

BAB III

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Bagian ini merupakan kumpulan definisi, media atau prespektif yang diambil dari penelitian terdahulu atau karya ilmiah, yang dirangkum dan disusun sebagai kerangka utama dalam *game* edukasi yang hendak dirancang dan dikembangkan. Beberapa media tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Pada bagian media pembelajaran, akan dibahas beberapa definisi, manfaat, klasifikasi, serta kriteria seleksi media pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan penelitian, sebagai berikut:

a. Definisi Media Pembelajaran

Media sudah menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Hal sederhana seperti membaca koran, mendengarkan radio, menonton televisi, atau saat kita mengakses *gadget* merupakan bentuk penggunaan media. Dengan menggunakan media banyak orang dapat menyampaikan dan menerima informasi secara bersamaan, salah satu kegunaan media yang sudah lama ada adalah menggunakan media sebagai penyampaian materi belajar di sekolah.

Media diambil dari bahasa latin, *medius* yang memiliki definisi pengantar atau pengantara secara harfiah. Kata media sendiri berasal dari bentuk jamak dari kata medium yang memiliki definisi sebagai pengantar atau perantara berlangsungnya komunikasi dari pengirim pesan menuju penerima [14].

Menurut Asosiasi Edukasi Nasional (*NEA/National Education Association*) media adalah segala macam bentuk komunikasi baik dalam bentuk audiovisual atau cetak beserta peralatannya. Media itu sendiri hendaknya dapat kita lihat, dengar, baca dan juga manipulasi sesuai dengan informasi yang akurat. Sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*AECT/Association of Education and Communication Technology*) memberikan batas media sebagai segala

wujud dan saluran yang digunakan pengguna untuk mengantarkan informasi atau pesan [15].

Menurut Arsyad, secara garis besar media memiliki tiga struktur yaitu manusia, materi, dan kejadian. Ketiga hal tersebut diharapkan dapat membantu kondisi siswa dalam memperoleh ilmu, keterampilan, dan juga perilaku baik. Dapat diambil kesimpulan bahwa guru, buku cetak, dan lingkungan sekolah merupakan sebuah media pembelajaran secara keseluruhan [16]. Masih tidak lepas dari topik pembelajaran, Rusman menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi pengantar pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran sedangkan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk memberikan materi pelajaran [17].

Dari beberapa definisi dan pendapat di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari pengirim ke penerima, dalam konteks ini merupakan penyampaian materi pelajaran. Dengan diterapkannya media pembelajaran, diharapkan dapat merangsang keinginan, pikiran, perasaan dan perhatian siswa saat belajar, sehingga disarankan bagi guru atau penyedia media pembelajaran untuk menyiapkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa [18].

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki tujuan utama sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang dapat memudahkan pelajar untuk menyerap materi pelajaran secara dengan padat dan akurat. Dari hasil penelitian yang dilakukan, Kemp dan Dayton [19], menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi komponen integral dan positif dalam aktivitas belajar dan membaginya ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

- 1) **Penyajian materi lebih baku**, sehingga mengurangi berbagai tafsiran yang mengubah pesan yang hendak disampaikan.
- 2) **Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik**, dengan mengasosiasikan media sebagai penarik perhatian, dapat

menimbulkan rasa keingintahuan dan membuat pelajar lebih termotivasi.

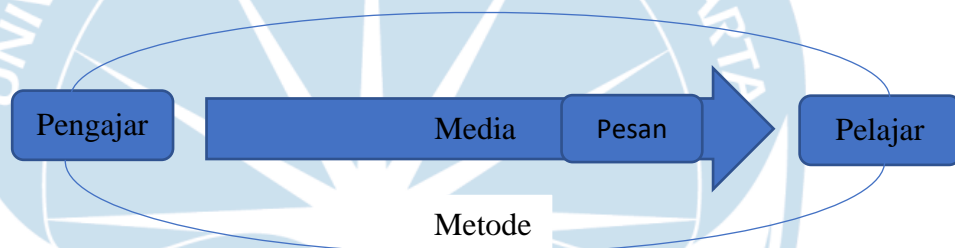
- 3) **Pembelajaran cenderung lebih interaktif**, dengan menerapkan berbagai prinsip psikologis, sehingga pelajar yang berpartisipasi dapat menerima umpan balik serta penguatan saat menerima materi.
- 4) **Jangka waktu materi yang diberikan menjadi lebih singkat**, karena informasi yang disampaikan lebih terstruktur dan mudah diserap pelajar.
- 5) **Pembelajaran dapat disajikan kapanpun, di manapun atau saat diperlukan**, teristimewa jika media pembelajaran dibuat untuk digunakan secara perorangan.
- 6) **Perilaku positif pelajar dapat dikembangkan**, pada materi yang dipelajari.
- 7) **Kualitas belajar dapat ditingkatkan**, dengan menyampaikan komponen pengetahuan yang telah diorganisasikan dengan unik dan dimengerti.
- 8) **Peran pembelajar dapat diarahkan kearah** yang lebih positif, sehingga pelajaran yang biasa dijelaskan secara berulang-ulang dapat dikurangi bahkan dihilangkan dan diarahkan ke aspek pembelajaran yang lain.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi seperti yang disampaikan oleh Sadiman [20], sebagai berikut :

- 1) Memberikan kejelasan pada pesan yang hendak disampaikan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, sehingga penyajian informasi tidak dalam wujud tertulis atau lisan saja.
- 2) Menanggulangi keterbatasan ruang, waktu, dan indera yang dimiliki, sebagai contoh jika objek terlalu besar untuk diperlihatkan secara langsung dapat disampaikan melalui foto, film atau model.
- 3) Dapat diatasinya sikap pasif pelajar dengan menggunakan media pendidikan yang sesuai dan variatif, hal ini meningkatkan keinginan belajar hal baru dengan melakukan interaksi secara langsung antara pelajar dengan lingkungan dan realita

4) Memberikan motivasi belajar yang seimbang. Setiap pelajar memiliki perilaku yang unik satu sama lainnya, sedangkan materi pelajaran dan kurikulum yang diberikan sudah ditentukan untuk setiap pelajar. Dengan media pembelajaran dapat diatasi hal tersebut dengan memberikan perangsang yang sama, memberi kesamaan pada pengalaman belajar yang diberikan, dan menumbuhkan persepsi belajar yang tidak mendiskriminasi satu sama lain.

Sedangkan menurut Daryanto, media pembelajaran mempunyai tugas sebagai pengantar informasi melalui sumber (pengajar) menuju penerima (pelajar), sedangkan metode merupakan proses membantu pelajar dalam mendapatkan dan mengolah materi pelajaran untuk memenuhi target pembelajaran [14]. Selengkapnya dapat dilihat melalui Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Dari beberapa definisi di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa fungsi, manfaat dan tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar yang berlangsung secara berkala, di mana segala keterbatasan dapat diatasi dengan adanya teknologi modern yang terus berkembang untuk memudahkan proses penyampaian informasi baik secara langsung atau tidak langsung sesuai dengan kemampuan dan minat belajar pelajar.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Rusman [17], media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga hal, melalui teknik penggunaan, sifat, dan jangkauan, ketiga hal tersebut memiliki kelompoknya masing-masing, yaitu sebagai berikut :

1) Melalui teknik penggunaannya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi :

a) Media yang diproyeksikan, merupakan media yang digunakan dengan bergantung pada alat bantu lain.

Contoh: *Overhead Projector (OHP)* dan *LCD (liquid-crystal display) Projector*.

b) Media yang tidak perlu diproyeksikan, merupakan media yang tidak memerlukan bantuan alat bantu lain.

Contoh : diagram, poster, *chart*.

2) Melalui sifatnya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi :

a) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat tanpa adanya elemen vokal.

Contoh : lukisan dan foto.

b) Media Auditif, merupakan media yang hanya dapat didengar.

Contoh : CD dan kaset.

c) Media *Audio Visual*, merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan vokal.

Contoh : video, film, *video game*.

3) Melalui jarak jangkauannya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi :

a) Media dengan daya input besar dan bersamaan, merupakan media yang mempunyai jangkauan luas/besar.

Contoh : televisi dan radio.

b) Media dengan daya input yang dibatasi ruang dan waktu, merupakan media yang mempunyai jangkauan sempit/terbatas.

Contoh : video atau film.

d. Kriteria Seleksi Media Pembelajaran

Kriteria untuk pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan objektif materi pembelajaran yang hendak disampaikan, dengan mempertimbangkan karakteristik pelajar, alokasi waktu, sumber informasi, proses penilaiannya, dan lingkungan tempat dilangsungkannya pembelajaran [15]. Dipaparkan juga oleh Sanjaya [21], beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam seleksi media, sebagai berikut :

- 1) Media yang digunakan pengajar perlu disesuaikan dan diarahkan untuk mencapai target pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan perlu disesuaikan dengan materi pelajaran yang diberikan.
- 3) Media yang digunakan perlu diperhatikan tingkat efisien dan efektivitasnya.
- 4) Media yang diberikan perlu disesuaikan dengan minat, kebutuhan dan keadaan pelajar.
- 5) Media yang diberikan perlu disesuaikan dengan kemampuan pengajar dalam menerapkannya.

2. Game atau Permainan

Pada bagian ini, akan dibahas beberapa definisi, *platform* dan *genre* yang telah dirancang dan diterapkan pada dunia *video game*, sebagai berikut:

a. Definisi Game atau Permainan

Game atau permainan adalah suatu aktivitas menyenangkan yang dapat dilakukan baik secara pribadi atau banyak orang. Permainan biasanya dimainkan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk menentukan pemenang dari permainan tersebut. *Game* biasa dimainkan dengan konteks yang tidak serius dan biasa dilakukan dengan tujuan *refreshing* untuk pemain. Walaupun demikian, pemain tetap perlu menganalisa dan menyusun strategi serta berinteraksi dengan pemain lain yang ikut berpartisipasi dalam permainan tersebut [18].

Menurut Shadily dan Echols, *game* adalah suatu tindakan yang memiliki unsur keasyikan dan dilakukan atas inisiatif pribadi, tanpa

paksaan dengan tujuan untuk merasakan kesenangan saat melakukan aktivitas tersebut [22].

Menurut Leyton, *game* adalah salah satu cara belajar dengan menganalisa suatu topik bersama beberapa pemain ataupun individu dengan menggunakan strategi rasional [23].

Sedangkan menurut Schell, menyatakan bahwa banyak orang menyukai tantangan untuk memecahkan suatu masalah dalam *level* yang diberikan. *Game* yang baik adalah *game* yang memberikan masalah untuk dilalui dan suatu *goals* (tujuan) yang memacu pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut, jika *game* tidak menyediakan suatu tantangan dan *goals* maka *game* yang dimainkan cenderung membosankan dan kurang mengasyikan untuk dimainkan [24].

b. Platform Game

Untuk memainkan sebuah *game* tentunya kita membutuhkan sebuah wadah atau perantara yang dapat menghubungkan kita dengan *game* yang hendak dimainkan. *Game* dapat dimainkan melalui berbagai macam media, dari sana dapat diklasifikasikan jenis *platform* yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Arcade game*, adalah *platform game* yang sering kita temui pada sebuah *game center* atau sebuah taman bermain yang beroperasi dengan menyediakan berbagai macam bentuk mesin permainan dengan hadiah tiket untuk dapat ditukarkan. Contoh : Mortal Kombat, Pac man, Street Fighter.
- 2) *Console game*, adalah *platform game* yang diperuntukkan untuk dimainkan dalam sebuah ruangan tertutup seperti ruang keluarga atau kamar anak. Mesin konsol yang digunakan pun beragam dan tidak semua konsol dapat memainkan *game* dari konsol lain. Contoh : Playstation, Xbox.
- 3) *PC game*, adalah *platform game* yang dimainkan menggunakan computer atau PC (*Personal Computer*) dengan *mouse* atau keyboard.
- 4) *Handheld game*, adalah *platform game* yang serupa dengan *console game*, yang membedakannya adalah *platform* ini memiliki mobilitas

untuk dapat dibawa kemana-mana dan dapat dioperasikan tanpa perantara televisi. Contoh : Nintendo DS, PSP.

- 5) *Mobile game*, adalah *platform game* yang dimainkan menggunakan *mobile phone* atau PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat dimainkan baik menggunakan koneksi internet dan non internet.

c. Genre *Game*

Dari buku yang ditulis oleh Ivan yang berjudul “Langkah Mudah Membuat *Game 3D*”, *genre game* merupakan pembagian atau klasifikasi permainan yang berlandaskan interaksi pemainnya. Setiap *genre game* memiliki aturan main dan cara bermain yang berbeda. Salah satu tujuan mengapa *game* dibagi menjadi beberapa *genre* adalah untuk memudahkan perancang *game* untuk fokus pada *game* yang hendak dibangun dan memudahkan pemain untuk dapat mengetahui *genre game* yang menjadi favorit mereka [25]. Terdapat berbagai jenis format yang membagi *game* berdasarkan *genre*-nya, yaitu sebagai berikut :

1. *Action*, adalah *game* yang mengutamakan pemainnya untuk memiliki akurasi, kecepatan reflek, dan ketepatan waktu saat dihadapkan pada tantangan dalam *game*. Contoh : God of War, The Last of Us.
2. *Adventure*, adalah *sub-genre* dari *genre action* yang memberikan tantangan berjangka waktu lama menggunakan alat dan fitur yang ditemukan dalam *game* tersebut. Contoh : Tomb Raider series, Grand Theft Auto series.
3. *Fighting*, adalah *game* yang memfokuskan alur permainan dengan pertarungan antar dua karakter, di mana karakter lawan dapat dikendalikan oleh komputer atau pemain lainnya. Contoh : Tekken series, Blazblue series.
4. *Sport*, adalah jenis *game* di mana pemain dapat memainkan permainan olahraga secara virtual seperti sepak bola, basket, *Baseball*, dan sejenisnya. Contoh : FIFA series, NBA series.
5. *Shooter*, adalah *sub-genre* dari *genre action*, yang menuntut pemain untuk menembakkan senapan ke target yang diberikan. Contoh : Call of Duty series, Battlefield series.

6. *Racing*, adalah *game* yang dimainkan dengan mengadu kecepatan antara kendaraan satu dengan kendaraan lawan di dalam sirkuit yang sudah disediakan. Contoh : Need for Speed series, Forza series.
7. Strategi, adalah *game* yang menuntut pemain untuk menyelesaikan permainan menggunakan taktik yang tepat, strategi yang akurat dan logika yang rasional. Contoh : Civillization, Age of Empire.
8. RPG (*Role Playing Game*), adalah *sub-genre* dari *genre adventure*, di mana pemain memainkan tokoh-tokoh fantasi dan bertualang menyelesaikan tantangan yang diberikan. Contoh : Dragon Quest series, Persona Series.

3. *Game* Edukasi

Pada bagian ini, akan dibahas beberapa definisi dan manfaat *game* edukasi melalui karya ilmiah dan penelitian terdahulu yang telah diuji, sebagai berikut:

a. Definisi *Game* Edukasi

Definisi edukasi menurut Triwahyuni, adalah upaya terencana dalam mengembangkan dan mendukung potensi pelajar, sehingga dapat meningkatkan nilai, moral, dan cara berpikir [26]. Menurut Echols, *education* adalah sesuatu yang bersifat mendidik dan memiliki elemen atau komponen pendidikan [22].

Game edukasi adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk membantu pelajar dalam mempelajari materi pelajaran dengan menggunakan media yang unik dan menarik bagi pelajar, hal ini dilakukan supaya pelajar tidak terlalu tegang atau serius saat belajar dan dapat menciptakan suasana yang sama ketika seseorang memainkan sebuah permainan. *Game* edukasi menyediakan wujud pembelajaran langsung dengan *pattern learning by doing*, di mana terdapat suatu faktor konsekuensi yang mendorong pemain untuk lebih teliti dan tidak mengulangi kesalahan yang sama pada tahapan atau *level* selanjutnya [27]. Menurut Wolf, *game* edukasi adalah sebuah permainan yang mempunyai fungsi dan tujuan untuk menyampaikan materi

pembelajaran dengan elemen *scoring* (penilaian) sebagai umpan balik kepada pemain [28].

b. Manfaat Game Edukasi

Secara umum, utilitas dan manfaat yang ditemukan dari *game* edukasi adalah sebuah proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan hasrat belajar, sehingga pusat perhatian pada materi pelajaran dapat dipertahankan dalam jangka panjang [29]. Menurut Griffiths, *game* merupakan cara inovatif dalam pembelajaran di mana *game* menyediakan elemen interaktivitas yang dapat memberikan rangsangan belajar. Dengan digunakannya *game* dapat memungkinkan pelajar untuk mendapatkan pengalaman baru, dan rasa ingin tahu tentang materi yang diberikan melalui *game* [30].

4. Visual Novel

Genre game yang digunakan untuk perancangan *game* ini adalah *Visual Novel*. *Visual Novel* atau *bijuaru noberu* (ビジュアルノベル) merupakan *genre* permainan yang lahir di Jepang pada tahun 1980 melalui *game* berjudul “Portopia Renzoku Satsujin Jiken” atau “The Portopia Serial Murder Case” yang mulai diterbitkan ke pasar Jepang tahun 1983 menggunakan komputer Jepang NEC PC-6001. Pada tahun 1985, perusahaan Chunsoft mengadaptasi *game* tersebut kedalam konsol *game* NES (*Nintendo Entertainment System*) dan sejak saat itu versi *game* ini telah menjadi generasi pertama dan pendahulu *game* pada generasi *Visual Novel* selanjutnya [31].

Visual Novel merupakan *genre* permainan yang menggabungkan elemen literatur dan *video game*, serta merepresentasikan seluruh elemen *game* multimedia seperti teks, *Background*, karakter, musik, dan suara. Pemain dapat berinteraksi langsung ke dalam cerita dan juga berperan sebagai penentu akhir cerita sesuai dengan tindakan atau pilihan yang diambil selama cerita tersebut berlangsung [31]. Yang menjadi ciri khas tentang *Visual Novel* adalah *story branching* atau cerita bercabang dari narasi yang diberikan, penyajian karakter dengan desain menarik, dan kotak dialog yang digunakan oleh pemain dan karakter dalam *game* untuk menyampaikan pesan ke lawan bicara [6].

Menurut Agusalm, *Visual Novel* adalah jenis *game* yang didominasi menggunakan narasi, konversasi, dan desain karakter dalam novel yang

disajikan secara visual kepada pemain [32]. Secara umum *Visual Novel* sering dimainkan pada *platform* PC, namun bisa juga diunduh dan dimainkan melalui *smartphone* berbasis *android* atau IOS. Penggemar *game Visual Novel* dapat mengunduh dan memilih cerita naratif yang dirancang oleh *developer* lokal mulai dari romansa, fantasi sampai ke aksi sejarah melalui situs *Visual Novel Project Indonesia Community*. Umumnya *Visual Novel* masih dipengaruhi oleh gaya desain karakter *anime* dari Jepang yang merupakan asal mula dari terciptanya genre *Visual Novel* ini [33].

Dari penelitian yang dilakukan oleh Agus dkk, memberikan rekomendasi untuk menggunakan *Visual Novel game* sebagai media pembelajaran, hal ini direkomendasikan karena dapat membantu pelajar untuk menikmati materi pembelajaran yang diberikan dan dapat meningkatkan kualitas belajar kedepannya [34].

5. Ren'Py

Ren'Py adalah *Visual Novel engine* dengan bahasa pemrograman *python* untuk memudahkan perancang *game* untuk membuat *game* bergenre *Visual Novel* dengan mengimplementasikan berbagai elemen multimedia yang dibutuhkan. Pendirinya Tom Py, menamai *Ren'py* dengan menggabungkan kata “*Ren'ai*” yang diambil dari istilah Jepang “*Ren'ai shimyureshon gemu*” yang berarti *game* simulasi romansa atau *dating simulation* dan dari kata *python* karena menggunakan bahasa pemrograman *python*.

Ren'py pertama dikeluarkan pada tanggal 24 Agustus 2004, dan hanya dapat digunakan pada *Windows*. Pada tanggal 8 September 2005 versi *Macintosh* akhirnya dikeluarkan, sementara untuk *Linux* pada tanggal 30 April 2006. *Ren'py* baru mengeluarkan sebuah versi yang dapat *support android* (*Ren'Py Android Packaging Tools*) pada tanggal 7 Februari 2011, di mana melalui tools ini *game Visual Novel* dari *Ren'py* dapat diakses melalui *android*, *tablet* dan *smartphones*, hanya saja kemampuan *developing* masih belum dapat digunakan pada *android* dan perlu menggunakan *PC* untuk merancang *code*. Saat ini *game Ren'py* sudah dapat dirancang ke dalam sistem operasi *Windows*, *macOS*, *Linux*, *OpenBSD*, *IOS HTML5*, dan *Web*, hal ini tentunya membuka peluang bagi perancang *game* untuk menyebarluaskan karyanya ke *platform* yang berbeda sesuai dengan target penggunaannya [35].

Menurut pendirinya Tom Py, bahasa pemrograman ren'py mudah dipelajari dan menyediakan efektivitas dalam menulis cerita narasi, sedangkan *script python* memungkinkan pengguna untuk merancang stimulasi *game* yang kompleks dan detail. Pengguna diberikan kemudahan untuk mengakses *Visual Novel engine* ini karena ren'py sendiri merupakan *open source engine* dan dapat diunduh melalui situs resmi Ren'py di mana pengguna dapat memodifikasi dan melakukan *upgrade* pada versi ren'py.



Gambar 3.2 Logo Ren'py

Dengan adanya *multiplatform support*, tim dari ren'py yang berdedikasi untuk terus melakukan upgrade, dan juga melalui forum yang masih berjalan, ren'py *engine* menjadi lebih populer di mana pengguna pemula dan berbagai perusahaan sudah menggunakan *game engine* ini baik dengan tujuan non komersial dan komersial *Visual Novel*.

6. Covid-19

a. Deskripsi Covid-19

Saat ini dunia sedang menghadapi keadaan masa kesehatan darurat karena pandemi Covid-19, tidak terkecuali negara Indonesia. Coronavirus disease atau Covid-19 adalah penyakit sistem pernapasan menular yang belum lama ini ditemukan, penyakit ini disebabkan oleh virus dari golongan coronavirus yang kini sudah menyebabkan banyak korban jiwa dalam skala global. Virus Corona pertama ditemukan di kota Wuhan pada akhir Desember 2019 [36]. Total kasus konfirmasi Covid-19 secara global per tanggal 7 Mei 2021 mencapai 155.681.518 juta kasus dengan angka kematian mencapai 3.250.806 juta korban jiwa dalam 222 negara [37]. Pada tanggal 28 Januari 2020, telah ditandatangani oleh kepala direktur BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) mendeklarasikan pandemi Covid-19 menjadi status “Keadaan Tertentu Darurat” bencana, surat ini diedarkan pada tanggal 17 Maret 2020 [38] [39]. Pada awalnya hanya ada dua warga Indonesia yang terinfeksi, namun angka banyaknya penduduk yang terinfeksi mulai bertambah sejak saat itu. Pada tanggal 8 Mei 2021 sudah terkonfirmasi mencapai 1.703.632 pasien dengan angka kematian 46.663 korban jiwa [37].

Kebanyakan orang yang sudah terinfeksi virus Covid-19 akan merasakan gejala sesak napas dari ringan sampai berat. Orang lanjut usia dan orang yang mengalami penyakit pernapasan bawaan, mengidap kanker, dan diabetes, serta penyakit bawaan lainnya lebih cenderung terinfeksi karena lemahnya daya tahan tubuh. Tidak semua orang mengalami gejala yang sama, namun banyak orang mengaku mengalami demam, batuk kering, dan kelelahan berlebih saat terjangkit virus Covid-19. Gejala lain yang kurang umum namun ditemukan pada pengidap penyakit ini adalah rasa sakit di sekujur tubuh, hilangnya indera penciuman dan perasa, munculnya bintik merah pada kulit atau pucatnya warna jari, sakit kepala berulang, diare, dan konjungtivitis. Sementara untuk gejala yang lebih serius, pengidap akan kesusahan dalam bernapas dan napas menjadi lebih pendek, dada terasa tertekan dan menyakitkan,

serta kehilangan kemampuan berbicara dan terbatasnya gerakan badan. Rata-rata gejala akan muncul dalam waktu 5 sampai 6 hari, namun gejala dapat muncul sampai 14 hari, maka dianjurkan untuk melakukan isolasi selama 2 minggu kedepan di dalam rumah masing-masing [40].

Dampak dari pandemi Covid-19 ini menjadi permasalahan di berbagai aspek kehidupan. Pemerintah Indonesia terpaksa menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada beberapa wilayah. Hal ini merombak kegiatan sosial ekonomi penduduk seperti transportasi umum yang kini dibatasi jumlah penumpangnya, tempat perbelanjaan dikurangi, tempat rekreasi dan hiburan ditutup, dan berbagai institut pendidikan ditutup sementara. International Labour Organization (ILO) memperkirakan, sekitar 25 juta pekerja telah kehilangan mata pencahariannya pada fase awal pandemi ini [41]. Pada fase selanjutnya, tepatnya kuartal kedua tahun 2020 ILO memperkirakan jam kerja karyawan akan berkurang 10,5% atau sejajar dengan 305 juta karyawan *full time* dengan hipotesis jam kerja adalah selama 48 jam perminggunya [42].

b. Protokol Kesehatan Covid-19

Untuk mencegah dan menanggulangi penyebaran penyakit Covid-19, banyak negara telah mengeluarkan beberapa cara untuk melindungi diri selama masa pandemi ini. Pada awalnya Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes) mengeluarkan slogan 3M yaitu, memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan. Namun mendekati masa lebaran, Kemenkes mengeluarkan slogan tambahan dan mengubah 3M menjadi 5M dengan menambah dua poin penting yaitu, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penduduk untuk keluar-masuk kota maupun negara lain karena dapat menambah resiko penyebaran penyakit Covid-19 [43].

Kebijakan untuk peniadaan mudik ini berlaku pada tanggal 6 sampai 17 Mei 2021. Hal ini dilakukan karena mayoritas sasaran tempat yang dituju pemudik adalah rumah orang tua tau kerabat sedangkan data pemerintah menunjukkan angka kematian Covid-19 terbesar didominasi

oleh lansia, dan semakin lanjut usia pasien akan semakin kecil pemulihannya. Kebijakan ini ditulis sesuai sesuai Permenhub nomor 13 tahun 2021, di mana transportasi yang diperbolehkan hanyalah transportasi esensial dari sector logistic, pendidikan, makanan, minuman, komunikasi dan sektor penting lainnya [44].

Salah satu upaya untuk menanggulangi Covid-19 adalah dengan melakukan vaksinasi. Pada 8 Mei 2021, Indonesia menerima vaksin jadi AstraZeneca sebanyak 1.389.600 dosis. Kedatangan ketiga vaksin AstraZeneca merupakan kerja sama multilateral dengan COVAX Facility, jumlah total Vaksin AstraZeneca yang diterima mencapai 6.410.500 dosis vaksin ditambah dengan vaksin Sinovac sebanyak 68.500.00 dosis dan vaksin Sinopharm sebanyak 1.000.000 dosis, Indonesia mengamankan sebanyak 75.910.500 doses vaksin Covid-19 semenjak kedatangan pertamanya pada Desember 2020 [45]. Dari data yang diambil dari Komite Penanganan Covid-19 Dan Pemulihan Ekonomi Nasional (KPCPEN) target sasaran vaksinasi ditargetkan 181.554.465 orang, dan sasaran vaksinasi SDM Kesehatan, petugas publik dan lansia ditargetkan 40.349.049 orang. Sementara untuk orang yang sudah divaksinasi gelombang satu mencapai 13.475.087 orang dan gelombang kedua mencapai 8.755.256 orang [46]. Pemerintah berharap untuk dapat mensukseskan program vaksinasi Covid-19 dan tetap disiplin menjalankan protokol kesehatan 5M.