

PERANCANGAN KOMIK UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN REMAJA TERHADAP MENJALANKAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 DI SURABAYA

Swesti Anjampiana Bentri,¹
Arjuna Bangsawan,²
Jundah Abdul Matien.³

Institut Informatika Indonesia, Surabaya¹
Swesti@ikado.ac.id

Abstrak

COVID-19 adalah sebuah virus Corona jenis baru yang menjadi wabah di seluruh dunia termasuk negara Indonesia. Pemerintah Indonesia mengeluarkan protokol kesehatan bagi masyarakat Indonesia sebagai upaya menangani pandemi COVID-19 yang sedang melanda negara saat ini. Salah satu kota yang terkena dampak wabah ini adalah kota Surabaya, namun masyarakat surabaya masih banyak yang tidak menjalankan protokol kesehatan yang membuat mereka berada dalam bahaya tertular atau menularkan virus tersebut khususnya para remaja yang aktif di luar. Tujuan penelitian adalah untuk merancang komik digital di instagram sebagai media kritik sosial untuk meningkatkan kesadaran remaja dalam memberlakukan protokol kesehatan dalam masa pandemi COVID-19. Metode penelitian yang dilakukan berupa metode penelitian wawancara dengan seorang dokter dan melakukan observasi langsung untuk melihat keadaan masyarakat surabaya. Hasil penelitian kemudian digunakan dalam pembuatan Komik Digital, langkah yang dilakukan dimulai dari menentukan konsep, menulis cerita, membuat naskah, pembuatan storyboard, mendesain karakter, pewarnaan, mengatur tata letak dan menerbitkan komik digital ke media sosial. Komik digital berisi 6 chapter dan akan dipublikasi melalui media sosial (Instagram) menggunakan nama akun “cerita_pandemi_surabaya” dengan media pendukung stiker WhatsApp, gantungan kunci, kaos T-shirt, jaket hoodie, phone case, masker, stiker cetak, poster, box set dan tote bag. Perancangan komik digital sebagai media kritik ini diharapkan dapat menyampaikan pesan moral kepada para remaja dan memberikan informasi tentang pentingnya melaksanakan protokol kesehatan dengan baik.

Kata Kunci : Komik Digital, Covid-19, Protokol Kesehatan, Remaja, Surabaya, Kritik.

Abstract

COVID-19 is a new type of Corona virus that has become an epidemic throughout the world, including Indonesia. The Indonesian government has issued a health protocol for the people of Indonesia as an effort to deal with the COVID-19 pandemic that is currently engulfing the country. One of the cities affected by this outbreak is the city of Surabaya, but there are still many Surabaya people who do not follow the health protocols that put them in danger of contracting or transmitting the virus, especially teenagers who are active outside. The purpose of the study was to design digital comics on Instagram as a medium for social criticism to increase youth awareness in enforcing health protocols during the COVID-19 pandemic.

The research method used is an interview research method with a doctor and direct observation to see the state of the Surabaya community. The results of the research are then used in making Digital Comics, the steps taken are starting from determining the concept, writing stories, making scripts, making storyboards, designing characters, coloring, arranging layouts and publishing digital comics to social media.

The digital comic contains 6 chapters and will be published through social media (Instagram) using the account name "cerita_pandemi_surabaya" with supporting media such as WhatsApp stickers, key chains, T-shirts, hoodie, phone cases, masks, printed stickers, posters, box sets and tote bags. The design of digital comics as a medium of criticism is expected to convey moral messages to teenagers and provide information about the importance of implementing health protocols properly.

Key words: *Digital Comic, Covid-19, Health Protocol, Teenagers, Surabaya, Criticism.*

PENDAHULUAN

Penyebaran virus menular SARS-COV @ atau yang sering disebut dengan Coronavirus Disease-2019 ini telah merambah keberbagai negara, termasuk negara Indonesia. Penyakit ini terindikasi pertama kali di Wuhan Cina, kemudian menyebar masuk ke negara lain dalam kurun waktu yang terbilang cepat. Menurut Kompas (2020) tanggal 18 Oktober 2020 kasus COVID-19 di Indonesia sudah mencapai 361,867 orang yang diantaranya 12,511 meninggal dan 285,324 sembuh dari penyakit tersebut. Pandemi COVID-19 di Indonesia dimulai pada tanggal 2

Maret 2020 dengan pengumuman pemerintah yang menyatakan bahwa terdapat dua kasus positif COVID-19 di Indonesia.

