

EFEKTIVITAS PESAN ANIME “CELLS AT WORK!!” SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN MENGENAI VAKSINASI

Nastiti Ayu Sayekti¹, Diah Agung Esfandari², Raka Rizca Haqqu³

^{1,2,3}Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹nastitiayusayekti@gmail.com

²esfandari@gmail.com

³rizcahaqqu@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Tulisan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas pesan *anime* “*Cells at Work!!*” sebagai media komunikasi kesehatan mengenai vaksinasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis studi kasus instrumen tunggal. Data dalam penelitian kemudian dianalisis mengacu pada teori Syarat Pesan yang Efektif dengan metode Miles dan Huberman. Penelitian ini menghasilkan pesan dalam *anime* “*Cells at Work!!*” walau pun menggunakan istilah dan alur yang membingungkan, ia mampu menarik perhatian dan menghibur penonton dengan ide yang kreatif. Penggambaran yang detail juga berhasil membuat penonton mempercayai informasi yang diberikan. Penonton juga mendapatkan pandangan positif dan wawasan mendalam mengenai cara kerja vaksin. *Anime* ini dibuat berdasarkan komik ini mampu menyampaikan pesan yang sama mengenai vaksinasi.

Kata Kunci: *Anime*; Efektivitas Pesan; Komunikasi; Media; Vaksinasi

Abstract

The purpose of this research paper is to understand and to analyze the message effectiveness of the "Cells at Work!!" anime as a health communication channel on vaccination. With a single-instrument study case analysis, this study employs descriptive and qualitative approaches. The data in this study is analyzed by using the Message Effectiveness theory's specifications, followed by the Miles and Huberman method. The findings of the study indicates that, despite the usage of some perplexing terms and storylines in the "Cells at Work!!" anime message, it is still able to hold the audience's attentions and entertain them with such creative idea. As a result, its detailed representation is able to establish trust in its audience mostly in information delivered. Its audience is also given a positive impression of vaccines as well as a thorough understanding of how they work. This anime was based on a comic, and they both convey the same message about vaccination.

Keywords: *Anime*; Channel; Communication; Message Effectiveness; Vaccination

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah menemani kegiatan masyarakat Indonesia semenjak Maret 2020. Hingga Januari 2022, lebih dari empat juta kasus positif COVID-19 tercatat di Indonesia (KPCPEN, 2022). Program

vaksinasi pun telah digencarkan oleh pemerintah Indonesia semenjak Februari 2021. Hingga saat ini vaksin jenis Sinovac/Coronavac, AstraZeneca, Moderna, dan Pfizer telah tersedia di Indonesia bahkan untuk dosis *booster* atau dosis ketiga. Dari total target vaksinasi nasional Indonesia sebesar

208.265.720 hingga Februari 2022 masih 134.403.989 target yang telah divaksinasi dengan dosis kedua (KPCPEN, 2022). Dari data tersebut bisa dikatakan masih jauhnya perjalanan pemerintah Indonesia untuk mencapai target vaksinasi nasional. Menurut berbagai survei, memang masih ada beberapa masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan yang ragu dan enggan menerima vaksin COVID-19. Salah satunya adalah masyarakat golongan muda berusia dibawah 21- 40 tahun.

Menurut hasil survei Indikator Politik Indonesia pada Februari 2021, dari 261 responden berusia dibawah 21 – 25 tahun 32,9% diantaranya tidak percaya terhadap efektivitas vaksin (INDIKATOR, 2021). Hal tersebut didasari alasan berupa keraguan mereka terhadap keamanan vaksin (56%), keraguan terhadap efektivitas vaksin (37%), dan mereka merasa tidak membutuhkan vaksin (25,6%). Keraguan masyarakat kalangan muda ini juga diyakini dengan bentuk komunikasi kesehatan pemerintah yang belum secara efektif menjangkau mereka. Menurut peneliti CSIS (*Centre for Strategic and International Studies*) Arya Fernandes, golongan muda memang lebih sering mengakses sosial media yang mana biasanya informasi tidak benar mengenai vaksinasi sering tersebar (Anugerah, 2021). Hal tersebut juga membuat golongan tersebut menjadi susah menerima informasi kredibel yang disampaikan pemerintah.

