

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. MP-ASI (Makanan Pendamping ASI)

1. Pengertian MP-ASI

Makanan pendamping susu ibu atau MPASI adalah makanan dan minuman semi padat yang diberikan pada bayi usia 6 bulan sebagai pendamping air susu ibu (PASI) yang berguna untuk memenuhi kebutuhan zat gizi bagi bayi, MPASI juga merupakan salah satu Upaya untuk mencegah kematian dan masalah kekurangan gizi pada bayi dan balita (Anggi Fatmala, 2024).

MP-ASI ataupun makanan pendamping ASI merupakan makanan ataupun minuman yang memiliki vitamin, yang diserahkan pada bayi umur 6-24 bulan buat penuh keinginan vitamin tidak hanya ASI. Bersumber pada guideline dari World Health Organization, terdapat 10 patokan pemberian MP-ASI yang bagus, ialah wajib pas durasi awal pemberiannya, senantiasa menjaga pemberian ASI, responsive feeding, perencanaan serta penyimpanan ASI yang nyaman, jumlah MP-ASI serta isi vitamin cocok keinginan, kestabilan, gelombang serta kepadatan MP-ASI yang bagus, dan pemakaian komplemen serta pemberian MP-ASI (Tsani, 2024).

Makanan Pendamping Air Susu Ibu (MP ASI) dalam pemberian yang tepat, tidak hanya mampu melengkapi asupan vitamin bayi, tapi bisa merangsang keterampilan makan, menumbuhkan percaya diri pada anak

pemberian MPASI pula berperan sebagai salah satu cara pencegahan terjadinya stunting pada balita (Dewi, 2022)

2. Tujuan MP-ASI

Menurut (Lestari, 2020) menyebutkan bahwa tujuan dari pemberian makanan pendamping asi sebagai berikut:

- a) Melengkapi zat gizi ASI yang sudah mulai berkurang
- b) Mengembangkan kemampuan bayi untuk menerima bermacam-macam makanan dengan berbagai rasa dan bentuk
- c) Mengembangkan kemampuan bayi untuk mengunyah dan menelan
- d) Mencoba adaptasi terhadap makanan yang mengandung kadar energy yang lebih tinggi.

Tujuan pemberian makanan pendamping ASI yaitu untuk menambah energi kepada bayi serta memenuhi kebutuhan tubuh bayi dan juga untuk mengembangkan kemampuan bayi untuk mengunyah dan menelan. (Lestari, 2020)

Tujuan pemberian makanan pendamping ASI yaitu memberikan zat gizi yang cukup untuk kebutuhan bayi atau balita supaya pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikomotorik dapat optimal, selain itu untuk mendidik bayi agar memiliki kebiasaan makan yang baik. Tujuan itu dapat tercapai dengan baik jika dalam pemberian MPASI sesuai pertambahan umur, kualitas dan kuantitas makanan yang baik serta jenis makanan yang beraneka ragam. MPASI diberikan menjadi pelengkap ASI sangat membantu bayi pada proses belajar makan dan kesempatan untuk menanamkan kebiasaan makan yang baik. Tujuan

pemberian MPASI adalah untuk menambah energy dan zat-zat gizi yang dibutuhkan bayi lantaran ASI tidak dapat memenuhi kebutuhan bayi secara terus menerus, mengembangkan kemampuan bayi untuk mengunyah dan menelan (keterampilan oromotor) (FAIZAH, 2021)

3. Syarat Pemberian makanan pendamping asi (MPASI)

Syarat-syarat pemberian Makanan Pendamping ASI yang dijelaskan menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut. Menurut Lestaru, anak yang diberikan MPASI saat usia ≥ 6 bulan memiliki status gizi yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang telah diberikan MPASI dini. Hal ini karena pada saat bayi berusia 6 bulan keatas sistem pencernaannya sudah relative sempurna dan siap untuk menerima makanan padat, Syarat pemberian MPASI yang cukup, baik kualitas dan kuantitasnya dapat memberikan jaminan terhadap pertumbuhan fisik dan kecerdasan anak.

Makanan pendamping ASI (MP-ASI) diberikan sejak bayi berusia 6 bulan dan diberikan secara bertahap. Makanan ini diberikan karena kebutuhan bayi akan nutrien – nutrien untuk pertumbuhan dan perkembangannya tidak dapat dipenuhi lagi hanya dengan pemberian ASI. MP-ASI hendaknya bersifat padat gizi, kandungan serat kasar dan bahan lain yang mudah dicerna seminimal mungkin, sebab serat yang terlalu banyak jumlahnya akan mengganggu proses pencernaan dan penyerapan zat-zat gizi. Selain itu juga tidak boleh bersifat kamba, sebab akan cepat memberi rasa kenyang pada bayi. MP-ASI jarang dibuat dari satu jenis bahan pangan, tetapi merupakan suatu campuran dari beberapa bahan pangan dengan (Anggraini, 2018)