Tindakan keaman dan pencegahan dilakukan untuk dapat mencegah penyebaran virus ini. Pemerintah Indonesia menghimbau masyarakatnya untuk menerapkan kebiasaan hidup sehat dengan menjaga kebersihan diri dan lingkungannya. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengeluarkan Protokol Kesehatan yang dipublikasikan pada tanggal 16 Maret 2020 dimana didalamnya terdapat tatacara melakukan aktivitas dan apa yang seharusnya dilakukan oleh masyarakat yang sakit atau yang sehat. Tata cara tersebut memuat anjuran yang dapat dilakukan masyarakat, salah satunya adalah beristirahat di rumah bila sakit atau demam, menjaga jarak dengan orang lain minimal 1 meter dan menggunakan masker bagi yang berada di area publik. Upaya tersebut dilakukan untuk menekan jumlah korban terjangkit covid-19.

Protokol kesehatan oleh pemerintah tersebut tidak serta merta dapat mengurangi jumlah korban terjangkit penyakit baru ini. Berdasarkan data dari lawancovid-19.surabaya.go.id (2021) kasus akumulatif yang terkonfirmasi tertular di Surabaya telah mencapai 37.012 kasus dengan 1.445 orang meninggal. Britajatim.com (2021) menyatakan bahwa Wakil Sekretaris Satgas COVID-19 Surabaya, Irvan Widyanto mengungkapkan fenomena menarik terkait denda pelanggar protokol kesehatan di Surabaya. Irvan menjelaskan, pelanggaran paling banyak yang ditemui adalah warga kota yang tidak menggunakan masker sebanyak 7.924 orang. Pada posisi kedua pelanggaran terbanyak, adalah kerumunan warga di tempat umum yang mencapai 1.515 orang. “Ya memang karena banyaknya warga yang belum mematuhi prokes, dan tingkat dispilinitasnya sudah mengendor,” ungkap Irvan saat dikonfirmasi di Surabaya. Hal ini membuktikan jika penerapan protokol kesehatan ini masih banyak diabaikan oleh masyarakat, sehingga diperlukan alternatif lain untuk menyadarkan masyarakat betapa pentingnya protokol tersebut dalam mengurangi jumlah korban terjangkit covid-19.

Remaja di Surabaya termasuk kalangan yang aktif, dimana mereka sering keluar dari rumah untuk hal pendidikan atau pekerjaan yang membuat mereka lebih sering berinteraksi dengan orang lain. Hal ini membuat para remaja Surabaya mempunyai potensi tertular virus lebih tinggi dibanding anak kecil yang umumnya

bermain di rumah nya atau orang tua yang sudah jarang keluar ke tempat publik yang membuat para remaja perlu untuk menjalankan protokol kesehatan dengan benar pada saat keluar dari rumah. Menyadarkan remaja terhadap pentingnya protokol kesehatan menjadi penting untuk dilakukan mengingat kegiatan sosial mereka yang cenderung lebih banyak.

Komik digital saat ini sudah menjadi salah satu media yang populer di internet karena isinya yang menarik dan ringan untuk dikonsumsi. Hal ini didasarkan oleh munculnya komik di sosial media seperti instagram , twitter, facebook, dan website komik webtoon yang banyak digunakan oleh komikus dan konsumen dari segala penjuru. Penggunaan komik digital dalam menyebarkan informasi pentingnya penerapan protokol kesehatan merupakan pilihan yang diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan diatas, berdasarkan kemudahannya diakses serta kedekatannya dengan generasi muda (remaja). Indotelko (2018). mengatakan menurut Head of Business Development CIAYO Corp Khrisnawan Adhie, Setidaknya lebih dari 13 juta orang di Indonesia membaca komik melalui ponsel, jumlah ini diprediksi akan meningkat 20% dalam kurun waktu 5 tahun kedepan. Dia mengungkapkan bahwa komik digital sudah menjadi makanan sehari-hari anak muda karena mudah dibaca dan mudah diakses.

Berdasarkan penjelasan diatas maka perancangan komik digital mengenai penerapan protokol kesehatan menjadi penting untuk dilakukan. Pendekatan komedi dan cerita slice of life dilakukan agar pesan pesan kritik dan moral kepada masyarakat remaja surabaya lebih mudah diterima. Komik ini dibuat sebagai media penyebaran informasi yang menarik bagi masyarakat untuk menumbuhkan kesadaran menjaga diri sendiri dan orang lain dari bahaya covid-19 melalui pelaksanaan protokol kesehatan.

