

ANALISIS KARAKTER “SI KORONA” PADA BUKU DIGITAL KARTUN EDUKASI VIRUS CORONA UNTUK ANAK-ANAK DI TENGAH PANDEMI

Handriyotopo

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FRSD), Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
corresponding author email: handriyotopo@gmail.com

Abstrak

Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) sangat mengkhawatirkan bagi sendi umat manusia saat ini di dunia. Usaha untuk menyadarkan pentingnya protokol saat *new normal* telah banyak dilakukan. Menyadarkan pentingnya menjaga kesehatan tentang pengetahuan virus corona dibutuhkan oleh anak-anak yang juga rentan dengan virus ini. Edukasi pengetahuan tentang virus corona diperlukan bagi anak seperti yang dilakukan oleh HIMPSI (Himpunan Psikologi Indonesia) dengan membuat kartun secara online perlu diapresiasi. Penyadaran virus corona dengan pendekatan kartun pada anak sangat menarik untuk dikaji di tengah maraknya info virus corona dalam bentuk infografis dan *motion graphic* ataupun iklan layanan masyarakat tentang menjaga protokol kesehatan seperti patuh pada ibu dengan 3M. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menemukan data-data penting dalam melakukan analisis deskriptif. Melalui pendekatan karakter kartun melalui proses mimikri dan retorika visual, untuk menemukan makna karakter Si Korona. Temuan penting untuk menciptakan karakter adalah melalui proses mimikri sebagai metode untuk membangun karakter tokoh utama kartun Si Korona. Watik Ideo dan Luluk N. secara reorika visual berhasil membuat karakter Si Korona yang sederhana agar anak-anak dapat memahami tentang virus corona untuk menyadarkan pemahaman covid-19 pada anak.

Kata kunci: Edukasi Anak, Kartun, Si Korona, Virus Corona

Abstract

Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) is very worrying for the joints of humanity today in the world. Many Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) is very worrying for the joints of humanity today in the world. Many efforts have been made to make the protocols aware of the importance of the new normal. Awareness of the importance of maintaining health about knowledge of the coronavirus is needed by children who are also vulnerable to this virus. Education on knowledge about the coronavirus is needed for children, as done by HIMPSI (Indonesian Psychological Association) making cartoons online needs to be appreciated. Awareness of the coronavirus with a cartoon approach to children is very interesting to study amidst the rise of information on the coronavirus in the form of infographics and motion graphics or public service advertisements about maintaining health protocols such as obeying mothers with 3M. This study uses qualitative methods to find important data in conducting a descriptive analysis. Through a cartoon character approach through mimicry and visual rhetoric processes, to find the meaning of the character Si Corona. An essential finding for creating characters is through the process of mimicry as a method for building the character of the main character of the cartoon Si Corona. Watik Ideo and Luluk N. visually rhetorically succeeded in creating a simple Corona character so that children can understand the corona virus to awaken their children to an understanding of Covid-19.

Keywords: Children Education, Cartoon, Corona Virus, Si Korona

1. PENDAHULUAN

Kartun merupakan gambar atau ilustrasi yang mencerminkan cerita dari sebuah sinopsis atau naskah cerita yang disertai gambar. Pesan kartun dapat berupa pesan sindiran atau kritik juga dapat pula sebagai pesan yang bersifat informatif. Buku komik atau seni kartun telah lama menjadi salah satu bentuk budaya populer di Amerika. Namun sering kali seri kartun dianggap sebagai hiburan yang tidak masuk akal untuk anak-anak. Watik ideo dan Luluk Nailufar (2020) menyatakan, seri kartun terkadang dianggap berpengaruh buruk yang berbahaya karena tidak cocok untuk anak-anak. Akan tetapi pendekatan informasi atau pesan tentang virus corona untuk anak-anak dilakukan HIMPSI di tengah pandemi ini justru dibidiknya. Inilah kemudian keduanya menciptakan kartun digital Si Korona untuk menyadarkan coronavirus bagi anak-anak saat pandemi, menarik untuk diteliti.

Definisi kartun sudah ditulis oleh beberapa orang, istilah kartun mungkin disamakan dengan komik, namun hal itu berbeda dari segi format atau bentuknya. Dengan demikian kartun merupakan gambar khayalan tentang sesuatu menampilkan karakter lucu yang sesuai dengan yang berkembang di masyarakat. Saat memikirkan sebuah kartun, komik strip adalah hal pertama yang muncul ke dalam benak kita. Bahwa Komik Strip pada dasarnya adalah tampilan satir ke dalam kehidupan dari karakter yang diciptakan. Josie A. Burks dan Josie Burks (2014) menyatakan Komik Strip sering kali mencerminkan sebuah kebenaran tentang kehidupan kita sendiri tentang dunia sekitar kita dan saat ini, Komik Strip memiliki popularitas yang lebih lama (Burks & Burks, 2014). Senada dengan pernyataan dari Lawrence R. Bush bahwa seni kartun menggunakan berbagai jenis simbolisme. Ini simbolisme menciptakan kosakata yang tidak hanya terdiri dari kata-kata, tetapi adalah representasi bergambar yang digunakan kartunis berulang kali dan mempelajari kosakata kartun simbol, ikon, dan representasi bergambar lainnya itu menantang persepsi seseorang memahami makna pesan visual (Bush, 2012). Sebagaimana Lawrence Ray Bush (2012) mengatakan saat ini pandemi virus corona sedang menjadi perbincangan dunia dan berdampak buruk bagi kesehatan manusia. Dengan demikian kesadaran tentang *coronavirus* melalui kartun sebagai upaya menyadarkan kepada anak-anak sehingga patuh dengan protokol kesehatan adalah dilakukan oleh HIMPSI (Himpunan Psikologi Indonesia).

