

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PROGRAM BULAN IMUNISASI ANAK SEKOLAH (BIAS)

THE DESIGNING OF A GRAPHIC STORY BOOK AS THE ENDORSER MEDIA FOR THE “BULAN IMUNISASI ANAK SEKOLAH” (BIAS) PROGRAM

Sekar Ajenk Arumita¹

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
sekarajenk@gmail.com

Asbtrak

Program Bulan Imunisasi Anak Sekolah atau yang biasa disebut dengan BIAS merupakan program imunisasi booster atau pengulangan dari imunisasi yang diberikan sejak lahir. Imunisasi pada program BIAS ini ditujukan bagi anak sekolah dasar kelas 1,2, dan 3, namun sayangnya banyak anak-anak yang takut untuk disuntik dan permasalahan tersebut terjadi di hampir seluruh sekolah dasar di Indonesia yang mengikuti program BIAS. Masalah anak yang takut terhadap suntikan ini menjadi suatu kendala tersendiri, seperti; satu anak yang takut akan mempengaruhi anak-anak yang lain, anak yang tegang atau panik menyebabkan anak akan sulit untuk disuntik, ini semua akan memakan waktu dan menjadikan proses program BIAS tersendat. Padahal, imunisasi sangat penting untuk anak-anak dimana penyakit Campak (kelas 1), DT (kelas 1), dan Td (kelas 1 dan 2) sangat rentan menyerang di usia anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah menginformasikan kepada anak pemahaman tentang pentingnya imunisasi melalui pendekatan komunikasi visual yang sesuai dengan anak-anak. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk mencari tahu permasalahan dalam program BIAS dengan lebih rinci, dan mencari tahu media dengan visualisasi yang dekat dengan anak, sehingga anak-anak dapat mengerti manfaat dari imunisasi tanpa merasa takut lagi untuk disuntik. Media penyampaian informasi yang digunakan adalah buku cerita bergambar.

Kata Kunci : Media informasi, imunisasi, BIAS, anak, buku cerita bergambar.

Abstract

“Bulan Imunisasi Anak Sekolah” program, also known as BIAS, is a booster immunization program or repetition of immunizations given at birth. BIAS immunization program is intended for elementary school children grade 1,2, and 3, but unfortunately many children are afraid to be injected and the problems occur in almost all primary schools complied BIAS program in Indonesia. Anxious children will cause problems during injection, such as; anxious child will frighten others, furthermore, it is a waste of time to inject one child and interrupt BIAS operation. Whereas, immunization is very important for children, namely, measles disease (grade 1), DT (grade 1), and Td (grade 1 and 2) are particularly vulnerable to school age. The aim of this study is to inform the importance of immunization through the visual communication suitable for children. The analysis will use qualitative methods, to find out more detail about the problems in BIAS program, and look for visual media that appropriate to the children, so that they can understand the benefits of immunization, and no more anxiety while injected. Storybook could deliver information about immunization to children.

Keyword : Information Media, immunization, BIAS, children, storybook.

1. Pendahuluan

Daya tahan tubuh atau kekebalan tubuh pada manusia pada dasarnya sudah dimiliki sejak manusia dilahirkan, namun banyaknya racun, kuman, virus-virus dan bakteri yang ada membuat kadar imun dalam tubuh harus diperkuat lagi agar tubuh kita dapat terus bertahan dari serangan-serangan tersebut. Sejak bayi dilahirkan, mereka tidak memiliki kekebalan tubuh yang cukup untuk melawan banyaknya penyakit yang ada di Dunia, akan tetapi kekebalan tubuh itu sendiri akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya umur dan konsumsi susu serta asupan makanan. Siasat tambahan yang dilakukan untuk menaikkan daya tahan tubuh yakni melalui imunisasi. Imunisasi merupakan suatu tindakan untuk memberikan perlindungan (kekebalan) didalam tubuh bayi dan anak. Imunisasi juga berfungsi untuk melindungi dan mencegah terhadap penyakit-penyakit menular yang sangat berbahaya bagi bayi dan anak. Bila seorang anak mendapat imunisasi, maka 80-95% akan terhindar

dari penyakit infeksi yang ganas. Semakin banyak bayi dan anak yang terimunisasi, maka penyebaran penyakit pun akan semakin sedikit dan rantai penularan terputus dari anak ke anak lain atau ke orang dewasa yang tinggal bersamanya. Imunisasi sejak bayi itu dilakukan berlanjut hingga masa anak-anak pada usia sekolah dasar yakni kelas 1, 2, dan 3 SD dalam program BIAS.

