

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Karya terdahulu pertama berjudul *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar dalam Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar* ditulis oleh Astrid Pramudya W. Cavita Nur Imani, Dwi Kurniawati, Fairu Zahira Maharani. dari Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta, serta diterbitkan dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat Medika* pada tahun 2022 (Kurniawati et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai kesehatan gigi dan mulut melalui media buku cerita bergambar yang berisi materi edukatif serta permainan sebagai evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi menggunakan buku tersebut. Persamaan karya terdahulu dengan penelitian saat ini terletak pada penggunaan media buku cerita bergambar sebagai sarana edukasi mengenai kesehatan gigi anak, sedangkan perbedaannya adalah karya terdahulu berfokus pada peningkatan pengetahuan kesehatan gigi secara umum, sementara penelitian ini berfokus pada pengembangan buku cerita bergambar yang menekankan bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak.

Karya terdahulu kedua berjudul *Storytelling: A Dental Health Education Media for Parents in Rubrik School Community, Semarang, Indonesia* yang ditulis oleh Avina Anin Nasia, Diah Ajeng Purbaningrum, Ira Anggar Kusuma, Tira Hamdillah Skripsa, Yoghi Bagus Prabowo dari Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia, serta diterbitkan dalam *Community Empowerment Volume 7 Nomor 11* tahun 2022, bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada orang tua mengenai teknik bercerita dengan menggunakan buku cerita anak bertema kesehatan gigi (Nasia et al., 2022). Program ini dilatarbelakangi oleh tingginya prevalensi karies gigi pada anak-anak di Kota Semarang dan pentingnya peran orang tua dalam menanamkan kebiasaan menjaga kesehatan gigi sejak dini. Metode yang digunakan adalah pembuatan buku cerita anak tentang kesehatan gigi untuk anak usia 4–7

tahun, kemudian dilakukan pelatihan teknik mendongeng kepada 25 orang tua di Komunitas Rubbik Indonesia. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan orang tua mengenai kesehatan gigi serta kepuasan terhadap metode pelatihan yang diberikan. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan buku cerita bergambar sebagai media edukatif tentang kesehatan gigi anak, sedangkan perbedaannya terletak pada sasaran edukasi: karya terdahulu berfokus pada pemberdayaan orang tua dalam mendongeng, sementara penelitian ini berfokus langsung pada anak-anak sebagai target utama edukasi mengenai bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi.

Karya ketiga referensi berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak Usia 10–12 Tahun di Kabupaten Pasuruan* yang ditulis oleh Khusnul Khotimah dan Meirina Lani Anggapuspa dari Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, diterbitkan dalam *Jurnal Barik* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 (Khotimah & Anggapuspa, 2022). Karya ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukatif sebagai media pembelajaran kesehatan bagi anak-anak usia 10–12 tahun di Kabupaten Pasuruan, khususnya dalam mengenalkan bahaya virus Corona dengan cara yang menarik dan sesuai dengan dunia anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi, kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Buku ilustrasi yang dikembangkan menghadirkan tokoh Sakera, tokoh legenda lokal Pasuruan, sebagai tokoh utama yang berjuang melawan virus Corona. Hasil perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan serta memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui tokoh Sakera. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media buku bergambar sebagai sarana edukasi kesehatan bagi anak, sedangkan perbedaannya terletak pada tema: karya terdahulu menyoroti pencegahan virus Corona, sedangkan penelitian ini berfokus pada bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak.

Karya keempat referensi yang berjudul *Perancangan Buku Cerita Bergambar “Lily dan Kuman Gigi” sebagai Edukasi Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi* yang ditulis oleh Miftahul Jannah dan Mhd. Rusdi Tanjung dari

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia, diterbitkan dalam *Jurnal Apresiasi* Volume 1 Nomor 3 Edisi Khusus Desember 2024 (Jannah & Tanjung, 2024). Karya ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang berfungsi sebagai sarana edukasi bagi anak-anak mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi. Buku ini dirancang dengan menggabungkan elemen ilustrasi berwarna yang menarik, alur cerita sederhana, serta pengolahan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak. Penelitian ini menekankan bahwa melalui media visual, anak-anak lebih mudah memahami pesan edukatif dan mengingat materi yang disampaikan. Hasil dari perancangan ini berupa buku cerita bergambar yang menyenangkan dan interaktif untuk anak, serta efektif dalam menanamkan kesadaran menjaga kebersihan gigi sejak dini. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar bertema kesehatan gigi untuk anak-anak, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus: karya terdahulu menekankan pentingnya menjaga kesehatan gigi secara umum, sementara penelitian ini berfokus pada pengaruh dan bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak.

