



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

COVID-19 merupakan sebuah pandemi yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2, pertama terdeteksi pada akhir Desember 2019 di Wuhan, Cina. Pandemi yang menyerang sistem pernapasan ini naik sebagai pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020 dan sudah menginfeksi banyak negara termasuk Indonesia (Agung, 2020). Kasus terkonfirmasi di Indonesia berdasarkan data yang dari halaman Satuan Tugas Penanganan COVID-19 sampai tanggal 25 Agustus 2021 sebanyak 4.026.837 jiwa dengan Jakarta sebagai wilayah dengan kasus terbanyak, yaitu 845.938 jiwa.

Banyaknya kasus terinfeksi ini mendorong pemerintah untuk meminimalisir penyebaran sebanyak mungkin. Oleh karena itu, pemerintah memberlakukan protokol kesehatan dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Protokol kesehatan ini terdiri dari memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas. Terbentuknya Satgas khusus penanganan COVID-19 ada untuk memantau patuhnya masyarakat terhadap protokol kesehatan ini.

Namun begitu, berlakunya protokol kesehatan masih beriringan dengan adanya sifat acuh tak acuh dari masyarakat. Masih ada 80 kabupaten/kota dan 95 kabupaten/kota yang memiliki tingkat kepatuhan rendah (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021). Survei lain oleh Badan pusat Statistik (BPS) yang berjudul “Perilaku Masyarakat Di Masa Pandemi COVID-19 Provinsi DKI Jakarta”, rentang usia responden yang sering tidak patuh dalam mengikuti protokol kesehatan yaitu pada usia 17-30 tahun.

Penyebab dari perilaku ini diduga dikarenakan oleh adanya kekhawatiran lebih tinggi dari dampak pandemi pada responden dengan usia lebih tua

(Soelistyowati, Said, Putranto, et al. 2020). Adanya rasa acuh tak acuh juga bisa diakibatkan oleh tidak pernah melihat atau mengetahui adanya orang sekitar lingkungan mereka yang terkena COVID-19. Berdasarkan survei BPS yang berjudul “Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi COVID-19 Provinsi DKI Jakarta” periode 7-14 September 2020, 39,08% responden menjawab bahwa mereka tidak pernah melihat adanya penderita COVID-19 di lingkungan sekitar.

Konsekuensi adanya perilaku ini sudah pernah terjadi sebelumnya, yaitu pada penambahan kasus yang tinggi akibat libur Natal dan Tahun Baru 2021 seperti yang dilaporkan oleh Satuan Tugas Penanganan COVID-19 (2021). Kasus bertambah hingga 113% dengan diikuti mulai kembali langkanya ruang rawat di rumah sakit. Naiknya angka kasus juga menaikkan minat beli alat kesehatan dan memicu adanya monopoli barang tersebut, baik dari segi keuntungan ekonomi maupun karena dorongan ketakutan akan COVID-19 (Adi, 2020). Selain alat kesehatan, terjadi juga kelangkaan beberapa jenis obat yang digunakan sebagai penanganan COVID-19 (Mutiara, 2021).

Dalam upaya penanganan sifat acuh tak acuh ini, perlunya sebuah media informasi yang nyaman dan menyenangkan, khususnya pada generasi muda (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021). Media informasi guna mensimulasikan situasi pandemi yang terjadi dan juga memberikan gambaran sulitnya penanganan pandemi dengan cara menyenangkan dapat menggunakan media permainan, terutama media permainan papan. Penggunaan permainan papan juga dapat memberikan rasa nyaman dengan menggunakan tema dan pembawaan berdasarkan kehidupan nyata, misalnya *setting* permainan pemain yang merupakan seorang pekerja biasa melakukan navigasi hidup dalam situasi pandemi.

*Board game* merupakan sebuah bentuk permainan fisik yang telah ada sejak lama (Flanagan, 2013). Penggunaan *board game* juga dapat disesuaikan dengan umur dan memberikan ruang sebagai bahan pertimbangan mengambil keputusan pada kehidupan sehari-hari, terutama yang berhubungan dengan COVID-19.

Selain itu, penggunaan alat permainan dalam *board game* juga lebih representatif terhadap objek-objek pada situasi yang terjadi di dunia nyata.

