

Perancangan Media Kreatif “Brainlliant” untuk Anak Penderita Epilepsi

Evelyn Euginia Kosasih^{1*}, Anang Tri Wahyudi²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: evlnkosasih@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstrak

Penyakit epilepsi masih menjadi hal yang jarang diketahui oleh masyarakat, karena umumnya pada kepercayaan yang terbentuk, epilepsi sering dikaitkan dengan roh jahat. Nyatanya penyakit ini memang merupakan gangguan pada saraf di otak yang membuat penderitanya kejang-kejang. Penyakit ini juga lebih sering menyerang anak-anak. Keterkaitan epilepsi dan depresi sangatlah dekat. Rasa kurang percaya diri, stress atau bahkan rasa sakit kejang-kejang yang tak kunjung henti bisa membuat penderitanya depresi. Target audiens merupakan teman-teman penderita epilepsi berusia 5-12 tahun. Dengan adanya media kreatif ini diharapkan bisa membantu rasa percaya diri, edukasi untuk berfikir positif serta penyaluran bakat atau kreatifitas bagi teman-teman epilepsi.

Kata kunci: Anak-anak, depresi, epilepsi, media kreatif.

Abstract

Title: “Brainlliant” Creative Media Design for Children with Epilepsy

Epilepsy is still something that is rarely known by the public because it is often associated by society with something that related to evil spirits. In fact, this disease is a disorder of the nerves in the brain that causes the sufferer to have convulsions. This disease is also more common among children. The relationship between epilepsy and depression is very close. Lack of self-confidence, stress, or even the pain of convulsions that never stops can make the sufferer depressed. The target audience is people with epilepsy aged 5-12 years. With this creative media, it is hoped that it can help with their self-confidence, educate people to think positively, and channel talent or creativity for them.

Keywords: Children, depression, epilepsy, creative media.

Pendahuluan

Sebagian besar masyarakat masih menaruh stigma terhadap penyakit epilepsi. Penyakit ini dianggap berbahaya dan dapat menular. Bahkan ada pula yang percaya bahwa epilepsi sama dengan kesurupan, di mana penderitanya mendapat serangan atau dipengaruhi oleh roh jahat. Padahal, jika ditelaah kembali epilepsi merupakan sebuah penyakit atau gangguan yang menyerang syaraf otak. Penyakit ini sudah ada sejak tahun 2000 sebelum masehi. Hipokrates menjadi orang pertama yang menyadari bahwa epilepsi merupakan sebuah penyakit yang didasari oleh adanya kerusakan atau gangguan pada otak. Dalam Bahasa Yunani Epilepsi adalah “Epilambanmein” yang artinya serangan.

Epilepsi (atau yang juga dikenal dengan sebutan ayan) merupakan manifestasi gangguan pada fungsi listrik otak dengan berbagai etiologi, di mana muatan listrik neuron otak dilepas secara abnormal atau berlebihan. Hal inilah yang menyebabkan penderitanya mengalami gerakan tubuh yang bersifat spontan dan tidak terkontrol, kejang-kejang secara berulang, bahkan sampai mengakibatkan penderitanya tidak sadarkan diri dalam jangka waktu tertentu. Sementara, di beberapa kasus penyebab terjadinya epilepsi tidak diketahui.

Epilepsi umumnya menyerang anak-anak atau usia rentan (di atas 65 tahun). Adapun puncak insidensi epilepsi sendiri

terjadi di rentang usia 0 – 1 tahun. Dikutip dari Ruang Mom (2021) data mengenai epidemiologi epilepsi di Indonesia masih sangat terbatas. Namun, estimasi penderita epilepsi di Indonesia adalah 1,5 – 2,4 juta dengan prevalensi 0,5 – 0,6% dari penduduk Indonesia.

Epilepsi bisa terjadi karena berbagai faktor. Secara garis besar, terdapat dua penyebab terjadinya epilepsy, yaitu pertama, epilepsi idiopatik atau disebut juga sebagai epilepsi primer merupakan jenis yang penyebabnya tidak diketahui. Namun, sejumlah ahli menduga bahwa epilepsi idiopatik terjadi karena adanya faktor genetik atau keturunan. Kedua, epilepsi simtomatik atau dikenal dengan sebutan epilepsi sekunder. Berbanding terbalik dengan idiopatik, epilepsi simtomatik merupakan jenis yang penyebabnya bisa diketahui. Ada berbagai macam faktor yang diduga bisa menjadi penyebab epilepsi, beberapa diantaranya kecelakaan yang menyebabkan benturan di bagian kepala, demam tinggi, stroke, aliran pembuluh darah tidak normal, dan lain sebagainya yang menyerang bagian kepala.

Kejang secara berkala dan berulang menjadi salah satu ciri utama penderita epilepsi. Tipe kejang pada setiap penderita epilepsi itu berbeda-beda, tergantung pada bagian otak mana yang mengalami gangguan. Kemudian, seberapa jauh gangguan pada otak tersebut terjadi. Menurut Pittara, (2021)

kejang memiliki 2 tipe, yakni Kejang Parsial (Fokal) dan Kejang Umum (Total).

1. Kejang Parsial (Fokal) terjadi karena adanya kelainan pada otak yang disertai dengan kehilangan kesadaran parsial atau keseluruhan.
 - Kejang Parsial Sederhana
Kejang yang tidak membuat penderita epilepsi sampai kehilangan kesadaran. Contohnya kesemutan di satu (1) bagian tubuh tetapi tidak membuat hilang sadar.
 - Kejang Parsial Kompleks
Kejang tipe ini terkadang membuat penderitanya terlihat bingung atau setengah sadar selama kurun waktu tertentu. Ciri – ciri kejang parsial kompleks adalah melakukan gerakan berulang (gosok tangan atau mengunyah) dalam keadaan hilang sadar dan tatapan kosong.
2. Kejang Umum atau kejang menyeluruh merupakan kejang yang memiliki dampak lebih luas pada bagian otak. Gejalanya pun bisa terjadi pada seluruh bagian tubuh.
 - Kejang Tonik Klonik
Tipe kejang ini membuat seluruh tubuh hilang sadar dan juga otot tidak terkendali sehingga penderitanya sulit untuk bernafas dan menggigit lidah.
 - Kejang Absans
Tipe kejang ini membuat penderitanya memiliki tatapan kosong serta hilang kesadaran. Namun, kondisi tersebut biasanya tidak terjadi dalam kurun waktu yang lama atau hanya sementara.
 - Kejang Atonik
Tipe kejang ini membuat otot-otot tubuh tiba-tiba menjadi rileks, sehingga penderitanya merasa lemas bahkan sampai pingsan untuk sementara waktu.
 - Kejang Mioklonik
Tipe kejang ini sering terjadi pada salah satu atau kedua bagian lengan yang disebabkan oleh kontraksi otot secara tiba-tiba.

Seseorang dapat dinyatakan sebagai penderita epilepsi jika mengalami kejang-kejang lebih dari satu kali tanpa adanya penyebab yang jelas. Kejang-kejang yang disebabkan oleh penyakit ini juga bisa menyerang siapa saja dari berbagai usia. Namun, umumnya menyerang anak-anak usia dini. Kejang-kejang bukanlah satu-satunya gejala yang dialami oleh penderita epilepsi. Kendati demikian, kejang-kejang menjadi gejala utama yang dapat mempengaruhi struktur sistem saraf otak dan menyebabkan aktivitas otak menjadi tidak normal. Obat yang harus dikonsumsi oleh penderita epilepsi setiap harinya untuk meminimalisir kejang-kejang juga memiliki banyak efek samping yang dapat berdampak buruk terhadap kinerja otak.

Itu sebabnya mengapa banyak penderita epilepsi, terlebih lagi anak-anak, yang tumbuh kembang, fisik, cara berfikir dan aktivitasnya mengalami keterlambatan. Dalam beberapa kasus, epilepsi dapat mempengaruhi penderitanya sebagai berikut (Irawan, 2019) :

1. Gangguan Perilaku
Perilaku penderita epilepsi sangat terlihat, contohnya enggan berkomunikasi, depresi dan mudah emosi atau tantrum.
2. Gangguan Belajar
Kejang-kejang yang dialami penderita epilepsi yang terjadi secara sadar ataupun dalam keadaan tidak sadar dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Kerusakan-kerusakan yang terjadi pada bagian otak dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan saat beraktivitas maupun dalam belajar. Anak pun jadi mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan menanggapi materi yang diberikan. Adapun, dampak dari epilepsi yang paling umum pada tumbuh kembang anak adalah dalam hal berbicara atau berbahasa. Sulitnya menangkap dan menanggapi sebuah informasi akibat hilangnya sel-sel otak karena kejang-kejang yang kerap dialaminya, penderita epilepsi cenderung kesulitan dalam berkomunikasi. Di beberapa kasus lain, penderita epilepsi juga kesulitan dalam memecahkan masalah, kurangnya konsentrasi, dan lamban dalam berfikir. Berbagai pengaruh ini bukan hanya disebabkan oleh efek dari kekambuhan kondisinya saja. Beberapa obat antikejang yang dikonsumsi untuk mengendalikan penyakit epilepsi pun dapat menimbulkan efek samping yang berdampak pada kemampuan anak dalam berpikir, memahami dan menanggapi sesuatu, berbicara serta berbahasa, dan dalam hal mengingat. Beberapa anak penderita epilepsi juga sampai tidak dapat menikmati bangku sekolah karena gejala, seperti kejang dan tantrum, yang biasa mereka alami bisa menyerang kapan saja bahkan di saat beraktivitas sehari-hari. Maka dari itu proses pembelajaran anak penderita epilepsi pun jadi tertinggal.
3. Gangguan Kesehatan Fisik
Gangguan fisik pada penderita epilepsi memang tidak begitu terlihat. Sebagian besar penderita epilepsi mungkin hanya mengalami kejang-kejang. Akan tetapi, berawal dari kejang-kejang tersebutlah para penderita epilepsi juga bisa mengalami kelelahan dan kurang energi. Obat-obatan yang di konsumsi juga berpengaruh terhadap nafsu makan dan tumbuh gigi anak yang menyebabkan gigi menjadi rusak.

Sayangnya penyakit ini tidak bisa disembuhkan melainkan bisa meminimalisir gejala dengan pola hidup yang rajin minum obat dan sehat.

Penderita epilepsi tentunya membutuhkan penanganan dan perhatian khusus. Salah penanganan, dapat menyebabkan penderita epilepsi berpotensi mengalami depresi. Tekanan dari lingkungan serta rasa kurang percaya diri penderita bisa memicu pikiran negatif hingga menimbulkan keinginan untuk bunuh diri.

“Depresi yang dialami oleh para penderita epilepsi tercatat cukup tinggi, yaitu sekitar 30 - 50 persen. Jika epilepsi terkontrol dengan baik, maka peluang hidup tanpa serangan akan semakin meningkat. Dengan demikian, risiko depresi yang akan dialami oleh penderita epilepsi akan semakin

kecil," jelas dr Suryo Dharmono, SpKJ(K), spesialis psikiatri dari Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (Candra, 2013).

Adapun, depresi sendiri merupakan kondisi di mana seseorang merasakan sedih yang berkepanjangan, suasana hati yang tidak stabil sehingga merasa dirinya tidak berdaya dan kehilangan harapan. Seseorang bisa dinyatakan mengalami depresi jika sudah lebih dari dua minggu merasa putus asa, sedih, ataupun merasa tidak berharga. Depresi yang dibiarkan dan tidak tertangani dengan sebagaimana mestinya dapat menyebabkan terjadinya penurunan produktifitas kerja, gangguan hubungan sosial, hingga timbul perasaan ingin bunuh diri. Secara umum, orang yang memiliki riwayat depresi menunjukkan ciri-ciri tertentu, seperti cemas, khawatir berlebihan, emosi tidak stabil, rasa putus asa, menurun tau bahkan meningkatnya selera makan, selalu merasa lelah, pusing dan nyeri tanpa penyebab jelas.

Melalui siaran pers yang diterima Liputan6.com, Ketua Yayasan Epilepsi Indonesia, Dr. Irawaty Hawari, SpS mengatakan bahwa "*Apabila epilepsi dikelola dengan baik melalui pengobatan secara teratur, orang dengan epilepsi dapat mencapai kualitas hidup yang baik*," (Syarifah, 2016). Epilepsi hingga saat ini masih dianggap sebagai penyakit yang cukup memalukan, menular, dan membuat penderitanya sulit untuk hidup normal. Pemahaman keluarga penderita dan masyarakat luas terkait dengan epilepsi masih kurang, baik dalam penanganan penderita epilepsi dan juga dalam hal dukungan terhadap penderita tersebut. Penanganan dan dukungan yang kurang dapat menyebabkan penderita epilepsi sulit mendapatkan perawatan medis yang baik. Hal ini tentu saja berisiko pada semakin buruknya gangguan system saraf pusat yang dialami oleh penderita epilepsi, bahkan menyebabkan kematian. Dukungan orang-orang terdekat dari segi finansial, emosional, dan spiritual sangat dibutuhkan oleh penderita epilepsi. Dengan dukungan ini, maka penderita epilepsi memiliki motivasi untuk mengikuti prosedur pengobatan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, perancang ingin menyebar luaskan edukasi mengenai penyakit epilepsi ke masyarakat. Hal ini perlu dilakukan agar masyarakat bisa lebih menghargai penderita epilepsi dan tidak membandingkan satu dengan yang lainnya. Di samping itu, edukasi juga perlu diberikan kepada penderita epilepsi sejak usia dini agar mereka tetap semangat dan semakin percaya diri.

Solusi dari perancang akan kurangnya pemahaman dan edukasi mengenai penyakit epilepsi adalah merancang media kreatif yang bersifat edukatif khusus penderita epilepsi. Media kreatif ini hadir dengan berbagai macam permainan di dalamnya yang tentunya selain dapat melatih motorik anak penderita epilepsi, juga dapat memberikan edukasi. Media yang memiliki ilustrasi menarik dapat menarik minat anak penderita epilepsi, membawa mereka pada imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas. Gambar-gambar pada media kreatif juga dapat mempermudah anak-anak (targetnya di usia 5 – 12 tahun) untuk mencerna tiap-tiap bagian dari isi media tersebut.

Oleh karena hal itu, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah (1) bagaimana menyusun konsep perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk anak penderita epilepsi berusia 5 – 12 tahun; (2) bagaimana melakukan proses perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk anak penderita epilepsi berusia 5 – 12 tahun; dan (3) bagaimana menghasilkan buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk anak penderita epilepsi berusia 5 – 12 tahun.

Pembahasan

a. Metode Perancangan

Dalam mendukung dan mempermudah perancangan buku ilustrasi untuk anak penderita epilepsi, maka diperlukan sejumlah data pendukung. Oleh sebab itu, perancang menggunakan metodologi perancangan kualitatif melalui studi pustaka, wawancara mendalam, dan observasi lingkungan. Selain metode kualitatif, perancang juga menggunakan metodologi perancangan kuantitatif dengan mengumpulkan survey dari responden *Google Form*. Sebelum diolah, data-data tersebut nantinya akan melalui tahap analisis 5W+1H untuk menentukan pokok permasalahan terkait dengan apa yang dialami oleh audiens.

Selain itu, metode ini juga dapat membantu dalam menganalisis data yang didapat melalui studi pustaka atau literatur agar sesuai dengan permasalahan yang hendak diangkat oleh perancang. Sehingga, buku ilustrasi yang tengah dirancang ini dapat menjawab berbagai permasalahan yang ada di lingkup target audiens. Adapun, analisis 5W+1H dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) untuk mengoptimalkan proses perancangan buku ilustrasi.

b. Identifikasi dan Analisis Perancangan

Ilustrasi Grafis

Perkembangan ilustrasi telah ada sejak zaman prasejarah, di mana pada saat itu banyak ditemukan lukisan-lukisan atau catatan visual pada dinding gua. Setiap visual memiliki maknanya masing-masing sesuai dengan kepercayaan manusia pada zaman itu, umumnya memiliki makna spiritualitas yang tinggi. Di Indonesia sendiri, seni ilustrasi modern baru berkembang sekitar abad ke-18 ketika masa penjajahan Belanda. Sejak saat itu, ilustrasi menjadi elemen utama dalam dunia periklanan dan percetakan.

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa Yunani "*illustrare*" yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi menjadi kegiatan menggambar yang memiliki tujuan utama untuk mempertegas, memperkuat, sekaligus memperindah sebuah cerita ataupun pesan. Objek dari ilustrasi sendiri bermacam-macam, termasuk manusia, hewan, tumbuhan, dan objek lain yang terdapat di alam. Adapun ilustrasi grafis merupakan seni yang memadukan ilustrasi klasik dengan teknik desain grafis. Seniman ilustrasi

grafis memadukan unsur komunikasi dan teknik seni rupa dalam membuat media desain. (Hendi, 2020)

Ilustrasi dapat menjadi media untuk memperjelas tujuan dan makna cerita dalam sebuah benda melalui bahasa visual. Sehingga untuk menghasilkan karya ilustrasi grafis tidak hanya memerlukan pikiran yang kreatif, tetapi juga membutuhkan tingkat kepekaan dan ilmu komunikasi yang baik secara visual. Tujuan lain dengan membuat buku ilustrasi adalah memperkuat apa yang ingin disampaikan dan juga menarik perhatian pembaca untuk membaca buku ilustrasi tersebut.

Puzzle

Istilah “*puzzle*” diambil dari bahasa Prancis kuno “*aposer*” yang kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Inggris kuno “*pose*” dan berubah menjadi “*pulse*”. *Puzzle* menjadi turunan dari kata “*pulse*” (kata kerja) yang memiliki arti membingungkan atau membaurkan. *Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang terpotong dan dimainkan dengan cara merangkai potongan-potongan gambar tersebut agar dapat menjadi satu gambaran utuh. Permainan ini berisikan potongan-potongan gambar yang biasanya berbahan karton atau kayu.

Puzzle sendiri memiliki beragam jenis, salah satu dan yang digunakan oleh perancang dalam perancangan media kreatif ini adalah *jigsaw puzzle*. *Puzzle* jenis ini memang biasa digunakan atau kerap dijumpai pada permainan edukatif anak-anak. Alasan perancang memasukkan *puzzle* ke dalam set media kreatif karena permainan ini memiliki segudang manfaat bagi anak-anak, seperti melatih konsentrasi, melatih kesabaran, menganalisis dengan mencoba bagian *puzzle* yang cocok (kecerdasan spasial), belajar membedakan bentuk, melatih kemampuan motorik halus, melatih memecahkan masalah, dan melatih ingatan.

Clay (Tanah Liat)

“*Clay*” dalam artian yang sesungguhnya merupakan tanah liat. Namun karena di zaman sekarang sulit untuk menemukan tanah liat, adonan *clay* pun dapat berasal dari bahan dasar lain seperti tepung, parafin, bubur kertas, dan polymer. Kendati demikian, *clay* dengan bahan dasar lain tetap memiliki tekstur serupa tanah liat dan mudah untuk dibentuk dengan menggunakan tangan.

Menurut (Avianti, 2016) kemampuan motorik halus anak dapat dilatih dengan cara bermain *clay*. Ketika melatih kemampuan motorik halus terjadi peningkatan koordinasi gerak tubuh yang melibatkan syaraf dan otot. Keterlibatan syaraf dan otot inilah yang mampu membuat gerak motorik halus seseorang, terlebih lagi anak-anak, menjadi meningkat. Itu sebabnya perancang memutuskan untuk merancang permainan *clay* karena mencakup kegiatan mengempal, meremas, memijit, memipihkan, menekan, dan serangkaian kegiatan membentuk menggunakan tangan lainnya yang dapat melatih serta memperkuat otot halus anak-anak.

Buku dan Alat Mewarnai

Mewarnai merupakan kegiatan memberikan warna pada suatu objek yang diinginkan dengan menggunakan alat warna, contohnya pensil warna, spidol, dan krayon. Kegiatan ini walaupun terlihat sederhana nyatanya cukup efektif dalam membantu perkembangan anak-anak secara kognitif dan psikologis. Apalagi, mewarnai menjadi salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak usia dini.

Dengan adanya buku mewarnai dalam satu set kreatif ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat seperti mengenal konsep warna, melatih konsentrasi, kerapian, dan mengembangkan kreativitas anak-anak penderita epilepsi. Selain itu, mewarnai juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak ketika mereka berhasil menyelesaikannya dengan rapi. Anak-anak pun dapat menyalurkan emosi mereka setiap kali menggoreskan warna pada gambar yang ingin mereka warnai. Tidak hanya buku mewarnai saja, media kreatif ini juga akan dilengkapi dengan alat lukis yang tentunya memudahkan dan membantu anak-anak dalam melaksanakan aktivitas mewarnai.

Kreativitas Seni untuk Anak Epilepsi

Meskipun memiliki keterbatasan, bukan berarti anak-anak penderita epilepsi tidak bisa untuk berkarya dan berkreasi di bidang seni ataupun di bidang lainnya. Kreativitas akan muncul jika anak tersebut memiliki kesempatan dan kelengkapan media untuk menuangkan imajinasi dan fantasi mereka. Aktivitas seni yang dapat menjadi kegiatan terapi ini ternyata memberikan segudang manfaat bagi anak penderita epilepsi, yakni:

Agar penyerapan ilmu dan informasi dalam set media kreatif dapat berjalan optimal, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh juga untuk orang tua dan juga kerabat terdekat anak-anak penderita epilepsi. Di antaranya:

- Pastikan bahwa lingkungannya mendukung. Terutama sebagai keluarga yang memberikan ruang untuk anak epilepsi. Dengan sifat terbuka itu lah anak-anak epilepsi akan menjadi lebih percaya diri dan memiliki keinginan untuk menuangkan kreativitasnya.
- Berikan kata-kata positif. Dengan memberi kata-kata positif atau pujian, anak-anak penderita epilepsi semakin semangat dan mau melakukan hal yang disukai.
- Biarkan anak bebas berekspresi. Dengan tidak menuntun anak penderita epilepsi untuk membuat karya yang sempurna tentunya dapat membantu mereka mengeksplor lebih jauh lagi. Jika orang tua memberikan ruang bagi anak penderita epilepsi, siapa sangka sang anak bisa berkreasi lebih kreatif daripada sebelumnya.

Menurut (Amarasthi, 2020) banyak sekali anak berkebutuhan khusus yang berprestasi lewat daya kreativitasnya. Maka dari itu kesempatan berkreasi pada anak jangan sampai disia-siakan dengan memaksa atau selalu mengkritik

hasil karya anak dalam berkesenian. Biarkan kreativitasnya mengalir dengan sendirinya dan arahkan ke yang positif.

Salah satu terhambatnya proses anak untuk berkreasi (Wycoff, 2002) adalah sistem sekolah yang menginginkan keteraturan dan kedisiplinan. Anak-anak pun menjadi tidak bebas dan tidak dapat mengeksplor diri mereka karena harus menyesuaikan diri dengan sistem yang telah ditetapkan oleh sekolah agar terhindar dari kegagalan dan bahan tawaan.

Analisis Survei Lapangan

Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data menggunakan Google Form. Analisis data dengan menggunakan Google Form ini diikuti oleh responden dari berbagai usia dan berasal dari seluruh Indonesia. Pengumpulan data melalui Google Form ini diawali dengan membagikan link Google Form di sosial media Instagram sehingga dapat dijangkau oleh seluruh responden. Link Google Form tersebut berisikan pertanyaan – pertanyaan yang sudah lengkap dan sistematis sehingga hasil jawaban – jawaban akan terkumpul secara otomatis dan dikalkulasi oleh Google Form.

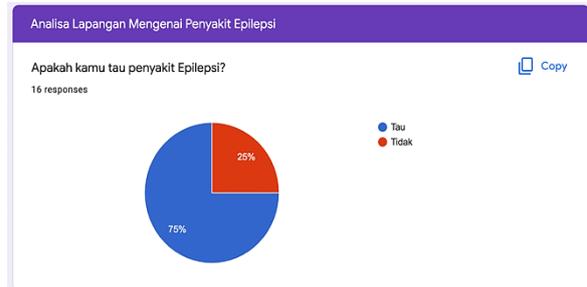
Pertanyaan yang disertai dalam survei Google Form meliputi bagaimanakah tingkat pemahaman masyarakat mengenai penyakit epilepsy serta apakah media yang selama ini diketahui telah sesuai dengan pemahaman mereka.

Fasilitas *Google Form* sangat membantu perancang karena bisa mengumpulkan persentase responden terkait topik yang dibicarakan. Berdasarkan penyebaran dari survey melalui *Google Form* didapatkan hasil, bahwa sebanyak 25% dari 20 orang yang sudah menjawab tidak mengetahui penyakit epilepsi. Sebanyak 60% responden tidak mengetahui bahwa epilepsi bisa menyerang segala usia.

Sedangkan jika digolongkan berdasarkan media yang diketahui, maka sebanyak 68% dari 20 orang mengatakan bahwa media buku ilustrasi akan cocok untuk edukasi anak-anak epilepsi. Selain itu ada 93% responden mengatakan, puzzle cocok untuk anak-anak epilepsi agar lebih berkonsentrasi. Sedangkan 100% responden sepakat dengan mengatakan, bahwa media *clay* sangat cocok untuk anak epilepsi untuk melatih motoric mereka. Alternatif lainnya dari 81% responden memberikan masukan, bahwa media buku mewarnai beserta alat lukis menjadi media yang efektif dan memberi ruang untuk anak epilepsi bisa lebih berkreasi.

Dari hasil analisis data didapati bahwa masih banyak yang belum mengetahui tentang apa itu penyakit epilepsi. Kemungkinan dari masyarakat masih mengira epilepsi bukanlah penyakit yang terus menerus terjadi atau hanya sesaat. Banyak dari masyarakat juga mengira bahwa penyakit ini hanya menyerang anak-anak. Tetapi, pada kenyataannya penyakit ini bisa menyerang siapa saja dan kapan saja tanpa memandang usia. Untuk pertanyaan seputar media kreatifnya sendiri pun termasuk sudah cukup membantu perancang dalam menjawab keluhan kesah penderita

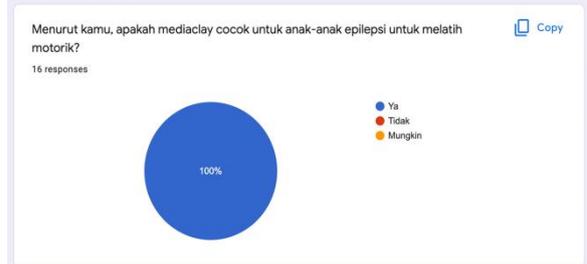
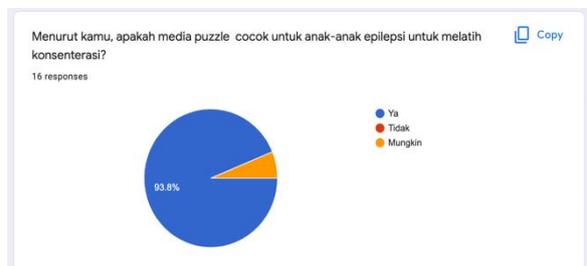
epilepsi. Dari segi visual dianggap sudah mudah dipahami dan media lainnya akan sangat bermanfaat untuk perkembangan motorik dan konsentrasi anak-anak penderita epilepsi.



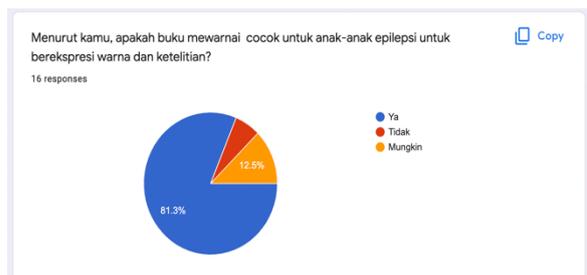
Gambar 1. Persentase Mengetahui Penyakit Epilepsi



Gambar 2. Persentase Buku Cerita Ilustrasi



Gambar 3. Persentase Puzzle dan Clay



Gambar 4. Persentase Buku Mewarnai

Alhasil, edukasi epilepsi itu sendiri sangat bermanfaat untuk masyarakat dan tentunya bagi para penderita. Dengan adanya media ini diharapkan penderita bisa teredukasi dengan baik, merasa tidak sendirian, mengetahui apa yang dideritanya, tidak putus asa, serta mau untuk terus mencoba hal-hal baru dan menemukan diri mereka sebenarnya. Untuk keluarga, teman atau kerabat lain juga bisa mendapat manfaat dari set media kreatif ini agar lebih waspada terhadap penyakit epilepsi, mendapat edukasi terkait dengan bagaimana penanganan tepat bagi penderita, dapat lebih menghargai, dan menolong sesama. Selain itu, media kreatif ini juga menjadi bukti bahwa penyakit epilepsi memang benar adanya dan membutuhkan penanganan khusus.

Analisis dari Segi Penderita Epilepsi

Analisis ini didasari oleh observasi keadaan sekitar. Salah satu contoh nyatanya adalah anak laki-laki bernisial B. B yang berasal dari Bali telah menderita epilepsi sejak umur 5 bulan. Dokter mengatakan bahwa B terkena epilepsi karena keturunan dari nenek buyutnya. Akan tetapi dengan umur 5 bulan agak sulit untuk bisa memahami sesuatu karena di umur tersebut pun B belum mengerti apa-apa.

Meskipun jarak usia antara B dengan nenek buyutnya cukup jauh, akan tetapi memang benar adanya bahwa bakat epilepsi bisa saja menyerang keturunan bahkan yang terjauh sekalipun. Sejak kecil B sudah diberikan obat-obatan khusus untuk mencegah dan meminimalisir kejang-kejang yang dialaminya. Namun, hingga saat ini kejang-kejangnya masih terus berlanjut dalam jangka waktu yang tidak menentu (seminggu 2 – 3 kali atau bahkan tidak sama sekali, akan tetapi suatu saat muncul kembali).

Orang tua B, menyekolahkaninya dengan sebagaimana mestinya anak-anak lain. Tetapi karena faktor penyakit yang dideritanya, B yang di saat itu berumur 5 tahun sempat mengalami keterlambatan dalam hal penangkapan materi pembelajaran di sekolah. Keterlambatan tersebut dirasakan selama kurang lebih 2 tahun. Setelah itu, B sudah mulai bisa mengikuti kembali kegiatan sekolah SD hingga sampai SMP kelas 1. B dipindahkan ke sekolah terapi yang lebih khusus mengajak murid-muridnya untuk melatih gerak motorik, konsentrasi dan perilaku yang lebih diutamakan dibanding pelajaran akademik seperti yang diajarkan oleh sekolah pada umumnya, sehingga sangat memungkinkan B bisa mengikuti proses pembelajaran.

Pelajaran-pelajaran yang mengasah motorik, konsentrasi dan perilaku dari sekolah juga diterapkan di rumah. Hingga suatu saat, seiring dengan berjalannya waktu mulai terlihat bakat dan kesukaan B, yakni suka dengan permainan yang berbentuk karakter binatang. B juga jadi mengetahui lebih banyak tentang nama-nama binatang, baik dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Dalam satu kesempatan, mainan karakter binatang (berukuran 2 cm) yang ia miliki hilang. Meski sudah hilang berbulan-bulan lamanya, B masih mengingat mainan tersebut dan berusaha untuk

kembali mencarinya. Kejadian yang dialami oleh B pada saat itu membuktikan bahwa jika seorang anak penderita epilepsi sudah memiliki ketertarikan dan mau belajar, ingatannya bisa menjadi sangat tajam.

Dengan daya tarik yang tinggi terhadap mainan berkarakter binatang, disini perancang mengajak B untuk eksplorasi lebih jauh lagi guna menunjang dan melatih kreativitasnya. Melalui kegiatan ini, perancang ingin mencoba mencari tahu apakah anak penderita epilepsi mampu untuk memecahkan masalah yang diberikan. Perancang menyarankan kepada B untuk menggambar apa saja yang sedang disukainya saat ini. Alhasil bisa terlihat gambar B seperti berikut ini:



Gambar 5. B (Penderita Epilepsi)



Gambar 6. Sketsa yang dibuat oleh B



Gambar 7. Hasil gambar B

Berdasarkan contoh di atas, maka bisa dilihat bahwa B memutuskan untuk menggambar karakter kartun *Shrek*, *Mickey Mouse* dan seekor ayam. Jika diperhatikan, salah satu sifat anak-anak berkebutuhan khusus atau penderita epilepsi adalah mengulang sesuatu yang disukainya secara terus menerus dalam waktu yang cukup lama. Contohnya, B tidak menghilangkan karakter binatang pada gambarannya karena sedari dulu ia memang telah terobsesi terhadap karakter tersebut. Dalam penyelesaian masalah ini B bisa dikatakan berhasil. Sebab, ia dapat memahami dan menjalankan perintah dengan mengekspresikan apa yang dirasakan dan disukainya saat ini.

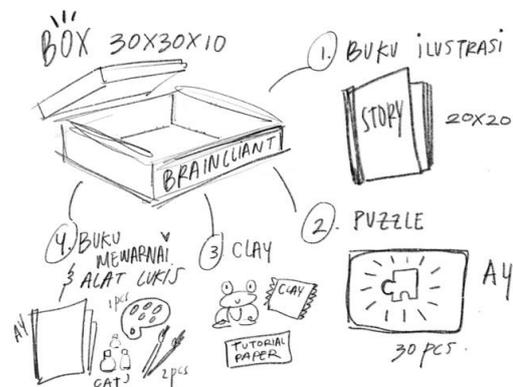
Dari segi visualnya memang objek yang digambar oleh B tidak terlihat begitu jelas dan pewarnaannya pun masih melewati garis. Akan tetapi disitulah letak ekspresi diri dan kreativitas B sebagai penderita epilepsi yang tetap bisa menghasilkan sebuah gambaran tanpa melihat contoh apapun. Objek yang digambar pun memang tidak sama persis dengan aslinya, namun masih cukup terlihat jelas karakteristik dari karakter-karakter yang digambar oleh B. Tes selanjutnya yang diberikan perancang kepada B sebagai anak penderita epilepsi adalah dengan merealisasikan puzzle Brainlliant. Puzzle ini berukuran A4 dan memiliki 35 biji kepingan.

Dalam waktu 4 hingga 5 menit B bisa menyelesaikan dengan sempurna. Puzzle tersusun dengan rapi dan menjadi satu kesatuan gambar. Dengan begitu media puzzle pada perancangan ini sangatlah efektif untuk penderita epilepsi. Otak akan dilatih konsentrasi, daya ingat dan keterampilan motorik juga ikut serta dalam pemecahan masalah puzzle ini



Gambar 8. Hasil tes puzzle B

c. Konsep Perancangan



Gambar 9. Sketsa satu set media kreatif

Perancangan ini berupa satu set media kreatif berbentuk kotak yang berisikan bermacam-macam media edukasi dan permainan yang aman bagi anak penderita epilepsi. Diantaranya terdapat buku cerita ilustrasi, mainan puzzle, mainan clay dan buku mewarnai beserta dengan alat lukisnya. Dengan media ini diharapkan bisa membantu orang tua atau saudara yang memiliki keluarga penderita epilepsi. Pembaca atau anak-anak penderita epilepsi bisa lebih teredukasi dan terhibur, serta selalu termotivasi untuk berkreativitas dan berfikir positif. Set media kreatif ini juga berisikan jalan cerita seorang anak epilepsi dan hewan-hewan langka Indonesia sebagai pelengkap cerita, sekaligus sebagai pengetahuan edukasi mengenai Indonesia. Format dan ukuran set media kreatif adalah:

Box = 30 x 30 x 5 cm

Buku Cerita Ilustrasi = 20 x 20 cm

Puzzle = A4

Clay = 1 pak 500 gr

Buku Mewarnai = A4 dan set lukis

Visualisasi media kreatif ini menggunakan media digital dengan memanfaatkan alat seperti laptop, iPad dan *apple pencil*. Sementara, perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Illustrator dan Procreate.

Target Audience

Agar set media kreatif ini tepat sasaran, maka perancang memutuskan untuk menentukan target audiens. Adapun target audiensnya adalah anak laki-laki dan perempuan penderita epilepsi berusia 5-12 tahun. Diharapkan yang memiliki lingkungan keluarga dan sekitar yang mau mendukung edukasi, serta tumbuh kembang daya kreatifitasnya.

Judul Media

Judul utama dari media satu set kotak ini adalah 'Brainlliant'. "Brainlliant" merupakan singkatan dalam kata Bahasa Inggris *brain* yang artinya otak dan *brilliant* yang artinya cerdas. Dengan judul media ini diharapkan bisa memberikan motivasi dan menunjukkan bahwa meskipun anak-anak penderita epilepsi memiliki hambatan karena penyakit di otak, akan tetapi mereka tetap mampu untuk berkreasi dan memiliki pikiran yang cerdas.

Sinopsis

Media satu set kotak ini memiliki jalan cerita di mana karakter utamanya, Leon merupakan anak yang terlahir spesial (penderita epilepsi). Dibalik keterbatasannya itu, Leon berupaya untuk menyelesaikan masalah bersama dengan teman-temannya (hewan langka Indonesia) yang ternyata juga memiliki keunikan dan kekuatan masing-masing.

Gaya Visual

Gaya Visual yang digunakan dalam satu set media kreatif berbentuk kotak ini akan menerapkan visualisasi yang sederhana atau bernuansa kekanak-kanakan agar mudah dipahami dan dimengerti oleh target audiens. Set ini tidak menampilkan banyak kata-kata dan lebih menekankan visual ke poin yang ingin disampaikan. Gaya ilustrasinya juga lebih menyerupai tekstur-tekstur ilustrasi manual serta pewarnaannya menggunakan warna cerah agar tidak terlihat suram dan dapat membangkitkan semangat.

Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah karena berpengaruh kepada psikologi yang ingin menampilkan semangat dan ceria.



Gambar 10. Referensi visual
Sumber: (www.pinterest.com)



Gambar 11. Referensi visual
Sumber: (www.pinterest.com)

Karakter

1. Leon

Karakter Leon merupakan karakter utama pada set media kreatif ini. Leon adalah seorang anak penderita epilepsi yang memiliki talenta serta daya ingat yang kuat. Leon sangat menyukai pelajaran seputar binatang. Karakter Leon disini menjadi representasi dari anak-anak penderita epilepsi.

Leon merupakan anak laki-laki berumur sekitar 10 tahun yang akan mengajak para pembaca menjelajahi dunia fauna dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara bersama. Karakter Leon memakai gelang berwarna ungu yang dimana ungu merupakan warna bagi penderita epilepsi. Warna ungu memiliki arti bersama-sama bisa percaya diri.

Karakter Leon merupakan anak yang peduli, penyayang, dan suka membantu dengan senang hati tanpa pamrih. Leon juga senang untuk memecahkan masalah yang dihadapinya saat berpetualang bersama teman-temannya. Dapat disimpulkan bahwa karakter Leon ini memiliki jiwa yang berani, mau menerima rintangan, dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan tenang.



Gambar 12. Sketsa karakter Leon

2. Cece

Karakter Cece merupakan sahabat terdekat Leon. Cece banyak belajar dengan Leon mengenai binatang dan bagaimana menyelesaikan suatu masalah saat sedang berpetualang. Cece digambarkan sebagai anak perempuan berusia 5 tahun yang masih aktif dan sangat gemar mempelajari banyak hal. Dengan bantuan Leon, Cece juga bisa belajar mengenai banyak hal dan cara memiliki ingatan yang kuat seperti Leon. Sifat dan karakter Cece adalah sangat aktif, memiliki keingin-tahuan yang tinggi, dan memiliki energi yang tidak ada habisnya.

Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, Cece menjadi banyak tau segala hal. Meskipun Cece kerap mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkesan kurang penting. Cece layaknya anak-anak berusia 5 tahun pada umumnya yang masih dalam fase ingin tahu dan mempertanyakan banyak hal. Maka dari itu, karakter Leon maupun Cece juga selalu menjaga per-sahabatan mereka dengan baik.



Gambar 13. Sketsa karakter Cece

3. Bani (Harimau Sumatra)

Bani (pemberani) merupakan karakter yang terinspirasi dari harimau Sumatera. Hewan ini merupakan salah satu hewan langka yang dilindungi. Harimau Sumatera dapat disebut juga sebagai Harimau Sunda. Nama “Sunda” ini mengacu pada kawasan biogeografi yang mencakup Sumatera, Jawa, dan Bali. Hewan ini memiliki tubuh yang relatif lebih kecil dibandingkan subspecies harimau lainnya. Alasan mengapa perancang mengadopsi karakter harimau Sumatera karena populasi hewan ini sangat langka dan sangat dilindungi. Sehingga, cerita ini sekaligus dapat mengedukasi anak-anak penderita epilepsi mengenai hewan langka di Indonesia.

Dengan membawakan karakter harimau Sumatera, perancang ingin para pembaca dapat memetik beberapa hal baik dari hewan ini. Pengenalan sifat baik akan harimau Sumatera juga secara tidak langsung dapat mengajarkan anak-anak penderita epilepsi untuk belajar menjadi lebih positif. Seperti yang diketahui, harimau terkenal akan kekuatan dan juga keberaniannya. Diharapkan para pembaca buku cerita ilustrasi ini bisa meniru hal positif tersebut dalam tindakan sehari-hari.



Gambar 14. Sketsa karakter Bani

4. Jago (Ayam)

Jago merupakan karakter berbentuk ayam. Di berbagai negara termasuk Indonesia sendiri, ayam bukanlah hewan langka dan keberadaannya pun dapat ditemukan dimana saja. Ayam dikenal dengan banyak manfaatnya, seperti menjadi alarm di pagi hari lewat kokokannya. Banyak yang belum menyadari bahwa ayam merupakan hewan yang cerdas. Ayam bisa mengingat dan membedakan lebih dari 100 wajah orang. Ayam bisa melihat warna seperti manusia, dan bahkan mimpi mereka pun berwarna seperti kita. Ayam juga bisa berkomunikasi layaknya manusia, dengan mengeluarkan lebih dari 30 macam suara yang berbeda (Eduard, 2019).

Dengan karakter ini pembaca bisa belajar banyak dari sifat baik dan menakjubkan seekor ayam. Terlebih lagi daya ingat ayam yang kuat merepresentasikan anak berkebutuhan khusus penderita epilepsi yang juga memiliki daya ingat kuat. Maka dari itu kelebihan ini jika diarahkan dan dikembangkan dengan baik akan sangat bermanfaat bagi masa depan anak-anak penderita epilepsi.



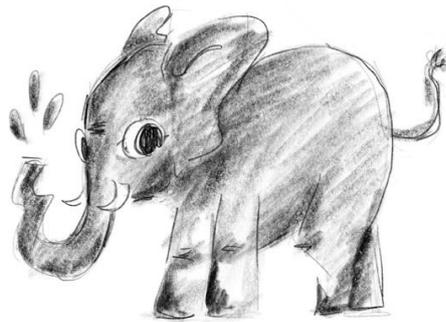
Gambar 15. Sketsa karakter Jago

5. Bima (Gajah Sumatra)

Bima merupakan karakter berbentuk gajah Sumatera. Gajah Sumatera sendiri dikenal sebagai hewan langka Indonesia yang populasinya saat ini hanya dapat ditemukan di pulau Sumatera saja. Gajah dikenal sebagai hewan yang memiliki badan yang sangat besar dan belalai yang amat panjang.

Hewan ini tergolong hewan herbivora pemakan tumbuhan dan buah-buahan. Gajah juga memiliki sifat penyayang dan mudah bergaul.

Dengan mengadopsi karakter gajah, perancang ingin agar pembaca bisa belajar dari sifat gajah yang menyayangi sekitar dan tidak malu untuk memiliki teman-teman dari berbagai latar belakang.



Gambar 16. Sketsa karakter Bima

6. Jacky (Orang Utan Kalimantan)

Jacky merupakan seekor orang utan. Populasi orang utan Kalimantan diperkirakan saat ini hanya sekitar 104.700 ekor. Sementara, populasi orang utan Sumatera diperkirakan sekitar 14.613 ekor dan populasi orang utan Tapanuli diperkirakan hanya sekitar 800 ekor di habitatnya. Orang utan banyak diburu karena kerap memasuki wilayah perkebunan warga untuk mencari makan. Mereka tidak bisa menemukan makanan karena ekosistemnya yang sudah dirusak oleh manusia. Maka dari itu hewan-hewan langka harus dijaga habitatnya agar tetap terlindungi dan tidak punah. Dengan mengadopsi karakter orang utan, perancang ingin pembaca bisa belajar dari sifat ceria dan aktifnya untuk tetap bersemangat dan berfikir positif.



Gambar 17. Sketsa karakter Jacky

d. Hasil Perancangan

Logo 'Brainlliant'. Brainlliant merupakan singkatan dalam kata Bahasa Inggris *brain* yang artinya otak dan *brilliant* yang artinya cerdas. Dengan nama media ini, diharapkan bisa memberikan motivasi kepada anak-anak epilepsi

meskipun mereka memiliki hambatan karena penyakit di otak akan tetapi mereka tetap mampu untuk berkreasi dan memiliki pikiran yang cerdas. Logo Brainlliant sendiri didukung oleh visual *outline* otak dan juga *typography* yang dibuat perancang secara *freestyle*. Warna ungu dalam logo Brainlliant menjadi pelengkap warna, khusus penderita epilepsi. Warna ini kerap digunakan saat memperingati Hari Epilepsi Sedunia yang memiliki arti saling mendukung satu dengan yang lainnya agar para penderita epilepsi tidak merasa sendiri dan lebih percaya diri.



Gambar 18. sketsa logo



Gambar 19. Logo final

Media utama dari media kreatif ini adalah sebuah box berukuran 30 x 30 x 10 cm. Dalam satu box ini terdapat media-media permainan pendukung yang bersifat interaktif dan menyenangkan bagi *target audience*. Satu set media kreatif ini berisikan: Buku Cerita Ilustrasi, Puzzle, Clay (Tanah Liat), Buku Mewarnai beserta alat lukisnya. Dengan adanya media ini diharapkan *target audience* bisa lebih percaya diri. Sementara, bagi keluarga dan teman-teman sekitar diharapkan lebih *aware* dan dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak-anak penderita epilepsi agar mereka lebih bisa mengekspresikan diri dengan dukungan dari media ini.



Gambar 20. Sketsa satu set media kreatif



Gambar 21. Final satu set media kreatif



Gambar 22. Final satu set media kreatif

Buku Cerita Ilustrasi

Buku cerita ilustrasi “*Brainlliant*” membawakan topik mengenai petualangan Leon dan Cece yang memiliki rasa ingin tahu lebih mengenai dunia binatang. Leon anak spesial yang memiliki ingatan kuat, memimpin jalannya petualangan agar mereka dapat mencapai keinginan mereka. Cece sebagai sahabat Leon mampu menemaninya dari awal hingga petualangan selesai, sehingga Leon yang awalnya kurang percaya diri mampu lebih berekspresi serta menunjukkan hal yang ia pahami.

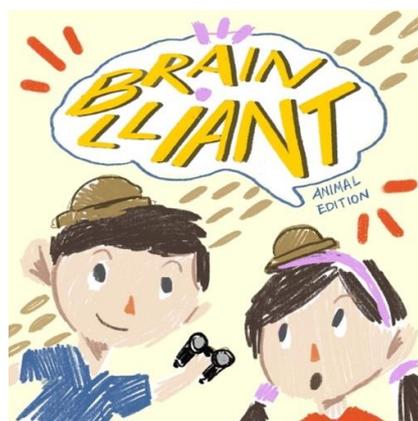
Buku ini secara lebih lanjut mengisahkan tentang karakter Leon yang memiliki keunikan dari kecil, yakni menghafal benda-benda sekitarnya. Sampai di suatu hari ia bertemu dengan Cece seorang anak perempuan yang sedang bermain dan memiliki ketertarikan yang sama, yaitu ingin tahu lebih dalam tentang binatang. Dari situlah Leon dan Cece memulai petualangan untuk mengenal binatang dan menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi dipertengahan jalan. Di perjalanan tersebut, mereka juga bertemu teman-teman binatang langka yang baik. Mereka kemudian menjadi satu tim yang saling membantu satu dengan yang lainnya. Mereka saling melengkapi sesuai sifat dan karakter masing-masing.

Adapun, binatang langka yang diadopsi ke dalam cerita buku ilustrasi ini diambil dari hewan-hewan langka di Indonesia. Selain memanjakan pembaca akan ilustrasi visualnya, buku cerita ini juga memberikan edukasi budaya dan perhatian terhadap binatang - binatang yang hampir punah.

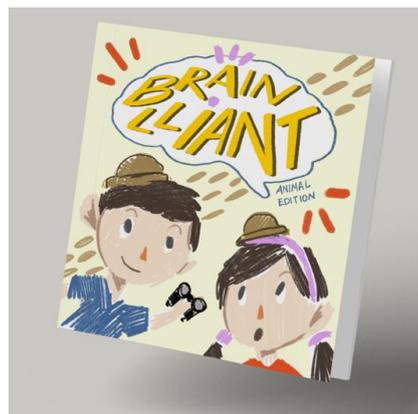
Buku ini direncanakan berisikan 30 halaman cerita yang membawa *target audience* juga merasakan berjelajah bersama karakter Leon, Cece dan juga teman-teman binatang mereka.



Gambar 23. Sketsa cover buku cerita ilustrasi



Gambar 24. Final cover buku cerita ilustrasi



Gambar 25. Final cover buku cerita ilustrasi

Puzzle

Puzzle berukuran A4 ini terdiri dari 35 biji kepingan yang sesuai dengan *target audience* (tidak terlalu banyak dan rumit). Sehingga puzzle dengan ukuran A4 ini tepat sasaran dan mampu membantu perkembangan konsentrasi dan gerak motorik anak penderita epilepsi.

Puzzle berjenis *jigsaw* ini nantinya bergambarkan kumpulan karakter - karakter, dengan visual yang sederhana dan pewarnaan secukupnya yang mampu menghasilkan visual yang menarik.



Gambar 26. Sketsa puzzle



Gambar 27. Final puzzle



Gambar 28. Final puzzle

Clay (Tanah Liat)

Set media kreatif ini juga akan berisikan *clay* berbahan dasar tanah liat yang mudah dibentuk oleh tangan menjadi objek apapun. Fungsi utama *clay* disini adalah untuk melatih gerak motorik anak-anak penderita epilepsi serta melatih kreativitas dan imajinasi untuk menghasilkan berbagai bentuk. Permainan clay ini juga mampu membuat anak penderita epilepsi belajar untuk lebih teliti. *Clay* ini aman untuk penderita epilepsi karena berbahan dasar empuk dan mudah untuk dimainkan. Selain itu *clay* yang akan diberikan merupakan clay yang tentunya aman, tidak beracun, dan mudah untuk dibersihkan.

Buku dan Alat Mewarnai

Buku mewarnai menjadi media sederhana yang sering ditemui untuk melatih motorik anak-anak, khususnya anak penderita epilepsi. Tak heran, mengingat media ini memang berdampak sangat luar biasa jika sang anak ternyata tertarik dan dapat mengeksplor lebih jauh mengenai seni lukis. Dari latihan-latihan sederhana ini berpotensi memunculkan bakat yang belum pernah ditemui. Buku mewarnai lengkap dengan alat lukisnya ini juga memudahkan orang tua ataupun kerabat terdekat dalam memberikan media yang sudah siap pakai.

Buku mewarnai ini berukuran A4 yang sekiranya sudah cukup besar untuk mengaplikasikan warna-warna. Buku ini rencananya akan berisikan 20 halaman gambar polos serta halaman yang sudah diwarnai sebagai acuan serta contoh untuk *target audience*. Perlu diingat, tidak ada kewajiban bagi *target audience* untuk mewarnai gambar persis seperti yang di contoh. *Target audience* berhak untuk mewarnai gambar-gambar tersebut sekreatif mungkin untuk meningkatkan kemampuan mereka masing-masing.



Gambar 29. Buku mewarnai

Simpulan

Meskipun penyakit epilepsi susah disembuhkan namun penderitanya juga berhak untuk didukung dan dihargai. Maka dari itu edukasi dari epilepsi itu jugalah sangat penting bagi masyarakat maupun penderitanya sendiri sedini mungkin. Dengan mengetahui asal dan dampak epilepsi sendiri, masyarakat tahu bahwa perlunya kewaspadaan dan keadilan untuk penderitanya. Penderita epilepsi ataupun anak-anak berkebutuhan lainnya pasti memiliki kelebihan dalam bisang apapun, yang dimana sama halnya seperti umumnya talenta akan muncul jika diasah dan dikembangkan. Dengan media ini diharapkan bisa memberi manfaat diatas dan kebaikan.

Media ini juga bukan menjadi kepastian bahwa seseorang telah menderita epilepsi, tentunya perlunya kunjungan ke dokter terlebih dahulu. Namun dengan adanya media ini diharapkan kembali bahwa penderita juga sama seperti masyarakat lain yang ingin dihargai, disemangati dan diberikan ruang untuk diri mereka bersinar.

Daftar Pustaka

- Amarasthi, N. (2020, December 12). 5 cara mengembangkan kreativitas anak berkebutuhan khusus. Pesan disampaikan dalam <https://www.galadiva.com/5-cara-mengembangkan-kreativitas-anak-berkebutuhan-khusus>
- Avianti, Y. (2016, September 27). Permainan clay dan manfaatnya. Pesan disampaikan dalam <http://www.smartmama.com/2016/09/27/permainan-clay-dan-manfaatnya/>
- Candra, A. (2013, March 21). Apa kaitan epilepsi dengan depresi? Pesan disampaikan dalam <https://lifestyle.kompas.com/read/2013/03/21/16494489/~Psikologi>
- Eduard, P. (2019, June 23). 5 Fakta Tentang ayam, ternyata hewan yang pintar lho! Pesan disampaikan dalam <https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/fakta-tentang-ayam-exp-c1c2/5>
- Irawan, A. Q. (2019, June 13). 3 Pengaruh epilepsi terhadap tumbuh kembang anak. Pesan disampaikan dalam <https://www.sehatq.com/artikel/epilepsi-anak-berpengaruh-pada-perkembangannya>
- Pittara. (2021, December 13). Gejala epilepsi. Pesan disampaikan dalam <https://www.alodokter.com/epilepsi/gejala>
- Ruang Mom, R. (2021, March 24). Hari epilepsi sedunia. *Rumah Sakit Panti Rapih*. Pesan disampaikan dalam <http://pantirapih.or.id/rspr/tag/hari-epilepsi-sedunia/>
- Syarifah. (2016, March 23). Sebagian besar orang dengan epilepsi punya IQ di atas rata-rata. Pesan disampaikan dalam <https://www.liputan6.com/health/read/2466203/sebagian-besar-orang-dengan-epilepsi-punya-iq-di-atas-rata-rata>