat berasal dari ketertarikan perupa untuk mengabadikan momen-momen baru yang dialami pelajar selama dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh. Gagasan ini didasari pengalaman langsung perupa yang merasakan adanya perubahan pada pelajar dari segi minat belajarnya. Tidak sedikit pelajar yang merasa terbebani oleh banyaknya

tugas dan bosan dengan metode tatap muka virtual yang mereka jalani untuk memperoleh penjelasan materi dari guru. Pelajar yang merasa bosan menyebabkan fokus mereka mudah teralihkan, dan motivasi pelajar untuk belajar menjadi menurun. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif.

Komik ini ditujukan untuk masyarakat dari berbagai usia dengan maksud mengabadikan keadaan pelajar saat melakukan aktifitas pembelajaran di rumah secara *online* atau pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. Walau karya komik ini bercerita tentang pelajar dan guru, namun masyarakat juga dapat menikmatinya sebagai media informasi bagaimana keadaan, dan perasaan pelajar di saat pandemi COVID-19. Oleh karena itu, konten cerita yang dibawakan akan bersifat realistik.

2. Aspek Visual

Aspek visual komik ditampilkan dengan penggunaan gaya gambar komik Jepang yang dipadukan dengan gaya gambar komik Korea. Gaya gambar komik Jepang memiliki karakteristik ilustrasi yang cukup detail dan ekspresif dipadukan dengan gaya komik Korea yang memiliki karakteristik ilustrasi semi realistik dan kekinian. Secara visual gaya gambar komik Jepang menggunakan garis yang sangat tegas dan cenderung sedikit kaku, sedangkan komik Korea menggunakan garis yang tipis dan luwes. Perupa akan menggabungkan dua gaya gambar ini dan menggunakan karakteristik ilustrasi yang ekspresif namun realistik. Garis yang akan digunakan adalah garis yang

tegas namun tetap mempertahankan keluwesannya.

Ciri khas visual yang perupa gunakan adalah pengalaman perupa selama membuat komik dan ilustrasi yang terinspirasi dari dua gaya gambar di atas. Proses pembuatan ilustrasi dan pewarnaan dilakukan secara digital. Penggunaan warna yang akan dipakai adalah warna yang soft dengan teknik digital *coloring*.

3. Aspek Operasional

Aspek operasional melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan pasca berkarya. Pada tahap persiapan perupa mempersiapkan alat gambar digital berupa pentab dan laptop. Serta alat gambar manual seperti pensil, penghapus dan *sketchbook* untuk pembuatan *storyboard*. Pada tahap pelaksanaan, perupa akan membuat *storyboard* secara manual diatas *sketchbook*. Lalu *storyboard* akan discan dan diinput secara digital dan diolah secara digital dengan menggunakan *pentab*. Ilustrasi yang sudah jadi akan diwarnai secara digital. Pada tahap pasca berkarya, perupa akan mempersiapkan beberapa hal pendukung seperti *dummy* untuk karya komik.

D. Tujuan Penciptaan

- a. Mengabadikan momen-momen yang dialami pelajar selama pandemi COVID-19 dalam karya komik strip.
- b. Sebagai bentuk respon pembelajaran jarak jauh di masa pandemic COVID-19
- c. Menciptakan komik bertemakan aktivitas pelajar selama pembelajaran jarak

jauh dengan perpaduan gaya ilustrasi komik Jepang dan Korea dalam dunia perkomikan di Indonesia.

- d. Menciptakan komik strip *online* yang memanfaatkan aplikasi digital mulai dari awal proses hingga *finishing* dan di-*upload* di media digital, yakni *instagram*, *facebook*, dan *twitter*.

E. Manfaat Karya

- a. Bagi Pelajar Dan Masyarakat

Menyajikan kisah pelajar seputar pelaksanaan pembelajaran selama pandemi COVID-19 yang dapat dijadikan informasi mengenai keadaan pelajar saat ini, hiburan, sekaligus kritikan bagi pelajar untuk mengingatkan kembali tanggung jawab pelajar agar lebih serius sekolah.

- b. Bagi Perguruan Tinggi:

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak akademis sebagai contoh penelitian tentang perancangan komik. Sekaligus memberi informasi tentang realita yang ada.

- c. Peneliti:

Mendapatkan pengalaman dan wawasan mengenai perancangan komik strip, meningkatkan keterampilan dalam menciptakan karya khususnya komik strip yang disebarluaskan secara *online* yang bersifat realistis.