



Mengenal Diabetes Mellitus



Pemanfaatan Multimedia Audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan interaktif

Hatmoko

Puskesmas Rawat Inap Kesamatan Paleran-Kota Banjarinda Kalimantan Timur

Kata Pengantar

Suatu ketika kita dari jajaran kesehatan mungkin pernah menyaksikan tayangan di televisi berupa animasi lucu dalam menyampaikan pesan atau hanya sekedar hiburan, film kartun atau bahkan iklan. Mungkin pula sudah terpikir di benak kita, betapa piawainya si pembuat animasi hingga banyak diminati mulai anak-anak sampai orang tua. Tanpa sadar kita telah ikut dalam alur dan pola pikir animasi tersebut sehingga kita ingat akan sesuatu dalam scene, sebagian ataupun seluruhnya. Tanpa sadar pula sesungguhnya kita telah memasuki "dunia" si pembuat animasi atau produsen yang memesannya. Itulah sebuah institusi telah menjual "produk" nya melalui multimedia audiovisual dengan harapan dapat menengguk keuntungan. Institusi profit tentu ukurannya adalah angka jual produk yang ditawarkannya melalui "pesan" animasi audiovisual. Konon harga animasi scene pendek berdurasi sekitar beberapa detik menurut salah satu media berkisar antara 10 - 15 juta. Dalam hal ini yang dimaksud adalah "animasi flash" yang tayangannya bisa dikonversi menjadi film berformat avi, wma, dvd atau lainnya. Tidakkah kita terpikir, betapa hebatnya seorang flash designer yang melalui karyanya dapat mempengaruhi orang banyak, demikian pula kehebatan seorang marketer yang hanya dengan modal sekitar 10-15 juta plus biaya siar mampu memperoleh keuntungan finansial. Melihat gambaran di atas sudah saatnya jajaran kesehatan memulai multimedia sebagai salah satu media "penyuluhan" audiovisual di puskesmas-puskesmas. Terlepas dari berbagai kesulitan yang bakal dihadapi, apa salahnya mencoba -

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Selama ini penyuluhan kesehatan di puskesmas sebagai garda terdepan lebih banyak dilakukan satu arah bila ditinjau dari lalu lintas penyampaian pesan. Belum banyak petugas kesehatan kita yang mampu menciptakan alur dua arah secara interaktif, walaupun dilakukan dialog masih berkeseluruhan di babak akhir acara penyuluhan berupa tanya jawab. Tak heran pesan yang disampaikan berapapun dana yang dikeluarkan, patut dipertanyakan efektifitasnya. Demikian pula acara penyuluhan dalam "paket proyek" dengan mengumpulkan stakeholder dan dikemas secara wah memakai shooting, berita media cetak atau foto digital tak lebih hanyalah pemborosan dengan hasil tak jelas.

Mamang tidak ada instrumen matematis sebagai parameter keberhasilan penyuluhan kesehatan, namun hal tersebut bisa dinilai secara kualitatif. Sebagai contoh, sebuah puskesmas yang melayani Rawat Inap dan sudah memiliki kamar hitung trombosit, hasil pesan penyuluhan dapat dikatakan berhasil bila keluarga pasien tahu bahwa salah satu penentu diagnosa DBD adalah jumlah trombosit kurang dari 100.000. Di Puskesmas Paleran, setiap penderita DBD atau keluarganya niecaya mengetahui ukuran tersebut dan menyampaikan ke sekitarnya. Permasalahannya adalah: sudahkah puskesmas perawatan kita melakukan paket layanan integratif? Anehnya ketika sebuah program tidak mencapai target sesuai harapan di akhir evaluasi, tak pelak "kurangnya kesadaran masyarakat" menjadi salah satu item hambatan sebagai kambing hitam.