Jurnal selanjutnya yang menjadi acuan dalam pembuatan karya ini adalah penelitian berjudul *Animation Cartoon Media as an Increase in Dental Health Knowledge in Elementary School Children* yang ditulis oleh Oktaviani Indo Syaputri, Eka Anggreni, Ngatemi, dan Rini Widiyastuti dari *Center of Excellent, Polytechnic Health of Jakarta I*, serta diterbitkan dalam *Journal CoE: Health Assistive Technology* Volume 1 Nomor 1 Tahun 2023 (Syaputri et al., 2023). bertujuan untuk menganalisis efektivitas media animasi kartun terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *one group pretest-posttest* yang dilakukan pada 32 siswa kelas IVA SDN Sawangan 07 Depok. Instrumen penelitian meliputi kuesioner pengetahuan kesehatan gigi dan media animasi kartun sebagai alat edukasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi menggunakan media animasi ($p < 0.001$), dari 8,9 sebelum edukasi menjadi 11,0 sesudah edukasi. Persamaan penelitian ini dengan karya yang sedang dilakukan terletak pada

penggunaan media visual yang menarik untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesehatan gigi, sedangkan perbedaannya terdapat pada bentuk media: karya terdahulu menggunakan animasi kartun, sementara penelitian ini berfokus pada pengembangan buku cerita bergambar yang mengedukasi anak-anak mengenai bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi.

Penelitian selanjutnya berjudul *Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context* yang ditulis oleh Ratna Candra Sari dan Mimin Nur Aisyah dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Sariyatul Ilyana dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Gadjah Mada, serta Hardika Dwi Hermawan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, diterbitkan dalam *Contemporary Educational Technology* Volume 14 Nomor 2 Tahun 2022 (Sari et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas buku cerita berbasis *augmented reality* (AR) sebagai sarana peningkatan literasi finansial anak usia dini melalui penguatan fungsi eksekutif seperti pengendalian diri, kedisiplinan, dan perencanaan tujuan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita berbasis AR mendapat respons positif dari pengguna; anak-anak menilai daya tarik cerita baik dan gambar 3D sangat menarik, serta terdapat peningkatan signifikan dalam pengetahuan tentang kejujuran, pengelolaan uang, dan tanggung jawab. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media buku cerita bergambar sebagai sarana edukatif bagi anak-anak, sedangkan perbedaannya terletak pada konteks dan tema: karya terdahulu mengusung tema literasi finansial berbasis teknologi AR, sementara penelitian ini berfokus pada edukasi bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak melalui buku cerita bergambar konvensional.

Dari berbagai referensi karya terdahulu yang telah dikaji, penulis melakukan pembaruan dengan menghadirkan buku cerita anak sebagai media edukasi tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi. Karya ini berjudul “Ayo Rawat Gigiku!”, sebuah buku cerita anak yang mengajak pembaca usia 7–9 tahun untuk memahami

cara merawat gigi dengan benar melalui cerita yang ringan dan menyenangkan. Cerita disusun dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak dan dilengkapi dengan ilustrasi berwarna serta aktivitas edukatif, seperti teka-teki silang dan permainan “Temukan Perbedaannya” yang berkaitan dengan perawatan gigi.

Melalui buku ini diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan gigi sejak usia dini, sekaligus merasa bahwa menjaga gigi bukanlah hal yang menakutkan, tetapi bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, karya ini dapat menjadi media edukasi yang informatif, menarik, dan relevan bagi anak-anak serta mendukung upaya peningkatan kesehatan gigi anak di lingkungan sekolah dan rumah.

Tabel 2.1 Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar dalam Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar	Storytelling: A Dental Health Education Media for Parents in Rubbik School Community, Semarang, Indonesia	Perancangan Buku Ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak Usia 10–12 Tahun di Kabupaten Pasuruan	Perancangan Buku Cerita Bergambar “Lily dan Kuman Gigi” sebagai Edukasi Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi	Animation Cartoon Media as an Increase in Dental Health Knowledge in Elementary School Children	Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context