Untuk itu diperlukan suatu upaya komunikasi kesehatan yang lebih bisa menjangkau dan lebih efektif dalam mengedukasi kalangan muda mengenai vaksinasi. Hal tersebut didukung oleh pendapat pakar komunikator sains Ahmad Rusdan Utomo bahwa golongan masyarakat utamanya generasi Millennial dan Z belum melihat urgensi vaksinasi bagi mereka dan lingkungan sosial, sehingga mereka perlu diberi kesadaran bahwa mereka ada penular virus yang baik (Anugerah, 2021). Pada 2018 dan 2021 hadir serial *anime* atau animasi Jepang berjudul *Cells at Work!* yang mengangkat tema cerita kesehatan. *Anime* tersebut menggambarkan bagaimana sel dalam tubuh bekerja dalam berbagai kondisi. *Anime* yang dibuat berdasarkan komik dengan judul yang sama ini ditulis oleh Akane Shimizu.

Anime Cells at Work! yang ditayangkan dibawah lisensi Kodansha ini, memiliki dua musin dengan total 21episode dan durasi selama 21-24 menit per episodenya. Pada musim kedua dengan judul “*Cells at Work!!*” lebih tepatnya pada episode kedua berjudul *Acquired Immunity* diceritakan bagaimana sel tubuh bekerja saat dan setelah vaksinasi terjadi.

Anime “Cells at Work!” memiliki penilaian sebesar 8.9/10 dari laman penilaian film Cina, Douban. Selain itu pada tahun 2019, *anime* tersebut mendapatkan penghargaan dari *The Magnolia Award Festival* oleh *The*



Gambar 1. Poster *Anime “Cells at Work!!”* pada KAORINusantara (2020)

Shanghai Television sebagai *Best Storytelling* pada kategori animasi (Pineda, 2019). *Anime* ini juga telah digunakan oleh beberapa sekolah di Cina sebagai media pembelajaran bagi siswanya. Dilansir dari *South China Morning Post*, salah satu guru SMA, Yang yang berafiliasi dengan *Southwest University China* menyatakan bahwa *anime “Cells at Work!”* ini memiliki keakuratan yang baik dan mampu membantu siswanya dalam memahami dan menghafal istilah biologi yang diajarkan. Pemerintah Cina juga mendukung penggunaan *anime* tersebut sebagai media pembelajaran utamanya bagi kaum muda sekaligus sebagai bentuk komunikasi kesehatan baru yang mampu menjangkau kaum tersebut (Shen, 2018). Relevansi pesan *anime “Cells at Work!!”*

episode 2 *Acquired Immunity* mengenai cara kerja vaksin pun telah diakui oleh berbagai ahli medis, salah satunya oleh dokter Mahdi Nazar asal Inggris. Dokter Nazar melalui konten YouTube-nya (doc. offcall), menyatakan bahwa penggambaran virus hingga karakteristik serta cara kerja sel imun dalam *anime* ditampilkan sangat detail dan relevan dengan teori medis (2021).

Tayangan animasi yang merupakan salah satu bentuk media audio-visual menurut beberapa penelitian terdahulu memang dikatakan efektif dalam menambah pengetahuan mengenai suatu isu kesehatan. Salah satunya seperti hasil penelitian yang ditulis oleh Anggelina dan Trisnadoli (2020) yang berjudul “*Analisis Efektivitas Pesan Film Animasi 3D Bahaya Rokok terhadap Perokok Aktif Remaja dan Dewasa*”. Berdasarkan penelitian tersebut, film animasi dianggap memiliki pesan yang efektif dengan adanya peningkatan pengetahuan sampel penelitian sebesar 30% mengenai isu kesehatan yang dibahas. Untuk itu, penelitian ini akan mencoba untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas pesan *anime* “*Cells at Work!!*” episode 2 *Acquired Immunity* sebagai media komunikasi kesehatan mengenai vaksinasi. Untuk mengetahui hal tersebut, pesan dalam *anime* “*Cells at Work!!*” akan dikaji menggunakan teori Syarat Pesan yang Efektif oleh Jatmika, Maulana, Kuntoro, dan Martini (2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menjadikan perspektif dan pendapat sampel/subjek penelitian dalam menilai dan menganalisis objek penelitian. Digunakan juga metode penelitian dengan analisis studi kasus instrumen tunggal atau *the single instrumental case study*. Menurut Cresswell (2008) penelitian dengan *single instrumental case study* pada umumnya berfokus pada sebuah kasus yang bisa mewakili suatu isu yang diangkat. Efektivitas pesan *anime* “*Cells at Work!!*” episode 2

Acquired Immunity pada durasi menit 01:32 – 11:45 akan menjadi objek dalam penelitian ini.

