

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI MELAWAN
STIGMA COVID-19**



PERANCANGAN

Hanung Setia Nugraha

NIM: 1710247124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI MELAWAN STIGMA COVID-19
diajukan oleh Hanung Setia Nugraha, NIM 1710247124, Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di
depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Mei 2022 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK
PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI
MELAWAN STIGMA COVID-19

Hanung Setia Nugraha

1710247124

Dua tahun dunia dilanda oleh suatu wabah penyakit yang menyebar secara masif dan tidak terkendali ke berbagai penjuru dunia. *Coronavirus Disease 2019* atau yang lebih dikenal sebagai Covid-19 masih menginfeksi banyak orang hingga hari ini. Berkembangnya penyebaran kasus Covid-19 di Indonesia diiringi dengan menyebarnya berbagai macam informasi pada media sosial yang tidak semua dapat dipercaya menimbulkan stigma terhadap penyakit ini. Stigma berdampak negatif terhadap kesehatan emosional, mental, dan fisik terhadap kelompok atau orang yang distigmatisasi tersebut. Maka dari itu perlu adanya media sebagai edukasi kepada masyarakat agar tidak bersikap diskriminatif kepada penderita, penyintas, keluarga, maupun korban.

Perancangan ini menghasilkan animasi yang berjudul “Terkekang dalam Rundungan” menceritakan tentang kehidupan seorang pemuda yang merasakan sakit ketika menjalani hari-harinya saat melakukan Isolasi Mandiri. Tak hanya berjuang melawan penyakit yang diderita, ia juga harus menerima rundungan yang diberikan warga kepadanya. Dengan memposisikan karakter utama sebagai korban diskriminasi, diharapkan audiens dapat merasakan dan memahami sulitnya situasi yang dialami korban dari stigma Covid-19. Audiens juga diharapkan dapat lebih peka terhadap situasi sekitar serta memupuk empati untuk terus bekerja sama saling membantu orang-orang yang membutuhkan.

Kata kunci : Stigma, Pandemi, Covid-19, Animasi, Edukasi

ABSTRACT
EDUCATIONAL ANIMATION DESIGN
AGAINST THE STIGMA OF COVID-19

Hanung Setia Nugraha

1710247124

Two years the world has been hit by a plague a disease which spreading in massive and uncontrolled to around the world. Coronavirus disease 2019 or more commonly known as covid-19 still infect many people to this day. The spread of covid-19 cases in Indonesia accompanied with the various kinds of information on social media which not all trustworthy cause against the stigma associated with the disease. Stigma have a negative impact on emotional health, mental, and physical to group or one who receives the stigma. That is why it is necessary to have education media to the people not to do discrimination to victims.

This design, produces an animation entitled “Terkekang dalam Rundungan” tells about the life of a young man who feels pain while living his days doing self-isolation. Not only struggling with the disease he is suffering from, he also has to accept the abuse that people give him. By positioning the main character as a victim of discrimination, It is hoped that the audience can feel and understand how difficult the situation is for victims of the Covid-19 stigma. Audiences are also expected to be more sensitive to the surrounding situation and empathize to continue to work together to help people in need.

Keyword : Stigma, Pandemic, Covid-19, Animation, Education

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Perancangan

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan dengan munculnya suatu wabah penyakit yang pada awal kemunculannya diberitakan berada pada suatu pasar grosir makanan laut di kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok (Hussin A Rothan, 2020:1). Februari 2020 *World Health Organization* (WHO) resmi menamakan penyakit tersebut dengan istilah Covid-19 yang merupakan singkatan dari *Coronavirus Disease 2019*. Penyakit Covid-19 ini adalah penyakit menular seperti influenza yang disebabkan oleh *Serve Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) (<https://www.who.int>, *Naming the coronavirus disease (COVID-19) and the virus that causes it*, diunduh 07 September, 2021). Penyakit ini menyerang saluran pernapasan yang menyebabkan infeksi dengan gejala seperti demam, sakit kepala, dan batuk.

Penyebaran penyakit yang masif dan tak terkendali bahkan hingga ke berbagai negara dalam kurun waktu beberapa pekan membuat WHO meningkatkan status penyakit ini dari epidemi ke pandemi. Penyebaran Covid-19 di Indonesia sendiri pertama kali ditemukan pada awal Indonesia 2020 dengan dua kasus yang kemudian terus meningkat seiring berjalannya waktu.