KAJIAN TEORI

Covid-19

COVID-19 adalah penyakit menular yang terjadi dikarenakan Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute

Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV 2), dan menyebabkan penyakit Coronavirus Disease-2019 (COVID-19).

Penyebaran utama virus ini adalah dengan Droplet sebagaimana yang dikatakan WHO (2020) dalam QnA untuk Public “Orang dapat tertular COVID-19 dari orang lain yang terinfeksi virus ini. COVID-19 dapat menyebar terutama dari orang ke orang melalui percikan-percikan dari hidung atau mulut yang keluar saat orang yang terinfeksi COVID-19 batuk, bersin atau berbicara. Percikan-percikan ini relatif berat, perjalanannya tidak jauh dan jatuh ke tanah dengan cepat. Orang dapat terinfeksi COVID-19 jika menghirup percikan orang yang terinfeksi virus ini”. Menurut hasil QnA Kementerian Kesehatan yang dipublikasikan pada 6 Maret (2020) beberapa cara untuk mencegah seseorang tertular virus ini adalah sebagai berikut.

1. Menjaga kesehatan dan kebugaran agar stamina tubuh tetap prima dan sistem imunitas / kekebalan tubuh meningkat.
2. Mencuci tangan dengan benar secara teratur menggunakan air dan sabun atau handrub berbasis alkohol. Mencuci tangan sampai bersih selain dapat membunuh virus yang mungkin ada di tangan kita, tindakan ini juga merupakan salah satu tindakan yang mudah dan murah. Sekitar 98% penyebaran penyakit bersumber dari tangan. Karena itu, menjaga kebersihan tangan adalah hal yang sangat penting.
3. Ketika batuk dan bersin, tutup hidung dan mulut anda dengan tisu atau lengan atas bagian dalam (bukan dengan telapak tangan).
4. Hindari kontak dengan orang lain atau bepergian ke tempat umum.
5. Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut (segitiga wajah). Tangan menyentuh banyak hal yang dapat terkontaminasi virus. Jika kita menyentuh mata, hidung dan mulut dengan tangan yang terkontaminasi, maka virus dapat dengan mudah masuk ke tubuh kita.
6. Gunakan masker dengan benar hingga menutupi mulut dan hidung ketika Anda sakit atau saat berada di tempat umum.

Komik

Pengertian komik menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comics* (1994, p. 20), komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau tanggapan estetis dari pembaca. Langkah membuat komik yang ideal adalah :

1. Gagasan, merupakan ide awal yang ingin disampaikan kepada pembaca.
2. Bentuk, adalah visual komik yang akan digunakan.
3. Gaya, merupakan ciri khas yang dimiliki oleh komikus itu sendiri.
4. Struktur, adalah prinsip komposisi yang digunakan di dalam komik dan gaya cerita yang disampaikan oleh pengarang.
5. Keterampilan pengarang dalam menuangkan imajinasi ke dalam komik dan berhasil menarik perhatian pembaca.
6. Permukaan atau tampilan merupakan hasil jadi gabungan dari gagasan, bentuk, gaya, struktur, dan keterampilan.

Komik Digital

Hafiz ahmad yang dikutip oleh Musdalifah (2019) menerangkan bahwa secara sederhana komik digital adalah sebuah komik yang tidak memakai printed material seperti kertas, dan komik digital dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan aplikasi digitalnya :

1. *Digital production*, mengacu kepada proses berkarya dan produksi komik yang dilakukan 100% on screen, tidak sekedar proses manipulasi digital semata.
2. *Digital form*, mengacu kepada bentuk komik yang digital yang bersifat *borderless* dan *timeless* dimana sebuah komik tidak dibatasi kertas yang membuat komik dapat menyesuaikan format ukuran sesuai kebutuhan.
3. *Digital delivery*, mengacu kepada metode distribusi komik secara digital dalam bentuk *paperless* yang memungkinkan proses distribusi komik memotong banyak rantai proses distribusi. Hal ini karena data data yang telah berbentuk kode digital dapat dibawa kedalam gadget yang kecil dan efisien.

Komedi

Perancangan komik digital kali ini menggunakan pendekatan komedi sebagai upaya untuk membangun mood pembaca supaya tidak terbawa emosi pada saat diberikan pesan kritik yang ada di dalam komik. Menurut CNN Indonesia (2021) beberapa istilah teknik yang digunakan dalam sebuah komedi adalah sebagai berikut.

