BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pandemi COVID-19 merupakan sebuah situasi yang muncul untuk memperbarui situasi di bumi. Dengan berbagai kejadian yang ada ketika pandemi COVID-19 berlangsung membuat berbagai hal dapat berubah. Salah satu perubahan yang terjadi adalah perilaku sosial masyarakat yang diakibatkan oleh banyaknya perubahan yang ada seperti perubahan ekonomi, perubahan kebijakan, perubahan lingkungan dan perubahan jumlah penduduk. Hakekatnya, perilaku sosial masyarakat menjadi hal yang mempengaruhi masyarakat yang lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Masyarakat memiliki perilaku sosial yang berbeda-beda namun kebanyakan masyarakat sangat terpengaruh pada situasi lingkungan sekitarnya.

Data cerita pada perancangan ini didapatkan secara empiris melalui mengamati secara langsung dan ikut merasakan selain itu juga banyak informasi yang didapat melalui internet serta buku. Disini proses meneliti permasalahan cukup memakan banyak waktu karena banyak kejadian berlangsung pada tahap yang berbeda dari mulai pandemi sampai *new normal*. Selain itu cara pandang masing-masing individu mengharuskan penulis harus tetap ada di tengah dan mencoba memahami posisi narasumber. Dari banyaknya informasi yang didapat, karena persoalan waktu akhirnya semua dirangkum pada tujuh cerita komik. Tujuh cerita komik ini mewakili beberapa perilaku sosial masyarakat yang terjadi ketika masa pandemi COVID-19. Perilaku sosial masyarakat yang diangkat adalah perilaku yang dapat menerima keadaan dan mau beradaptasi dengan situasi pandemi COVID-19.

Komik Instagram ini memberikan sajian visual gaya gambar kartun dengan goresan garis tidak setabil namun menggunakan teknik digital agar memberi kesan tidak kaku. Dalam segi pewarnaan komik menggunakan warna yang cenderung cerah untuk membuat kesan ceria dan semangat pada

komik. Warna tersebut sesuai konsep dan tujuan yang diharapkan, karena komik ini bermaksud untuk memberikan semangat dan keceriaan pada masyarakat agar berani beradaptasi. Sisi verbal, yaitu bahasa, menggunakan bahasa pergaulan di Daerah Istimewa Yogyakarta (Bahasa Jawa yang dicampur Bahasa Indonesia). Dengan penyampaian visual yang menarik dan bahasa daerah keseharian diharapkan komik ini terasa dekat dengan target *audience* sehingga informasi dalamnya mampu menjadi pengingat akan protokol kesehatan dan menjadi stimulan masyarakat untuk berani beradaptasi dengan kebiasaan baru.

B. Saran

Cerita tentang perilaku sosial masyarakat di masa pandemi COVID-19 yang terdapat pada komik ini baru sebagian kecil dari cerita-cerita yang ada. Masih banyak cerita yang perlu diangkat untuk melengkapi informasi tentang perilaku masyarakat di masa pandemi COVID-19 terutama yang berhasil beradaptasi. Contohnya adalah orang yang berhasil memanfaatkan keadaan secara positif dan mendapatkan hasil, seperti menjalankan hobinya hingga memperoleh penghasilan atau berolahraga dan mendapat tubuh yang ideal.

Mungkin ke depannya komik yang dibuat lebih banyak dan lebih memperlihatkan pribadi setiap karakter seperti status sosial, hubungan, watak dan sifat mereka.

Daftar Pustaka

Buku

- Anies. (2020). *COVID-19: Seluk Beluk Corona Virus*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. (2014). *Komik*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Maharsi, Indiria. (2017). *Bincang Komik indonesia*. Yogyakarta: DKV Yogyakarta.
- Marliani, Rosleny. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martono, Nanang.(2011). *Sosilologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. S. Kinanti, (Penerjemah). New York: Harper Collins Publishers.
- McCloud, Scott. (2007). *Membuat Komik*. Alpha Febrianto (penerjemah). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pareno, Sam. (2013). *Komunikasi ala Punakawan & Abunawas*. Yogyakarta: Baraka Grafika Yogyakarta.
- Pasha, Lukman. (2011). *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sayuti, Sumianto. (2017). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Tinarbuko, Sumbo.(2015).*DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.

Webtografi

<https://covid19.go.id/p/berita/semangat-pengelola-medsos-yogya-lakukan-gotong-royong-virtual-akhiri-covid-19>

<https://himpsi.or.id/blog/materi-edukasi-covid-19-5/post/perubahan-perilaku-sebagai-respon-terhadap-wabah-covid-19-127>

<http://kagama.co/banyak-perilaku-sosial-baru-di-masa-pandemi-covid-19-desa-perlu-buat-pranata-sosial>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pandemi>

<https://lombokpost.jawapos.com/opini/15/07/2020/perubahan-sosial-di-era-pandemi/>

<https://tirto.id/dampak-oversharing-di-medsos-berpengaruh-baik-buruk-pada-karier-gapt>

<https://ugm.ac.id/id/berita/19394-covid-19-bentuk-perilaku-baru> diakses tanggal

<https://www.beritasatu.com/nasional/710729/warga-kota-yogya-masih-enggan-ubah-perilaku>

<https://www.instagram.com/p/CG17WeVAYXv/>

<https://www.kompas.tv/article/141304/sosiolog-untan-pandemi-covid-berpotensi-pengaruhi-perilaku-sosial>

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/183432569/teori-perilaku-manusia>

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/17/150034769/pelaksanaan-sikap-toleransi>