Analisis efektivitas pesan *anime* tersebut akan dibahas berdasarkan persepektif dan pendapat subjek penelitian yaitu masyarakat Indonesia berusia 18 - 24 tahun (Generasi Z). Subjek penelitian ini juga memiliki kriteria lain berupa status latar belakang pendidikan sebagai mahasiswa, yang telah divaksinasi COVID-19 baik secara sukarela atau tidak. Kemudian pemeliharaan subjek juga didasarkan pada wilayah domisili yang berada di kabupaten di Pulau Jawa. Dengan kriteria tersebut, telah dipilih enam informan kunci/subjek penelitian melalui teknik *sampling*, *nonprobability sampling* secara *purposive sampling*. Telah terpilih enam informan yang berasal dari masing-masing provinsi di Pulau Jawa dengan sebaran gender dua orang laki-laki dan empat orang perempuan.

Penelitian ini mengambil data melalui sumber primer dengan metode wawancara semi terstruktur atau *in-depth interview* dan observasi tersamar. Pada proses wawancara sendiri terdapat dua sesi pertanyaan, yaitu sebelum dan sesudah informan menonton *anime* “*Cells at Work!!*” sebagai objek analisis dalam penelitian ini. Pertanyaan tersebut utamanya dikembangkan dari sub unit analisis penelitian ini yaitu tujuh Syarat Pesan yang Efektif oleh Jatmika, Maulana, Kuntoro, dan Martini (2019), yaitu:

1. *Command Attention* (Menarik Perhatian): Pesan yang efektif adalah pesan yang dikembangkan dari suatu ide sehingga dapat menarik perhatian.
2. *Clarify the Message* (Kejelasan Pesan): Pesan yang efektif adalah pesan yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami.
3. *Create Trust* (Membangun Kepercayaan): Pesan yang efektif adalah pesan yang tidak bohong, dapat dipercaya, dan terjangkau.
4. *Communicate a Benefit* (Memberikan Manfaat): Pesan yang efektif adalah pesan yang dapat memberikan

keuntungan baik bagi komikan atau pun komunikator.

5. *Consistency* (Konsisten): Pesan yang efektif adalah pesan yang berasal dari satu pesan utama yang sama di berbagai jenis media.
6. *Cater to the Heart and Head* (Membangun Emosi dan Masuk Akal): Pesan yang efektif adalah pesan yang dapat menyentuh perasaan/emosi dan akal target komunikasi.
7. *Call to Action* (Mengajak untuk Bertindak): Pesan yang efektif adalah pesan yang dapat mendorong serta mempengaruhi target untuk bertindak secara positif.

Pada poin kelima (*Consistency*) dalam teori tersebut tidak dikembangkan menjadi pertanyaan untuk informan. Poin kelima tersebut akan dianalisis dengan menggunakan data dari sumber sekunder yaitu data dokumen internet berupa tangkapan layar beberapa halaman komik *Cells at Work!* Volume 3 Bab 13. Dengan ini, sumber data dalam penelitian ini dilengkapi dengan adanya sumber data sekunder dari kajian literasi, melalui buku, jurnal, skripsi, dan data internet. Baik proses pengambilan data hingga analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara daring/*online* melalui *virtual meeting* dengan fasilitas *platform* Google Meet dan Whatsapp. Hal tersebut dilakukan mengingat kondisi pandemi COVID-19 saat ini yang membuat penelitian ini sulit jika dilakukan secara tatap muka.

Dari data yang terkumpul, akan dilakukan analisis data menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2019), teknik analisis Miles dan Huberman dilakukan mulai saat data dikumpulkan hingga tuntas terkumpul secara interaktif melalui aktivitas berupa pengurangan, penyajian, dan penyimpulan data. Kemudian untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi Sumber melalui pengurangan dan pengelompokan data yang di kategori yang serupa. Teknik Triangulasi Sumber biasa digunakan untuk melihat suatu kesimpulan

yang sama dari berbagai sumber saat membahas suatu isu yang sama (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan wawancara dengan informan kunci dan komparasi penyampaian pesan mengenai vaksinasi pada media komik dan *anime* “*Cells at Work!!*”, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Command Attention (Menarik Perhatian)

Untuk melihat pemenuhan syarat pesan yang efektif pada poin menarik perhatian atau *Command Attention* dari *anime* “*Cells at Work!!*” informan diberikan empat pertanyaan mengenai *anime* tersebut. Dari enam informan kunci, semua informan memiliki kesan pertama mereka langsung mengerti bahwa *anime* tersebut membahas vaksinasi. Hal tersebut didukung dengan penggunaan istilah sistem imun. Kemudian lima dari enam informan menyatakan *anime* “*Cells at Work!!*” menarik untuk ditonton, diantaranya karena keunikan penggambaran cara kerja vaksin dari *anime* tersebut. Satu informan yang tidak menyatakan ketertarikannya kepada *anime* dikarenakan penggunaan istilah dalam *anime* yang membuat cerita lebih susah untuk dipahami.