No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Dwi Kurniawati, Cavita Nur Imani, Astrid Pramudya W., Fairu Zahira Maharani, Muhammad Farel Pahlevi, Aulia Belva Clarissa, Adilah Nur Mufidah, Anindya Prakasita Wibowo, Shafira Putri Maysari, Shafira Dinandia Putri, Ananda Rahman Hakim, Gresya Ramadania R., Bintang Kesowo Wulan, 2022, <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat Medika</i>	Avina Anin Nasia, Diah Ajeng Purbaningrum, Ira Anggar Kusuma, Tira Hamdillah Skripsa, Yoghi Bagus Prabowo, Valina Khiairin Nisa, Vignarossa Putri Larasati, Wellmanco Pandapotan Manurung, 2022, <i>Community Empowerment</i> Vol. 7 No. 11	Khusnul Khotimah, Meirina Lani Anggapuspa, 2022, <i>Jurnal Barik</i> Vol. 4 No. 2	Miftahul Jannah, Mhd. Rusdi Tanjung, 2024, <i>Jurnal Apresiasi</i> Vol. 1 No. 3	Oktaviani Indo Syaputri, Eka Anggreni, Ngatemi, Rini Widiyastuti, 2023, <i>Journal CoE: Health Assistive Technology</i> Vol. 1 No. 1	Ratna Candra Sari, Mimin Nur Aisyah, Sariyatul Ilyana, Hardika Dwi Hermawan, 2022, <i>Contemporary Educational Technology</i> Vol. 14 No. 2
3.	Tujuan Karya	Meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut melalui media buku cerita bergambar	Memberikan pelatihan kepada orangtua tentang teknik bercerita menggunakan buku cerita anak bertema kesehatan gigi	Merancang buku ilustrasi edukatif untuk mengenalkan bahaya virus Corona kepada anak-anak usia 10–12 tahun di Kabupaten Pasuruan	Merancang buku cerita bergambar sebagai media edukasi bagi anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi	Menganalisis efektivitas media animasi kartun dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar	mengembangkan dan menguji efektivitas buku cerita berbasis <i>augmented reality</i> untuk meningkatkan literasi finansial anak usia dini
4.	Konsep	Edukasi kesehatan gigi anak menggunakan media visual dan naratif yang menarik	Pemberdayaan orang tua melalui metode storytelling sebagai media Edukasi kesehatan gigi anak	Edukasi kesehatan anak melalui tokoh legenda lokal Sakera dalam bentuk buku ilustrasi	Edukasi kesehatan gigi anak melalui media cerita bergambar dengan visual berwarna, bahasa sederhana, dan tema bermakna	Edukasi kesehatan gigi anak melalui media visual interaktif berupa animasi kartun	Edukasi literasi finansial anak melalui media buku cerita interaktif berbasis teknologi <i>augmented reality</i>
5.	Metode Perancangan karya	Edukasi langsung kepada siswa menggunakan buku cerita bergambar dan	Pembuatan buku cerita anak bertema kesehatan gigi dan pelatihan teknik	Metode kualitatif dengan teknik observasi, kuesioner, wawancara, dan studi literatur	Perancangan media visual berbasis ilustrasi dan narasi edukatif dengan	<i>Quasi experiment</i> dengan desain <i>one group pretest-</i>	Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (analysis, design,

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		pengukuran pengetahuan melalui pre-test dan post-test	mendongeng kepada 25 orang tua di Komunitas Rubbik Indonesia		pendekatan komunikasi visual anak	posttest pada 32 siswa SDN Sawangan 07 Depok	development, implementasi, evaluation)
6.	Persamaan	Sama-sama menggunakan media buku bergambar sebagai sarana edukatif untuk anak-anak dalam konteks kesehatan gigi	Sama-sama menggunakan buku cerita bergambar sebagai media edukatif tentang kesehatan gigi anak	Sama-sama mengembangkan media buku cerita bergambar sebagai sarana edukasi kesehatan untuk anak-anak	Sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar sebagai sarana edukasi kesehatan gigi anak	Sama-sama menggunakan media visual yang menarik untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi	Sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar sebagai sarana edukatif untuk anak-anak
7.	Perbedaan	Karya terdahulu berfokus pada peningkatan pengetahuan umum tentang kesehatan gigi, sedangkan penelitian ini berfokus pada bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak	Karya terdahulu berfokus pada edukasi kepada orang tua sebagai perantara, sedangkan penelitian ini berfokus langsung pada anak-anak sebagai penerima edukasi tentang bahaya gula bagi gigi	Karya terdahulu berfokus pada edukasi mengenai virus Corona, sedangkan penelitian ini berfokus pada bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak	Karya terdahulu berfokus pada pentingnya menjaga Kesehatan gigi secara umum, sedangkan penelitian ini menyoroti bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak	Karya terdahulu menggunakan media animasi kartun, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku cerita bergambar dengan fokus bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi	Karya terdahulu berfokus pada literasi finansial berbasis AR, sedangkan penelitian ini berfokus pada edukasi bahaya konsumsi gula terhadap kesehatan gigi anak dengan media buku cerita konvensional
8.	Hasil Karya	Buku cerita bergambar terbukti efektif meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut	Meningkatnya pengetahuan dan kepuasan orang tua terhadap penggunaan storytelling sebagai media edukasi kesehatan gigi	Buku ilustrasi edukatif "Sakera Melawan Corona" yang meningkatkan wawasan anak-anak tentang virus Corona dan memperkenalkan kembali tokoh lokal Sakera	Buku cerita bergambar "Lily dan Kuman Gigi" yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kesadaran anak menjaga kebersihan gigi	Media animasi kartun terbukti efektif meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dengan hasil uji <i>t-test</i> menunjukkan $p < 0.001$	Buku cerita berbasis <i>augmented reality</i> yang efektif meningkatkan pemahaman anak tentang kejujuran, disiplin, dan pengelolaan uang

2.2 Landasan Konsep

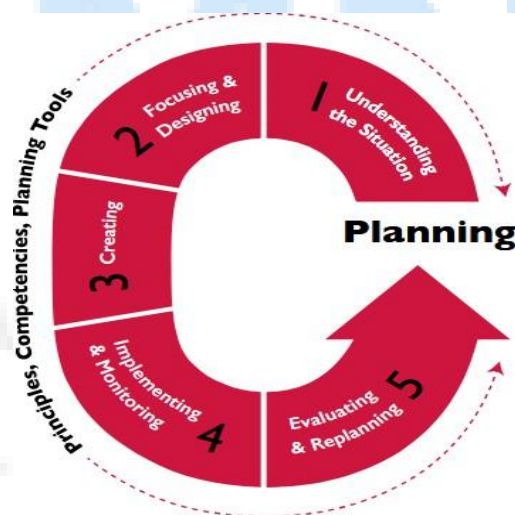
2.2.1 Social & Behavior Change Communication

Social & Behaviour Change Communication (SBCC) atau Teori Komunikasi Perubahan Sosial dan Perilaku merupakan metode yang

digunakan untuk mempromosikan atau mendorong terbentuknya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik (Solihin et al., 2022). Menurut *USAID SBCC Guidebook* (2020), SBCC berkembang dari *Behavior Change Communication (BCC)* yang sebelumnya berfokus pada individu, namun SBCC memperluas cakupan dengan mempertimbangkan hubungan antara manusia dan lingkungannya. Pendekatan ini menekankan bahwa perubahan perilaku tidak hanya terjadi pada tingkat individu, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor interpersonal, komunitas, dan lingkungan sosial.

Dengan demikian, SBCC merupakan kerangka komunikasi yang berfungsi untuk mempromosikan perilaku positif melalui penyampaian pesan yang dirancang dengan memahami konteks sosial, budaya, serta motivasi audiens sasaran. Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang kesehatan masyarakat, pendidikan, dan kampanye sosial yang bertujuan meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam konteks kesehatan, studi dari Solihin et al. (2022) menjelaskan bahwa SBCC dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mendukung perubahan perilaku di berbagai level dari individu, kelompok, hingga komunitas untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan dan nutrisi.

1. Proses Perubahan Terencana (*Planned Change Process*)



Gambar 2.1 Model Planned Change Process

Sumber: USAID (2020)

Menurut *USAID SBCC Guidebook* (2020), SBCC dilaksanakan melalui lima langkah utama yang membentuk proses perubahan terencana (*planned change process*), yaitu sebagai berikut:

- a. Memahami situasi (*Understand the situation*) dengan melakukan analisis masalah dan audiens untuk menentukan perilaku yang ingin diubah serta faktor yang memengaruhi perilaku tersebut.
- b. Merancang strategi dan intervensi (*Focus and design*) dengan menentukan pendekatan komunikasi dan strategi yang paling efektif untuk audiens sasaran.
- c. Membuat pesan dan materi komunikasi (*Create messages and materials*) dengan merancang pesan utama dan bahan komunikasi yang menarik dan relevan.
- d. Mengimplementasikan dan memantau (*Implement and monitor*) dengan melaksanakan kegiatan komunikasi sesuai rencana dan memastikan pelaksanaannya sesuai jadwal serta kualitas yang diharapkan.
- e. Mengevaluasi dan merencanakan ulang (*Evaluate and replan*) dengan menilai efektivitas kegiatan dan hasil yang dicapai, kemudian memperbaiki strategi agar lebih berdampak pada perubahan perilaku jangka panjang.

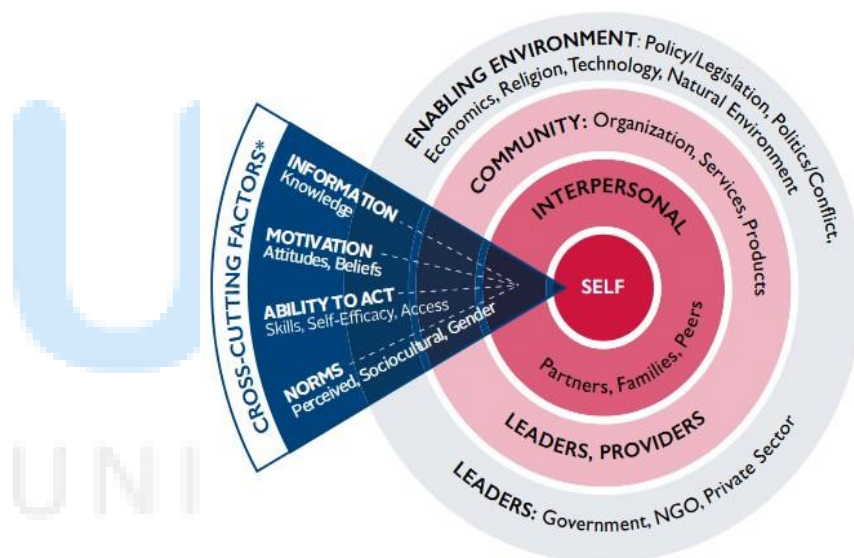
Kelima langkah ini bersifat siklis dan saling berkesinambungan, sehingga dapat diterapkan untuk berbagai konteks perubahan sosial dan perilaku, termasuk kampanye kesehatan anak dan pendidikan gigi.

2. Model Sosioekologis (*Socio-Ecological Model/SEM*) dalam SBCC
SBCC menggunakan Model Sosioekologis (SEM) sebagai kerangka konseptual untuk memahami hubungan antara individu dan lingkungannya serta menentukan titik perubahan (*tipping points*) dalam upaya mengubah perilaku. Model ini terdiri atas

beberapa lapisan pengaruh:

- a. Tingkat individu (Self) yang berfokus pada pengetahuan, persepsi, sikap, dan keterampilan pribadi individu dalam melakukan suatu perilaku.
- b. Tingkat interpersonal yang mencakup pengaruh pasangan, keluarga, teman sebaya, dan jaringan sosial yang memengaruhi perilaku individu.
- c. Tingkat komunitas yang mencakup organisasi, layanan, pemimpin opini, media, dan tokoh masyarakat yang memiliki kekuatan dalam membentuk norma sosial.
- d. Tingkat lingkungan yang mendukung (Enabling environment) yang meliputi kebijakan, sistem sosial, kondisi ekonomi, budaya, agama, dan teknologi yang dapat mendukung atau menghambat perubahan perilaku.

SOCIO-ECOLOGICAL MODEL FOR CHANGE



Gambar 2.2 Model SEM

Sumber: USAID (2020)

Model ini juga mempertimbangkan faktor lintas tingkat (*cross-cutting factors*) seperti norma sosial, gender, keyakinan, dan

nilai budaya yang berpengaruh di semua lapisan. Dalam konteks pengembangan buku cerita bergambar mengenai bahaya gula terhadap kesehatan gigi anak, SEM membantu memahami bahwa perilaku menjaga kebersihan gigi anak tidak hanya dipengaruhi oleh kesadaran individu (anak), tetapi juga oleh dukungan orang tua, sekolah, dan lingkungan sosial yang menanamkan nilai-nilai hidup sehat (USAID, 2020).

3. Strategi Utama dalam SBCC

SBCC mengintegrasikan tiga strategi utama untuk mencapai perubahan perilaku yang berkelanjutan yaitu:

a. *Behavior Change Communication (BCC)*

Strategi komunikasi untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan praktik individu melalui pesan yang terarah, seperti kampanye media atau edukasi langsung.

b. *Social and Community Mobilization*

Strategi yang melibatkan kelompok masyarakat, organisasi, atau jaringan sosial untuk mendorong partisipasi kolektif dan kepemilikan bersama terhadap perilaku baru.

c. *Advocacy*

Strategi untuk membangun dukungan politik, sosial, maupun sumber daya yang menciptakan lingkungan kondusif bagi perubahan perilaku jangka panjang.

Ketiga strategi ini bersifat saling melengkapi. Misalnya, dalam konteks pendidikan kesehatan gigi anak, kampanye dapat menggunakan komunikasi perubahan perilaku (BCC) melalui buku cerita bergambar, mobilisasi sosial dengan melibatkan guru dan orang tua dalam kegiatan membaca bersama, serta advokasi dengan mendorong lembaga pendidikan untuk menerapkan kebijakan literasi kesehatan anak di sekolah.

2.2.2 Media Komunikasi Pendidikan

Menurut Pagarra et al., (2022), hakikat pembelajaran adalah sebuah

proses komunikasi yang intensif, di mana terjadi penyampaian pesan dari seseorang sebagai sumber pesan kepada individu atau kelompok sebagai penerima pesan. Melalui proses komunikasi ini, dihasilkan suatu hasil belajar yang tercermin dalam perubahan perilaku, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dengan demikian, media komunikasi pendidikan dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar tercipta proses belajar yang efektif. Pagarra et al. (2022) menegaskan bahwa komunikasi pendidikan akan berjalan optimal apabila didukung oleh media yang mampu menjembatani kesenjangan antara sumber pesan dan penerima pesan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual.