Berdasarkan pemaparan di latar belakang ini, penelitian bertujuan untuk merancang *board game* media informasi memberikan gambaran situasi lapangan pada masa pandemi COVID-19, seperti adanya keterbatasan ruangan perawatan pasien COVID-19 di rumah sakit, monopoli alat kesehatan, dan gambaran umum mengenai situasi lapangan saat penanganan COVID-19. Selain sebagai media simulasi, *board game* juga dapat menjadi kontribusi di masa mendatang sebagai rekaman sejarah gambaran kejadian pandemi COVID-19.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi bahasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan *board game* bertemakan penanganan COVID-19?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan jabaran rumusan masalah dan agar penelitian tidak keluar jalur, batasan masalah yang ada di penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Demografis**

#### **a) Usia**

Usia target sasaran yaitu usia dewasa muda yaitu usia 17-30 tahun. Keputusan ini didasari dari data hasil survei “Perilaku Masyarakat Di Masa Pandemi COVID-19 Provinsi DKI Jakarta” yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik. Hasil survei menunjukkan bahwa usia 17-30 tahun memiliki tingkat ketaatan terendah.

#### **b) Jenis Kelamin**

Jenis kelamin target sasaran yaitu untuk laki-laki dan perempuan.

#### **c) Pendidikan**

Pendidikan target sasaran yaitu minimal sedang atau telah lulus pendidikan SMA.

d) Ekonomi

Kelas ekonomi yang menjadi sasaran yaitu SES B.

2. Geografi

Geografis dari sasaran yaitu berada di wilayah Jakarta, Indonesia.

3. Psikografis

- a) Tidak pernah melihat kejadian COVID-19 di sekitar mereka.
- b) Aktif melakukan aktivitas di luar.
- c) Memainkan permainan papan bersama-sama dalam menghabiskan waktu.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, tujuan penelitian yaitu merancang *board game* bertemakan penanganan COVID-19 yang dilakukan dengan cara pengaplikasian elemen-elemen yang berhubungan dengan COVID-19 dan situasi pandemi sebagai sistem permainan.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Harapan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis

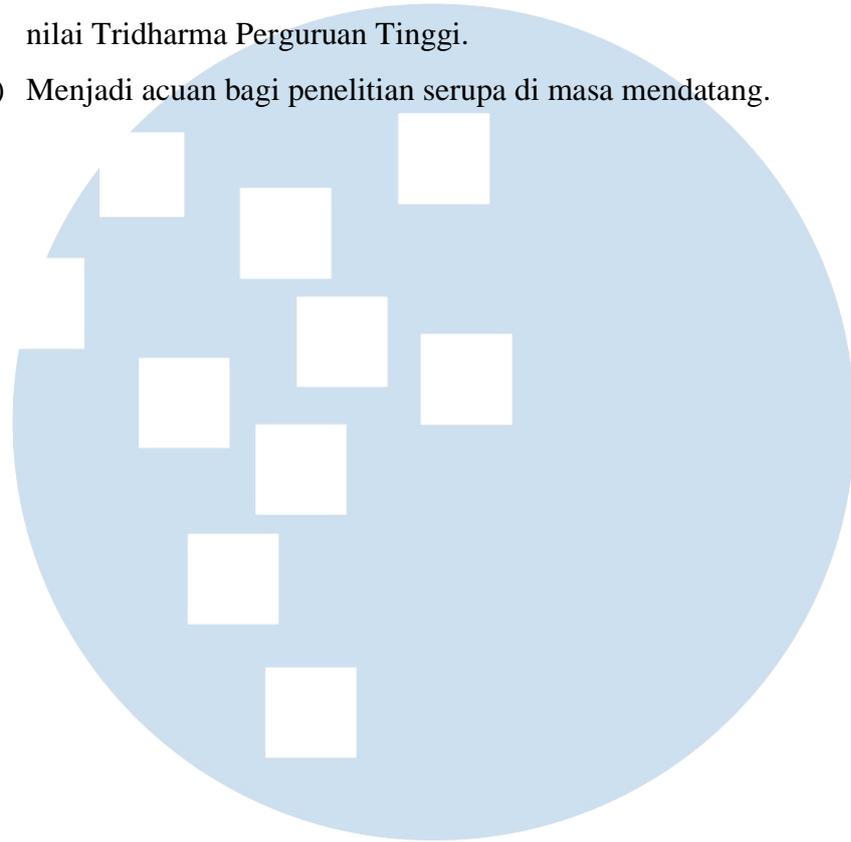
- a) Memahami lebih dalam mengenai situasi penanganan pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia, terutama di daerah Jakarta.
- b) Memahami cara perancangan *board game* dengan tema kejadian nyata dan bersifat simulasi.

2. Manfaat bagi orang lain

- a) Dapat memahami bagaimana penanganan pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia.
- b) Dapat menggunakan media sebagai media pembelajaran dan juga sebagai media hiburan.
- c) Mendapatkan referensi *board game* yang digunakan sebagai simulasi pandemi COVID-19.

3. Manfaat bagi universitas

- a) Menerima karya desain yang bernilai dan berguna bagi masyarakat sesuai nilai Tridharma Perguruan Tinggi.
- b) Menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa mendatang.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA