BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.I Pengetahuan

Pengentahuan Merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia yakni,Indera penglihatan, pendengaran, penciuman, Rasa dan Raba (Pushandani,2015). Di dala buku yang di tulis oleh Notoadmodjo,2010 Pengentahuan adalah hasil pengindraan Manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya. Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengentahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh itensitas perhatian, dan persepsi terhadap objek dan sebagian besar pengentahuan seseorang diperoeh melalui indera pendengaran, penglihatan. Pengentahuan eseorang terhadap objek mempunyai itensitas atau tingkat yang berbeda- beda secara garis besarnya dibagi daam 6 tingkat pengentahuan yaitu :

a. Tahu (*Know*)

   Tahu diartikan sebagai recall (Memanggil) memori yang telah ada sebelumnya seteah mengamati sesuatu. Untuk mengetahui atau mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan misalnya (Apa, dan bagaimana)

b. Memahami (*comprehension*)Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang

tersebuat harus dapat menginterpretasikan dengan benar tentang objek yang diketahuinya

c. Apikasi (*Aplication*)

Apikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengapikasikan prinsip yang iketahuinya pada situasi yang lain.

d. Analisis (*Anaysis*)

Kemampuan seseorang untuk menjabarkan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahuinya.

e. Sintesis

Menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengentahuan yang dimiiknya.

f. Evaluasi (Evalution)

Berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk meakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

II.2 Cuci tangan pakai sabun (CTPS)

II.2.I Pengertian CTPS

Menurut (Vinayati, 2015) CTPS merupakan prilaku hidup bersih dan sehat PHBS yaitu suatu tindakan membersihkan tangan dari kuman penyebab penyakit memakai sabun dan air mengalir serta dikeringkan menggunakan tisu atau handuk. CTPS adalah

kebiasaan yang bermanfaat untuk mebersihkan tangan dari kotoran dan membunuh kuman penyebab penyakit yang merugikan kesehatan (Rosyidah, 2014). Mencuci tangan pakai sabun oleh mayarakat merupakan upaya untuk menurunkan tingkat kematian anak mencegah jalan masuknya penyakit, upaya higiene kebersihan perorangan dan merupakan bentuk mensosialisasikan prilaku sehat dan sanitasi CTPS (Kemenkes RI, 2014)

II.2.2 Pesan Utama CTPS

a. Cuci tangan pakai sabun

Kebiasaan mencuci tangan dengan air saja tidak cukup melindungi seseorang dari kuman penyakit yang menempel di tangan. Mencuci tangan pakai sabun terbukti efektif dalam membunuh kuman yang menempel ditangan. Tindak lanjut dengan adanya keberhasilan itu adalah setiap kamar mandi atau WC ada sabun untuk cuci tangan (Faridazulfa, 2017) Tangan setelah untuk bekerja dan bermain, biasanya kotor dan mengandung kuman. Sabun akan membersihkan kotoran dan membunuh kuman. Tanpa sabun, kotoran dan kuman masih tertinggal di tangan. Karenanya tangan perlu diuci terlebih dahuliu menggunakan sabun dan air mengalir agar semua kotoran dan kuman benar-benar bersih dan mati, sehingga makanan yang kita makan aman dari kotoran dan kuman serta bermanfat untuk kesehatan (Dinas Keseahan Kota Pontiank, 2011).

Kebersihan tangan yang tidak memenuhi syarat juga berkontribusi menyebabkan penyakit terkait makanan, seperti infeksi bakteri salmonella dan E.Coli *infection*. Mencuci tangan dengan sabun akan membuat bakteri lepas dari tangan (IKAPI, 2007). Cuci tangan pakai sabun (CTPS) merupakan perilaku sehat yang telah terbukti secara ilmiah dapat mencegah penyebaran penyakit menular seperti diare, Infeksi saluran pernafasan (ISPA) dan flu burung, bahkan disarankan untuk mencegah penularan influenza. Berbagai *survei* di lapangan menunjukkan menurunnya angka ketidakhadiran anak karena sakit yang disebabkan tidak CTPS (Kemenkes RI, 2009)

Menurut penelitian (Permana, 2015) ”Efektivitas Mencuci Tangan Dengan Sabun Berbahan Aktif Triclocarban Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Jambi menunjukan bahwa Mencuci tangan tujuh langkah dengan sabun cuci tangan cair Triclocarban efektif dalam menjaga kebersihan tangan. Sejalan dengan penelitian (Cornita,2017) menyatakan bahwa Terdapat perbedaan jumlah angka kuman sebelum dan sesudah mencuci tangan menggunakan *hand sanitizer* dan sabun antiseptik. Mencuci tangan menggunakan sabun antiseptik lebih efektif dibandingkan mencuci tangan menggunakan *hand sanitizer.*

b. Gunakan air bersih dan mengalir

Di dalam buku yang di terbitkan oleh pusat promosi kesehatan “10 Pesan hidup sehat dalam kedaruratan” air adalah kebutuhan dasar yang dipergunakan sehari-hari untuk minum, memasak, mandi,

berkumur, membersihkan lantai, mencuci alat-alat dapur, mencuci pakaian, agar kita terhindar dari penyakit. Air bersih secara fisik dapat dibedakan melalui indera kita, antara lain dapat dilihat, dirasa, dicium, dan diraba. Air tidak berwarna harus bening dan jernih, Air tidak keruh, bebas dari pasir, debu, lumpur, sampah, busa dan kotoran lainnya. Manfaat menggunakan air bersih adalah terhindar dari gangguan penyakit seperti diare, kolera, disentri, thypus, kecacingan, penyakit hepatitis, penyakit mata, penyakit kulit, atau keracunan. (Kemenkes RI, 2012). Menurut (Kemendekbud, 2017) CARE Internasional telah mempromosikan bahwa program sanitasi Sekolah di Indonesia beberapa tahun terakhir ini di lakukan dengan pendekatan anak ke anak. Memberikan sosialisasi dan dialog dengan pemerintah lokal dan stakholder lainnya sebagai upaya keberlanjutan program sasaran sanitasi Sekolah, meningkatkan kualitas hidup Anak mengurangi kejadian diare dan penyakit infeksi di sekolah dasar serta,meningkatkan kehadiran kesediaan air bersih dan sanitasi di sekolah.

Modul mandiri yang diterbitkan oleh tim pembina usaha kesehatan sekolah untuk Madrasah Ibtidaiyah mencuci tangan dengan air bersih dan mengalir merupakan salah satu upaya untuk mencegah penyakit menular (Depkes, 2011). Salah satu pesan hidup sehat dalam kedaruratan menurut kementrian kesehatan dalam situasi darurat adalah dengan meakukan CTPS mempraktikkan pesan keseatan CTPS

secara terus menerus dalam kondisi apapun sehingga masyarakat lebih siap menghadapi kondisi darurat yaitu ketika menghadapi bencana wabah penyakit (Kemenkes RI, 2011)

Menurut Kemenkes RI (2009), penyakit-penyakit yang dapat dicegah dengan cuci tangan pakai sabun yaitu;

1. Infeksi saluran pernapasan

   Infeksi saluran pernapasan dapat dicegah dengan CTPS karena dapat melepaskan kuman-kuman yang terdapat pada tangan dan permukaan telapak tangan, dan dapat menghilangkan kuman penyakit lainnya

2. Diare

   karena kuman infeksius penyebab diare ditularkan melalui jalur *fecal-oral*, sehingga mencuci tangan pakai sabun dapat mencegah penularan kuman penyakit tersebut.

3. Infeksi cacing, mata dan penyakit kulit,

   dimana penelitian telah membuktikan bahwa selain diare dan infeksi saluran pernapasan, penggunaan sabun dalam mencuci tangan mengurangi kejadian penyakit kulit, infeksi mata seperti trakoma, dan cacingan khususnya untuk ascariasis dan trichuriasis.

II.3 Media promosi kesehatan

Menurut (Notoatmodjo, 2010) pendidikan/promosi kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, dan individu, dengan harapan bahwa dengan

adanya pendidikan kesehatan tersebut maka masyarakat, kelompok , atau individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Media pendidikan atau promosi kesehatan merupakan semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan dan informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melaui media cetak, elektronik, dan sebagainya, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang dapat merubah perilaku ke arah positif.

Menurut (Briggs, 2003). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa dalam proses belajar, dengan adanya alat bantu peraga/media maka pengajar dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan penerima pesanpun mudah untuk menangkap penjelasan yang telah disampaikan. Jadi media promosi kesehatan adalah alat bantu atau peraga yang mempermudah untuk memahami segala sesuatu yang disampaikan oleh komunikator.

II.3.1 Jenis-jenis media promosi kesehatan

Menurut (Notoatmodjo, 2003) berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan media pendiikan kesehatan di bagi menjadi 3, yakni :

1. Media Cetak

   Media cetak sebagai alat bantu menyampaikan peasn-pesan kesehatan sangat bervariasi, antara lain Booklet (buku atau berupa tulisan), leaflet, Fyer (seebaran), Fit Chart (lembar balik), rubik,

poster, foto berupa informasi kesehatan atau tulisan-tulisan pada surat kabar.

2. Media elektronik

Media elektronik sebagai sasaran untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan berbeda-beda jenisnya antara lain, radio,video, slide, dan film strip.

3. Media papan

Media ini dipasang di tempat-tempat umum dapat di isi dengan pesan-pesan atau informasi kesehatan. Media papan disini juga mencakup pesan-pesan yang ditulis pada lembaran yang ditempel pada kendaraan-kendaraan umum.

Tujuan atau alasan mengapa media sangat diperlukan dalam pelaksanaan promosi kesehatan antara lain :

a. Media dapat mempermudah menyampaikan informasi
b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi
c. Dapat memperjelas Informasi
d. Media dapat mempermudah pengertian
e. Mengurangi komunikasi yang verbalistik
f. Dapat menampilkan objek yang bisa itangkap dengan mata
g. Memperlancar komunikasi dan dan lain-lain (Notoadmodjo,2003).

II.4 buku cerita bergambar

II.4.I Pengertian buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks. Keduanya saling menjalin timbal balik antara gambar maupun teks (ambara Dkk , 2014) . Buku bergambar dapat memperkaya imajinasi anak dan mampu membuat anak berpikir jauh lebih banyak sehingga anak dapat mengembangkan kerangka berpikirnya sesuai degan buku cerita bergambar yang ia baca, dengan bantuan gambar maka anak akan mudah memahami isi dari penjelasan materi yang disampaikan (fitriani Dkk, 2016). Buku bergambar mampu memberikan landasan berpikir, memprioritaskan imanjinasinya sebelum mengenal karakter yang baru (Djannah , 2016).

Buku bergambar merupakan media yang berbasis visual (*Image)* atau perumpamaan memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan serta dapat menumbuhkan hubungan antara siswa dalam memahami isi materi dan dunia nyata (Arsyad, 2011). Di antara media pendidikan kesehatan gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Media audio visual ini merupakan gambar diam yang kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki

semua kemampuan terkecuali penampilan bergerak (Rahardjito, 2003). Menurut Penelitian (Pamadhi, 2007) beberapa gambar mampu menangkap obyek secara detail, dimana sisi perspektif juga mulai nampak, ketika anak sudah masuk ke jenjang SD. Menurut pendapat (Dale,1969) memperkirakan bahwa pemberolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Azhar Arsad, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh (Widyastuti, 2015) menyatakan bahwa penyuluhan kesehatan dengan media buku bergambar berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan praktik menggosok gigi pada anak SD/MI. Keberhasilan dalam penggunaan media buku bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, persentase respons siswa dan guru setelah penggunaan media buku bergambar secara klasikal 100% kriteria positif, dan siswa secara klasikal 98,9% kriteria positif (Saraswati, 2017). Menurut buku yang di tulis oleh (Taringan hendra guntur, 2011) banyak anak belajar membaca secara kata demi kata, dengan teliti mengartikan setiap kata bahkan mengucapkan kata tertentu sekalipun membaca dalam hati. Kecepatan membaca permenit khusus bagi anak sekolah dasar adalah sebagai berikut :

Kelas 1	60 - 80	Kata per menit
Kelas 2	90 - 110	Kata per menit
Kelas 3	120 - 140	Kata per menit
Kelas 4	150 - 160	Kata per menit
Kelas 5	170 - 180	Kata per menit
Kelas 6	190 - 250	Kata per menit

Tabel kecepatan membaca (Taringan hendra guntur, 2011)

Kecepatan rata-rata tersebut berlaku bagi kegiatan membaca teks secara berkesinambungan baris demi baris dengan pemahaman yang baik tentang buku yang dibacanya.

II.4.2 Unsur-unsur buku cerita bergambar

Menurut (susanto dalam Daryanto , 2011) buku cerita bergambar dibuat dengan unsur-unsur seni rupa yang meliputi :

1. Gambar

   Dalam cerita gambar (cergam), biasanya memang gambar goresan tangan gambar adalah yang membentuk sebagian cergam.

2. Teks

   Teks sebenarnya juga merupakan sebuah *image* dari lambang atau *symbol* dari suara dan angka. Dalam buku ilustrasi , teks juga berfungsi menjelaskan sebuah kejadian. Dalam teks mengandung tipografi atau tata huruf yang merupakan unsur dalam karya desain yang mengandung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Saat memilih jenis huruf untuk teks yang ditujukan bagi anak- anak, huruf yang akan digunakan harus memberi kesan *fun* dan dinamis.

3. Titik

   Titik merupakan unsur gambar yang paling sederhana. Titik merupakan pangkal dan ujung sepotong garis. Terjadinya titik

adanya penekanan awal atau sekali dengan sebuah ujung dari suatu benda.

4. Garis

Garis adalan suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak; Batas sebuah limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari objek-objek; Kumpulan titik-titik yang lurus.

5. Arah

Bila kedudukan suatu bentuk mencakup gerakan atau perubahan maka bentuk tersebut diperkirakan menuju ke suatu arah.

6. Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah suatu dimensi yang menyangkut ukuran, bidang, ruang atau volume; Garis-garis yang akhirnya memotong atau berlawanan dan akhirnya menyentuh dirinya sendiri akan mengakibatkan suatu bentuk dan bentuk-bentuk tersebut mempunyai ukuran yaitu besar dan kecil.

7. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan baik nyata maupun semu. Dalam buku ilustrasi mengandung tekstur semu, kelihatan bertekstur tetapi bila diraba sama saja.

8. Penekanan Warna (*Tone/Value*)

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan

penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang yang disebut dengan gradasi (*gradient*). Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang diterima oleh mata karena adanya pantulan dari sesuatu pantulan sinar/cadangan yang tampak. Warna menurut ilmu fisika adalah berupa pigmen. Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Menurut (Maulana ,2009) Penggunaan warna pada sebuah gambar dapat mengandung dua makna, pertama warna dapat menarik perhatian dan kedua warna dapat memberikan bayangan tentang keadaan asli dari sebuah benda atau objek. Buku yang di tulis oleh (Suryabrata,2010) warna mempunyai nada yang membentuk medan tingkah laku, memberi corak kepada perbuatan atau reaksi orang. Warna mempunyai sifat-sifat potensial memberi kesan tertentu kepada seseorang, dalam batas lingkungan kebudayaan tertentu sifat umum warna memberi kemungkinan untuk dengan pertolongan warna itu melambangkan sesuatu. Menurut (Luzar dalam Monica, 2011) ada beberapa warna yang sudah umum dan masing-masing dari warna tersebut memiiki arti dan pengaruhnya terhadap psikologis manusia, yaitu :

1. Merah

Merah diasosiasikan dengan api, darah, positifnya yaitu semangat, cinta, enerji, antusiasme, panas, kekuatan. Sementara negarif yaitu agresif, kemarahan, perang, revuusi, kekejaman, dan ketidaksopanan. Efek pada produk adalah warna yang dominan berkesan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan nafsu makan, orang atau benda akan terlihat lebih besar jika menggunakan warna merah lebih menarik perhatian. Bila terlalu banyak warna ini akan menimbulkan kemarahan, tekanan, ketidaksabaran, intimidasi, dendam dan suasana rebut.

2. Kuning

Kuning di asosiasikan dengan warna matahari. Positifnya yaitu Intelek kebijaksanaan, optimis, cahaya,kegembiraan, idealisme. Sementara, negatifnya kecemburuan, pengejut, ketidak jujuran, waspada. Efek pada produk yaitu warna yang menarik perhatian, melambangkan kecepatan dan metabolisme menyakitkan mata.

3 Biru

Biru di asosiaikan dengan laut dan langit. Positifnya yaitu pengetahuan, menenangkan, kesejukan, kedamaian, maskulin,kontemplasi, kesetiaan keadilan, intelektual dan semangat. Dampak negatifnya adalah depresi, dingin, dan kelesuan. Efek pada produk menyebabkan tubuh memproduksi

rasa tenang dan rasa santai. Beberapa orang mengatakan merasa lebih produktif di dalam ruangan bewarna biru pada seragam menimbulkan kesetiaan dan kepercayaan.

4. Hijau

   Hijau di asosiasikan dengan tumbuhan,natural,lingkungan. Sisi positifnya adalah kesuburan, uang, pertumbuhan penyembuhan, kesuksesan,natural, harmoni, kejujuran, dam muda. Negatifnya bisa berarti rakus, iri, muak, racun dan tidak berpengalaman. Efek dari produk adalah warna yang ramah dengan mata, menyejukkan dan menenangkan.

5. Ungu

   Ungu di asosiasikan dengan keagungan, spritualisme. Sisi positifnya adalah kemewahan, kebijaksanaan, meningkatkan imajinasi dan kreatifitas, keajaiban, tingkatan, inspirasi, dan kekayaan , penghargaan, dan mistik . Negatifnya bisa berarti kekejaman, berlebihan. Efek pada produk yaitu ungu memberikan kesan feminim dan romantik, terkadang di asosiasikan dengan home seksual, sering di sebut Imitasi, pada zaman kerajaan di simbolkan dengan kekayaan dan kerajaan.

6. Orange

   Orange di asosiasikan dengan musim semi da sejuk. Positifnya adalah memberikan tambahan energi, percaya diri, ramah, kreatifitas keunikan, stimulasi, sosial, kesehatan, dan aktivitas.

Negatifnya adalah kegilaan, trend, berisik. Efek pada produk adalah penambah nafsu makan, ruangan yang bewarna orange menyuarakan persahabatan, dan kegembiraan, menambah kewaspadaan maka sering untuk di pakai seragam pekerja.

7. Hitam

   Hitam di asosiasikan dengan malam dan kematian. Positifnya adalah kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergengsi, kesunyian, misteri, Efek pada produk adalah pakaian bewarna hitam membuat warna lain terlihat lebih terang, pada terafi psikis, warna hitam memberikan efek meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan, di asosiasikan dengan kerahasiaan.

8. Putih

   Putih di asosiasikan dengan sinar kemurnian, positifnya adalah kemurnian, pernikahan, bersih, kebenaran kebajikan, kejujuran, sinar, kelembutan , suci, sederhana. Negatifnya adalah rapuh, terisolasi. Efek pada produk adalah pada budaya tertentu warna putih pada pakaian memberikan symbol keberuntungan dalam pernikahan .Putih terang adalah warna penyeimbang yang baik, manjur dalam memgobati sakit kepala sinar putih yang terang dapat membutakan mata diasosiasikan dengan malaikat dan Tuhan.

9. Abu-abu

Abu-abu asosiasikan dengan netral. Positifnya adalah seimbang, keamanan, masuk akal, klasik, sederhana, dewasa, intelek, keadilan. Negatifnya adalah kurang tanggung jawab, ketidak pastian, labil, tua, membosankan, cuaca burruk, kesedihan. Efek pada produk yaitu mempengaruhi kekuatan emosi, penyeimbang antara warna hitam dan putih sebagai warna pendukung.

II. 4. 3 Jenis buku bergambar

` Menurut (Pratama,2012) dalam buku bergambar memiliki beberapa genre yang perlu diperhatikan diantara jenis buku bergambar itu adalah :

a. *Baby book*

Buku ini diposisikan untuk bayi dan batita. Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana atau sekeadar iustrasi cerita tanpa kata-kata. (sepenuhnya mengandakan ilustrasi serta kreatifitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Berisi kurang lebih 300 kata dan ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman yang tediri dari 12 halaman dan banyak yang berbentuk board books (buku yang kertasnya sangat tebal).

b. *Picture books*

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak gendre ini bisa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa- masa puncak spektum usianya. Buku gendre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya kepenulisan yang luas dan beragam, cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal buku 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teks.

c. *Early picture books*

Sebentuk dengan *picture books*, namun di lengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia di atas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1000 kata.

d. *Easy Readers*

Buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri usia 6-8 tahun. Masih tetap ada ilustrasi bewarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih dewasa ukuran halaman bukunya lebih kecil dan

ceritanya di bagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam 200-1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita di sampaikan dalam bentuk aksi dan perakapan interaktif menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

e. ***Transition books***

Merupakan genre buku yang menjadi penghubung antara genre *easy readers* dan *chapter books*. Buku ini untuk anak yang berusia 6-9 tahun. Gaya penulisannya persis seperti easy readers, namun panjang naskahnya biasa sebanyak 30 halaman, di pecah menjadi 2-3 halaman per bab.

F. ***Chapter books***

Genre ini terdiri dari naskah setebal 45- 60 halaman yang di bagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat di banding genre transition books, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi pertualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit Kompleks, tapi paragraf yang di pakai pendek (rata-rata 2-4 halaman) tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab di buat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

g. ***Middle grade***

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia mas anak dalam membaca. Naskahya lebih panjang 100-150 halaman. Ceritanya mulai kompleks bagian sub-plot menampikan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita. Kelompok fiksi beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hinggga science-fiction atau pertualangan fantasi

h. *Young adult*

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini merupakan untuk anak 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa memiliki banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang di fokuskan. Tema-tema yang di angkat seringnya relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Topik genre buku ini bersifat fiksi dan nonfiksi lebih cocok untuk anak-anak yang telah melewatii buku genre middle grade, dan i tujukan untuk pembaca kelas sekolah menengah.

II.5 Teori

Perencanaan komunikasi model P banyak dipakai dalam program promosi kesehatan. Model ini dikembangkan oleh John Hopkins *Bloomberg School of Public Health*. Model perencanaan komunikasi P process mencakup 5 langkah sebagai berikut. :

1. Analisis (riset)

Analisis komunikasi kesehatan yang terdiri dari anilisi perubahan sikap, pengetahuan, persepsi, pengalaman, keyakinan keinginan, kehendak, dan motivasi masyaraka. Melakukan evaluasi terhadap program-program yang telah ada selama ini melaui tahap iklan sosial yang mencakup komunikator atau sumber, cara, isi media.

2. Desain komunikasi (Rencana)

   Menentukan segmentasi khalayak. Khalayak di sini berkaitan dengan khalayak primer, sekunder dan tertier serta pihak pihak yang mempunyai peran untuk mendorong perubahan perilaku. Menentukan tujuan perubahan perilaku yang diharapkan, bagaimana kebutuhan khalayak bisa dipertemukan dengan pesan yang ingin disampaikan, dan Menentukan komunikator, pesan dan media sesuai dengan khalayak (komunikan).

3. Bahan dan pengujian

   Pada langkah ini akan menggabungkan seni dan sains kreatif, menentukan bahan atau media yang akan digunakan dalam proses promosi kesehatan kemudian melakaukan ujii coba media yang digunakan sehingga dapat di percaya untuk digunakan dalam sebuah desain produk

4. Implementasi, monitoring, dan assessment

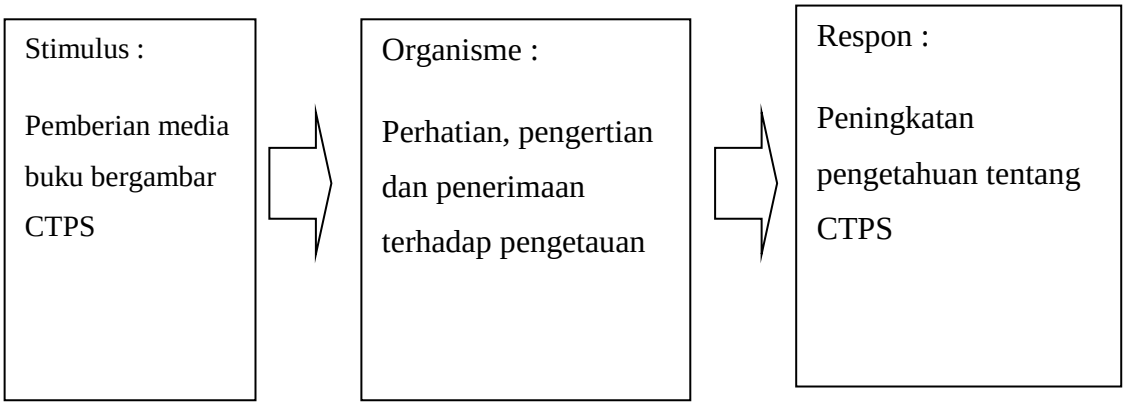
   Implementasinya menekankan maksimal partisipasi mengukur seberapa baik suatu program mencapai tujuannya. Menjelaskan mengapa sebuah program efektif atau tidak, termasuk efek dari kegiatan yang berbeda pada audiens yang berbeda. evaluasi program merangsang peningkatan program dan mendesain ulang, memandu pendankan masa depan yang hemat biaya alokasi

5.Telaah analisis hasil assesment

Mentelaah kembali dan menentukan seberapa baik program yang telah digunakan dan mengetahui keefektifan perubahan dari pengetahuan, sikap , prilaku audiens maupun inividu setelah diberikan media atau desain produk yang digunakan.

Menurut ahli perilaku (Skinner dalam Zambroni 2009) S-O-R merupakan singkatan dari Stimulus-organisme-Response yang semula berasal dari psikologi. Stimulus response ini efek yang di timbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuian antara pesan dan reaksi komunikan. Proses perubahan sikap, prilaku dan peningkatan pengetahuan menurut teori SOR dapat terjadi jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula, Komunikan akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan.

II.6 Kerangka Teori



Teori S-O-R Skinner (1938), dalam Zambroni (2009)