

BAB II

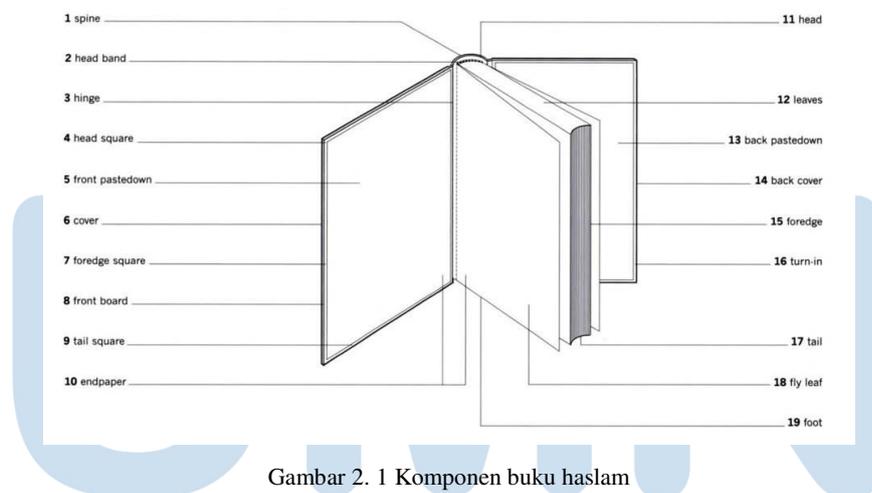
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku dalam pernyataan UNESCO yang dituliskan oleh van der Weel et al. (2019), mendefinisikan buku sebagai karya tulis yang diterbitkan oleh penerbit bisnis, memiliki format mirip kodeks yang terlihat berbeda secara visual dari majalah dan surat kabar harian, dan dijual secara individu. Dengan artisan, buku diidentifikasi oleh ciri-ciri visualnya yang mencolok sebagai karya terpisah yang dijual oleh penerbit bisnis, membedakannya dari publikasi lain seperti majalah dan surat kabar yang mungkin memiliki format dan model bisnis yang berbeda.

2.1.1 Komponen Buku

Haslam (2006) mencantumkan bahwa sebuah buku terbentuk dari beberapa hal yang berkontribusi pada pembuatan buku yang utuh, yakni:



Gambar 2. 1 Komponen buku haslam

Sumber: Haslam (2016)

1. *Spine* adalah bagian buku yang melingkupi ujung dari semua lembaran buku dan berfungsi untuk menahan lembar buku sehingga kokoh dan terjaga.
2. *Head Band* merupakan benang tipis yang diikat pada bagian buku yang pewarnaan tali mengikuti dengan jilid. Tujuannya

untuk menambah kesan kokoh buku dan memberikan kesan estetika pada buku tersebut.

3. *Hinge* merupakan lipatan kertas di antara lembar yang terjepit dan halaman pertama atau pembuka. Fungsi dari *Hinge* agar buku dapat terbuka dan tertutup dengan lancar.
4. *Head Square* bagian buku yang dibuat oleh papan yang materinya lebih besar dari pada lembaran buku. Tujuan dari bagian ini adalah untuk menghindari buku dari kerusakan.
5. *Font Pastedown* kertas penutup yang ditempel pada bagian dalam papan depan. Fungsi nya adalah untuk memberikan perlindungan tambahan pada buku dan memberikan kesan rapih.
6. *Cover* berbahan tebal dan kokoh untuk melindungi buku.
7. *Foredge Square* pelindung kecil di tepi buku yang terbuat dari bagian penutup dan belakang dengan tujuan melindungi buku.
8. *Front Board* memberikan struktur pada bagian depan buku dan berfungsi sebagai penitip depan.
9. *Tail Square* komponen buku terletak di bawah yang juga dibuat dari bagian penutup dan belakang yang bahannya lebih tebal dari lembar buku sebagai pelindung dari kerusakan buku.
10. *Endpaper* lembaran kertas yang tebal digunakan untuk melapisi bagian dalam papan penutup dan mendukung lipatan buku maupun bagian-bagian buku lainnya.
11. *Head* bagian atas buku tersebut.
12. *Leaves* menyimpan teks atau gambar dalam buku.
13. *Back Pastedown* lembaran pada bagian akhir buku pada papan akhir buku, untuk memberikan perlindungan pada buku tersebut.
14. *Back Cover* fungsi dasarnya adalah untuk memberikan struktur pada belakang buku.
15. *Foredge* menandai batas antara depan dan samping buku.

16. *Turn-in* bagian kertas maupun kain yang dilipat dari luar ke dalam penutup. Berfungsi dalam memberikan tampilan rapih dan perlindungan tambahan akan sebuah buku.

17. *Tail* merupakan bagian bawah buku.

18. *Fly Leaf* adalah halaman pembuka yang memberikan ruang catatan atau informasi tambahan.

19. *Foot* berfungsi menandai batas anatar teks dan gambar pada bawah halaman buku.

2.1.2 Anatomi Buku

Pengertian dari Wibowo (2007), buku memiliki struktur anatomi yang terjabarkan menjadi empat poin, yaitu:

1. *Cover*

Bagian yang mencakup sampul depan belakang buku, berperan dalam menampilkan judul dari buku, *synopsis* dan bagian punggung buku.

2. *Font Matter*

Font matter berfungsi menempatkan informasi awal pada buku seperti menampilkan hak cipta, kata pengantar, ucapan terima kasih, dan daftar isi. Pada bagian ini, menampilkan sedikit tampilan mengenai isi buku tersebut.

3. *Text Matter*

Memuat konten utama dalam buku, mencakup ilustrasi, teks, nomor halaman, kutipan penting. *Text matter* merupakan bagian penting dari konten buku, atau menampilkan informasi cerita dari buku.

4. *Back Matter*

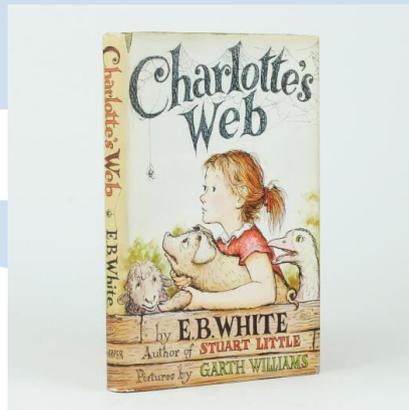
Bagian yang melengkapi buku, di mana *back matter* berfungsi dalam mencakup informasi yang tidak bisa dimuat di awal buku, seperti biografi penulis dan penutup.

2.1.3 Jenis Buku

Menurut Chinnaiah (2023), penting bagi kita untuk mengenali berbagai jenis buku yang hadir dalam dunia pengetahuan. Buku hadir untuk memainkan peran yang signifikan dalam membangun pemahaman kita terhadap beragam topik dan konsep. Jenis buku dibagikan menjadi beberapa tipe yakni:

1. Buku Klasik

Sebuah cerita klasik menggunakan gaya tertentu, standar penulisan, atau gaya penulisan yang menyatukan semua karya sastra. Banyak cerita klasik, termasuk yang beraliran romansa dan horor, menawan imajinasi kita dengan gambaran peristiwa masa lalu.



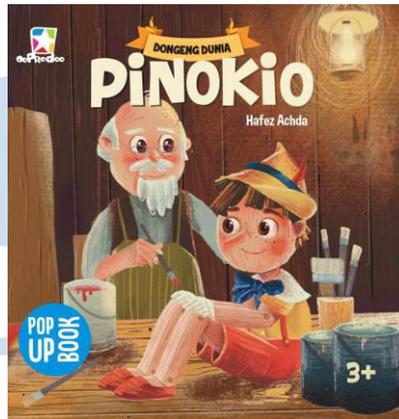
Gambar 2. 2 Gambar Buku Klasik

Sumber: <https://www.abebooks.com/books/features/50-classic-books.shtml>

2. Buku Dongeng

Dongeng adalah cerita yang ditujukan khusus untuk anak-anak, biasanya dimulai dengan "dahulu kala," juga mencakup karakter karakter baik dan jahat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

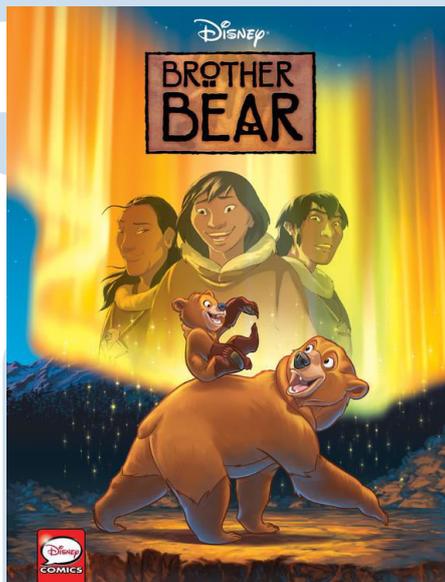


Gambar 2. 3 Gambar Buku Dongeng

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/opredo-pop-up-book-dongeng-dunia-pinokio>

3. Buku Pertualangan

Menceritakan kejadian yang menggaruskan tokoh dalam mencari tujuan atau sesuatu yang besar.



Gambar 2. 4 Gambar Buku Pertualangan

Sumber: <https://abdoobooks.com/shop/show/14065>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

4. Buku Fantasi

Buku mengandung unsur-unsur magis dan mistis yang tidak nyata.



Gambar 2. 5 Gambar Buku Fantasi

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/perang-opium-the-poppy-war>

5. Buku Cerita Kriminal

Berpusat pada kegiatan penyelidikan, detektif amatir atau professional, kisah-kisah kejahatan, dan biasanya pembunuhan.



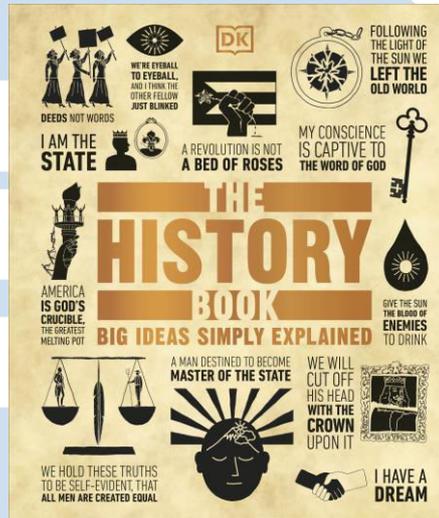
Gambar 2. 6 Gambar Buku Kriminal

Sumber: <https://booksandbao.com/the-best-agatha-christie-books-ranked/>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. Buku Sejarah

Buku sejarah diatur di lokasi yang nyata dan pada zaman yang diakui secara budaya, menampilkan peristiwa-peristiwa lama yang pernah.



Gambar 2. 7 Gambar Buku Sejarah

Sumber: <https://pdfcoffee.com/the-history-book-big-ideas-simply-explained-dk-pdf-free.html>

7. Buku Cerita Horror

Tujuan dari genre horor dalam sastra adalah untuk menakut-nakuti, dan mengejutkan pembaca.

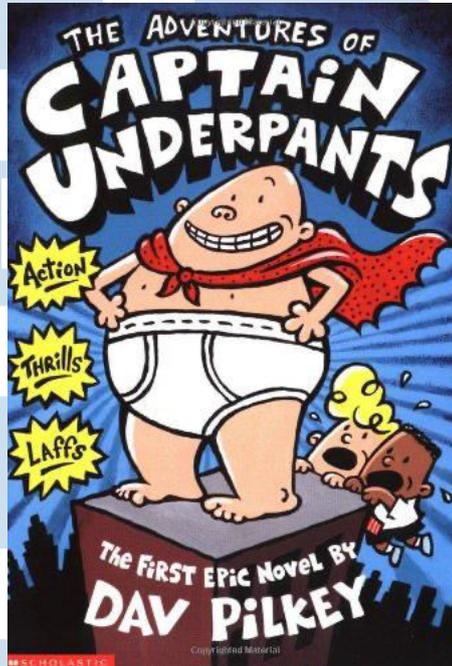


Gambar 2. 8 Gambar Buku Horror

Sumber: <https://www.amazon.com/Novel-Stephen-King/dp/1501175467>

8. Buku Humor

Memberikan konten lucu ke dalam dunia yang penuh dengan tawa dan sering kali sindiran.



Gambar 2. 9 Gambar Buku Humor

Sumber: <https://www.amazon.com/Adventures-Captain-Underpants-Dav-Pilkey/dp/0590846280>

2.2 *Storytelling*

Storytelling dalam pemahaman Wardiah (2017), merupakan sebuah cara efektif dalam mengembangkan pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga perasaan (aspek afektif), interaksi sosial, dan pemahaman karakteristik anak. Dengan menceritakan cerita, anak-anak berkembang dengan belajar banyak hal, termasuk kepekaan, budi luhur, emosi, seni, daya fantasi dan imajinasi yang mencakup kedua sisi otak anak yakni kiri dan kanan.

2.2.1 *Storytelling in Design Process*

Menurut DeLarge (2004), dalam proses desain menurut *storytelling* memainkan peran penting dalam membangun kepercayaan antara desainer dan pengguna, mencapai pemahaman bersama tentang tujuan dan konsep desain. Melalui penggunaan cerita, dapat dikaitkan dengan emosi dan pengalaman dengan elemen-elemen desain, membuatnya lebih mudah

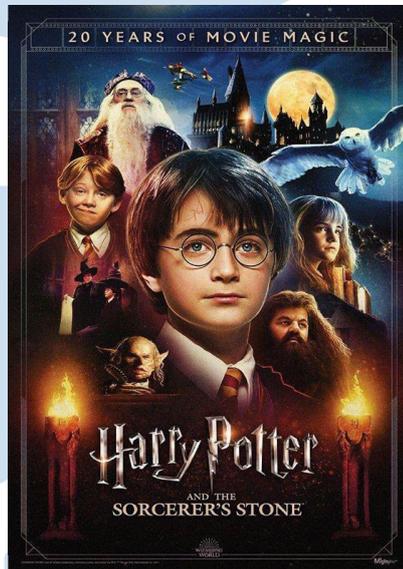
dipahami dan dihubungkan oleh pengguna. Hal ini memungkinkan dalam menciptakan solusi yang lebih relevan dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna dengan lebih baik.

2.2.2 *Stories: Definition, Type, and Forms*

Menurut pemahaman M. BOJE (1995), mendefinisikan cerita sebagai penampilan lisan maupun tertulis yang melibatkan dua maupun lebih orang dalam menginterpretasikan masa lalu atau pengalaman tertentu. Cerita dibagikan menjadi beberapa jenis, yakni:

1. *Hero Stories*

Cerita yang menampilkan karakter yang cerdas dan mau mencapai sesuatu yang besar. Contohnya adalah *Harry Potter* by J.K Rowling. Cerita ini menyorotkan pentingnya dalam melawan ketidakadilan, diskriminasi, dan penyalahgunaan kekuasaan. Memberikan nilai-nilai keberanian, integritas, dan dorongan dalam melawan yang jahat.

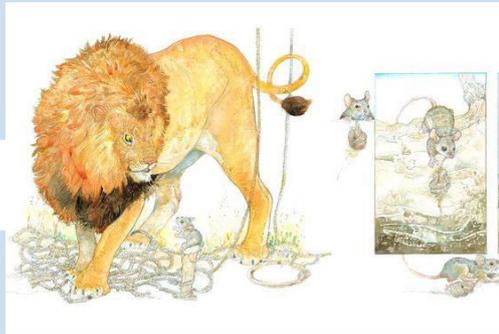


Gambar 2. 10 *Hero Stories*

Sumber: <https://www.mugglenet.com/2021/08/cinemark-celebrates-20-years-of-magic-with-special-showings-of-harry-potter-and-the-sorcerers-stone/>

2. *Survivor Stories*

Cerita di mana keadaan yang salah dapat diperbaiki. Contoh cerita yakni *The Lion and The Mouse* by Jerry Pinkney. Menceritakan bagaimana seekor tikus kecil menyelamatkan seekor singa, dan kemudian mengubah persepsi dan tindakan dari singa tersebut. Mengisyaratkan bahwa hal kecil dapat sangat berdampak besar.

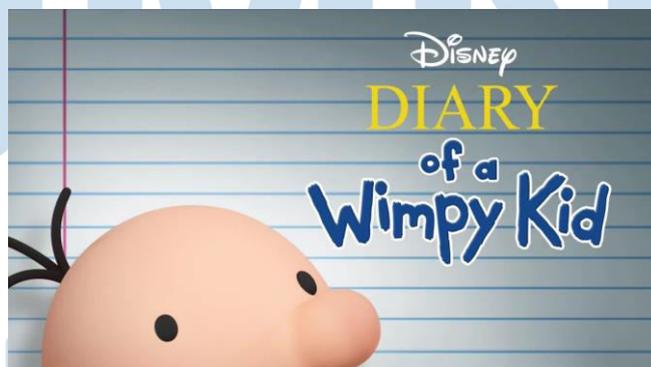


Gambar 2. 11 *Survivor Stories*

Sumber: <https://www.thetimes.co.uk/article/the-lion-and-the-mouse-by-jerry-pinkney-walker-qpmmxwptml>

3. *Steam Valve*

Cerita yang membangun kesetiaan dan konsep persahabatan, pembawaan cerita lucu, dramatis dan ringan. Salah satu contoh yakni *Diary of a Wimpy Kid* oleh Jeff Kinney. Menceritakan anak bernama Greg yang menjalani hari dengan catatan harian akan kegiatan sekolah dan keluarganya.



Gambar 2. 12 *Steam Valve*

Sumber: <https://www.hotstar.com/id/onboarding?ref=%2Fid>

4. *Kick in the Pants*

Cerita membahas akan belajar dari kesalahan dan menunda hal yang sudah terjadi di masa lalu. Salah satu contoh adalah “*The Dot*” oleh Peter H. Reynolds yang membahas mengenai keyakinan akan diri sendiri, dalam mengatasi rasa takut dan mau menjelajahi kreativitas. Menginspirasi untuk mengejar potensi kita.