Kita tidak pernah jujur menilai diri sendiri, apakah materi, cara serta media penyuluhan kita sesuai dengan pangsa pasar? Diperlukan keikhlasan dan kesungguhan agar pesan kesehatan "laku jual". Tidak sekedar keabsahan surat pertanggung jawaban penggunaan dana untuk pelaksanaan penyuluhan. Lebih dari itu, bagaimana pesan kesehatan secara simultan sampai ke masyarakat dan dapat mengubah perilakunya. Tentu masih banyak variabel lain sebagai penentu keberhasilan penyuluhan kesehatan, tapi alangkah bijaknya bila penilaian dan pembenahan dimulai dari diri kita sendiri. Masih banyak tinjauan untuk menunjang keberhasilan pesan kesehatan, antara lain peran seorang pimpinan puskesmas untuk memberikan pembekalan kepada para petugasnya berupa *review* kesehatan menggunakan referensi *up to date*. Dari berbagai perangkat penyuluhan kesehatan, penulis akan membatasi media penyuluhan sebagai langkah modernisasi menjawab tuntutan pesatnya teknologi informasi yang secara masif merambah ke hampir seluruh pelosok negeri. Untuk itu pemanfaatan multimedia sebagai media penyuluhan interaktif menjadi topik bahasan penulis.

TUJUAN

Multimedia audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan ditujukan untuk percepatan transfer pengetahuan kesehatan secara interaktif ke segenap lapisan masyarakat. Percepatan dan pencerahan metode penyuluhan kesehatan merupakan upaya yang layak dilakukan di tengah maraknya pemakaian teknologi informasi dalam keseharian kita. Seperti pemakaian ponsel/hp yang sudah tidak asing bagi masyarakat, maka multimedia audiovisual menjadi salah satu kebutuhan media informasi yang diharapkan dapat menyampaikan pesan kesehatan secara lebih nyata dan mudah diingat sehingga memungkinkan penyampaian materi kesehatan yang lebih beragam. Hal ini akan memicu para petugas kita untuk berkreasi membuat karya modul penyuluhan sesuai kondisi dan kebutuhan di wilayah kerjanya.

Pemanfaatan Multimedia

Piranti lunak untuk menciptakan multimedia audiovisual sudah banyak tersedia di internet berlisensi *freeware* alias gratis. Pengadaannya dapat dikoordinir oleh Dinas Kesehatan setempat untuk kemudian didistribusikan ke puskesmas sesuai minat masing-masing puskesmas. Lebih baik bila ada seseorang yang memberi tutorial untuk tiap-tiap aplikasi. Bila hal inipun menjadi kendala, masih ada jalan lain dengan *sharing* sesama jajaran kesehatan di seluruh Indonesia, saling tukar piranti lunak berbagai format. Perlu diketahui bahwa tiap *software* mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam hal keesuaian selera pemakai. Untuk itu perlu keberanian coba-coba menelusuri fitur yang disediakan, sehingga pemakai bisa menentukan pilihan paling ideal yang dapat diterapkan di puskesmasnya.

Jenis Piranti Multimedia

Sebagai panduan sederhana pemilihan piranti presentasi, kita simak penjelasan berikut.

1. Power Point dan Impress

Inilah piranti presentasi multimedia simpel buatan Microsoft dan Open Office yang paling mudah pemakaiannya dan sudah sangat dikenal. **Kelebihan:** Mudah dan simpel, gratis untuk impress buatan Open Office, tersedia *template* melimpah yang mudah dimodifikasi, kompatibel dengan semua sistem operasi. **Kekurangan:** Ukuran file besar, sedikit kesulitan saat dibuat *cd autorun* interaktif walau memakai *viewer*.

2. E Book Master Pro

Piranti pembuat buku *digital* yang bisa diset sebagai media presentasi dengan cara pembuatan *setting* awal pada format *html* editor. **Kelebihan:** Selain sebagai media presentasi bisa pula untuk membuat buku digital sebagai *review* edisi baca, tersedia *wizard* (tuntunan), gratis untuk versi 1.50 dan kompatibel dengan semua sistem operasi, dan interaktif dengan piranti lain semisal *Picture to exe* saat dibuat dalam *cd* melalui *burning*. **Kekurangan:** Ukuran file lumayan besar dan harus menggunakan *html* editor sebagai format dasar.

3. Shalom Help Maker

Piranti pembuat buku *digital standalone* yang dapat disetting sebagai media presentasi maupun edisi baca *digital*. **Kelebihan:** Gratis dan mudah membuatnya, bisa langsung membuat buku *digital* atau media presentasi dengan cara memanggil bahan yang dseapkan dalam format *rtf* (wordpad); ukuran file kecil, dan kompatibel dengan semua sistem operasi. **Kekurangan:** Tidak optimal untuk audiovisual dan terlalu banyak *file back up*.

4. Macromedia Flash MX

Piranti paling ideal untuk membuat media audiovisual yang interaktif dan sangat populer di dunia. Perkembangannya demikian pesat sehingga banyak digunakan untuk berbagai kepentingan. Bahkan di Indonesia bermunculan komunitas *flash*, yang berdampak positif yakni dengan banyaknya tutorial yang ditulis oleh para penggemar *flash*. *Output* berformat *swf*, *html* dan lainnya. Untuk format *swf* dapat dikonversi langsung dan menu *file* menjadi format *exe standalone* yang bisa dibuka di komputer manapun tanpa *flash player*. **Kelebihan:** Ukuran file kecil, *output* dapat disetting sesuai keinginan, mudah disisipkan dalam halaman web, kompatibel dengan semua sistem operasi, tersedia *template* presentasi, album foto slide dan lain-lain. **Kekurangan:** Versi *trial* dan berbayar, diperlukan sedikit penulisan *script* jika menginginkan tampilan yang indah dan kompleks.

Pilihan Piranti Multimedia

Dalam memilih piranti multimedia yang terpenting adalah kesesuaian keperluan dan minat para pelaku kesehatan. Berdasarkan pengalaman dan evaluasi, kita menggunakan Macromedia Flash MX sesuai pokok bahasan. Keunggulan piranti ini tidak perlu diragukan lagi. Selain kompatibel, ukuran file dan integrasi dengan program lain menjadi alasan utama pemilihan piranti ini. Untuk memperkecil ukuran file pun masih bisa dikali dengan penulisan script. Yang menggembirakan dari piranti ini adalah kemampuan memanggil format lain sehingga dalam pemakaiannya untuk penyuluhan kesehatan sangat interaktif. Sebagai media penyimpanan paling ideal adalah cd-R melalui burning dengan *burning tool* gratisan semisal Burn4Free.

Kolaborasi Macromedia Flash MX.

Dari berbagai piranti multimedia, penulis sudah membuat beberapa cd hasil kolaborasi antara format *exe standalone*, *swf flash mx*, *ebook*, *ebrochure*, *help file* dan *pdf*. Format tersebut dikemas dalam bundel cd yang bisa dibuka secara autorun melalui komputer atau LCD proyektor. Karenanya untuk memanfaatkan piranti multimedia sebagai media penyuluhan interaktif diperlukan LCD yang bisa dikordinir oleh Dinas Kesehatan setempat. Selain canggih, keuntungan media ini secara tidak langsung mengangkat performa puskesmas yang akan meningkatkan legitimasi masyarakat pada puskesmas dalam hal penyampaian pesan kesehatan. Puskesmas kami telah memiliki LCD proyektor sejak 2004 melalui DASK Puskesmas. Kelurahan, Kecamatan dan instansi lain kami ijinakan meminjam sehingga ikut memacu modernisasi sistem penyampaian pesan di wilayah kerja kami. Bahkan laporan tahunan dikirim dalam bentuk cd ke Dinas Kesehatan, Pemerintah Daerah dan DPRD.

SEKILAS LANGKAH PEMBUATAN

Instalasi dan setting

Instalasi semua piranti di atas sebagai langkah awal dan ikuti petunjuk *wizard* hingga selesai, lalu *restart* komputer kita. Kemudian lakukan *setting* awal dengan menempatkan semua materi dalam satu *folder* untuk memudahkan navigasi dan pengeditan. Setelahnya menempatkan format *exe standalone* sebagai jendela navigasi dan dibuat beberapa *slide* sesuai kebutuhan. *Slide* pertama format *exe* berisi judul, kedua menampilkan navigasi ke program lain dan seterusnya sesuai selera. Musik pengiring dan animasi halaman maupun *setting* lain dibuat pada tahap ini. Navigasi format *exe* yang sudah dibuat belum perlu diberi *link* karena materi lain belum dibuat. Lihat contoh gambar halaman depan, (Gb. 1).



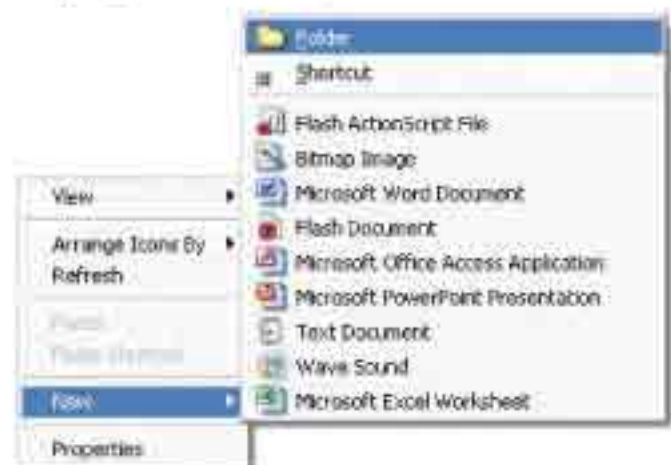
Gb.1 Contoh Gambar Halaman Depan

Pembuatan Materi Penyuluhan

Membuat materi penyuluhan berformat flash swf, misalnya: *flash_dbd*, *flash asma*, *flash diare*, *flash diabetes* dan lain-lain. Penamaan *flash* pada file *swf* dimaksudkan agar terkelompok secara otomatis. Penulisan dengan huruf kecil dimaksudkan agar terbiasa dan berguna bila kelak mempelajari *html* untuk pembuatan *ebook* dan pembuatan situs. Setelah itu membuat dokumen lain berformat *ebook*, contoh: *ebook imunisasi* dan seterusnya. Sebaiknya kita biasakan menulis file dengan huruf kecil dan dipisahkan dengan *underscore* (garis bawah), agar sewaktu-waktu bisa di *upload* ke halaman web.

Organisasi File Multimedia

Untuk tahap awal semua format materi ditempatkan dalam *folder* yang sama. Sebagai contoh, bila *harddisk* dipartisi menjadi 2 bagian, maka drive C untuk sistem operasi sedangkan drive lainnya (D atau E) untuk penyimpanan data. Di drive D atau E inilah kita tempatkan *folder* berisi materi penyuluhan. Caranya: klik kanan area drive D atau C, lalu pilih *New* dan klik *Folder*, lalu beri nama folder, misalnya *presentasi*. Di folder *presentasi* ini kita buat materi atau format untuk penyuluhan, baik *swf*, *ebook*, *pdf* maupun lainnya. (gambar 2 dan 3)





Gb.3

Sebenarnya materi-materi penyuluhan bisa dikelompokkan dalam sub-folder yang berbeda, namun untuk memudahkan sebanyaknya dijadikan satu dalam 1 folder. Bila sudah mahir bukanlah dapat disetting sesuai selera. Langkah selanjutnya membuat file exe standalone sebagai slide kedua, sebagai slide navigasi untuk menampilkan file swf, ebook, pdf dan lainnya. Lihat contoh gambar file flash swf dalam gambar 3. Kemudian membuat link antar file penyuluhan dari dan ke slide navigasi. Setelah semua selesai dilakukan test untuk melihat hasilnya termasuk fungsi link yang telah dibuat; bila sudah puas dipindahkan ke cd dengan burning.

Burning (pembakaran cd)

Selanjutnya adalah burn semua file penyuluhan ke cd dengan burning tool gratisan semisal Burn4Free. Agar cd dapat berjalan autonun, artinya cd langsung menampilkan multimedia, maka dalam folder tempat file penyuluhan juga disertakan program untuk eksekusi file yang akan ditampilkan pertama kali melalui perintah script autonun.

EVALUASI

Evaluasi ditujukan pada materi penyuluhan dan masukan audience. Daya serap mereka adakalanya tergantung cara penyampaian atau bahasa yang dipakai; karenanya pemilihan bahasa patut mendapat perhatian. Contoh, istilah intake adekuat tentu tidak bisa dipakai, saat diganti dengan istilah asupanpun, niscaya masyarakat tidak akan paham kendati mereka menggut-manggut. Di lain pihak, dokter puskesmas dan petugas wajib melakukan review internal dengan ilmu yang up to date, tidak hanya mengandalkan diktat saat kuliah atau hanya bertekal "pengalaman". Evaluasi terhadap substansi isi materinya juga perlu mendapat perhatian, agar yang kita sampaikan dapat dipertanggungjawabkan. Tampilan penyuluhan juga memegang peran penting, terlalu banyak tulisan dalam satu layar niscaya akan membuat audience bosan dan mengantuk. Gambar pendukung seringkali amat membantu, namun terlalu banyak gambar justru dapat mengurangi substansi pesan yang akan disampaikan.

KENDALA

Hambatan utama pemanfaatan multimedia audiovisual sebagai media pesan kesehatan adalah LCD proyektor. Harga LCD tahun 2004 merk Sony berkisar 11-12 juta di Kaltim, kini LCD yang wide screen sudah bisa dibeli dengan harga di bawah 10 juta. Kendala harga dapat diatasi dengan cara pembelian oleh Dinas Kesehatan setempat yang dapat dipinjam oleh puskesmas. Sedangkan bagi puskesmas yang sudah melaksanakan anggaran DASK sering dengan otonomi daerah, tentu kendala tersebut dapat diatasi. Puskesmas di Samarinda sudah menjalankan DASK sejak tahun 2002, mestinya semua puskesmas dapat memiliki LCD, mengingat pada tahun pertama dan kedua DASK semua puskesmas mendapatkan anggaran yang sama dari Pemkot Samarinda senilai 90 juta rupiah. Pertanyaannya adalah: ke mana dana tersebut? Jawaban untuk operasional sungguh tidak masuk akal karena penulis yang menyusun item-item kegiatan puskesmas, dan lagi harap diingat bahwa setahun 365 hari termasuk hari libur, tidaklah mungkin hari raya, natalan, tahun baru ada kegiatan. Jawabnya ada di hati nurani. Kendala lain adalah SDM, yang sebenarnya bisa diatasi dengan pelatihan on the spot bila alasannya hanyalah belum bisa. Tetapi jika pelaku kesehatan tidak lagi punya minat, maka tidak usah bermimpi meningkatkan kualitas pelayanan termasuk pelayanan berupa penyuluhan kesehatan. Yang akan terjadi adalah stagnasi dan siklus tetap tahunan. Jangan harap pula masyarakatnya menjadi meningkat pengetahuannya, karena petugas kesehatan sebagai sumber pengetahuan jalan di tempat. Melalui tulisan ini penulis mengajak para teman sejawat untuk aktif berkreasi meningkatkan layanan kesehatan dengan tetap berpijak pada referensi terkini.

PENUTUP

Demikian uraian singkat pemanfaatan multimedia audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan interaktif. Tak dapat dipungkiri, pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi suka atau tidak suka harus dihadapi. Perbaikan layanan dalam bentuk apapun tidaklah cukup hanya dengan jargon, spanduk, workshop, seminar dan sejenisnya yang notabene menguras dana cukup besar. Mendengarkan kebutuhan masyarakat akan ilmu kesehatan lalu memindaklanjutnya dengan langkah nyata adalah tindakan yang bijaksana. Penulis menyadari, masih banyak tantangan menghadang di depan kita, namun dengan keikhlasan dan kesungguhan niscaya lambat laun rintangan tersebut akan teratasi. Kritik dan saran para sejawat demi perbaikan sangat penulis harapkan. Semoga yang sedikit ini bermanfaat. Amin.

PS. Kunjungi blog penulis dan blog puskesmas Palaran di:
<http://mesmoki.blogspot.com> <http://cekmeiki.blogspot.com>
<http://puskesmaspalaran.blogspot.com>