Semua informan kunci juga menyetujui bahwa ide *anime* “*Cells at Work!!*” episode 2, sangatlah kreatif. Bagi sebagian besar informan alur cerita dalam *anime* tersebut runtut dan mudah dipahami. Namun masih ada beberapa informan yang mengatakan bahwa alur cerita *anime* cukup berat dan berubah-ubah, sehingga butuh ketelitian untuk memahaminya. Informan juga menyatakan penggambaran tokoh/karakter dari *anime* “*Cells at Work!!*” sendiri jelas dan mampu menunjukkan fungsi serta karakter sel dalam tubuh. *Anime* “*Cells at Work!!*” mampu membuat lima dari enam informan ingin merekomendasikan *anime* tersebut kepada orang sekitarnya terutama yang berkalangan muda, yang menyukai film, yang tertarik dengan animasi, dan yang membutuhkan informasi mengenai cara kerja vaksin.

Clarify the Message (Kejelasan Pesan)

Untuk melihat pemenuhan syarat pesan yang efektif pada poin kejelasan pesan atau *Clarifying the Message* dari anime “*Cells at Work!!*” informan diberikan tiga pertanyaan berkaitan dengan anime tersebut. Dihasilkan bahwa ide serta plot yang dibawakan anime “*Cells at Work!!*” episode 2 *Acquired Immunity* kreatif dan menarik. Namun mayoritas informan mengatakan ada beberapa alur cerita pada anime yang membuat mereka kebingungan, sehingga beberapa informan merasa perlu menonton kembali anime tersebut agar bisa memahami cerita/pesan sepenuhnya. Kemudian saat dimintai pendapat mengenai pemahaman informan terhadap istilah yang digunakan dalam anime “*Cells at Work!!*”, mayoritas informan mengaku mereka hanya mampu mengerti istilah yang sering mereka dengar seperti sel B, Antibodi, dan Antigen. Seorang informan lain bahkan ada yang mengaku kesusahan memahami istilah yang digunakan karena pada jenjang pendidikan sebelumnya (SMA) ia tidak mempelajari istilah tersebut.

Namun masih ada informan yang mengatakan ia tidak mengalami kesusahan dalam memahami istilah yang digunakan karena adanya penjelasan tambahan dalam anime. Seluruh informan juga mengaku bahwa mereka mampu memahami penggambaran cara kerja vaksin dalam anime “*Cells at Work!!*”. Namun sebagian dari mereka dibantu dengan penjelasan yang berupa narasi dalam anime untuk bisa mengerti apa yang disampaikan dalam anime. Bahkan ada 2 informan yang butuh didukung dengan adanya catatan untuk mengingat atau setidaknya menonton ulang anime tersebut.

Create Trust (Membangun Kepercayaan)

Untuk melihat pemenuhan syarat pesan yang efektif pada poin membangun kepercayaan atau *Create Trust* dari anime “*Cells at Work!!*”, diajukan lima pertanyaan kepada informan berkaitan dengan anime tersebut. Secara umum para informan memiliki pemahaman yang berbeda-beda tentang cara kerja vaksin, ada yang secara umum cocok dan paham, ada yang salah paham dengan istilah sistem imun, dan ada juga yang tidak paham

sama sekali. Anime “*Cells at Work!!*” episode 2 *Acquired Immunity* dikatakan mampu mengubah pemahaman informan kunci tentang cara kerja vaksin. Mereka mengatakan setelah menonton anime tersebut gambaran mereka tentang cara kerja vaksin menjadi lebih jelas, bahkan mereka sampai mampu mengetahui sel imun apa saja yang berperan dan berkolaborasi.

Bagi informan yang secara umum sudah memahami cara kerja vaksin, mereka mengatakan adanya kesesuaian penggambaran di benak mereka dengan apa yang digambarkan dalam anime. Sebagian besar informan juga mengatakan bahwa mereka tidak merasa membutuhkan mencari informasi tambahan mengenai cara kerja vaksin di sumber lain. Penjelasan cara kerja vaksin dalam anime tersebut, bagi mayoritas informan sudah dinyatakan transparan/jelas. Sedangkan menurut dua informan lain, penjelasan cara kerja vaksin di anime “*Cells at Work!!*” masih butuh tambahan lain. Hal tersebut berupa penjelasan ulang istilah asing di awal anime atau sebagai sebuah catatan kaki. Anime “*Cells at Work!!*” yang sudah diakui relevansinya dengan teori medis juga menjadi salah satu penguat bagi informan untuk sepenuhnya mempercayai penggambaran cara kerja vaksin yang dibawakan.