1. Setup, Untuk membangun sebuah premis komedi, maka seorang komedian harus mengungkapkan atau mendeskripsikan situasi, baik singkat maupun panjang lebar. Kemudian, setelah penonton terbawa pada suasana yang terbangun, mereka siap menerima komedi sebagai respon dan jawaban dari hal yang diungkapkan dan dideskripsikan. Hal tersebut dinamakan sebagai set-up.
2. Punchline, Punchline adalah bagian lucu dari sebuah lawakan. Punchline adalah respon dari sebuah deskripsi atau set-up yang sebelumnya disampaikan. Keberhasilan dari sebuah punchline ditentukan dari seberapa kuat seorang komedian membangun dan menggiring pikiran penonton melalui set-up.
3. Bit, bit adalah sebuah item komedi yang biasanya juga disebut sebagai sebuah materi komedi. Dalam rangkaian sebuah penampilan stand-up comedy, seseorang merangkai beberapa bit. Bit sendiri secara teori dan pada umumnya tersusun dari set-up dan punchline. Tapi, improvisasi seorang komedian memungkinkan dalam satu bit menghadirkan lebih dari satu punchline.
4. Act out, teknik ini adalah teknik memperagakan sesuatu untuk menyampaikan pesan dengan unsur komedi. Biasanya Act Out dilakukan berlebihan, agar gerakan tersebut terlihat lucu dan penonton paham apa maksud komedi dari gerakan yang dilakukan.

5. Callback, sebuah punchline biasanya bisa lucu berkali-kali jika konteksnya berulang, bahkan menjadi tambah lucu. Ketika seseorang mengambil punchline yang telah ia keluarkan, dan menyampaikannya ulang dengan konteks tertentu, itulah teknik callback.

METODE PENELITIAN

Perancangan komik ini dilakukan dengan tiga proses dari mulai eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi yaitu aktivitas menggali sumber ide, mengumpulkan data dan referensi, pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat konsep rancangan atau desain.

Kedua, tahap perancangan dengan memvisualisasikan hasil dari analisa data kedalam konsep dari mulai style ilustrasi, desain karakter, konsep warna, tipografi dan layout komik yang kemudian dijadikan acuan untuk pembuatan chapter komik dalam bentuk digital.

Ketiga, perwujudan komik digital secara lengkap sambil menyempurnakan karya sesuai dengan ide atau konsep di awal. jika komik tersebut sudah dianggap cukup baik maka komik akan diunggah ke akun instagram @cerita_pandemi_surabaya dimana akun ini adalah tempat unggahan karya utama dalam perancangan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep perancangan tugas akhir yang di buat adalah sebuah komik digital yang mengangkat fenomena masyarakat yang tidak patuh kepada protokol kesehatan dengan tujuan untuk mengkritik perbuatan tersebut yang di hias dengan komedi satire untuk menarik perhatian audiens. Komik digital akan di pisah dalam beberapa chapter dengan tiap chapter membahas topik tertentu yang saling berhubungan dengan protokol kesehatan. Perancangan komik digital ini memanfaatkan media sosial Instagram sebagai tempat penyebaran komik. Komik akan dibuat dalam ukuran A4 dengan 60 halaman yang di bagi ke dalam 6-chapter dengan tiap chapter memiliki kurang lebih 10 halaman.

Komik Digital

Perancangan komik ini digunakan style ilustrasi manga yang simplistik karena sesuai dengan tipe cerita di dalam komik yaitu *slice of life* yang pada umumnya menggunakan ilustrasi yang tidak rumit. Ilustrasi yang simplistik ini juga menjadi kontras pada saat dilakukan efek komedi pada ekspresi karakter dimana efek komedi dilakukan dengan melebih lebihkan detail di wajah karakter.



6

Gambar 1. Contoh Style Ilustrasi dan Efek Komedi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Aspek yang dijadikan titik fokus dalam perancangan cerita dan karakter di dalam komik adalah aspek *relatable* dimana aspek ini akan membuat pembaca dapat memposisikan diri mereka sebagai karakter utama di dalam komik dan mudah untuk memahami cerita serta pesan yang disampaikan di dalam komik. Oleh karena itu desain karakter dan konsep cerita di dalam komik dilihat dari sudut pandang sebuah remaja.