BIAS (Bulan Imunisasi Anak Sekolah) merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan untuk memberikan imunisasi kepada anak-anak di sekolah, dan tidak jarang kegiatan ini ditakuti oleh anak-anak. Efek suntikan imunisasi yang diterima oleh anak-anak juga menjadi salah satu faktor penyebab bagi anak untuk tidak melakukan suntikan imunisasi lagi seperti rasa nyeri bahkan demam. Seperti yang dijelaskan oleh Dr. Seto Mulyadi [1], asal muasal ketakutan dapat berasal dari sebuah pengalaman langsung, cerita yang didengar, menjadi saksi mata suatu kejadian, transfer ketakutan dari orang terdekat, serta perangai dan pola asuh keluarga. Waktu dalam menunggu giliran untuk disuntik pun membuat seorang anak semakin gugup, tegang, cemas dan takut, maka tidak banyak disaat-saat itu seringkali anak menangis, berlari, atau mengumpat agar tidak jadi disuntik, seperti yang dijelaskan dalam buku *Aktivitas Pintar Pengisi Waktu* [2] bahwa waktu menunggu merupakan waktu yang paling menantang, hal ini dikarenakan anak-anak tidak merasa yakin mengenai apa yang seharusnya mereka lakukan sehingga memungkinkan mereka merasa cemas tentang apa yang akan terjadi. Dr. Seto Mulyadi juga menjelaskan bahwa belum mengertinya pengetahuan dan informasi pada berbagai hal yang mereka takutkan juga menjadi faktor timbulnya rasa takut. Adapun permasalahan untuk menghilangkan rasa takut dan menumbuhkan keberanian anak untuk disuntik, maka dapat diselesaikan melalui pendekatan desain komunikasi visual.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu: 1) Anak belum mengetahui manfaat dari imunisasi.; 2) Waktu menunggu giliran sebelum disuntik menambah rasa cemas bagi anak-anak, tidak banyak dari mereka membayangkan hal buruk yang akan terjadi hingga menambah rasa takut pada anak; 3) Melihat teman lain yang sudah disuntik menangis, ditakut-takuti oleh teman, serta pengalaman rasa sakit yang dirasakan sendiri setelah disuntik menjadi rasa trauma tersendiri bagi anak pada suntikan imunisasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang sebuah media sebagai media pendukung kegiatan imunisasi agar anak menjadi lebih tenang untuk disuntik?

Tujuan perancangan karya tugas akhir ini adalah menciptakan media melalui pendekatan desain komunikasi visual sebagai media pendukung program imunisasi kepada anak-anak sekolah dasar dimana didalamnya terdapat informasi pentingnya imunisasi, sehingga dengan media ini anak-anak akan menjadi lebih tenang dalam melakukan suntikan imunisasi.

Data dikumpulkan melalui metode kualitatif, yakni: *studi pustaka* untuk mencari informasi tambahan pendukung yang berhubungan dan sesuai dengan topik perancangan yang diangkat; *wawancara* kepada pihak pengelola imunisasi di Dinas Kesehatan kota Bandung untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan program BIAS; dan *observasi* untuk mengetahui bagaimana karakteristik dan kebiasaan apa saja yang dilakukan oleh anak-anak, serta karakter atau tokoh yang sedang tren dikalangan anak-anak untuk mendukung konsep perancangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan 5W 1H.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Pengertian Kekebalan Tubuh

Sistem kekebalan tubuh merupakan sekumpulan sel, organ, serta struktur khusus dan tidak begitu khusus yang sangat kompleks yang memiliki misi untuk mengenali dan menghancurkan penyusup asing yakni organisme penyebab penyakit seperti bakteri, virus, jamur, dan parasit. Proses pendeteksian organisme penyebab penyakit ini dilakukan oleh sistem kekebalan tubuh ketika organisme mulai memasuki tubuh dan sebelum terjadinya kerusakan pada tubuh dengan ditandai untuk dibasmi lalu dimakan oleh sel-sel kekebalan tubuh [3]. Pada dasarnya menurut Satgas Imunisasi PP IDAI [4] sistem kekebalan tubuh sudah terdapat di dalam masing-masing tubuh manusia dengan memiliki dua jalur pertahanan yang saling berhubungan yang mampu melindungi dari serangan mikroorganisme berbahaya (mikroorganisme patogen) yakni imunitas nonspesifik dan imunitas spesifik.