4. Prinsip-Prinsip Pemberian makanan pendamping asi (MPASI)

a. Tepat waktu

Kementerian Kesehatan RI (Kemenkes) telah menetapkan aturan dan syarat pemberian MP-ASI yang sesuai dengan kebutuhan anak. Syarat pertama yang perlu diketahui oleh orang tua adalah tepat waktu. Ini diberikan ketika ASI saja sudah tidak dapat mencukupi gizi anak atau saat berusia enam bulan. Terus syarat yang kedua pemenuhan nutrisi harus adekuat. Harus memenuhi gizi makro dan mikro, tapi tetap harus mempertimbangkan usia anak.

b. Adekuat

Artinya MPASI memiliki kandungan makronutrien dan mikronutrien bayi sesuai Asupan makronutrien meliputi karbohidrat, protein, dan lemak; sedangkan zat gizi mikro mencakup vitamin, zat besi, seng, magnesium, sodium, dsb. Artinya MP-ASI memiliki kandungan energy, protein, dan mikronutrien yang dapat memenuhi kebutuhan makro dan mikro nutrien bayi.

c. Aman

Artinya MP-ASI dipersiapkan dan disimpan dengan cara yang higienis, diberikan menggunakan tangan dan peralatan yang bersih, Diberikan dengan cara yang benar (Properly Fed) Artinya MP-ASI diberikan dengan memperhatikan sinyal lapar dan kenyang seorang anak. Frekuensi makan dan metode pemberian makan disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan seorang anak. (Lestari, 2020)

- d. Diberikan dengan cara yang benar

Seperti terjadwal, menyiapkan lingkungan yang kondusif, memberikan dalam porsi kecil, menstimulasi bayi untuk dapat makan sendiri, dan membersihkan mulut hanya setelah makan selesai (Lestari, 2020)

5. Jenis Jenis MPASI

Jenis MP-ASI terdiri dari :

- a. Menurut rasanya : manis dan netral. Contohnya adalah susu formula, susu bubuk, ataupun susu kental manis yang dapat dibuat sendiri yang dikeluarkan oleh suatu pabrik susu, dan juga dapat menggunakan air putih sebagai MP-ASI.
- b. Menurut pH cairan. Baik yang sudah diasamkan ataupun yang tidak diasamkan.
- c. Menurut kadar nutrient. Contohnya adalah MP-ASI yang mengandung rendah lemak ataupun rendah laktosa.
- d. Menurut bahan utama sumber protein. Contohnya adalah MP-ASI yang terbuat dari keledai seperti susu kedelai. Biasanya banyak digunakan untuk bayi yang mempunyai alergi pada susu formula.
- e. Menurut maksud penggunaan. Baik yang digunakan sebagai pengganti ASI untuk program diet dengan bayi yang mempunyai penyakit metabolik bawaan tertentu sehingga memerlukan pengobatan, ataupun digunakan sebagai pelenkap ASI.
- f. Menurut komposisi nutrient. Contohnya seperti susu formula yang mempunyai nutrient hampir sama dengan ASI, ataupun yang mempunyai nutrient lengkap daripada ASI. (Anggraini, 2018)

Menurut (Damayanti, 2016) MPASI yang baik dan benar yaitu yang terbuat dari bahan alami dan segar contohnya yaitu seperti daging-dagingan (ayam,sapi), ikan, tempe, tahu, kacang-kacangan, hati ayam, telur ayam, sayur-sayuran dan buah-buahan. Jenis-jenis MPASI yang boleh di berikan yaitu:

- a. Makanan lunak, makanan lunak ialah makanan yang dimasak dengan banyak air sehingga mendapatkan tekstur yang tampak berair dan lembut, contoh makanan lunak yaitu: bubur nasi, bubur tim, pure kentang, bubur ayam, dan lain-lain
- b. Makanan Padat, makanan padat ialah makanan lunak yang tidak berair dan biasanya disebut makanan keluarga, contoh makanan padat adalah kentang rebus, lontong, biscuit, dan lain-lain
- c. Makanan saring, makanan saring ialah makanan yang dihancurkan atau disaring dan bentuknya terlihat agak kasar contoh makanan saring adalah: pisang/dikerok, pepaya saring, nasi tim saring

6. Frekuensi pemberian MPASI

Pemberian MP-ASI harus memperhatikan kuantitas dan kualitas, jika frekuensi pemberian tidak sesuai dengan standar yang ditentukan maka dapat berakibat malnutrisi pada anak. Frekuensi makan minimum dan keragaman diet minimum berhubungan positif dengan tinggi badan pada anak 6-23 bulan dan memiliki efek terbesar pada indikator pertumbuhan anak. Pemberian makanan pendamping asi diberikan tergantung pada usia bayi dan tahap perkembangannya. Berikut adalah pedoman umum dalam frekuensi pemberian pendamping asi berdasarkan usia bayi.

a. Usia 6-8 bulan

Pada masa ini bayi harus diperkenalkan dengan makanan pendamping pada usia 6 bulan (180 hari) sambil tetap menyusui, bayi pada usia 0-6 jumlah pemberian mpasi yaitu 2-3 kali dalam sehari untuk menu utama sedangkan untuk menu makanan pendamping atau selingan cukup 1-2 kali sehari. Untuk tekstur makan pada usia ini dimulai dari bubur kental (bubur ayam tim, bubur nasi tim, pure kentang) dan juga makanan lumat seperti (Pisang yang dikerok, Pepaya saring dll).