1. Fungsi Media dalam Komunikasi Pembelajaran

Sanaky (2009) yang dikutip oleh Pagarra et al. (2022) mengemukakan bahwa media dalam proses komunikasi pendidikan memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut:

a. Fungsi Atensi (Perhatian)

Media berfungsi menarik dan memusatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Visualisasi dalam bentuk gambar, warna, dan simbol mampu memunculkan minat belajar yang lebih tinggi.

b. Fungsi Afektif

Media dapat menumbuhkan emosi positif, rasa senang, dan motivasi belajar. Media yang menyenangkan seperti buku bergambar dapat menciptakan pengalaman belajar yang emosional dan bermakna.

c. Fungsi Kognitif

Media membantu memperjelas pesan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami serta mengingat informasi. Visualisasi dalam media berperan mengorganisasi ide agar lebih mudah dipahami.

d. Fungsi Kompensatoris

Media mampu membantu peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan belajar agar tetap dapat memahami materi melalui penyajian alternatif seperti gambar, diagram, atau animasi.

Dengan fungsi-fungsi tersebut, media komunikasi pendidikan menjadi elemen penting yang mendukung terciptanya proses belajar yang komunikatif dan menyeluruh.

2. Jenis-jenis Media Komunikasi Pendidikan

Pagarra et al. (2022) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk dan fungsinya menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media Visual, yang meliputi gambar, foto, grafik, diagram, bagan, poster, dan media cetak lainnya yang menekankan unsur penglihatan. Media visual efektif digunakan untuk menjelaskan konsep abstrak kepada anak.
- b. Media Audio, yang berupa rekaman suara, musik, atau narasi yang membantu memperkuat pesan pembelajaran melalui saluran pendengaran.
- c. Media Audio-Visual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak seperti video edukatif, animasi, atau film pendek.
- d. Media Berbasis Teknologi Digital, termasuk media interaktif seperti aplikasi edukatif dan multimedia pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital.

Dalam konteks buku cerita bergambar, jenis media yang digunakan termasuk kategori media visual dengan kemungkinan integrasi audio melalui pembacaan narasi oleh guru atau orang tua.

3. Prinsip Penggunaan Media Komunikasi dalam Pembelajaran

Agar media pembelajaran berfungsi optimal, Pagarra et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaannya harus memperhatikan beberapa prinsip berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Media dipilih harus mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

- b. Keterpaduan dengan materi dan karakteristik peserta didik

Media harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, bahasa, dan minat belajar anak.

- c. Kemudahan dan kemenarikan

Media harus mudah digunakan serta menarik agar mampu menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar.

- d. Keterjangkauan dan ketersediaan

Media sebaiknya dapat diakses dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, media pembelajaran dapat menjadi alat komunikasi pendidikan yang efektif dalam membentuk perilaku dan pengetahuan anak.

2.2.3 Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan jenis cerita yang disajikan dalam bentuk buku, di mana gambar-gambar berfungsi sebagai representasi dari alur cerita dan saling berkaitan satu sama lain serta terdapat pula teks atau tulisan yang mendukung dan menjelaskan isi cerita yang ditampilkan melalui gambar-gambar tersebut (Masruroh & Ramiati, 2022). Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran jenis media visual. Membaca buku cerita bergambar dapat membantu mengembangkan imajinasi dan kemampuan berbahasa anak. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk berpikir dari berbagai sudut pandang, sehingga mereka dapat belajar tentang teori pikiran (*theory of mind*) serta keterampilan sosial melalui cerita yang dibacakan (Gusmayanti & Ayriza, 2023).

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan buku cerita bergambar.

1. Fungsi Literasi Multimodal

Buku cerita bergambar merupakan teks multimodal yang menggabungkan elemen verbal dan visual. Menurut Crawford et al. (2024), buku cerita bergambar menawarkan “*unique opportunities for meaning-making*” karena interaksi antara teks dan ilustrasi membantu anak memahami makna secara holistik. Lebih lanjut, artikel oleh Batič (2021) menunjukkan bahwa meskipun guru menilai buku cerita bergambar sesuai untuk anak usia dini, masih terdapat potensi yang kurang dimanfaatkan dalam mengembangkan literasi visual dan multimodalitas melalui buku tersebut.

Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar harus secara sengaja merancang ilustrasi dan narasi secara terpadu agar tidak hanya sebagai “gambar pelengkap” tetapi benar-benar menyampaikan pesan edukasi kesehatan gigi secara efektif.

2. Pengembangan Bahasa, Kognisi, dan Sosial-Emosional

Berbagai studi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa (kosakata, pemahaman teks) tetapi juga aspek kognisi dan sosial-emosional anak. Schoppmann et al. (2023) menemukan bahwa membaca buku bergambar secara interaktif dapat mendukung penggunaan strategi regulasi emosi pada anak usia tiga tahun. Lebih jauh, Nordin et al. (2024) meninjau literatur dan menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis, pemahaman cerita, keterlibatan anak dalam pembelajaran, dan empati sosial.

Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar yang menyiratkan mengenai bahaya gula dan kesehatan gigi hendaknya tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga mendorong anak berpikir tentang konsekuensi, membuat koneksi dengan pengalaman mereka, dan memunculkan minat serta motivasi untuk menjaga kesehatan gigi.

3. Pemilihan Karakter, Narasi dan Nilai Edukatif

Penelitian Akyol (2021) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dengan konten nilai sosial secara signifikan meningkatkan perolehan nilai sosial anak-pra-sekolah; karakter yang memiliki perilaku teladan sangat penting. Oleh karena itu, dalam pengembangan buku cerita bergambar, perlu dipertimbangkan:

- a. Pemilihan tokoh/karakter yang representatif bagi anak-anak (misalnya anak-anak usia 5–8 tahun)
- b. Alur cerita yang menggambarkan masalah (misalnya konsumsi gula berlebih dapat berdampak terhadap gigi) dan solusi (misalnya kebiasaan menyikat gigi, memilih makanan sehat)
- c. Penyisipan nilai edukatif seperti tanggung jawab, kesehatan, kebiasaan baik, dan pencegahan serta perubahan perilaku. Dengan demikian narasi tidak hanya bersifat informatif tetapi transformasional.

4. *Storytelling*

Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak (Asfandiyar, 2007:2). Dalam *storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. *Storytelling* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada *audience*.

5. Plot cerita

Plot atau alur cerita adalah salah satu unsur intrinsik dalam sebuah cerita, dimana dalam unsur alur ini akan disusun melalui

setiap tahapan yang ada. Mulai dari tahap pengenalan hingga tahap akhir cerita. Sebuah cerita secara umum terdapat dua unsur di dalamnya yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik sendiri secara mudahnya merupakan suatu unsur yang bisa membantu membangun secara langsung yang terdapat pada sebuah karya. Sedangkan untuk ekstrinsik adalah unsur yang membangun suatu karya dari luar.

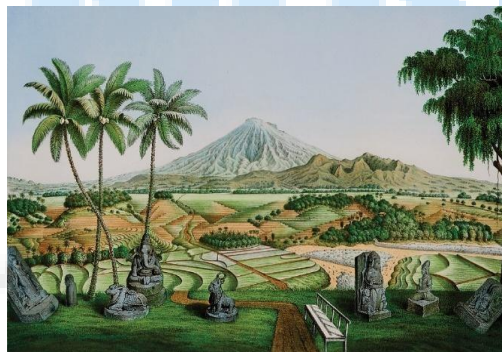
2.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menceritakan atau memperjelas isi dari sebuah cerita atau naskah tertulis. Seiring perkembangannya, ilustrasi tidak hanya berperan sebagai pelengkap atau pendukung cerita, tetapi juga dapat digunakan untuk memperindah dan mengisi ruang kosong agar tampilan menjadi lebih menarik (Nurdilah & Purba, 2024).

Beberapa jenis ilustrasi menurut Faidah (2021) sebagai berikut:

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah gambar yang dibuat secara alami dan menyerupai bentuk aslinya tanpa tambahan atau perubahan apapun. Jenis ilustrasi ini bertujuan menampilkan hasil yang mirip dengan kenyataan.



Gambar 2.3 Ilustrasi Naturalis

(Sumber: Gamelab.id 2021)

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang dihias secara

berlebihan sesuai dengan gaya atau keinginan pembuatnya, sehingga tampilannya terlihat indah dan menarik secara visual.

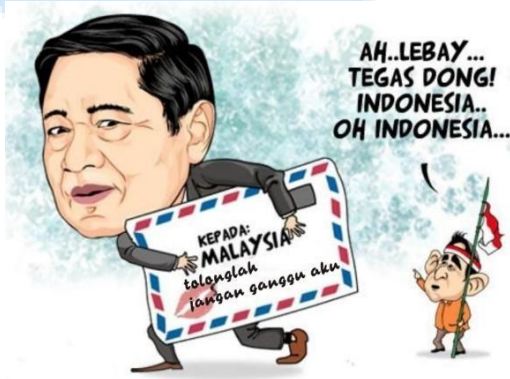


Gambar 2.4 Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: Gamelab.id 2021)

3. Karikatur

Karikatur adalah ilustrasi yang menonjolkan atau melebih-lebihkan bagian tertentu dari objek, seperti ekspresi wajah atau anggota tubuh, untuk menimbulkan kesan lucu atau sindiran.



Gambar 2.5 Ilustrasi Karikatur

(Sumber: Gamelab.id 2021)

4. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun biasanya digunakan dalam cerita anak-anak atau komik, dengan gaya gambar yang lucu, berwarna cerah, dan memiliki ciri khas tersendiri.

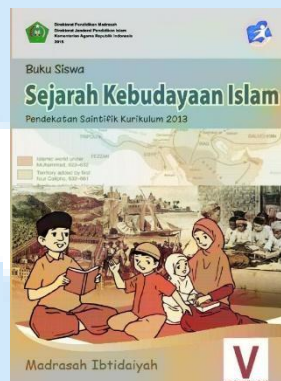


Gambar 2.6 Ilustrasi Kartun

(Sumber: Gamelab.id 2021)

5. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini digunakan dalam buku pelajaran untuk membantu memperjelas materi atau konsep yang dijelaskan, agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

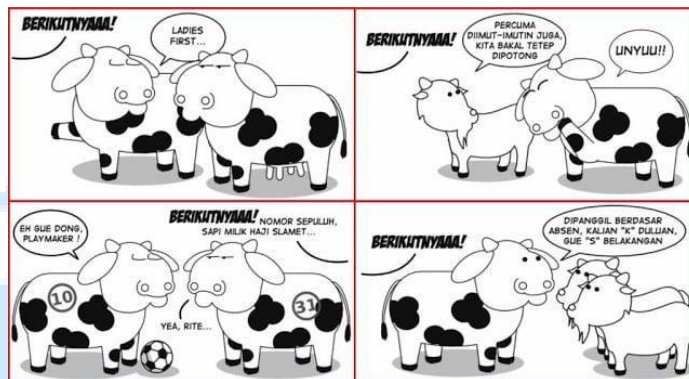


Gambar 2.7 Ilustrasi Buku Pelajaran

(Sumber: Gamelab.id 2020)

6. Ilustrasi Cerita Bergambar

Jenis ilustrasi ini menampilkan serangkaian gambar yang disertai teks atau cerita. Tujuannya adalah memperkuat alur cerita dan memberikan visualisasi dari narasi yang disampaikan.

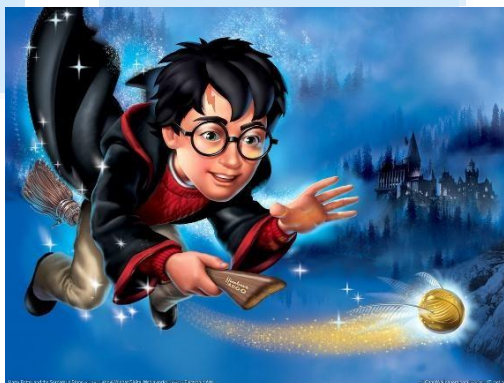


Gambar 2.8 Ilustrasi Cerita Bergambar

(Sumber: Gamelab.id 2022)

7. Ilustrasi Khayalan (Fantasi)

Ilustrasi khayalan berasal dari imajinasi manusia dan sering digunakan dalam karya fiksi, seperti cerita fantasi atau dongeng, yang menggambarkan hal-hal yang tidak nyata.



Gambar 2.9 Ilustrasi Khayalan

(Sumber: Gamelab.id 2020)

2.2.5 Design Ukuran Buku

Desain ukuran buku atau *trim size* merupakan keputusan penting dalam perancangan buku cerita bergambar anak karena akan memengaruhi kenyamanan membaca, presentasi ilustrasi, biaya produksi, serta daya tarik visual bagi audiens sasaran. Beberapa penelitian dan panduan industri menyebut ukuran yang umum bagi buku cerita bergambar anak adalah sebagai berikut: ukuran potret (portrait) seperti 8" × 10", 8,5" × 8,5" (persegi), 10" × 8" (*landscape*) untuk ilustrasi panoramik (LincolnWritesUK, 2025).

Sementara itu, ukuran yang diusulkan untuk produksi efisien dan sesuai dengan kebiasaan pasar adalah antara 7" × 9" hingga 8,5" × 11". Pemilihan orientasi (potret, landscape, atau persegi) sebaiknya mempertimbangkan alur ilustrasi: misalnya cerita tentang gigi anak dan gula berlebih bisa memilih potret agar karakter anak-anak dapat digambarkan secara vertical dengan interaksi dan ekspresi yang cukup ruang.