Karakter pada visual kartun adalah selayaknya sebuah relasi metafora dari karya senimannya (Fairrington, 2009). Maka dalam proses membaca kartun dalam proses pembacaan makna melalui metafora pesan. Metafora visual kartun memiliki nilai retorika pesan pada domain sumber dan target sasaran. Analoginya yaitu bagaimana menghubungkan antara domain yang berbeda jenis tetapi bisa jadi oposisi yang sama maknanya (Handriyotopo, 2019). Pada visual kartun Si Korona representasi visualnya adalah tokoh kartun itu sendiri yang merepresentasikan ideologi virus sebagai wabah yang sedang menjadi pandemi. Karakter kartun Si Korona mudah menular ke seseorang jika tidak menjaga kebersihan dan jarak sosial. Bagi anak sekolah, awal masa pandemi, pembelajaran daring menjadi solusi sementara yang masuk akal di tengah penularan virus COVID-19 yang sangat cepat agar peserta didik tidak tertinggal dalam bidang pendidikan (Kadiasti & Mukaromah, 2021).

Cerita-cerita kartun yang dikembangkan cukup unik untuk khalayak sasaran khususnya anak-anak adalah cukup menghibur. Contoh di atas adalah cukup menginspirasi untuk membuat kartun yang memberikan pesan moral bagi anak khususnya yang masih anak-anak. Visual kartun tidak semata hiburan juga memberikan karakter bersifat sosial dan tema tentang arti persahabatan adalah penting saat ini. Demikian pula dilakukan HIMPSI di saat pandemi untuk mengedukasi arti kesehatan tentang virus corona mewabah di seluruh dunia. Edukasi virus corona melalui kartun sebagai sebuah terobosan penting sebagai salah satu strategi penyadaran arti protokol kesehatan sejak usia anak-anak. Sebagaimana dikatakan Ilya Spitalnik (2013) dalam sebuah situs tentang kartun di <https://www.powtoon.com>, menyatakan bahwa sebagian besar dari kita menonton kartun sebagai anak-anak dan masih - sampai hari ini - mengasosiasikannya dengan hal-hal yang kekanak-kanakan, non-bisnis, dan (yang lebih penting) non-penjualan. Dalam pembuatan kartun pada penyadaran arti penting memahami virus corona adalah strategi pendekatan visual bagi anak-anak sebagai upaya dari bentuk komunikasi sosial kepada anak-anak agar mudah memahami tentang virus ini.

Scott McCloud, seniman komik dan penulis *Understanding Comics* mendefinisikan komik adalah gambar dan gambar lain yang disandingkan dalam urutan atau struktur yang disengaja, hal ini dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk mendapatkan tanggapan bagi pembacanya (McCloud, 1993). Klaim definisi lain dari McCloud datang dari Harvey. Harvey menyatakan bahwa 'karakteristik esensial dari komik yang membedakannya dari jenis narasi bergambar lainnya adalah penggabungan dari konten verbal. Dimana dia membela posisinya sendiri tentang konten verbal yang penting dengan mengklaim kartun pantomim (tanpa kata-kata) menjadi anomali dan pengecualian dari apa yang ada dianggap kartun biasa, dan karenanya definisinya masih berlaku meskipun tidak termasuk kartun tanpa kata (Harvey, 2001). Heer dan Worcester menyatakan bahwa istilah komik itu sendiri diisi dengan ambiguitas dan bahwa istilah tersebut tampaknya memerlukan humor yang mungkin tidak konsisten dengan konten sebenarnya dari banyak, mungkin sebagian besar, komik strip, buku komik dan novel grafis (Heer, J., & Worcester, 2009). Dari Definisi McCloud tentang kartun, adalah serangkaian gambar yang sengaja disandingkan untuk menyampaikan informasi. Sejak salah satu kritik utama McCloud dalam definisi tentang kartun, bahwa itu dapat berlaku untuk terlalu banyak publikasi non-komik lainnya, mungkin bijaksana untuk menambah definisinya dengan mempersempit ruang lingkup dan menentukan lainnya berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan oleh para seniman lainnya. Hal itu mungkin tepat untuk menyarankan bahwa komik menyampaikan sebuah narasi, berisi secara terbuka yang menjadi persyaratan minimum yaitu Orientasi, Komplikasi, dan Resolusi (Stenglin, M., & Djonov, 2007).

Balon ucapan dan representasi suara tampaknya telah menarik minat dari peneliti lain juga dalam sebuah kartun. Artikel Petersen berjudul *The Acoustics of Manga: Erotic Narasi dan Kehadiran Visual Suara* memeriksa *onomatopoeia* dan efek suara di Manga Jepang, yang dia tunjukkan sebagai berbeda dengan komik Amerika. Dalam artikel tersebut Petersen juga menunjukkan mengapa ini mirip seperti kartun *Manga Jepang*. Dia juga mempertimbangkan sistem penulisan yang berbeda (hiragana, katakana dan

kanji) dari bahasa Jepang sebagai mempengaruhi cara dimana suara direpresentasikan dalam manga (Petersen, 2007). Erden memperluas studi Forceville ke film, dan menyoroti perbedaan dua media, komik cetak dan film, pada metafora emosional tersebut. Eerden mempertimbangkan representasi khusus-medium ini dan menyarankan bahwa media tertentu menarik lebih banyak kombinasi unik tertentu dari metafora primer untuk membangun metafora konseptual yang kompleks (Erden, 2009). Parafrase, jumlah metafora yang berbeda dapat ditemukan dalam karya yang disajikan di media yang berbeda, seperti cetak versus film. Komik umumnya berisi kata-kata dan gambar. Kaindl menyoroti bahwa strip komik adalah genre hibrida, yang analisisnya tidak dapat secara jelas ditugaskan ke salah satu disiplin akademis (Kaindl, 2004). Dengan kata lain, untuk mempelajari komik kita tidak bisa hanya mengandalkan pendekatan yang disediakan untuk analisis wacana tekstual tradisional. Sebuah kartun memiliki ekspresi. Dalam tulisan Metafora Multimodal, Forceville meneliti emosi kemarahan dalam komik dari sudut pandang metafora (Forceville, 2009). Menerapkan studi Lakoff (1987) dalam metafora, Forceville mengidentifikasi elemen dalam komik, Asterix, yang menggunakan metafora seperti itu.

Royce mengklasifikasikan hubungan multimodal dalam kartun tersebut sebagai: pengulangan, yang mengacu pada makna pengalaman yang identic (sinonim), mengacu pada makna pengalaman yang serupa (*antonym*), untuk arti yang berlawanan (hiponimi), menyatakan hubungan kelas umum dan subkelasnya (*meronymy*), mengacu pada hubungan bagian-keseluruhan; dan kategori kolokasi yang lebih umum untuk kata-kata yang mungkin muncul di bidang subjek tertentu Royce juga membedakan berbagai jenis hubungan untuk metafungsi pembacaan kartun lainnya. Dalam kasus metafungsi komposisional, yang mengacu pada bagaimana elemen-elemen bekerja bersama pada halaman untuk mencapai koherensi struktural, ia mengusulkan kategori seperti arti-penting visual, pemingkanaan, dan jalur membaca (Royce, 2007). Dalam kasus komik, gambar di dalam panel lebih menonjol daripada balon bicara, sedangkan cara membaca yang dibangun secara budaya di Eropa atau di Amerika adalah dari kiri ke kanan.

Powtoon sebagai penyedia aplikasi kartun untuk komunikasi visual yang dilakukan sebagai cara terbaik bagi perusahaan untuk mengomunikasikan informasi virus corona adalah dengan format video animasi, karena membicarakan tentang *Coronavirus* bukan hanya masalah keamanan, ini tentang mengurangi rasa takut. Kartun dalam ulasan karakter pada komik merupakan cerita sastra yang bisa dilakukan dengan adaptasi. Namun dalam kasus karakter dalam cerita Si Korona dalam format digital adalah merupakan penyampaian informasi yang dengan gaya dongeng atau cerita untuk anak. Hal utama dalam menentukan tokoh adalah membangun karakter. Maka karakter utama menjadi penting untuk membangun cerita yang utuh untuk bisa dipahami dan dimengerti oleh pembaca. Demikian pula membuat tokoh cerita dalam kartun Si Korona ini. Bahwa gambar visual yang sama pada kartun memungkinkan audiens untuk berkreasi pikiran dan perasaan yang mereka anggap sesuai dengan gambar. Bisa jadi menjadi ini benar yang dapat mengartikan bahwa pembaca visual akan menafsirkan gambar dengan cara retorika yang menjadi maksud. Sehingga M. Keith Booker menjelaskan sebagaimana narasi yang membentuk citra visual dapat mengubah sikap

seseorang (M. Keith Booker, 2010). Pendapat pribadi seseorang kemungkinan besar akan selalu memengaruhi cara orang tersebut memandang gambar tertentu, seperti pada kasus kartun Si Korona dari HIMPSI. Hal ini lah yang dimanfaatkan HIMPSI dalam mengedukasi pengetahuan virus corona melalui pendekatan visual kartun secara digital dan sekaligus dapat diunduh gambarnya adalah menarik untuk diteliti.

Rumusan masalah atau urgensi penelitian ini berkaitan katrakter kartun Si Korona sebagai sarana untuk menyampaikan informasi virus corona pada anak. Penelitian dalam menganalisis karakter Si Korona sebagai tokoh utama menarik untuk diteliti. Tujuan dan manfaat penelitian adalah untuk mengetahui karakter Si Korona itu terwujud sebagai sarana edukasi virus korona pada anak melalui media kartun digital. Bagaimana proses mimikri itu terjadi yang dilakukan olen seniman atau kreator dan bagaimana retorika visual Si Korona sebagai penyampai pesan itu mampu mewujudkannya. Penggambaran bentuk visual dilihat dari perspektif Teori Retorika Visual merupakan bentuk yang memiliki nilai persuasi semacam simbolisme. Dengan demikian karakter visual yang dirancang pada Si Korona agar memiliki nilai persuasi atau daya tarik visual. Apa yang dipersepsi secara visual ini kemudian Sonja K Foss (Hartono & Adiwibawa, 2019) memiliki tiga indikator perspektif yang dapat digunakan untuk melihat suatu karya secara retorika visual sebagai alat analisis, yaitu a) *Symbolic Action* yaitu retorika visual merupakan sistem tanda yang mampu berkomunikasi jika terhubung dengan objek yang lainnya. Hal ini memungkinkan individu dapat menilai dari bentuk identitas sesuai fakta atau menjadi simbolik; b) *Human Intervention* yaitu retorika visual yang melibatkan tindakan manusia seperti dalam proses penciptaan atau penafsiran suatu karya visual. Proses yang melibatkan pilihan strategis untuk dapat berkomunikasi agar dapat menjadi retorikan bertransformasi menjadi bentuk karya retorika visual; dan 3) *Precence of Audience* yaitu elemen visual yang diatur dan dimodifikasi atau dirancang sedemikian rupa tidak hanya digunakan untuk mengekspresikan diri sendiri akan tetapi mampu berkomunikasi dengan audiens.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian karakter Si Korona melalui metodologi kualitatif deskriptif dengan penggalian data melalui proses penggalian data-data dari kartun digital edukasi virus corona khususnya pada anak-anak yang dilakukan oleh HIMPSI sebagai objek materialnya. Data primer diambil dari internet dengan cara diunduh di alamat www.himpsi.or.id. Dengan pendekatan karakter kartun terhadap visual karakter kartun Si Korona dan untuk mendapatkan bentuk atau konsep ilustrasi pesan yang disampaikan dengan meminjam teori kartun yaitu melalui metode mimikri sebagai analisis karakter kartun. Mimikri adalah proses awal dari membangun karakter seperti yang diungkapkan oleh Lee J. Ames. Ia menyatakan lebih lanjut, mimikri adalah prasyarat untuk mengembangkan kreativitas. Maka kesempatan untuk menghafal atau meniru (seperti menghafal) dalam pembuatan kartun (Lee J. Ames, 2012). Analisis retorika visual yang meminjam teorinya Sonya K. Foss untuk melihat kemampuan karakter Si Korona dalam bentuk kartun digital untuk menyampaikan pesan penyadaran pada bahaya virus corona.

Langkah-langkah penelitian menganalisis karakter kartun pada media edukasi Si Korona dilakukan sebagai berikut;

- a) Melakukan pengumpulan data-data primer berupa karakter si korona di media massa online HIMPSI sebagai data penting dalam memahami objek material penelitian.
- b) Melakukan verifikasi data dan analisis data dari sumber primer dan sekunder sebagai acuan memperkuat data analisis.
- c) Melakukan pendekatan analisis teori mimikri dan retorika visual pada karakter kartun si Korona.
- d) Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi lebih lanjut terkait karakter kartun untuk Si Korona.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kartun Edukasi Virus Corona HIMPSI

Kartun edukasi virus corona pada anak merupakan strategi penting dilakukan HIMPSI untuk memahami protokol kesehatan terhadap pandemi virus corona dengan sasaran khusus pada anak-anak. Salah satu tugas penting HIMPSI saat ini bersama dengan rakyat untuk melawan corona virus. Saat ini HIMPSI bersinergi bersama melawan virus COVID-19 juga mengajak masyarakat untuk berbagi menyediakan APD (Alat Pelindung Diri) bagi Tim Kesehatan, termasuk Psikolog yang bertugas di lapangan.

HIMPSI menurunkan atau menerbitkan buku tentang corona dengan ilustrasi utama kartun sebagai pendekatan penting untuk sasarannya yaitu anak-anak. Buku ilustrasi kartun diawali dengan cerita tentang virus corona dengan judul "Cerita Si Korona". Sebagai penulis dalam buku ini adalah Watiek Ideo dengan karakter ilustrator kartun adalah Luluk Nailufar. Berikut adalah bagaimana deskripsi dari Si Korona itu sendiri;



Gambar 1. Cover Buku Pertama Bicara tentang Si Korona
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

3.1.1. Digital Kartun Si Korona di website HIMPSI

Pada laman website HIMPSI gambar-gambar kartun terkait corona untuk dipahami anak-anak sebagai sarana edukasi dapat diunduh sekaligus karena ada fasilitas *button link* unduhan. Adanya fasilitas *button* unduh gambar memungkinkan anak atau orang tua mengambil gambar tersebut tema virus corona. Pada gambar ke dua berisi perkenalan tokoh siapa corona itu. Dijelaskan bahwa ia sangat berukuran kecil, dan jika dilihat

dengan mata telanjang tidak akan terlihat. Sehingga menyadarkan bahwa corona adalah virus manusia yang berukuran sangat kecil sekali.



Gambar 2. Perkenalan Si Korona dan Gambar Kartun Itu Dapat Diunduh
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

3.1.2. Deskripsi ilustratif Karakter Si Korona

Dijelaskan pada gambar ke 3 (tiga) bahwa Si Korona dan teman-temannya suka bermain sekitar wajah, hidung dan tangan. Dengan demikian virus ini dapat masuk melalui saluran pernafasan sehingga dapat menyebabkan flu dengan tanda-tanda bersin juga batuk. Hal itu dinampakkan pada gambar kartun secara baik dengan melihat karakter visual Si Korona, wajah anak perempuan yang sedang bersin dan wajah anak laki-laki yang batuk. Hal ini menunjukkan penularan utama melalui area wajah dan pernafasan diakibatkan dari tangan yang kotor tidak dicuci dengan sabun ketika melakukan aktivitas. Sebagai gejala pertama seperti dikutip dalam laman website aladokter.com bahwa gejala awal infeksi virus Corona atau COVID-19 bisa menyerupai gejala flu, yaitu demam, pilek, batuk kering, sakit tenggorokan, dan sakit kepala. Dengan demikian virus corona itu menyerang di seputar wajah manusia. Dengan penjelasan yang sederhana pada ilustrasi kartun Si Korona pada gambar ke tiga ini menjadi penting untuk diingatkan kepada semua anak-anak untuk melindungi wajahnya ketika bermain dengan dua atau lebih anak-anak.



Gambar 3. (kiri) Ilustrasi Kartun Si Korona yang Suka Menempel di Wajah dan Tangan dan (kanan) Ilustrasi Sakit akibat Si Korona
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

Ilustrasi ke-4 pada gambar 3 (kanan) kartun Si Korona mengakibatkan beberapa gejala untuk diketahui seperti demam, batuk, pilek, bahkan sesak nafas. Sehingga orang yang terkena virus ini akan dijauhi orang karena mudah menular dengan cepat. Virus corona mudah menular ke semua orang dengan ukuran sangat kecil itu. Meskipun telah menjadi pandemi yang membuat banyak orang sakit namun juga banyak yang sudah sembuh. Pada ilustrasi kartun gambar 4 (kiri) disampaikan agar tidak takut dengan virus corona atau Si Korona. Ada makna teka-teki disini mengapa tidak perlu takut adalah dengan adanya tanda seru.



Gambar 4. (kiri) Ilustrasi agar Tidak Takut Korona dan (kanan) Ilustrasi Dokter dan Perawat
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

Orang yang sakit sudah sembuh karena adanya dokter dan perawat yang siap membantu untuk kesembuhannya. Namun tentunya kita tidak ingin sakit karena virus corona dan masuk rumah sakit dan minum obat-obatan yang dianjurkan dokter. Dengan demikian kita mesti patuh pada protokol kesehatan dan tidak bersikap jorok. Pentingnya menjaga kesehatan dengan menerapkan protokol kesehatan seperti pada gambar 5 perlu dilakukan agar Si Korona tidak menularkan penyakitnya ke seseorang seperti mencuci tangan, karena virus ini suka di tangan maka sabun dan air mengalir sebagai alat mencuci tangan yang baik. Dengan makan makanan sehat atau bergizi menjadikan imunitas tubuh membaik atau kita menjadi lebih sehat. Sehingga virus tidak mudah menyerang atau melemahkan tubuh atau kita tidak mudah sakit.



Gambar 5. (Kiri) Ilustrasi Anjuran Cuci Tangan dan Makan yang Bergizi Dan (kanan) Ilustrasi agar Memakai Masker dan Istirahat
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

Jika protokol kesehatan dipatuhi maka kemungkinan sakit akan kecil. Namun jika terjadi gejala sakit seperti batuk ataupun bersin-bersin diharuskan memakai masker, sehingga tidak mudah menularkan ke orang lain. Masker sebagai pelindung serangan virus masuk ke hidung atau pelindung agar tidak menularkan ke orang lain jika sakit. Jadi salah satu protokol kesehatan adalah wajib memakai masker saat sakit ataupun dalam kondisi sehat. Jika sakit karena virus corona diwajibkan istirahat dalam waktu tertentu untuk mempercepat kesembuhan. Agar tidak mudah sakit dengan menjaga protokol kesehatan salah satunya yaitu juga disarankan untuk menjauhi keramaian atau menjaga jarak kita dengan banyak orang. Berkerumun dengan aktivitas banyak orang dilarang saat pandemi ini, karena Si Korona juga suka dengan situasi keramaian. Aktivitas di rumah lebih dianjurkan dengan bekerja, belajar, dan bermain dari rumah seperti pada ilustrasi di gambar 6.