Untuk takaran pemberian Mpasi pada usia bayi 6-8 bulan sebanyak 2-3 sendok makan setiap kali makan, setelah itu meningkat secara bertahap hingga setengah mangkok makan atau (125ml). Adapun kebutuhan ASI bayi yang memasuki usai 6 bulan yakni 70 persen. Sedangkan kebutuhan MPASI yakni 30 persen.

b. Usia 9-11 bulan

Pada usia bayi pada saat ini tingkat tekstur makanan pendamping asi (MPASI) naik satu tingkat dari usia sebelumnya, mpasi yang di berikan usia saat ini berupa makanan cincang halus dan juga makanan yang dapat digenggam bayi. Pada usia 9-11 bulan jumlah pemberian mpasi yaitu 3-4 kali sehari untuk menu makan utama dan 1-2 kali sehari untuk makanan pendamping. Untuk tekstur makanan yaitu berupa makanan yang di cincang halus (makanan yang di saring) dan yang bisa di genggam oleh bayi contohnya: Nasi tim ikan, nasi tim ayam, pepaya, pisang, buah-buahan yang lunak.

Untuk takaran pemberian Mpasi pada usia 9-11 bulan sebanyak setengah porsi sampai 3/4 (tiga perempat) mangkok 250 ml (125-200 ml). Adapun untuk kebutuhan asi pada saat usia 9-11 bulan yakni 50 persen Asi dan 50 persen lagi Mpasi.

c. Usia 12-23 bulan

Pada usia 12-23 bulan bayi sudah dapat makan makanan yang sama dengan makanan keluarga, mpasi yang diberikan pada usia saat ini berupa makanan padat. Pada usia 12-23 bulan jumlah pemberian mpasi yaitu 3-4 kali sehari untuk menu makanan utama dan 1-2 kali sehari untuk makanan pendamping. Untuk tekstur makanan yaitu berupa makanan padat atau makanan keluarga contohnya: nasi sup telur, nasi soto, tumis sayur, kentang rebus, ayam dan ikan goreng.

Untuk takaran pemberian Mpasi pada usia 12-23 bulan sebanyak 3/4 (tiga perempat) mangkok sampai 1 mangkok 250ml (125-250 ml). Adapun untuk kebutuhan asi pada usia 12-23 bulan yakni sebanyak 30 persen dan untuk makanan pendamping asi (MPASI) sebanyak 70 persen (Ekayanti, 2023).

B. Promosi Kesehatan

1. Pengertian Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan merupakan salah satu usaha dalam hal peningkatan pengetahuan yang diharapkan dapat mengubah perilaku seseorang. Adapun definisi promosi kesehatan menurut beberapa ahli yaitu:

a. Menurut WHO

Organisasi kesehatan dunia mendefinisikan kesehatan sebagai keadaan kesejahteraan fisik, mental dan sosial yang lengkap dan bukan

hanya tidak adanya penyakit atau kelemahan. Promosi kesehatan sebagai “The process of enabling individuals and communities to increases control over the determinants of health and there by improve their health” yaitu proses yang mengupayakan individu dan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan mereka mengendalikan faktor kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya. Definisi ini mengandung pemahaman bahwa upaya promosi kesehatan membutuhkan adanya kegiatan pemberdayaan masyarakat sebagai cara untuk memelihara, meningkatkan dan melindungi kesehatan baik perorangan maupun masyarakat.

b. Lawrence Green

Promosi kesehatan adalah perpaduan dari pendidikan kesehatan beserta determinan lain seperti ekonomi, sosial, politik dan organisasi dukungan yang dipersiapkan, sehingga memudahkan terjadinya perubahan perilaku dan perubahan lingkungan

c. Menteri Kesehatan RI

Promosi Kesehatan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan masyarakat melalui pembelajaran dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat, agar mereka dapat menolong dirinya sendiri, serta mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat, sesuai sosial budaya setempat dan didukung oleh kebijakan publik yang berwawasan kesehatan (Aji, 2023)

2. Metode Promosi Kesehatan

Dalam pelaksanaanya Promosi Kesehatan sendiri berkaitan erat dengan strategi ataupun metode dalam pelaksanaanya guna mencapai tujuan

Promosi Kesehatan sebagaimana yang telah di rencanakan dan yang di kehendaki dalam berbagai situasi ataupun kondisi yang dihadapi.

a. Metode Individual (Perorangan)

Dalam promosi kesehatan metode yang bersifat individual digunakan untuk membina perilaku baru atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada suatu perubahan perilaku atau inovasi. Digunakannya

pendekatan individual ini karena setiap orang mempunyai masalah atau alasan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut. Agar petugas kesehatan mengetahui dengan tepat serta dapat membantunya maka perlu menggunakan metode atau caraini. Bentuk pendekatannya antara lain:

1. Bimbingan dan penyuluhan (Guidance and Counseling)

Dengan cara ini kontak antara klien dengan petugas lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya. Akhirnya klien tersebut dengan sukarela, berdasarkan kesadaran dan penuh pengertian akan menerima perilaku tersebut atau berperilaku baru.

2. Wawancara (Interview)

Cara ini sebenarnya merupakan bagian dari bimbingan dan penyuluhan. Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien untuk menggali informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan, apakah ia tertarik atau tidak terhadap perubahan. Juga untuk mengetahui apakah perilaku yang sudah atau yang akan

diadopsi itu mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat.

Apabila belum, maka perlu penyuluhan yang lebih mendalam lagi.

b. Metode Kelompok Besar

Untuk kelompok yang besar, metodenya akan lain dengan kelompok kecil. Efektivitas suatu metode akan tergantung pula pada besarnya sasaran Pendidikan, yang dimaksud kelompok besar di sini adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini antara lain:

1. Ceramah

Adalah pidato yang disampaikan oleh seorang pembicara di depan sekelompok pengunjung atau pendengar. Metode ini dipergunakan jika berada dalam kondisi seperti waktu penyampaian informasi terbatas, orang yang mendengarkan sudah termotivasi, pembicara menggunakan gambar dalam kata-kata, kelompok terlalu besar untuk memakai metode lain.

2. Seminar

Metode ini hanya cocok untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu penyajian (presentasi) dari satu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap hangat di masyarakat. Pendidikan kesehatan menggunakan metode seminar akan berlangsung secara satu arah.

c. Metode Kelompok Kecil

Apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang biasanya kita sebut kelompok kecil. Metode-metode yang cocok untuk kelompok kecil ini antara lain:

1. Diskusi kelompok

Setiap anggota kelompok mempunyai kebebasan keterbukaan untuk mengeluarkan pendapat. Untuk memulai diskusi, pemimpin diskusi harus memberikan pancingan-pancingan yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan atau kasus sehubungan dengan topik yang dibahas. Agar terjadi diskusi yang hidup maka pemimpin kelompok harus mengarahkan dan mengatur jalannya diskusi sehingga semua orang dapat kesempatan berbicara dan tidak menimbulkan dominasi dari salah seorang peserta.

2. Curah pendapat (Brain storming)

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. Hasilnya kemudian dijadikan peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan (mindmap) untuk menjadi pembelajaran bersama.

d. Metode massa

Metode (pendekatan) massa cocok untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat. Oleh karena sasaran ini bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan

umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan dan sebagainya, maka pesan-pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggugah kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi awareness, dan belum begitu diharapkan untuk sampai pada perubahan perilaku (Aji, 2023).

C. Media

1. Pengertian Media

Pengertian media menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Educational Communications and Technology/AECT*) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata medium dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Pengertian media menurut para ahli diantaranya ialah sebagai berikut

a. Syaiful Bahri Djamarah

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, pengertian media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan.

b. Arif S. Sadirman

Menurut Arif S Sadirman, pengertian media adalah segala alat fisik yang dapat penyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

c. Ahmad Rohani

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera manusia dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi.

d. Leslie J. Briggs

Menurut Leslie J. Briggs, arti media adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi. Media dapat berupa video, gambar, buku, televisi, dan lain sebagainya.

e. Santoso S. Hamijaya

Menurut Santoso S. Hamijaya, pengertian media adalah segala bentuk perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan sehingga sampai kepada penerimanya.

2. Jenis Jenis Media

Pada dasarnya, jenis dan bentuk media ada banyak sekali. Menurut Rudi Brets, beberapa jenis media adalah sebagai berikut.

a. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang melibatkan indra pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan suara. Pesan yang dapat disampaikan dalam media audio adalah pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) dan pesan nonverbal (musik, vokalisasi, dan bunyibunyian lainnya).

b. Media Visual adalah jenis media yang melibatkan indra penglihatan (mata).

Beberapa media visual di antaranya sebagai berikut.

- 1) Media visual verbal Media visual verbal berisi pesan verbal atau pesan linguistik berbentuk tulisan. Misalnya, buku, majalah, surat kabar, dan lainnya.
- 2) Media visual grafis Media visual grafis berisi pesan nonverbal dengan pesan berupa simbol-simbol atau unsur-unsur grafis. Misalnya, sketsa, foto, gambar, diagram, peta, dan lainnya.
- 3) Media visual noncetak Media visual noncetak berisi pesan dalam bentuk tiga dimensi. Misalnya, diorama, miniatur, model, mock up, dan spesimen.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disalurkan pada jenis media ini bersifat verbal dan nonverbal. Misalnya, Video Animasi, film drama dan film dokumenter. (Iskandar, 2020)

1) Pengertian video Animasi

Video adalah elemen multimedia yang banyak digunakan. Ini juga memiliki kinerja tertinggi di komputer atau perangkat Anda di antara lima elemen. Ada beberapa format video standar untuk penggunaan pendidikan seperti MPEG2 yang digunakan untuk pemutaran Digital seperti DVD atau MPEG4 untuk video rumahan. Terkadang, menggunakan teks atau elemen multimedia lainnya untuk menyampaikan informasi sulit dan kompleks. Elemen

multimedia ini digunakan karena dapat memberikan stimulasi visual bagi siswa sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih baik dalam belajar.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Kemudian, menurut Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.