Dengan diberlakukan status pandemi pada penyakit ini membuat beberapa negara termasuk Indonesia memberlakukan kebijakan pembatasan aktivitas sosial atau saat itu disebut dengan istilah *Lock Down* yang mengharuskan warga untuk tetap di rumah guna menekan penyebaran dan penularan penyakit Covid-19. Sebagai penyakit baru dengan penyebaran yang masif membuat banyak pasien Covid-19 banyak yang tidak terselamatkan nyawanya karena ketersediaan tenaga medis dan obat yang tidak sebanding dengan peningkatan jumlah kasus harian

Berkembang penyebaran kasus Covid-19 di Indonesia diiringi dengan menyebarnya berbagai macam informasi pada media sosial yang tidak semua dapat dipercaya menimbulkan stigma terhadap orang-orang yang berkaitan dengan penyakit ini. Stigma sendiri terjadi ketika seseorang secara negatif mengaitkan penyakit menular seperti Covid-19. Saat ini stigma hadir dalam pemberian label, stereotip, pemisahan, penghilangan status dan diskriminasi terhadap orang-orang yang terhubung dengan Covid-19 (<https://www.who.int>, *Risk Communications to Address Stigma*, diunduh 07 September 2021).

Orang-orang yang memiliki keterkaitan dengan Covid-19 baik itu pasien yang dinyatakan positif dengan gejala ataupun tanpa gejala serta orang dalam pemantauan bahkan penyintas juga tak jarang mendapatkan stigma negatif. Seperti halnya yang dialami oleh 234 penyintas Covid-19 yang pernah dirawat di Rumah Sakit Lapangan Indrapura (RSLI) Surabaya. Mereka masuk dalam kategori pendampingan karena setelah dinyatakan sembuh mereka mendapat penolakan dari masyarakat untuk kembali ke tempat tinggalnya dengan alasan dapat menularkan virus Covid-19 terhadap warga lain meskipun mereka telah dinyatakan sembuh. Dari jumlah di atas, sebanyak 70 persen menimpa penghuni indekos. Pemilik indekos mengusir mereka secara paksa karena alasan di atas (<https://www.jawapos.com>, *Setahun Pandemi, Penyintas Covid-19 Masih Rasakan Diskriminasi*, diunduh 27 September 2021). Hal tersebut membuat masyarakat tidak hanya takut terhadap penyakit yang ditimbulkan tetapi juga menjadi takut terhadap stigma negatif yang diterima akibat Covid-19 itu sendiri.

Dengan adanya stigma sendiri dapat berdampak negatif terhadap kesehatan emosional, mental, dan fisik terhadap kelompok atau orang yang distigmatisasi tersebut. Individu yang mendapat stigma dapat mengalami depresi, kecemasan, atau rasa malu di depan umum (<https://www.cdc.gov>, *Reducing Stigma*, diunduh 07 September 2021). Stigma dapat memperburuk kondisi kesehatan orang yang terkait dengan Covid-19 khususnya pasien yang dinyatakan positif.

Stigma negatif terhadap penderita positif Covid-19 tidaklah dibenarkan, perlu adanya edukasi kepada keluarga dan masyarakat agar tidak bersikap diskriminatif kepada penderita, penyintas, keluarga, maupun korban akibat Covid-19. Edukasi melawan stigma negatif penderita Covid-19 dapat disampaikan melalui berbagai macam media, salah satunya melalui animasi. Menurut Soenyoto (2017) Pada kehidupan bermasyarakat modern, animasi tidak hanya menjadi kebutuhan hiburan semata, namun juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan serta edukasi sosial.

Munir (2012: 381) mengatakan bahwa animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Animasi dapat membantu audiens untuk memahami dan mempelajari informasi dikarenakan animasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan informasi maupun konsep yang sulit, dan abstrak, serta dapat menunjukkan langkah prosedural dengan jelas. Sebagai media hiburan, animasi memiliki cakupan audiens yang luas baik mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Animasi juga dapat menarik perhatian audiens terhadap materi yang disampaikan sehingga tidak membuat jenuh karena disuguhi oleh gambar yang bergerak. Dengan demikian animasi dirasa dapat menjadi salah satu media sesuai untuk mengedukasi masyarakat khususnya dalam melawan stigma Covid-19.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi yang komunikatif dan menarik sebagai media edukasi dalam melawan stigma Covid-19?

3. Tujuan Perancangan

Memberikan informasi dan edukasi kepada audiens mengenai dampak dari stigma Covid-19 serta cara melawan stigma tersebut.