Imunitas nonspesifik merupakan imunitas yang didapat sebelum lahir yang memberikan pertahanan pertama terhadap masuknya benda asing ke dalam tubuh dan membantu menghancurkan apapun yang berhasil memasuki tubuh. Pertahanan pertama ini meliputi; kulit yang memberikan pertahanan agar virus dan bakteri tidak dapat menembus kulit, saluran pernapasan, cerna dan kemih oleh selaput lendir yang akan memberikan pertahanan dengan cara mengeluarkan lendir, enzim Lisosim dalam air liur, air mata, limfe dan kelenjar limfe di seluruh tubuh, serta sel-sel khusus (makrofag) yang memberikan pertahanan didalam darah yang dapat merusak dinding sel bakteri yang masuk ke dalam tubuh dan menghancurkannya.

Sedangkan imunitas spesifik merupakan pertahanan kedua yang didapat setelah lahir yang akan beraksi ketika imunitas nonspesifik sudah kewalahan. Imunitas spesifik bekerja setelah mikroorganisme masuk ke dalam tubuh dan mencoba membatasi perkembangbiakan dari mikroorganisme tersebut, lalu menghentikan

serangan berulang dari mikroorganisme yang sama yang terwujud dalam penyakit yang sama. Reaksi imunitas spesifik terbagi menjadi dua yakni reaksi antibody dan imunitas seluler. Reaksi antibody yakni masuknya mikroorganisme dan dikenali oleh sel T (sel darah putih) dan sel T akan memperbanyak diri lalu menghancurkan mikroorganisme tersebut, setelah itu sel T akan berubah menjadi sel memori yang akan dengan cepat bertambah banyak apabila organisme yang sama datang lagi, selain itu, tubuh juga membentuk sel memori yang akan bersirkulasi di dalam darah dan kelenjar getah bening selama bertahun-tahun dan berperan penting dalam pertahanan tubuh untuk melawan penyakit yang sama di kemudian hari. Kekebalan tubuh juga didapat dari ibu yakni ketika ibu hamil maka kekebalan yang berada dalam tubuh ibu disalurkan kepada anak dalam kandungannya, dan setelah anak lahir, kekebalan tubuh juga disalurkan melalui air susu ibu (ASI), namun kekebalan tubuh ini tidak bersifat kekal.

2.2 Pengertian Imunisasi

Menurut Satgas Imunisasi PP IDAI [4] imunisasi atau vaksinasi merupakan proses memasukan antibodi ke dalam tubuh untuk mendapatkan kekebalan yang bersifat pasif yakni kekebalan yang tidak dibentuk sendiri oleh tubuh namun diperoleh dari luar tubuh dengan cara memberikan vaksin untuk merangsang pembentukan imunitas aktif dalam tubuh sehingga didapatkan kekebalan aktif. Kekebalan aktif ini dapat bertahan lama karena tubuh memiliki sel imun yang mengingat (sel limfosit memori) mikroorganisme yang pernah masuk sebelumnya dan akan menjaga tubuh dari virus-virus tertentu yang sudah diingat oleh sel imun tersebut. Tujuan imunisasi selain untuk mencegah terkena penyakit tersebut, juga untuk menghilangkan penyakit-penyakit tertentu dari dunia. Katz dalam Satgas Imunisasi PP IDAI, [4] mengatakan bahwa imunisasi merupakan sumbangan ilmu pengetahuan terbaik yang pernah diberikan para ilmuwan di dunia ini.

2.3 Pengertian Media Informasi

Kata media seperti yang dijelaskan oleh Arief S. Sadiman [5] berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual, dan media hendaknya dapat dilihat, didengar, serta dibaca. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Estabrook dalam Pawit, [6] menjelaskan bahwa informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati atau berupa putusan-putusan yang dibuat seseorang. Informasi dapat lahir dari suatu peristiwa lalu disebarkan kepada orang lain. Dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah perantara atau pengantar dalam proses penyampaian sebuah informasi yang memberikan dampak atau manfaat bagi orang yang menerima pesan.

2.4 Pengertian Buku

Salah satu media informasi yakni buku, menurut Suriyanto Rustan [7] buku sering dimanfaatkan sebagai media dalam penyampaian informasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau yang biasa disebut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Suriyanto Rustan [7] juga menjelaskan bahwa untuk proses penyampaian informasi agar efektif yakni dengan memperhatikan desain cover, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, dan pembedaan yang jelas antar bagian. Pemilihan jenis buku juga harus sesuai dengan target pembacanya, dalam hal ini target pembaca merupakan usia anak-anak. Menurut Ch. Buhler dalam Joko, [8] menjelaskan bahwa buku pilihan menurut usia anak terbagi dalam pembagian lima usia tertentu yakni; usia fantasi (umur 2-4 tahun), usia dongeng (umur 4-8 tahun), usia petualangan (umur 8-11/12 tahun), usia kepahlawanan (umur 12-15 tahun), serta usia liris dan romantis (umur 15-20 tahun). Berdasarkan buku Aku Cinta Buku oleh Joko D Muktiono [8] usia 6-8 tahun merupakan usia sekolah awal yang sudah mampu membaca dengan lancar, dan untuk kegiatan membaca pada usia ini dapat dengan memberikan buku-buku cerita bergambar yang disertai dengan karakter-karakter tokohnya.

2.5 Psikologi Perkembangan Anak

Menurut Dr. Seto Mulyadi [1] masalah yang paling umum dihadapi anak adalah bagaimana mengekspresikan emosi dengan cara yang dapat lebih diterima oleh orang lain, dan masa anak-anak merupakan masa puncak ketakutan yang khas dalam perkembangan normal seorang anak, hal ini dikarenakan anak sudah semakin mampu mengenali bahaya dibandingkan saat bayi, namun kurangnya pengalaman menyebabkan anak belum mampu membedakan antara bahaya yang nyata dengan sesuatu yang tidak akan benar-benar mengancam dirinya. Dr. Seto Mulyadi [1] juga menjelaskan strategi untuk membantu anak mengelola rasa takut yakni dengan cara: 1) Menumbuhkan keyakinan akan Tuhan, 2) memberinya pengetahuan, informasi dan alasan untuk anak hal-hal yang tidak perlu ditakutkan. Menurut Charles Schaefer [9] bercerita melalui cerita binatang

atau cerita dengan penggambaran sesuatu yang mirip dengan keadaan anak seperti kesamaan umur, jenis kelamin, tingkah laku, dan situasi dapat menambah motivasi anak dan anak akan lebih dapat memahami dan menerima pesan yang disampaikan karena mereka membutuhkan contoh yang lebih jelas.

3. Konsep, Hasil, dan Media Pendukung

3.1 Konsep Pesan

Gagasan awal perancangan dari media informasi yakni berupa buku cerita bergambar yang akan diberikan kepada anak ketika pihak sekolah memberikan lembar pengumuman catatan riwayat imunisasi yang harus di isi dan jadwal pelaksanaan program BIAS kepada orang tua. Pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan media berupa buku cerita bergambar ini adalah untuk mengkomunikasikan kepada anak mengenai pentingnya imunisasi bagi tubuh, sehingga diharapkan anak-anak menjadi lebih tenang dan termotivasi ketika disuntik imunisasi. Strategi kreatif yang digunakan adalah konsep AIDA dan 5W 1H.

3.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan menggunakan model Harold Lasswel yang terdiri dari : 1) *Who* : Pihak yang mengeluarkan media pendukung ini adalah Satgas Imunisasi IDAI (Satuan Tugas Imunisasi Ikatan Dokter Anak Indonesia) yang berada dibawah naungan Kementerian Kesehatan RI yang memiliki tugas salah satunya untuk menyebarkan informasi mengenai imunisasi di Indonesia; 2) *Say What* : Memberikan kesan yang tidak menakutkan terhadap program BIAS dalam pemberian suntikan imunisasi; 3) *In What Channel* : Media utama berupa buku cerita bergambar akan diberikan kepada khalayak sasaran H-7 sebelum pelaksanaan program BIAS sehingga khalayak sasaran akan mengetahui informasi mengenai imunisasi dan siap ketika hari pelaksanaan program BIAS. Media pendukung yang digunakan adalah teaser berupa poster siluet karakter juga standee character dan faceboard yang diletakan di dalam sekolah, serta reward ketika khalayak sasaran selesai disuntik sehingga anak akan termotivasi untuk disuntik imunisasi; 4) *To Whom* : Khalayak sasaran yakni anak sekolah dasar kelas 1,2, dan 3; 5) *With What Effect* : a. Efek Kognitif : Dampak yang berhubungan dengan penalaran, yakni ketika khalayak sasaran dapat memahami informasi mengenai pentingnya imunisasi; b. Efek Afektif : Dampak yang berhubungan dengan perasaan, yakni ketika khalayak menyerap informasi dari buku cerita bergambar mengenai pentingnya imunisasi dan menjadi tidak takut dan termotivasi untuk melakukan suntik imunisasi; c. Efek Psikomotorik : Dampak yang berhubungan dengan aktivitas fisik, yakni ketika khalayak merangkai bonus dalam paket goodie bag berupa topeng karakter dan lembar mewarnai serta reward berupa papercraft setelah disuntik.

3.3 Konsep Kreatif

Strategi pendekatan yang dilakukan adalah; 1) Psikologis: Yakni dengan melalui penyesuaian karakteristik dan psikologi dari anak-anak untuk menentukan media yang tepat. Pemberian informasi melalui buku cerita bergambar agar anak-anak lebih mudah menyerap informasi yang diberikan dan dengan pemberian reward secara berkala tiap tahunnya yang dapat dijadikan barang koleksi setelah disuntik agar anak-anak tidak merasa kapok dan kembali takut untuk disuntik kedepannya, namun anak akan menanti-nantikan kegiatan di tahun berikutnya; 2) Faktor orang tua : Yakni dengan melibatkan peran orang tua dirumah untuk membimbing anak ketika membaca buku cerita bergambar di rumah juga turut memotivasi anak untuk disuntik imunisasi; 3) Faktor guru : Yakni dengan melibatkan peran guru di sekolah untuk membimbing anak dan memastikan bahwa anak sudah memahami informasi dalam buku dengan me review dan menceritakan kembali buku cerita bergambar sehari sebelum pelaksanaan acara program BIAS.

3.4 Hasil Perancangan

3.4.1 Desain Logo Tim

Perancangan logotype dari nama tim ini dibentuk dengan huruf berjenis sans serif sesuai dengan target khalayak agar mudah dibaca juga dengan penggunaan ujung yang tidak tajam, namun tetap terlihat tegas. Penggunaan warna pada logotype adalah warna kuning dan warna merah jingga, hal ini dimaksudkan untuk mengesankan semangat, tenaga, kekuatan, pesat, dan hebat yang dilambangkan melalui warna merah jingga dan ditambah dengan bentuk huruf dimiringkan, serta mengesankan kelincuhan, kegembiraan, dan persahabatan yang dilambangkan melalui warna kuning.