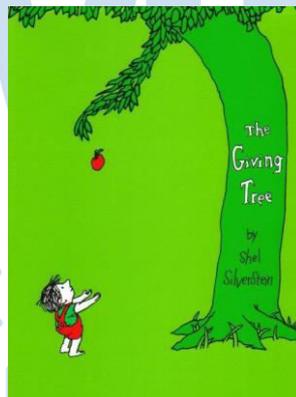


Gambar 2. 13 *Kick in the Pants*

Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCu0LbrFnQvMCMFVMsp1Qo1g>

5. *Trust Stories*

Cerita yang menghindari konflik dan membuat perubahan. Salah satu contoh yakni “*The Giving Tree*” karya Shel Silverstein, yang menceritakan bahwa pentingnya mempunyai kepercayaan, rasa untuk berkorban dan kemurahan hati.



Gambar 2. 14 *Trust Stories*

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1234933/>

2.3 Karakter

Menurut Tillman (2011), karakter yang bagus, diperlukan cerita yang khas serta upaya dan waktu yang cukup dalam pembuatannya. Sebelum mulai menciptakan sebuah karakter, pentingnya kita untuk memahami latar belakang dan sifat kepribadian karakter yang ingin diciptakan. Hal itu akan membantu dalam menghasilkan desain karakter yang lebih baik dan lebih beragam. Perlu kita pahami bahwa karakter selalu harus mendukung cerita, bukan sebaliknya.

2.3.1 Aspek Visual sebuah Karakter

Apek visual karakter dalam sebuah desain mencakup beberapa hal. Dari pemahaman Miketić et al. (2018) akan aspek visual karakter, adanya beberapa hal yang kita harus pahami, yakni:

1. *Facial expression* (Ekspresi wajah)

Salah satu cara yang paling penting untuk berkomunikasi di antara manusia adalah melalui ekspresi wajah. Ekspresi wajah dapat mengungkapkan emosi yang dirasakan oleh karakter, wajah juga mengungkapkan identitas karakter dan melalui wajah. Emosi dalam sebuah karakter menurut Isbister (2006), adanya beberapa emosi yang dapat diimplementasikan dalam sebuah karakter yaitu marah, takut, bahagia, dan sedih.



Gambar 2. 15 Emosi Karakter

Sumber: Isbister (2006)

2. *Look (Tampilan)*

Tampilan merupakan aspek penting dari penampilan karakter. Sama seperti dengan wajah, tampilan juga merupakan indikator yang penting dari sifat kepribadian karakter dan emosi mereka.

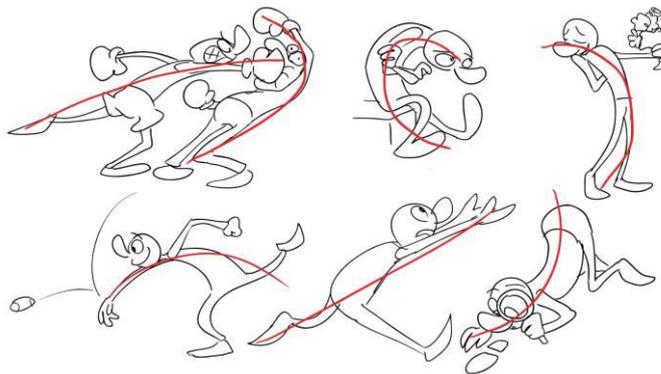


Gambar 2. 16 Tampilan Karakter

Sumber: <https://motionographer.com/2021/10/27/diversity-in-character-design/>

3. *Posture and shape of body (Postur dan bentuk tubuh)*

Postur sebuah karakter dan bentuk tubuh dapat menonjolkan sebuah karakter. Postur, posisi tubuh, dan gerakan (untuk animasi), menyampaikan banyak informasi terkait dengan kepribadian, emosi, dan sifat kepribadian keseluruhan karakter.



Gambar 2. 17 Postur Karakter

Sumber: <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-1-listen-to-the-character-and-to-physics/>

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Soedarso (2014) dianggap sebagai elemen yang sangat penting dalam sebuah perancangan buku. Ilustrasi akan menjadi sebuah daya tarik

utama, dan ilustrasi bertugas saling memperkaya pengalaman pembaca, membantu pembaca membayangkan suasana dalam cerita, dan mengurangi kesan membaca sebuah buku bersejarah. Istilah ilustrasi sendiri mengacu pada gambar, foto, atau lukisan yang menghiasi halaman buku. Juga mempunyai beberapa jenis yakni:

1. Ilustrasi Naturalis

Merupakan ilustrasi yang menggambarkan objek dengan detail dan warna yang realistis dan asli. Ini membantu pembaca untuk lebih merasakan kehadiran objek tersebut dalam narasi.



Gambar 2. 18 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://rafyanatamna.blogspot.com/2022/12/ilustrasi-naturalis.html>

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dengan bentuk yang disederhanakan atau diperbesar untuk tujuan kecantikan visual gambar. Hal ini memberikan sentuhan visual yang menarik dan memperkaya pengalaman membaca.



Gambar 2. 19 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/127359141/Travelling-Through-the-Seasons>

3. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi ini menggunakan gaya yang lucu atau khas, sering dijumpai dalam buku anak-anak dan buku cerita lainnya dalam hal menambahkan elemen humor dan memikat perhatian pembaca, terutama yang lebih muda.



Gambar 2. 20 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://images.app.goo.gl/Ut5N8tPjRFNvZf19A>

4. Ilustrasi Karikatur

Memperbesar atau merubah proporsi tubuh secara ekstrem, biasanya terlihat di majalah atau koran sebagai bentuk satire.



Gambar 2. 21 Ilustrasi Karikatur

Sumber: 3.bp.blogspot.com

5. Ilustrasi Komik

Komik yang disertai dengan teks, menggunakan sudut pandang gambar yang bervariasi untuk menjelaskan cerita dengan menarik.