Communicate a Benefit (Memberikan Manfaat)

Pihak pembuat anime “*Cells at Work!!*” atau komunikator (Akane Shimizu, Kodansha) memiliki tujuan yang setidaknya adalah untuk mengedukasi penonton anime. Demi menjangkau banyak penonton, selain melakukan penyiaran melalui berbagai saluran televisi di Jepang, pihak distributor (Kodansha) mendistribusikan anime ini melalui berbagai bentuk media lain. Diantaranya dengan pembuatan DVD dan Blu-Ray serta penayangan anime melalui berbagai platform streaming online seperti Netflix, iQIYI, Viu, dan Crunchyroll. Selain itu dilakukan juga berbagai bentuk pemasaran lain berupa adanya kegiatan kolaborasi dengan pihak ketiga dan penjualan merchandise. Bagi para informan, secara umum mereka yang merasa setelah menonton anime tersebut mereka menjadi lebih paham sehingga bisa menggambarkan bagaimana vaksin bekerja di dalam tubuh. Informan lain juga mengatakan bahwa mereka

lebih mampu memahami mekanisme dan peranan sel saat vaksin diinjeksi ke dalam tubuh. Mempelajari hal baru juga termasuk pada wawasan baru yang didapatkan informan setelah menonton anime “Cells at Work!!”. Anime tersebut juga diyakini mampu menjelaskan bagaimana cara kerja vaksin lebih baik dari pada dengan membaca artikel tertulis.

Consistency (Konsisten)

Anime “Cells at Work!!” episode 2 *Acquired Immunity* dibuat berdasarkan komik *Cells at Work! Volume 3 Bab 13* dengan judul yang sama. Durasi dalam anime “Cells at Work!!” episode 2 menit ke-01:32 – 11:45 dianiamasikan berdasarkan ilustrasi pada komik Bab 13 pada halaman 97 – 126. Untuk melihat perbandingan penyampaian pesan dalam kedua media tersebut, dilakukan perbandingan beberapa ilustrasi komik dan cuplikan adegan anime. Beberapa penggambaran yang dibandingkan adalah komik halaman 98 dan 100 dengan anime adegan 02:12 – 03:17, komik halaman 105 dan 107 dengan adegan 04:29 – 05:48, komik halaman 115 dan 117 dengan adegan 07:11 – 08:52. Dibandingkan juga komik pada halaman 118 dan 121 dengan anime adegan 09:28 – 10:20, dan komik halaman 124 dan 125 dengan adegan 10:28 – 11:45. Setelah dibandingkan ditemukan bahwa penggambaran cara kerja vaksin dalam kedua media tersebut secara garis besar sama, baik dari penggambaran alur, karakter, ekspresi, hingga latar tempat cerita. Ditemukan juga adanya sedikit perbedaan pada cara penyampaian penjelasan istilah dan beberapa adegan tambahan dalam anime.



Gambar 2. Ilustrasi Komik hal. 117 dengan Adegan Anime “Cells at Work!!” pada COMICVINE (2022) dan iQIYI (2021)

Cater to the Heart and Head (Membangun Emosi dan Masuk Akal)

Untuk melihat pemenuhan syarat pesan yang efektif pada poin menumbuhkan emosi dan masuk akal atau *Cater to the Heart and Head* dari anime “Cells at Work!!”, informan diajukan dua pertanyaan berkaitan dengan anime tersebut. Empat dari enam informan kunci mengatakan mereka merasa bingung saat menonton anime tersebut. Sedangkan, dua diantaranya mereka juga merasa terhibur, nostalgia, dan rasa antisipasi tersendiri. Dua informan lainnya mengatakan mereka lebih merasa takut dan tegang saat menonton anime “Cells at Work!!”. Sebagian besar informan pun mengatakan anime tersebut masih masuk akal meskipun ada yang berpendapat bahwa ada beberapa penggambaran cara kerja vaksin masih mencerminkan keadaan fiktif yang tidak mungkin terjadi di kehidupan nyata.

Call to Action (Mengajak untuk Bertindak)

Untuk melihat pemenuhan syarat pesan yang efektif pada poin mengajak untuk bertindak atau *Call to Action* dari anime “Cells at Work!!”, informan diajukan enam pertanyaan berkaitan dengan anime tersebut. Sebagian dari informan mengatakan mereka merasakan perubahan yang signifikan mengenai pemahaman terkait cara kerja vaksin. Mereka mengaku mendapatkan pemahaman lebih mengenai cara kerja vaksin. Sebagian besar informan juga mengakui keamanan dan efektivitas vaksin jika memasuki tubuh. Sedangkan menurut dua informan lain, meskipun mereka sudah menonton anime

tersebut mereka masih meragukan efektivitas vaksin. Kemudian, sebagian besar informan mengatakan mereka ingin segera menerima vaksin jika mereka menonton *anime* “*Cells at Work!!*” episode 2 sebelum dahulu divaksinasi. Dua informan lainnya berpendapat bahwa mereka masih akan mempertimbangkannya, karena mereka memang tidak memiliki niatan untuk divaksin dan mereka masih harus mempersiapkan diri terlebih dahulu.