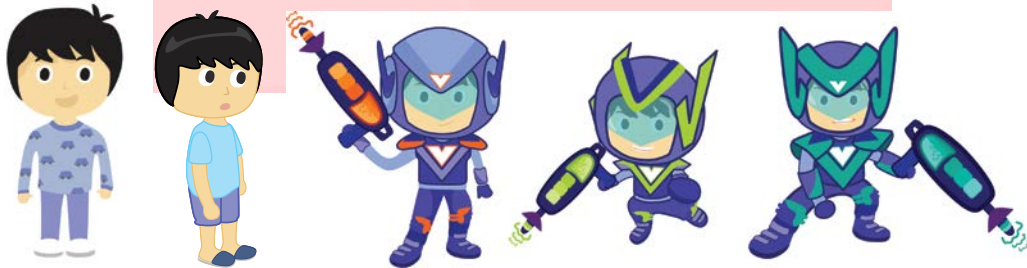


Gambar 1. Logo Tim

3.4.2 Desain Karakter

1. Karakter Vino

Karakter Vino digambarkan merupakan seorang anak yang memiliki saudara kembar yakni Vina ,dan memiliki sifat yang ceria, tegas, juga penyayang kepada saudara kembarnya Vina. Desain karakter Vino dirancang menggunakan baju piyama karena sedang berada di dalam rumah lalu menggunakan kaus dan celana pendek ketika pergi bermain di dekat rumah. Desain karakter Vino The Laser Gun merupakan karakter ketika Vino sudah berubah mengenakan pakaian armor. The Laser Gun ditambahkan pada nama Vino disebabkan oleh senjata yang digunakan oleh Vino saat melawan monster ketika berubah mengenakan armor yakni pistol laser. Senjata pistol laser dipilih karena senjata pistol laser merupakan senjata tembakan jarak jauh untuk menggambarkan kekuatan serangan dari vaksin yang tidak mengesankan tajam atau serangan fisik secara langsung sehingga lebih cocok untuk khalayak sasaran yakni anak-anak. Desain armor dibuat untuk mengesankan perlindungan yang dihasilkan oleh kekuatan formula vaksin yang telah masuk kedalam tubuh Vino dan akan semakin besar elemen pelindungnya ketika semakin banyak jenis vaksin yang diterima



Gambar 2. Karakter Vino

2. Karakter Vina

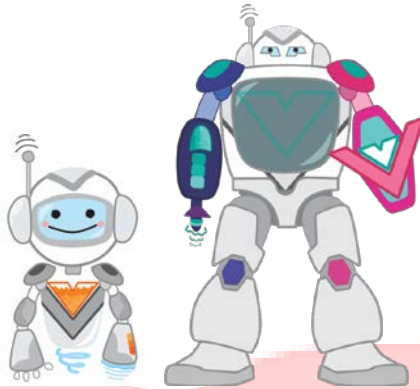
Vina memiliki karakter yang ceria, lucu, dan juga penyayang dengan saudara kembarnya Vino. Penggambaran memiliki pakaian yang serupa dengan Vino juga untuk menggambarkan bahwa mereka adalah anak kembar. Desain karakter Vina The Guardian merupakan karakter ketika Vina sudah berubah mengenakan pakaian armor. The Guardian ditambahkan pada nama Vina karena ia memiliki senjata berupa tameng berwarna pink yang dapat membuat kekuatan pelindung. Senjata ini dirancang untuk mengkomunikasikan fungsi vaksin sebagai pelindung tubuh dari serangan virus penyakit dan sebagai pelengkap dari senjata Vino yang memiliki fungsi untuk menyerang serta melawan virus.



Gambar 3. Karakter Vina

2. Karakter Vb-Tron

Karakter Vb-Tron atau dipanggil dengan Vibtron merupakan karakter robot pelindung anak-anak dari bahaya serangan virus penyakit yang digambarkan memiliki sifat penyayang, lembut, dan bersahabat. Vb-Tron merupakan karakter penggambaran dari suntikan vaksin. Elemen desain V pada bagian dada Vb-Tron dengan warna sesuai dengan jenis vaksin dan terlihat seperti di dalamnya terdapat cairan merupakan penggambaran bahwa formula vaksin terdapat dalam tubuh Vb-Tron. Elemen V tersebut menjadi elemen visual pengikat dari karakter Vb-Tron, Vino, dan Vina, agar terlihat sebagai satu tim. Vb-Tron juga digambarkan tidak memiliki kaki dan bergerak dengan cara melayang, memiliki tangan yang dapat berubah menjadi sebuah alat suntikan untuk memasukan formula vaksin ke dalam tubuh anak, hanya penggambarannya tidak dengan menggunakan jarum sesungguhnya serta tidak memiliki ujung yang tajam. Penggambaran ini mengesankan robot yang canggih. Dalam seri terakhir buku cerita Vb-force yang berbarengan dengan pengulangan vaksin Td, untuk menggambarkan begitu ganasnya virus Td sehingga perlu pengulangan pemberian vaksin divisualisasikan dengan robot vibtron yang berubah bentuk menjadi robot besar dan dikendalikan oleh Vina dan Vino. Hal tersebut menggambarkan bersatunya seluruh kemampuan pamungkas mereka bertiga dan lengkapnya vaksin yang sudah diterima.



Gambar 4. Karakter Vb-Tron

3. Karakter Monster Virus Campak

Monster Virus Campak merupakan bentuk penggambaran dari virus penyakit campak yang digambarkan memiliki sifat jahat dan pengganggu dengan bentuk visual wajah galak. Bentuk dalam monster ini mengambil esensi dari ciri khas yang ditimbulkan oleh penyakit campak yakni bercak-bercak merah pada bagian tubuh, juga senjata yang digunakan untuk melakukan penyerangan yakni dengan menggunakan air liur dan nafas beracun sesuai dengan penularan yang dilakukan oleh virus campak yakni melalui air liur dan saluran pernafasan, sedangkan bentuk dasar mengambil esensi bentuk dari referensi bentuk monster-monster virus. Warna yang digunakan oleh monster campak ini juga dengan menggunakan warna dari kode kemasan vaksin campak yakni oranye.