Gambar 6. Ilustrasi agar di Beraktivitas di Rumah
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

Bagi orang tua akan selalu memperhatikan kesehatan anaknya dengan memberikan perhatian lebih saat pandemi ini agar semuanya sehat dan tetap bahagia. Maka bermain dan belajar dari rumah adalah hal yang terbaik untuk terhindar dari Si Korona. Sementara ekspresi Si Korona nampak terharu karena si anak tersebut patuh pada protokol kesehatan dan berpesan agar selalu sehat. Akhir cerita buku kartun digital online ini disampaikan kreator tokoh Si Korona untuk edukasi tentang virus corona pada anak adalah Watiek Ideo sebagai ibu rumah tangga yang mendedikasikan cerita tulisanya pada anak dan Luluk Nailufar sebagai ilustratornya. Keduanya adalah ibu rumah tangga yang mendedikasikan keahliannya untuk anak-anak.

PENULIS :

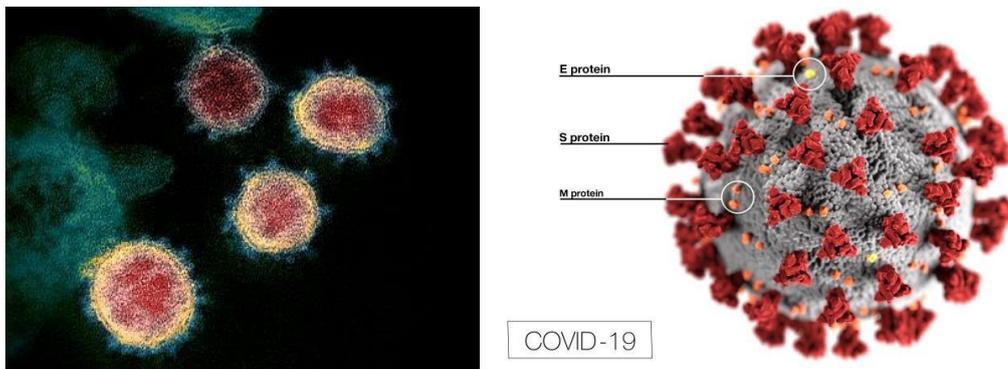
ILUSTRATOR :



Gambar 7. Ilustrasi dari Penulis dan Ilustrator Si Korona
[Sumber: <https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19>]

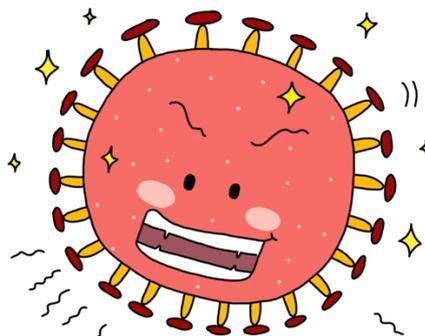
3.2. Analisis Karakter Si Korona

Proses membangun karakter dan gaya dari ilustrator adalah yang utama untuk menceritakan dari sinopsis dan plot penceritaan tentang pengenalan Si Korona. Maka dalam pengenalan tokoh ini ilustrator membuat sketsa awal sebagai tahapan untuk menciptakan tokoh karakter. Virus corona yang berbentuk bulat dengan banyak tentakel ini di gambar ulang dengan gaya kartun. Ketika sudah memilih karakter itu dengan goresan gaya pada lukisan anak maka terciptalah tokoh Si Korona ini. Penggalan karakter dimulai dari metode penciptaan ini nampak secara visual dengan metode mimikri, yaitu meniru dan menggayakan kembali dengan ciri-ciri utama sebagai virus.



Gambar 8. (kiri) Virus Corona dilihat dengan Mikroskop dan (kanan) Visual 3D Novel Corona Virus yang menggunakan Warna-Warna Gelap [Sumber: <https://elemental.medium.com/what-the-coronavirus-image>]

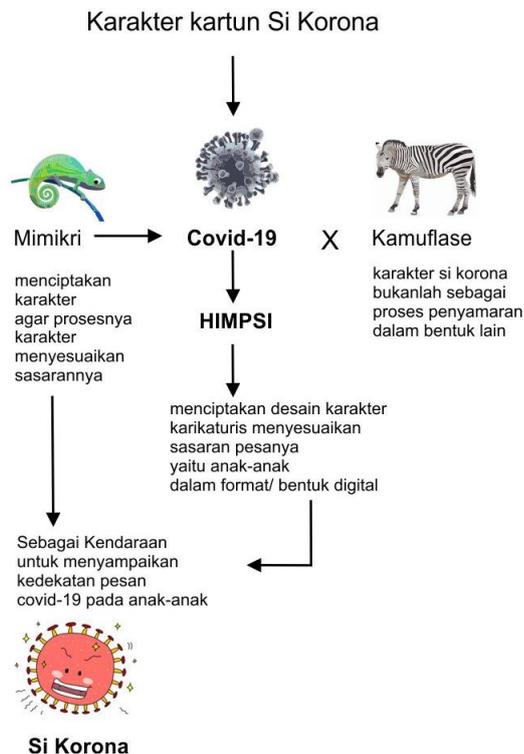
Karakter Si Korona yang dikembangkan oleh ilustrator memperlihatkan secara karikaturis dari sebuah proses mimikri atau meniru dari bentuk virus yang bulat dan bertentakel banyak. Binatang bertentakel seperti layaknya gurita sebagai binatang yang hidup dilaut.



