



**PENILAIAN EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI CUCI TANGAN PAKAI  
SABUN SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PENERAPAN  
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS)  
UNTUK ANAK TUNADAKSA  
(STUDI KUALITATIF PADA SLB YPAC KABUPATEN JEMBER)**

**SKRIPSI**

Oleh

**Brahma Mahendra Putra Mangarapian  
NIM 122110101152**

**BAGIAN PROMOSI KESEHATAN DAN ILMU PERILAKU  
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS JEMBER  
2017**



**PENILAIAN EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI CUCI TANGAN PAKAI  
SABUN SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PENERAPAN  
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS)  
UNTUK ANAK TUNADAKSA  
(STUDI KUALITATIF PADA SLB YPAC KABUPATEN JEMBER)**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Studi Program Pendidikan S-1 Kesehatan Masyarakat  
dan mencapai gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat

Oleh

**Brahma Mahendra Putra Mangarapian  
NIM 122110101152**

**BAGIAN PROMOSI KESEHATAN DAN ILMU PERILAKU  
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS JEMBER  
2017**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT dan RosulNya, yang selalu menjadi motivasi terbesar dalam hidup saya.
2. Ayahanda Moenir Mangarapian dan Ibunda Retnowati tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.
3. Adik-adik saya, Wishnu Mahendra Putra Mangarapian dan Moch. Fachry Ardiansyah.
4. Almamater kebanggaan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember.
5. Keluarga Besar Peminatan Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku angkatan 2012.
6. Seluruh pendidik dan orang tua siswa anak berkebutuhan khusus di seluruh Indonesia.

**MOTTO**

Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang iman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.\*)

*(Terjemahan QS. Mujadalah 58:11)*



---

\*) Departemen Agama RI. 2012. *AL-Qur'an Tiga Bahasa*. Jakarta: Al-Huda.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Brahma Mahendra Putra Mangarapian

NIM : 122110101152

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul : *Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa (Studi Kualitatif pada SLB YPAC Kabupaten Jember)* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan prinsip ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 4 April 2017

Yang menyatakan

Brahma Mahendra Putra Mangarapian

NIM. 122110101152

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul *Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 April 2017

Tempat : Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. DPU : Mury Ririanty, S.KM., M.Kes (.....)  
NIP. 198310272010122003
2. DPA : Iken Nafikadini, S.KM., M.Kes. (.....)  
NIP. 198311132010122006

Penguji

1. Ketua : Dr. Elfian Zulkarnain, S.KM., M.Kes (.....)  
NIP. 197306042001121003
2. Sekretaris : Andrei Ramani, S.KM., M.Kes (.....)  
NIP. 198008252006041005
3. Anggota : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn (.....)  
NIP. 198103022010121004

Mengesahkan  
Dekan,

Irma Prasetyowati, S.KM., M.Kes  
NIP. 198005162003122002

## RINGKASAN

**Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa (Studi Kualitatif pada SLB YPAC Kabupaten Jember);** Brahma Mahendra Putra Mangarapian: 12211010101152; 2016; 143 halaman; Bagian Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember.

Keterbatasan fasilitas dan akses informasi tentang kesehatan merupakan salah satu penyebab anak berkebutuhan khusus tunadaksa rentan terhadap penyakit. Salah satu masalah perilaku kesehatan biasanya berkaitan dengan kebersihan perorangan, lingkungan, dan munculnya penyakit yang menyerang anak adalah kebiasaan mencuci tangan. Upaya pencegahan penyakit bisa dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan anak tentang bagaimana mencuci tangan dengan baik dan benar melalui penggunaan media. Penggunaan Media Video Animasi dapat memberikan hasil yang efektif daripada metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media video animasi cuci tangan pakai sabun sebagai alternatif penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak tunadaksa.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan pendekatan kualitatif. Teknik analisis data menggunakan metode *content analysis*. Teknik wawancara mendalam dilakukan pada 9 informan utama dan 2 informan tambahan. Uji efektivitas video animasi pada anak tunadaksa dilakukan di Sekolah Luar Biasa Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Kabupaten Jember. Penilaian tampilan media pada aspek komposisi gambar secara keseluruhan sudah menarik namun perlu beberapa perbaikan dalam proses *editing* karena komposisi dapat mempengaruhi persepsi psikologi penonton. Penilaian dari aspek warna sudah cukup proporsional dan sesuai karena menggunakan warna-warna yang kontras dan telah disesuaikan dengan psikologis anak. Penggunaan warna dapat ditingkatkan lagi dengan penggunaan warna-warna primer. Penggunaan bentuk

tulisan (*font*) sebaiknya memilih bentuk yang lentur dan tebal karena anak lebih nyaman daripada bentuk tulisan yang kaku. Penilaian ilustrasi musik pada media video animasi secara keseluruhan sudah tepat namun ada beberapa yang perlu untuk diperbaiki dari sisi pengaturan intensitas *volume* karena masih terdengar kontras. Penggunaan efek suara juga sudah baik agar memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan.

Penilaian konsep materi dari aspek kesuaian isi dan tujuan sudah sesuai dan cukup jelas. Isi materi disajikan secara sederhana dan digambarkan sesuai dengan kondisi siswa. Penilaian dari aspek intruksional sudah tepat sasaran dan akan memberikan dampak positif kepada siswa maupun pendidik. Penggunaan media animasi akan membantu pendidik dalam memberikan visualisasi materi dengan jelas. Penilaian konsep materi dari aspek teknis secara keseluruhan perlu ditambahkan penjelasan lebih mendetail agar anak tunadaksa dapat memahami situasi yang digambarkan melalui media video animasi. Penggunaan kata “ABK” (Anak Berkebutuhan Khusus) pada judul sebaiknya diganti dengan kata “Aku”. Kata tersebut memiliki makna yang ambigu dan sebaiknya memilih kata yang sederhana dan netral. Penilaian alur cerita secara keseluruhan sudah sesuai dengan tujuan dan disajikan secara runtut dan sederhana. Hasil uji efektivitas kepada anak tunadaksa tentang isi materi secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal tersebut diketahui ketika sasaran dapat menjawab 5 pertanyaan dengan benar setelah melihat video animasi dibandingkan sebelum melihat video hanya mampu menjawab 3 pertanyaan dengan benar. Sikap sasaran terhadap video animasi yang disajikan terlihat dari pendapat mereka bahwa mereka suka dan tertarik dengan penyampaian materi melalui video animasi. Kesimpulan dari hasil penilaian efektivitas media video animasi adalah perbaikan komposisi gambar pada proses *editing*. Pemilihan bentuk tulisan (*font*) yang sesuai dengan karakteristik anak. Pemilihan kata sebaiknya menggunakan kata yang mudah dipahami dan sederhana. Hasil uji efektivitas pada anak tunadaksa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Sasaran tertarik dengan penyajian materi melalui video animasi. Sasaran dapat menjawab pertanyaan tentang isi materi dan sikap yang diberikan sesuai dengan harapan peneliti.



## SUMMARY

**Effectiveness Assessment of Hand Washing Animation Video as an Alternative for Application of Clean and Healthy Lifestyle for Orthopedically Handicap Children in Jember (Qualitative Study in SLB YPAC, Jember District);** Brahma Mahendra Putra Mangarapian: 12211010101152; 2016; 143 pages; Health Promotion and Behavior Science, Faculty of Public Health, University of Jember.

The limitations of the facilities and accesses to health information is one of the causes why children with disabilities are susceptible to the disease. One of the health behavior problem usually related with individual hygiene, environment, and the emergence of disease that strikes children is the habit of hands washing. The prevention of disease could be done by increasing the child's knowledge on how to wash your hands properly and correctly through using media. Animation video can give effective result than lectures. The study are conducting to create an animation video show in introducing how to wash your hands properly and correctly as an alternative for application of clean and healthy life style for orthopedically handicap children.

This research is a Research and Development studies with qualitative approach. The theory used is ABC theory (Antecedence-Behavior-Consequence). Technique of data analysis is using the content analysis method. Indepth interviews were done in nine key informants and two additional informants. Effectiveness assessment in this research was by giving media performance to orthopedically handicap children who are students in Special School of Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) in Jember. The method of the performance assessment was used to describe the knowledge and attitude towards giving the material in an animation video. The results from this research are: assessment of display media on the picture composition is quite well but need some improvement in the editing process because it can influence the audience

perception. An overall assessment of color is enough appropriate and proportionate it uses contrast color and has adapted to the child's psychology. The color use can be improved with primary colors. The use of font should choose the font have thick and flexible form. The overall assessment of illustrated music is right but several parts need to be repaired from the volume intensity settings. The sound effect has also been good to give an emphasis towards the lessons.

The assessment of the content and purpose is appropriate and clear. The content of the material simply describe the condition of the children. Intruksional assessment is right on the target and give a positive impact to the students as well as educators. Media video animation will help the educators to provide clearer and easier way in order to explain the material. The technical aspect needs to be given more details explanation in languages because some words have ambiguity meanings, so the children can understand about the situation which was described through the video animation. The word "ABK juga bisa" in the title should be replaced with the word "AKU juga bisa". The meaning of word has ambiguous and should choose simple and neutral words. The overall assessment on the storyline is simply presented, Indeed, it is good and appropriate with the purpose of this reaserch. The result of the orthopedically handicap children on the knowledge about the content of the material presented in the video animation shows that the knowledge had of the overall audience was increased. It is proven when the audience able to answer five questions correctly after seeing video animation, compared to only three questions correctly before viewing the video. Audience attitude toward video animation shows from their opinions that they are love and attracted the video animation. The conclusion of this research of the effectiveness assessment of the video animation is repair a composition in the editing process. The selection of font must be balance with the child characteristic. Word choice should be easy and simple words to understand. The result of the orthopedically handicap children on the knowledge about the content has increased. Audience interested in presenting material from video animation. Audience can answer questions about the content and the answers given are on the expectations of research.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa*, sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan program pendidikan S-1 Kesehatan Masyarakat di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibu Mury Ririanty, S.KM., M.Kes. dan Ibu Iken Nafikadini, S.KM., M.Kes. selaku dosen pembimbing dan orang tua kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, koreksi dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Irma Prasetyowati, S.KM., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember;
2. Mury Ririanty, S.KM., M.Kes. selaku Ketua Bagian Peminatan PKIP FKM UNEJ, dan Dosen Pembimbing Utama sekaligus Orang Tua kedua saya di Kampus yang telah banyak membimbing saya khususnya ilmu perilaku;
3. Dr. Elfian Zulkarnain S.KM., M.Kes., Andrei Ramani S.KM., M.Kes., dan Denny Antyo Hartanto S.Sn., M.Sn., selaku Penguji yang telah banyak memberikan masukan bagi skripsi saya agar menjadi lebih baik;
4. Semua guru dan siswa SLB Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Kabupaten Jember, serta seluruh dosen FKM beserta staf-staf nya yang dengan senang hati memberikan ilmu bermanfaat dan membantu proses kelancaran skripsi ini;
5. Keluarga saya tercinta, Ayahanda Moenir Mangarapian dan Ibunda Retnowati sosok yang insyaAllah menjadi panutan dan contoh dalam kehidupan ananda. Terimakasih yang tidak terhingga dalam memberikan dukungan, cinta, dan

kasih sayang yang tulus serta pengorbanan yang tidak terhingga dan tiada henti-hentinya untuk ananda. Lantunan doa dan tutur kata yang ditujukan untuk ananda hingga akhir hayat.

6. Adik-adik saya tercinta Wishnu Mahendra Putra Mangarapian dan Moch. Fachry Ardiansyah, terimakasih telah membantu dalam penyelesaian skripsi dan juga menjadi inspirasi untuk saya;
7. Om Arief Amrullah dan Tante Atik Rukmiati atas kepercayaan, dukungan, dan bimbingannya selama ini kepada saya, serta merupakan salah satu panutan bagi saya agar bisa sukses seperti beliau;
8. Teman-teman seperjuangan PKIP 2012 FKM UJ dan seluruh teman angkatan 2012 FKM UJ yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih sudah menjadi teman terbaikku dan memberikan support, do'a, saran, dan kritik dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Keluarga tercinta BEM FKM UJ dan KOMPLIDS yang selalu berjuang demi organisasi yang lebih baik;
10. Teman-teman seperjuangan PKM sekaligus sahabat yang selalu mendukung dan banyak membantu saya dalam keadaan apapun baik suka maupun duka (Aga, Yuli, Sylvi, dan Teo), ingatlah bahwa Tuhan selalu ada dalam setiap jiwa dan doa hambaNya;
11. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya dengan optimal, namun tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan, oleh karena itu dengan tangan terbuka untuk menerima masukan yang membangun. Semoga tulisan ini berguna bagi semua pihak yang memanfaatkannya.

Jember, 4 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3. Tujuan.....</b>	<b>7</b>
1.3.1. Tujuan Umum.....	7
1.3.2. Tujuan Khusus .....	7
<b>1.4. Manfaat.....</b>	<b>7</b>
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1. Perilaku.....</b>	<b>9</b>
2.1.1. Definisi Perilaku .....	9
2.1.2. Domain Perilaku .....	10
<b>2.2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).....</b>	<b>13</b>
2.2.1. Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) .....	13
2.2.2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Tatanan Institusi Pendidikan .....	14

2.2.3.	Tujuan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan .....	14
2.2.4.	Manfaat Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Insitusi Pendidikan.....	15
2.2.5.	Sasaran Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan .....	15
2.2.6.	Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan .....	16
<b>2.3.</b>	<b>Media Promosi Kesehatan .....</b>	<b>19</b>
2.3.1.	Konsep Media.....	19
2.3.2.	Fungsi Media .....	19
2.3.3.	Promosi Kesehatan .....	20
2.3.4.	Media Promosi Kesehatan .....	21
2.3.5.	Tujuan Media Promosi Kesehatan.....	22
2.3.6.	Manfaat Media Promosi Kesehatan.....	23
2.3.7.	Macam-Macam Alat Bantu atau Media.....	23
2.3.8.	Penggolongan Media Promosi Kesehatan .....	25
2.3.9.	Media Promosi Kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).....	25
2.3.10.	Studi Kelayakan Media.....	26
<b>2.4.</b>	<b>Media Animasi .....</b>	<b>27</b>
2.4.1.	Pengertian Media Animasi .....	27
2.4.2.	Jenis Media Animasi.....	27
2.4.3.	Fungsi Media Animasi.....	28
2.4.4.	Langkah Pembuatan Video Animasi .....	28
2.4.5	Kelebihan Media Animasi .....	30
<b>2.5.</b>	<b>Anak Berkelainan Tunadaksa .....</b>	<b>31</b>
2.5.1.	Pengertian Anak Berkelainan .....	31
2.5.2.	Pengertian Anak Berkelainan Tunadaksa .....	32
2.5.3.	Aspek Perkembangan Kognitif Anak Berkelainan Tunadaksa ....	32
<b>2.6.</b>	<b>Landasan Kerangka Teori Penelitian .....</b>	<b>33</b>

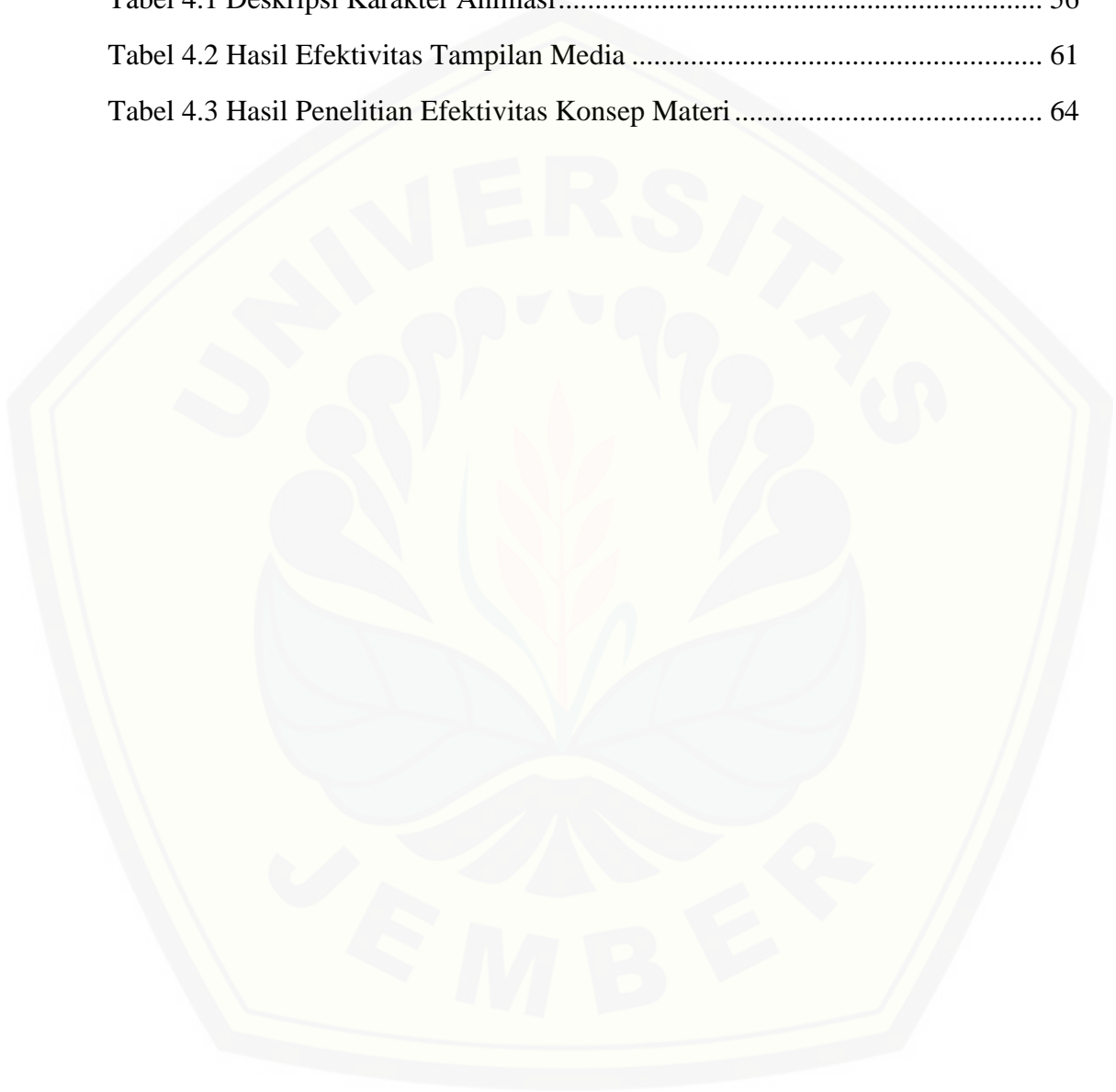
2.6.1. Teori Komposisi .....	33
2.6.2. Teori Warna .....	34
2.6.3. Ilustrasi Musik dan Efek Suara ( <i>Sound effect</i> ) .....	37
2.6.4. Perangkat Lunak Media .....	38
2.6.5. Alur Cerita .....	39
<b>2.7. Teori Perubahan Perilaku ABC (<i>Antecedence-Behavior-Consequence</i>) .....</b>	<b>39</b>
<b>2.8. Kerangka Teori Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>2.9. Kerangka Konsep Penelitian .....</b>	<b>43</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>45</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>45</b>
3.2.1. Tempat Penelitian .....	45
3.2.2. Waktu Penelitian .....	46
<b>3.3 Sasaran dan Penentuan Informan Penelitian .....</b>	<b>46</b>
3.3.1. Sasaran Penelitian .....	46
3.3.2. Informan Penelitian .....	46
<b>3.4 Fokus Penelitian dan Pengertian .....</b>	<b>48</b>
<b>3.5 Data dan Sumber Data .....</b>	<b>49</b>
3.5.1. Data .....	49
3.5.2. Sumber Data .....	49
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....</b>	<b>50</b>
3.6.1. Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.6.2. Instrumen Penelitian .....	51
<b>3.7 Teknik Penyajian dan Analisis Data .....</b>	<b>51</b>
3.7.1. Teknik Penyajian Data .....	51
3.7.2. Teknik Analisis Data .....	52
<b>3.8 Validitas dan Reliabilitas Data .....</b>	<b>52</b>
<b>3.9 Alur Penelitian .....</b>	<b>54</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
<b>4.1 Gambaran Proses Pengerjaan Lapangan .....</b>	<b>55</b>

<b>4.2 Hasil Penilaian Efektifitas Media Video Animasi.....</b>	<b>61</b>
4.2.1 Penilaian Tampilan Komposisi Gambar Video Animasi.....	65
4.2.2 Penilaian Warna Video Animasi .....	71
4.2.3 Penilaian Ilustrasi Musik Dan Efek Suara ( <i>Sound Effect</i> ).....	73
4.2.4 Penilaian Isi dan Tujuan Video Animasi .....	75
4.2.5 Penilaian Instruksional Video Animasi .....	77
4.2.6 Penilaian Teknis Video Animasi .....	79
4.2.7 Penilaian Alur Cerita Video Animasi .....	83
<b>4.3 Hasil Uji Efektivitas Media Video Animasi pada Anak</b>	
<b>Tunadaksa .....</b>	<b>84</b>
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>89</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>



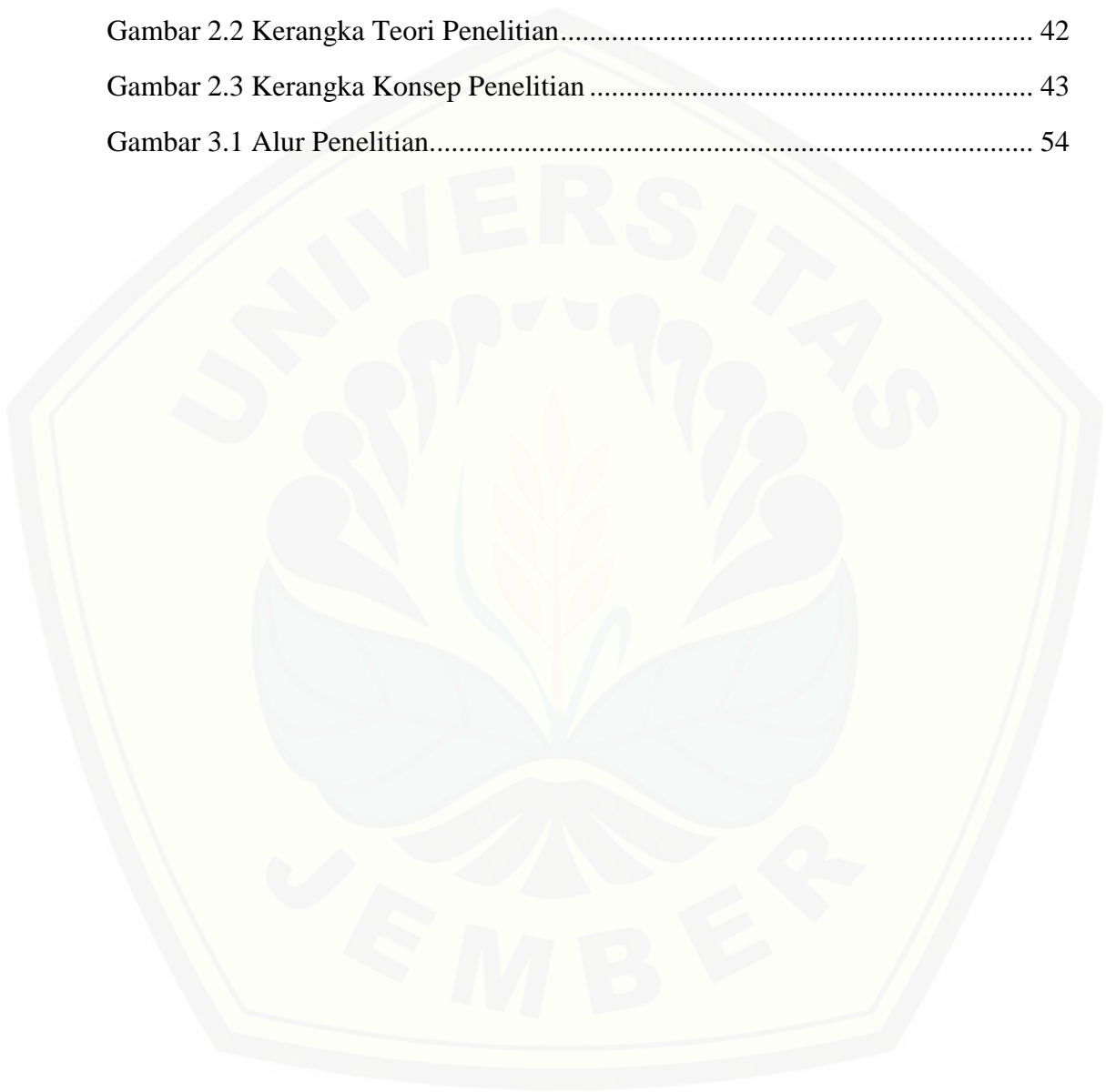
**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Fokus Penelitian dan Pengertian .....	48
Tabel 4.1 Deskripsi Karakter Animasi.....	56
Tabel 4.2 Hasil Efektivitas Tampilan Media .....	61
Tabel 4.3 Hasil Penelitian Efektivitas Konsep Materi .....	64



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Diagram Kerucut Edgar Dale.....	22
Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian.....	42
Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian.....	43
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	54



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. Pernyataan Persetujuan Orang Tua/Wali ( <i>Informed Consent</i> ) .....	98
Lampiran B. Panduan Wawancara Mendalam .....	100
Lampiran C. Naskah Audio Visual .....	106
Lampiran D. Langkah Pembuatan Media .....	109
Lampiran E. Gambar Video Animasi.....	110
Lampiran F. Dokumentasi Penelitian.....	112
Lampiran G. Transkrip Hasil Wawancara .....	108
Lampiran H. Surat Izin Penelitian.....	146

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sehat adalah hak asasi setiap manusia. Sehat juga merupakan karunia Tuhan yang harus disyukuri, sebab dengan kesehatan segalanya akan tampak indah serta tanpa kesehatan segalanya akan sia-sia. Kondisi sehat dapat dicapai bila mengubah perilaku dari yang tidak sehat menjadi perilaku sehat dan menciptakan lingkungan yang sehat (Gomo, dkk, 2013:504). Perilaku sehat adalah upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok, dan masyarakat dengan membuka jalur komunikasi, memberikan informasi dan melakukan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku melalui pendekatan pimpinan (*advocacy*), bina suasana (*sosial support*), dan pemberdayaan (*empowerment*). Masyarakat dapat mengenali dan mengatasi masalahnya sendiri, serta dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dengan menjaga, memelihara, dan meningkatkan kesehatannya (Notoatmodjo, 2012:72).

Perilaku hidup sehat merupakan salah satu upaya yang penting dilakukan dalam menciptakan kondisi lingkungan yang sehat, terutama anak sekolah dasar yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan (Effendi dan Riza, 2005:2). Salah satu upaya menuju kearah perilaku sehat yaitu melalui satu program yang dikenal dengan program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dilaksanakan secara sistematis dan terkoordinir. Undang-Undang No. 36 tahun 2009 dan Peraturan Menteri Kesehatan RI No.2269/MENKES/PER/XI/2011 menjelaskan bahwa penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan salah satu upaya peningkatan derajat kesehatan masyarakat. Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan bentuk menciptakan suatu kondisi yang kondusif bagi perorangan, keluarga, kelompok, dan masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan sikap dan perilaku agar dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dalam rangka menjaga, memelihara, dan meningkatkan kesehatan. Kementerian Kesehatan menetapkan beberapa tananan yang perlu

untuk menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) antara lain tatanan rumah tangga, tatanan tempat kerja, tatanan tempat umum, tatanan fasilitas kesehatan dan tatanan institusi pendidikan.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada institusi pendidikan merupakan upaya membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat bagi pendidik dan peserta didik di institusi pendidikan untuk mengenali masalah dan tingkat kesehatannya, serta mampu mengatasi, memelihara, dan melindungi kesehatannya sendiri (Departemen Kesehatan RI, 2007). Program ini ditujukan pada peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan institusi pendidikan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan yang sehat (Gomo, dkk, 2013:503). Institusi pendidikan dipandang sebagai sebuah tempat yang strategis untuk mempromosikan kesehatan sekolah dan merupakan institusi yang efektif untuk mewujudkan pendidikan kesehatan, dimana peserta didik dapat diajarkan tentang maksud perilaku sehat dan tidak sehat serta konsekuensinya. Profil Kesehatan Indonesia tahun 2014 menyajikan data nasional bahwa baru 68,24% sarana tempat-tempat umum termasuk instansi pendidikan yang memenuhi syarat kesehatan. Angka tersebut masih jauh dari target Rencana Strategis (Renstra) tahun 2014 yaitu sebesar 78%. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) belum berjalan secara optimal.

Permasalahan perilaku kesehatan pada anak usia sekolah dasar biasanya berkaitan dengan kebersihan perorangan, lingkungan, dan munculnya berbagai penyakit yang sering menyerang anak sekolah, ternyata umumnya berkaitan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), salah satunya adalah kebiasaan mencuci tangan (Setiawan, 2014:1). *Survey Health Service Program* Tahun 2006 tentang persepsi dan perilaku terhadap kebiasaan mencuci tangan menemukan bahwa sabun telah sampai ke hampir setiap rumah di Indonesia, namun sekitar 3% yang menggunakan sabun untuk cuci tangan, dan di desa angkanya bisa lebih rendah lagi (Setiawan, 2014:2). Data Riskesdas tahun 2013 menunjukkan persentase indikator cuci tangan dengan benar masih di bawah 50% yaitu sebesar

47,2%. Proporsi perilaku cuci tangan dengan benar di tingkat Provinsi khususnya Provinsi Jawa Timur sebesar 48,1%. Cuci tangan sering dianggap sepele di masyarakat, padahal cuci tangan bisa memberi kontribusi pada peningkatan status kesehatan masyarakat (Purwandari dan Wantiyah, 2013:123). Menurut Rompas (2013:7) terdapat hubungan antara perilaku cuci tangan pakai sabun dengan kejadian diare pada anak sekolah dasar. Cuci tangan dengan air saja, tidak cukup melindungi seseorang dari kuman penyakit yang menempel di tangan.

Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2013 menunjukkan *period prevalence* diare di Indonesia sebesar 7,0%. Lima provinsi dengan insiden dan *period prevalence* diare tertinggi adalah Papua (6,3% dan 14,7%), Sulawesi Selatan (5,2% dan 10,2%), Aceh (5,0% dan 9,3%), Sulawesi Barat (4,7% dan 10,1%), dan Sulawesi Tengah (4,4% dan 8,8%). Kasus diare di Jawa Timur juga masih menjadi kasus dengan prevalensi yang tinggi. Angka *period prevalence* Provinsi Jawa Timur sebesar 7,4%. Kelompok umur dengan *period prevalence* diare tertinggi adalah balita (1-4 tahun) sebesar 12,2% dan anak (5-14 tahun) sebesar 6,2%. Data Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2012 memperlihatkan jumlah perkiraan kasus diare di Kabupaten Jember sebanyak 97.086 orang atau sebesar 41,1%. Menurut penelitian *World Health Organization* (WHO) mencuci tangan pakai sabun dapat menurunkan risiko diare hingga 50% (Tazrian, 2011:2). Riset global juga menunjukkan bahwa kebiasaan cuci tangan pakai sabun tidak hanya mengurangi, tetapi mencegah kejadian diare hingga 50% dan penyakit pernafasan hingga 45% (Fajrianti, 2013 dalam Purwandari, 2013:123).

Kebiasaan mencuci tangan merupakan bagian perilaku hidup sehat yang merupakan salah satu dari tiga pilar pembangunan bidang kesehatan. Tiga pilar tersebut yaitu perilaku hidup sehat, penciptaan lingkungan yang sehat serta penyediaan layanan kesehatan yang bermutu dan terjangkau oleh semua lapisan masyarakat (Purwandari dan Wantiyah, 2013:123). Kebiasaan mencuci tangan dengan sabun sangat penting untuk dilakukan tidak hanya bagi anak normal tetapi juga untuk anak berkelainan (disabilitas).

Berdasarkan data Dirjen Pendidikan Luar Biasa Kementerian Pendidikan Nasional, jumlah anak disabilitas di Indonesia sebanyak 324.000 orang. Dari jumlah tersebut, baru 75.000 anak yang bersekolah, sedangkan sisanya belum terpenuhi hak pendidikannya (Permeneg PP dan PA No.10 tahun 2011). Populasi orang dengan disabilitas berat tahun 2012 di Indonesia sebanyak 33.342.303 jiwa dan Provinsi Jawa Timur sebanyak 541.548 jiwa (Kementerian Sosial, 2012). Menurut Data Dinas Sosial Kabupaten Jember tahun 2015 sebanyak 3.198 jiwa tercatat sebagai penyandang disabilitas dan jumlah anak dengan disabilitas sebanyak 406 jiwa. Sedangkan anak dengan tunadaksa sebanyak 160 jiwa.

Menurut Soemantri (2009:114) anak tunadaksa adalah seseorang yang mengalami kesulitan mengoptimalkan fungsi anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya sebagai akibat dari luka, penyakit, atau pertumbuhan yang tidak sempurna. Anak tunadaksa dalam menyesuaikan perilaku di lingkungan sekitarnya bisa dikatakan kurang karena mengalami keterbatasan secara fisik, sehingga salah satu upaya yang bisa dicontohkan dalam hal ini melalui pendidikan kesehatan yaitu penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) terutama bagaimana cara mencuci tangan dengan baik dan benar sangat diperlukan agar mereka secara mandiri mengerti bagaimana cara mencuci tangan dengan baik dan benar sama halnya dengan anak normal pada umumnya. Penyandang cacat termasuk anak tunadaksa juga berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan derajat dan kemampuannya karena setiap manusia memiliki perbedaan cara menangkap sebuah objek tertentu dan memahami sebuah peristiwa sama halnya dengan anak penyandang cacat (Undang-undang No.4 tahun 1997).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara pada beberapa guru SLB (Sekolah Luar Biasa) di Kabupaten Jember mendapatkan kesimpulan bahwa para guru mengalami kesulitan dalam memberikan pendidikan kesehatan tentang cara mencuci tangan dengan sabun secara lisan. Salah satu faktor penyebab adalah perbedaan kemampuan pemaparan materi oleh guru dan perbedaan penangkapan informasi yang diterima siswa berkelainan. Metode praktek secara langsung yang diajarkan

oleh guru kadang belum mampu memberikan pemahaman yang baik kepada siswa berkelainan.

Proses pendidikan perilaku hidup bersih dan sehat dalam hal ini mengetahui bagaimana cara mencuci tangan dengan benar akan memperoleh hasil yang efektif bila ada alat bantu atau media pendidikan. Media belajar diperlukan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Fungsi media dalam pendidikan sebagai alat peraga untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan tentang kesehatan (Notoatmodjo, 2012:62). Beberapa media video animasi tentang cara mencuci tangan yang telah dipublikasikan antara lain berjudul “Ayo cuci tangan pakai sabun” karya Pusat Promosi Kesehatan Kementerian Kesehatan dengan durasi 3 menit 28 detik pada tahun 2015 dan “Cuci tangan yang benar yuk!” karya Kementerian Kesehatan RI dengan durasi 4 menit 48 detik pada tahun 2016. Media video animasi tersebut menjadi salah satu alat bantu dalam memberikan informasi kesehatan dengan sasaran masyarakat umum atau memiliki kondisi tubuh yang normal. Peneliti memberikan alternatif media promosi kesehatan tentang cara mencuci tangan dengan sabun yang dapat menjadi alat bantu bagi guru dan orang tua untuk mengajarkan cara mencuci tangan dengan sabun kepada anak tunadaksa. Media yang akan disajikan berupa video animasi yang dibuat dan dianalisis sendiri oleh peneliti.

Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media/bahan/sarana belajar seringkali menggunakan prinsip kerucut pengalaman (*the cone of experience*) (Sutjiono, 2005:79). Beberapa media pembelajaran yang digunakan dalam proses terapi untuk anak berkebutuhan khusus guna meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya adalah terapi dengan menggunakan musik, video, menggambar, dan menari (Sims D., 2002:122). Menurut Arum pada tahun 2014 dengan subjek penelitian anak tunarungu menjelaskan bahwa penggunaan visualisasi gerak animasi dapat meningkatkan pemahaman serta memotivasi siswa dari materi yang disampaikan dan lebih efektif bila dibandingkan dengan penyampaian materi secara lisan, hal itu ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan siswa dari sebelum dan sesudah tindakan (Arum, 2014:7). Sistem pembelajaran menggunakan media video (audio



visual) akan lebih meningkatkan pengalaman belajar siswa karena terdapat proses pengamatan dan mendengarkan jika dibandingkan hanya mengandalkan bahasa verbal atau pengamatan saja. Media video merupakan suatu alat penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Informasi yang disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup dan membantu meningkatkan daya imajinatif seseorang dalam memahami sebuah peristiwa atau objek tertentu. Berdasarkan penelitian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dengan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan penyerapan informasi anak berkebutuhan khusus tentang suatu hal dan juga menjadi media pembelajaran anak secara langsung dimana anak dapat merasakan pengalaman yang ada pada video animasi tersebut.

Media video animasi yang dibuat dengan materi mencuci tangan menggunakan sabun untuk anak tunadaksa ini perlu adanya penilaian efektivitas media. Peneliti menggunakan ahli media dan psikolog anak sebagai penilai media dikarenakan mereka paham mengenai pembuatan media yang baik untuk anak, baik dari segi tampilan maupun isi materi dalam media sehingga dapat memberikan penilaian dan saran untuk perbaikan media agar lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, teori yang akan digunakan peneliti adalah Teori Perubahan Perilaku ABC yakni menjelaskan kosekuensi menggerakkan lebih banyak pengaruh terhadap kelangsungan pelaksanaan perilaku daripada pengaruh yang diberikan oleh sebuah peristiwa lingkungan. Seorang komunikator yang ingin menghasilkan sebuah perilaku akan mengarahkan diri pada apa yang mengikuti perilaku yang diharapkan serta menciptakan sekumpulan konsekuensi menyenangkan bagi pelaksanaan perilaku tersebut. Teori ini berguna untuk mendesain intervensi yang dapat meningkatkan perilaku, individu, kelompok, dan organisasi (Kholid, 2014: 65).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penilaian efektivitas media video animasi cuci tangan pakai sabun sebagai salah satu alternatif penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak tunadaksa?

## **1.3. Tujuan**

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Menganalisis hasil penilaian efektivitas media video animasi cuci tangan pakai sabun sebagai salah satu alternatif penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak tunadaksa.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

- a. Membuat video animasi dengan tema cuci tangan pakai sabun sebagai salah satu alternatif penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak tunadaksa.
- b. Menganalisis hasil penilaian efektivitas dari ahli media, ahli kesehatan masyarakat, psikolog anak, guru SLB dan orang tua siswa terhadap penyajian video animasi untuk anak tunadaksa.
- c. Uji efektivitas video animasi cuci tangan pakai sabun pada anak tunadaksa.

## **1.4. Manfaat**

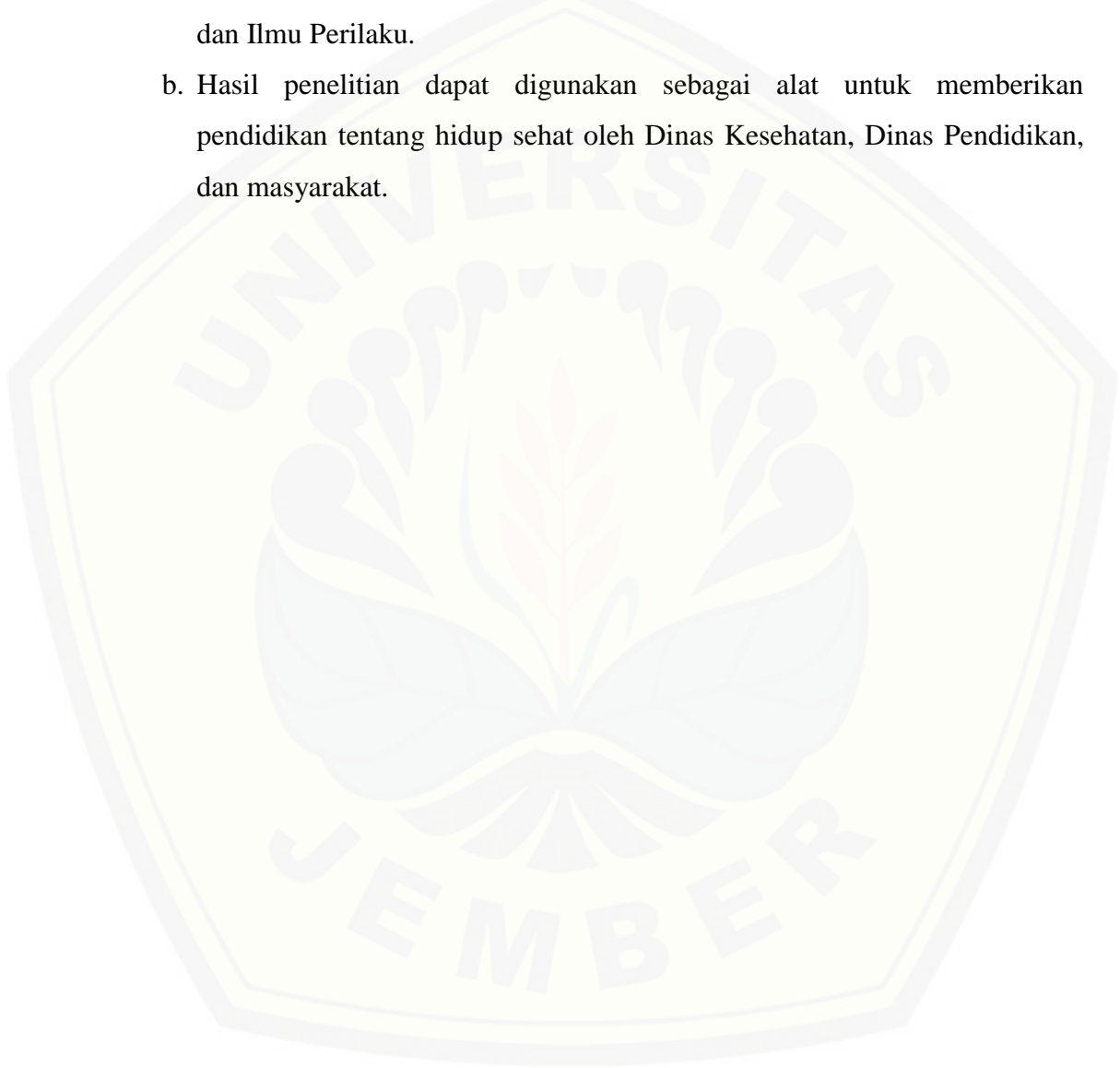
### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Data dan hasil penelitian dapat digunakan untuk memperkaya penelitian dibidang komunikasi kesehatan dan pengembangan media yang menarik sekaligus menjadi alat bantu bagi orang tua dan guru untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat kepada anak tunadaksa.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini, antara lain:

- a. Hasil penelitian dapat menambah alternatif media promosi kesehatan penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember di bagian Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan pendidikan tentang hidup sehat oleh Dinas Kesehatan, Dinas Pendidikan, dan masyarakat.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Perilaku

#### 2.1.1. Definisi Perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Oleh karena itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, sampai manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktivitas masing-masing. Sehingga pada hakikatnya perilaku manusia adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, membaca dan lain-lain. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat dialami langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2012:131).

Skinner dalam Notoatmodjo (2012:131), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku itu terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori ini disebut teori S-O-R atau *Stimulus-Organisme-Response*. Skinner membedakan adanya dua jenis respons, yaitu:

- a. *Respondent response* atau *reflexive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut *eliciting stimulation* karena menimbulkan respons-respons yang relatif tetap.
- b. *Operant response* atau *instrumental response*, yakni respons yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforcer*, karena memperkuat respons.

Berdasarkan bentuk respons terhadap stimulus ini maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (Notoatmodjo,2012:132) :

a. Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (*overt behaviour*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik (*practice*), yang dapat dengan mudah diamati atau dilihat oleh orang lain.

### 2.1.2. Domain Perilaku

Menurut Bloom (dalam Notoatmodjo, 2012:138) seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia ke dalam tiga domain, sesuai dengan tujuan pendidikan. Domain perilaku tersebut yakni kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*). Kemudian oleh ahli pendidikan Indonesia, ketiga domain ini diterjemahkan ke dalam cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (psikomotor).

Berdasarkan pembagian domain perilaku oleh Bloom dan dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, dikembangkan menjadi tiga tingkat ranah perilaku (Notoatmodjo 2012:138) sebagai berikut:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan

domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*).

Pengetahuan yang terckup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan, yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Contoh : Dapat menyebutkan tanda-tanda kekurangan zat besi dan kalsium pada balita.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikannya materi tersebut secara benar. Contohnya dapat menjelaskan bagaimana cara pencegahan dan penanggulangan penyalahgunaan narkoba.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi riil (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam satu organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya. Contohnya Orang tua yang dapat menghubungkan

penyalahgunaan narkoba melalui jarum suntik dengan kejadian HIV-AIDS.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi lama yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi diartikan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek. Misalnya dengan diketahui bahaya narkoba bagi kesehatan manusia maka seseorang menempatkan narkoba sebagai masalah serius yang sedang dihadapi oleh Bangsa Indonesia.

b. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sedangkan menurut Newcomb, salah seorang ahli psikologis menyatakan bahwa sikap merupakan kesiapan dan kesediaan untuk bertindak terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap belum merupakan tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap itu masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku yang terbuka (Notoatmodjo 2012:140).

c. Praktik atau Tindakan (*Practice*)

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas. Disamping faktor fasilitas, juga diperlukan faktor dukungan (*support*) dari pihak lain. Praktik atau tindakan ini mempunyai beberapa tingkatan, yaitu:

1. Praktik terpimpin (*guided response*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indikator praktik tingkat pertama.

## 2. Mekanisme (*mecanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat kedua.

## 3. Adopsi (*adoption*)

Adopsi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya, tindakan itu sudah dimodifikasikannya tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut (Notoatmodjo 2012:143).

## 2.2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

### 2.2.1. Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang dipraktekkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) dibidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Dengan demikian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) mencakup beratus-ratus bahkan beribu-ribu perilaku yang harus dipraktekkan dalam rangka mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dibidang pencegahan dan penanggulangan penyakit serta penyehatan lingkungan harus dipraktekkan perilaku mencuci tangan dengan sabun, pengelolaan air minum dan makanan yang memenuhi syarat, memberantas jentik nyamuk, tidak merokok dalam ruangan dan lain-lain. Dibidang kesehatan ibu dan anak serta keluarga berencana harus dipraktekkan perilaku meminta pertolongan persalinan oleh tenaga kesehatan, menimbang balita setiap bulan, mengimunisasi lengkap bayi, menjadi akseptor keluarga berencana dan lain-lain. Dibidang gizi dan farmasi dipraktekkan perilaku makan dengan gizi seimbang, minum Tablet Tambah Darah selama hamil, memberi air susu ibu (ASI) eksklusif, mengkonsumsi garam beryodium, dan lain-lain. Sedangkan dibidang pemeliharaan kesehatan harus dipraktekkan perilaku ikut serta dalam jaminan pemeliharaan kesehatan, aktif mengurus dan



atau memanfaatkan upaya kesehatan bersumberdaya masyarakat (UKBM), memanfaatkan Puskesmas dan fasilitas pelayanan kesehatan lain (Kementerian Kesehatan RI, 2011:7-8).

### 2.2.2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Tatanan Institusi Pendidikan

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) institusi pendidikan (kampus, sekolah, pesantren, seminari, padepokan, dan lain-lain) adalah upaya membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat bagi pendidik dalam hal ini adalah guru dan anak didik di institusi pendidikan untuk mengenali masalah dan tingkat kesehatannya, serta mampu mengatasi, memelihara dan melindungi kesehatannya sendiri. Sasaran primer harus mempraktekkan perilaku yang dapat menciptakan Institusi Pendidikan ber-PHBS, yang mencakup antara lain mencuci tangan menggunakan sabun, mengkonsumsi makanan dan minuman sehat, menggunakan jamban sehat, membuang sampah di tempat sampah, tidak merokok, tidak mengkonsumsi Narkotika, Alkohol, Psikotropika, dan Zat Adiktif (NAPZA), tidak meludah sembarang tempat, memberantas jentik nyamuk dan lain-lain (Kementerian Kesehatan RI, 2011:11).

### 2.2.3. Tujuan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan

Dalam upaya penerapan perilaku hidup bersih dan sehat tatanan institusi pendidikan memiliki tujuan, diantaranya (Kementerian Kesehatan RI, 2011:37):

#### a. Tujuan umum

Meningkatnya pengetahuan, perubahan sikap, dan perilaku serta kemandirian perorangan, keluarga, dan masyarakat dalam mengatasi masalah kesehatan agar dapat hidup bersih dan sehat.

#### b. Tujuan khusus

Meningkatkan pengetahuan, perubahan sikap, perilaku siswa dan guru di tatanan institusi pendidikan khususnya terhadap program kesehatan lingkungan gaya hidup.

#### 2.2.4. Manfaat Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Insitusi Pendidikan

Adapun manfaat perilaku hidup bersih sehat tatanan institusi pendidikan (Kementerian Kesehatan RI, 2011:38) yaitu:

- a. Terciptanya sekolah yang bersih dan sehat sehingga peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah terlindungi dari berbagai gangguan dan ancaman penyakit;
- b. Meningkatkan semangat proses belajar mengajar yang berdampak pada prestasi belajar peserta didik;
- c. Citra sekolah sebagai institusi pendidikan semakin meningkat sehingga mampu menarik minat orang tua (masyarakat);
- d. Meningkatkan citra pemerintah daerah di bidang pendidikan;
- e. Menjadi percontohan sekolah sehat bagi sekolah atau daerah lain.

#### 2.2.5. Sasaran Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan adalah sarana yang diselenggarakan oleh pemerintah, swasta atau perorangan yang digunakan untuk kegiatan pelayanan kesehatan bagi masyarakat. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktekkan oleh peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2012:75).

Sasaran Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) di tatanan institusi pendidikan adalah seluruh anggota keluarga institusi pendidikan dan terbagi dalam:

- a. Sasaran Primer

Adalah sasaran utama dalam institusi pendidikan yang akan dirubah perilakunya dalam hal ini seluruh siswa, orang tua siswa, dan masyarakat sekitar.

b. Sasaran Sekunder

Adalah sasaran yang dapat mempengaruhi individu dalam institusi pendidikan yang bermasalah misalnya, guru, karyawan sekolah, dan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS).

c. Sasaran Tersier

Adalah sasaran yang diharapkan dapat menjadi unsur pembantu dalam menunjang atau mendukung pendanaan, kebijakan, dan kegiatan untuk tercapainya pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di institusi pendidikan misalnya, Pimpinan Sekolah dan Pimpinan Yayasan (Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2012:75).

2.2.6. Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Tatanan Institusi Pendidikan

Indikator PHBS di insitusi pendidikan akan memberikan indikasi keberhasilan atau pencapaian kegiatan PHBS di sekolah. Adapun indikator PHBS tatanan institusi pendidikan yaitu mencuci tangan dengan air bersih mengalir dan memakai sabun, mengkonsumsi makanan sehat di kantin sekolah, menggunakan jamban yang bersih dan sehat, olahraga teratur dan terstruktur, memberantas jentik nyamuk, tidak merokok di sekolah, menimbang berat badan dan tinggi badan setiap bulan, membuang sampah pada tempatnya (Departemen Kesehatan RI, 2007:15).

a. Mencuci tangan dengan air bersih mengalir dan memakai sabun

Air yang tidak bersih banyak mengandung kuman dan bakteri penyebab penyakit. Bila digunakan, kuman berpindah ke tangan. Pada saat makan, kuman dengan cepat masuk ke dalam tubuh, yang bisa menimbulkan penyakit. Sabun dapat membersihkan kotoran dan membunuh kuman, karena tanpa sabun kotoran dan kuman masih tertinggal di tangan.

Mencuci tangan dapat dilakukan setiap kali kita kotor (setelah memegang uang, memegang binatang, berkebun, dan lain-lain), setelah buang air besar, setelah menceboki bayi atau anak, sebelum makan dan menyuapi anak,

sebelum memegang makanan, dan sebelum menyusui bayi. Cara mencuci tangan yang benar adalah mencuci tangan dengan air bersih yang mengalir dan memakai sabun, membersihkan telapak tangan, pergelangan tangan, sela-sela jari dan punggung tangan dan dikeringkan dengan lap bersih (Kementerian Kesehatan RI, 2015:180).

Manfaat mencuci tangan adalah:

- 1) Membunuh kuman penyakit yang ada di tangan.
- 2) Mencegah penularan penyakit seperti diare, kolera disentri, typhus, kecacingan, penyakit kulit, Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA), flu burung atau *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS).
- 3) Tangan menjadi bersih dan bebas kuman.

Berikut ini berbagai macam cara mencuci tangan yang baik dan benar:

Teknik mencuci tangan biasa adalah membersihkan tangan dengan sabun dan air bersih yang mengalir atau yang disiramkan, biasanya digunakan sebelum dan sesudah melakukan tindakan yang tidak mempunyai risiko penularan penyakit.

Langkah atau tahap mencuci tangan yang benar dengan 7 langkah yaitu :

- 1) Basahi sampai bersih dan rata tangan kita dengan air bersih yang mengalir, Sabun telapak tangan sampai berbusa secukupnya dengan sabun;
- 2) Usap-usap juga kedua punggung tangan secara bergantian;
- 3) Bersihkan jari dan sela jari kita hingga bersih bersih;
- 4) Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan mengatupkan;
- 5) Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian;
- 6) Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok secaa perlahan;
- 7) Bersihkan kedua telapak tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu keringkan dengan menggunakan handuk atau tisu (Kementerian Kesehatan RI, 2015:181).

b. Mengonsumsi makanan sehat di kantin sekolah

Jajanan merupakan hal yang akrab bagi anak sejak balita sampai usia sekolah, bahkan sampai usia remaja dan dewasa. Jenis jajanan semakin banyak

ditemukan dijual di berbagai tempat, mulai dari pinggir jalan, lingkungan sekolah sampai di *mall* yang mewah. Pangan jajanan termasuk dalam kategori pangan siap saji (makanan dan minuman) yang dijual untuk langsung dikonsumsi tanpa proses pengolahan lebih lanjut. Ragam pangan jajanan seperti, bakso, arumanis, gulali, es jepit, es lilin dan ragam pangan jajanan lainnya. Saat ini di berbagai daerah berkembang jenis jajanan anak sekolah dengan aneka ragam bentuk, jenis dan warna (Kementerian Kesehatan RI, 2015:181).

Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis. Jajan berarti membeli makanan atau minuman yang bukan buatan sendiri. Sebagian besar penjual jajanan cenderung lebih mengutamakan keuntungan melebihi manfaat maupun keamanan makanan (*food safety*). Seringkali penjual jajanan memilih pewarna tekstil, penyedap berlebihan, minyak goreng tak sehat atau minyak jelantah, perenyah kimiawi, pemanis buatan, yang umumnya berpotensi menimbulkan masalah kesehatan di kemudian hari bila dikonsumsi terus-menerus untuk waktu lama. Penanganannya (*food handling*) yang umumnya kurang higienis, berisiko tercemar air limbah dan kotoran dari tangan yang tidak bersih (Kementerian Kesehatan RI, 2015:182).

c. Menggunakan *toilet* atau jamban yang bersih dan sehat

Kotoran manusia adalah semua benda atau zat yang tidak dipakai lagi oleh tubuh dan yang harus dikeluarkan dari dalam tubuh. Kotoran manusia (*feces*) adalah sumber penyebaran penyakit yang multikompleks yakni melalui berbagai macam jalan atau cara. Beberapa penyakit yang dapat disebarkan oleh tinja manusia antara lain: tipus, disentri, kolera, bermacam-macam cacing (gelang, kremi, tambang, pita), schistosomiasis, dan sebagainya. Untuk mencegah sekurang-kurangnya mengurangi kontaminasi tinja terhadap lingkungan, maka pembuangan kotoran manusia harus dikelola dengan baik, maksudnya pembuangan kotoran harus disuatu tempat tertentu atau jamban yang sehat (Notoatmodjo, 2010:345).

## 2.3. Media Promosi Kesehatan

### 2.3.1. Konsep Media

Media berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, pengantar, perantara. Media juga diartikan sebagai wahana penyalur pesan (Setiawati, 2008:74). Media menurut Gerlach dan Elly (1971) (dalam Setiawati, 2008:74) memiliki arti secara garis besar antar lain manusia, materi, atau kejadian yang membangun peserta didik dalam memperoleh informasi dalam proses pembelajaran. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Apabila dikaitkan dengan promosi kesehatan maka media dapat diartikan sebagai alat bantu komunikasi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa, atau dicium, untuk memperlancar komunikasi dan penyebar-luasan informasi (Kholid, 2014:126).

Pesan, ide, gagasan atau informasi yang disampaikan pengajar atau pembicara akan mudah diterima apabila diberikan dengan metode dan media yang benar dan baik. Materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada materi pembelajaran yang tidak membutuhkan media sebagai alat bantu pembelajaran tetapi ada juga materi yang sangat membutuhkan media sebagai alat bantu. Kesesuaian media benar-benar harus dilihat antar materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, dan situasi yang ada (Setiawati, 2008:75).

### 2.3.2. Fungsi Media

Menurut Levied dan Lentz dalam Setiawati (2008:77-78) media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya adalah:

- a. Fungsi atensi bisa diartikan bahwa media memiliki kekuatan untuk menarik perhatian penerima pesan.
- b. Fungsi afektif diartikan bahwa media mempengaruhi sikap dan emosi penerima pesan.

- c. Fungsi kognitif diartikan bahwa gambar atau simbol-simbol lain yang digunakan dalam sebuah media akan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, mengingat gambar atau lambang yang jelas akan mempermudah proses pikir penerima pesan. Proses pikir penerima pesan distimulus untuk segera diproses dalam bentuk pengambilan keputusan. Media berperan dalam percepatan perubahan perilaku.
- d. Fungsi kompensatori diartikan sebagai pelengkap dalam konteks pemberi informasi. Tidak semua penerima pesan memiliki kekuatan dan hafalan saat pemberi informasi menggunakan metode ceramah, untuk menyiasatinya digunakan media berupa proyektor. Media pembelajaran berfungsi mengakomodasikan penerima pesan yang lemah dan lambat menerima isi pesan yang disajikan melalui teks atau disajikan verbal.

### 2.3.3. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan dalam ilmu kesehatan masyarakat (*public health*) mempunyai dua pengertian. Pengertian promosi kesehatan yang pertama adalah sebagai bagian dari tingkat pencegahan penyakit. Leavels and Clark (1974) (dalam Luthviatin, dkk, 2012:3) mengatakan adanya 5 tingkat pencegahan penyakit dalam prespektif kesehatan masyarakat, yaitu:

- a. *Health promotion* (peningkatan/promosi kesehatan)
- b. *Specific protection* (perlindungan khusus melalui imunisasi)
- c. *Early diagnosis and prompt treatment* (diagnosis dini dan pengobatan segera)
- d. *Disability limitation* (membatasi atau mengurangi terjadinya kecacatan)
- e. *Rehabilitation* (pemulihan)

Oleh sebab itu, promosi kesehatan dalam konteks ini adalah peningkatan kesehatan. Sedangkan pengertian yang kedua, promosi kesehatan diartikan sebagai upaya memasarkan, menyebarluaskan, mengenalkan, atau “menjual” kesehatan (Notoatmodjo, 2012:35). Promosi kesehatan mencakup aspek perilaku yaitu upaya untuk memotivasi, mendorong, dan membangkitkan kesadaran akan

potensi yang dimiliki masyarakat agar mereka mampu memelihara dan meningkatkan kesehatannya. Di samping itu Promosi Kesehatan juga mencakup berbagai aspek khususnya yang berkaitan dengan aspek lingkungan atau suasana yang mempengaruhi perkembangan perilaku yang berkaitan dengan aspek sosial budaya, pendidikan, ekonomi, politik, dan pertahanan keamanan (Machfoedz, 2007:76).

#### 2.3.4. Media Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan adalah alat bantu untuk menampilkan pesan atau informasi dan menggunakan alat-alat pendukung. Alat-alat tersebut merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan informasi kesehatan dan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien (Notoatmodjo, 2012:65).

Promosi kesehatan tidak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsinya perilaku yang positif. Media disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia diterima atau ditangkap melalui panca indra. Semakin banyak panca indra yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian/pengetahuan yang diperoleh. Dengan perkataan lain media ini dimaksudkan untuk mengerahkan indra sebanyak mungkin kepada suatu objek atau pesan, sehingga mempermudah pemahaman (Notoatmodjo, 2012:57).

Edgar Dale membagi alat peraga tersebut menjadi sebelas macam, dan sekaligus menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam sebuah kerucut. Kerucut tersebut dapat dilihat bahwa lapisan yang paling dasar adalah benda asli dan yang paling atas adalah kata-kata benda asli mempunyai intensitas yang paling tinggi untuk mempersiapkan pesan atau informasi. Sedangkan penyampaian bahan yang hanya dengan kata-kata saja kurang efektif atau intensitasnya paling rendah (Notoatmodjo, 2012:57).





Gambar 2.1 Diagram Kerucut Edgar Dale (Warsita, 2008:12)

Media akan sangat membantu di dalam promosi kesehatan agar pesan-pesan kesehatan dapat disampaikan lebih jelas dan masyarakat sasaran dapat menerima pesan tersebut dengan jelas dan tepat. Menggunakan media dapat mempengaruhi seseorang untuk memahami fakta kesehatan yang dianggap rumit, sehingga mereka dapat mengharhai betapa berlinainya kesehatan itu bagi kehidupan (Notoatmodjo, 2012:58).

#### 2.3.5. Tujuan Media Promosi Kesehatan

Adapun beberapa tujuan atau alasan mengapa media sangat diperlukan di dalam pelaksanaan promosi kesehatan, antara lain:

- Media dapat mempermudah penyampaian informasi,
- Media dapat menghindari kesalahan persepsi,
- Dapat memperjelas informasi,
- Media dapat mempermudah pengertian
- Mengurangi komunikasi yang verbalistik,

- f. Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap dengan mata,
- g. Memperlancar komunikasi, dan lain-lain (Notoatmodjo, 2010:290).

#### 2.3.6. Manfaat Media Promosi Kesehatan

Media sebagai hal yang penting dalam promosi kesehatan memiliki beberapa manfaat antara lain (Notoatmodjo, 2012:58-59):

- a. Menimbulkan minat sasaran pendidikan
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak
- c. Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman
- d. Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain.
- e. Mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan.
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran/ masyarakat.
- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik.
- h. Membantu menegakkan pengertian yang diperoleh. Di dalam menerima sesuatu yang baru, manusia mempunyai kecenderungan untuk melupakan atau lupa terhadap pengertian yang telah diterima. Untuk mengatasi hal ini media atau alat bantu akan membantu menegakkan pengetahuan-pengetahuan yang telah diterima sehingga apa yang diterima akan lebih lama tersimpan dalam ingatan.

#### 2.3.7. Macam-Macam Alat Bantu atau Media

Menurut Notoatmodjo (2012:59), hanya ada tiga macam alat bantu (alat peraga) atau media antara lain:

- a. Alat bantu lihat (*visual aids*) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan. Alat ini ada dua bentuk:

- 1) Alat yang diproyeksikan, misalnya *slide*, film, *film strip*, dan sebagainya.
  - 2) Alat alat yang tidak diproyeksikan:
    - a) Dua dimensi, gambar peta, bagan, dan sebagainya.
    - b) Tiga dimensi, misalnya bola dunia, boneka dan sebagainya.
  - b. Alat bantu dengar (*audio aids*), yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasi indra pendengar pada waktu proses penyampaian bahan pendidikan/pengajaran. Misalnya piringan hitam, radio, pita suara, kepingan CD, dan sebagainya.
  - c. Alat bantu lihat dengar, seperti televisi, *video cassette* dan DVD. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan *Audio Visual Aids* (AVA)  
Disamping pembagian tersebut, alat peraga atau media dapat dibedakan menjadi dua macam menurut pembuatannya dan penggunaannya:
    - a. Alat peraga atau media yang rumit, seperti film, *film strip*, *slide*, dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor.
    - b. Alat peraga yang sederhana, yang mudah dibuat sendiri dengan bahan setempat yang mudah diperoleh seperti bambu, karton, kaleng bekas, kertas koran dan sebagainya.
- 1) Contoh alat peraga atau media sederhana  
Beberapa contoh alat peraga sederhana yang dapat dipergunakan di berbagai tempat misalnya:
    - a) Di rumah tangga seperti *leaflet*, model buku gambar, benda-benda yang nyata seperti buah-buahan, sayur-sayuran, dan sebagainya;
    - b) Di masyarakat umum, misalnya poster, spanduk, *leaflet*, *flannel*, *graph*, boneka wayang, dan sebagainya.
  - 2) Ciri alat peraga sederhana  
Ciri-ciri alat peraga kesehatan yang sederhana antara lain:
    - a) Mudah dibuat;
    - b) Bahan-bahannya dapat diperoleh dari bahan-bahan lokal;
    - c) Mencerminkan kebiasaan, kehidupan, dan kepercayaan setempat;
    - d) Ditulis (digambar) dengan sederhana;
    - e) Memakai bahasa setempat dan mudah dimengerti oleh masyarakat;

- f) Memenuhi kebutuhan-kebutuhan petugas kesehatan dan masyarakat (Notoatmodjo, 2012:59).

#### 2.3.8. Penggolongan Media Promosi Kesehatan

Penggolongan media promosi kesehatan dapat ditinjau dari berbagai aspek, antara lain:

- a. Berdasarkan bentuk penggunaannya

Berdasarkan penggunaan media promosi dalam rangka promosi kesehatan, dibedakan menjadi:

- 1) Bahan bacaan: modul, buku rujukan/ bacaan, folder, *leaflet*, majalah, bulletin, dan sebagainya.
- 2) Bahan peragaan: poster tunggal, poster seri, *flipchart*, *slide*, film dan seterusnya (Notoatmodjo, 2010:290).

- b. Berdasarkan cara produksi

Berdasarkan cara produksinya, media promosi kesehatan dikelompokkan menjadi:

- 1) Media Visual : grafik, diagram, *chart*, bagan, poster, kartun, komik.
- 2) Media Auditif : radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
- 3) *Projected still media* : *slide*, *over head projector* (OHP), *in focus*, dan sejenisnya.
- 4) *Projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan sejenisnya (Kholid, 2012:128).

#### 2.3.9. Media Promosi Kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

Sering diasumsikan jika seseorang diberi informasi, produk, seperti vaksin atau pompa tangan maupun pelayanan seperti kesehatan atau pendidikan, mereka akan mengadopsi perilaku yang lebih sehat. Namun, informasi, produk, dan pelayanan sering tidak cukup untuk menjamin terjadinya adopsi perilaku yang baru. Seseorang yang tampaknya telah mengadopsi perilaku baru dapat menolak dan kembali ke perilaku lamanya.

Salah satu upaya dalam memberikan informasi kepada masyarakat yaitu dengan menggunakan media promosi. Media promosi sebagai alat bantu penyampaian informasi khususnya mengenai kesehatan kepada seseorang dapat melalui audio, visual, ataupun audio visual. Penggunaan media memberikan dampak yang lebih dibandingkan dengan hanya memberikan informasi dari seseorang ke orang yang lain. Dalam upaya peningkatan angka Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di masyarakat adalah menggunakan media promosi kesehatan berbasis masyarakat antara lain: Poster, *leaflet*, pita, dan pin untuk memperkuat informasi melalui kontak antarpribadi atau upaya mobilisasi sosial (Kementerian Kesehatan, 2010: xviii).

#### 2.3.10. Studi Kelayakan Media

Setiap ide untuk produk baru atau pengembangan produk harus melakukan sebuah penelitian mengenai kelayakan media atau efektivitas media (Madura, 2001:96). Studi kelayakan adalah penelitian awal untuk menentukan layak tidaknya usaha yang akan dilaksanakan, proyek yang akan dikerjakan tau produk yang akan dibuat. Pada dasarnya studi kelayakan dapat dilaksanakan untuk mendirikan bisnis baru atau bisa juga dalam rangka pengembangan usaha yang sudah ada. Hasil studi kelayakan akan mempunyai beberapa manfaat. Menurut Wahyu Suparyanto (2005: 6-8) menjelaskan manfaat studi kelayakan antara lain:

- a. Menentukan layak atau tidaknya suatu usaha
- b. Pedoman dalam pelaksanaan usaha
- c. Sebagai ukuran dalam melakukan pengendalian, dan memenuhi kepentingan pihak ketiga.

Dalam melakukan studi kelayakan ada beberapa hal yang harus dilakukan, antara lain:

- a. Membuat rencana melakukan studi kelayakan
- b. Melaksanakan studi kelayakan termasuk di dalamnya mengumpulkan data dan informasi, pengolahan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari hasil studi tadi.

- c. Menyusun laporan hasil studi dan memberikan rekomendasi walaupun untuk diri sendiri, apalagi bagi pihak yang berkepentingan.

Rencana studi kelayakan harus disusun sedemikian rupa dan rinci sebagaimana proposal penelitian. Isinya dimulai dari berbagai konsepsi, persiapan, pelaksanaan, pembiayaan sampai jadwal penelitian.

## **2.4. Media Animasi**

### **2.4.1. Pengertian Media Animasi**

Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian anak serta dapat membantu proses pembelajaran. Pietono (2014:143) menjelaskan bahwa media animasi merupakan suatu media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Vaughan (dalam Binanto 2010:219), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

### **2.4.2. Jenis Media Animasi**

Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Jenis-jenis media animasi dalam pembelajaran menurut Munir (2012:327-328) yaitu: a) Animasi 2D (2 Dimensi), Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*) realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. b) Animasi 3D (3 Dimensi), Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Karakter animasi 3D yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya, c) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*), meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897, d) Animasi Jepang

(Anime), Anime biasanya menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambarkan menggunakan tangan dan sedikit bantuan komputer.

#### 2.4.3. Fungsi Media Animasi

Media Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat meningkatkan minat belajar anak. Menurut Munir (2012:319) bahwa beberapa fungsi animasi dalam presentasi yaitu a) dapat menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, b) memperindah tampilan presentasi, c) memudahkan susunan presentasi, d) mempermudah penggambaran dari suatu materi, e) memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja.

#### 2.4.4. Langkah Pembuatan Video Animasi

Proses pembuatan film atau video animasi ada beberapa langkah yang perlu untuk dilaksanakan sebelum memulai untuk membuat suatu karya animasi. Berikut langkah-langkah dalam proses pembuatan karya animasi (Meroz, 2014:iv):

1. Menentukan Ide Animasi

Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide yang akan dibuat animasinya harus fokus kepada isi yang akan disampaikan. Ide yang fokus dan sesuai dengan isi akan menentukan seberapa lama proses pembuatan video atau film. Ide yang kreatif akan menarik perhatian dan dapat memberikan solusi dari sebuah masalah.

2. Menulis Naskah

Langkah kedua setelah menentukan ide adalah menuliskannya ke sebuah kertas. Menguraikan ide yang telah di rencanakan menjadi sebuah tulisan. Ini merupakan langkah penting jika akan ada dialog didalam film atau video yang akan dibuat. Menuliskan naskah sebuah film atau video dapat

menggunakan sebuah *software* yang bernama Celtx. *Software* yang mudah dan praktis untuk digunakan dalam proses penyusunan naskah.

3. *Storyboard*

Setelah menentukan ide dan menuliskan naskahnya, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah proses menggambar sketsa secara kontinu atau berseri untuk menggambarkan jalannya cerita setiap adegan dalam film. Beberapa hal yang dapat membantu dalam pembuatan *storyboard* adalah 1) menuliskan penjelasan di setiap gerakan gambar, 2) gunakan tanda panah untuk memperlihatkan arah gerakan kamera, 3) menentukan warna dari setiap objek yang disesuaikan dengan warna latar (*background*). Untuk seorang pemula atau professional animator, pembuatan *storyboard* merupakan salah satu langkah penting untuk memperlihatkan rencana cerakan di setiap adegan.

4. Perencanaan Animasi

Setelah pembuatan *storyboard* selesai, langkah yang dilakukan adalah menyusun rencana dialog, musik, dan efek suara di setiap adegan. Perencanaan animasi ini sebagai panduan (*blueprint*) dalam proses *editing* final dan untuk mengetahui hal-hal yang dapat mempengaruhi selama proses produksi film animasi.

5. *Modeling*

Langkah selanjutnya setelah perencanaan animasi adalah proses *modeling*. *Modeling* adalah membuat bentuk atau mendesain sebuah objek 2 dimensi atau 3 dimensi yang akan ditampilkan dalam film atau video animasi. Biasanya kita membuat *modeling* dari karakter, properti, dan suasana lingkungan dalam film animasi. Model harus dibuat mendetail dan sesuai dengan ukuran pada sketsa

6. *Rigging*

*Rigging* adalah proses membuat setting terhadap objek model. Misalnya membuat sistem penulangan (*bone*) untuk menggerakkan model, membuat ekspresi wajah sesuai dengan keinginan. Langkah ini merupakan hal yang sangat penting untuk seorang animator karena ini merupakan satu-satunya



cara untuk menggerakkan model. Perlu untuk memahami secara utuh bagaimana teknik dalam proses pembuatan *rigging*. Seorang animator diharapkan memiliki kemampuan dan pengetahuan dasar tentang *rigging* untuk dapat membuat gerakan animasi yang baik.

7. Pengisi suara

Jika dalam sebuah film akan ada dialog, mungkin akan diperlukan pengisian suara. Proses pengisian suara perlu dipilih secara selektif dan disesuaikan dengan suasana maupun karakter yang telah direncanakan sebelumnya.

8. Tahap Animasi

Merupakan proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek atau model atau gerakan kamera.

9. *Rendering*

Proses ini adalah proses penggabungan pada model yang telah diberi desain, warna, *rigging*, dan animasi. Kemudian menyimpan hasil akhir proyek dalam bentuk file akhir (Meroz, 2014:16-29).

#### 2.4.5 Kelebihan Media Animasi

Media Animasi memiliki beberapa kelebihan yang memungkinkan anak dapat belajar dengan lebih baik, menurut Artawan (dalam Pietono 2014:151) kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya : a) memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, b) memperkecil ukuran objek yang cukup besar, c) memotivasi anak untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi anak, d) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, e) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Sedangkan menurut Puspitasari (2015:21) kelebihan animasi dalam bidang pendidikan antar lain: a) animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, b) animasi mampu

menyampaikan suatu pesan lebih baik dibanding penggunaan media lain, c) animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya, d) animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan, e) persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

## **2.5. Anak Berkelainan Tunadaksa**

### **2.5.1. Pengertian Anak Berkelainan**

Istilah berkelainan dalam percakapan sehari-hari dikonotasikan sebagai suatu kondisi yang menyimpang dari rata-rata umumnya. Penyimpangan tersebut memiliki nilai lebih atau kurang. Efek penyimpangan yang dialami oleh seseorang seringkali mengundang perhatian orang-orang yang ada disekelilingnya, baik sesaat maupun berkelanjutan (Efendi, 2009:2).

Dalam pendidikan luar biasa atau pendidikan khusus anak berkelainan, istilah penyimpangan secara eksplisit ditujukan kepada anak yang dianggap memiliki kelainan penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya, dalam hal fisik, mental, maupun karakteristik perilaku sosialnya, atau anak yang berbeda dari rata-rata umumnya, dikarenakan ada permasalahan dalam kemampuan berpikir, penglihatan, pendengaran, sosialisasi, dan bergerak (Efendi, 2009:2)

Anak yang dikategorikan memiliki kelainan dalam aspek fisik meliputi kelainan indra penglihatan (tunanetra), kelainan indra pendengaran (tunarungu), kelainan kemampuan bicara (tunawicara), dan kelainan kelainan fungsi anggota tubuh (tunadaksa). Anak yang memiliki kelainan dalam aspek mental meliputi anak yang memiliki kemampuan mental lebih (supernormal) yang dikenal sebagai anak berbakat atau anak unggul, dan anak yang memiliki kemampuan mental yang sangat rendah (subnormal) yang dikenal sebagai anak tunagrahita. Anak yang memiliki kelainan dalam aspek sosial adalah anak yang memiliki kesulitan dalam menyesuaikan perilakunya terhadap lingkungan sekitarnya. Anak yang termasuk dalam kelompok ini dikenal dengan sebutan tunalaras. (Efendi, 2009:3).

### 2.5.2. Pengertian Anak Berkelainan Tunadaksa

Seseorang yang diidentifikasi mengalami ketunadaksaan, yaitu seseorang yang mengalami kesulitan mengoptimalkan fungsi anggota tubuh sebagai akibat dari luka, penyakit, pertumbuhan yang salah bentuk, dan akibatnya kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh tertentu mengalami penurunan.

Secara definitif pengertian kelainan fungsi anggota tubuh (tunadaksa) adalah ketidakmampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya disebabkan oleh berkurangnya kemampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsi secara normal akibat luka, penyakit, atau pertumbuhan yang tidak sempurna sehingga dalam kepentingan pembelajaran perlu layanan secara khusus (Kneedler, 1984 dalam Efendi, 2009:114).

Sama seperti anak berkelainan lainnya, anak tunadaksa dilihat dari jenis dan karakteristiknya memiliki gradasi yang berbeda. Perbedaan berat-ringannya gradasi ketunadaksaan, baik tunadaksa ortopedi maupun tunadaksa neurologis, berpengaruh pada layanan pendidikannya.

Kondisi ketunadaksaan dikaitkan dengan masalah sosial ekonomi dapat dikelompokkan menjadi: 1. Penderita tunadaksa yang hanya memerlukan pertolongan dalam penempatan pada pekerjaan yang cocok, 2. Penderita tunadaksa karena kelainannya sehingga memerlukan latihan kerja (*vocational training*) untuk dapat ditempatkan dalam jabatan-jabatan biasa (*open employment*), 3. Penderita tunadaksa setelah diberi pertolongan rehabilitasi dan latihan-latihan dapat dipekerjakan dengan perlindungan khusus (*sheltered employment*), dan 4. Penderita tunadaksa yang sedemikian beratnya sehingga memerlukan perawatan secara terus-menerus dan tidak mungkin dapat produktif.

### 2.5.3. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Berkelainan Tunadaksa

Keadaan tunadaksa menyebabkan gangguan dan hambatan dalam keterampilan motorik seseorang anak dan hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks pada tahap berikutnya.

Keterbatasan ini sangat membatasi ruang gerak kehidupan anak tersebut. Menurut Piaget, anak tersebut tidak mampu memperoleh skema baru dalam beradaptasi dengan suatu laju perkembangan yang normal. Keterlambatan perkembangan ini diawali dengan hambatan dalam fungsi motorik sederhana yang akan berpengaruh terhadap kegiatan eksplorasi lingkungan anak secara wajar. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tersebut. Kesenjangan antara anak-anak normal dan anak-anak tunadaksa menjadi lebih jelas dengan bertambah besarnya anak tersebut. Hambatan terhadap kegiatan eksplorasi lingkungan menimbulkan hambatan terhadap masukan sensoris khususnya pada masa formatif. Hal ini mengurangi stimulus yang diterima anak lebih baik dalam arti jumlah maupun dalam jenisnya. Deprivasi sensoris dan deprivasi pengalaman berperan penting dalam perkembangan kognitif individu (Somantri, 2005:127).

## **2.6. Landasan Kerangka Teori Penelitian**

Berikut ini adalah landasan-landasan teori yang digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian tentang penilaian efektivitas video animasi cara mencuci tangan pakai sabun yang disesuaikan dengan sasaran.

### **2.6.1. Teori Komposisi**

Komposisi yang baik adalah arasemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Komposisi tidak boleh menggunakan cara yang lazim dari dunia *mode*, yakni merekam gambar yang indah yang langka perwatakan, arti, dan gerakan. Dari semua peraturan dalam pembuatan film, prinsip-prinsip komposisi adalah yang paling bisa diutak-atik. Adegan-adegan yang sangat menggetarkan secara dramatik seringkali dihasilkan dari pelanggaran peraturan. Untuk bisa melakukan pelanggaran secara efektif, antara lain, maka sangat perlu menjelajahi seluruh pengetahuan komposisi ini secara mendalam, dan untuk mengetahui mengapa peraturan tersebut dilanggar. Komposisi merefleksikan selera pribadi. Penggunaan prinsip-prinsip komposisi yang bagus dengan cara mengembangkan pengertian yang lebih baik mengenai unsur-unsur visual dan emosional yang

terkandung dalam perekaman citra dari penuturan cerita dapat menciptakan komposisi-komposisi yang bagus secara intuitif (Mascelli, 1986:410).

### 2.6.2. Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Warna merupakan fenomena getaran atau gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik (Sanyoto, 2010:11).

Secara subjektif/psikologis penampilan warna dapat dibagi menjadi tiga dimensi warna yang memiliki pengaruh terhadap tata rupa, yaitu *hue* (rona warna atau corak warna) merupakan dimensi mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna. *Value* adalah dimensi tentang kualitas terang-gelap warna atau tua-muda warna. *Chroma* adalah Intensitas atau kekuatan warna yaitu cerah-redup warna. Menurut Sanyoto (2010:24) terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer atau disebut warna pertama, atau warna pokok karena tidak dibentuk dari warna lain. Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer. Warna *intermediate* adalah warna perantara di antara warna primer dan warna sekunder pada lingkaran warna. Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder. Warna kuartier atau warna keempat adalah warna hasil percampuran dari dua warna tersier. Masing-masing memiliki kelompok nama-nama warna.

Mempelajari aspek warna berguna melatih kepekaan dan keterampilan teknis kesenirupaan. Disamping itu juga memperkuat pemahaman tentang bahasa rupa yang diantaranya mengenai bahasa rupa warna. Berikut akan dijelaskan tentang bahasa rupa warna berupa karakter dan simbolisasi warna (Sanyoto:2010:46):

a. Kuning

Warna yang berasosiasi pada sinar matahari yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, dan hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan, peringatan, dan humor.

b. Jingga/Orange

Warna jingga (*orange*) berasosiasi pada awan jingga atau buah jeruk jingga (*orange*). Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Awan jingga juga terlihat pada senja menjelang malam, mengingatkan sebentar lagi akan gelap malam, sehingga melambangkan bahaya. Warna jingga mempunyai karakter semangat, dorongan, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Jingga merupakan warna paling menyolok sehingga banyak digunakan sebagai pakaian para petugas keramaian. Pesawat terbang dengan warna jingga akan terlihat menyolok di langit biru. Warna ini mengingatkan orang pada buah jeruk (*orange*) sehingga akan menambah rasa manis jika untuk makan. Jingga dapat menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.

c. Merah

Warna merah berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, energik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan energik. Warna ini bersifat menaklukkan, ekspansif, dan dominan (berkuasa). Marah adalah positif, agresif, dan energik. Namun jika warna merahnya merah muda (*rose*), warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga *rose*.

d. Ungu

Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Ungu merupakan pencampuran dari warna merah dan biru sehingga juga membawa atribut-atribut dari kedua warna tersebut. Merah adalah lambang keberanian, kejantanan. Biru melambangkan *aristocratic*, kenengratan, kebangsawanan, spiritulitas, sehingga ungu adalah warna raja. Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, kenengratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, dan pencerahan. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotikan. Untuk cat ruangan anak-anak, warna ungu dapat meningkatkan daya imajinasi, sedangkan untuk ruang kerja dapat meningkatkan inspirasi.

e. Biru

Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan es. Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankolis, sayu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga tetapi cerah. Karena dihubungkan dengan langit, yakni tempat tinggal para Yang Maha Tinggi, surga, kahyangan, biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan. Lambang PBB menggunakan warna biru sebagai simbol perdamaian. Biru dapat menenangkan jiwa dan mengurangi nafsu makan.

f. Hijau

Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya yang hamper sama dengan biru. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keperawanan, kealamian, lingkungan, keseimbangan, kenagan, dan keselarasan. Masjid banyak menggunakan warna hijau sebagai lambang keimanan.

g. Putih

Putih warna yang paling terang. Putih berasosiasi pada salju di dunia barat. Adapun di Indonesia, warna ini berasosiasi pada siar putih berkilauan, kain kafan sehingga dapat menakutkan anak-anak. Putih mempunyai watak yang positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, ketentraman, kejujuran, ketulusan, kedamaian, kesopanan, kehalusan, kelembutan, kebersihan, *simple*, dan kehormatan.

h. Hitam

Hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusasaan. Watak atau karakter warna ini dapat menekan, tegas, mendalam, dan *depressive*. Ketakutan anak-anak pada kegelapan sangat membekas dan terbawa sampai dewasa dalam endapan bawah sadar. Akan tetapi hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, dan keagungan. Hitam memang misterius tetapi jika dikombinasikan dengan warna lain, hitam akan berubah total wataknya. Sebagai latar belakang warna, hitam berasosiasi dengan kuat, tajam formal, dan bijaksana. Hitam dipergunakan bersama sama dengan putih mempunyai makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, dan kebijaksanaan.

### 2.6.3. Ilustrasi Musik dan Efek Suara (*Sound effect*)

Ilustrasi Musik adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Ketika video dan radio belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, teater, tablo, tarian, pergelaran *muppet* (wayang) dan lain-lain. Seorang ilustrator musik harus mengacu pada semua karakter tersebut agar antara visual dan ilustrasi musik yang dibuat saling mendukung satu dengan yang lainnya, sehingga suasananya menjadi lebih hidup.



Sedangkan dalam menggambarkan suasana senang, sedih, tegang mencekam, seram seorang ilustrator harus bisa menggambarkannya dengan tepat ilustrasi musik yang dibuatnya (Kusumawati, 2009:3). Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan. Ilustrasi musik didefinisikan sebagai suara dan diam terorganisir melalui waktu yang mengalir (dalam ruang). Musik adalah produk pikiran. Maka elemen vibrasi (fisika dan kosmos) dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik bagi manusia sampai semua itu ditransformasi secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi *pitch* (nada-harmoni), *timbre* (warna suara), dinamika (keras-lembut), dan tempo (cepat-lambat) (Djohan, 2016:4-8).

Sedangkan efek suara (*sound effect*) adalah suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan. Adapun fungsi dari efek suara antara lain menentukan lokasi (*setting*), menunjukkan waktu dalam *setting*, memberikan tekanan pada bagian suatu adegan, memberikan cita rasa atau kesenangan pada seseorang, memberi arti pada permunculan atau berakhirnya suatu adegan atau kejadian. Menurut Syahfitri (2011:217) efek suara merupakan gabungan suara-suara pendukung supaya film terasa lebih hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang ada. Sebelum menciptakan lagu, pencipta lagu biasanya membaca dulu *script* atau naskah dari film tadi sehingga alur cerita dan tema lagu bisa berjalan.

#### 2.6.4. Perangkat Lunak Media

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengungkapkan kriteria dalam mereview perangkat lunak media yang berdasarkan pada kualitas yaitu:

- a. Kualitas Isi dan tujuan meliputi: ketepatan, kepentingan, keseimbangan, minat/perhatian, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas Instruksional, meliputi: memberikan kesempatan belajar siswa, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, dapat memberikan

dampak bagi siswa, apakah membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

- c. Kualitas Teknis, meliputi: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pendokumentasiannya (Arsyad, 2007:175-176).

#### 2.6.5. Alur Cerita

Alur cerita atau plot adalah perkembangan dari sebuah ide cerita. Merupakan struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan pada bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. Pada alur cerita semua keadaan cerita sudah jelas, dalam artian bahwa peran-peran yang ada suasana sekitar, keadaan tempat sang karakter sudah mulai terbaca, karena alur cerita tidak jauh beda jika kita membaca sebuah cerpen, novel atau sejenisnya (Syahfitri, 2011:217).

#### 2.7. Teori Perubahan Perilaku ABC (*Antecedence-Behavior-Consequence*)

Hubungan antara peristiwa-peristiwa lingkungan dengan perilaku sering disebut sebagai rantai A-B-C. Hubungan ini mempunyai beberapa implikasi dalam komunikasi kesehatan (Priyoto, 2014:123). Menurut Miller dalam Priyoto mengatakan teori ABC menjelaskan bahwa konsekuensi mengerahkan lebih banyak pengaruh terhadap kelangsungan pelaksanaan perilaku daripada pengaruh yang diberikan oleh anteseden. Seorang komunikator yang ingin menghasilkan sebuah perubahan perilaku tahap akhir akan mengarahkan diri pada apa yang mengikuti perilaku yang diharapkan serta menciptakan sekumpulan konsekuensi menyenangkan pelaksanaan perilaku tersebut.

Keterkaitan-keterkaitan dalam rantai A-B-C. Program komunikasi yang paling berdaya guna adalah program yang memperkuat keterkaitan antara anteseden, pelaksanaan perilaku, dan konsekuensinya. Disamping memicu perilaku dalam bentuk pengingat (*reminders*) dan improvisasi tambahan, strategi

antecedent dapat juga memperkuat jalinan antara konsekuensi dan perilaku sasaran (Priyoto, 2014:123).

a. *Antecedence*

*Antecedence* adalah peristiwa lingkungan yang membentuk tahap atau pemicu perilaku. *Antecedence* yang secara reliabel mengisyaratkan waktu untuk menjalankan sebuah perilaku dapat meningkatkan kecenderungan terjadinya suatu perilaku pada saat dan tempat yang tepat (Priyoto, 2014:125).

*Antecedence* ada dua macam, yaitu:

- 1) *Antecedence* yang terjadi secara alamiah (*naturally occurring antecedents*), yaitu perilaku yang secara otomatis dipicu oleh peristiwa-peristiwa lingkungan.
- 2) *Antecedence* terencana yang terjadi pada perilaku kesehatan yang tidak memiliki antecedent alami. Komunikator bisa mengeluarkan berbagai peringatan yang memicu perilaku sasaran (Kholid, 2012:59).

b. *Behaviour*

Menurut Bloom (1980) dalam Luthvatin, dkk, 2012:73) membagi perilaku manusia menjadi tiga domain. Ketiga domain tersebut yaitu:

1) Domain Kognitif (Pengetahuan)

Pengetahuan merupakan suatu hasil dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yakni penciuman, penglihatan, pendengaran, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

2) Domain Afektif (Sikap)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian antara reaksi terhadap stimulus tertentu dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap derajat sosial.

### 3) Domain Psikomotor (Praktik)

Suatu sikap yang belum otomatis terwujud adalah suatu tindakan, untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perubahan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan antara lain adalah fasilitas. Selain faktor fasilitas juga diperlukan dukungan dari pihak lain.

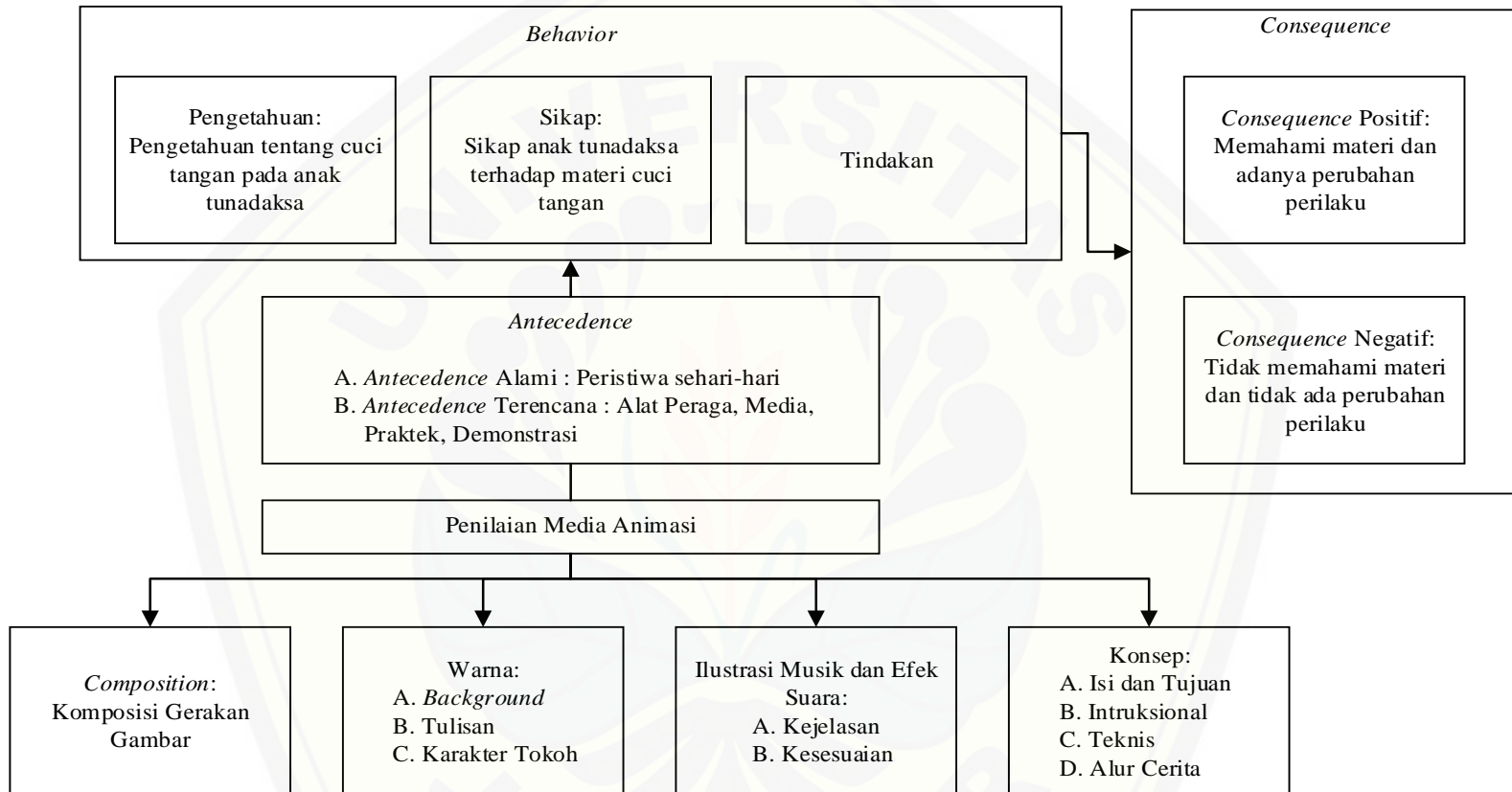
#### c. *Consequence*

Konsekuensi adalah peristiwa lingkungan yang mengikuti sebuah perilaku, yang juga menguatkan, melemahkan, atau menghentikan suatu perilaku. Secara umum orang cenderung mengulangi perilaku-perilaku yang membawa hasil-hasil positif (konsekuensi positif) dan menghindari perilaku-perilaku yang memberikan hasil-hasil negatif. Istilah *reinforcement* mengacu kepada peristiwa yang memperkuat perilaku.

*Reinforcement* positif adalah peristiwa menyenangkan dan peristiwa ramah, yang mengikuti sebuah perilaku. Sebagai contoh kesehatan anak membaik setelah mendapat pengobatan, peserta pelatihan menerima piagam bagi penguasaan keterampilan selama pelatihan. Tipe *reinforcement* ini menguatkan perilaku atau meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut akan terjadi lagi.

*Reinforcement* negatif adalah peristiwa (atau persepsi dari suatu peristiwa) yang tidak menyenangkan dan tidak diinginkan, ini juga memperkuat perilaku, karena seseorang cenderung mengulangi sebuah perilaku yang dapat menghentikan peristiwa yang tidak menyenangkan. Sebagai contoh, semakin banyak orang yang menggunakan kondom, meskipun tidak nyaman dan terdapat sanksi-sanksi sosial negatif supaya dapat meredakan ketakutan mereka terhadap terinfeksi AIDS. Perilaku yang pada akhirnya bisa menghentikan suatu peristiwa kemungkinan besar akan besar kemungkinan dicoba lagi di masa mendatang (Priyoto, 2014:126).

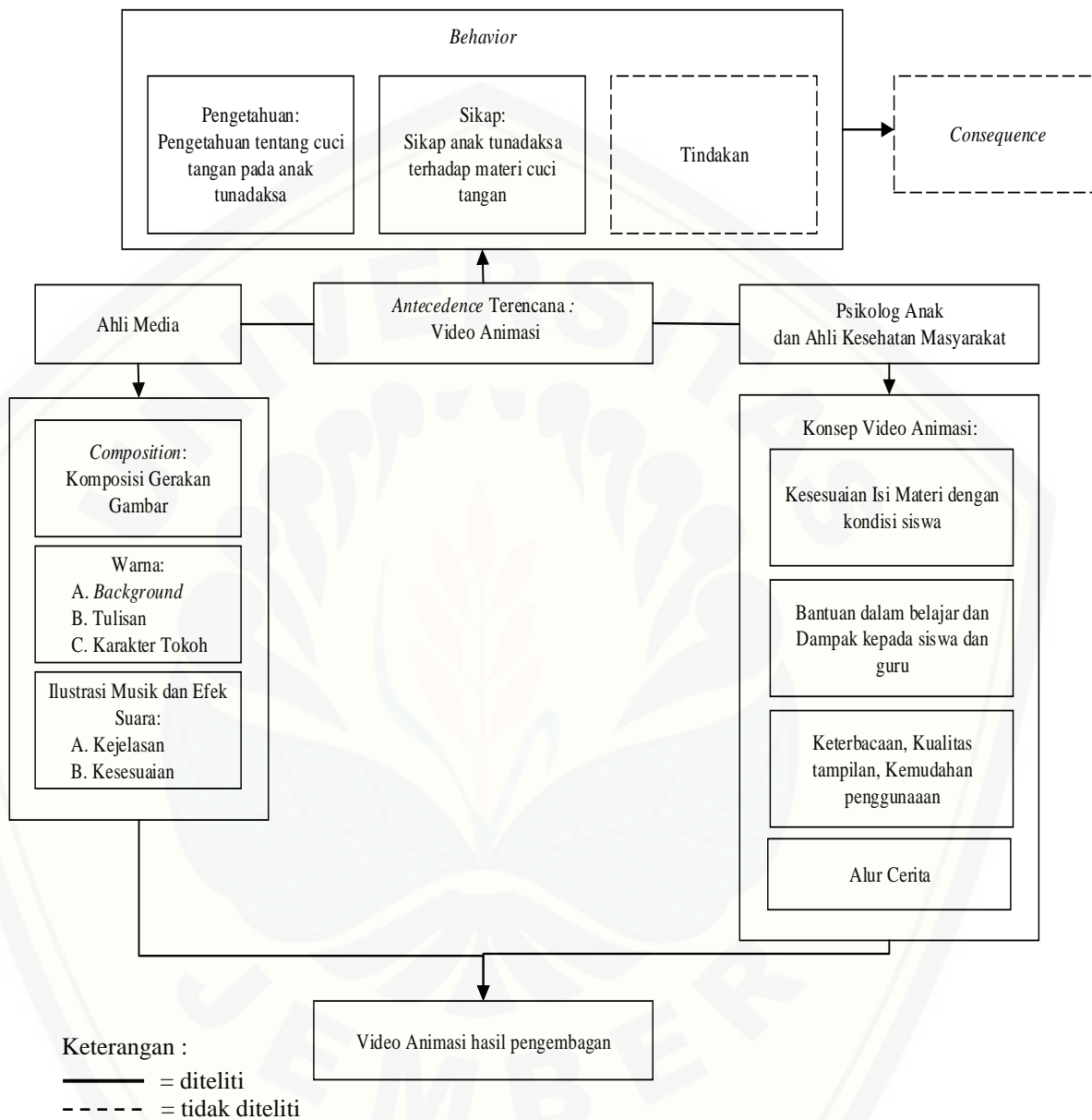
2.8. Kerangka Teori Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian

Modifikasi Teori ABC (Priyoto, 2014:123), Teori Komposisi (Mascelli, 1986:409), Teori Warna (Sanyoto, 2010:24), Teori Kualitas Media (Chee dan Wong, 2003:136), Teori Perangkat Lunak Media Pembelajaran (Arsyad, 2007:175).

2.9. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep tersebut, maka peneliti ingin meneliti efektivitas media yang akan dibuat menggunakan teori ABC dimana pada tahap *antecedence*, peneliti akan melakukan penilaian yang dilakukan para ahli antara lain ahli media, psikolog anak, dan ahli kesehatan masyarakat. Ahli media akan menilai dari aspek komposisi, warna meliputi warna *background*, tulisan, dan karakter tokoh, ilustrasi musik dan *sound effect* media video animasi. Sedangkan psikolog anak dan ahli kesehatan masyarakat akan menilai dari aspek kualitas media meliputi kualitas isi, tujuan, intruksional, kualitas teknik dan *storyline* atau alur cerita. Bagian *antecedence* tersebut akan mempengaruhi tahap *behavior*. Tahap *behaviour* dibagi menjadi tiga komponen yaitu pengetahuan, sikap, dan tindakan. Komponen pengetahuan yaitu pengetahuan anak tunadaksa tentang bagaimana cara mencuci tangan pakai sabun dengan benar dan sikap anak tunadaksa yang diperlihatkan saat mendapatkan materi akan diteliti oleh peneliti. Komponen pengetahuan dan sikap merupakan uji efektivitas terhadap anak tunadaksa. Komponen tindakan dan bagian *consequence* tidak peneliti teliti karena tahap tersebut merupakan tahapan lanjutan dan membutuhkan waktu yang lama untuk melihat perubahan perilaku, peneliti lebih menekankan pada bagaimana efektivitas dari media video animasi yang dibuat menurut para ahli dan anak tunadaksa.

## BAB 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan pendekatan kualitatif. Metode *research and development* digunakan apabila peneliti menghasilkan sebuah produk tertentu dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2014:311). Penelitian ini menguji coba produk dan menguji efektivitasnya kepada informan. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2010:51) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian terletak di Sekolah Dasar Luar Biasa (SLB) Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) jalan Imam Bonjol No. 42, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Alasan peneliti memilih sebagai lokasi penelitian, dikarenakan dari lima sekolah luar biasa di Kabupaten Jember diantaranya Sekolah Luar Biasa Negeri Patrang bertempat di Kecamatan Patrang, Sekolah Dasar Luar Biasa (SLB) bertempat di Kecamatan Patrang, Sekolah Luar Biasa Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) bertempat di Kecamatan Kaliwates, Sekolah Luar Biasa Balung dan Sekolah Luar Biasa Semboro, hanya SLB YPAC Kabupaten Jember yang menyediakan sekolah dasar bagi anak dengan kelainan tunadaksa.



### 3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan mengenai kondisi anak tunadaksa serta model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang dilakukan pada bulan Februari 2016 dan dilanjutkan dengan penyusunan proposal penelitian selama bulan Februari 2016 sampai Agustus 2016. Peneliti memulai proses penelitian dengan pembuatan media video animasi pada bulan September 2016 sampai dengan bulan Januari 2017. Setelah proses pembuatan media video animasi selesai, peneliti melanjutkan untuk melakukan uji efektivitas yang dilaksanakan pada bulan Februari 2017.

## 3.3 Sasaran dan Penentuan Informan Penelitian

### 3.3.1. Sasaran Penelitian

Menurut Basrowi dan Suwandi (2008:188), sasaran penelitian merupakan sumber data yang diminta informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Sasaran penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Sasaran penelitian dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli kesehatan masyarakat, psikolog anak, guru sekolah luar biasa, orang tua siswa, dan anak tunadaksa yang bersekolah di SLB YPAC Kabupaten Jember.

### 3.3.2. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian (Moleong 2010:97). Informan penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu:

- a. Informan utama yaitu orang-orang yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti. Informan utama dalam penelitian ini mereka yang memberikan penilaian langsung terhadap media yang dibuat oleh peneliti. Informan utama dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli kesehatan masyarakat, psikolog anak, dan anak tunadaksa.

Adapun kriteria informan utama penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kriteria ahli media, antara lain :
    - a) Mempunyai pengalaman di lapangan yang berkaitan dengan media.
    - b) Memahami penilaian media dari aspek tampilan dan cara penyajian yang dibuat peneliti.
    - c) Dapat berbahasa Indonesia.
    - d) Bersedia secara sukarela menjadi informan penelitian.
  - 2) Kriteria psikolog anak, antara lain :
    - a) Mempunyai latar belakang pendidikan keilmuan psikologi yang dibuktikan dengan ijazah atau legalisasi.
    - b) Dapat berbahasa Indonesia.
    - c) Bersedia secara sukarela menjadi informan penelitian.
  - 3) Kriteria ahli kesehatan masyarakat, antara lain :
    - a) Mempunyai latar belakang pendidikan keilmuan kesehatan, khususnya di bidang promosi kesehatan yang dibuktikan dengan ijazah atau legalisasi.
    - b) Memahami materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat.
    - c) Dapat berbahasa Indonesia.
    - d) Bersedia secara sukarela menjadi informan penelitian.
  - 4) Kriteria anak tunadaksa, antara lain :
    - a) Anak yang memiliki kelainan fungsi anggota tubuh dengan karakteristik tunadaksa ortopedi yang bersekolah di SLB YPAC Kabupaten Jember.
    - b) Mampu berkomunikasi.
    - c) Dapat berbahasa Indonesia.
    - d) Anak mendapatkan persetujuan dari orang tua/wali melalui guru sekolah untuk menjadi informan.
- b. Informan tambahan adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang diteliti. Informan tambahan Informan tambahan dalam penelitian ini adalah orangtua

murid dan guru SLB karena kesehariannya berinteraksi langsung dengan murid.

Adapun kriteria informan tambahan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kriteria guru sekolah luar biasa, antara lain:
  - a) Mempunyai latar belakang pendidikan luar sekolah atau luar biasa yang dibuktikan dengan ijazah atau legalisasi.
  - b) Mengetahui tentang media pengajaran.
  - c) Dapat berbahasa Indonesia.
  - d) Berdomisili di Kabupaten Jember.
  - e) Bersedia secara sukarela menjadi informan penelitian.
- 2) Kriteria orangtua, antara lain:
  - a) Memiliki anak tunadaksa ortopedi.
  - b) Dapat berbahasa Indonesia.
  - c) Berdomisili di Kabupaten Jember.
  - d) Bersedia secara sukarela menjadi informan penelitian.

Penentuan informan utama dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive*, yaitu pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan dalam penelitian atau mungkin seseorang sebagai penguasa, sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek dan situasi penelitiannya (Sugiyono, 2014:219).

### 3.4 Fokus Penelitian dan Pengertian

Fokus penelitian pada penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Fokus Penelitian dan Pengertian

No	Fokus Penelitian	Pengertian
1.	Komposisi	Penilaian unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi ( <i>harmonis</i> ) secara keseluruhan.
2.	Warna	Penilaian mengenai kesesuaian warna yang digunakan dalam ilustrasi.
	a. Warna <i>Background</i>	Penilaian mengenai kesesuaian warna latar yang digunakan pada media yang dibuat peneliti.
	b. Warna Tulisan	Penilaian mengenai kesesuaian warna huruf yang digunakan pada media yang dibuat peneliti.
	c. Warna Karakter Tokoh	Penilaian mengenai kesesuaian warna karakter tokoh yang

No	Fokus Penelitian	Pengertian
		digunakan pada media yang dibuat peneliti.
3.	Ilustrasi Musik dan <i>Sound Effect</i>	Penilaian kejelasan dan kesesuaian antara musik dan efek suara yang digunakan dengan ilustrasi dalam media.
4.	Konsep Video	
	a. Isi	Penilaian kesesuaian tujuan materi dengan kondisi anak tunadaksa.
	b. Intruksional	Penilaian dampak isi materi yang disampaikan melalui media.
	c. Teknis	Penilaian keterbacaan, kualitas tampilan, dan kemudahan penggunaan media.
	d. Alur Cerita	Penilaian alur cerita yang dibangun dengan unsur 5W+1H ( <i>What, Who, When, Where, Why, How</i> ).
5.	Pengetahuan anak tunadaksa terhadap materi	Penilaian hasil dari tahu anak tunadaksa terhadap materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat cara cuci tangan pakai sabun yang dikenalkan melalui media video animasi.
6.	Sikap anak berkebutuhan khusus terhadap materi.	Respon suka atau tidak, tertarik atau tidak anak tunadaksa saat melihat media video animasi.

### 3.5 Data dan Sumber Data

#### 3.5.1. Data

Data adalah kumpulan huruf/kata kalimat atau angka yang dikumpulkan melalui proses pengumpulan data. Data tersebut merupakan sifat atau karakteristik dari sesuatu yang diteliti (Notoatmodjo, 2012:180). Ada dua data dalam penelitian, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan informan, sedangkan data sekunder dalam penelitian ini berasal dari sumber pustaka yang relevan sebagai data dalam penelitian ini.

#### 3.5.2. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2010:157). Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### a. Data Primer

Data Primer adalah sumber data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, yakni subjek penelitian atau informan yang berkenaan dengan variabel yang diteliti atau data yang diperoleh dari responden secara

langsung (Arikunto, 2010:22). Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan informan yang terdiri dari ahli media, ahli kesehatan masyarakat, psikolog anak, anak tunadaksa, guru sekolah luar biasa, dan orang tua yang memiliki anak tunadaksa ortopedi.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misal melalui orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2014:225). Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari profil dan jumlah siswa di sekolah luar biasa.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

#### 3.6.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Wawancara adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dimana peneliti mendapatkan keterangan secara lisan dari seorang responden atau bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang tersebut (Notoatmodjo, 2012:139). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara secara mendalam (*indepth interview*). Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam kepada informan utama, yaitu ahli media, ahli kesehatan masyarakat, psikolog anak, anak tunadaksa dan informan tambahan, yaitu guru sekolah luar biasa dan orang tua yang memiliki anak tunadaksa. Peneliti akan melakukan wawancara kepada para ahli sesuai dengan kriteria informan yang telah ditetapkan dan proses wawancara dilakukan secara acak atau *random* serta tidak ditentukan urutan objek yang akan diwawancarai.

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dan observasi (Sugiyono, 2014:240). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini

adalah rekaman suara dengan format *mp3* dan foto saat wawancara dengan format *jpeg*.

c. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Apabila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data dengan teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2014:241). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam pada informan tambahan yakni orang tua anak tunadaksa dan guru sekolah luar biasa.

### 3.6.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti dalam penelitian ini sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, analisis data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2014:222). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara (*interview guide*) dengan bantuan alat perekam suara dan gambar menggunakan *handphone* serta alat tulis.

## 3.7 Teknik Penyajian dan Analisis Data

### 3.7.1. Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data yang digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya digunakan penyajian secara tekstular. Penyajian data tekstular adalah penyajian data hasil penelitian diungkapkan dalam bentuk uraian-uraian atau kalimat (Notoatmodjo, 2012:188). Teknik penyajian data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah dalam bentuk uraian kata-kata dan kutipan-kutipan langsung dari informan yang disesuaikan dengan bahasa dan pandangan informan. Penyajian kutipan langsung dilakukan dalam bentuk bahasa yang tidak formal, dalam susunan kalimat sehari-hari dan pilihan kata atau konsep asli informan. Berdasarkan cerita dari informan tersebut kemudian dikaji dengan teori yang telah dipilih.

### 3.7.2. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan dalam Sugiyono 2014:245). Teknik analisis data menggunakan metode *content analysis*. Analisis isi didahului dengan istilah-istilah atau penggunaan kata dan kalimat yang relevan, yang paling banyak muncul dalam media komunikasi. Pemberian *coding* perlu juga dicatat konteks mana istilah itu muncul kemudian dilakukan klasifikasi terhadap *coding* yang dilakukan. Klasifikasi dilakukan dengan melihat sejauh mana satuan makna berhubungan dengan tujuan penelitian. Satuan makna dan kategori dianalisis dan dicari hubungan satu dengan yang lainnya untuk menemukan makna, arti, dan tujuan isi komunikasi itu (Bungin 2011:165).

## 3.8 Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2014:267). Memvalidkan hasil penelitian adalah menentukan akurasi dan kredibilitas hasil melalui strategi yang tepat salah satunya menggunakan triangulasi.

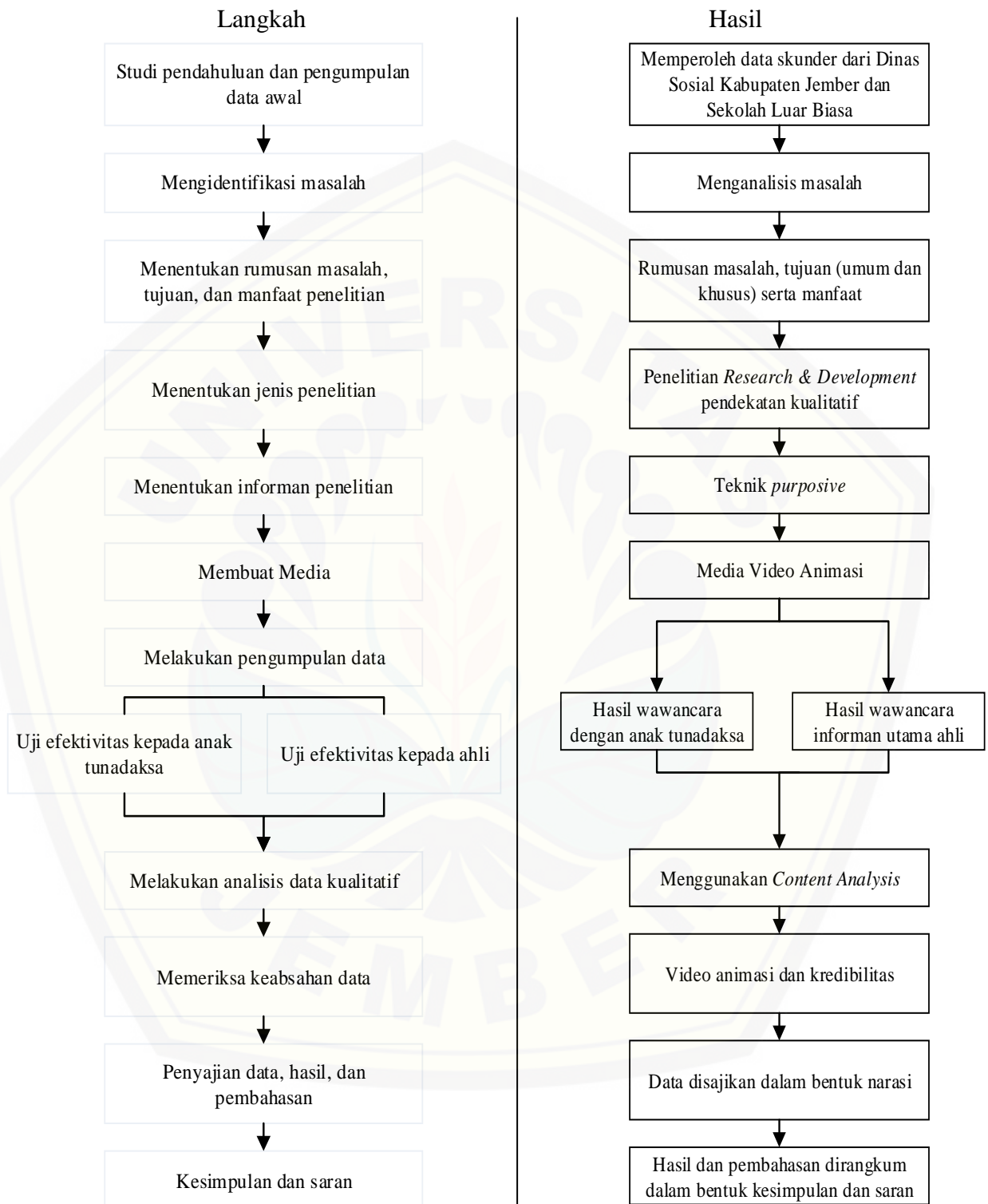
Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam

pada informan tambahan. Dari sumber tersebut selanjutnya akan dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari sumber data tersebut. Reliabilitas merupakan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Reliabilitas data pada penelitian kualitatif dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2014:268). Pada penelitian ini konsultasi dilakukan dengan dosen pembimbing penelitian.





### 3.9 Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Media video animasi dengan tema Cuci Tangan Pakai Sabun untuk anak tunadaksa telah selesai dibuat dengan durasi 7 menit 51 detik. Adapun judul dari video animasi adalah “Cuci tangan, ABK juga bisa”.
- b. Hasil penilaian efektivitas media terhadap tampilan video animasi
  - 1) Penilaian tampilan media dinilai berdasarkan komposisi, warna, ilustrasi musik, dan efek suara
    - a) Penilaian pada komposisi gambar sudah cukup baik namun ada beberapa elemen seperti teknik perpindahan gambar dan gerakan animasi perlu untuk diperbaiki karena dapat mempengaruhi emosional dan psikologis *audience* (sasaran).
    - b) Penilaian pada warna secara keseluruhan sudah tepat karena memakai warna yang kontras dan sangat menarik perhatian anak karena anak-anak suka dengan warna-warna yang cerah. Pemilihan warna sudah disesuaikan dengan karakter budaya masyarakat Jember.
    - c) Penilaian pada pemilihan ilustrasi musik secara keseluruhan sudah tepat namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki pada proses *editing* karena beberapa *volume* ilustrasi yang kurang jelas dan penilaian pada efek suara sudah tepat dan dapat mendukung penjelasan materi yang divisualisasikan.

Hasil penilaian efektivitas media terhadap konsep materi video animasi

- 2) Penilaian konsep materi dinilai berdasarkan kesesuaian isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknis.
  - a) Penilaian kesesuaian isi dan tujuan yang disampaikan dengan kondisi siswa sudah sesuai dan dapat menerangkan tujuan agar anak tunadaksa dapat memahami cara mencuci tangan dengan baik dan benar.
  - b) Penilaian intruksional media memberikan dampak positif dan dapat diterima oleh siswa karena komponen pada video animasi dikemas dengan sederhana dan mampu memotivasi anak untuk berperilaku sehat. Dampak yang sama dirasakan oleh pengajar karena terbantu dengan adanya media pembelajaran, kemudahan pengoperasian media, dan juga dapat memotivasi untuk selalu memberikan dukungan sosial kepada anak.
  - c) Alur cerita yang dipakai menggambarkan kondisi sehari-hari dan dipaparkan secara jelas dan runtut. Penilaian teknis secara keseluruhan cukup baik dan dapat dilihat dari segi penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Beberapa kata perlu diperbaiki seperti kata “ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) juga bisa” yang terdapat pada judul bisa diganti dengan kata yang lebih mudah dimengerti oleh anak tunadaksa seperti “Aku juga bisa”. Penilaian durasi penggambaran materi pada video sudah cukup baik karena tidak terlalu cepat dan dapat mempertahankan konsentrasi siswa.
- c. Hasil uji efektivitas video animasi dinilai relatif efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak tunadaksa tentang cara mencuci tangan dengan baik dan benar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media video animasi cuci tangan pakai sabun sebagai salah satu alternatif penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) untuk anak tunadaksa di Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Dinas Kesehatan

Diharapkan dapat memberikan upaya promosi kesehatan khususnya untuk anak berkebutuhan khusus dan membuat media kesehatan yang ditujukan kepada anak berkebutuhan khusus sesuai dengan karakteristik anak.

b. Dinas Pendidikan

Diharapkan dapat memberikan perhatian kepada sekolah luar biasa khususnya terkait media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus dan menjalin kerjasama dengan Dinas Kesehatan dalam upaya memberikan akses pengetahuan tentang kesehatan.

c. Masyarakat

Diharapkan media video animasi digunakan oleh pengajar, guru, dan orangtua dalam rangka membantu anak untuk selalu melakukan perilaku hidup bersih dan sehat misalnya cara mencuci tangan dengan baik dan benar atau perilaku kesehatan lainnya.

d. Peneliti

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan komponen-komponen video animasi yang masih memiliki kekurangan seperti perbaikan pada komposisi gambar dan ilustrasi musik yang masih terdengar pelan di beberapa *scene*. Agar tercipta media promosi kesehatan yang tepat dan dapat memiliki dampak kepada sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arum, D.M.P. 2014. *Visualisasi Tuntunan Sholat Untuk Tunarungu Berbasis Media Interaktif* [serial online] <http://eprints.dinus.ac.id/13128/> [27 Februari 2016]
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Buchanan, P.L. 2014. *Appreciative Inquiry: A Path to Change in Education. Dissertations. California State University-San Bernardino* [serial online] <http://scholarworks.lib.csusb.edu/etd> [5 Februari 2017]
- Bungin, B. 2011. *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chee, T.S.,& Wong A.F.L. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Diana, F.M., Susanti, F., dan Irfan, A. Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat di SD Negeri 001 Tanjung Balai Karimun. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Vol. 8 No.1*. [serial online] [27 Februari 2016].
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2007. *Perilaku Hidup Bersih Sehat Tatanan Institusi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur. 2012. *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Timur*. [serial online].