Gambar 5. Karakter Monster Virus Campak

3.4.2 Desain Buku Cerita Bergambar Vb-Force

Buku cerita bergambar Vb-Force ini berukuran 20cm x 20cm dan terbagi menjadi 4 seri yakni kelas 1 sd mendapatkan dua kali pada imunisasi bulan Agustus (Campak) dan November (DT), sedangkan kelas 2 dan 3 mendapatkan masing-masing satu kali pada bulan November (Td). Total dari buku ini memiliki 23 halaman.

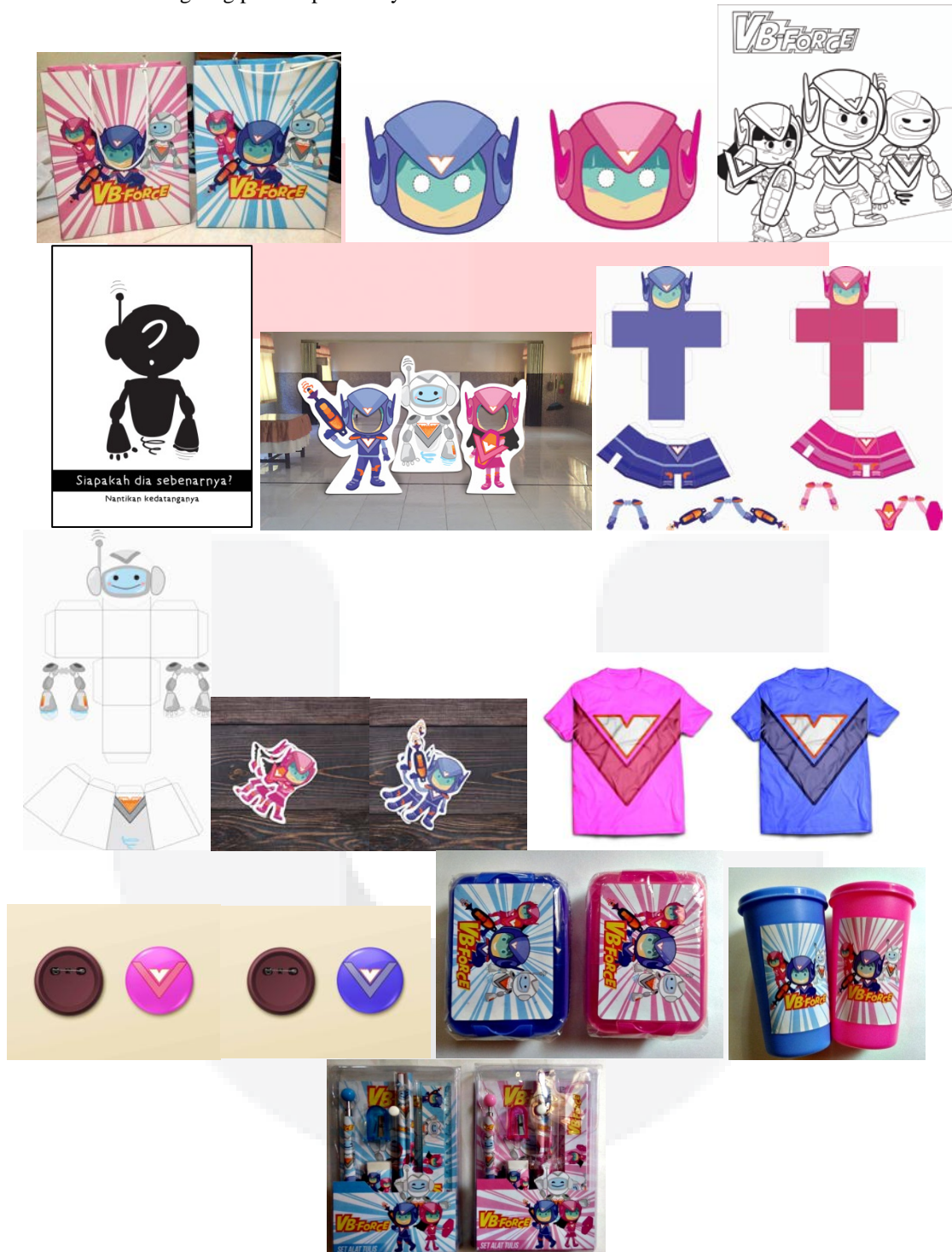


Gambar 6. Desain Buku Cerita Vb-Force

3.5 Media Pendukung

Media-media pendukung yakni; 1) *Goodie Bag* berisi surat izin kegiatan imunisasi dan daftar riwayat imunisasi untuk orang tua, 1 buku cerita bergambar Vb-Force sesuai seri imunisasi yang akan dilaksanakan, lembar mewarnai, serta topeng karakter yang akan dibagikan kepada anak seminggu sebelum hari H pelaksanaan; 2) *Teaser* dalam bentuk poster siluet karakter dan standee character akan dipasang di lingkungan

sekolah sejak H-30; 3) *Reward* dalam bentuk papercraft karakter dan kartu sertifikat akan diberikan ketika anak sudah melakukan suntikan, serta faceboard berbentuk karakter yang disusun dan diletakkan di depan ruangan proses suntikan berlangsung (uks) agar anak dapat berfoto setelah disuntik. Ukuran tinggi faceboard disesuaikan dengan tinggi rata-rata peserta BIAS paling besar yakni anak kelas 3 SD 138cm; 4) *Merchandise* dalam bentuk kotak bekal anak, botol minum, alat tulis, stiker karakter, pin, gantungan kunci dan t-shirt akan dijual pada setiap event BIAS berlangsung pada tiap tahunnya.



Gambar 7. Media Pendukung

4. Kesimpulan dan Saran

Melalui hasil penelitian, wawancara, pengumpulan data dan studi pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Masih banyak anak-anak peserta program BIAS (Bulan Imunisasi Anak Sekolah) yang takut untuk disuntik seperti berontak, menangis, mengumpat, berlari, atau bahkan kabur, sehingga membuat hambatan tersendiri bagi para guru dan tim puskesmas dalam melakukan pemberian vaksin melalui suntikan, karena suntikan sendiri harus dilakukan dalam kondisi keadaan tenang. Rasa takut yang dialami oleh anak juga dapat membuat anak menjadi pingsan atau bahkan kejang.