4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pada perancangan animasi difokuskan untuk memberi gambaran kepada audiens mengenai bagaimana efek dari stigma Covid-19 pada masyarakat terhadap orang yang memiliki keterkaitan terhadap penyakit tersebut serta memberi

edukasi kepada audiens bagaimana cara mengatasi dan melawan stigma tersebut.

5. Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

Perancangan Animasi Melawan Stigma Covid-19 diharapkan dapat menjadi referensi perancangan komunikasi visual melalui media animasi yang dapat diterima oleh audiens.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi bagi masyarakat mengenai stigma Covid-19 serta mengajak masyarakat untuk melawan stigma tersebut.

2) Bagi Komunitas

Perancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi edukasi masyarakat khususnya dalam kampanye melawan stigma Covid-19.

3) Bagi Pemerintah

Perancangan ini diharapkan dapat membantu pemerintah dalam mensosialisasikan pengaruh stigma Covid-19 guna mengurangi permasalahan yang timbul akibat stigma tersebut.

6. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini memerlukan data yang didapatkan melalui observasi maupun kajian dari perancangan animasi sejenis atau yang sudah ada sebagai referensi yang dapat memperkuat perancangan. Kemudian dilengkapi dengan data lain yang dapat diperoleh dari buku-buku dan sumber lain seperti internet yang memiliki kaitan dengan media animasi serta topik yang diangkat yakni permasalahan stigma Covid-19.

Dalam menganalisis data dalam perancangan ini digunakan metode 5W+1H yang diharapkan dapat menggali informasi yang jelas dan tepat.

- a. *What* (Apa): (Apa masalah yang dijadikan rujukan perancangan?) Masalah yang dijadikan sebagai rujukan perancangan ini adalah permasalahan tentang stigma sosial Covid-19 yang terus berkembang menimbulkan berbagai masalah dalam penanganan Covid-19 itu sendiri.
- b. *Who* (Siapa): (Siapa target sasaran dalam upaya edukasi melawan stigma sosial?) Adapun target dari perancangan dalam upaya edukasi melawan stigma Covid-19 sendiri, yakni lingkungan masyarakat dengan rentang usia 18-45 tahun. Usia tersebut dirasa telah memahami terhadap situasi dan lingkungan sekitar, diharapkan segmentasi ini mampu menyikapi setiap isu yang ada dengan bijak dan terus meningkatkan semangat saling membantu.
- c. *Where* (Dimana): (Di mana saja permasalahan tersebut terjadi?) Permasalahan mengenai stigma Covid-19 sering terjadi di berbagai wilayah dengan lingkungan masyarakat yang memiliki kasus aktif Covid-19, maupun fasilitas kesehatan seperti rumah sakit.
- d. *When* (Kapan): (Kapan permasalahan tersebut terjadi?) Permasalahan stigma kerap kali muncul bersamaan dengan munculnya kasus positif Covid-19. Semakin tinggi kasus aktif positif Covid-19 maka kemungkinan terjadinya kasus stigma juga tinggi.
- e. *Why* (Mengapa): (Mengapa stigma sosial Covid-19 masih berkembang di masyarakat?) Stigma sosial Covid-19 masih berkembang di masyarakat dikarenakan kurangnya edukasi ditambah pemahaman yang keliru sehingga bersikap diskriminatif kepada penderita Covid-19.
- f. *How* (Bagaimana): (Bagaimana proses terjadinya stigma sosial Covid-19?) Situasi pandemi membuat masyarakat menjadi takut dan khawatir akan tertular penyakit. Terdapatnya kasus aktif di sekitar masyarakat menjadikan penderita Covid-19 sebagai target sasaran untuk disalahkan. Masyarakat merasa takut dan menganggap bahwa kesulitan yang mereka alami diakibatkan oleh penderita Covid-19 yang menularkan penyakit. Kondisi masyarakat yang sering keliru tersebut yang akhirnya memunculkan stigma negatif dan sikap diskriminatif terhadap penderita maupun orang yang berkaitan dengan Covid-19.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Media

Media animasi ini dirancang guna membangun edukasi bagi masyarakat mengenai stigma COVID-19 dengan mensosialisasikan pengaruh stigma COVID-19 guna mengurangi permasalahan yang timbul akibat stigma tersebut serta mengajak masyarakat untuk melawan stigma tersebut. Perancangan animasi ini diharapkan mampu mempersuasi masyarakat agar menyikapi dengan bijak mengenai isu Covid-19 guna melawan timbulnya stigma negatif melalui media yang dapat diterima publik.