Gambar 9. Karakter kartun Si Korona Representasi Covid-19 [Sumber: Luluk Nailufar, HIMPSI, 2020]

Sebagai karakter utama diletakkan sebagai cover Si Korona menampakan ekspresi pada wajah, ditunjukkan dengan mulutnya menganga dan memperlihatkan giginya. Hal ini menunjukkan secara visual ekspresi yang berkarakter pada diri Si Korona. Ekspresi Si Korona ini mensimbolkan sebuah virus yang sedang menjadi pandemi saat ini dan menyebabkan hal yang fatal pada diri manusia. Warna yang menjadi nilai simbolik pada karakter Si Korona adalah merah dan kuning yang menyiratkan bahwa harus hati-hati

dengan virus ini dan jangan dianggap sepele. Secara ekspresi, karakter Si Korona dapat mewakili dari virus yang sesungguhnya untuk menyampaikan pemahaman tentang covid-19 pada anak-anak.



Gambar 10. Bagan Proses mimikri Si Korona Kartun Digital
[Sumber: Handriyatopo, 2021]

Melihat mimikri di dunia biologi evolusioner adalah sebuah proses evolusi yang terjadi pada spesies untuk menjadi sama dengan spesies lainnya, misalnya binatang Bunglon. Ia akan menjadi karakter yang lain ketika mendekati warna atau daun tertentu. Hal ini bisa jadi disebut pula sebagai bentuk penyamaran agar tidak terlihat oleh musuh. Penyamaran atau kamuflese sesungguhnya berbeda dengan mimikri. Sebagai contohnya hewan zebra dengan corak sedemikian rupa akan sulit dikenali saat sang mangsa memburunya. Dengan melihat karakter kartun Si Korona yang dilakukan oleh dua seniman perempuan tadi maka dapat memperlihatkan proses evolusi dari wujud sesungguhnya menjadi wujud baru (mimikri) yang bersifat karikaturis. Untuk mempertegas posisi dari sifat mimikri ini sebagai salah satu cara menghindari bahaya, misalnya bila berhadapan dengan predator. Namun yang dilakukan oleh dua seniman ini bukan untuk menghindari predator akan tetapi sebaliknya yaitu sebagai upaya mendekatkan ke objek sasaran agar lebih dekat saja kepada anak-anak yang menjadi sasaran pesan. Dengan demikian ada sebuah dekontruksi makna dari proses terbentuknya tokoh karakter Si Korona ini.

Proses mimikri yang dilakukan dalam perwujudan visual ini kemudian berupaya menjadi bentuk yang mampu memiliki karakter persuasi. Dengan demikian seniman melakukan proses retorika visual. Saat merancang bentuk retorika visual, hal itu

berdampak pada ide manipulasi visual. Retorika visual, di sisi lain, memerlukan lebih dari sekadar memanipulasi gambar. Retorika visual, di sisi lain, berkaitan dengan bagaimana gambar berinteraksi dan menciptakan makna (Zahra, 2021). Proses retorika visual yang terjadi dalam mengamati Si Korona, meminjam dari teori Sonya K. Foss, adalah sebagai berikut;

a. Symbolic Action

Aksi simbolik yang terjadi pada karakter Si Korona adalah ketika proses mimikri terjadi dilakukan seniman saat melakukan proses perancangan hingga perwujudan. Interpretasi simbolik terlihat saat melakukan deformasi bentuk untuk menjadi karakter yang melekat pada Si Korona sehingga membentuk identitas yaitu ikon karakter itu sendiri.

b. Human Intervention

Intervensi manusia untuk menjadi karakter pesan pada kartun Si Korona nampak jelas saat dilakukan proses perancangan berdasarkan keterlibatan ide atau gagasan perancangannya. Perancangan ini dilakukan oleh dua seniman Watik Ideo dan Luluk Nailufar. Keduanya berkolaborasi dengan baik sebagai seorang penulis naskah dan sebagai seniman kartun.

c. Precence of Audience

Kehadiran kartun Si Korona mampu mewakili ekspresi dari virus corona itu sendiri yang kemudian dapat menyampaikan pesan karena unsur atau elemen lain seperti balon kata dan tokoh lainnya seperti visual karikaturis yaitu anak-anak. Inilah pesan yang disampaikan memiliki pesan persuasif anatar domain symbol dan domain target. Bagaimana Si Korona menyampaikan pesan simbolik dan verbalnya disampaikan ke anak-anak terkait apa yang harus dilakukan ketika berinteraksi dengan orang lain serta perilaku jaga jarak dan menjaga kebersihan sebagai domain targetnya, untuk mencegah terjadinya penularan virus.

4. KESIMPULAN

Buku digital kartun Si Korona yang menjadi perhatian utama adalah bagaimana bisa menyampaikan pesan tentang covid-19 pada anak. Gaya karikaturis atau kartun dipandang dapat menyampaikan pesan secara retorika visual dengan baik pada anak. Warna dominan merah dan kuning menunjukkan karakter dari virus secara visual bahwa virus ini sangat berbahaya bagi manusia. Bahwa virus ini tidak akan menyerang manusia ketika patuh pada protokol kesehatan, dimana menjaga kebersihan adalah penting yang terutama kebersihan tangan. Tidak perlu ditakutkan dengan Si Korona, representasi dari covid-19 jika kita patuh dan dapat menjaga diri dengan baik terhadap cuci tangan, memakai masker, menjaga jarak dengan bekerja atau belajar dan bermain di rumah saja. Ini merupakan pesan penting bagi anak-anak dapat memahami karakter virus Si Korona yang menyerang manusia saat pandemi.

Pendekatan karikaturis atau kartun dalam buku digital online untuk memahamkan virus corona oleh HIMPSI adalah sebuah terobosan saat pandemi untuk menyadarkan bahaya corona virus pada anak. Kemudahan dari sistem informasi digital online di masa pandemi ini sebagai langkah strategis untuk dapat di *share* ke seluruh segmentasi, khususnya anak-anak yang dibantu orang tua. Buku digital kartun Si Korona sebagai

sarana edukasi tidak saja dapat dilihat secara digital online tetapi juga diberikan kemudahan *download* gambar dan dapat juga di cetak dengan mudah.

Teknik ilustrasi dalam membuat tokoh Si Korona dapat dilakukan dengan proses mimikri dan menggayakan kembali sesuai dengan gaya ilustrator dengan tidak meninggalkan karakter asli dari virus. Warna merah dan kuning sebagai bentuk identitas pada diri virus yang dapat mudah menular dengan cepat menjadi perhatian kita adalah tanda utama sebuah virus. Dalam gaya kartun disampaikan tidak ada pembatas panel dan balon kata dari kartun digital Si Korona ini. Bagi peneliti dan pencipta karikatur dengan pendekatan retorika visual dengan penciptaan karakter Si Korona sebagai penyampai pesan edukasi tentang informasi untuk anak-anak dapat dilakukan di era digital online atau 4.0 adalah penting dilakukan, mengingat teknologi digital sudah merupakan gaya hidup anak-anak saat ini terlebih di masa pandemi *new normal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Burks, J. A., & Burks, J. (2014). *Honors College A Rhetorical Criticism of Anti-ERA Cartoons by*.
- Bush, L. R. (2012). *More than Words: Rhetorical Devices in American Political Cartoons*. University of Southern Mississippi.
- Erden, B. (2009). *Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films*. In C. J. (J. F. & E. Urios-Aparisi (ed.)). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Fairrington, B. (2009). *Drawing Cartoons & Comics FOR DUMmIES*. In *Wiley Publishing, Inc. 111 River St. Hoboken, NJ 07030-5774*. Wiley Publishing, Inc.
- Forceville, C. (2009). *Non-verbal and Multimodal Metaphor in a Cognitivist Framework: Agendas for Research. (Multimodal Metaphor)*. Mouton de Gruyter.
- Handriyatopo. (2019). *Metafora dan Jejak Retorika Visual Karya Seni* (1st ed.). ISI Pres Surakarta.
- Hartono, A. A. P., & Adiwibawa, B. A. P. (2019). Manifestasi Citra Produk Aqua Reflection dalam Kemasan Karya Sebastian Gunawan. *Citrakara*, 1(1), 1–13.
- Harvey, R. C. (2001). *Comedy At the Juncture of Word and Image*. In R. Varnum & C. T. Gibbons (Eds.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Heer, J., & Worcester, K. (2009). *Introduction*. In J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Kadiasti, R., & Mukaromah, M. (2021). Perancangan Animasi tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah bagi Anak di Pasca Pandemi menggunakan Teknik Motion Graphic. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 352–362.
- Kaindl, K. (2004). *Multimodality in the translation of humour in comics. (Perspectives on Multimodality)* (C. C. & In E. Ventola & M. Kaltenbacher (eds.)). John Benjamins.
- Lee J. Ames. (2012). *Draw 50 Famous Cartoons : The Step-by-Step Way to Draw Your Favorite Classic Cartoon Characters*. Watson-Guption Publications Inc., U.S.
- M. Keith Booker. (2010). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible art*. New York: HarperCollins.

- Petersen. (2007). The Acoustics of Manga: Narrative erotics and the visual presence of sound. *International Journal of Comic Arts* (Spring 2007).
- Royce, T. (. (2007). *Intersemiotic complementarity: A framework for multimodal discourse analysis*.(New directions in the analysis of multimedia discourse) (In T. Royce & W. Bowcher (ed.)). Routledge.
- Stenglin, M., & Djonov, E. (2007). *Unpacking Narrative in a Hypermedia "Artventure" for Children*. Narrative Revisited. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Zahra, F. (2021). Visual Rhetoric : Framing the Methodology for Truck Visuals Through Visual Rhetoric Theory and Rhetorical Appeals. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 15(9), 409–418.