Dari penjabaran hasil wawancara pada tiap poin sub unit analisis di atas, dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kesimpulan Hasil Penelitian

No.	Sub Unit Analisis	Hasil
1.	<i>Command Attention</i>	Menghasilkan kesan pertama yang jelas. Menarik untuk ditonton. Memiliki ide yang kreatif dan unik. Alur yang masih bisa dipahami. Bisa merekomendasikan.
2.	<i>Clarify the Message</i>	Adanya bagian alur cerita yang membingungkan. Adanya istilah tidak umum yang sulit dipahami. Dibutuhkannya penjelasan tambahan untuk sepenuhnya memahami penggambaran vaksinasi.
3.	<i>Create Trust</i>	Mampu mengubah dan menambah pemahaman tentang vaksinasi. Tidak dibutuhkannya pencarian informasi tambahan melalui sumber lain. Relevansi

		penggambaran dengan teori medis telah diakui oleh ahli.
4.	<i>Communicate a Benefit</i>	Mampu menambahkan pemahaman mendetail tentang vaksinasi kepada informan. Menambah wawasan utamanya mengenai peranan sel imun dalam proses vaksinasi. Memenuhi maksud tujuan edukasi komunikator dan menguntungkan secara material.
5.	<i>Consistency</i>	Durasi <i>anime</i> 01:32:00 - 11:45:00 dibuat berdasarkan komik "Cells at Work!" Volume 3 Bab 13. Penggambaran cara kerja vaksin yang sebagian sama antara <i>anime</i> dan komik. Adanya sedikit perbedaan pada catatan kaki dan adegan tambahan.
6.	<i>Cater to the Heart and Head</i>	Mampu menumbuhkan emosi seperti terhibur, bingung, takut, dan tegang. Penggambaran cara kerja vaksin yang masih masuk akal.
7.	<i>Call to Action</i>	Adanya pemahaman lebih mengenai vaksinasi. Meyakinkan efektivitas dan keamanan vaksin kepada informan. Masih belum bisa secara penuh

		mempengaruhi informan untuk vaksinasi di masa depan.
--	--	--

Pembahasan

Menurut hasil wawancara dengan enam informan kunci, *anime* “*Cells at Work!!*” mampu memberikan kesan yang jelas bahwa ia membahas tentang vaksinasi. Menurut informan *anime* ini menarik untuk ditonton dengan konsep idenya yang kreatif dan unik. Alur dalam cerita *anime* ini dikatakan juga masih bisa dipahami dan *animenya* bisa direkomendasikan kepada orang terdekat informan. Dengan itu *anime* ini mampu menarik perhatian atau *command attention* penontonnya, setidaknya bagi enam orang informan penelitian ini. Meskipun dikatakan menarik, *anime* ini masih memiliki beberapa alur yang membingungkan dan penggunaan istilah yang sulit dipahami informan. Untuk itu beberapa informan merasa membutuhkan penjelasan tambahan mengenai istilah yang digunakan demi sepenuhnya memahami pesan dalam *anime* bahkan tanpa harus menonton ulang *anime* tersebut.

Penggunaan istilah medis dalam menggambarkan cara kerja vaksin dalam *anime* “*Cells at Work!!*”, membuat pesan dalam *anime* tersebut tidak sederhana. Penggunaan istilah medis ini juga membuat penonton kesulitan memahami penggambaran cara kerja vaksin yang ditampilkan. Sehingga, pesan dalam *anime* tidak sepenuhnya dipahami oleh penonton, hanya saja yang bisa dengan mudah memahami pesan dalam *anime* tersebut. Meskipun ada penjelasan tambahan berupa narasi dalam *anime*, sebagian penonton tetap harus menontonnya lebih dari sekali dan menulis informasi penting. Maka dari itu, pesan dalam *anime* “*Cells at Work!!*” memiliki pesan yang kurang jelas sehingga susah untuk dipahami. *Anime* “*Cells at Work!!*” dikatakan mampu mengubah dan menambah pemahaman informan mengenai cara kerja vaksin. Melalui penjelasan yang mendetail mengenai cara kerja vaksin, *anime* ini mampu membuat informan merasa tidak butuh mencari informasi tambahan di sumber lainnya. Dengan

diakuinya penggambaran cara kerja vaksin yang relevan dengan teori medis oleh tenaga kesehatan dan informan ahli, informan kunci mengakui mereka makin percaya dengan pesan dalam *anime* ini. Sehingga pesan dalam *anime* ini transparan dan dapat dipercaya.

Seperti yang dibahas sebelumnya *anime* *Cells at Work!!* mampu menambahkan pemahaman dan wawasan yang mendetail kepada informan kunci. Mereka menyatakan setelah menonton *anime* ini mereka jadi lebih tahu sel imun apa saja yang bereaksi dan berkolaborasi saat tubuh menerima vaksin. Dengan informan yang mengaku *anime* ini mampu menambahkan pemahaman mereka, tujuan komunikator untuk mengedukasi penonton ini tercapai sehingga komunikator mendapatkan manfaat secara moral. Seluruh episode dan serial *anime* “*Cells at Work!!*” memang dibuat dengan tujuan mengedukasi namun juga untuk kepentingan komersial. *Anime* ini disiarkan melalui berbagai saluran televisi lokal Jepang bahkan di beberapa negara seperti Cina. *Anime* “*Cells at Work!!*” juga ditayangkan di berbagai *platform online streaming* berbayar. Melalui penayangan di berbagai saluran tersebut, tentu penyusun *anime* “*Cells at Work!!*” (Akane Shimizu dan Tim Kodansha) telah menerima keuntungan tersendiri. Selain itu, ada juga keuntungan dari kegiatan pemasaran/manfaat material dalam bentuk produk lain yang dikembangkan dari cerita *anime* “*Cells at Work!!*” baik Blu-Ray/DVD dan *merchandise*. Sehingga bisa dibayangkan pesan dalam *anime* ini mampu memberikan manfaat kepada baik komunikator atau komunikatornya.

Anime “*Cells at Work!!*” episode 2 *Acquired Immunity* menit ke 01:32 - 11:45 dibuat berdasarkan cerita dalam komik *Cells at Work!* Volume 3 Bab 13 halaman 97 - 126 dengan judul yang sama. Secara garis besar, penyampaian pesan mengenai cara kerja vaksin dalam kedua media ditemukan sama. Hanya ditemukan sedikit perbedaan pada cara penyampaian penjelasan tambahan yaitu berupa tertulis dan narasi. Seperti penjelasan

istilah vaksinasi yang ditulis dengan catatan kaki dalam komik halaman 117 dan penjelasan yang disampaikan secara narasi pada *anime* durasi 07:11 – 08:52. Kemudian ada sedikit tambahan adegan dalam *anime* yang tidak digambarkan dalam komik. Seperti pada adegan *anime* durasi 04:29 – 05:48 terlihat adanya karakter Sel Makrofag yang kebingungan mengatasi sel terinfeksi virus Mumps yang dalam komik tidak digambarkan pada halaman apapun. Dengan ini, penggambaran pesan mengenai cara kerja vaksin antara kedua media tersebut secara umum masih sama, bahkan dari penggambaran karakter, ekspresi, alur, hingga latar tempat ceritanya sehingga bisa dibilang pesannya konsisten.

Anime “*Cells at Work!!*” mampu menyentuh emosi informan dengan adanya rasa terhibur, takut, bingung, dan tegang. Informan juga merasa penggambaran cara kerja vaksin dalam *anime* ini masih masuk akal meskipun memang ada beberapa adegan yang dirasa tidak mungkin tergambar benar seperti itu, yang mana hal tersebut yang menjadi pengingat bahwa *anime* ini masih hasil karya fiksi. Sehingga, pesan dalam *anime* ini mampu membangun emosi penonton dan dianggap masuk akal. Pada poin ini informan kunci menyatakan bahwa mereka mendapatkan pemahaman lebih mengenai cara kerja vaksin. *Anime* ini juga dikatakan mampu meyakinkan informan secara positif mengenai efektivitas dan keamanan vaksin. Sebagian informan mengatakan mereka bersedia menerima program vaksin atau vaksin baru yang selanjutnya akan diadakan. Sebagian lainnya mengatakan mereka akan menunggu bagaimana pengaruh vaksin baru tersebut kepada orang di sekitarnya. Sebagian lainnya juga mengatakan keraguannya dan penolakan mereka untuk menerima vaksin baru jika hal itu tidak dijadikan syarat tertentu. Untuk itu *anime* ini belum bisa mempengaruhi semua informan kunci untuk dengan sukarela menerima dosis vaksin yang akan datang.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pesan dalam *anime* “*Cells at Work!!*” walau pun menggunakan istilah dan alur yang membingungkan, ia mampu menarik

perhatian dan menghibur penonton dengan ide yang kreatif. Penggambaran yang detail juga berhasil membuat penonton mempercayai informasi yang diberikan. Penonton juga mendapatkan pandangan positif dan wawasan mendalam mengenai cara kerja vaksin. *Anime* ini dibuat berdasarkan komik dengan judul yang sama, keduanya mampu menyampaikan pesan yang sama mengenai vaksinasi. Untuk itu *anime* ini telah memenuhi enam dari tujuh poin syarat pesan yang efektif. Sehingga setidaknya bagi enam informan kunci penelitian, *anime* ini masih memiliki pesan yang efektif.

Kemudian dapat diberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi pihak distributor/alih bahasa *anime* disarankan untuk menambahkan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam bentuk tulisan terutama jika tidak dijelaskan secara narasi.
2. Bagi masyarakat disarankan untuk terus mencari informasi yang dibutuhkan demi memahami isu kesehatan dari berbagai media dan sumber yang kredibel.
3. Bagi Pemerintah disarankan untuk mencoba menggunakan media audio visual baik animasi atau tidak guna mengkomunikasikan informasi mengenai vaksinasi yang fokus pada hal yang paling dikhawatirkan masyarakat.
4. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk menjadikan siswa atau mahasiswa di bidang ilmu kesehatan/sains sebagai subjek penelitian dengan *anime* *Cells at Work!* sebagai media pembelajaran untuk mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelina, S., & Trisnadoli, A. (2020). Analisis Efektivitas Pesan Film Animasi 3D Bahaya Rokok terhadap Perokok Aktif Remaja dan Dewasa. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, https://www.researchgate.net/publication/340121706_Analisis_Efektivitas_Pesan_Film_Animasi_3D_Bahaya_Rokok_terhadap_Perokok_Aktif_Rema

- ja_dan_Dewasa/fulltext/5e7a007ba6fdcceef97331b3/Analisis-Efektivitas-Pesan-Film-Animasi-3D-Bahaya-Rokok-terhadap-Perokok-.
- Anugerah, P. (2021, Februari 23). *Covid-19: Dua survei menyebut banyak anak muda menolak vaksin, bagaimana meyakinkan mereka?* Retrieved from BBC NEWS | INDONESIA: Covid-19: Dua survei menyebut banyak anak muda menolak vaksin, bagaimana meyakinkan mereka?
- COMICVINE. (2022). *Hataraku Saibou #3*. Retrieved from COMIC VINE: <https://comicvine.gamespot.com/hataraku-saibou-3-vol-3/4000-570733/>
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research*. Upper Saddle River, N.J.: Pearson/Merril Prentice Hall.
- doc.offcall. (2021, Januari 23). *REAL Doctor reaction to Cells at Work! Anime review | Season 2 Episode 2 | Acquired Immunity - Mumps*. Retrieved from Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=1W_cxh1Izxc
- INDIKATOR. (2021, Februari). *SIAPA ENGGAN DIVAKSIN? TANTANGAN DAN PROBLEM VAKSIN COVID-19 DI INDONESIA*. Retrieved from indikator.co.id: https://indikator.co.id/wp-content/uploads/2021/02/Materi-Rilis-Indikator-Feb_21-02-2021.pdf
- iQIYI. (2021, Januari). *Cells at Work! S2 Episode 2*. Retrieved from iQIYI: https://www.iq.com/play/cells-at-work!-s2-2-1o1neh03yeo?frmp=album&frmb=album_information&frms=2
- Jatmika, S. E., Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- KAORI. (2020, November 23). *Tanggal Rilis Hataraku Saibou! Season 2 Diumumkan*. Retrieved from KAORINusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id/new-sline/157679/tanggal-rilis-hataraku-saibou-season-2-diumumkan>
- KPCPEN. (2022). *PETA SEBARAN*. Retrieved from Satuan Tugas Penangan COVID-19: <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- KPCPEN. (2022). *Situasi COVID-19 di Indonesia (Update 11 Februari 2022)*. Retrieved from Satuan Tugas Penanganan COVID-19 : <https://covid19.go.id/artikel/2022/02/11/situasi-covid-19-di-indonesia-update-11-februari-2022>
- Pineda, R. A. (2019, Juni 24). *Cells at Work! Anime Wins Chinese Magnolia Awards for Best Storytelling*. Retrieved from ANIMENEWSMETWORK: The Internet's Most Trusted Anime News: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-06-24/cells-at-work-anime-wins-chinese-magnolia-awards-for-best-storytelling/.148204>
- Shen, A. (2018, Agustus 17). *Why new Japanese animation series Cells at Work! is a big hit in China (it's in the science)*. Retrieved from South China Morning Post: <https://www.scmp.com/news/china/society/article/2160232/why-new-japanese-anime-series-cells-work-big-hit-china-its>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.