Animasi 2D dipilih sebagai media peyampaian pesan karena proses pengerjaan lebih ringan khususnya pada beban penggunaan perangkat dibandingkan animasi 3D. Media animasi dapat menampilkan pesan yang sulit, termasuk memainkan emosi di dalamnya guna menarik empati audiens. Animasi juga dapat dikemas dengan tampilan yang unik namun mudah dimengerti, konkret, serta menarik perhatian dengan visual yang tidak membuat jenuh audiens. Tampilan visual juga disesuaikan agar dapat diterima oleh berbagai kalangan umur maupun latar belakang. Animasi juga dapat disaksikan secara langsung oleh audiens melalui perangkat gawai serta dapat diakses melalui media sosial.

Selain animasi sebagai media utama, terdapat media pendukung berupa poster sebagai media promosi serta infografis yang berisi informasi mengenai stigma Covid-19, apa saja dampak yang ditimbulkan, serta cara melawan stigma. Media ini dapat ditempatkan di ruang publik guna menjangkau target audiens pada lingkungan masyarakat. Adapun media lain seperti stiker whatsapp yang dapat menyasar segmentasi lingkungan keluarga sebagai media untuk memberi dukungan kepada keluarga maupun rekan yang terdampak Covid-19.

2. Konsep Kreatif

Perancangan media memiliki tujuan untuk mengedukasi masyarakat agar dapat berpikir kritis dan bijak dalam menyikapi isu yang terjadi khususnya pandemi Covid-19 serta mengajak khalayak untuk saling

memberi dukungan kepada orang-orang yang terdampak Covid-19 khususnya para pasien dan penyintas sehingga dapat meningkatkan angka kesembuhan sebagai bentuk perlawanan terhadap pandemi Covid-19 yang terjadi.

Informasi yang disampaikan pada animasi bertujuan untuk mengedukasi masyarakat dan memberi pengaruh pada pemahaman tentang isu yang diangkat. Oleh sebab itu, pemilihan suku kata, dan penjelasan dalam media harus ringkas dan mudah dipahami oleh khalayak umum.

Pesan verbal dalam media dapat ditampilkan melalui narasi yang disampaikan mengenai materi dan pemahaman tentang edukasi melawan stigma Covid-19 yakni dengan mengutarakan dampak dari stigma tersebut dan mengajak masyarakat untuk saling membantu dan memberi dukungan. Pesan yang disampaikan menggunakan bahasa yang formal namun bersifat persuasif dan mudah dipahami sehingga penyampaian pesan menjadi lebih efektif. Adapun penyampaian pesan melalui visual berupa penggambaran cerita dengan animasi yang menarik. Penggunaan warna yang menggambarkan suasana serta dibalut dengan *copywriting* guna menarik emosi audiens untuk meresapi pesan yang terdapat pada animasi.

3. Program Kreatif

Perancangan ini tidak hanya memberikan informasi edukasi kepada khalayak. Perancangan ini menginginkan audiens merasakan atau memposisikan diri sebagai orang yang terdampak stigma sehingga animasi dapat memberi pengaruh lebih terhadap audiens tentang dampak buruk stigma bagi penderita dan penyintas Covid-19 dan bagaimana menyikapinya dengan bijak.

Karya animasi ini berwujud video yang menggunakan format MP4. Ukuran video memiliki *frame* 1920 x 1090 px dengan *frame rate* 24 *frame per second*. Pengerjaan video animasi menggunakan Teknik animasi 2D (dimensi) tanpa dialog namun tetap diiringi audio musik sebagai latar suara. Durasi animasi ini berkisar 3-5 menit karena Panjang durasi tersebut dirasa cukup ideal dalam penyampaian pesan dan cerita animasi karena tidak

terlalu lama sehingga audiens tidak merasa bosan dan dapat menikmati animasi dan pesan cerita.

karakter yang dimunculkan menggunakan acuan visual karakter orang Indonesia dengan gaya visual yang digunakan juga sederhana dengan tujuan lebih dikenali sekaligus memudahkan dalam proses animasi.

Pemilihan karakter pada perancangan animasi edukasi ini dapat ditentukan berdasarkan rentang usia tertentu, penggambaran karakter RAHMAT sebagai karakter utama digambarkan sebagai seorang remaja dewasa. Rentang usia tersebut umumnya sedang membangun pola hidup baru.

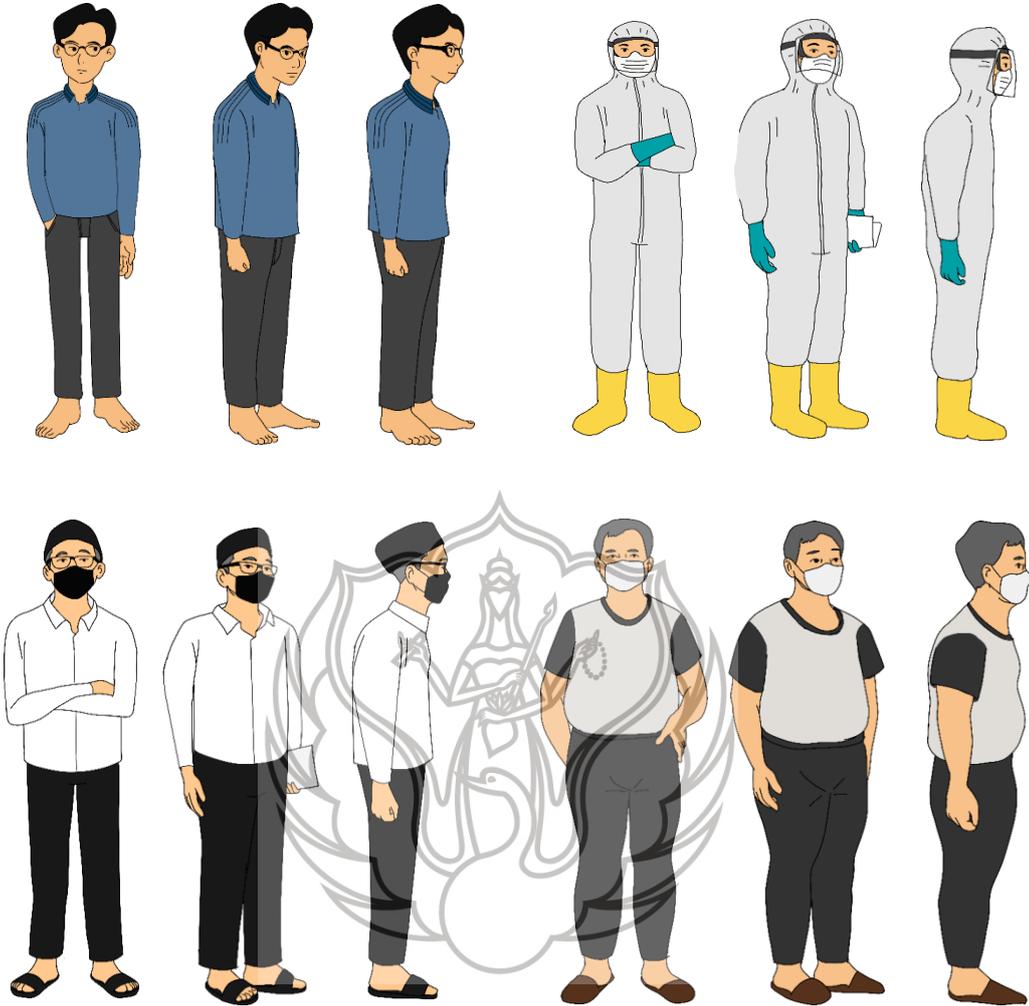
Menurut Jean Ann Wright (2005), tekanan yang dihadapi baik itu karir maupun rumah tangga bisa terasa sangat mempengaruhi kehidupan pada periode krisis paruh baya. Sehingga dengan adanya stigma dirasa dapat memberi tekanan tambahan terhadap kehidupan karakter tersebut.

Terdapat pula karakter pendukung yang bertujuan untuk menunjang jalannya cerita. Karakter tersebut diantaranya, Petugas kesehatan yang memperkuat gambaran kondisi karakter utama yang pada animasi ini diceritakan sedang menjalani isolasi mandiri. Kemudian ada warga yang berperan sebagai pemberi stigma terhadap karakter utama yang sedang isolasi mandiri.

Desain *background* dan *environment* dibuat menyesuaikan karakter suasana di Indonesia, seperti denah ruangan, bentuk rumah, serta jenis-jenis properti yang digunakan. Penggunaan elemen audio pada perancangan animasi ini dapat membantu dalam penyampaian pesan maupun cerita. Seperti latar musik yang dapat membangun suasana dalam cerita, khususnya dalam animasi yang tidak memiliki dialog. Digunakan juga efek suara pada animasi yang dapat memperjelas suatu adegan dalam animasi, serta membuat animasi menjadi lebih hidup.

C. HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI

1. Desain Karakter

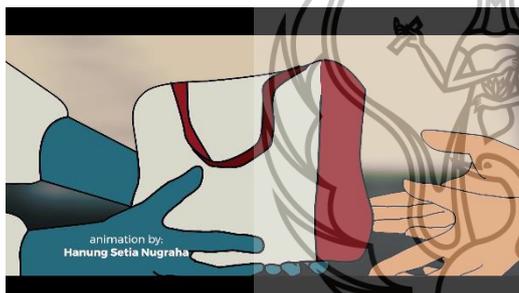
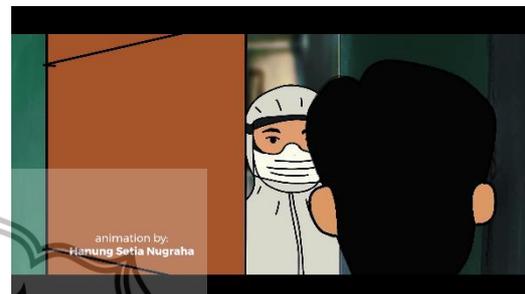


2. Desain Environment





3. Screenshoot Animasi



D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Animasi edukasi melawan stigma Covid-19 dirancang dengan merumuskan konsep komunikasi yang sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat. Konsep Media juga perlu dirumuskan guna meningkatkan efektifitas dari penyampaian pesan yang akan dilakukan. Apabila konsep komunikasi dan media telah didapatkan, perancangan dapat dikembangkan lebih lanjut menuju konsep kreatif mulai dari isi pesan dan bentuk pesan. Dilanjutkan dengan mengembangkan program kreatif yang berisi ide cerita, sinopsis, skrip cerita hingga desain karakter.

Dari skrip cerita yang telah ada kemudian dikembangkan menjadi bentuk visual yakni *storyboard* sebagai gambaran awal dari animasi sekaligus sebagai acuan visual dalam proses pembuatan animasi. Jika *storyboard* telah didapat, maka proses selanjutnya yakni proses animasi yang dilakukan sesuai dengan konsep dan cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah proses animasi selesai, dilakukan editing untuk menggabungkan animasi dengan *background* serta merapikan komposisi animasi yang telah dibuat sebelumnya. Proses editing juga mencakup proses composing dimana penggabungan animasi dan *background* disesuaikan lagi dengan musik, efek suara serta efek visual yang membuat animasi menjadi lebih menarik. Apabila video animasi telah selesai di render maka video final dapat diunggah ke media sosial.

Dengan diunggahnya video animasi Edukasi Melawan Stigma Covid-19 dapat menjangkau banyak khalayak dan dapat ditonton di berbagai perangkat. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan edukasi seputar dampak dan ditimbulkan oleh stigma. Masyarakat juga diharapkan dapat lebih peka terhadap situasi sekitar serta memupuk empati untuk terus bekerja sama saling membantu orang-orang yang membutuhkan.

Adapun kendala yang didapatkan oleh penulis dalam mengerjakan karya Tugas Akhir ini yaitu kesiapan dalam proses animasi yang memerlukan waktu lebih dikarenakan semua proses animasi yang dilakukan sendiri mulai dari riset, konsep karakter, *storyboard*, animasi, hingga editing.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2012). MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier Inc.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak.

WEBTOGRAFI

- https://www.cdc.gov/mentalhealth/stress-coping/reduce-stigma/index.html?CDC_AA_refVal=https%3A%2F%2Fwww.cdc.gov%2Fcoronavirus%2F2019-ncov%2Fdaily-life-coping%2Freducing-stigma.html (diakses 07 September, 2021 pukul 13.00 WIB)
- Ginanjar, Dhimas (2021). Setahun Pandemi, Penyintas Covid-19 Masih Rasakan Diskriminasi,
<https://www.jawapos.com/surabaya/15/04/2021/setahun-pandemi-penyintas-covid-19-masih-rasakan-diskriminasi/> (diakses 27 September, 2021 Pukul 19.00 WIB).
- https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1 (diakses 07 September, 2021 Pukul 10.00 WIB)
- [https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-\(covid-2019\)-and-the-virus-that-causes-it](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it) (diakses 07 September, 2021 Pukul 10.00 WIB)
- https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200224-sitrep-35-covid-19.pdf?sfvrsn=1ac4218d_2 (diakses 07 September, 2021 Pukul 11.00 WIB)
- Embu, Wilfridus Setu (2021). Hari-Hari Jalani Isolasi Mandiri: Melawan Stigma Buruk, Dalam Kondisi Terpuruk,