[http://www.depkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL\\_KES\\_PROVI\\_NSI\\_2012/15\\_Profil\\_Kes.Prov.JawaTimur\\_2012.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL_KES_PROVI_NSI_2012/15_Profil_Kes.Prov.JawaTimur_2012.pdf) [18 Februari 2016].

Dewi, I.C. 2015. *Pengantar Psikologi Media*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Djohan. 2016. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Indonesia Cerdas

Efendi, M. 2009. *Pengantar Pedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Effendi, L dan Riza U. 2005. Faktor-Faktor yang berhubungan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada SD Negeri Cikeusul Kidul 01 Ketanggungan Jawa Tengah Tahun 2004. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Fitriana, S.S. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Ketrampilan Membatik untuk Anak Tunagrahita Ringan pada SLB N Semarang*. Laporan Proyek Akhir. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

Gomo, M.J., Umboh, J.M.L., dan Pandelaki, A.J. 2013. Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sekolah pada Siswa Kelas Akselerasi di SMPN 8 Manado. *Jurnal e-Biomedik (eBM) Volume 1 Nomor 1*[serial online] [20 Februari 2016].

Hamzah, U. dan Nina L. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2010. *Penuntun Hidup Sehat Edisi Keempat*. [serial online]. <http://promkes.depkes.go.id/> [20 Juni 2016].

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2011. *Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*. [serial online]. [http://promkes.depkes.go.id/download/pedoman\\_umum\\_PHBS.pdf](http://promkes.depkes.go.id/download/pedoman_umum_PHBS.pdf) [18 Februari 2016].

Kementerian Kesehatan RI. 2015. *Rencana Strategis Kementerian Kesehatan Tahun 2015-2019*. [serial online]. [www.depkes.go.id/resources/download/info-publik/Renstra-2015.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/info-publik/Renstra-2015.pdf) [7 Maret 2016]

- Kholid, A. 2014. *Promosi Kesehatan: Dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media, dan Aplikasi untuk Mahasiswa dan Praktisi Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumawati, H. 2009. *Musik Ilustrasi*. Diklat Perkuliahan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Luby, S.P., Agboatwalla, M., Bowean, A., Kenah, E., Sharker, Y & Hoekstra, R.M. 2009. Difficulties in Maintaining Improved Handwashing Behavior, Karachi, Pakistan. *Am. J. Trop. Med. Hyg*, 81(1), 140-145.
- Luthviatin, N, dkk. 2012. *Dasar-dasar Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Machfoedz, I. dan Eko S. 2007. *Pendidikan Kesehatan Bagian dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Madura, J. 2001. *Pengantar Bisnis Buku 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mascelli, J.V. 1989. *Angle, Komposisi, Kontinuiti, Close Up, Editing, dalam Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra
- Meroz, M. 2014. *A Step by Step Guide to Animation Filmmaking*. [serial online]. <https://www.blopanimation.com/wp-content/uploads/2014/12/Making-an-Animated-Short.pdf> [12 April 2017]
- Moelong, L. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta

- Notoatmodjo, S. 2010. *Promosi Kesehatan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pietono, Y.D. 2014. *Mendiik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Pranata, M. 2010. *Teori Multimedia Intruksional*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Priyatna, H. 2007. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Priyoto. 2014. *Teori Sikap dan Perilaku dalam Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Purwandari, R., Ardiana A., dan Wantiyah. Hubungan Antara Perilaku Mencuci Tangan Dengan Diare Pada Anak Usia Sekolah Di Kabupaten Jember. *Jurnal Keperawatan Volume 4 Nomor 2*[Serial online]. [18 Februari 2016].
- Puspitasari, N.R. 2015. Studi Komparasi Penggunaan Media Animasi dan Media LKS dalam Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA SMAN 1 Sukoharjo. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rakhmat, J. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Raosdakarya.
- Rompas, M., Tuda, J., dan Ponidjan, T. 2013. Hubungan Antara Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun dengan Terjadinya Diare Pada Anak Usia Sekolah di SD Gmim Dua Kecamatan Taranan. *Ejournal Keperawatan (e-Kp) Volume 1 Nomor 1*[Serial online]. [18 Februari 2016].

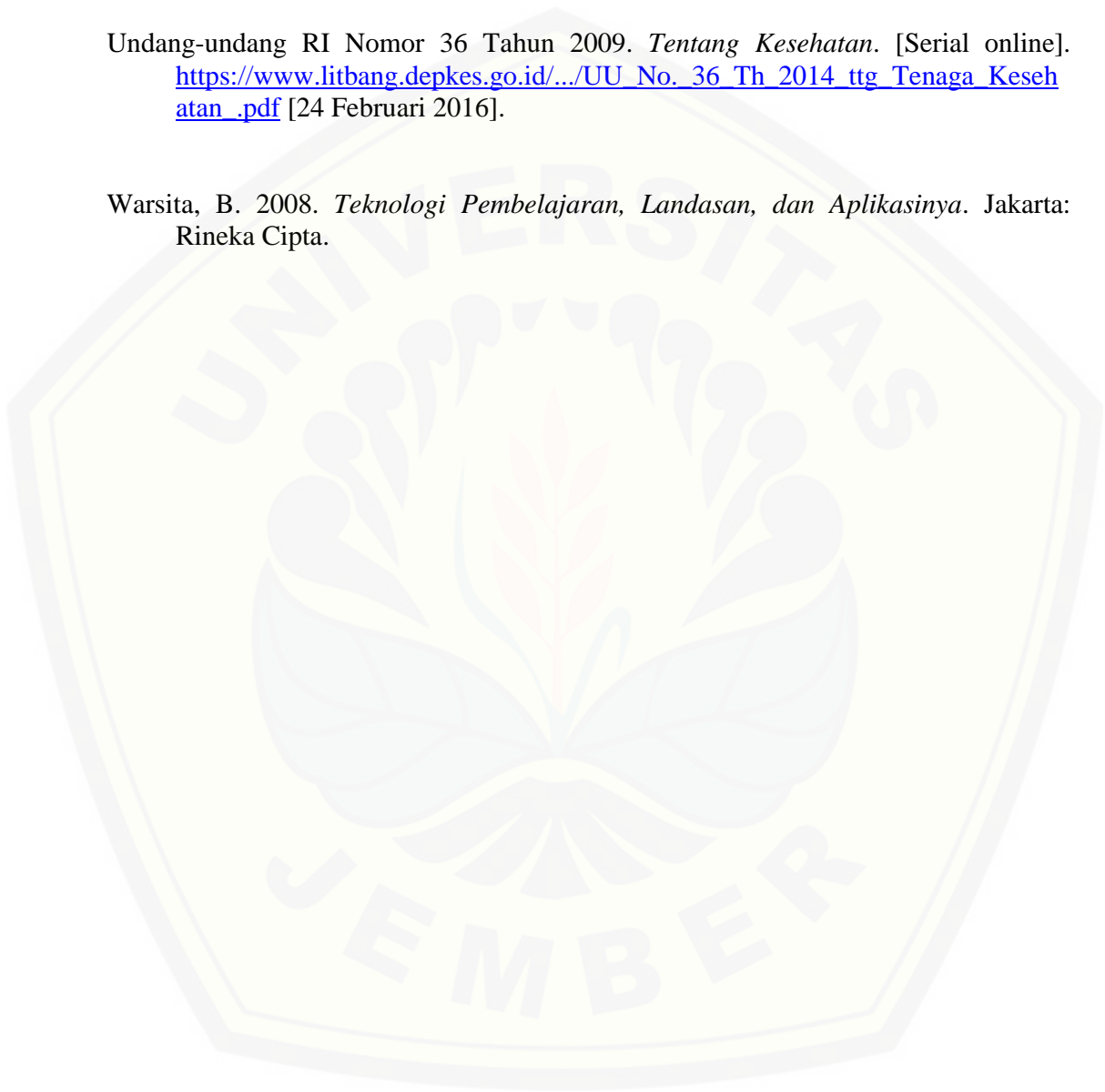


- Rossi, F., 2013. Perilaku Guru Sebagai Model dalam Upaya Menerapkan 5 Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Tatanan Institusi Pendidikan pada Murid Tunagrahita (Studi Kualitatif pada Sekolah Dasar Luar Biasa Negri Patrang Kabupaten Jember). *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Sanyoto, S.E. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Setiawan, I. 2014. Peran Orang Tua dalam Memotivasi Anak Mencuci Tangan dengan Benar dan Memakai Sabun pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aisyiyah Blimbing Kabupaten Sukoharjo. *Skripsi*. Surakarta: Stikes Kusuma Husada.
- Setiawati, S. 2008. *Proses Pembelajaran dalam Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: TIM.
- Sihombing, D. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sims, D. 2002. *Music Therapy in Special Education*. [serial online]. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/> [20 Juni 2016].
- Soemantri, S. 2009. *Psikologi Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suparman, M. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga.
- Suparyanto, W. 2005. *Petunjuk untuk Memulai Berwirausaha*. Bandung : Alfabeta.
- Sutjiono, T.W.A. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur No.4*. Jakarta: Badan Pendidikan Kristen Penabur.
- Syahfitri, Y. 2011. Teknik Fim Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM Vol. 10 No. 3*. [serial online] [20 Juni 2016].

Tazrian. 2011. Pengaruh pemberian pendidikan kesehatan mencuci tangan pakai sabun menggunakan media film terhadap perubahan perilaku mencuci tangan pakai sabun pada anak usia sekolah. *Tugas Akhir*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Undang-undang RI Nomor 36 Tahun 2009. *Tentang Kesehatan*. [Serial online]. [https://www.litbang.depkes.go.id/.../UU\\_No.\\_36\\_Th\\_2014\\_ttg\\_Tenaga\\_Kesehatan\\_.pdf](https://www.litbang.depkes.go.id/.../UU_No._36_Th_2014_ttg_Tenaga_Kesehatan_.pdf) [24 Februari 2016].

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.



## LAMPIRAN A. Lembar Pesetujuan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

---

**Pernyataan Persetujuan Orang Tua/Wali (*Informed Consent*)**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....

Alamat : .....

No. Telp : .....

Selaku orangtua/ wali dari:

Nama : .....

Umur : .....

Bersedia mengijinkan anak tersebut dijadikan subjek dalam penelitian skripsi yang berjudul **“Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa”**.

Bahwa prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak ataupun risiko apapun pada anak saya sebagai informan. Saya telah diberikan penjelasan mengenai hal tersebut di atas dan saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti dan telah mendapatkan jawaban yang jelas dan benar serta kerahasiaan jawaban wawancara yang saya berikan dijamin sepenuhnya oleh peneliti.

Jember, 2016

Informan,

(.....)

## LAMPIRAN A. Lembar Pesetujuan

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER****FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

---

**PERNYATAAN PERSETUJUAN (*INFORMED CONSENT*)**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....

Alamat : .....

No. Telp : .....

Bersedia menjadi subjek dalam penelitian skripsi yang berjudul **“Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun sebagai Salh Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk Anak Tunadaksa”**.

Bahwa prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak ataupun risiko apapun pada saya sebagai informan. Saya telah diberikan penjelasan mengenai hal tersebut di atas dan saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti dan telah mendapatkan jawaban yang jelas dan benar serta kerahasiaan jawaban wawancara yang saya berikan dijamin sepenuhnya oleh peneliti.

Jember, 2016

Informan,

(.....)

## LAMPIRAN B. Lembar Wawancara

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER****FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

---

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM INFORMAN UTAMA**

Tanggal Wawancara : .....

Waktu Wawancara : .....

Lokasi Wawancara : .....

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM AHLI MEDIA**

Langkah-langkah:

## 1. Pendahuluan

- a. Memperkenalkan diri
- b. Menyampaikan ucapan terima kasih dan permohonan maaf kepada informan atas kesediaannya dan waktu yang telah diluangkan untuk diwawancarai.
- c. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.

## 2. Pertanyaan Inti

**B. Komposisi Media**

- 1) Penilaian terkait komposisi gambar pada video animasi.
- 2) Penilaian terkait komposisi gerakan animasi.
- 3) Saran dari penilai

**C. Warna Media**

- 1) Penilaian penggunaan warna *background*.
- 2) Penilaian penggunaan warna pada tulisan-tulisan.
- 3) Penilaian warna pada karakter tokoh animasi.
- 4) Saran dari penilai terhadap warna yang digunakan

## LAMPIRAN B. Lembar Wawancara



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

**D. Ilustrasi Ilustrasi Musik dan *Sound Effect* Media**

- 1) Penilaian kejelasan dan kesesuaian ilustrasi musik yang digunakan pada video animasi.
  - 2) Penilaian kejelasan dan kesesuaian efek suara pada video animasi.
  - 3) Saran dari penilai terhadap musik dan efek suara.
3. Penutup
- Ucapan terimakasih.

Tanggal Wawancara : .....

Waktu Wawancara : .....

Lokasi Wawancara : .....

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM PSIKOLOG ANAK  
(TERKAIT MATERI MEDIA)**

1. Penilaian kualitas dari segi kesesuaian isi materi, tujuan dengan kondisi anak tunadaksa.
2. Penilaian dari segi dampak pemberian video animasi kepada anak tuna daksa dan guru.
3. Penilaian keterbacaan unsur-unsur yang disajikan dalam video, kualitas tampilan, dan cara penggunaan video animasi dalam proses belajar.
4. Tanggapan tentang alur cerita pada *storyline*.
5. Daya tangkap anak tunadaksa ketika melihat media video animasi.
6. Sikap yang mungkin diperlihatkan saat anak tunadaksa melihat media ini.
7. Saran dari penilai

## LAMPIRAN B. Lembar Wawancara

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER****FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

---

Tanggal Wawancara : .....

Waktu Wawancara : .....

Lokasi Wawancara : .....

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM AHLI KESEHATAN  
MASYARAKAT (TERKAIT MATERI MEDIA)**

1. Penilaian kualitas dari segi kesesuaian isi materi, tujuan memperkenalkan cara mencuci tangan pakai sabun dengan baik dan benar.
2. Penilaian keterbacaan unsur-unsur yang disajikan dalam video dan kualitas tampilan video.
3. Tanggapan tentang alur cerita pada *storyline*.
4. Saran dari penilai

## Catatan:

1. Panduan Wawancara ini sangat memungkinkan berkembang sewaktu penelitian berlangsung, tergantung sejauh mana informasi yang ingin didapatkan oleh peneliti.
2. Bahasa yang digunakan ketika wawancara berlangsung harus mudah dipahami dan tidak terpaku pada panduan wawancara ini.
3. Panduan wawancara ini berfungsi sebagai penunjuk arah selama wawancara berlangsung.

**LAMPIRAN B. Lembar Wawancara****KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER****FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

---

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM ANAK TUNADAKSA**

1. Tanggapan tentang tampilan dari video animasi cuci tangan pakai sabun (warna, tulisan).
2. Tanggapan tentang karakter dalam video animasi cuci tangan pakai sabun.
3. Pemahaman tentang materi yang disampaikan melalui video animasi cuci tangan pakai sabun.
  - a. Bagaimana cara mencuci tangan dengan dengan baik dan benar?
  - b. Ada berapa langkah cara mencuci tangan dengan dengan baik dan benar?
  - c. Jelaskan langkah-langkah cara mencuci tangan dengan dengan baik dan benar?
  - d. Apa saja akibat jika kita tidak mencuci tangan dengan baik dan benar?

**Catatan:**

1. Panduan Wawancara ini sangat memungkinkan berkembang sewaktu penelitian berlangsung, tergantung sejauh mana informasi yang ingin didapatkan oleh peneliti.
2. Bahasa yang digunakan ketika wawancara berlangsung harus mudah dipahami dan tidak terpaku pada panduan wawancara ini.
3. Panduan wawancara ini berfungsi sebagai penunjuk arah selama wawancara berlangsung.



## LAMPIRAN B. Lembar Wawancara



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

Jln. Kalimantan I/93 Kampus Tegal Boto Telp. (0331)337878,  
322995, 322996 Fax (0331) 322995 Jember 68121

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM INFORMAN TAMBAHAN**

Tanggal Wawancara : .....

Waktu Wawancara : .....

Lokasi Wawancara : .....

Nama : .....

Umur : .....

Pekerjaan : .....

**PANDUAN WAWANCARA MENDALAM GURU / ORANGTUA**

Langkah-langkah:

1. Pendahuluan
  - a. Memperkenalkan diri
  - b. Menyampaikan ucapan terima kasih dan permohonan maaf kepada informan atas kesediaannya dan waktu yang telah diluangkan untuk diwawancarai.
  - c. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
2. Pertanyaan Inti
  - a. Penilaian terkait tampilan video animasi.
  - b. Penilaian materi yang disampaikan melalui video animasi
  - c. Respon anak terhadap media video animasi.
3. Ucapan Terimakasih

**LAMPIRAN C. Naskah Audio Visual****SCENE 1. EXT. RUMAH - PAGI**

Suasana rumah pada pagi hari, terlihat sinar matahari yang cerah. terdengar suara kicauan burung.

**SCENE 2. INT. RUMAH - PAGI**

Suasana di ruang makan, semua anggota keluarga berkumpul untuk sarapan bersama.

BUNDA

Anak-anak ayo makan...

KAKAK ALILA DAN IKHSAN

Iya bunda.

IKHSAN

Hemmm..enak sekali baunya(memejamkan mata, mencium aroma makanan), jadi tambah lapar, aku mau ambil yang ini ahhh.. (mengambil makanan)

BUNDA

STOP!!!

Hayoo,,Ikhsan sebelum mengambil makanan apa yang harus kita lakukan??

IKHSAN

Emm..kita harus berdoa bunda.(berpikir)

BUNDA

Emmm, sebelum berdoa??

Karena ini penting sekali.

IKHSAN

Ikhsan lupa??

KAKAK ALILA

Ahh.. masa Ikhsan lupa??

kita harus cuci tangan dulu Ikhsan, kalau kita tidak cuci tangan kita bisa sakit. nanti perut kita bisa sakit dan kita bisa diare.

karena tangan kita mungkin saja menjadi tempat tinggal dari kuman-kuman penyakit yang bisa menyebabkan perut kita sakit.

BUNDA

benar sekali yang dikatakan kakak, ya sudah sekarang ikhsan cuci tangan dulu ya.

kakak tolong adiknya dibantu untuk mencuci tangan dengan baik dan benar.

KAKAK ALILA

baik bunda..

### SCENE 3. INT. RUMAH - PAGI

Suasana di kamar mandi didepan wastafel, kakak alila berdiri dan ikhsan duduk di kursi roda untuk mulai mencuci tangan.

IKHSAN

Hallo teman-teman semua!!..(melambai ke audience)

Sekarang Ikhsan akan diajarkan oleh kakak alila bagaimana cara mencuci tangan dengan baik dan benar,ada yang sudah tahu belum??

ada yang belum tahu ya, kalau belum tahu nanti kita praktekan bersama-sama ya??

KAKAK ALILA

yang harus dilakukan adalah basahi tangan kita terlebih dahulu dengan air yang mengalir, jangan lupa ya menggunakan air yang mengalir (terdengar suara percikan air) dan kita beri sabun pada tangan kita agar kuman-kuman yang menempel di tangan bisa hilang.

setelah itu yang harus kita ingat ada 7 langkah cara mencuci tangan. Ada berapa langkah teman-teman??

iya benar sekali ada 7 langkah, (ilustrasi musik anak-anak)

Langkah 1. Mulai dari depan

Langkah 2. ke belakang tangan

Langkah 3. Sela-sela jari tangan

Langkah 4. Buku-buku jari

Langkah 5. Kuku-kuku jari

Langkah 6. Jempol (ibu jari)

Langkah 7. Pergelangan tangan (tangan Ikhsan)

Kita ulangi sekali lagi ya...

(menulangi gerakan mencuci tangan)

IKHSAN

Waahhh.. ternyata mudah sekali ya teman-teman.

dengan mencuci tangan dengan baik dan benar kita bisa mencegah dari sakit perut dan diare karena tangan kita sudah bersih dari kuman-kuman penyakit.

KAKAK ALILA

Iya benar sekali, jangan lupa ya untuk selalu menjaga kebersihan tangan kita dengan mencuci tangan dengan air yang mengalir dan sabun kemudian kita melakukan 7 langkah cara mencuci tangan.

#### **SCENE 4. INT. RUMAH - PAGI**

Suasana ruang makan, Ikhsan dan kakak alila mulai sarapan bersama dengan ayah dan bunda. (ilustrasi musik).

BUNDA

Sudah selesai cuci tangannya??

IKHSAN

Sudah bunda.

Final Statement

Ayoo teman-teman...cuci tangan dengan benar

INGAT ada 7 langkah yaaa...

Badan sehat, satu langkah kecil dengan mencuci tangan.

#### LAMPIRAN D. Langkah Pembuatan Media

Adapun langkah dalam proses pembuatan media video animasi, antara lain:

1. Proses penyusunan *storyboard*  
Membuat rancangan gambar yang akan ditampilkan pada setiap *shoot* pada video.
2. Proses *modeling* karakter dan properti  
Membuat desain atau model setiap karakter dan properti yang akan ditampilkan dalam video.
3. Proses perancangan tulang pada karakter (*rigging*)  
Pemberian struktur tulang pada objek agar dapat bergerak seperti yang diinginkan.
4. Proses penggabungan karakter, properti dan *setting*  
Menggabungkan setiap karakter sesuai dengan *setting* dan properti yang telah disiapkan.
5. Proses animasi objek  
Membuat gerakan karakter sesuai dengan naskah video.
6. Proses pengisian suara (*dubbing*) dan *editing* suara  
Menyesuaikan rekaman suara dengan gerakan karakter.
7. Proses penggabungan gambar setiap *scene*  
Menggabungkan *scene* yang telah dibuat agar sesuai dengan *storyboard*.
8. Proses penyesuaian *setting* dengan ilustrasi musik dan efek suara
9. Proses *rendering* video animasi.

LAMPIRAN E. Gambar Video Animasi



Gambar 1. Setting rumah

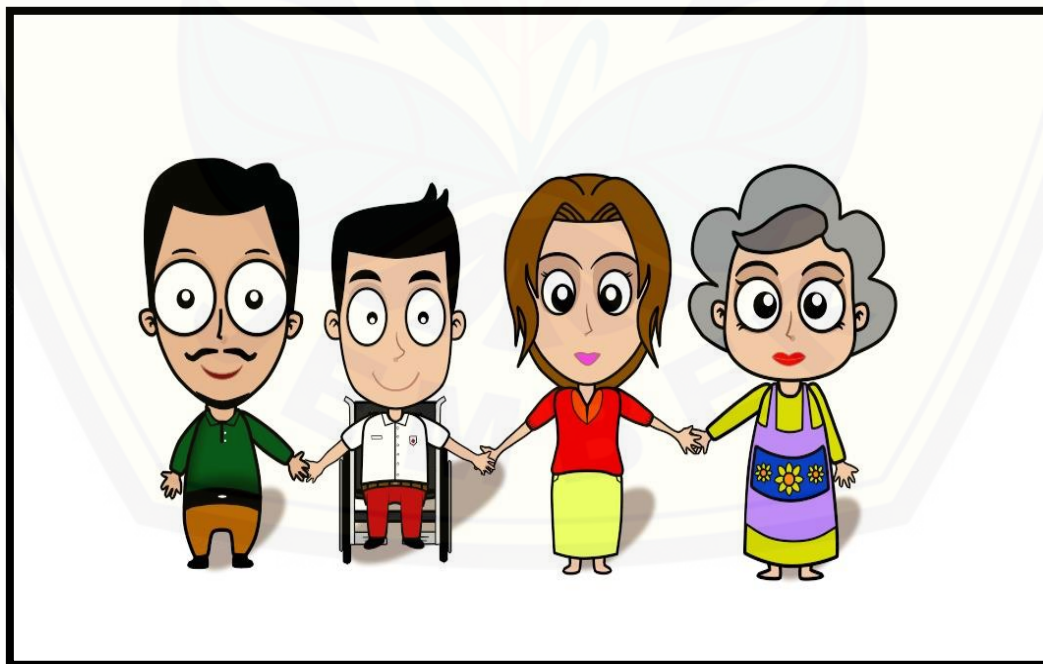


Gambar 2. Setting Ruang Makan

LAMPIRAN E. Gambar Video Animasi



Gambar 3. Setting Kamar Mandi



Gambar 4. Karakter Animasi (kiri ke kanan) Ayah, Ikhsan, Kakak, Bunda

**LAMPIRAN F. Dokumentasi Penelitian**



Gambar 1. Dokumentasi wawancara dengan Informan Utama Ahli Kesehatan Masyarakat



Gambar 2. Dokumentasi wawancara dengan Informan Utama Psikolog Anak



Gambar 3. Dokumentasi wawancara dengan Informan Utama Ahli Media 1



Gambar 4. Dokumentasi wawancara dengan Informan Utama Ahli Media 2





Gambar 5. Dokumentasi wawancara dengan Informan Tambahan Orang Tua



Gambar 6. Dokumentasi wawancara dengan Informan Tambahan Guru SLB



Gambar 7. Dokumentasi Uji Efektivitas Media Video Animasi Anak Tunadaksa



Gambar 8. Dokumentasi Uji Efektivitas Media Video Animasi Anak Tunadaksa

**LAMPIRAN G. Transkrip Hasil Wawancara Mendalam**

Keterangan	X	: Informan Utama
	Y	: Informan Tambahan
	Z	: Peneliti

## 1. Informan Utama Ahli Kesehatan Masyarakat (X1)

- a. Nama : DR
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Tempat tinggal : Kebonsari, Jember
- d. Waktu Wawancara : Selasa, 31 Januari 2017, pukul 20.15

Malam hari di suasana tempat tinggal informan yang sepi, ada dua orang tamu sedang membicarakan sesuatu dengan informan, anak informan berada tepat di sebelah informan yang duduk di kursi. Terdengar suara air yang berasal dari aquarium. Suasana proses wawancara mendalam cukup lancar. Informan memberikan informasi dengan jelas. Anak informan sangat tertarik ketika peneliti menyajikan video animasi.

Hasil wawancara mendalam dengan DR

- |    |   |   |    |
|----|---|---|----|
| Z  | : | Begini ibu, tujuan saya kesini ingin berdiskusi tentang media yang saya buat, dan ibu sebagai informan yang akan memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap media yang saya buat. Bagaimana bu apakah berkenan?                                   | 1  |
| X1 | : | Oh, iya mas silahkan.   | 2  |
| Z  | : | Permisi ibu ini bisa diisi.   | 3  |
| X1 | : | (Mengisi lembar persetujuan)  | 4  |
| Z  | : | Ini bu videonya bisa dilihat. (menyajikan video)  | 5  |
| X1 | : | (Mengamati video)   | 6  |
| Z  | : | Tujuan dari video ini dari saya khusus untuk anak tunadaksa.  | 7  |
| X1 | : | Yang mana itu?  | 8  |
| Z  | : | Yang lumpuh ibu, kan banyak ada yang tunarungu, tunanetra, tunagrahita, sebelumnya saya sempat <i>sharing</i> dengan psikolog bagaimana kira-kira kita bisa memberikan intervensi dan hasil dari diskusi memutuskan untuk mengambil informan tunadaksa. | 9  |
|    | : | Informan sedang berbicara dengan tamu   | 10 |
| Z  | : | Nah tadi setelah ibu lihat dari kesesuaian tujuan dengan kondisi anak yang menerima bagaimana bu?   | 11 |

- X1 : Dengan melihat media tadi? 12
- Z : Iya dengan melihat media penyampaian bagaimana cara mencuci tangan 13
- X1 : Eee, kalau menurut saya mas dari sisi konten difokuskan targetnya ke anak tunadaksa tadi, saya kira bisa ya, sangat bisa untuk mereka menerima isi dari pesan yang disampaikan disitu. Saya lihat cuci tangan semua orang bisa apalagi dengan kondisi tunadaksa dari sisi kaki ya, tangan saya rasa bisa. Kalau menurut saya kontennya sesuai dan bisa diterima. Kemudian kalau dari sisi, arahnya kan tadi judulnya cuci tangan, ABK juga bisa, istilah ABK itu apakah cukup familiar ke mereka, itu pertanyaan saya. Anak berkebutuhan khusus, ini kan langsung ke anak ABKnya bukan keseluruhan? 14
- Z : Iya bu. 15
- X1 : Kalau pun dikhususkan ke temen-temen yang tunadaksa istilah ABK apa perlu diganti atau mungkin diperjelas ya. Kebetulan saya orang promosi kesehatan ketika berbicara ABK kebutuhan khusus ya, nah nanti ketika orang lain bisa jadi istilah ABK itu rancu. Jika kita berbicara bahasa populer ABK kan banyak, nah nanti kalau itu tidak dimunculkan ABK itu apa kekhawatiran saya ada beberapa macam persepsi istilah ABK. 16
- Z : Kalau untuk, nanti ini sebagai salah satu solusi dari guru, sesuai dari studi pendahuluan saya kalau guru merasa kesulitan dengan media yang tidak lengkap, apalagi fasilitas untuk teman-teman yang ABK juga kurang dari pada teman yang normal. Nah nanti untuk dampak sendiri dari guru ke siswa bagaimana? 17
- X1 : Yang pertama saya melihat dari visualisasi ketika ABKnya kan ada kursi roda (menunjuk video) itu sangat membantu mereka bisa melihat bahwa itu mereka. Saya sangat senang dengan visualisasi anaknya tadi dibantu dengan pakai itu. Yang kedua, memang ini tepatnya ada pendamping artinya kan ke guru, jadi guru selain menerangkan juga membawa media agar lebih membantu, beda kalau visualnya hanya untuk mereka tanpa ada pendamping. Jadi saya kira tepat sekali jika sasaran keguru yang mendampingi teman-teman tunadaksa, dengan visualisasi mereka pakai kursi roda itu saya kira nilai lebihnya disitu. Bisa menggambarkan kondisi yang *real* sesuai dengan sasaran. 18
- Z : Kalau dari segi videonya, kalau dia berdiri sendiri tanpa ada pendamping? 19
- X1 : Kalau itu langsung diberikan ke anaknya, saya kira visualisasinya sudah dijelaskan 7 langkah itu. Tetapi, kembali lagi bahwa mereka itu punya keterbatasan dan butuh bantuan orang lain. Yang terpenting begini mas, ketika media ini untuk teman-teman 20

ABK yang khususnya tunadaksa ini kan memberikan pemahaman bahwa semua orang punya hak yang sama terkait kesehatan termasuk cuci tangan, itukan kebutuhan dasar ketika semua orang makan jadi, ini penting untuk mereka dan ini bisa, tetapi menurut saya akan lebih baik media ini ada pihak pendamping karena dengan keterbatasan dia, bahkan tadi kan diceritakan juga “tolong dibantu ya kakak adeknya” ini juga memberikan pemahaman orang disekitar ABK bahwa mereka butuh *support social* (dukungan sosial) dari lingkungan terdekat. Kasihan kalau mereka sendiri jadi akan lebih optimal ketika itu melibatkan pendamping entah guru atau keluarga.

- Z : Untuk dari sisi tipografi tulisan, keterbacaan, kejelasan, apakah ada yang kurang besar atau kurang jelas? 21
- X1 : Kalau dari sisi tulisanya sudah jelas, tapi mungkin ada ukuran tulisan yang agak kurus sekali ya? 22
- Z : Yang mana ya bu? 23
- X1 : (menunjuk kearah video) nah tulisan cuci tangan kelihatannya terlihat kurus banget deh. Kalau dari kontras warnanya saya kira menarik untuk anak. 24
- Z : Iya bu, warnanya mencolok. 25
- X1 : Iya anak-anak suka, Cuma dari sisi volume ya tadi kelihatannya ada yang beda. Volume ibu pada saat akhir-akhir tadi agak susah, hati-hati. Pada saat *ending closing* (penutupan) tadi, padahal sebelumnya jelas banget. Kualitasnya bagus mulai dari awal, cuci sampai kumpul setelah cuci tadi kayaknya agak turun ndak jelas jadi dengarnya susah. 26
- Z : Iya bu, tadi saya kasih kalau mungkin kurang jelas bisa pakai *earphone*. 27
- X1 : Saya kira media itukan orang pasti ndak memakai alat bantu apa-apa. Saya kan ndak lihat mas mengotak-atik *volume*, dari awal kan diem tapi memang ada perbedaan diakhir-akhir. Ya, jadi ndak usah pakai *headset* jadi tau. 28
- Z : Kalau untuk penggunaan bahasa tadi, dari awal sampai akhir itu bagaimana bu? 29
- X1 : Saya kira sudah, ya itu tadi bahwa semua orang punya hak untuk bisa hidup sehat apalagi ini kan fokusnya ke anak-anak ABK, jadi dengan intonasi yang agak pelan, saya kira sudah gampang mereka untuk bisa menerima itu. 30
- Z : Maksudnya dari pemilihan kata tadi? 31
- X1 : Iya, *simple* (sederhana) jadi mudah dipahami kok, jadi bahasa-bahasa yang dekat dengan bahasa anak-anak, tidak ada bahasa yang kompleks atau bahasa yang ambigu. Saya kira tidak masalah. 32
- Z : Ini bu naskahnya dari video mungkin tadi ada yang kurang jelas dari *step-stepnya* 33

- (langkah-langkahnya), mungkin ada yang masih kurang bu?
- X1 : (melihat naskah) jadi gini satu hal yang mungkin bisa ditindaklanjuti ya kedepannya, 34  
ini saran mas, dari sisi mbaknya ke anaknya tadi menemani iya mengajari iya tapi,  
*how they can do it* (bagaimana mereka dapat melakukannya) jadi si anak tadi  
kelihatan cuci tangan. Padahal memberikan motivasi ke mereka untuk bisa melakukan  
itu kan, mungkin mbaknya ndorong dia gini atau tangannya di (sambil  
mempraktekkan) memperlihatkan kalau ABK itu cuci tangan saya belum melihat.  
Jadi, semoga kedepannya saran mas kedepannya bisa divisualisasikan temen-teman  
ABK melakukan itu walaupun itu dengan bantuan. Tadi kan masih disebelahnya toh?  
Begitu 7 langkah kan lepas, ndak apa-apa itu kan memang untuk menunjukkan cara  
mencuci, tapi *they can not see, how they can do It* (mereka belum bisa melihat  
bagaimana mereka melakukan itu).
- Z : Benar bu, jadi di *step by step* nya sampai nyuci. 35
- X1 : Iya sampai nyuci dengan kondisi yang dia alami, itu akan lebih bagus lagi mas. Tetap 36  
yang 7 langkah jangan dihilangkan karena itu penting karena sudah detail ya, tapi  
belum terlihat secara visualisasi karena kan ini khusus ABK, kita mau memotivasi  
ABK supaya mereka bisa melakukan itu belum terlihat. Tapi untuk bagaimana cara  
mencuci tangannya ok.
- Z : Kalau dari segi *scene* yang kamar mandi, saya ulangi kembali tahapannya, apakah 37  
nanti dampak ke mereka timbul perasaan bosan atau bagaimana bu?
- X1 : Ndak sih, ndak masalah karena *stepnya* 7 itu kan nggak sedikit, ndak apa-apa 38  
diulangi.
- Z : Untuk alur cerita bu, dari awal sampai akhir bagaimana bu? mungkin ada alur yang 39  
loncat-loncat.
- X1 : Ndak saya kira, kan dari ruang makan, berdo'a, ndak mas saya rasa sudah runtut lah. 40  
Artinya pada saat anak-anak itu lihat mereka bisa menerima.
- Z : Iya bu, terus saran lain dari video ini apa bu? 41
- X1 : Ya itu tadi saya rasa *volume*, kalau dari visualisasi, kontennya, cara menyampaikan 42  
saya kira bisa.

## 2. Informan Utama Ahli Media (X2)

- a. Nama : MZ
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Tempat tinggal : Patrang, Jember
- d. Waktu Wawancara : Kamis, 2 Februari 2017, pukul 10.35

Pagi hari di ruang kerja informan, terlihat ada beberapa orang sedang bercengkrama dengan ditemani musik yang diputar melalui *tape recorder*. Informan terlihat duduk di tengah ruangan dan sedang mengetik sesuatu dengan laptop. Kemudian peneliti menjelaskan tujuan datang menemui informan dan meminta izin untuk melakukan wawancara. Suasana proses wawancara mendalam cukup lancar. Informan sangat terbuka saat memberikan informasi dengan jelas.

Hasil wawancara mendalam dengan MZ

- Z : Silahkan pak ini videonya. 1
- X2 : Oh, iya mas (sambil melihat video yang disajikan). 2
- Z : Bagaimana, sudah pak? 3
- X2 : Iya, terus apa yang bisa saya komentari? 4
- Z : Yang saya tanyakan terkait segi komposisi videonya sendiri bagaimana pak? 5
- X2 : Ok, eeem, saya ngalir aja ya mas. 6
- Z : Iya. 7
- X2 : Ini dalam hal penggunaan *editing* dulu, penggunaan *cut to cut* dan *dissolve* itu ada motivasi tertentu, jadi perpindahan gambar yang *cut to cut* dan *dissolve* beda makna nanti. 8
- Z : Oh begitu, iya pak. 9
- X2 : Jadi, *cut to cut* itu digunakan ketika belum terjadi perubahan waktu yang signifikan, jadi pada saat kita diskusi saat ini ya, masih dalam satu adegan, satu ruang dan satu waktu seperti ini, ini usahakan perpindahannya *cut to cut* saja karena belum ada lompatan waktu atau lompatan ruang yang di apa namanya yang berubah gitu. 10
- Z : Ini disini maksud dari *cut to cut* seperti apa ya? 11
- X2 : Ini ini (menunjuk video) jadi begini misal (memperlihatkan perbedaan perpindahan gambar) kalau ini sudah benar mas pakai *dissolve*, ini dari jalan terus kemudian setelah ini dia kan duduk di meja ini benar pakai *dissolve* karena sudah waktu dari jalan ke tempat makan ini sudah ada waktu yang berselang, ok itu pakai *dissolve* benar. Nah inikan dalam satu ruang dan satu waktu nih ok ini *cut*. Nah lihat ini, ini asumsi penonton secara psikologis sudah ada waktu yang sudah berpindah padahal ini masih 12

- dalam waktu yang sama kan?
- Z : Iya benar pak. 13
- X2 : Jadi, saran saya ketika habis ini, habis *shoot* ini langsung *cut* kesini (menunjuk video). 14
- Z : Jadi langsung pindah kesini ya (menunjuk video). 15
- X2 : Iya langsung, ok ndak perlu pakai *dissolve*, *dissolve* itu pergantian secara perlahan-lahan. Nah makanya kenapa dia secara perlahan-lahan menghilang kemudian perlahan lagi muncul itu informasinya adalah ada waktu atau ada ruang yang sudah berganti. Nah habis ini ada *size of shoot* atau ukuran *shoot* yang menurut saya janggal setelah shoot ini. Nah ini (menunjuk video) em gimana ya, dalam *size of shoot* ini termasuk *full shoot*, nah si kakak dan si adiknya ini relatif tidak jauh sebenarnya dan ketika kamu makai pengambilan *full shoot* ini, ini terkesan janggal karena seharusnya adiknya ada sedikit *in frame*. 16
- Z : Oh ok, meskipun tidak semuanya pak? 17
- X2 : Iya, meskipun tidak semua atau mending kamu pakai medium. 18
- Z : Medium ini seperti apa pak? 19
- X2 : Medium ini cuma segini (memperagakan *shoot* medium video), jadi gambarnya jadi lebih padet begini, jadi lebih membesar begini. 20
- Z : Oh iya jadi lebih besar, lebih di *zoom* gitu pak? 21
- X2 : Iya jadi lebih *close*, *close up* gitu ya. Karena gini nanti, sebelumnya ada *shoot* yang sama sebenarnya secara ukuran dan dia ini *in frame* gitu lo (menunjuk karakter adik), ini masuk tapi setelah ini dengan ukuran *shoot* yang sama, seolah-olah saya merasakan dia ilang begitu, si adiknya ini seolah-olah menghilang begitu, ok ya. Nah setelah dari sini tadi, ok *dissolve* berarti sudah ada pindah ruang, ada waktu yang sudah terjeda itu pakai *dissolve* ok. Nah sekarang masalah *mise en scene*, *mise en scene* itu adalah semua yang ada di *frame* itu adalah *mise en scene* namanya, apapun yang ada di *frame*, entah apa yang dia pakai sampai dengan properti itu semua harus mendukung ini. Nah pertanyaanya ini kenapa air harus mengalir? Dia kan belum cuci tangan, bukan kah nati ada pertanyaan, itu belum cuci tangan air sudah mengalir apa jadinya ndak boros, kecuali mas punya maksud tertentu terkait adegan ini kenapa dia harus nyala gitu, ndak apa-apa asal punya argumentasi untuk itu. 22
- Z : Kalau dari saya sendiri memang awalnya bisa gerak, ternyata saya kesulitan untuk membuat menggerakkan itu jadi saya buat seperti itu. 23
- X2 : Saya kira begini saja (menunjuk video) tanpa harus dia mengalir sudah cukup menginformasikan, ohh ini tempat untuk cuci tangan. Ini untuk anak-anak umur 24

- berapa?
- Z : Kan begini pak, kita di tunadaksa itu untuk umur memang berbeda tetapi dari segi usia psikologis mereka sama. Ini saya pakai mulai dari kelas satu sampai kelas empat sd. 25
- X2 : Tapi intinya untuk anak-anak ya? 26
- Z : Iya pak untuk anak-anak. 27
- X2 : Secara general untuk anak-anak, saya cuma kasih masukkan di *font* ya, kalau di *font* itu kalau untuk anak-anak, kalau bisa usahakan yang mengurangi ketegasan garis tegas gitu, agak lebih lentur itu akan lebih nyaman ke anak-anak. Jadi masukkan saya terkait tentang perpindahan gambar antar satu *frame* dan komposisi gambar tadi kakaknya sama *font*. 28
- Z : Kalau dari animasinya sendiri, apa mungkin ada yang kurang halus atau kaku itu seperti apa pak? 29
- X2 : Ya kalau misalnya bisa dibikin lebih halus pun juga ok. 30
- Z : Iya pak, mungkin dari *scene* yang mana pak? 31
- X2 : Mungkin dari segi ekspresi-ekspresi aja se mas, kalau memang mau lebih menyempurnakan lo ya. Ok sebentar, (melihat video) Emm apa ya yang ini senyumnya ini bisa dibuat lebih bahagia gitu ngak, ini kayak gimana gitu, yang lebih lebar gitu bisa ndak? 32
- Z : Emm kalau lebih lebar kayak seperti dia ngomong aa gitu pak? (memperlihatkan *scene* saat bicara aa) 33
- X2 : Bagaimana? 34
- Z : (menunjukkan adegan di video) 35
- X2 : Untuk menunjukkan dia seneng dengan ini gitu lo. 36
- Z : Seperti ini pak? 37
- X2 : Ah, gitu bisa bisa lebih ini dikit, ini pas apa? (melihat video) oh ini pas ngomong ya. Iya boleh, tapi ini karena dia ngomong jadi terlalu lebar ya. Nah kalau ini (menunjuk video) senyumnya ok senyum tapi kayak ada kecutnya gitu lo. (sambil tertawa). 38
- Z : Kalau dari segi animasinya selain itu bagaimana pak? 39
- X2 : Iya, Saya kira yang lain sudah ok lah, sudah informatif. 40
- Z : Nah kalau dari segi wananya pak? Untuk anak-anak seperti apa ya? 41
- X2 : Emm, sudah keberagaman warna juga sudah ok, secara warna sudah bagus. Karena kalau warna juga tergantung *culture* (budaya) kok mas. Kita sulit banget mengenalisir tentang warna ya khususnya jember ya, jember itu lebih suka yang warna-warna kontras, karena saya mengalami juga. 42



- Z : Jadi, tergantung budaya juga ya pak? 43
- X2 : Iya konteks nya dalam mewarnai, karena saya lebih sepakat kalau pemilihan warna itu memang disesuaikan dengan konteks budaya dimana karya ini diperuntukkan. 44
- Z : Kalau dari warna tulisannya bagaimana? 45
- X2 : Oh ndak-apa-apa mas, yang penting sudah jelas karena ndak warnanya ndak tabrakan dengan *backgroundnya* (warna latar), masih bisa terbaca. 46
- Z : Kalau dari warna karakternya pak? 47
- X2 : Oh sudah-sudah ok kok. Cuman ini mas, kenapa bapak tidak ngomong? 48
- Z : Kemarin memang rencananya durasi sekitar 4-5 menit, tapi pada saat pembuatan kalau ditambah dari bapaknya durasinya tambah panjang. 49
- X2 : Tanpa kamu harus menambah durasi, bagaimana kalau dialognya si ibu itu dibagi, jadi ada beberapa dialog yang sudah didialogkan si ibu ini coba dikasih ke bapak bisa, kalau memang dirasa ok itu cocok kok kalau bapaknya yang ngomong. 50
- Z : Jadi kalau suatu media ada tokoh yang tidak ngomong itu jadi kurang atau seperti apa pak? 51
- X2 : Emm anu, bukan begitu ya. Karena kalau kita mengacu pada *mise en scene* semua yang ada di situ itu kamu punya maksud, kamu menempatkan disitu itu dia sebagai apa gitu. Karena ketika orang nonton satu *frame* ini dia akan mengidentifikasi semua yang ada disitu dan dia akan saling mengaitkan nanti. Karena ketika saya sudah nonton ini tadi, ini tadi bapaknya ngapain ya, bahkan mendengarkan pun juga ndak, jadi seolah-olah bapaknya nggak mau tau. 52
- Z : Untuk ilustrasi musiknya pak? 53
- X2 : Ilustrasi yang dari ini mas, dari ini ke ini (memutar kembali video) emm apa ya, fluktuasinya agak kontras banget menurut saya. 54
- Z : Langsung kelihatan beda ya pak. 55
- X2 : He.em iya, yang ini beda lagunya, kenapa tidak dijadikan satu aja lagunya? diteruskan saja. Ini dari sini ke sini (memutar video) ini satu lagu atau sudah beda? 56
- Z : Satu lagu sebenarnya pak. 57
- X2 : Iya ta? 58
- Z : Tapi saya potong lagunya. 59
- X2 : Oh, makanya agak gini agak beda gitu. Karena ini sebenarnya masih terkait ya dia cuma eee, turun. 60
- Z : Kalau dari perpindahan suara yang ini (memutar video) gimana pak ilustrasi musiknya? 61
- X2 : Sudah cocok cuman tadi karena, dari judul ada penurunan lagi jadi itu aja mungkin. 62

- Z : Kalau yang lainya pak, dari aspek 7 langkahnya cara cuci tangan, mungkin dari lagunya? 63
- X2 : Lagu ok, ndak ada masalah. 64
- Z : Kalau dari ilustrasi seperti ekspresi adiknya yang kaget, *stop* itu bagaimana pak ada yang kurang? 65
- X2 : Kalau menurut saya malah justru tepat aja menurut saya, saya juga agak kaget biar ada perhatian bahwa ini jadi poin penting di video ini. 66
- Z : Untuk suara kuman-kuman bagaimana pak? 67
- X2 : Iya selama dia muncul dikasih saja terus. Toh, suara dari *dubbernya* lebih tinggi. Untuk yang diawal tadi kalau bisa intensitas *volumenya*, karena kamu motongnya tidak pada intensitas *volume* yang sama jadi kelihatan kontras, jadi kontrasnya ndak enak. 68
- Z : Iya pak. 69
- X2 : (melihat video) ini sebenarnya ada air ndak sih yang waktu cuci tangan? 70
- Z : Iya harusnya ada air. 71
- X2 : Iya boleh kamu kasih suaranya aja, gemericik airnya. 72
- Z : Untuk yang *scene closing* (penutupan) bagaimana pak dari warna dan gerkannya? 73
- X2 : Oh ndak apa-apa, senyumnya ini ya kalau bisa lebih terbuka. 74

### 3. Informan Utama Psikolog Anak (X3)

- a. Nama : FY
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Tempat tinggal : Sumbersari, Jember
- d. Waktu Wawancara : Sabtu, 4 Februari 2017, pukul 07.15

Pagi hari di lingkungan tempat kerja informan yang cukup sepi, peneliti menunggu informan di ruang tamu yang terlihat rapi sedangkan informan menyiapkan ruangan untuk klien yang akan berkonsultasi. Setelah selesai merapikan ruangan, informan menemui peneliti untuk memulai wawancara. Proses wawancara berjalan dengan lancar dan informan sangat terbuka dalam menyampaikan pendapatnya.

#### Hasil wawancara mendalam dengan FY

- Z : Bagaimana kabarnya bu? 1
- X3 : Alhamdulillah sehat, bagaimana bagaimana mas apa yang bisa saya bantu? 2
- Z : Iya ibu ini media yang saya buat ditujukan untuk anak tunadaksa, nanti ibu bisa memberikan pendapatnya (menyajikan video ke informan). 3

- X3 : Oh iya (melihat video). 4
- Z : Bu, kalau dari segi kualitas kesesuaian isi materi, tujuan dari informasi ke kondisi anak-anak ABK seperti apa? 5
- X3 : Oh iya, insyaAllah sudah sesuai, apalagi untuk anak tunadaksa yang normal ya yang tidak ada gangguan intelektual, itu sangat sangat sesuai, sangat jelas gitu, kalau misalnya yang mengalami gangguan diintelektual maksudnya tunadaksa yang disertai intelektual tadi sudah bisa dibantu dengan gambar gitu, ya kan kalau ada gangguan intelektual itu tidak bisa menyerap bahasa yang sesederhana apapun kalau tidak disertai dengan tindakan itu jadi agak susah untuk menyerap. Tapi, dengan tadi itu sudah ada gambar ya maksudnya langkah-langkahnya itu apa yang dicuci terus kemudian dan didekatkan begitu tangannya apa saja yang diusap dan langkah-langkahnya sudah diulang 2 kali itu saya kira sudah bisa membantu untuk anak tuna daksa yang memang mengalami gangguan intelektual jadi, misalnya tunadaksa yang kelompok *slowlearner* (kelemahan dalam proses belajar) atau bahkan mungkin yang mental retardasi seperti itu jadi yang non verbal maksudnya dan biasanya mereka juga yang ndak bisa ngomong bisa dibantu dengan alat ini. 6
- Z : Kan memang rencana saya mengambil responden anak-anak tunadaksa yang tanpa kelainan mental ibu, kan memang untuk teman-teman yang punya kelainan mental penyerapannya memang lebih sulit dari anak normal jadi saya ambil yang tanpa kelainan mental bu, jadi meskipun adapun apakah tidak masalah bu? 7
- X3 : Ndak masalah karena ada gambar. Mereka itu untuk anak-anak dengan gangguan intelektual kan dibantu dengan visual itu bisa membantu juga. 8
- Z : Kalau untuk dari segi waktu ibu, menurut ibu apa terlalu lama atau seperti apa? 9
- X3 : Oh, 7 menit itu cukup saya kira ya, apalagi anaknya tidak ada gangguan mental gangguan intelektual, itu cukup saya kira ndak apa-apa terus dengan diulang 2 kali itu baik saya kira dalam memberikan kejelasan. 10
- Z : Soalnya saya merasa kalau saya ulang apakah nanti dampaknya mereka jadi bosan begitu. 11
- X3 : Ndak, orang saya aja tadi pas lihat lo kok menarik sekali ini ya, *opo mau sing nomor telu nomor papat* (apa yang nomor tiga dan nomor empat) gitu, oh diulang lagi terus oh iya iya ok tujuh langkah gitu, ya bagus saya kira. 12
- Z : Nah untuk dari segi dampak nanti ke anaknya dan ke gurunya sebagai pendamping seperti apa? 13
- X3 : Oh iya, kalau ke guru ya guru dulu, guru itu tentunya seneng kalau ada media ya kan 14

soalnya media itu membantu guru di dalam memudahkan bagaimana informasi itu sampai ke anak didik gitu, nah insyaAllah disukai tentunya oleh guru karena ini media apalagi sederhana terus jelas begitu sudah baik. Terus ke anak ini kan dalam rangka membentuk perilaku ya, membentuk perilaku sehat jadi dalam diri anak itu kan ada sama juga dengan guru jadi ada tahap-tahapannya perilaku itu bisa terbentuk apabila ada *self efficacy* ya, *self efficacy* itu kan rasa mampu, rasa mampu itu bisa diperoleh dari contoh terus kejelasan cara melakukannya, terus mereka bisa mengukur dirinya oh bahwa saya bisa melakukan itu. Kalau dengan ada model, contoh yang jelas itu lebih mudah membentuk *self efficacy* atau rasa mampu sehingga mudah membentuk perilaku yaitu perilaku sehat tadi.

- Z : Kalau dari video ini langsung saya berikan ke anak tunadaksa tanpa adanya 15  
pendampingan apakah anak itu bisa meyerap atau disana mereka butuh pendampingan  
arau diarahkan?
- X3 : Oh, untuk yang tanpa gangguan intelektual insyaAllah bisa tanpa pendamping, bisa 16  
karena tadi mulai awal bahasanya pendek-pendek itu ya, bahasanya ndak terlalu  
panjang-panjang terus cenderung ada pengulangan-pengulangan itu membantu sekali  
untuk anak-anak, jadi saya kira bisa tanpa pendamping karena ini bisa digunakan itu  
tadi alasannya bahasanya pendek terus kemudian visual gitu, ada visual karena dalam  
pengalaman daya dalam melakukan tes IQ pada anak-anak itu terutama tes bine  
namanya itu kan ada beberapa aspek ya kalau anak-anak yang mengalami gangguan  
intelektual aja yang sangat menonjol biasanya divisualnya yang bagus nilainya, nah  
apalagi yang tanpa gangguan intelektual tentunya dari sisi kemampuan bahasa  
kemudian konseptual *thinking* (pemikiran) terus koordinasi visual kemudian  
memorinya tentukan sudah baik semua sehingga tidak ada masalah tanpa pendamping  
seperti itu, kan itu tadi ditujukan untuk anak-anak yang tanpa gangguan intelektual,  
insyaAllah ndak apa-apa mungkin kalau yang mengalami gangguan intelektual  
maksudnya gangguan intelektual yang dibawah rata-rata itu pengulangannya mungkin  
lebih atau bisa pemutarannya bisa lebih dari 3 kali 4 kali atau 5 kali seperti itu.
- Z : Jadi lebih ke arah frekuensi pemberian videonya kalau untuk anak yang dengan 17  
gangguan mental ndak bisa satu kali ya bu?
- X3 : Iya bener, iya bisa jadi begitu karena kan alasannya memorinya itu kan biasanya 18  
memang rendah terus kemampuan berbahasa itu biasanya rendah juga baik ketika  
menerima informasi apalagi kalau tidak dibantu visual tapi ini kan Alhamdulillah  
dibantu visual nah karena tadi dari pengalaman saya itu kalau melakukan tes

- intelegensi pada anak-anak dengan kemampuan di bawah rata-rata itu visualnya yang tinggi sehingga media ini cukup beralasan bisa membantu sekali begitu, artinya kita kan memanfaatkan apa yang sedang dipunyai, yang dipunyai kan visual ya itu yang kita daya gunakan maka ini bisa membantu melalui visual tadi.
- Z : Nah terus dari segi kualitas dan keterbacaan dari tulisan dan apapun yang ada tadi seperti semua properti yang ada di sini (menunjuk ke video) dan visualisasinya itu bagaimana bu? 19
- X3 : Iya insyaAllah cukup jelas ya, *simple* (sederhana) tidak terlalu banyak atribut-atribut mungkin ya tidak terlalu banyak warna-warna yang sangat mengganggu, warna juga sudah proporsional terus nyaman dilihat seperti itu, terus kemudian apa lagi ya, terus suara juga sudah sesuai saya kira. 20  
(informan keluar sebentar untuk menemui kliennya) 21
- Z : Saya lanjut ya bu. 22
- X3 : Iya. 23
- Z : Terus kemudian kalau dari segi warna *font* (bentuk) tulisanya sendiri apakah jelas atau ada yang kurang? 24
- X3 : Sudah jelas saya kira, kecepatannya juga sudah sesuai dengan gambar terus kan memang ndak bisa cepet-cepet ya, ndak boleh cepet-cepet banget kayak di film kartun-kartun itu itu mengganggu konsentrasi anak, kalau ini ndak tadi, langkah-langkahnya itu tadi apa ya sesuai untuk anak saya kira, artinya tidak mengganggu konsentrasi karena ndak begitu cepet gitu lo. 25
- Z : Ok, kan memang saya memang memakai warna-warna yang memang kontras ibu ya itu seperti apa bu untuk anak-anak? 26
- X3 : Secara psikologis anak ya, oh menarik memang kontras tidak terlalu banyak tapi cukup kontras itu memberi daya tarik yang jelas secara psikologis ya supaya nanti kalau anak itu sudah tertarik secara emosi tentunya akan ada keinginan untuk mengulang-ulang seperti dalam melihat seperti itu, akan tertarik secara emosi saya kira. 27
- Z : Kalau dari bahasa dari awal sampai akhir tadi bagaimana? tadi kan ibu bilang kalau bahasanya pendek-pendek tapi dari yang pendek itu apakah ada kata-kata yang terlalu sulit atau masih perlu diperbaiki. 28
- X3 : Oh ya, kalau ini tadi sifatnya informatif sekali, saya tadi tidak melihat yang misalnya yang beresiko terhadap kepribadian anak seperti itu, karena aman lah maksudnya aman dalam arti karena yang disampaikan ini adalah informasi langkah-langkah konkrit didalam bagaimana membentuk perilaku baik dari tadi ibu menyuruh kakaknya tadi 29

- untuk membantu itu juga sudah tepat tolong kakak membantuk adikmu itu juga sudah tepat tidak terlalu bertele-tele tidak terlalu mengimbuhi-imbui (menambah-nambahi), mereno-reno (bermacam-macam) gitu saya kira sudah fokus ke perilaku.
- Z : Kalau dari segi bahasa yang dipakai pun apakah ndak ada masalah bu? 30
- X3 : Ndak ndak ada masalah. Iya ndak apa-apa iya itu tadi karena bahasanya tidak terlalu rumit ya, pilihan kata juga umum saya kira terus tidak ada kosa kata yang njelimet atau menggunakan kata asing atau menggunakan jargon-jargon tertentu standar saya kira itu, sudah memenuhi susunan bahasa Indonesia yang tepat, SPOK nya juga sudah saya rasakan. 31
- Z : Kalau dari alur cerita dari awal sampai akhir, itu bagaimana? 32
- X3 : Saya kira dengan 7 menit itu tampaknya itu sudah dipikirkan betul ya seperti alurnya terus sederhana dari mau makan kemudian diingatkan itu belum mencuci tangan terus itu kemudian diingatkan oleh ibunya, kakaknya diminya untuk membantu terus ya sudah langsung ke kamar mandi untuk mencuci terus balik ke ini itu sudah sangat simple sederhana, alurnya juga sesuai saya kira dengan tujuannya. 33
- Z : Kalau begini ibu, ini kan saya membuat dalam bentuk animasi kalau memang disajikan ke anak itu memang lebih yang mengena dengan kondisi yang *real* (nyata) atau dengan ilustrasi seperti ini bu? 34
- X3 : Animasi ini kan menarik juga untuk anak-anak, cocok juga kalau saya sih ngelihatnya dari substansinya, informasi sudah sampe terus kalau animasi ini ya cenderung bebas budaya gitu jadi aman lah saya kira itu juga ndak papa dalam bentuk animasi gini juga menarik saya kira begitu, baik untuk anak yang kategori usia mulai kelas berapa ya misalnya umur lima tahun aja bisa ini saya kira, 4 tahun sampai 8 tahun masih sesuai 11 tahun masih sesuai saya kira. 35
- Z : Iya kan memang ini tujuan saya itu untuk yang kelas 1 sampai 4, kan memang tapi ada beberapa yang temen-temen disana ada perbedaan umur ibu ya, disana ada yang umur 10 tahun, 11 tahun tapi masih kelas 4 tapi temen-temennya ad yang 6 tahun 7 tahun sudah kelas 4, jadi tidak masalah ibu ya? 36
- X3 : Nggak papa bisa, karena itu tadi menariknya divisualnya itu lo. Kalau animasi begini murni informasi itu yang lebih nyampek begitu tapi kalau misalnya kok ndak tau ya kalau drama kok ndak bisa misalnya drama dengan peran orang gitu ya, saya kok ndak bisa membedakan asal. Mungkin menonjolnya dibahasa kemudian langkah-langkah kalau sudah nyampek apapun medianya animasi ataupun menggunakan tokoh menggunakan apa itu ya, aktor dan aktrisnya itu asal sesuai dengan tujuan bisa juga 37

- saya kira untuk bisa nyampek. Tapi menurut saya ini kalau untuk anak lebih mempunyai daya tarik.
- Z : Kalau dari ini bu, tadi kan kami memang menekan kan di segi tahap 7 langkah tadi, makanya saya bedakan tadi kalau yang cerita itu dalam bentuk 2 dimensi kalau yang tangan tadi memang saya usahan memang benar-bener sesuai dengan tangan kita, itu bagaimana apakah tadi ada yang kurang atau tadi sudah detail atau seperti apa? 38
- X3 : Iya, itu tadi saya tidak menduganya yang tadi ada 3 dimensinya itu, artinya itu lebih memperjelas ya tadi saya gini iki gambare 2 dimensi nah itu tadi yang saya ginikan “loh engko piye kuwi bocahe areke arep ngene-ngene (nanti bagaimana anaknya kalau mau ini itu)” atau gimana itu atau gini-gini nantikan ndak jelas ya tadi saya gitu, oalah dengan cara difokuskan ke ini (menunjuk ke video) kan memang informasinya fokusnya ke cuci tangan, oh ya sudah saya kira ndak ada masalah, bener tadi saya gini “ lo lo lo kuwi bocahe ning kursi roda terus piye kuwi anake arep di kenek-kenekke gitu lo (lo, lo nanti anaknya yang di kursi roda bagaimana mau dibagaimanakan) ”, itu kok ya anda dengan kreatif sekali lebih menonjolkan ke tangannya ya dibuat 3 dimensi dan itu jelas begitu. 39
- Z : Jadi kan memang istilahnya di *close up* ke tangannya gitu ibu, jadi langsung kan memang 7 itu kan menurut saya untuk anak-anak banyak ibu ya 7 langkah itu kan yang penting mereka paham kalau cuci tangan langkahnya seperti itu jadi lebi saya dekatkan. 40
- X3 : Ok bagus saya kira. 41
- Z : Kalu dari musik sendiri, kan sepanjang videokan saya berikan ilustrasi musik itu bagaimana? 42
- X3 : Saya tadi tidak terlalu memperhatikan ya tapi walaupun ininya sih cocok, tapi cuman tadi kok rodok koyok jereg-reg gitu apa itu? 43
- Z : Oh yang kaget itu bu ya? (memutar video kembali) 44
- X3 : Cuman memasikan aja, apakah hentakannya terlalu ketinggian. 45
- Z : (memutar video). 46
- X3 : Oh ndak ding, ndak terlalu keras ndak wes sudah bagus saya kira, saya kira koyok hentakan anu gitu lo, ndak saya kira sudah cukup bagus. 47
- Z : Tapi memang kalau misalnya dengan ilustrasi musik yang agak keras apa memang berdampak juga bu? 48
- X3 : Anu aja kayak kaget gitu, kalau kaget kan secara emosi (memperagakan) lo, terus gitu kan mereka ngatasin emosinya dulu jadi ndak fokus memperhatikan ini, tapi ndak ternyata kok halus serrrr.. kayak air mengalir ya sudah ndak apa-apa. 49

- Z : Kemudian dari segi kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan pada saat ini akan 50  
dijadikan alat bantu media di sekolah-sekolah yang memang untuk anak berkebutuhan  
khusus, apakah nanti guru bisa mudah untuk menyampaikan, apakah harus ada orang  
yang paham dibidang kesehatan untuk menyampaikan?
- X3 : Oh saya kira guru saja sudah bisa, jadi misalnya kalau untuk sekolah itu sudah cocok 51  
saya kira guru sudah sangat terbantu sekali dan sudah sangat jelas ya itu, bahkan  
kuman-kumannya sampai diilustrasikan itu kan untuk menyakinkan soalnya itu barang  
ndak kelihatan tapi sudah di visualkan bahwa tangan kita sebenarnya banyak kuman  
itu sangat membantu sekali saya kira untuk guru begitu.
- Z : Nah kalau dari segi judul ibu, dari judulnya adalah cuci tangan ABK juga bisa, nah ini 52  
istilah ABK ini apakah membuat pertanyaan atau lebih seperti apa ibu?
- X3 : Oh iya iya, ini kan langsung dilihat dari anak ya? 53
- Z : Iya bu. 54
- X3 : Nah mungkin itunya yang mungkin kata ABK kalau diilangin aja sebenarnya jadi ndak 55  
usah ABK begitu ya, aku juga bisa juga ndak apa-apa saya kira kan, bisa jadi gini  
ketika si anak nonton ya “*ABK sopo ABK kuwi?*” (ABK siapa ABK itu?) kan gitu ya,  
itu kok kayaknya kurang pas, untung anda ingatkan jadi cuci tangan, aku juga bisa  
seperti itu aja jadi bilang aku juga bisa itu aja sudah, selama ini kan kalau untuk ukuran  
normal aku bisa tapi kalau misalnya aku juga bisa kayak anak-anak yang lain itu juga  
sudah menggambarkan *special needs children* (anak-anak berkebutuhan khusus) sudah.  
Mungkin kalau ABK gitu mungkin ditaruh dimananya ya yang mengarah bahwa ini  
cocok untuk anak kebutuhan khusus, apa dipenjasannya diawal.
- Z : Kalau dinaskahnya ibu? 56
- X3 : Iya dinaskahnya seperti itu aja. 57
- Z : Kalau dari naskah memang sudah saya jelaskan bahwa ABK itu anak berkebutuhan 58  
khusus.
- X3 : Iya saya kira cukup naskahnya aja kalau soalnya di ini kan yang nonton anak, kecuali 59  
ini di peruntukkan media untuk guru misalnya maksudnya untuk meyakinkan guru itu  
mungkin pakai istilah-istilah itu ndak papa, tapi kalau ini langsung anak yang ngelihat  
itu saya kira kurang cocok ya.
- Z : Untuk pemilihan kata ABK itu ya? 60
- X3 : Iya jadi cuci tangan aku juga bisa seperti itu aja sudah. 61
- Z : Kalau dari istilah ABK sendiri untuk anak-anak dan guru apakah sudah familiar atau 62  
lebih kearah difabel ya bu?



- X3 : Memang sudah familiar, ABK memang sudah lebih luas ya, lebih luas itu lebih karena sudah menyangkut anak-anak yang ada gangguan perpsi seperti autis, hiperaktif itu sudah masuk dalam kategori itu cuman kalau difabel itu ya yang seperti tunadaksa ada kekurangan di bagian, tapi tidak selalu disertai dengan gangguan mentalnya seperti itu, memang seperti itu familiarnya kalau dianak-anak bisa jadi ndak familiar dianak-anaknya tapi kalau di gurunya familiar gitu. 63
- Z : Jadi anak-anak pun mereka tidak tahu kalau bisa dibidang statusnya adalah ABK atau difabel mereka tidak tahu? 64
- X3 : Iya, ndak tau nah ini kan kalau bisa memang untuk membangun karakter maksud saya dia dengan keterbatasannya kemudian kalau, begini pertama mungkin dia tidak tau mengerti itu ABK itu, ABK juga bisa ini kan kalau anak bisa baca tanpa gangguan, ini sudah menimbulkan pertanyaan kemudian nanti berikutnya dia nggak terlalu ndengerin maksudnya karena sudah sibuk untuk tanya apa itu ABK di sininya (meunjuk di area kepala) walaupun ada yang langsung nanya terus kemudian ini kalau anaknya yang asertif kemungkinan “apa ABK bunda, bunda apa ABK?” gitu lo mungkin kalau itu normal ya anaknya seperti tu sehingga dia kan miss dengan tontonan berikutnya maksud saya begitu, nah tapi kalau misalnya anaknya diem bisa jadi mungkin masih menyimpan tanya “apa itu ABK?” dia juga ndak konsentrasi ke yang tayangan berikutnya karena dia ndak asertif kemungkinan-kemungkinan terjadi begitu atau mungkin cuek aja dek ngerti ndak ngerti pokoknya ngelihat ok aman seperti itu, tapi kalau anak yang kritis dia masih menyisakan tanya belum terjawab kan dia ndak konsentrasi ke yang tayangan berikutnya begitu, jadi sebenarnya cuci tangan aku juga bisa itu sudah mencerminkan sekali *special needs* (berkebutuhan khusus) nya karena kan aku juga itu ya. 65
- Z : Jadi memang dari segi bahasa juga bisa mempengaruhi juga ibu ya? 66
- X3 : Mempengaruhi membangun konsep diri juga, oh iki aku sing ABK itu untuk yang kritis lo ya, tapi kalau yang ndak kritis sih lewat aja mungkin *mbuh opo kuwi* (tidak tahu apa itu) gitu yang penting nonton lucu gambare ya sudah bagus gitu. 67
- Z : Kalau dari pengalaman ibu sendiri kalau untuk edukasi dari segi kesehatan ibu ya seperti ini tadi kan membentuk perilaku sehat, kalau untuk temen-temen yang memang kayak di SLB itu apakah sudah ada atautah memang belum ada? 68
- X3 : Nah itu dia, kalau disini belum ada, kalau disini langsung *hand on learner, hand on learner* itu pembelajar yang langsung praktek begitu jadi gurunya banyak yang langsung menerapkan langsung praktek seperti itu, padahal kalau ada media itu lebih 69

membantu sebenarnya tapi kan disini memang keterbatasan cari-cari media di toko-toko juga ndak ada gitu kan, walaupun ada itupun kita sibuk untuk motong-motong itu juga ada kesulitan untuk motong-motong video itu juga *kangelan itu juga wes wegah wes kalo nggono langsung wae* (kesulitan juga jadi tidak perlu kalau begitu langsung saja) gitu akhirnya. Padahal ini kan mempercepat saya kira karena secara emosi kan sudah tertarik, kalau sudah tertarik secara emosi itu biasanya kan ya cenderung menjalankan namanya aja sudah tertarik secara emosi begitu.

- Z : Jadi dari tahapannya pun aja mereka *interest* (tertarik) itu mereka dapet gitu ya bu? 70
- X3 : Dapet betul dibentuk, artinya kan rasa tertarik itu dibentuk artinya kan mengisi 71  
kognisinya dulu kan kalau media begitu, misalnya ndak langsung praktek tapi mengisi kognisinya dulu, pengetahuannya dulu melalui media ini nah kalau sudah ada pengetahuan mungkin ndak terlalu lama-lama dalam praktek itu mungkin mengajari dua tiga kali bisa nyampek, tapi kalau tidak diisi dulu di kognitifnya bisa jadi kan sampai 10 kali baru bisa seperti itu.
- Z : Jadi ini untuk penilaiannya sudah selesai ibu, terimakasih banyak sekali ibu, mohon 72  
maaf mengganggu waktunya.
- X3 : Iya semoga bermanfaat ya. 73

#### 4. Informan Utama Ahli Media 2 (X4)

- a. Nama : IA
- b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- c. Tempat tinggal : Sumbersari, Jember
- d. Waktu Wawancara : Kamis, 9 Februari 2017, pukul 15.50

Sore hari, peneliti mendatangi kafe milik informan yang berada di daerah sumbersari. Suasana kafe cukup ramai dengan kendaraan bermotor karena berada disisi jalan raya. Terlihat beberapa kursi, meja, dan pernak-pernik hiasan meja yang tertata rapi dan terdengar musik barat dari *loudspeaker*. Informan sedang merapikan gelas-gelas yang ada di meja kasir. Informan mempersilahkan peneliti untuk melakukan wawancara mendalam.

#### Hasil wawancara mendalam dengan Ahli media 2 (X4)

- Z : Silahkan mas, ini videonya (menyajikan video). 1
- X4 : Em, iya iya. (melihat video) 2
- Z : Kalau dari video tadi dengan penggunaan komposisi gambar, terus perpindahan 3

- gambarnya menurut mas gimana?
- X4 : Kalau dari komposisi gambarnya, tampilannya sudah menarik *ploting* (alur) nya juga 4  
walaupun agak lambat ya karena menunggu jeda antara ngobrol kayak gitu itu memang  
apa yaa masih bisa diterima kalau untuk anak-anak, terus *ploting* nya sudah bagus ya,  
kemudian pemilihan warna mungkin bisa ditingkatin karena gini anak-anak itu kan  
suka dengan warna yang solid artinya warna-warna yang primer kuning, biru, merah,  
hijau, terus kemudian putih, hitam. Nah bisanya kalau warna-warna *candid tone* atau  
istilahnya warna-warna sekunder itu masih agak-agak opo yo agak ndak menarik  
walaupun warnanya itu juga cukup menarik, makanya kalau dikartun itu ya warnanya  
cenderung cerah. Kalau sampean liat kemasan makanan anak-anak ndak ada yang pakai  
*candid tone* kayak gitu merah yo merah, biru yo biru, ijo yo ijo, terus kuning yo kuning  
ya bener-bener kuning gitu lo, itu pakai warna-warna primer itu yang kedua. Terus  
yang ketiga bayangan saya itu dengan lagu.
- Z : Maksudnya dengan lagu ini? 5
- X4 : Jadi, untuk mencuci tangan itu disajikan dengan lagu gitu karena ada banyak hal 6  
terutama menyangkut anak-anak, kalau pendidikan utuk orang dewasa mungkin dengan  
bertutur kayak gitu bisa, tapi kalau untuk anak-anak itu disesuaikan dengan apa ya,  
bagaimana persepsi anak-anak jadi mengajarkan sesuatu apapun lah ya pelajaran, terus  
kemudian sopan santun, lingkungan, dan segala macem itu melalui dunianya, lah  
dunianya anak-anak itu bermain, terus kemudian bernyanyi, dan dia mencorat-coret nah  
seperti itu. Nah tinggal dipilih, kalau misalkan apa namanya itu tadi mungkin 7 menit  
ya dan kemudian misalkan bagaian terakhir itu ada semacam lagu yang meyajikan 7  
langkah itu sebetulnya sangat menarik, tapi lebih menarik lagi kalau misalkan itu  
masuk bagian 7 langkah cuci tangan itu.
- Z : Tadi kan mas sudah menjelaskan masalah warna, warnanya kalau bisa ditingkatkan. 7
- X4 : Iya warnanya kalau warna itu cenderung solid saja. 8
- Z : Kalau dari segi warna *background* tadi yang dipakai misalkan di meja makan, kamar 9  
mandi, kalau dari *background* nya sendiri apakah masih kurang?
- X4 : Kalau *background*nya sendiri sih ndak masalah, jadi harus istilahnya kayak itu ya 10  
namanya kuning sama merah itukan nyorak banget kayak gitu lah tapi itu menarik  
perhatian, kalau *orang ngomong iku kuwi kelire jember gitu lo* (orang bilang itu adalah  
warnanya jember begitu). Karena nabrak antara merah dengan kuning itu, cuman ya  
mau ndak mau orang jadi perhatian, memang kita tidak apa istilahnya tidak membuat  
komposisi warna yang oh ini padu-paduan dan segala macem kayak gitu Karena kan itu

bagian bagaimana kita melakukan promosi kan, nah dipromosi warna akan juga berpengaruh seperti itu. Paling ndak kalau misalkan ada apa namanya ada warna-warna sekunder warna-warna yang kedua itu *pink* (merah muda) itu masih bisa terus kemudian orange masih bisa karena nanti biar bisa anak-anak juga akan bisa mengidentifikasi warna-warna itu walaupun itu bukan yang utama, utamanya kan tetep dicuci tangannya itu kan seperti itu.

- Z : Kalau warna sendiri mas, yang saya tau juga disesuaikan dengan budaya ya mas? 11
- X4 : Iya, iya sesuai budaya, cuman begini warna di promkes, terutama dipromo ya promo 12  
 semua, warna itu sudah ditabarak ketika bikin warna bikin warna yang menyolok gitu lo, kuning dikontraskan dengan hitam terus kemudian biru dengan putih kalau liat sepeda motor kan nyorak-nyorak itu *stripingnya* itu, nah itu aja dilihat biru, putih, merah itu dengan apa. Untuk penggunaan warna itu sebetulnya ketika kita bisa membandingkan jadi warna kontras seperti kuning dengan item aku seneng warna itu karena membuat warna itu jadi mencolok. Nah memang latar ndak bisa begitu terang karena mau ndak mau objek kan juga harus terang kayak gitu, tapi ini udah pas lah, ini udah pas. Eee, tak pikir kalau untuk permainan warnanya itu sudah maksimal walaupun itu masih bisa ditingkatkan lagi tapi kan barangkali ini ingin ditingkatkan lagi harung nge-*team* ada pewarna sendiri, ada yang ngatur *plot*, ada yang bikin kartunnya sendiri kayak gitu, jadi semuanya bisa maksimal. Tapi kalau kelas untuk skripsi ini sudah bagus.
- Z : Tapi kalau memang warna-warna yang kita untuk promosi dan untuk mengajak orang 13  
 itu, memang yang dipakai warna-warna yang solid ya?
- X4 : Iya warna-warna solid, warna-warna solid itu anu apa istilahnya, jadi gini bukan berarti 14  
 terus kemudian harus solid semua mejikuhibiniu ya, tapi ya yang dipokok-pokok itu yang solid misalkan orangnya itu solid kayak gitu. Kalau dikulitnya mungkin ndak bisa ya tapi kalau di baju itu kelihatan nanti di baju ada *srtipingnya* segala macem, ini hitam ini sudah ini mungkin bisa dikasih apa lah dikasih bunga gitu, tapi kalau memang itu, sebenarnya ini sudah cukup, sudah cukup kayak gitu.
- Z : Kalau dari segi warna tulisan mas, tadi kan ada beberapa kayak gini (menunjuk ke 15  
 video) itu gimana kalau untuk anak-anak?
- X4 : Nah warna ini kalau belakangnya warna ijo sama ini, ini mending diputihin aja lebih 16  
 terang, iya diganti putih, terus kemudian pilihan *font* (bentuk) nya cari *font* yang tebal, eee kayak gini-gini ini (menunjuk kesalah satu tulisan yang ada ditembok) cari yang teges, ee istilahnya orang nggak mikir maneh lak wes ndelok, kalau untuk anak-anak

langsung tegas aja itu justru orang langsung lihat, walaupun itu cuman 1 detik ngelirik opo seh jadi kecepatan orang melihat itu juga diperhitungkan. Nanti kalau misalkan, eee barang kali dipromosi disemua promosi itu kemampuan orang melihat itu juga diperhitungkan itu kenapa iklan banyak yang bisa menyampaikan pesan kurang dalam 30 detik.

- Z : Kalau untuk tokohnya sendiri tadi ada 4 ya mas, itu kalau untu penggunaan warnanya yang saya pakai gimana? 17
- X4 : Oh ndak papa, sudah bagus, sudah bagus, nah ini kan kontras ini (menunjuk ke video karakter) ini bagus, cuman dari tadi kan ndak kelihatan, cuman baru kelihatan ini, lah ini sudah pas, ini sudah bagus karakternya sudah bagus kalau dari sisi pewarnaan ya karakternya. Bapaknya tadi ndak banyak omong ya? 18
- Z : Ndak sama sekali mas. Iya mas kan memang rencana dibuat ada mas tapi saya mengantisipasi kalau ayahnya ngomong durasinya malah tambah panjang. 19
- X4 : Emm, biasanya yang lebih ibu itu lebih mengarahkan, kalau bapak itu lebih asertif, lebih tegas dibikin gitu, mungkin diselipkan didepan diawal bisa bapak yang mengingatkan nah nanti terakhir ya dialog aja ya ngasih *reward* atau pujian atau apa udah itu aja. Jadi nanti kelihatan satu opo jenenge utuhnya keluarga itu penting juga. *Engkok lak bapak meneng ae dipikir loro untu* (nanti bapaknya dikira sakit gigi). 20
- Z : Mas kalau dari segi bahasa dari awal sampai akhir bahasa yang digunakan bagaimana mas? 21
- X4 : Sebetulnya kalau dari bahasa bisa di *explore* (cari) lebih banyak artinya gini mau itu di apa tidak selalu harus bahasa Indonesia ya tapi campuran bahasa Indonesia jawa atau mungkin ada Maduranya sendiri itu nggak papa. Atau paling tidak logat, jadi logat jemberan iki yok opo seh kayak gitu, ya itu memang harus di *explore* barang kali nanti kalau kita ngobrol keseharian dan segala macam kayak gitu terutama kalau di warung kayak gini itu logate wakeh gitu lo tapi kalau memang ndak bisa bahasa Indonesia pun juga ndak papa. Tapi itu lebih menarik kalau pakai logat lokal karena itu orang akan lebih akrab dengan *iki kok bosone kok podo ambek konco-koncoku yo ngobrol* (ini kok bahasanya sama seperti teman-temanku ya) nah. Kalau dialognya ada logat jembernya ya pake idiomnya idiom jember ya nanti bisa ditampilin di bagian-bagian yang bisa dimaksimalkan untuk dikreasikan supaya ini nanti bisa lebih diterima. 22
- Z : Tapi, meskipun tidak menggunakan logat itu, anak-anak jember bisa menerima mas dengan bahasa Indonesia? 23
- X4 : Iya kalau itu pasti menerima gitu lo masalahnya memang kalau untuk anak-anak itu 24

harus ada *point of interest* nya, nah *point of interest* (nilai ketertarikan) nya itu bisa pakai dari dialognya seerti itu, bisa dari kemasannya, kemasannya kartun itu sudah lebih menarik terus bagaimana cara menyampaikan pesannya, bayangan ku iki menarik *lak digawe lagu* (jika dibuat lagu). Kalau anak-anak memang sulit ya jadi kenapa banyak perusahaan makanan dia pakai kartun karena dia pingin masuk ke dunianya anak-anak, jadi bukan orang tuana, bukan tokohnya, tapi langsung ke anak-anaknya, pilihannya itu memang kartun, pilihannya ya animasi seperti itu. Karena apa kalau anak sudah wes liat upin ipin, upin ipin bisa lebih menggegar kayak gitu kan yo wes banyak kemiripan gitu lo, banyak kemiripan dengan kita, cara dialog, *nakale dek.e* (nakalnya dia) segala macem ya pendidikannya juga masuk disitu, pendidikan budi pekerti dan segala macem itu juga masuk di anak-anak.

- Z : Jadi kalau untuk cara mencuci tangan 7 langkah lagi lebih baik arsemennya itu dengan lagu seperti itu? 25
- X4 : Menyampaikannya yang 7 langkah tadi dengan lagu atau bisa misalkan dibelakangnya dipenutupnya di *credit title* ada lagu untuk cuci tangan bisa kayak gitu jadi terserah nanti dimodifikasi seperti apa. Tapi tadi karena diulang jadi menurutku lebih baik pakai lagu. Kalau ini misalkan diputar di TK gitu, gurunya bisa mengajarkan nyanyiannya. 26
- Z : Kalau dari durasi selama 7 tujuh menit itu apakah memang sudah cukup? 27
- X4 : Cukup lah, 7 menit itu cukup karena kalau 5 menit kayaknya lebih enak lagi tapi memadatkannya kan juga jadi problem. Terus tadi kalau bisa yang menyebutkan 7 langkah adiknya juga ngomong, jadi ndak usah nunggu dari *audience* kan ini monolog, film itu kan monolog jadi ndak perlu nunggu dari *audience* toh kalau itu tanya sendiri dijawab sendiri juga ndak masalah. Biasanya begini setelah 7 langkahnya tadi disebutin ya, tapi ini akan lebih panjang yang segmen pertama nyebutin cara 7 langkahnya cara cuci tangan itu terus yang kedua itu baru nyayi dengan si kakak dan si adik itu. Memang efeknya durasinya jadi lebih panjang tapi kalau kita beranggapan oh ini ternyata menghibur anak-anak bisa tepuk tangan, guru-guru juga bisa ngajak nyanyi anak-anak itu juga ndak masalah, 10 menit itu ya sudah standar lah. 28
- Z : Mungkin ada saran untuk komposisinya? 29
- X4 : Beberapa itu ada jeda yang kita nunggu terlalu lama, jadi dialog itu ndak harus kelihatan orangnya, dialog suara pun juga bisa, begitu liat ada makanan di meja makan itu bapaknya bisa dialog kayak gitu. Nah biasanya sebelum membuat ini ada *script* oh ini adegan ini, adegan ini kalau ada yang mau lebih detail lagi ada *story board*. Jadi nanti kelihatan karena *story board* dan *script* itu membantu kita untuk membentuk apa 30

yang kita buat, biasanya kalau ndak ada itu ditengah perjalanan itu oh ini apik tambah ini tapi melenceng dari awalnya itu melenceng ndak karu-karuan nanti jadi *gudeline* itu *script* sama *story board*.

- Z : Trus kalau dari segi ilustrasi musik yang dipakai, iringan musik-musik apakah sudah 31  
cocok untuk anak-anak?
- X4 : Sebetulnya kalau ada lagu tentang cuci tangannya, lagunya itu bisa dipakai entah itu 32  
pakai piano, gitar, pakai yang mudah-mudah lah itu bisa iringan background karena  
kalau animasi, musik yang diulang-ulang nggak masalah.
- Z : Kalau dari *sound effect* nya mas apakah sudah tepat? 33
- X4 : Sudah kayaknya itu, itu sudah cukup menjelaskan, ya cuman tulisannya aja yang harus 34  
digemukin, pakai yang teges kayak *arial bold* jangan kayak *antiqua* yang ada  
kembangan-kembangan itu orang mikir.
- Z : Kalau dari segi alurnya mas bagaimana? 35
- X4 : Oh sudah-sudah mengalir, itu sudah pas kayak gitu, tinggal *reward* nya yang belum 36  
ada, artinya pujian untuk kegiatan mencuci tangan. Karena buat anak-anak *reward* itu  
jadi penting
- Z : Kalau dari *clearance tone* suaranya bagaimana mas? 37
- X4 : Iya sudah keras, kelihatan kok, tadi ada beberapa yang suaranya terlalu keras ada yang 38  
suaranya pelan itu harus di *leveling* semua, kalau di *leveling* di program itu kan masuk  
sendiri-sendiri kan nah itu nanti disesuaikan liat meternya itu kan ya seperti itu, ya itu  
teknis banget sih tapi itu bisa ditingkatin lagi nge-*leveling* itu.

#### 5. Informan Utama Ahli Kesehatan Masyarakat (X5)

- a. Nama : NL
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Tempat tinggal : Jember
- d. Waktu Wawancara : Selasa, 13 Februari 2017, pukul 10.00

Siang hari, peneliti mengunjungi informan di ruang kantor yang terlihat ada beberapa rekan kerja yang berada dalam ruangan. Peneliti meminta izin untuk melakukan wawancara dan informan bersedia untuk diwawancara. Suasana proses wawancara mendalam cukup lancar.

- Z : Baik bu, silahkan dilihat videonya. (menyajikan video). 1
- X5 : Iya-ya (melihat video). 2

- Z : Iya bu, kalau dari segi kesesuaian isi materi tadi terus tujuannya dengan kondisi anak yang seperti itu, menurut ibu bagaimana? 3
- X5 : Materinya ya, iya cocok materinya, sesuai istilahnya materinya fokus artinya gini kalau anak tunadaksa kan mungkin untuk materi yang terlalu kompleks, anak yang berkebutuhan khusus materinya memang lebih baik fokus, spesifik gitu, tapi jelas. Kalau terlalu kompleks khawatirnya tidak bisa diterima itu. 4
- Z : Iya ibu ini kan saya memang mengambilnya anak tunadaksa yang tidak ada gangguan intelektual ibu jadi sebenarnya kemarin sempat sharing juga dengan sekolah karena memang tunadaksa ada dua, ada yang dengan gangguan mental dan normal hanya keterbatasan fisik saja, dan informan saya memang anak yang tidak ada gangguan karena saya pikirnya agak kesusahan juga nanti tidak masuk dalam menyerap informasi. Nah kalau dari unsur-unsur keterbacaan, ilustrasi tadi ada kuman itu bagaimana ibu? 5
- X5 : Media secara keseluruhan ya, tadi ada tulisan agak mengganggu "*if you can dream, you can reach it*" kalau ndak salah, hindari hiasan dalam bentuk tulisan karena apalagi pesan itu tidak ada hubungannya dengan materi. Mungkin kalau dirumah bisa gambar bunga, jadi lebih netral menggambarkan suasana rumah aja yang santai yang mau makan. Kalau tulisan orang jadinya tulisan opo se itu, akhirnya teralihkan apalagi tidak ada hubungannya. Terus yang saya tanyakan kenapa organ tangan kok kecil? Padahal, organ tangan bukan pada gerakan lo, dari awal kan kelihatan kecil padahal yang mau diekspose adalah cuci tangan, coba diperhatikan karena yang saya lihat bentuknya memang ndak normal, badan kepala, iya terlalu kecil menurutku. Padahal yang dijelaskan tentang tangan. Jadi dari awal sebaiknya tangan itu menonjol paling ndak normal kelihatan normal, terus pada saat penampilan keran sepertinya kerannya sudah nyala deh, itu disengaja atukah ndak? 6
- Z : Memang rencana diawal saya, anaknya menggerakkan keran pada saat mau mulai tapi karena saya agak kesulitan pada saat prosesnya jadi saya buat seperti itu. 7
- X5 : Kalau memang ada keterbatasan nanti disampaikan saja. Kemudian tadi 7 langkah itu saya ragu, itu cara mencuci tangan kan padahal isinya bukan maksudnya gini isinya mungkin cara tapi yang menonjol adalah gerakan bukan cara kalau cara kan dari awal, cara itukan meliputi dari air mengalir menggunakan sabun, itu memang disebut diawal kemudian diikuti oleh gerakan-gerakan kemudian diakhir itulah cara, padahal yang diulang adalah gerakan tadi, kan ada pengulangan tadi ya, yang diulang hanya gerakan saja tapi akhirnya kesimpulannya adalah cara ya, mungkin beda ya antara cara sama 8



- gerakan mencuci tangan, gerakan tangan mencuci tangan itu. Langkah keempat itu buku-buku jari, itu kurang familiar kayaknya buku-buku jari itu.
- Z : Iya kan kalau dari kemenkes sendiri lagunya menggunakan itu bu. 9
- X5 : Dan belum dituliskan sumbernya kemenkes, nah ditulis ndak sampai akhir ndak? 10
- Z : Iya ndak untuk sumber. 11
- X5 : Bahwa kecuali itu kereasimu sendiri berdasarkan penelitian apa ya ilmu apa ya mungkin ilmu biologi dan fisikan mungkin menghilangkan kuman itu dengan itu, kan sudah disarikan oleh kemenkes nah kemenkes harus disebut, langkah ke empat oke lah kalau memang sudah baku. Nah, pengulangan pesan harus ada modifikasi itukan murni diulang plek. Nah mungkin begini kalau mengulang itu dipraktikkan langsung dengan adik kakak ini misalkan ikhsan yang langkah satu “begini ya kak ya?” kakaknya “udah bener, sekarang lihat ya kakak yang langkah 2” *ibarate wong nyanyi dangdut iku ya* (ibarat orang menyanyi dangdut itu ya) pertama sama yang kedua harus beda walaupun syairnya sama ya jangan plek ya harus ada modifikasi. Terus warna kuku mas, kenapa sama dengan tangan? Padahal normalnya tangan itu kan kuku tidak, mengapa harus beda karena ada poin membersihkan kuku, nah gerakan itu sih, itu aja. Selebihnya ini itu tadi dari segi spesifik, terus kemungkinan bahwa media itu akan menyampaikan pesan menurut saya sudah bisa. Dari sisi kemenarikannya sih, supaya ndak monoton tadi pas mengulan langkah sama tulisan yang membuat mengalihan itu aja sih.
- Z : Tapi kalau tadi kan memang dari segi judul ibu saya mengambilnya secara garis besar jadinya Cucu tangan, ABK juga bisa, kalau semisal nanti video ini langsung dilihat oleh anak-anak yang tunadaksa apakah mereka kira-kira paham bu ya? 13
- X5 : Aku aja, Aku...aku itu siapa sesuai dengan segmen sasaran ini, kenapa aku 14 masukkannya ini lebih memperjelas, ini kan untuk tunadaksa, selebihnya bagus sudah, gambarnya tampak hidup maksudnya seperti orang walaupun sebenarnya ini animasi.
- Z : Kalau dari segi *storyline* atau alurnya ibu bagaimana? 15
- X5 : Bagus, bagus sudah, cuman pengulangan tadi harus ada improvisasi. 16
- Z : Tapi kalaau semisal, saya sempat berfikir dengan pendapat psikolog bahwa daya 17 konsentrasi anak tidak bisa terlalu lama tidak sebagus anak normal itu bagaimana?
- X5 : Berapa menit? 18
- Z : Ndak sampai 10 menit. 19
- X5 : Nah justru itu saya menyarankan menyambung dari pendapat psikolog anak itu boleh 20 mengulang tapi ndak monoton. Karena dia akan bertanya kok diulang itu lagi.
- Z : Karena saya pikir 7 langkah itu tidak mudah untuk hafal dalam satu kali lihat jadi saya

- buat diulang.
- X5 : Iya ndak apa-apa perlu, tapi jangan gambar yang sama. Bisa dipraktekkan oleh ikhsan dan kakaknya. Jadi nge *zoom* tangan mereka ketika mencuci. 21
- Z : Kalau dari segi karakter ya ibu, itu bagaimana kira-kira untuk anak? 22
- X5 : Ini anak-anak juga ndak sih, Ikhsan kan anak-anak kalau kakaknya? 23
- Z : Kalau dari naskah yang saya buat itu ya umur remaja. 24
- X5 : Soalnya bajunya apa itu ya identitas remajanya itu dimana, identitas remaja itu entah dari baju, model baju itu kan model bajunya biasa malah cenderung malah agak dewasa menurutku. Mungkin ada bunga, bross, aksesoris yang remaja. Kalau aku sih kalau memang dia anak mungkin bisa dia pakai bando, atau jepit rambut sebenarnya cuman katamu itu kan remaja, kalau remaja kan pakai bando kan juga ndak cocok, apa itu yang menunjukkan identitas remaja. 25
- Z : Kalau dari pemilihan bahasa ibu, dari awal dengan bahasanya bagaimana? 26
- X5 : Bagus, mudah dicerna, menurut saya kata-katanya sederhana. 27
- Z : Kalau dari segi warna ibu? 28
- X5 : Menurutku bagus lah artinya sederhana kan, pilihan warnanya kana pa istilahnya wes tepat bagus lah menurutku. 29
- Z : Nah kan ini memang untuk guru dan siswa, kalau untuk dampak sendiri bagi guru dan siswa bagaimana seperti apa? 30
- X5 : Iya, kalau ke guru tentunya membantu mereka dalam mengarahkan anak didiknya, kalau dulu mungkin ndak ada media, dulu kan mungkin mereka harus mempraktekkan sendiri gurunya ketika ada materi harus mereka praktekkan, ketika ada media kan cukup terbantu meringankan tugas guru, termasuk untuk guru yang mungkin masih salah pengetahuannya juga bisa terimbas bisa bener, kalau untuk murid ya pasti berdampak ke pengetahuan, sikap, dan diharapkan berpraktik dengan benar bukan hanya sekedar cuci tangan versi mereka yang belum benar kan. 31
- Z : Kalau untuk video ini berdiri sendiri maksudnya pada saat penyampaiannya tanpa ada pendampingan itu bisa ibu ya? 32
- X5 : Bisa menurutku, dengan istilah kuman, kuman itu menyebabkan diare itu kan sudah atau mungkin diare itu diperjelas, binatang apa diare, nah bisa sakit perut, nggak papa sudah cukup menurutku. Jadi tanpa ndak apa-apa sudah cukup istilahnya sederhana tapi sudah lengkap. 33

## 6. Informan Utama Anak Tunadaksa 1 (T1)

- a. Nama : LH  
 b. Jenis Kelamin : Perempuan  
 c. Waktu Wawancara : 14 Februari 2017

Z	: Tadi sudah liat videonya?	1
T1	: Sudah.	2
Z	: Belajar apa tadi?	3
T1	: Cara cuci tangan.	4
Z	: Ada berapa langkah cuci tangan?	5
T1	: Tujuh.	6
Z	: Apa aja itu?	7
T1	: Eem, cuci dari depan, kuku jari, jempol, pergelangan, sela-sela jari.	8
Z	: Terus apa lagi kurang dua? Lupa?	9
T1	: Iya.	10
Z	: Lupa ya, ok tadi kurang belakang tangan sama buku-buku jari. Terus sebelum cuci tangan yang perlu disiapkan apa?	11
T1	: Air dan sabun.	12
Z	: Airnya gimana?	13
T1	: Air yang mengalir.	14
Z	: Ok, terus tadi kalau tidak cuci tangan bisa sakit apa?	15
T1	: Sakit perut dan diare.	16
Z	: Kapan kita harus cuci tangan?	17
T1	: Sebelum makan.	18
T1	: Tadi suka ndak sama videonya?	19
T1	: Suka.	20
Z	: Tadi yang bermain ada berapa orang? Coba sebutkan?	21
T1	: Ayah, ibu, kakak, sama Ikhsan.	22
Z	: Gambarnya gimana?	23
Z	: Bagus.	24
T1	: Suka ndak sama gambar orangnya?	25
Z	: Iya suka, lucu.	26
T1	: Kalau warna nya gimana?	27
Z	: Bagus.	28

T1	: Suka sama warnanya?	29
Z	: Iya suka.	30

#### 7. Informan Utama Anak Tunadaksa 1 (T2)

a.	Nama	: AF	
b.	Jenis Kelamin	: Perempuan	
c.	Waktu Wawancara	: 14 Februari 2017	
Z	: Gimana tadi videonya bagus ndak videonya?		1
T2	: Bagus.		2
Z	: Bagaimana gambar kartunnya tadi?		3
T2	: Iya lucu.		4
Z	: Siapa saja tadi nama kartunnya?		5
T2	: Kakak alila, ikhsan, ayah, ibu.		6
Z	: Terus kalau warnanya suka dek?		7
T2	: Suka banyak warnanya.		8
Z	: Tadi sudah liat videonya ya, bagaimana cara cuci tangan dengan baik dan benar? Apa yang perlu disiapkan?		9
T2	: Air mengalir dan sabun.		10
Z	: Tadi ada berapa langkah yang sudah diajarkan sama kakak alila?		11
T2	: Ada tujuh.		12
Z	: Iya bener ada tujuh, Coba sebutkan langkahnya? Pertama..		13
T2	: Kuku, depan, punggung tangan, sela-sela, jempol, buku-buku jari		14
Z	: Hayo kurang satu apa?		15
T2	: Pergelangan.		16
Z	: Kalau adek tidak cuci tangan bisa sakit apa?		17
T2	: Sakit perut, diare		18
Z	: Terus kapan kita harus cuci tangan?		19
T2	: Sebelum makan.		20

## 8. Informan Utama Anak Tunadaksa 1 (T3)

- a. Nama : VR  
b. Jenis Kelamin : Perempuan  
c. Waktu Wawancara : 14 Februari 2017

Z	: Sudah liat videonya ya tadi?	1
T3	: Iya.	2
Z	: Menurut adek tadi gimana videonya bagus atau gimana?	3
T3	: Iya bagus.	4
Z	: Nah terus suka ndak sama warnanya?	5
T3	: Suka	6
Z	: Sukanya kenapa?	7
T3	: Bagus warnanya.	8
Z	: Tadi siapa saja yang main, coba sebutkan?	9
T3	: Ada ayah, ibu, adik, kakak	10
Z	: Tadi kakaknya namanya siapa?	11
T3	: Kakak Alila	12
Z	: Suka sama kartunya?	13
T3	: Lucu-lucu kartunnya.	14
Z	: Tadi belajar apa aja?	15
T3	: Mencuci tangan.	16
Z	: Ada berapa langkah tadi yang diajarkan?	17
T3	: Tujuh	18
Z	: Ayo coba sebutkan?	19
T3	: Cuci dari depan, ke belakang, sela-sela, buku jari, ibu jari.	20
Z	: Terus apa lagi?	21
T3	: Kuku, pergelangan.	22
Z	: Nah kalau kita tidak cuci tangan bisa sakit apa?	23
T3	: Perut dan diare.	24
Z	: Cuci tangan itu harus dilakukan sebelum apa?	25
T3	: Makan, pegang hewan, mainan.	26

## 9. Informan Utama Anak Tunadaksa 1 (T4)

a. Nama	: MF	
b. Jenis Kelamin	: Laki-laki	
c. Waktu Wawancara	: 14 Februari 2017	
Z	: Gimana tadi suka sama videonya?	1
T4	: Iya suka.	2
Z	: Tadi ada berapa yang main, coba sebutkan?	3
T4	: Ada ayah, bunda, kakak alila, Ikhsan.	4
Z	: Suka sama gambarnya?	5
T4	: Iya suka.	6
Z	: Kenapa kok suka?	7
T4	: Lucu orang-orang.nya.	8
Z	: Kalau warnanya gimana?	9
T4	: Iya bagus juga.	10
Z	: Kalau belajar pakai lihat video kayak gini sama pakai buku lebih suka yang mana?	11
T4	: Lihat video, bagus gambarnya.	12
Z	: Ok, tadi pas lihat videonya belajar apa?	13
T4	: Belajar mencuci tangan yang benar.	14
Z	: Emang ada berapa langkah cuci tangan?	15
T4	: Ada tujuh langkah.	16
Z	: Coba sebutkan?	17
T4	: Cuci dari depan ke belakang, sela-sela jari, terus buku-buku, jempol, pergelangan.	18
Z	: Emm kurang satu apa?	19
T4	: Oh iya kuku.	20
Z	: Nah kita harus cuci tangan sebelum apa?	21
T4	: Sebelum makan.	22
Z	: Selain sebelum makan?	23
T4	: Habis main, pegang hewan.	24
Z	: Ok pinter, nah sebelum cuci tangan yang harus disiapkan apa aja?	25
T4	: Air yang mengalir dan sabun.	26
Z	: Kalau cuci tangan sudah pakai air yang mengalir dan sabun belum?	27
T4	: Iya sudah dirumah.	28
Z	: Ok, terus tadi juga sudah belajar kalau tidak cuci tangan akibatnya bisa sakit apa aja?	29
T4	: Sakit perut dan diare.	30

## 10. Informan Tambahan 1 (Y1)

- a. Nama : AM
- b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- c. Tempat tinggal : Kaliwates, Jember
- d. Waktu Wawancara : Kamis, 16 Februari 2017, pukul 08.00

Pagi hari suasana di lingkungan rumah informan cukup ramai karena adanya proses pembangunan yang berada didepan rumah. Peneliti dipersilahkan masuk dan menunggu di ruang tamu, tidak lama kemudian informan mempersilahkan peneliti untuk melakukan wawancara. Sebelum melakukan wawancara peneliti menjelaskan tujuan wawancara dan meminta informan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap video yang disajikan. Proses wawancara berjalan dengan cukup lancar.

- Z : Ini videonya bapak (menyajikan video). 1
- Y1 : Iya, iya (melihat video). 2
- Z : Menurut bapak bagaimana tampilan warna dari videonya? 3
- Y1 : Dari warna dan bahasa, kalau menurut saya sangat bagus sekali. Warna dari kontras warnanya kemudian ilustrasi tokohnya juga sangat kekanak-kanakan, secara psikologi anak-anak sangat menangkap sekali dan kemudian dari bahasanya insyaAllah anak-anak sudah sangat memahami. Ada pertanyaan 7 langkah itu siapa yang menentukan? 4
- Z : Itu dari kementerian kesehatan bapak. 5
- Y1 : Oh berarti sudah ada standarnya? 6
- Z : Iya bapak semisal seperti di rumah sakit, di sekolah yang memang sudah kerjasama dengan dinas kesehatan biasanya memang sudah ada dan dipasang didepan kelas ada 7 langkah itu. 7
- Y1 : Kemudian yang perlu saya koreksi lagi tadi di menit-menit sebelumnya dan menit akhir beberapa kali disebutkan air mengalir dan sabun hanya saja yang mungkin perlu diperbaiki pada saat langkah pertama dari 7, satu sampai tujuh itu disitu tidak menyinggung lagi soal air dan sabun, misalnya saja di keran air yang mengalir ya, nah disitu hanya menyebutkan gerakan saja sehingga mungkin itu yang perlu ditambah ya, mungkin tuangkan dulu sabun di telapak tangan gosok bagian ini mungkin itu karena tadi saya lihat tidak terlibat sama sekali sabunya. 8
- Z : Iya bapak cuman sedikit menggambarkan diawal. 8
- Y1 : Iya ini kan identik dengan animasi ya, ya sebetulnya tadi sudah mengarah pada keberadaan air dan sabun cuma kurang terarah aja. 9
- Z : Tapi kalau dari bahasa mulai awal sampai akhir bagaimana pak? 10

- Y1 : Kalau bahasa sangat bagus insyaAllah anak-anak mudah memahami. 11
- Z : Untuk karakternya sendiri bagaimana? 12
- Y1 : Karakternya sudah bagus, ya itu tadi sudah kekanak-kanakan (sambil tertawa). Kan memang tujuannya untuk anak-anak ya memang harus kekanak-kanakan begitu. 13
- Z : Kalau dari 7 langkah itu ya pak, ini kan memang saya sedikit memodifikasi kan sebenarnya 2 dimensi terus di 7 langkahnya itu saya buat 3 dimensi untuk memperjelas, kalau menurut bapak bagaimana? 14
- Y1 : Ya itu kalau inginnya saya pada sejak awal tahap 1 itu sudah melibatkan sabun soalnya ditangan sudah digambarkan ada busa, disitu tangan sudah kelihatan basah. 15
- Z : Nah kalau semisal media ini langsung diberikan ke anak tanpa adanya pendampingan itu apakah mereka langsung paham? 16
- Y1 : Ya insyaAllah bisa dan paham dari bahasanya dari ininya apa dari gambar juga sudah sangat bagus. 17
- Z : Kalau mungkin saran lain mungkin bapak dari warna? 18
- Y1 : Warna sudah bagus. 19
- Z : Kalau dari durasi sendiri pak? Apakah terlalu lama? 20
- : Durasinya sudah cukup, iya ngak ngak terlalu lama. Anak-anak juga butuhnya yang seperti itu, terlalu cepet ya dikhawatirkan kurang paham, terlalu panjang pun malah yang didepan lupa. 21
- Y1 : Makannya tadi saya sedikit saya ulangi lagi. 22
- Z : Ya bagus lah, tapi saya menginginkan itu yang sudah melibatkan sabun minimal ada busa ditangan bisa menggosokkan ini (memperagakan gerakan tangan) 23
- Y1 : Jadi penggambaran visualisasinya lebih jelas ya pak? 24
- Z : Iya betul. 25
- Y1 : Kalau untuk media sendiri pak, kalau disekolah sendiri apakah sudah ada? 26
- Z : Ya kalau dari sarana pendidikannya ya kurang, ya kita memang menyadari sekolah-sekolah seperti itu non formal memang kurang. Ya kembali lagi ini saya mengacungi jempol, kreatif bener dari bahasanya mudah dipahami dari durasinya pas lah ya untuk ukurannya juga sudah pas. 27
- Y1 : Kalau dari musik pengantarnya tadi? 28
- Z : Oh bagus-bagus, ndak ada masalah, ya jadi saya menginginkan ada busa lah ya dengan mereka jadi memang betul-betul pakek sabun karena kalau kita secara kronologis tentunya kan dibasahin dulu ya dituangkan sabun baru dilakukan ini. walaupun ditambah tadi 7 misalnya jadi 8 juga ndak masalah. 29



## 11. Informan Tambahan 2 (Y2)

- a. Nama : KN  
 b. Jenis Kelamin : Perempuan  
 c. Tempat tinggal : Kaliwates, Jember  
 d. Waktu Wawancara : Jum'at, 17 Februari 2017, pukul 08.45

Suasana di ruang kelas yang cukup ramai dengan suara anak-anak karena sedang istirahat, terlihat beberapa meja kursi siswa dan tumpukan buku yang ada di meja informan. Peneliti meminta izin kepada informan untuk melakukan wawancara dan informan bersedia untuk dilakukan wawancara.

- Z : Bagaimana menurut ibu untuk warna yang digunakan? 1  
 Y2 : Untuk warna sudah, sudah bagus untuk anak, cocok saya rasa. 2  
 Z : Iya bu, kalau untuk bahasanya? 3  
 Y2 : Kalau bahasanya ada bagaiannya depan boleh, tapi paling ndak ada keterangannya 4  
 punggung, keterangannya itu dilengkapi soalnya anak depan belakang (mempraktekkan gerakan) da nada yang bilang punggung ya, sela-sela jari sudah, buku-buku jari perlu diperjelas apa dengan bahasa lainnya itu paling tidak ditunjukkan ini lo yang namanya buku jari karena anak-anak gini kan ndak semuanya normal memang keliatan normal tapi biasanya ada yang lambat ada juga yang IQ rendah, kan kalau IQ bermacam-macam ya mas gitu.  
 Z : Jadi lebih di detailkan mulai dari *step-step* nya itu ya bu. 5  
 Y2 : (menerima telepon) Iya mas. 6  
 Z : Apa bisa dilanjut ibu? 7  
 Y2 : Iya silahkan. 8  
 Z : Kalau untuk bahasa tadi kana da ceritanya bagaimana ibu apa mungkin agak sulit 9  
 dicerna untuk anak-anak?  
 Y2 : Ndak-ndak, kalau bahasanya ndak terlalu sulit, kurang apa mengajaknya itu kurang, iya 10  
 itu kan kemaren langsung ya anu dari satu langkahnya ayo langkah satu itu apa misalkan ini gosok apa namanya ini muka ya eh depan nah ini ayo lakukan biar tambah mengena, malah kalau cara pengajarannya diajak praktek langsung ke airnya jadi lebih tau. Nah kemarin yang mencolok sekali kan harusnya kanan kiri ya mas, nah kan njenengan kemarin ada yang satu tok, satu sebelah atas sini tok, terus kayaknya yang punggung itu dua tapi yang selanjutnya satu gini tok (memperagakan tangan) itu kan kadang persepsi anak berbeda jadi bergantian kanan dan kiri, nah ini apa namanya

kuku-kuku jari, kuku jari ini kan ada disini ujung kuku jari nah kita putar seperti ini, kemarin kanan aja kirinya ndak ada itu sudah pengaruh kadang. Nah sebelum mengajar sampean harus memperhatikan dulu kondisinya. Untuk pengajaran papun kita harus tau karakteristik anak, kekurangannya dan kelebihanannya. Kalau sudah tau kekurangannya kalau mau mengarahkan itu lebih mudah. Nah sekarang untungnya kan media sedang gencar-gencarnya, gini ini kan termasuk itu apa gambar-gambar, suka anak-anak jadi begitu lihat tertarik sudah.

- Z : Kalau dari segi teknis warnanya bagaimana ibu? 11
- Y2 : *Ketoke jelas sih* (kelihatannya jelas sih), kelihatannya jelas, tapi kalau bisa dibuat 12  
semenarik mungkin disampingnya itu dikasih lukisan-lukisan yang istilahnya kayak upin ipin itu kan menarik sekali dan disitu pendidikannya memang masuk. Nah kemaren kayaknya sampean langsung ya yang awalnya ibunya anak-anak ayo makan ayo makan kan gitu *mosok moro-moro* (tiba-tiba) makan, paling tidak diberikan gambaran sebelum masuk ke pelajaran ya memang itu sudah, kalau di upin ipin kan digambarkan suasananya oh kayak gini, waktunya apa, sebelum berangkat ayo anak-anak sebelum berangkat harus makan karena ini ini dan sebelum makan harus mencuci tangan.
- Z : Jadi seperti ada prolognya ya bu? 13
- Y2 : Iya, nah itu juga kalau cuci tangan harus air mengalir kadang-kadang kan anak-anak lo 14  
di *omahku lo wijike di kobokan* (di rumahku cucinya di wadah air) jadi paling ndak dikasih penjelasan kenapa kita kok harus air yang mengalir aku lo di kobokan yo ndak popo, ya memang ndak papa untuk anu, tapi lebih baiknya air yang mengalir kenapa karena kuman-kuman itu sudah langsung hilang kalau di kobokan habis di buat gini satunya lagi pakai gini lagi nanti mungkin kuman disitu bisa menempel. Karena sampean orang baru jadi mereka kan ndak berani tanya kan kalau sama saya kan langsung, iya bu kok cucinya harus pake kran apa ndak boleh pake di air baskom? Lah kadang gitu, saya kadang juga *diuber* (dikejar) sampek keok mas, lo kok gitu? Kenapa? Apa itu? Terus sampai ibu ndak tau ya, ibu tak belajar ya gimana lagi mas. Bahasa itu juga harus banyak perbendaharaan kata juga kadang ndak bisa. Kemarin juga penyebutan buku-buku jari mereka kadang ndak paham padahal itu kan seperti ini ya ruas-ruas jari, dan juga ujung jari kemarin kan kuku saya rasa lebih tepat ujung jari sampai kukunya bersih.
- Z : Nah kalau kemarin ada beberapa interaksi ya bu, seperti ada berapa teman-teman? itu 15  
bagaimana bu?

- Y2 : Bagus sudah, sudah bagus itu kan ditanyakan, ya seperti kemarin sampean tokoh nah itu kan untuk kelas besar nah kalau untuk kelas kecil mereka kan ndak ngerti apa itu tokoh. Kemarin juga mase bilang yang berperan sek kadang ya sek ndak ngerti mas, *sing main iku lo le maksud te sing dadi iku sopo ae?* (yang main itu, maksudnya yang berperan itu siapa saja?) Nah itu, ya alangkah baiknya contoh air yang mengalir ya seperti itu yang sudah saya jelaskan itu dan juga bisa sakit itu perut apa lagi oh iya sakit perut kan sama dengan diare mas, ya dikasih penjelasan kan kadang anak-anak juga ndak ngerti, nah itu aja kalau bahasa ya sudah pas ndak apa-apa. 16
- Z : Jadi untuk video ini apakah perlu ada pendampingan ibu? 17
- Y2 : Iya, jadi kemarin bisa mengajak anak-anak yang pertama, stop dulu ayo kita lakukan bersihkan tangan mulai depan sudah bisa? Sudah bisa kita lakukan yang kedua punggung, mana punggung inilah yang namanya punggung atau bagian belakang tangan ayo coba kita gosok-gosok mulai dari sebelah kiri dulu baru yang kanan bergantian kalau bisa ditambahi seperti itu supaya lebih jelas lebih detail gitu. 18
- Z : Kalau semisal video ini langsung ditujukan ke anak apakah nanti dia malah bingung memang nanti butuh pendampingan itu ibu? 19
- Y2 : Kalau anak yang normal ya jelas bisa mas, iya bisa kalau ada gangguan lain baru butuh. 20
- Z : Kalau untuk alurnya bagaimana ibu? Dari ruang makan ke kamar mandi kembali lagi? 21
- Y2 : Kok saya malah ndak melihat kamar mandi ya, kan langsung berdinu gini kan berdua sama ikhsan itu, kan setidaknya digambarkan cuci tangan itu lebih baik di air yang mengalir kamu bisa melakukan ini di keran yang seperti ini digambarkan, mungkin ya ndak *westafel* (tempat mencuci tangan) jengene wong ndeso gak onok (namanya orang desa jadi tidak punya) boleh disini di gitukan kalau ndak ada boleh air di yang saya ceritakan di baskom tapi kalau sudah kelihatan kotor harus sudah diganti. 22
- Z : Kalau untuk suaranya sendiri ibu apakah kurang jelas atau belum? 23
- Y2 : Oh sudah jelas, cuma dari bahasanya tadi. 24
- Z : Kalau untuk saran lain ibu dari video ini apa? 25
- Y2 : Ya itu tadi sampean harus masukkan satu persatu, dari awalnya itu ndak *moro-moro* (tiba-tiba) langsung di meja makan, kan cuci tangan itu tidak harus sebelum makan, mau tidur juga bisa biar bisa bersih, atau mau makan kue jadi pikiran mereka tidak hanya mau makan, cuci tangan itu bisa kita lakukan itu sampean bisa kasih gambaran mau makan kue bersama teman kalau seperti itu pikiran mereka cuman makan tok gitu ya. 26
- Z : Ini kan memang kita difokuskan ke langkah cuci tangan nya nah itu bagaimana bu kan 27

memang saya ulang itu apakah berpengaruh?

- Y2 : Ndak cuman ya itu tadi divariasikan saja. 28
- Z : Kalau untuk durasinya ibu? Kalau untuk anak-anak ya dengan durasi sekitar 7 menit? 29
- Y2 : Ndak terlalu panjang ndak terlalu pendek, wes paling ndak 10 menit mentok (maksimal) 15 menit. 30
- Z : Jadi dengan adanya penambahan dari ibu kalau ditambah durasinya ndak masalah ya bu? 31
- Y2 : Iya ndak masalah, makanya saya kasih tau misalnya mau makan kue gambarannya kan sampean membuan anak-anak yang sedang bermain terus pingin makan kue nah ini harus cuci tangan juga, jadi cuci tangan kita lakukan sebaiknya satu ketika mau makan kue, terus kedua mau makan mau tidur itu sampean tambahkan, langkahnya ya seperti itu tadi. 32

**LAMPIRAN H. Surat Izin Penelitian**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**  
Jalan Kalimatan 37 Kampus Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121  
Telepon (0331) 337878, 322995, 322996, 331743 Faksimile (0331) 322995  
Laman : www.fkm.unej.ac.id

Nomor : 643 / UN25.1.12 / SP / 2017 27 JAN 2017  
Lampiran : satu bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SLB YPAC  
Kecamatan Kaliwates  
Jember

Dalam rangka menyelesaikan penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember, maka kami mohon dengan hormat ijin bagi mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini, untuk melaksanakan penelitian :

N a m a : Brahma Mahendra Putra Mangarapian  
NIM : 122110101152  
Judul penelitian : Uji Efektivitas Media Video Cara Mencuci Tangan Pakai Sabun Dalam Upaya Penerapan PHBS Untuk Anak Tuna Daksa  
Tempat penelitian : SLB YPAC Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember  
Lama penelitian : Januari – Februari 2017

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian.  
Atas perhatian dan perkenannya kami sampaikan terima kasih.

  
Bendaharawan  
Bidang Akademik,  
Dr. Farida Wahyu Ningtyas, M.Kes.  
NIP 198010092005012002