2. Diperlukannya pendekatan kepada anak untuk menyampaikan informasi dan pemahaman mengenai imunisasi dan manfaatnya.

3. Melalui media buku cerita bergambar dengan peng gayaan karakter dalam kondisi memiliki permasalahan serupa dengan anak akan membuat anak memahami informasi yang disampaikan, yakni pemahaman imunisasi dan manfaat imunisasi sehingga anak menjadi lebih tenang untuk disuntik.

Saran yang dapat diberikan adalah dengan adanya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif pada akhir semester perkuliahan ini, diharapkan mahasiswa/i dapat menerapkan segala ilmu dan pengalaman yang sudah dipelajari selama mengenyam di bangku perkuliahan ini dan dapat menjadikan mahasiswa/i sebagai seorang desainer grafis yang dapat menyelesaikan atau menjawab atas masalah-masalah yang terjadi (problem solver). Diharapkan anak-anak sekolah dasar peserta program BIAS dapat menjadi lebih tenang untuk melakukan suntikan imunisasi, karena imunisasi sangat penting untuk kesehatan tubuh dan dapat berpengaruh terhadap peningkatan mutu kesehatan rakyat Indonesia.

Daftar Pustaka

- [1] Mulyadi, Seto. (2006). *Membantu Anak Balita Mengelola Ketakutan*. Jakarta: Erlangga For Kids.
- [2] Kathy, Maureen, dkk. (2005). *Aktivitas Pintar Pengisi Waktu*. Jakarta: Erlangga For Kids.
- [3] Baggish, Jeff. (1996). *Bagaimana Sistem Kekebalan Tubuh Anda Bekerja*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [4] Satgas imunisasi PP IDAI. (2014). *Panduan Imunisasi Anak*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- [5] Sadiman, Arief S., dkk. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [6] Yusup, Pawit M. (2013). *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Rustan, Surianto. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [8] Muktiono, Joko D. (2003). *Aku Cinta Buku-Menumbuhkan minat baca pada anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Schaefer, Charles. (1991). *Bagaimana Mempengaruhi Anak*. Semarang: Effhar Offset Semarang.