Gambar 2. Karakter di Dalam Komik

Sumber: Dokumen Pribadi

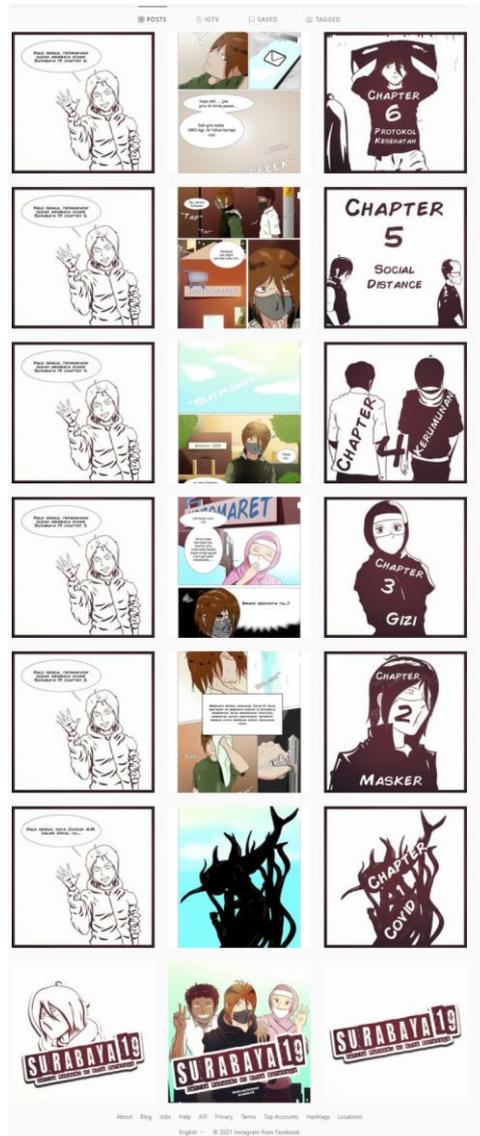
Perancangan komik ini menggunakan warna cerah untuk memberikan kesan *fun* dan *happy* yang mendukung fungsi komedi dan cerita slice of life komik yaitu untuk membangun mood pembaca sebelum diberi pesan kritik yang mungkin membuat pembaca tersinggung. Komik juga dirancang untuk diunggah di instagram yang membuat rancangan juga memperhatikan tampilan instagram feed yang menarik dan informatif untuk membantu audien mengidentifikasi apa yang mereka lihat di instagram feed.



Gambar 3. Tampilan Komik di Instagram

Sumber: Dokumen Pribadi

Tampilan instagram feed dirancang dengan mengunggah sampul *chapter*, isi *chapter*, dan *end chapter message* yang dipisah untuk memberikan tampilan yang konsisten dimana posisi sampul *chapter* berada di kanan *feed*, isi komik berada di tengah *feed*, dan *end chapter message* berada di kiri *seed*.



Gambar 4. Tampilan *Instagram Feed*

Sumber: Dokumen Pribadi

Media pendukung

Media pendukung menggunakan konsep yang serasi dengan media utama menggunakan warna coklat sebagai warna inti dari media dan ilustrasi karakter di dalam komik. Berikut digital desain media pendukung.

1. Gantungan Kunci Karakter

Perancangan gantungan kunci di rancang sebagai media pengingat akan komik dimana gantungan kunci umumnya digunakan pada item yang sering dijumpai seperti kunci motor atau kunci rumah. Konsep gantungan kunci karakter ini menggunakan konsep gantungan kunci yang mengait hoodie karakter utama.



Gambar 5. Desain Gantungan Kunci Karakter

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Kaos *T shirt*

Perancangan Kaos T-shirt sebagai media pendukung adalah sebagai media promosi dan media pengingat karena audiens akan mengingat atau penasaran akan media utama “surabaya 19” ketika memakai kaos ini atau melihat seseorang menggunakan kaos ini. Konsep media pendukung kaos menggunakan judul komik dengan ilustrasi karakter utama di bagian depan dan pesan untuk audiens di bagian belakang.



Gambar 6. **Desain Kaos T-shirt**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Stiker Aplikasi WhatsApp

Perancangan media pendukung stiker aplikasi whatsapp adalah sebagai media promosi berbasis digital dimana sekarang banyak remaja yang tidak lepas dari media sosial termasuk whatsapp untuk mengirim pesan di grup atau teman nya. Konsep stiker menggunakan ilustrasi karakter dengan *style chibi* dengan ekspresi yang umum di gunakan sebagai reaksi pesan atau unggahan di whatsapp.



Gambar 7. **Desain Stiker**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Masyarakat pada sadarnya sudah mengetahui mengenai bahayanya covid-19 namun banyak dari mereka yang tidak memedulikan atau tidak percaya. Sama halnya dengan protokol kesehatan, banyak yang sudah mengetahui tentang protokol kesehatan namun banyak masyarakat yang meremehkan dan tidak melakukan karena kurangnya kesadaran diri. Oleh karena itu komik dengan pesan kritik yang disebar secara online digital kepada remaja jaman sekarang adalah solusi yang tepat sasaran karena komik ini berfokus terhadap membangun rasa malu remaja yang tidak bertanggung jawab. Komik ini menyajikan dengan jelas tindakan tidak bertanggung jawab masyarakat yang kemudian dikritik dengan tanggapan dari karakter. Komik digital ini disajikan dengan full color dengan gaya gambar manga/anime dengan genre komedi slice of life yang diharapkan akan menarik perhatian remaja. Komik diunggah di instagram karena dapat menjangkau khalayak luas dikarenakan remaja jaman sekarang tidak bisa lepas dari smartphone dan sosial media.

Saran

Saran terhadap pengkarya lain yang ingin mengambil komik sebagai media utama adalah untuk menggunakan waktu sebaik mungkin supaya pengerjaan tidak berat di belakang, selain itu mahasiswa juga perlu untuk menguasai cara bercerita dengan visual dari mulai apa yang perlu ditampilkan di dalam panel, ekspresi karakter, angle ilustrasi, background, penggunaan speech bubble yang efisien dan pacing cerita dari panel ke panel. Perancangan komik ini melalui penelitian dan pencarian data, dimana selama proses tersebut berlangsung didapatkan temuan-temuan menarik yang dapat dijadikan ide baru penciptaan karya. Temuan menarik tersebut berada pada luar ruang lingkup pembahasan dari karya komik ini, sehingga tidak memungkinkan untuk dibahas lebih lanjut. Penelitian lebih lanjut terhadap topik bahasan yang sama masih diperlukan untuk dihadirkan dalam berbagai kemungkinan penciptaan karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S.O. 2020, Berbagai Cara Penyebaran Virus Corona COVID-19 Menurut WHO, Apa Saja? Diakses pada tanggal 25 Juni 2021 dari <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5122703/berbagai-cara-penyebaran-virus-corona-covid-19-menurut-who-apa-saja>
- CNN Indonesia. 2021 7 Istilah Stand-Up Comedy: Punchline Hingga Roasting. Diakses pada tanggal 22 Juni 2021 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20210326143304-241-622470/7-istilah-stand-up-comedy-punchline-hingga-roasting>
- Ellyvon Pranita 2020. Diumumkan Awal Maret , Ahli : Virus Corona Masuk Indonesia Dari Januari. Diakses pada tanggal 23 Juni 2021 dari <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>
- Indotelko.com 2018. Masyarakat Indonesia Suka Baca Komik Digital. Diakses pada tanggal 23 Juni 2021 dari <https://www.indotelko.com/read/1544405662/masyarakat-baca-komik-digital>
- Infeksi Emerging 2020. Qna : Pertanyaan Dan Jawaban Terkait COVID-19. Diakses pada tanggal 2 Juli 2021 dari <https://covid19.kemkes.go.id/qna-pertanyaan-dan-jawaban-terkait-covid-19/#.X8BbgBZR3IU>.
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers
- Musdalifah 2019. Perkembangan Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. Diakses pada tanggal 3 Juli 2021 dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/14625/1/17760027.pdf>
- Satuan Tugas Covid-19, 2021. Surabaya Lawan COVID-19. Diakses pada tanggal 24 Juni 2021 dari <https://lawancovid-19.surabaya.go.id/visualisasi/graph>
- Wibowo, I.F. 2021 Total Denda Capai Rp 1,3 Miliar Akibat Banyak Warga Surabaya Masih Langgar Protokol Kesehatan. Diakses pada tanggal 3 Juni 2022 dari <https://beritajatim.com/politik-pemerintahan/total-denda-capai-rp-13-miliar-akibat-banyak-warga-surabaya-masih-langgar-protokol-kesehatan/>