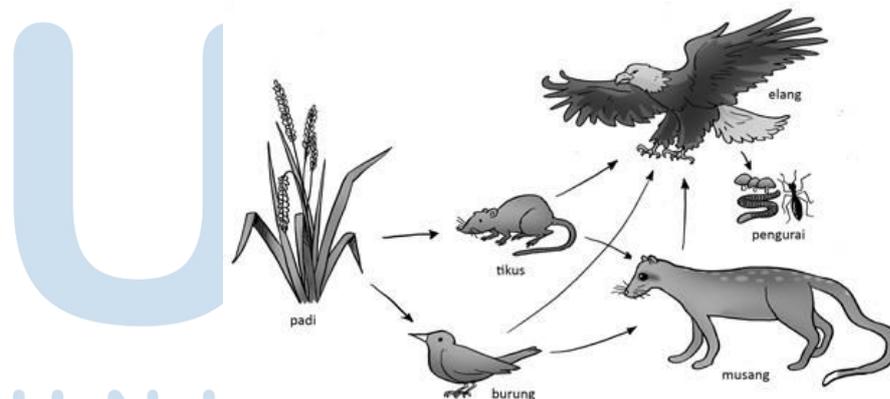


Gambar 2. 22 Ilustrasi Cerita Bergambar

<https://id.pinterest.com/pin/330592428914073036/>

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Memberikan gambaran tentang teks atau peristiwa baik melalui ilustrasi ilmiah, foto, atau diagram.



Gambar 2. 23 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-gambar-ilustrasi/>

7. Ilustrasi Khayalan

Hasil dari imajinasi kreatif, sering ditemui dalam ilustrasi cerita, novel, dan komik yang menampilkan dunia fantasi dan imajinatif.



Gambar 2. 24 Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://iluszi.blogspot.com/2018/10/gambar-ilustrasi-khayalan-adalah.html>

2.5 Warna

Dalam pemahaman Rahardja et al. (2018), warna merupakan salah satu aspek dalam kehidupan kita akrab kita temui dalam kehidupan kita. Keberagaman warna mengelilingi kita, juga warna sangat mempengaruhi suasana hati dalam melihat hal-hal di sekitar. Juga warna termasuk aspek komunikasi visual yang dapat kita pelajari. Dan pada teori Munsell, yang ditulis oleh Putra W (2020), bahwa warna dibagi menjadi 3 bagian, yakni:

1. **Warna primer:** warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning, merupakan dasar dari semua warna lainnya saat dicampur dalam proporsi yang sama. Ini berarti ketiga warna ini memiliki peran penting dalam menciptakan palet warna yang luas, karena dapat menghasilkan berbagai warna yang berbeda tergantung pada cara mereka dicampurkan. Misalnya, campuran merah dan biru akan menghasilkan ungu, campuran biru dan kuning akan menghasilkan hijau, dan campuran merah dan kuning akan menghasilkan oranye.

2. **Warna sekunder:** warna sekunder seperti hijau, oranye, dan ungu, merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer dalam proporsi yang sama. Ketika dua warna primer digabungkan dengan cara yang tepat, mereka menciptakan warna baru yang memiliki sifat dan karakteristik unik. Misalnya, hijau tercipta dari pencampuran biru dan kuning, oranye dari merah dan kuning, dan ungu dari merah dan biru.
3. **Warna tersier:** warna tersier terbentuk saat dua warna primer atau sekunder dicampur dalam jumlah yang sama. Warna-warna ini menawarkan variasi yang lebih besar dalam palet warna, karena mereka menggabungkan elemen-elemen dari warna dasar dan warna hasil pencampuran. Sebagai contoh, warna tersier seperti merah-ungu adalah hasil dari pencampuran merah (primer) dan ungu (sekunder) dalam proporsi yang sama.



Gambar 2. 25 Lingkaran Warna Munsell

Sumber: Munsell (2008)

2.6 Tipografi

Tipografi ditekankan oleh Bringhur (2008), memiliki dua jenis makna, yakni makna visual dan makna historis. Sisi visual dari tipografi selalu tersaji karena bahan-bahan untuk mempelajarinya tersebar luas dan mudah diakses. Sejarah pembentukan huruf dan penggunaannya juga dapat kita lihat dalam berbagai sumber seperti buku, manuskrip, prasasti, dan banyak lagi. Hal ini

menunjukkan bahwa tipografi memiliki dimensi yang dapat diamati namun juga memiliki makna sejarah penting dalam penggunaannya.

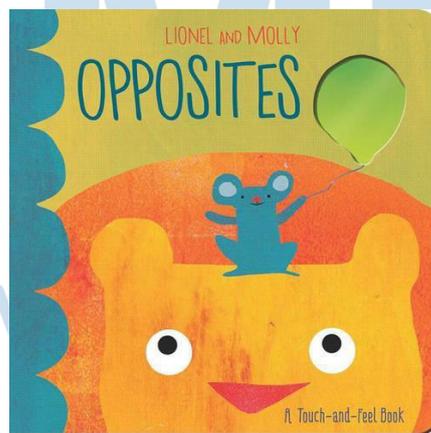


Gambar 2. 26 Bentuk Tipografi

Sumber: Bringhur (2008)

2.7 *Texture*

Landa (2019), menyatakan bahwa tekstur visual adalah konsep ilusi tekstur yang diciptakan dari beragam elemen visual berupa gambar, lukisan, fotografi, dan media gambar lainnya. Terlibatnya tekstur dalam sebuah visual, dapat mengembangkan gambar dengan adanya detail sehingga media menjadi hidup dan mendalam.



Gambar 2. 27 Tekstur

Sumber: <https://images.app.goo.gl/kyLLrvPFuimxHvaJ6>

2.8 Grid

Grid menurut Landa (2019), merupakan sebuah struktur garis yang teratur dan sangat membantu penyusunan kata dan gambar dengan bagus. Grid oleh Landa kemudian dibagikan menjadi beberapa bagian untuk kebutuhan setiap pembuat media sebagai berikut:

a) Single Colum Grid

Singel colum grid terdiri dari margin pada setiap sisi halaman, dan satu bidang kosong di tengah. Penggunaan *Singel colum grid* biasanya digunakan dalam poster, esai maupun konten penulisan.



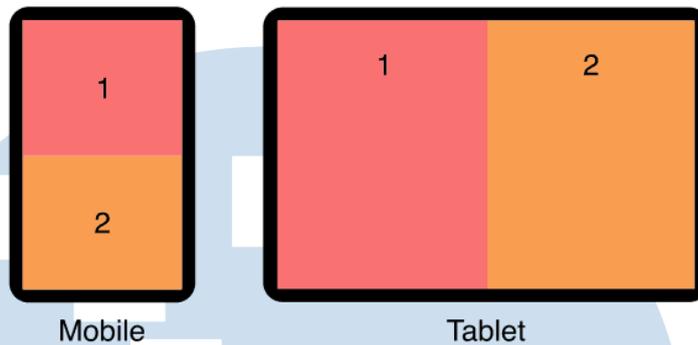
Gambar 2. 28 Single Column Grid

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/295267319333966787/>

b) Two Column Grid

Merupakan *grid* dengan jenis dua *column* dengan lebar yang beragam maupun disamakan, kebutuhan *two column grid* tergantung dengan penggunaan desain yang akan dibuat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 29 Two Column Grid

Sumber: <https://matthewjamestaylor.com/2-column-layouts>

c) *Multi Column Grid*

Penggunaan *multi column grid* akan membuat desain lebih bisa disesuaikan dengan kemauan pembuat desain, tapi penempatan teks serta gambar tetap terstruktur dengan baik.

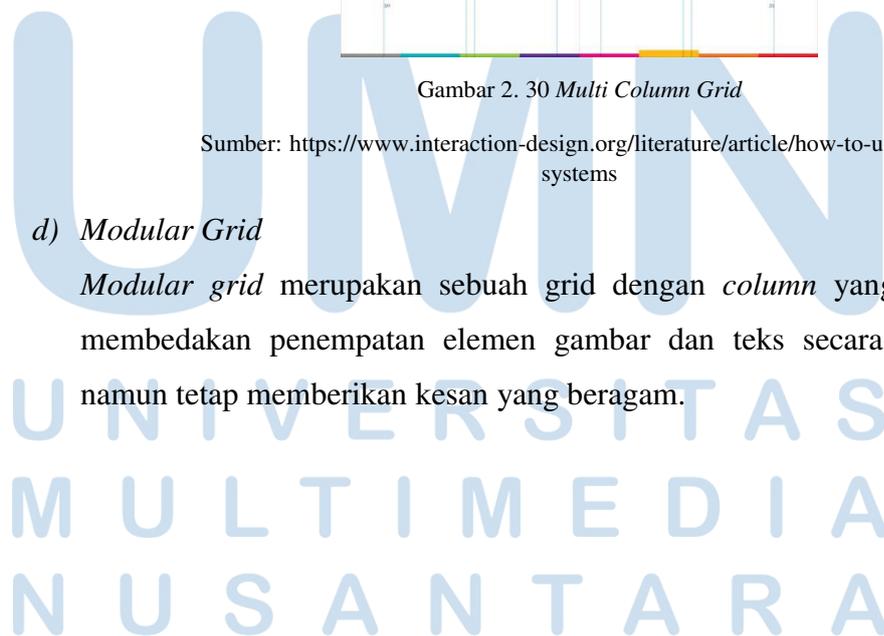


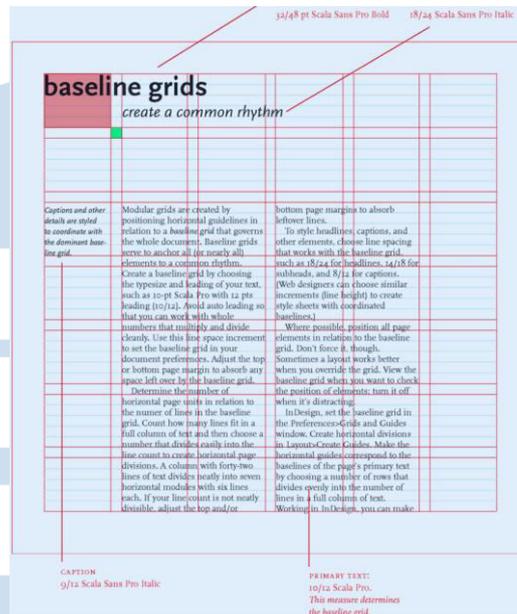
Gambar 2. 30 Multi Column Grid

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-use-grid-systems>

d) *Modular Grid*

Modular grid merupakan sebuah grid dengan *column* yang dapat membedakan penempatan elemen gambar dan teks secara tertata namun tetap memberikan kesan yang beragam.





Gambar 2. 31 Modular Grid

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-use-grid-systems>

2.9 Gamifikasi

Menurut Hanif Jusuf (2016), istilah gamifikasi pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada presentasi acara TED tahun 2002. Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen dari permainan maupun video, dimana metode ini menarik minat mahasiswa dan mendorong mereka untuk belajar. sehingga adanya motivasi yang diterima mahasiswa dan kesenangan peserta dapat menuntun mereka terlibat ke sebuah pelajaran secara menarik.

2.10 Kebersihan Anggota Tubuh

Menurut CDC (2021), *Personal Hygiene* memiliki peran penting dalam aspek kesehatan dan memastikan keberlangsungan hidup yang sehat. Ini termasuk langkah-langkah sederhana seperti menjaga kebersihan tangan, merawat kebersihan kuku dan wajah, serta mencegah penyebaran *droplet* dari batuk dan bersin. Kebersihan pribadi tidak hanya akan menjaga kesehatan, namun juga kenyamanan individu, yang berperan pada aktivitas kita.

2.10.1 Cara menjaga kebersihan anggota tubuh

Dari buku *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat* menurut Direktorat Sekolah Dasar yang di tulis oleh Supriyatno (2021) menekankan bahwa banyak penyakit yang dapat mempengaruhi anak usia sekolah dan hal tersebut berkaitan dengan pentingnya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Kebiasaan hidup sehat tidak hanya ampuh dalam mencegah terjadinya penyakit, tapi juga meningkatkan kesehatan kita, dan berkontribusi pada keberlangsungan lingkungan yang sehat. Pada buku tersebut terdapat beberapa cara untuk menjalankan hidup yang bersih dan sehat yakni:

1. Cuci Tangan Menggunakan Sabun

Penggunaan sabun dalam hal membersihkan tangan dapat dilakukan sebelum memasuki lingkungan sekolah dan selama beraktivitas di sekolah. Memastikan bahwa seluruh bagian jari, pergelangan, dan kuku benar-benar bersih. Ada baiknya untuk mencuci tangan sebelum sesudah makan, menggunakan toilet, menyentuh benda, membuang sampah, serta setelah batuk maupun bersin. Alternatif selain menggunakan sabun yakni para murid juga bisa menggunakan *hand sanitizer*.

