

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis membataskan subjek perancangan dari tema yang diangkat dengan tujuan untuk memfokuskan pembahasan permasalahan sebagai berikut :

3.1.1 Target Primer

A. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki laki & Perempuan
2. Umur : 18 – 25 Tahun

Menurut Santrock (2011), masa dewasa awal merujuk pada tahap transisi dari remaja menuju dewasa. Usia yang termasuk dalam periode ini umumnya antara 18 hingga 25 tahun. Kelompok usia 18-25 tahun merupakan individu yang sangat (Wawancara dr. Ido). Namun, pada saat yang sama, mereka memiliki kesadaran dan prioritas kesehatan preventif yang masih rendah, sehingga menjadi sasaran strategis untuk intervensi edukasi.

3. Pendidikan : SMA
4. SES : A – B

Berdasarkan data harga dari Klinik Prostasia, biaya vaksin dewasa termasuk tinggi, misalnya vaksin influenza sebesar Rp395.000 per dosis (yang harus diberikan setiap tahun), vaksin HPV (Gardasil 4) Rp1.100.000 per dosis, hingga paket Gardasil 9 (3x dosis) yang mencapai Rp6.600.000. Di Indonesia, program imunisasi HPV saat ini diberikan secara gratis kepada anak perempuan usia kelas 5–6 SD melalui program imunisasi nasional (Medika, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia dewasa belum menjadi prioritas dalam cakupan vaksinasi yang disubsidi pemerintah. Dengan demikian, masyarakat usia 18–25 tahun yang termasuk dalam kelompok SES C menghadapi hambatan besar untuk mengakses vaksin HPV maupun

vaksin dewasa lainnya, karena biaya yang relatif tinggi dan tidak ditanggung program imunisasi nasional. Harga tersebut jelas menjadi hambatan besar bagi kelompok SES C, sehingga target yang lebih realistis adalah SES A–B yang tidak mengalami masalah finansial signifikan.

B. Geografis

Tangerang Selatan memiliki jumlah populasi usia muda yang signifikan, di mana data Sensus 2022 menunjukkan lebih dari 209 ribu penduduk berusia 15–24 tahun yang menjadi basis utama target vaksinasi dewasa (BPS, 2024). Selain itu, Tangsel juga memiliki tingkat pendidikan yang relatif tinggi, dengan 18,33% penduduk telah menamatkan pendidikan tinggi (S1, S2, S3), sehingga literasi kesehatan masyarakatnya cukup baik untuk menerima pesan kampanye vaksinasi (BPS, 2024).

C. Psikografis

1. Individu yang memiliki kebiasaan menggunakan smartphone dan media sosial sebagai sumber utama informasi kesehatan.
2. Individu yang memiliki kecenderungan untuk memprioritaskan aktivitas sehari-hari dibandingkan menjaga kesehatan preventif.
3. Individu yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap inovasi dan tren, namun sering menganggap vaksin hanya penting untuk anak-anak, bukan untuk usia mereka.

3.1.2 Target Sekunder

A. Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki laki & Perempuan
2. Umur: 26 – 35 Tahun

Kelompok usia 26–35 tahun layak dijadikan target audiens sekunder karena pada rentang usia ini individu umumnya sudah stabil secara ekonomi, memiliki penghasilan tetap, serta mampu mengambil keputusan mandiri terkait kesehatan, baik untuk dirinya maupun keluarganya. Selain itu, kelompok usia ini juga sangat aktif di ranah digital, sehingga lebih mudah dijangkau melalui kampanye edukasi

berbasis media sosial. Studi menunjukkan bahwa dewasa muda lebih responsif terhadap informasi kesehatan yang disampaikan secara digital dan dapat terdorong melakukan vaksinasi setelah melihat bukti manfaat yang nyata .

3. Pendidikan: SMA

4. SES: A - B

B. Geografis

Jabodetabek. Menurut Statistik Sektorial DKI Jakarta (2023), fasilitas kesehatan di wilayah ini meliputi 141 Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD), 32 Rumah Sakit Khusus, 22 Rumah Sakit Bersalin, 332 Puskesmas, 1.413 Klinik/Balai Kesehatan, serta 4.472 Posyandu yang tersebar di enam wilayah DKI Jakarta. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk, satu RSUD melayani rata-rata 78.752 penduduk. Ketersediaan dan akses luas terhadap fasilitas kesehatan di DKI Jakarta—sebagai pusat utama wilayah Jabodetabek—menjadi peluang besar dalam mendukung penyelenggaraan vaksinasi dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa secara geografis, Jabodetabek memiliki infrastruktur kesehatan yang cukup memadai untuk dijadikan fokus kampanye vaksinasi dewasa (Statistik Sektorial DKI Jakarta, 2023).

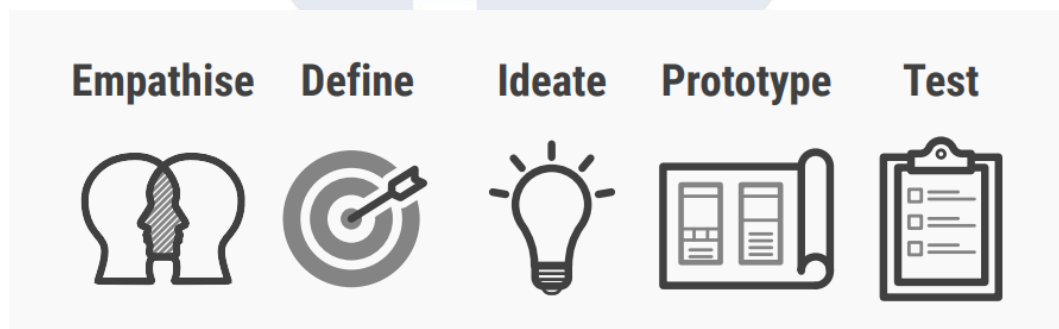
C. Psikografis

1. Individu yang memiliki stabilitas finansial lebih baik dan mulai menaruh perhatian pada kesehatan jangka panjang.
2. Individu yang memiliki kesibukan sebagai pekerja profesional, sehingga cenderung mencari layanan kesehatan yang efisien dan terpercaya.
3. Individu yang memiliki motivasi menjaga kesehatan tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk pasangan atau keluarga muda.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang akan digunakan untuk perancangan media kampanye membangun kesadaran vaksinasi dewasa awal yaitu Design Thinking. Menurut Kelley & Brown

(2018), Design Thinking terdiri dari lima tahap utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap Emphatize merupakan tahap pengumpulan data melalui beberapa teknik seperti wawancara dan *Focus Group Discussion* untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Kemudian, tahap Define merupakan tahap pengolahan yang telah dikumpulkan ditahap *Emphatize* untuk merumuskan masalah yang lebih rinci dan jelas. Pada tahap *Ideate*, penulis melakukan sebuah *brainstorming* untuk merancang ide kreatif seperti melakukan mindmapping untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan sebelumnya ditahap *Define*. Kemudian Tahap *Prototype* adalah tahap dimana tahap perancangan model yang bukan final namun masih merupakan model awal karena tujuan dari prototype ini akan dilanjutkan ke tahap *Test* dimana tahap untuk melakukan pengujian dari model awal yang telah dirancang di tahap *prototype* sebelumnya dan mendapatkan *feedback* dan revisi hingga menciptakan model yang final. Tahapan ini akan dijelaskan secara detail melalui sub bab berikut.



Gambar 3. 1 Design Thinking Process

Sumber : The Basic of User Experience Design by Interaction Design Foundation

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahap *emphatize*, penulis akan mengumpulkan berbagai data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan rendahnya kesadaran vaksinasi pada kelompok dewasa awal. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa pendekatan seperti wawancara, kuesioner terhadap perilaku serta pemahaman masyarakat terkait imunisasi dewasa. Teknik wawancara akan dilakukan secara langsung dengan individu dari kelompok dewasa awal (18 – 25 tahun) serta tenaga ahli di bidang kesehatan atau imunisasi. Tujuannya adalah untuk menggali informasi secara mendalam mengenai persepsi, pengetahuan, serta hambatan yang dirasakan oleh masyarakat terhadap vaksinasi dewasa. Melalui

pendekatan ini, diharapkan penulis dapat memahami kebutuhan, sudut pandang, dan pengalaman target audiens, sehingga menjadi dasar yang kuat dalam merancang solusi kampanye yang tepat sasaran dan relevan.

3.2.2 Define

Setelah melakukan tahap riset dan pengumpulan data di tahap *emphatize*. Pada tahap *Define* ini, penulis akan menganalisis data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan *user persona*, *user journey map*, dan *empathy map* untuk merumuskan masalah utama dari kurangnya *awareness* vaksinasi dewasa awal. Analisis ini dikumpulkan dari pola dan hasil wawancara mengenai tema untuk mengetahui bagaimana vaksinasi ini tidak banyak yang tahu sehingga dapat berdampak pada kehidupan mereka masing – masing. Dengan melakukan menentukan masalah yang jelas dan fokus, penulis dapat menentukan tujuan dari kampanye vaksinasi dengan menyampaikan pesan yang strategis untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran terhadap pentingnya vaksinasi dewasa terhadap target usia 18 – 25 tahun.

3.2.3 Ideate

Ketika penulis telah menentukan tujuan kampanye vaksinasi dan pesan startegisnya, pada tahap *ideate* ini penulis akan menghasilkan berbagai solusi kreatif berdasarkan masalah dan kebutuhan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Untuk memperoleh solusi tersebut penulis akan melakukan beberapa gagasan ide yang inovatif dan relevan terhadap permasalahan pengetahuan terhadap vaksinasi dewasa awal melalui tahapan seperti *brainstorming* dan *mindmapping*. Tujuan dari fase ini adalah menggali potensi ide sebanyak mungkin sebelum mengerucut pada solusi terbaik. Hasil dari tahapan ini akan menjadi dalam pembuatan konsep kampanye serta pemilihan media komunikasi yang tepat, seperti desain poster dan pengembangan *website* informatif, yang nantinya dikembangkan lebih lanjut pada tahap *prototyping*.

3.2.4 Prototype

Setelah proses perancangan gagasan dan solusi telah ditentukan pada tahap *Ideate*, kemudian penulis akan melanjutkan proses gagasan dalam tahap

prototype. Pada tahap ini, Ide ide dan gagasan yang telah dirancang akan dikembangkan menjadi bentuk visual awal dari media media untuk membangun kampanye vaksinasi dewasa awal. *Prototype* yang akan dibuat akan menjadi desain awal dari media komunikasi seperti poster kampanye dan juga tampilan *interface website* informasi vaksinasi dewasa awal. Tujuan dari tahap *prototype* merupakan untuk menguji bentuk visual dan segala ide yang telah dirancang pada tahap *ideate* untuk mengetahui sejauh mana pesan dapat diterima dan dipahami oleh target audiens. Proses *prototype* ini dilakukan secara *iterate* (dilakukan secara berkali – kali), dimana desain akan mengalami revisi berdasarkan masukan masukan yang akan diterima pada tahap *test*.

3.2.5 Test

Tahap *test* merupakan tahap evaluatif dari perancangan hasil visual yang telah diciptakan dari hasil analisis, brainstorming, hingga proses desain awal dari permasalahan kampanye vaksinasi dewasa awal. Tahap *test* dilakukan untuk memperoleh masukan dengan menguji dari hasil dari tahap *prototype*. Dalam konteks kampanye ini, media yang diuji meliputi poster dan *interface website* mengenai informasi vaksinasi dewasa awal. Proses tahapan *test* ini akan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada kelompok sasaran usia 18 – 25 tahun untuk menilai sejauh mana media yang dirancang mampu menyampaikan pesan secara efektif, menarik secara visual, serta mudah dipahami. Kemudian masukan masukan yang telah diterima akan menjadi revisi untuk penulis dalam penyempurnaan desain agar sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh data yang digunakan dalam proses perancangan. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan ahli, wawancara dengan target penelitian, diskusi kelompok terarah (FGD), serta studi referensi yang dilakukan oleh penulis. Penulis akan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data terkait pandangan target terhadap kesadaran vaksinasi dewasa secara keseluruhan.

3.3.1 Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara pertama kepada dokter yang menangani/memberikan vaksin untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan mendalam mengenai vaksin dewasa. Kemudian wawancara kedua akan dilakukan kepada perwakilan target sasaran kelompok dewasa awal. Dalam merancang pertanyaan untuk wawancara, pertanyaan wajib disusun sedemikian rupa untuk mendapatkan jawaban yang relevan dengan studi kasus vaksinasi dewasa awal ini. Pertanyaan yang disusun harus selaras dengan tema utama penelitian dan menggunakan kata tanya seperti "bagaimana" untuk memperoleh pemahaman deskriptif yang lebih mendalam mengenai kasus yang dikaji. Selain itu, pertanyaan diarahkan agar responden memberikan jawaban yang bersifat analitis terhadap materi yang diteliti. Menurut Creswell dalam Kusmarni, sub-pertanyaan juga berperan dalam mengeksplorasi berbagai isu terkait, seperti kondisi yang terjadi, pihak-pihak yang terlibat, respons terhadap peristiwa tersebut, serta aspek unik yang membedakan kasus yang dibahas (Donny, 2025).

A. Wawancara Dokter Umum/spesialis

Wawancara dilakukan dengan dokter umum di klinik Prostasia dengan tujuan untuk menggali *insight* dan informasi mengenai vaksinasi dewasa awal dan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan tersebut. Berikut merupakan jabaran pertanyaan wawancara yang diberikan kepada beliau :

- a. Bisa Bapak/Ibu ceritakan latar belakang profesi Anda dan sudah berapa lama keterlibatannya dalam bidang kesehatan/imunisasi ini?
- b. Bapak/Ibu bisa dijelaskan kira-kira berapa banyak pasien dewasa yang datang untuk melakukan vaksinasi di klinik ini dalam periode tertentu (misalnya per bulan)?
- c. Jenis vaksin apa saja yang biasanya paling banyak diberikan kepada pasien dewasa?
- d. Apakah ada perbedaan prosedur antara pasien anak, remaja, dan dewasa dalam pelayanan vaksinasi?

- e. Dokter, sebenarnya seberapa penting vaksinasi pada usia dewasa? Jika seseorang sudah mendapatkan vaksinasi lengkap saat anak-anak, apakah tetap perlu melakukan vaksinasi dewasa? Lalu, bagaimana dengan mereka yang belum mendapatkan vaksinasi saat anak-anak, apakah masih memungkinkan untuk melakukan vaksinasi di usia dewasa?
- f. Apakah ada perbedaan dalam respons imun antara orang yang sudah divaksin sejak kecil dibandingkan dengan mereka yang baru divaksin di usia dewasa?
- g. Menurut dokter, kenapa vaksinasi dewasa ini sangat penting terutama untuk kelompok dewasa awal?
- h. Apakah vaksin dewasa memiliki urgensi yang sama dengan vaksin anak-anak? Mengapa?
- i. Untuk orang dewasa dalam kelompok usia 18 – 25 tahun, vaksin apa saja yang menjadi rekomendasi, dan mengapa?
- j. Apa saja pertanyaan atau kekhawatiran yang paling sering diajukan pasien dewasa?
- k. Menurut dokter, kenapa vaksinasi dewasa belum menjadi kebiasaan umum di Indonesia?
- l. Bagaimana tingkat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya vaksinasi dewasa saat ini?
- m. Apakah terdapat faktor budaya atau sosial yang menjadi penghambat vaksinasi pada kelompok dewasa?
- n. Apakah pandemi COVID-19 telah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya vaksinasi dewasa?
- o. Apa saja tantangan utama dalam meningkatkan cakupan vaksinasi dewasa dibandingkan vaksinasi anak-anak?
- p. Bagaimana skema penanggungungan biaya vaksinasi dewasa? Apakah biasanya ditanggung pribadi, pemerintah, atau ada subsidi tertentu?
- q. Apakah ada cakupan asuransi kesehatan (BPJS maupun swasta) yang mendukung vaksinasi dewasa, dan bagaimana praktiknya di lapangan?

- r. Apa pesan atau saran Anda bagi masyarakat, khususnya kelompok dewasa awal, terkait pentingnya imunisasi?

B. Wawancara Staff Klinik Prostaia

Wawancara dilakukan dengan dokter umum di klinik Prostaia dengan tujuan untuk menggali *insight* dan informasi mengenai vaksinasi dewasa awal dan kesadaran masyarakat terhadap permasalahan tersebut. Berikut merupakan jabaran pertanyaan wawancara yang diberikan kepada beliau :

- a. Bisa dijelaskan secara singkat bagaimana alur pelayanan vaksin di klinik ini?
- b. Apa saja tanggung jawab utama yang biasanya Bapak/Ibu lakukan dalam bidang kesehatan ini?
- c. Bagaimana alur pasien dari pendaftaran, konsultasi, hingga vaksinasi?
- d. Apa kendala yang paling sering muncul saat proses pendaftaran vaksin?
- e. Apakah klinik sudah menggunakan sistem digital (aplikasi/website) untuk registrasi dan pencatatan vaksinasi?
- f. Bagaimana respons pasien dewasa terhadap layanan vaksinasi di sini?
- g. Apakah pasien cenderung datang sendiri atau dalam kelompok (misalnya keluarga/kantor)?
- h. Bagaimana cara klinik menyampaikan informasi terkait manfaat dan jadwal vaksinasi?
- i. Media apa yang paling efektif digunakan untuk menjangkau pasien (brosur, WA, website, aplikasi, dll.)?
- j. Apa tantangan terbesar dalam mengedukasi pasien dewasa terkait pentingnya vaksinasi?

C. Wawancara Pasien Vaksin

Wawancara ini dilakukan dengan seseorang yang pernah menjalani vaksinasi dewasa. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi mengenai alasan dan motivasi di balik keputusannya melakukan vaksinasi, serta pandangannya terkait stigma yang berkembang di masyarakat. Berikut merupakan jabaran pertanyaan wawancara yang diberikan kepada beliau:

- a. Apa alasan utama Anda memutuskan untuk vaksin dewasa?
- b. Apakah keputusan ini datang dari diri sendiri, saran keluarga, tenaga medis, atau tuntutan pekerjaan?
- c. Menurut Anda, apakah kesadaran tentang vaksin dewasa sudah cukup di masyarakat?
- d. Apa alasan utama Anda memutuskan untuk vaksin dewasa?
- e. Apakah keputusan ini datang dari diri sendiri, saran keluarga, tenaga medis, atau tuntutan pekerjaan?
- f. Menurut Anda, apakah kesadaran tentang vaksin dewasa sudah cukup di masyarakat?
- g. Dari pengalaman Anda, menurut Anda seberapa penting vaksinasi dewasa ini?
- h. Apa manfaat yang Anda rasakan setelah melakukan vaksin?
- i. Apakah menurut Anda vaksin dewasa sama pentingnya dengan vaksin anak-anak?
- j. Bagaimana pendapat Anda mengenai anggapan bahwa vaksin hanya untuk anak-anak?
- k. Apakah Anda pernah mendengar keraguan atau stigma negatif dari orang sekitar? Kalau iya, bagaimana tanggapan Anda?
- l. Menurut Anda, apa yang bisa membuat orang lebih percaya dan mau melakukan vaksinasi dewasa?
- m. Berapa biaya yang Anda keluarkan untuk vaksin waktu itu? Apakah menurut Anda harganya terjangkau?
- n. Apakah menurut Anda akses ke vaksin dewasa sudah mudah, atau masih ada yang perlu diperbaiki?

- o. Apa harapan Anda untuk kampanye atau penyebaran informasi tentang vaksinasi dewasa ke depannya?
- p. Kalau ada orang yang masih ragu, apa pesan atau saran yang ingin Anda sampaikan?

3.3.2 Focus Group Discussion

Penulis juga akan melakukan Focus Group Discussion (FGD) sebagai bagian dari pengumpulan data yang melibatkan beberapa orang untuk menyampaikan pendapatnya secara terbuka. Kegiatan FGD ini akan diikuti oleh peserta yang sudah pernah melakukan vaksinasi dewasa serta beberapa peserta yang belum vaksin, tetapi memiliki ketertarikan terhadap topik yang dibahas. Tujuan dari FGD ini adalah untuk memahami pandangan masyarakat terhadap tingkat kesadaran vaksinasi dewasa. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan diajukan dalam kegiatan Focus Group Discussion ini:

- a. Saat mendengar kata “vaksin dewasa”, apa hal pertama yang terlintas di pikiran kalian?
- b. Apakah menurut kalian vaksinasi dewasa itu sama pentingnya dengan vaksin anak - anak?
- c. Beberapa dari kalian pernah mendengar bahwa miskonsepsi mengenai vaksin itu sering dikaitkan kepada anak - anak dibanding dewasa? Bagaimana perspektif kalian mengenai hal tersebut?
- d. Bagi yang sudah melakukan vaksin dewasa, Jenis vaksin apa saja yang pernah kalian ambil dan bagaimana proses pengalamannya?
- e. Bagi yang belum melakukan vaksin dewasa, Apa alasan utama yang menghambat diri untuk melakukan vaksin dewasa sampai sekarang?
- f. Ketika mencari informasi mengenai kesehatan, media apa yang biasa kalian dapatkan informasi tersebut (Sosial media, keluarga/teman)?
- g. Berdasarkan jawaban sebelumnya, seberapa besar pengaruh omongan teman/keluarga terhadap kalian untuk/mengenai vaksin?
- h. Kemudian kalian akan lebih memercayakan informasi yang dibincang di sosial media atau keluarga/teman/orang terdekat?

3.3.3 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2013), kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang digunakan ketika penelitian membutuhkan jumlah responden yang banyak dan tersebar di berbagai lokasi. Teknik ini dilakukan dengan menyusun pertanyaan berdasarkan variabel yang telah ditentukan, di mana responden dapat memberikan jawaban dalam format tertutup maupun terbuka sesuai dengan rancangan penelitian.

Kuesioner akan disebarakan kepada target sasaran perancangan yaitu 18 – 25 tahun dengan SES A – B berdomisili di Tangerang Selatan dengan menggunakan metode *random sampling*. Tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui pengetahuan seseorang dan kesadaran mengenai masalah/topik vaksinasi dewasa awal ini. Berikut beberapa pertanyaan kuesioner yang akan ditujukan kepada responden:

Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan kuesioner

Pertanyaan	Tipe	Kategori
Usia	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	1. < 18 Tahun 2. 18 – 20 Tahun 3. 21 – 25 Tahun 4. > 25 Tahun
Domisili	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	1. Jakarta 2. Bogor 3. Depok 4. Tangerang 5. Bekasi
Apakah Anda pernah mendapatkan vaksinasi sebelumnya?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	1. Yes 2. Tidak
Kapan terakhir kali Anda menerima vaksin?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	1. < 6 bulan lalu 2. 6 – 12 bulan lalu 3. 1 – 2 tahun lalu 4. Lebih dari 2 tahun lalu 5. Tidak Ingat
Seberapa sering Anda melihat/mendapatkan informasi tentang info kesehatan terutama	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	1. Sangat sering 2. Cukup Sering 3. Jarang 4. Tidak Pernah

vaksin dewasa dalam 6 bulan terakhir?		
Vaksin dewasa apa saja yang pernah kamu dengar?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Influenza 2. Hepatitis B 3. HPV 4. TDap 5. Varicella
Menurut Anda, seberapa penting vaksinasi untuk orang dewasa?	<i>Likert Scale</i>	Skala 1 = Tidak Penting Skala 5 = Skala tidak penting
Seberapa besar kepercayaan Anda terhadap keamanan vaksin dewasa?	<i>Likert Scale</i>	Skala 1 = Tidak Penting Skala 5 = Skala tidak penting
Kira kira Faktor apa yang memengaruhi keputusan kamu untuk mempertimbangkan untuk melakukan vaksinasi dewasa?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya Vaksin 2. Tingkat kebutuhan/kondisi kesehatan 3. Rekomendasi tenaga medis 4. Dukungan keluarga/teman 5. Aksesibilitas (lokasi/jarak fasilitas kesehatan) 6. Informasi/edukasi yang tersedia 7. Kekhawatiran efek samping
Seberapa sering Anda mendengar informasi mengenai vaksinasi dewasa?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat Sering 2. Cukup Sering 3. Jarang 4. Tidak Pernah
Menurut Anda, apakah vaksinasi dewasa seharusnya diwajibkan seperti vaksinasi anak?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
Apakah Anda merasa pemerintah cukup memberikan informasi terkait vaksinasi dewasa?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
Apakah Anda pernah melakukan vaksinasi sebagai orang dewasa?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yes 2. Tidak
Jika ya, vaksin apa yang pernah Anda dapatkan?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Influenza 2. Hepatitis B

		<ol style="list-style-type: none"> 3. HPV 4. TDap 5. Varicella
Jika pernah, Mengapa Anda memutuskan untuk vaksin dewasa saat itu?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anjuran dari dokter/tenaga medis 2. Kebutuhan pekerjaan (misalnya syarat kerja, perjalanan, dsb.) 3. Untuk menjaga kesehatan diri sendiri 4. Karena adanya wabah/penyakit tertentu 5. Dorongan dari keluarga/teman 6. Informasi dari media atau kampanye kesehatan
Jika belum pernah, apa alasan Anda?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belum tahu tentang vaksin dewasa 2. Mahal 3. Takut efek samping 4. Tidak merasa perlu
Dalam 12 bulan terakhir, apakah Anda mencari informasi tentang vaksin dewasa untuk diri Anda sendiri?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yes 2. Tidak
Dalam setahun terakhir, apakah Anda mempertimbangkan untuk vaksinasi dewasa?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yes 2. Tidak
Jika tersedia layanan vaksin dengan biaya terjangkau, apakah Anda berminat?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yes 2. Tidak
Aplikasi sosial media apa yang sering digunakan?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram 2. Twitter/X 3. Facebook 4. Whatsapp 5. Youtube

Aplikasi Kesehatan yang Anda punya?	<i>Checkboxes</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. HaloDoc 2. Alodokter 3. SatuSehat/ PeduliLindungi 4. K24Klik 5. Tidak Punya
Platform yang biasa Anda gunakan untuk mencari informasi?	<i>Multiple Choice (Single Answer)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Social media (Twitter, Youtube, Whatsapp, Instagram) 2. Website Berita 3. Teman/Keluarga

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan tujuan untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman dari media yang sudah ada, sekaligus membandingkannya dengan media yang akan dirancang oleh penulis. Dalam hal ini, penulis akan menganalisis kampanye #ParuparukuKesayanganku yang dibuat oleh Pfizer serta website resmi dari Klinik Prostasia. Hasil dari studi ini akan disajikan dalam bentuk analisis SWOT.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis akan menggunakan beberapa referensi sebagai analisis perancangan mengenai topik dan pembahasan yang sama dan relevan. Penulis melakukan hal ini sebagai dasar pengumpulan informasi yang diperlukan dalam pengembangan konteks penelitian yang dirancang, yaitu perancangan kampanye untuk meningkatkan kesadaran terhadap vaksinasi pada kelompok dewasa awal. Media yang digunakan sebagai studi referensi adalah *Gelato La Boca*, *Sahkan RUUPKS The Bodyshop*, *Don't Board Me*,