Animasi adalah ilusi gerakan yang dibuat dengan menunjukkan serangkaian gambar diam yang berusaha untuk digerakkan secara berturut-turut dengan cepat. Dalam dunia komputer perangkat lunak grafis digunakan untuk membuat efek tersebut. Animasi yang sederhana dapat kita lihat seperti file GIF. Animasi dibuat agar dapat membantu siswa untuk belajar lebih cepat dan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. (Iskandar, 2020)

2) Jenis Jenis Video Animasi

Terdapat jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kelas, yaitu:

- a) 2D Cartoon Animation: merupakan jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar-gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector.

- b) *3D Animation*: merupakan animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar seperti halnya 2D, dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.
- c) *Motion graphics*: jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (typographic).
- d) *Infographic animation*: merupakan animasi yang merepresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik
- e) *Stop Motion*: merupakan animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah-olah gambar tersebut menjadi bergerak;
- f) *Whiteboard Animation*: merupakan animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis (Iskandar, 2020).

3) Prinsip Video Animasi

Pada dasarnya pembuatan animasi tidak hanya sekedar menggerakkan dan hanya sekedar membuat. Akan tetapi dalam membuat animasi memiliki dasar atau prinsip di dalam pembuatannya. Terdapat 12 prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator

Disney, Frank Thomas dan Olie Jhonston yang diperkenalkan melalui buku *The Illusion of Life Disney Animation*.

Berikut adalah beberapa prinsip – prinsip animasi yaitu :

a) Squash and Stretch

Gerakan ini diterapkan untuk memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.

b) Anticipation

Anticipaton adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang – ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang selanjutnya.

c) Staging

Staging adalah tahap pengaturan set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah dimengerti oleh audience.

d) Straight ahead and pose to pose

Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu :

- (1) *Straight ahead action* merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir dari gerakannya nanti.
- (2) Pendekatan kedua yaitu *pose to pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose – pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.

e) *Follow through and overlapping action*

Gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.

f) *Slow in and slow out*

Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan kaku.

g) *Arcs*

Kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.

h) *Secondary action*

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan secondary action hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

i) *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah frame in between yang ada diantara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

j) *Exaggeration*

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebih – lebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

k) Solid drawing

Pada animasi tradisional, solid drawing berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif

l) Appeal

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat (Iskandar, 2020).

D. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengertian dari pengetahuan ialah berasal dari kata dasar 'tahu' dan memperoleh imbuhan 'pe- an', yang secara singkat memiliki arti 'segala hal yang berkenaan dengan kegiatan tahu atau mengetahui. Pengertian pengetahuan mencakup segala kegiatan dengan cara dan sarana yang digunakan maupun segala hasil yang diperolehnya. Pada hakikatnya pengetahuan merupakan segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan sesuatu obyek (dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami subyek). Pengetahuan yang telah dimiliki oleh setiap orang tersebut kemudian diungkapkan dan dikomunikasikan satu sama lain dalam kehidupan bersama, baik melalui bahasa maupun kegiatan; dan dengan cara demikian orang akan semakin diperkaya pengetahuannya satu sama lain. Selain tersimpan dalam benak pikir dan atau benak hati setiap orang, hasil pengetahuan yang diperoleh manusia dapat tersimpan dalam berbagai sarana, misalnya: buku, kaset, maupun berbagai hasil karya serta kebiasaan hidup manusia yang dapat diwariskan dan dikembangkan dari generasi ke generasi berikutnya.

Pengetahuan adalah bagian esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan merupakan buah dan aktivitas berfikir yang dilakukan oleh manusia. Berfikir merupakan diffensia yang memisahkan manusia dari semua genus lainnya seperti hewan. Pengetahuan dapat berupa pengetahuan empiris dan rasional. Pengetahuan empiris menekankan pada pengalaman indrawi dan pengamatan atas segala fakta tertentu. Pengetahuan ini disebut juga pengetahuan yang bersifat a posteriori. Adapun pengetahuan rasional, adalah pengetahuan yang didasarkan pada budi pekerti, pengetahuan ini bersifat a priori yang tidak menekankan pada pengalaman melainkan hanya rasio semata (Octaviana, 2021)

2. Jenis-Jenis Pengetahuan

Jenis-jenis pengetahuan ada beberapa macam, berikut ini macam-macam jenis pengetahuan yaitu:

- a. pengetahuan biasa disebut sebagai common sense, yaitu pengetahuan atas dasar aktivitas kesadaran (akal sehat) baik dalam menyerap dan memahami suatu objek, serta menyimpulkan atau memutuskan secara langsung atau suatu objek yang diketahui. Common sense merupakan pengetahuan yang diperoleh tanpa harus memerlukan pemikiran yang mendalam sebab dapat diterima keberadaan dan kebenarannya hanya menggunakan akal sehat secara langsung, dan sekaligus dapat diterima semua orang.
- b. Pengetahuan agama merupakan pengetahuan yang bermuatan dengan hal-hal keyakinan, kepercayaan yang diperoleh melalui wahyu Tuhan. Pengetahuan agama adalah bersifat mutlak dan wajib diikuti oleh para pengikutnya. Sebagian besar nilai kandungan di

dalam pengetahuan agama adalah bersifat mistis atau ghaib yang tidak dapat dinalar sederhana melalui akal dan indrawi.

- c. Pengetahuan filsafat, merupakan pengetahuan yang bersifat spekulati, diperoleh melalui hasil perenungan yang mendalam. Pengetahuan filsafat menekankan keuniversalitasan dan kedalaman kajian atas sesuatu yang menjadi objek kajiannya. Pengetahuan filsafat dapat ditandai dengan unsur rasionalistis, kritis dan radikal atas refleksi maupun perenungan mendasar segala kenyataan dalam dunia ini. Pengetahuan filsafat merupakan landasan pengetahuan ilmiah, yang menjadi tumpuan dasar untuk berbagai persoalan yang tidak bisa dijawab oleh disiplin ilmu. Filsafat menjadi penjelas yang bersifat substansial dan serta radikal atas berbagai masalah yang dihadapi.
- d. Pengetahuan ilmiah, merupakan pengetahuan yang menekankan evidensi, disusun dan secara sistematis, mempunyai metode dan memiliki prosedur. Pengetahuan ilmiah diperoleh dari serangkaian observasi, eksperimen, dan klasifikasi. Pengetahuan ilmiah disebut juga ilmu atau ilmu pengetahuan (science). Disebut ilmu pengetahuan karena ia memiliki metode. Pengetahuan ilmiah didasarkan pada prinsip empiris dalam arti menekankan pada fakta atau kenyataan yang dapat diverifikasi melalui indrawi (Octaviana, 2021).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu :

a. Faktor Internal meliputi:

1. Umur

Semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja dari segi kepercayaan masyarakat yang lebih dewasa akan lebih percaya dari pada orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini sebagai akibat dari pengalaman jiwa

2. Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik, pepatah tersebut bisa diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan cara untuk memperoleh suatu kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat dijadikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan persoalan yang dihadapi pada masa lalu

3. Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya semakin pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

4. Pekerjaan

Pekerjaan adalah kebutuhan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan berulang dan banyak tantangan.

5. Jenis Kelamin

Istilah jenis kelamin merupakan suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksikan secara sosial maupun kultural.

b. Faktor eksternal meliputi

1. Informasi

Menurut Long informasi merupakan fungsi penting untuk membantu mengurangi rasa cemas. Seseorang yang mendapat informasi akan mempertinggi tingkat pengetahuan terhadap suatu hal

2. Lingkungan

Menurut Notoatmodjo, hasil dari beberapa pengalaman dan hasil observasi yang terjadi di lapangan (masyarakat) bahwa perilaku seseorang termasuk terjadinya perilaku kesehatan, diawali dengan pengalaman-pengalaman seseorang serta adanya faktor eksternal (lingkungan fisik dan non fisik)

3. Sosial budaya

Semakin tinggi tingkat pendidikan dan status sosial seseorang maka tingkat pengetahuannya akan semakin tinggi pula.

4. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang khusus digunakan untuk variable pengetahuan yaitu dengan mengisi list pertanyaan yang berisi pertanyaan pengetahuan atau biasa disebut dengan kuesioner. Kuesioner yang umum digunakan ada menggunakan pilihan salah dan benar, salah benar dan tidak tahu, dan multiple choice yaitu dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat diantara pilihan (Swarjana, 2022).

Ada dua kriteria yang dapat mengukur tingkat pengetahuan yaitu:

- a. Pengukuran neumerik dengan menggunakan total skor pengetahuan berupa presentase 1 – 100 %
- b. Pengukuran kategorial berupa total skor atau presentase yang dikelompokkan seperti
 - 1) Baik atau tinggi : bila individu mampu menjawab dengan benar 80-100%
 - 2) Sedang atau cukup : bila individu mampu menjawab dengan benar 60 – 79%
 - 3) Kurang atau rendah : bila individu mampu menjawab dengan benar <60%.

E. Sikap

1. Pengertian sikap

Sikap merupakan konsep paling penting dalam psikologi sosial yang membahas unsur sikap baik sebagai individu maupun kelompok. Sikap dapat juga diartikan sebagai pikiran dan perasaan yang mendorong kita bertindak atau ketika kita menyukai atau tidak menyukai sesuatu. Sedangkan sikap sendiri mengandung tiga komponen yaitu : kognisi, emosi dan perilaku serta bisa konsisten dan bisa juga tidak. Tergantung permasalahan apa yang mereka hadapi.

Setiap individu memiliki sikap yang berbeda terhadap suatu hal atau objek tertentu, sikap yang berbeda-beda inilah menunjukkan adanya pemahaman, pengalaman, dan pertimbangan yang sudah pernah dialami seseorang dalam suatu objek. Maka dari itu hasil sikap terhadap suatu objek ada yang bersifat positif (menerima) dan negatif (tidak menerima).

Menurut LL. Thurstone yang dikutip oleh Abu Ahmadi menyatakan, Sikap sebagai tingkatan kecenderungan yang bersifat positif atau negatif yang berhubungan dengan objek psikologi. Objek psikologi ini meliputi: simbol, kata-kata, slogan, orang, lembaga, ide dan sebagainya. Orang dikatakan memiliki sikap positif terhadap suatu objek psikologi apabila ia suka (like) atau memiliki sikap yang favorable, sebaliknya orang yang dikatakan memiliki sikap yang negatif terhadap objek psikologi bila ia tidak suka (dislike) atau sikapnya unfavorable terhadap objek psikologi.

La Pierre berpendapat bahwa sikap sebagai pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respons terhadap stimuli sosial

yang telah terkondisikan. Dapat dikatakan bahwa kesiapan yang dimaksudkan merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respons. Menurut beberapa Para ahli yang dikutip oleh Nuruliah Kusumasari mengenai pengertian sikap. Berikut ini pengertian sikap dari beberapa ahli:

- a. Notoatmodjo S. : Sikap adalah reaksi atau respons yang masih tertutup dan seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.
- b. Bimo Walgito : Sikap adalah organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif yang disertai adanya perasaan tertentu, dan memberikan dasar pada orang tersebut untuk membuat respons atau berperilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya.

2. Jenis-Jenis Sikap

Meskipun begitu banyaknya tentang pengertian sikap, yang pasti, dalam berbagai ulasan tentang sikap selalu ditemui beberapa konstruksi yang relatif tetap, berkaitan dengan jenis, dimensi, dan hierarki sikap. Umumnya, ada tiga jenis sikap manusia:

- a. Kognitif, yang berkaitan dengan apa yang dipelajari, tentang apa yang diketahui tentang suatu objek;
- b. Afektif, atau sering disebut faktor emosional, yang berkaitan dengan perasaan (bagaimana perasaan tentang objek);
- c. Psikomotorik atau konatif, yakni perilaku (behavioral) yang terlihat melalui predisposisi suatu tindakan.

3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar (dalam Nasution, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi sikap yaitu:

a. Pengalaman Pribadi

Tanggapan adalah salah satu dasar terbentuknya sikap. Untuk dapat mempunyai tanggapan dan peenghayatan, seseorang harus mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan objek psikologis.

b. Pengaruh Orang lain yang di anggap penting

Orang merupakan salah satu komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap individu

c. Pengaruh Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan di besarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita.

d. Media Massa

Sarana komunikasi, mempunyai pengaruh beda dalam pembentukan opini dan kepercayaan individu.

e. Lembaga Pendidikan dan lembaga Agama

Memiliki pengaruh untuk membentuk sikap karena menetapkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri tiap individu.

(NASUTION, 2019)

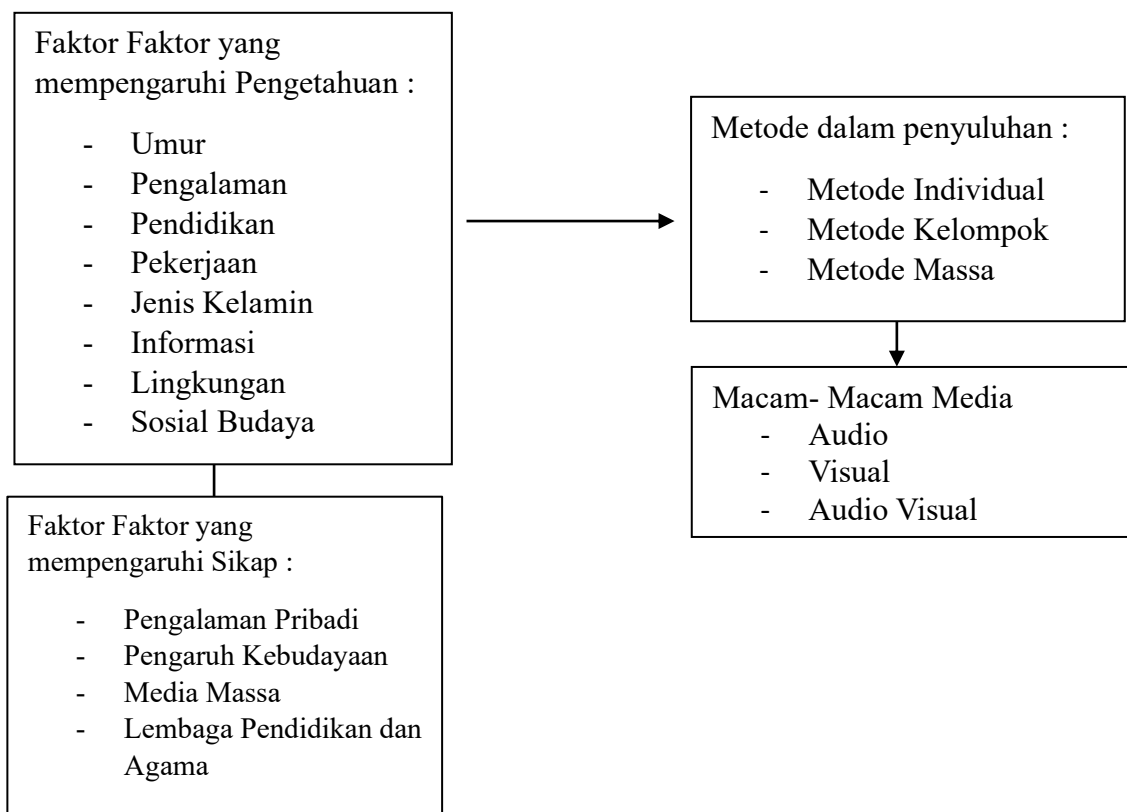
4. Pengukuran sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan dengan cara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan-pernyataan hipotesis yang jawabannya dapat

berupa pernyataan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skor pernyataan positif dimulai dari 0 untuk tidak setuju (TS), 1 untuk kurang setuju (KS), 2 untuk setuju (S), dan 3 untuk sangat setuju (SS). Skor pernyataan negatif dimulai dari 0 untuk sangat setuju (SS), 1 untuk setuju (S), 2 untuk kurang setuju (KS), 3 untuk tidak setuju (TS) (Iskandar, 2020).

F. Kerangka Teori

Bagan 2. 1 Kerangka teori



Sumber : modifikasi (Notoadmodjo, 2014), (Akbar, 2020), (Wiji, 2020), (Prasetyono, 2017)

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Tahun, Judul	Metode	Hasil
1	Sari, R. (2021) <i>Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu dalam Pemberian MP-ASI di Puskesmas X</i>	Kuasi eksperimen dengan pretest-posttest tanpa kelompok kontrol	Terjadi peningkatan signifikan pada pengetahuan dan sikap ibu setelah diberikan intervensi berupa video animasi edukatif.
2	Sahro Madinatus. et al. (2021) <i>"Pengaruh Media Video untuk Mengubah Pengetahuan dan Sikap pada Ibu Baduta Usia 6-24 Bulan tentang MP-ASI di Desa Paiton Kabupaten Probolinggo"</i>	Pre-eksperimental dengan desain One Group Pre-test dan Post-test design, dengan sampel sebanyak 22 baduta usia 6-24 bulan	Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan signifikan pada pengetahuan ibu, rata-rata skro pengetahuan dan sikap meningkat dari pengetahuan 66,47 % menjadi 77,72%, dari sikap 64,77% menjadi 80,82% setelah diberikan media video
3	Weny Angraini Adhistry., (2023) <i>"Pengaruh Penyuluhan berbasis Video terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Pemberian MP-ASI pada balita 6-24 Bulan"</i>	Studi kuantitatif dengan quasi eksperimen dengan desain one group pre test dan post test dengan sampel sebanyak 40 ibu yang memiliki bayi usia 6-24 bulan	Hasil penelitian ini menemukan bahwa video meningkatkan terhadap pengetahuan dan sikap ibu tentang MP-ASI, dengan rata-rata skor pengetahuan dari 40% menjadi 67,5%, dengan p-value 0,008 menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari intervensi tersebut.
4	Anjani, M. et al. (2022) <i>Pengaruh Video Edukasi Animasi terhadap Perilaku Ibu dalam Memberikan MP-ASI Tepat Waktu</i>	Desain eksperimen semu pretest-posttest control group design	Kelompok intervensi mengalami peningkatan perilaku pemberian MP-ASI tepat waktu dibandingkan kelompok kontrol.

No	Nama & Tahun, Judul	Metode	Hasil
5	Suryati. et al. (2024) <i>"Pengaruh Edukasi Video Animasi terhadap Pengetahuan Ibu tentang Pemilihan MP-ASI dalam Pencegahan Stunting"</i>	Penelitian dengan desain Quasi-experimental design (pre-test dan post-test group), dengan sampel sebanyak 65 orang ibu yang memiliki anak usia 6-24 bulan	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu tentang pemilihan MP-ASI dalam pencegahan stunting, dengan rata-rata skor pengetahuan dari 62,9 % menjadi 95,4% setelah diberikan nya media video animasi