2. Menggunakan Masker

Demi melindungi individu lain dari potensi paparan droplet pernapasan, penggunaan masker menjadi langkah penting. *Droplet* pernapasan terbentuk saat anak berbicara, batuk, bersin, dan teriak. *Droplet* ini akan melayang di udara dan bisa jatuh pada bagian tubuh orang yang kebetulan berada di dekat anak.

3. Menjaga Jarak

Di sekolah, menjaga jarak dengan orang yang sakit merupakan langkah penting untuk menghentikan rantai penyebaran virus. Melakukan jaga jarak, kita dapat mengurangi risiko penularan virus antara siswa dan staf sekolah, sehingga melindungi kesehatan seluruh komunitas sekolah secara keseluruhan.

4. Gosok Gigi

Gigi berlubang dapat menyebabkan rasa sakit yang mengganggu, membuat anak-anak sulit tidur, penurunan konsentrasi di kelas maupun beraktivitas, dan bahkan mengurangi tingkat kebahagiaan mereka. Salah satu cara yang paling praktis untuk mencegah gigi berlubang adalah dengan rutin menggosok gigi menggunakan pasta gigi yang aman untuk anak.

5. Melakukan Aktivitas Fisik dengan Teratur

Kegiatan jasmani yang dilakukan secara berkala dan dengan keadaan yang baik akan memberikan banyak manfaat bagi setiap individu. Khususnya untuk anak-anak, aktivitas fisik ini sangat penting karena dapat meningkatkan kebugaran, mengontrol tekanan darah, dan meningkatkan daya tahan tubuh untuk mencegah penyakit, serta memperbaiki fungsi organ vital.

2.11 Kuman

Bakteri patogen atau bakteri kuman memainkan peran penting sebagai penyebab utama penyakit dan infeksi pada manusia. Pernyataan di dukung oleh Darmadi (2008) bahwa penyakit infeksi, mulai dari infeksi kulit hingga infeksi saluran pernafasan, dan pencernaan disebabkan oleh bakteri *pathogen*. Penyakit tersebut dapat menyerang dengan dengan berbagai cara, termasuk menghasilkan toksin yang merusak jaringan, menyerang sel-sel tubuh manusia, atau mengganggu fungsi-fungsi organ tertentu. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang bakteri patogen dan upaya pencegahan infeksi yang tepat sangat penting dalam menjaga kesehatan masyarakat dan individu.

2.11.1 Penyebaran dan akibat kuman.

Menurut CDC (2020) ada beberapa cara di mana kuman dapat menyebar, termasuk kebiasaan tidak membersihkan barang setelah digunakan, menyentuh bagian tubuh seperti mata, hidung, atau mulut saat belum mencuci tangan, kurangnya kebersihan dalam membersihkan tubuh dengan baik, dan tidak mematuhi praktik menjaga jarak fisik dari orang

yang mungkin terinfeksi penyakit. Melalui kesadaran dan praktik-praktik kebersihan yang tepat, kita dapat mengurangi risiko penyebaran penyakit dan memastikan kesehatan dan keselamatan bagi diri sendiri dan orang lain. Pemahaman Munaya Fauziah et al. (2020), akan akibat atau penyakit dari kurangnya pemahaman akan *personal hygiene*, dapat menjadi sejumlah penyakit seperti kolera, tifus, hepatitis, dan Infeksi. Menjaga sanitasi yang baik, memastikan kebersihan diri dan lingkungan merupakan langkah yang harus di pupuk dari kecil, sehingga dapat mencegah penyebaran penyakit akibat kuman.

2.11.2 Kebiasaan Buruk Anak Mengenai Kebersihan

Pemahaman Diana dkk (2014), bahwa permasalahan yang sering dihadapi masyarakat Indonesia adalah kesehatan, terlebih khusus pada usia anak sekolah. Anak usia sekolah biasanya sering menghadapi berbagai masalah dari perilaku, perkembangan fisiologis, kesulitan belajar, serta kesehatan umum. Kesehatan umum sering menyerang anak sekolah dikarenakan kebersihan individu atau lingkungan, seperti cara yang benar dalam menggosok gigi, kebersihan diri sendiri, membuang sampah, dan kebiasaan mencuci tangan menggunakan sabun. Menurut Maryunani (2018), usia sekolah 6-10 tahun merupakan waktu yang tepat dalam mengajarkan konsep kebersihan pada anak, dengan adanya data yang menunjukkan bahwa pengetahuan yang kurang akan perilaku hidup bersih dan sehat, mengancam anak-anak usia 6-10 tahun sehingga terkena penyakit dan kuman yang akan mempengaruhi aktivitas belajar dan semangat anak. Di dukung juga dengan pemahaman Christintya (2017) anak berusia 6-11 tahun yang tergolong usia sekolah dasar, merupakan usia yang mengalami perkembangan sosial. Pada usia tersebut, pengawasan dari orang dewasa terkadang tidak dilakukan sepenuhnya. Anak kemudian akan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan aktif menjelajahi rasa ingin tau, mulai bergaul, dan bermain, yang memungkinkan mereka untuk mengabaikan kebersihan tubuh, kebiasaan sehat, dan kebiasaan bersih.

2.12 Teori perkembangan anak

Perkembangan anak dalam pemahaman Ajhuri (2019), mencakup proses fungsi organ-organ jasmaniah, di mana fokusnya adalah pada peningkatan fungsi psikologis yang tercermin dalam kemampuan organ fisiologis. Selain itu, perkembangan anak juga melibatkan perubahan dalam aspek psikologis dan sosial. Masa sekolah sering dianggap sebagai tahap akhir masa kanak-kanak, di mana anak-anak akan melewati perkembangan yang signifikan dalam hal kecerdasan, keterampilan sosial, dan penyesuaian dengan lingkungan sekolah.

2.12.1 Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar pada pemahaman Jatmika (2005), merupakan anak usia 6-12 tahun. Umur ini dikenal sebagai umur periode intelektual, yang merupakan masa pertumbuhan fisik dan psikologis. Selama periode ini, mereka akan mengenali lingkungan sekitar, termasuk keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekolah. Peningkatan pengetahuan anak akan bertambah seiring bertambahnya usia, mereka juga mengembangkan beragam keterampilan. Pada tahap ini, minat anak akan cenderung tertuju pada hal-hal dinamis serta bersifat bergerak, yang mendukung mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang menarik dan mengembangkan keterampilan motorik mereka.

2.13 Media Pembelajaran Informasi

Pemahaman Prisanti et al. (2019), media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk melatih pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Pada saat pembuat media berinteraksi secara edukatif dengan siswa melalui media tersebut, hal ini dapat berlangsung secara efektif dan memberikan manfaat yang nyata dalam proses pendidikan. Dengan kata lain, media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan sarana komunikasi yang memfasilitasi transfer pengetahuan dan pemahaman dari guru atau pembuat media kepada siswa secara efektif. Sedangkan informasi menurut Suri (2019) informasi merupakan fondasi pengetahuan. Masyarakat yang terdidik dan berpengetahuan memiliki

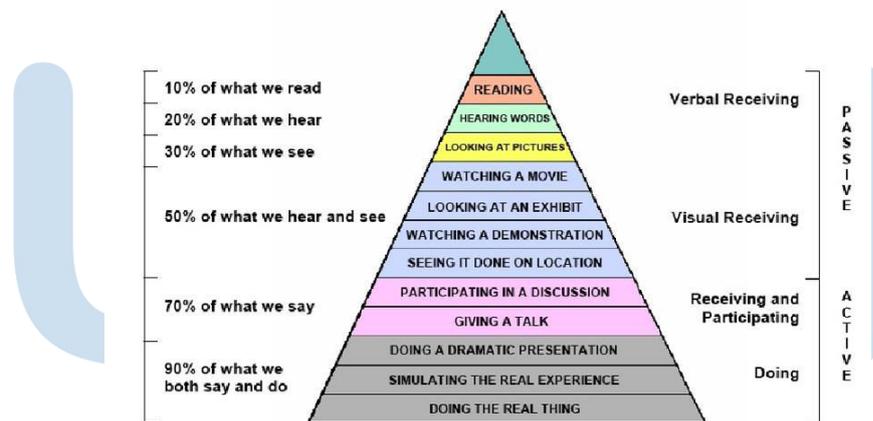
kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan sosial dan kemajuan. Hak publik untuk mengekspresikan diri dan mengakses informasi secara bebas adalah kunci untuk membangun masyarakat yang maju.

2.13.1 Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif menurut Eka Ikhwandi et al. (2020), Media interaktif tergabung antara elemen gambar, foto, teks, audio, dan video yang tersusun menarik. Media yang mempunyai fitur sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut.

2.14 Edgar Dale

Konsep Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam bukunya berjudul "*Audiovisual Methods in Teaching*" menurut Pusvyta (2019), menyoroti pentingnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Dale, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitasnya hingga 90%. Dalam kerucut pengalaman yang dijelaskan olehnya, disebutkan bahwa hanya 10 hingga 30% dari pengetahuan kita dapat dipahami secara terpisah, seperti apa yang kita baca (10%), apa yang kita dengar (20%), dan apa yang kita lihat (30%).



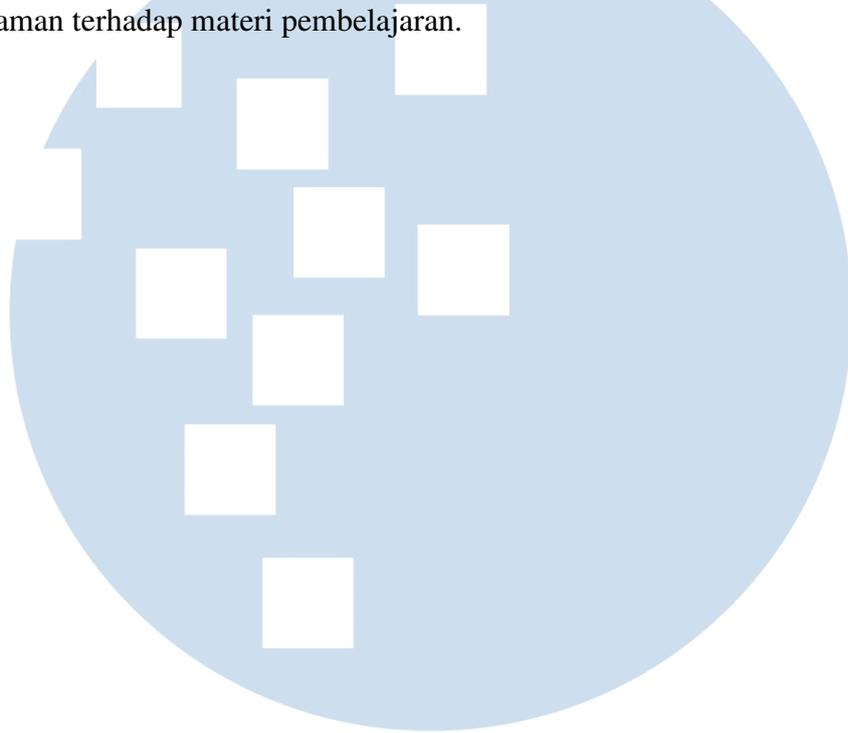
Gambar 2. 32 Kerucut Edgar Dale

Sumber:

https://www.researchgate.net/publication/283011989_Contribution_to_setting_up_a_sustainable_learning_in_an_EcoNeighbourhood_development_plan_based_on_serious_game/figures?lo=1&utm_source=google&utm_medium=organic

Sementara itu, sebanyak 90% dari pemahaman kita terhadap materi didasarkan pada bagaimana kita melibatkan diri, yaitu dengan cara kita berbicara

dan bertindak secara langsung. Dale juga menegaskan bahwa memanfaatkan gaya belajar yang berfokus pada persepsi, khususnya melalui pengalaman sensorik yang diberlakukan secara berkala, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA