

Buku Ajar

PENGANTAR MEDIA PROMOSI

KESEHATAN



Dr. SAFRUDIN, SKM, M.Kes.

AAN NURHASANAH, S.Kp, M.Kes.

EROS SITI SURYATI, S.Pd. M.KM.

Dr. Drs. NANA MULYANA, M.Kes. QGIA.

ROSIDAWATI, S.KM, M.Kes

Dr. ABDUL AZIZ, BE. SKM, MM, MARS.

BUKU AJAR PENGANTAR MEDIA PROMOSI KESEHATAN

Dr. Safrudin, SKM, M.Kes.
Aan Nurhasanah, S.Kp, M.Kes.
Eros Siti Suryati, S.Pd. M.KM.
Dr. Drs. Nana Mulyana, M.Kes. QGIA.
Rosidawati, S.KM, M.Kes.
Dr. Abdul Aziz, BE. SKM, MM, MARS.
Dr. Wahyudin Rajab, SKP, M.Epid.



BUKU AJAR PENGANTAR MEDIA PROMOSI KESEHATAN

Penulis:

Dr. Safrudin, SKM, M.Kes.
Aan Nurhasanah, S.Kp, M.Kes.
Eros Siti Suryati, S.Pd. M.KM.
Dr. Drs. Nana Mulyana, M.Kes. QGIA.
Rosidawati, S.KM, M.Kes.
Dr. Abdul Aziz, BE. SKM, MM, MARS.
Dr. Wahyudin Rajab, SKP, M.Epid.

Editor:

Syifa Ismayanti

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : November 2024

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024
; 18 x 25cm
ISBN 978-623-8750-85-6 (PDF)

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul Buku Ajar Pengantar Media Promosi Kesehatan

Buku ini berisikan media promosi kesehatan mulai dari konsep, manfaat, fungsi, dan landasan media promosi. Media grafis dalam promosi kesehatan dan macam promosi kesehatan berbasis kearifan lokal. Dalam buku ini juga membahas media audio visual dalam promosi kesehatan, langkah-langkah penetapan dan pengelompokkan media kesehatan serta media tradisional dalam promosi kesehatan.

Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

November 2024, Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
CAPTER I MEDIA PROMOSI KESEHATAN	1
A. Konsep Media Promosi Kesehatan	1
B. Manfaat, Fungsi, dan Landasan Media Promosi Kesehatan	3
C. Media Grafis dalam Promosi Kesehatan	5
D. Macam Promosi Kesehatan Berbasis Kearifan Lokal	8
E. Kesimpulan	11
 CAPTER II MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROMOSI KESEHATAN	 12
A. Definisi Audio Visual	12
B. Ciri-ciri Audio Visual	13
C. Kegunaan-kegunaan Media Audio Visual	13
D. Tujuan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran	14
E. Fungsi Audio Visual	15
F. Macam macam audio visual	16
G. Manfaat Audio Visual	17
H. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual Gerak	18
I. Proses Perencanaan Pembuatan <i>Media Audio Visual</i>	19
J. Proses Pembuatan Media Audio Visual	19
K. Cara Memelihara Media Audio Visual dan Teknologi Pembelajaran	20
 CAPTER III LANGKAH-LANGKAH PENETAPAN DAN PENGGOLONGAN MEDIA KESEHATAN SERTA MEDIA TRADISIONAL DALAM PROMOSI KESEHATAN	 22
A. Definisi Media	22
B. Langkah-Langkah Penetapan Media	22
C. Penggolongan Media Kesehatan	23
 CAPTER IV MEDIA TRADISIONAL DALAM PROMOSI KESEHATAN	 35
A. Definisi Media Tradisional	35
B. Media Promosi Kesehatan melalui Panggung Boneka	35
C. Media Promosi Kesehatan Melalui Wayang	36
D. Media Promosi Kesehatan Melalui Media Tari	37
E. Media Promosi Kesehatan melalui Senam	40
F. Media Promosi kesehatan melalui Musik	42
G. Media Promosi kesehatan melalui Teater/Drama	44

CAPTER V MEDIA SOSIAL DALAM PROMOSI KESEHATAN	47
A. Pengertian Media Sosial	47
B. Fungsi Sosial Media	48
C. Karakteristik dari Media Sosial	48
D. Ciri-ciri Media Sosial	49
E. Jenis Jenis Media Sosial	50
F. Penerapan Promosi Kesehatan dalam Media Sosial	51
 CAPTER VI PESAN DALAM MEDIA PROMOSI KESEHATAN	 53
A. Pengertian Promosi Kesehatan	53
B. Pengertian Media Dalam Promosi Kesehatan	54
C. Peran Media Promosi Kesehatan	55
D. Jenis Media Promosi Kesehatan	55
E. Pesan Dalam Media Promosi Kesehatan	56
F. Pengembangan Pesan Dalam Media	57
G. Himbauan Dalam Pesan	60
H. Kesimpulan	61
 CAPTER VII IMBAUAN DALAM PESAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL	 62
A. Imbauan Dalam Pesan	62
B. Pengembangan Media Audio Visual	63
C. Contoh Imbauan Pesan	68
D. Kesimpulan	69
 DAFTAR PUSTAKA	 70

A. Konsep Media Promosi Kesehatan**1. Pengertian Media Promosi Kesehatan**

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika (berupa radio, TV, komputer dan sebagainya) dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan (Notoatmodjo, 2005).

Menurut Maulana (2009) media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, dengan harapan sasaran dapat meningkat pengetahuannya dan dapat merubah perilaku kesehatannya kearah yang positif.

Media dalam promosi kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga lebih menarik perhatian dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta. Melalui promosi kesehatan menggunakan metode ceramah dan media situasi pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan (Haryani dkk, 2015).

Media mampu memberikan keuntungan apabila digunakan secara baik diantaranya adalah menghindari salah pengertian, lebih mudah ditangkap lebih 11 Poltekkes Kemenkes Yogyakarta lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian dan dapat memberikan dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan (Wibowo dkk, 2014).

2. Tujuan Media Promosi Kesehatan

Penyuluhan kesehatan tak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsinya ke perilaku yang positif.

Tujuan media promosi kesehatan antara lain:

- a. Media dapat mempermudah penyampaian informasi;
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi;
- c. Dapat memperjelas informasi;
- d. Media dapat mempermudah pengertian;
- e. Mengurangi komunikasi yang verbalistik;
- f. Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap oleh mata;

- g. Memperlancar komunikasi.

3. Keuntungan Dan Manfaat Media Promosi Kesehatan

Keuntungan Media Promosi Kesehatan

- a. Dapat menghindari salah pengertian/pemahaman atau salah tafsir. Dengan contoh yang telah disebutkan pada bagian atas dapat dilihat bahwa salah tafsir atau salah pengertian tentang bentuk plengsengan dapat dihindari.
- b. Dapat memperjelas apa yang diterangkan dan dapat lebih mudah ditangkap.
- c. Apa yang diterangkan akan lebih lama dan mudah diingat, terutama tentang hal-hal yang mengesankan.
- d. Dapat menarik serta memusatkan perhatian.
- e. Dapat memberi dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan.

Manfaat Media Promosi Kesehatan

- Manfaat Bagi Penyuluh Kesehatan :
 - a. Memiliki bahan nyata yang ingin disampaikan.
 - b. Menambah kepercayaan diri dalam memberikan penyuluhan kesehatan.
 - c. Menghindari kejenuhan dalam memberikan penyuluhan kesehatan.
 - d. Mengurangi kejenuhan bagi pihak-pihak yang disuluh sehingga secara leluasa penyuluh bisa menentukan variasi cara penyampaian.
 - e. Sebagai alat yang dapat menuntun dalam penyampaian materi penyuluhan.
- Manfaat Bagi Sasaran :
 - a. Dapat melihat nyata inti materi yang disampaikan sehingga lebih mudah untuk dicerna.
 - b. Menghindari kejenuhan dan kebosanan.
 - c. Mudah mengingat pesan yang disampaikan penyuluh.
 - d. Mempermudah pengertian sasaran dalam menangkap makna materi yang disampaikan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Promosi Kesehatan

Setiap hal pasti memiliki kekurangan dan kelebihan begitu juga dengan media promosi kesehatan, contoh media promosi kesehatan dengan kelebihan serta kekurangan nya :

- a. Media cetak
 - kelebihan : Tahan lama, mencakup banyak orang, biaya tidak tinggi
 - kekurangan : Media ini tidak dapat menstimulasi efek suara dan efek gerak, mudah terlipat

b. Media elektronik

- kelebihan : Lebih mudah dipahami, lebih menarik karena ada gambar dan suara, mengikutsertakan semua panca indera
- kekurangan : Biaya lebih tinggi, perlu alat canggih untuk produksi, sedikit lebih rumit karena perlu keterampilan lebih

c. Media massa

- kelebihan : Sebagai informasi umum dan hiburan, jangkauan relatif besar, mengikutsertakan semua panca indera
- kekurangan : Biaya juga cukup tinggi, ada yang memerlukan listrik lebih juga.

5. Ruang Lingkup Media Promosi Kesehatan

Ruang lingkup media promosi kesehatan adalah hal yang membantu kegiatan penyuluhan/promosi kesehatan dalam hal penyebaran informasi untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan, menambah pengetahuan, mengubah kebiasaan, mengubah lingkungan melalui media. Untuk hal itu diperlukan beberapa metode untuk berhasil,

- Metode individual
- Metode Kelompok
- Metode Massa

Berdasarkan bentuk umum penggunaannya ;

- a. Media cetak yaitu media statis dan mengutamakan pesan-pesan fisik pada umumnya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambaran foto. Contoh : Leaflet, poster, brosur
- b. Media elektronik yaitu media yang bergerak dan dinamis dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesan. Contoh : Tv, radio, film atau video
- c. Media luar ruang yaitu media yang disampaikan nya melalui luar ruang secara umum seperti di pinggir jalan, akses masuk desa atau tempat yang dapat dilihat oleh masyarakat umum. Contoh : Papan reklame, spanduk, banner.

B. Manfaat, Fungsi, dan Landasan Media Promosi Kesehatan

Media dalam promosi kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga lebih menarik perhatian dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta. Melalui promosi kesehatan menggunakan metode ceramah dan media situasi pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan (Haryani dkk, 2015).

Media mampu memberikan keuntungan apabila digunakan secara baik diantaranya adalah menghindari salah pengertian, lebih mudah ditangkap lebih lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian dan dapat memberikan dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan (Wibowo dkk, 2014). Jenis media yang digunakan untuk promosi yaitu:

Media Flash Card

Media flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media flash card biasanya berukuran 8X12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2011). Media flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25X30 cm (Indriana, 2011). Karakteristik *Media Flash Card*

Media flash card sebagai media penyampaian informasi mempunyai ciri-ciri diantaranya adalah :

- Media flash card berupa kartu bergambar yang efektif.
- Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian. e) Sederhana dan mudah membuatnya.

1. Manfaat Media Promosi Kesehatan

- a. Membantu dalam pemahaman
- b. Mencapai sasaran
- c. Merancang sasaran untuk meneruskan pesan yang diterima kepada orang lain.
- d. Mempermudah penyampaian informasi.
- e. Menimbulkan minat sasaran pendidikan.

Kelebihan dan Kekurangan Media Flash Card

Media flash card sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mudah dibawa-bawa;
- b. Praktis;
- c. Gampang diingat;
- d. Menyenangkan (Susilana dan Riyana, 2009).

Kekurangan media flash card sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata;
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran;
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2. Fungsi Media Promosi Kesehatan

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh audience.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang promosi.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara audience dengan lingkungannya.

3. Landasan Penggunaan Media Promosi Kesehatan

Media dalam promosi kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga lebih menarik perhatian dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta. Melalui promosi kesehatan menggunakan metode ceramah dan media situasi pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan (Haryani dkk, 2015).

Media mampu memberikan keuntungan apabila digunakan secara baik diantaranya adalah menghindari salah pengertian, lebih mudah ditangkap lebih lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian dan dapat memberikan dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan (Wibowo dkk, 2014).

C. Media Grafis dalam Promosi Kesehatan

1. Karakteristik Media Cetak

Media cetak memiliki karakteristik yaitu

- a. Bersifat lebih fleksibel, mudah dibawa kemana-mana bisa disimpan
- b. Bisa dibaca kapan saja
- c. Tidak terikat waktu
- d. Dalam penyajian iklan lebih informatif, terkap dan spesifik untuk memenuhi kebutuhan konsumen
- e. Dalam hal penyampaian kritik, media cetak lebih berbobot dan lebih efektif karena diulas lebih mendalam dan bisa menampung banyak opini

Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian pada informasi penting contohnya pemberian warna merah pada kata kunci. Kemudian huruf dicetak tebal atau miring dengan tujuan memberikan penekanan pada kata kunci atau judul. Informasi-informasi penting juga dapat diberi tekanan dengan cara menggunakan kotak, sedangkan penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun dapat dihindari karena membuat kata sulit dibaca.

2. Poster

Poster adalah sehelai kertas atau papan yang berisikan gambar-gambar dengan sedikit kata-kata. Kata-kata dalam poster harus jelas artinya, tepat pesannya dan dapat dengan mudah dibaca pada jarak kurang lebih 6 meter. Poster biasanya ditempelkan pada suatu tempat yang mudah dilihat dan banyak dilalui orang misalnya di dinding balai desa, pinggir jalan, papan pengumuman, dan lain-lain.

Gambar dalam poster dapat berupa lukisan, ilustrasi, kartun, gambar atau photo. Poster terutama dibuat untuk mempengaruhi orang banyak, memberikan pesan singkat. Karena itu cara pembuatannya harus menarik, sederhana dan hanya berisikan satu ide atau satu kenyataan saja. Poster yang baik adalah poster yang mempunyai daya tinggal lama dalam ingatan orang yang melihatnya serta dapat mendorong untuk bertindak.

3. Karakteristik Media Poster

Poster memiliki beberapa karakteristik, diantaranya yaitu

- a. Dinamis dan menonjolkan kualitas
- b. Desain sederhana dan menggunakan kata-kata yang singkat
- c. Konten dan desain poster sederhana, sehingga tidak diperlukan pengamatan yang kuat bagi pembaca poster

4. Leaflet

Leaflet adalah selembar kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana. Ada beberapa yang disajikan secara berlipat. Leaflet digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah, misalnya deskripsi pengolahan air di tingkat rumah tangga, deskripsi tentang diare dan pencegahannya, dan lain-lain. Leaflet dapat diberikan atau disebarakan pada saat pertemuan-pertemuan dilakukan seperti pertemuan FGD, pertemuan Posyandu, kunjungan rumah, dan lain-lain. Leaflet dapat dibuat sendiri dengan perbanyakan sederhana seperti di photo copy.

5. Karakteristik Media Leaflet

Media leaflet pada umumnya diletakkan ditempat-tempat umum dan gampang terlihat. Hal ini disebabkan karakteristik media leaflet yang memang khusus didesain untuk dibaca secara cepat oleh penerimanya (Notoatmodjo, 2010).

Kelebihan dan Kekurangan Media Leaflet

Kelebihan media leaflet sebagai media pembelajaran penyajian media leaflet simpel dan ringkas. Media leaflet dapat didistribusikan dalam berbagai kesempatan. Desain yang simpel tersebut membuat penerima tidak membutuhkan banyak waktu dalam membacanya (Notoatmodjo, 2010).

Kekurangan media leaflet sebagai media pembelajaran adalah Informasi yang disajikan sifatnya terbatas dan kurang spesifik. Desain yang digunakan harus menyoroti fokus-fokus tertentu yang diinginkan. Sehingga dalam leaflet kita tidak terlalu banyak memainkan tulisan dan hanya memuat sedikit gambar pendukung (Notoatmodjo, 2010).

6. Papan Pengumuman

Papan pengumuman biasanya dibuat dari papan dengan ukuran 90cm x 120cm, biasa dipasang di dinding atau tempat tertentu seperti Balai Desa, Posyandu, Masjid, Puskesmas, Sekolah, dll. Pada papan tersebut ditempelkan gambar-gambar atau tulisan-tulisan dari suatu topik tertentu.

7. Gambar Alat Optik

a. Photo

Sebagai bahan untuk alat peraga, photo digunakan dalam bentuk :

- Album, yaitu merupakan foto-foto yang isinya berurutan, menggambarkan suatu cerita, kegiatan dan lain-lain. Dikumpulkan dalam sebuah album. Album ini bisa dibawa dan ditunjukkan kepada masyarakat sesuai dengan topik yang sedang didiskusikan. Misalnya album photo yang berisi kegiatan-kegiatan suatu desa untuk merubah kebiasaan CAPTERnya menjadi di jamban dengan CLTS sampai mendapat pengakuan resmi dari Bupati.
- Dokumentasi lepasan, yaitu photo-photo yang berdiri sendiri dan tidak disimpan dalam bentuk album. Menggambarkan satu pokok persoalan atau titik perhatian.

b. Slide

Slide pada umumnya digunakan dengan sasaran kelompok atau grup. Slide ini sangat efektif untuk membahas suatu topik tertentu, dan peserta dapat

mencermati setiap materi dengan cara seksama, karena slide sifatnya dapat diulang-ulang.

c. Film

Film lebih kearah sasaran secara masal, sifatnya menghibur namun bernuansa edukatif.

d. Poster

Poster adalah sehelai kertas atau papan yang berisikan gambar dengan sedikit kata-kata. Kata-kata dalam poster harus jelas artinya, tepat pesannya dan dapat dengan mudah dibaca pada jarak kurang lebih 6 meter. Poster biasanya ditempelkan pada suatu tempat yang mudah dilihat dan banyak dilalui orang misalnya di dinding balai desa, pinggir jalan, papan pengumuman, dan lain-lain. Gambar dalam poster dapat berupa lukisan, ilustrasi, kartun, gambar atau photo.

e. Leaflet

Leaflet adalah selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana. Ada beberapa yang disajikan secara berlipat.

D. Macam Promosi Kesehatan Berbasis Kearifan Lokal

1. Media berbasis kearifan lokal

Media berbasis kearifan lokal merupakan media sederhana yang ada disekitar kita atau menjadi ciri khas pada suatu daerah. Salah satu media kearifan lokal adalah permainan tradisional dan lagu. Kedua hal ini umumnya memiliki ciri-ciri dan karakter yang berbeda dari setiap daerah di Indonesia.

a. Permainan

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan sepanjang hari oleh anak-anak karena bermain adalah bagian dari hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty, 1996). Anak-anak sangat menyukai permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Oleh karena itu media promosi kesehatan berbasis kearifan lokal ini sangat cocok bila dilakukan untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada anak-anak. Permainan pada umumnya memiliki tujuan utama untuk memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal pada anak. Manfaat dari bermain sendiri diantaranya adalah :

- 1) Penyalur energy lebih yang dimiliki oleh anak
- 2) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya saat sudah dewasa. Misalnya dalam bermain peran, seorang anak tanpa sadar sudah menyiapkan dirinya melalui karakter tersebut
- 3) Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui permainan anak-anak sudah ikut melestarikan kebudayaan yang sudah dilakukan sejak jaman dahulu kala. Seperti berlari, melompat dan lainlain.

- 4) Membangun energy yang hilang. Permainan merupakan medium untuk menyagarkan badan kembali
- 5) Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperoleh sebelumnya. Melalui permainan, anak-anak dapat memuaskan keinginannya yang terpendam
- 6) Untuk melepaskan emosi. Bermain dapat memungkinkan anak-anak melepaskan emosiemosinya
- 7) Stimulus untuk pembentukan kepribadiannya. Untuk pertumbuhan yang normal diperlukan stimulus (ransangan), stimulus tersebut dapat diperoleh melalui permainan.

Manfaat dari bermain diantaranya yaitu

- Aspek fisik
Kegiatan permainan merupakan aktifitas yang melibatkan gerakan tubuh dan otot-otot tubuh menjadi lebih kuat, sehingga akan merangsang body kinesthetic-nya dalam bentuk motoric kasar ataupun motoric halus.
- Aspek sosial emosial
Permainan membuat pemainnya berinteraksi dan merasa senang. Disini akan dibangun kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
- Aspek kognitif
Melalui permainan akan mengenal tentang objek-objek tertentu, seperti benda dengan permukaan kasar dan halus, rasa asam, manis dan sin. Dalam bermain akan terjadi komunikasi timbal balik, sehingga kemudian pemain akan memperhatikan sesuatu, dan memusatkan perhatian mengamati dan melakukan. Disinilah terjadi kecerdasan linguistik, spatial visual dan ligic matematik
- Aspek seni
Kemampuan dan kepekaan pada saat bermain akan membangun kecerdasan musical, linguistic, dan bodily kinesthetic.
- Mengasuh ketajaman penginderaan
Penginderaan perlu diasah agar lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungan. Disini akan terbangun kecerdasan spatial visual dan interpersonal.
- Media terapi
Permainan dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain, perilaku pemain akan bertambah cerdas. Untuk melakukan terapi ini perlu dilakukan oleh ahlinya dan tidak dilakukan sembarangan
- Media intervensi
Permainan dapat melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu. Contohnya pada hambatan perkembangan Bahasa.

Permainan memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai alat pendidikan dan alat perawatan.

- Permainan sebagai alat pendidikan

Permainan dapat mendorong seorang anak untuk memahami lingkungannya, orang lain dan dirinya sendiri. Permainan juga dapat meningkatkan kecerdasan motoris, seni, sosial, serta berparadigma religius.

Secara ilmiah, permainan dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam. Oleh karena itu permainan juga harus disamakan dengan usia anak. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kematangan terhadap perkembangan anak, alat main, alat bantu, metode yang digunakan, waktu, tempat, dan teman sebaya.

- Permainan sebagai salah satu alat perawatan

Permainan dapat digunakan sebagai alat dalam merawat anak yang mengalami gangguan kejiwaan. Karena permainan yang dilakukan akan lebih mendekati kejiwaan anak-anak.

Berdasarkan struktur geografis, jenis permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan anak kota (modern) dan permainan anak desa (tradisional).

- 1) Permainan anak kota (modern)

Jenis permainan anak kota umumnya memiliki beberapa kalangan seperti permainan anak-anak dari keluarga yang berada di kota besar padat dan ramai. Permainan anak yang tinggal di pinggiran kota yang lingkungannya tidak terlalu ramai dan padat.

Jenis permainan kedua kalangan ini tentu berbeda. Jenis permainan anak pada masyarakat di kota padat umumnya anak-anak tidak diperbolehkan keluar rumah karena lingkungan yang ramai sehingga berbahaya. Mereka hanya bermain di rumah dengan berbagai jenis permainan seperti komik, televisi, buku, hingga mainan buatan pabrik yang mewah. Sedangkan permainan untuk masyarakat di pinggiran kota, lebih sering bermain di lingkungannya seperti berlari-lari di gang kecil, atau menciptakan permainan yang menyerupai permainan yang ada di toko dengan bahan yang lebih sederhana.

- 2) Permainan anak desa (tradisional)

Permainan anak desa memiliki banyak jenis yang dikenal dari jaman dahulu hingga kini. Beberapa jenis permainan tradisional yang berasal dari daerah Jawa seperti gobag bundar, gobagondel, gobag sodor, dakon, gangsingan paton, kuwungan dan lain sebagainya. Permainan-permainan tersebut dibahas dalam buku L. Th, Mayer yang berjudul *Een Blik in het Javensche volksleven Jilid II*.

Permainan tradisional umumnya dimainkan oleh beberapa pemain dan menggunakan sejumlah bahan main. Bahan main tersebut mulai dari yang berbentuk kasar halus, besar kecil, berat ringan, tebal tipis dan sebagainya. Permainan tradisional memiliki kriteria seperti memotivasi intrinsik, memiliki pengaruh positif, bukan dikerjakan sambil lalu (bersifat peran). Selain untuk melatih sensori, permainan tradisional juga dapat mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar saat anak melakukan bermain peran.

E. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika (berupa radio, TV, komputer dan sebagainya) dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan (Notoatmodjo, 2005). Manfaat dari media promosi kesehatan yaitu menambah kepercayaan diri dalam memberikan penyuluhan kesehatan, menghindari kejenuhan dalam memberikan penyuluhan kesehatan, sebagai alat yang dapat menuntun dalam penyampaian materi penyuluhan, dan lain-lain.

A. Definisi Audio Visual

Menurut Marshall McLuhan pengertian media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. *Media Audio Visual* berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dale mengatakan *media Audio Visual* adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. *Media Audio Visual* yaitu jenis media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media ini mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti Televisi, berbagai ukuran film, rekaman video, *compact disk (VCD)*, *sound slide*, drama atau pementasan, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sehingga mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

AVA atau *audio visual aids* adalah media yang dapat dilihat dan didengar, yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) dan telinga pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan.

Menurut Sanaky (2009: 102), "*media audio visual* adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara". Alat-alat yang termasuk *media audio visual* contohnya televisi, *video-VCD*, *sound slide*, dan *film*.

Menurut Anderson (1994:99), *media audio visual* adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*. Sedangkan Barbara (Miarso, 1994: 41) mengemukakan bahwa *media audio visual* adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2009: 49), *media audio visual* adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik *verbal* (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun *non verbal*. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *media audio visual* adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar noncetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik

dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan sangat membantu siswa dalam meningkatkan ingatan akan materi yang telah diterima serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Ciri-ciri Audio Visual

Karakteristik media *audio-visual* adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat *audio visual* merupakan alat-alat *audible* artinya dapat didengar dan alat-alat yang *visible* artinya dapat dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *audio-visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin *proyektor film*, *tape recorder*, dan *proyektor visual* yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media *audio-visual* adalah sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linier
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
4. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan kognitif
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

C. Kegunaan-kegunaan Media Audio Visual

Kegunaan media audio visual hampir sama dengan beberapa fungsi dalam media audio visual tetapi dapat ditekankan bahwa kegunaan *media audio visual* digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran, seperti contoh pembelajaran daring karena media audio visual menyatakan seperangkat alat yang menyajikan dan memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. alat-alat tersebut seperti televisi, PC-Speaker, VCD, dan media sound slide (sanaky, 2011;105), selain itu kegunaan media audiovisual ini dapat mempermudah seorang siswa dalam belajar dan diperlukannya pendorong untuk menggerakkan semangat belajar. perbedaan media audiovisual normal ataupun daring terletak kepada penyampaian saat pembelajaran, dimana media audio visual secara norma hanya melalui indera pendengar dan penglihat secara langsung sedangkan media audio visual secara daring memanfaatkan jaringan internet dan aplikasi melalui via google meet, zoom dan sebagainya. tidak hanya

itu kegunaan media audio visual ini dalam lingkungan promosi kesehatan sangat efektif digunakan agar sasaran dapat berpengaruh dan tertarik dengan apa yang kita sampaikan dan dengan memberikan konsep baru dari pengalaman yang baru

Media audio visual sangat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih banyak materi yang telah disampaikan. Menurut Suparman (1997: 56) media audio visual merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan mata pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan.

Rinanto (1982: 53-55) menjabarkan kegunaan-kegunaan media audio visual, yaitu:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa: pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda, ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan tersebut merupakan hal yang tidak mudah diatasi apabila di dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sehingga siswa sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menghadirkan media audio visual di kelas, maka semua siswa dapat menikmatinya.
2. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya saat guru menerangkan tentang masalah gunung meletus, apabila disampaikan dengan bahasa verbal, maka kontak langsung antara siswa dengan objek akan sulit sehingga diperlukan media audio visual untuk menghadirkan situasi nyata dari objek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

D. Tujuan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran

Anderson (1994:102) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media audio visual, antara lain

Tujuan Kognitif

1. Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi,
2. Dapat menunjukan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis,
3. Melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
4. Media audio visual dapat digunakan untuk menunjukan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

Tujuan Afektif

1. Media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif,
2. Dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
3. Untuk tujuan psikomotorik
4. Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
5. Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

E. Fungsi Audio Visual

Fungsi media di dalam pembelajaran dalam konteks komunikasi ini mempunyai fungsi yang sangat luas adalah sebagai berikut :

1. Fungsi edukatif
Menyampaikan pengaruh yang bernilai pendidikan, mendidik siswa dan juga masyarakat supaya berpikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna serta juga mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.
2. Fungsi social
Menyampaikan informasi autentik di dalam berbagai bidang kehidupan serta juga konsep yang sama pada tiap-tiap orang supaya dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman mengenai orang serta adat istiadat juga cara bergaul.
3. Fungsi ekonomis
Dengan menggunakan media pendidikan pencapaian tujuan itu dapat/bisa dilakukan dengan secara efisien, penyampaian materi dapat menekan sedikit mungkin pemakaian biaya, tenaga, serta juga waktu tanpa mengurangi efektivitas di dalam pencapaian tujuan.
4. Fungsi budaya
Memberikan perubahan-perubahan di dalam segi kehidupan manusia, bisa/dapat mewariskan serta juga meneruskan unsur-unsur budaya juga seni yang terdapat di masyarakat.

Menurut Winataputra (Arindawati, 2004 : 47-48), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

1. Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif
2. Media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.

4. Hiburan dan memancing perhatian siswa
5. Untuk mempercepat proses belajar dalam menangkap tujuan dan bahan ajar secara cepat dan mudah
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit dalam menghindari terjadinya penyakit verbalisme.

F. Macam macam audio visual

Beberapa yang termasuk dalam kategori media audio visual menurut Dagun antara lain:

1. Film
Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloid untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop (Dagun, 2006: 258). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Video
Video merupakan teks pesawat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat perekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi (Dagun, 2006: 1184). Sedangkan menurut Sadiman (2009: 75) bahwa video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak
3. Televisi
Televisi merupakan teks sistem penyiaran gambar objek yang bergerak disertai dengan suara, melalui kabel atau satelit, menggunakan alat yang merubah gambar dan bunyi menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar pada tabung kaca (Dagun, 2006: 1109)

Beberapa yang termasuk dalam kategori media audio visual menurut Dagun antara lain:

1. Film

Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloid untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop (Dagun, 2006: 258). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa. Film merupakan media pendidikan yang mengandung unsur audio dan visual, audio (suara) dan visual (gambar) sehingga memberikan informasi yang jelas dan terhadap pesan yang disampaikan. pesan yang disampaikan dapat berupa fakta, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. hasil tersebut dapat tercapai karena panca indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75 persen sampai 87 persen, sedangkan 13 persen sampai 25 persen pengetahuan diperoleh atau disalurkan melalui indra yang lain.



2. Video

Video merupakan teks pesawat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat perekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi (Dagun, 2006: 1184). Sedangkan menurut Sadiman (2009: 75) bahwa video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

3. Televisi

Televisi merupakan teks sistem penyiaran gambar objek yang bergerak disertai dengan suara, melalui kabel atau satelit, menggunakan alat yang merubah gambar dan bunyi menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar pada tabung kaca (Dagun, 2006: 1109). Televisi banyak menampilkan berbagai program, salah satunya adalah iklan layanan masyarakat. Iklan adalah salah satu strategi pemasaran yang masih sangat populer digunakan untuk mengkomunikasikan produk atau nilai. Iklan berfungsi untuk memberikan informasi agar membuat konsumen atau khalayak sadar akan nilai yang disampaikan. Misalnya nilai tentang kesehatan pencegahan demam berdarah pada iklan layanan masyarakat.

G. Manfaat Audio Visual

1. Mempermudah dalam menyajikan an menerima pembelajaran ataupun informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian
2. Mendorong rasa keingintahuan, hal tersebut dikarenakan sifat audio visual yang menarik dengan gambar yang dibuat semenarik mungkin membuat anak tertarik serta mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
3. Memastikan pengertian yang diperoleh seCAPTER selain bisa menampilkan gambar, grafik, diagram maupun cerita. Pembelajaran yang diserap lewat penglihatan (visual) sekaligus dengan pendengaran (audio) dapat mempercepat daya serap anak didik dalam memahami pelajaran yang ingin disampaikan.
4. Tidak membosankan, maksudnya adalah karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tak merasa bosan, karena sifatnya yang beragam film, 3 dimensi atau 4 dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal tersebut bisa

menciptakan sesuatu yang variatif tidak membosankan para siswa.

H. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual Gerak

Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua :

1. Audio visual diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
2. Audio visual gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.
 - a. televisi banyak waktu dan tenaga
 - b. Pengorpasinyya harus dilakukan oleh orang yang khusus
 - c. Harga produksinya cukup mahal

Kelebihan video :

1. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
2. Video dapat di ulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan imajinasi masyarakat
5. Mengembangkan pikiran dan pendapat para masyarakat

Kekurangan video

1. Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan
2. Produksi video membutuhkan waktu dan biaya yang cukup lama.



2. Televisi

Selain dari film dan video, televisi ini juga merupakan media yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran dengan secara audio-visual dengan disertai dengan unsur gerak di dalamnya.

Kelebihan dari televisi :

- Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
Kekurangan dari televisi :
- Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.



I. Proses Perencanaan Pembuatan *Media Audio Visual*

Proses Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran *Audio Visual* Dalam proses perencanaan pembuatan *media audio visual* ada beberapa langkah yang harus dikerjakan, diantaranya :

1. Menentukan gaya gambar
Gaya gambar yang terdapat dalam *media audio visual* dapat berupa film bebas ataupun yang sudah ditentukan, karena tidak ada patokan tertentu, tergantung kreatifitas
2. Membuat *sketsa* gambar
Gambar sketsa disini sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan dibuat animasi ataupun background yang digunakan. Dalam menggambar isi bisa langsung di program *flash* atau dengan *software* lain seperti *adobe photoshop*, *coreldraw*, dan lainnya.
3. Mengimpor sketsa gambar
Setelah sketsa selesai selanjutnya adalah mengimpor gambar tersebut ke *macromedia flash* dengan cara membuka *File > Import > Import to stage*, lalu pilih gambar yang akan dimasukkan, pilih Open.

J. Proses Pembuatan *Media Audio Visual*

Terdapat 3 tahap dalam proses pembuatan *media audio visual*:

1. Tahap Pra Produksi
Tahap ini dilakukan sebelum proses pembuatan *media audio visual* dilaksanakan. Hal yang pertama dilakukan adalah pengamatan lokasi pengambilan gambar secara langsung, lalu menulis objek apa saja yang mendukung untuk proses pengambilan gambar. Setelah menemukan lokasi,

proses selanjutnya adalah pencarian tokoh yang akan ada di dalam *media audio visual* dan berdiskusi mengenai skenario media dengan para tokoh. Proses terakhir dalam tahap pra produksi adalah mempersiapkan berbagai perlengkapan dan peralatan yang akan digunakan di dalam proses pembuatan *media audio visual*.

2. Tahap Produksi

Pada tahap ini merupakan tahap inti dari proses pembuatan *media audio visual*. Kegiatan utama pada proses ini adalah pengambilan gambar di lokasi secara langsung menggunakan kamera sebagai alat untuk pengambilan gambar.

3. Tahap Pasca Produksi

Dalam tahap ini, akan dilakukan proses *editing media audio visual* yang sebelumnya sudah dilakukan pengambilan gambar. Pada proses editing, hasil video akan di potong bagian yang tidak diinginkan, membuang, dan menambahkan *effect* untuk memperindah hasil media audio visual. Setelah proses *editing*, akan dilakukan *preview*. *Preview* ini merupakan kegiatan untuk mengevaluasi hasil produksi, yang akan dilakukan oleh pengkaji skenario, media dan sutradara sebagai penanggung jawab produksi.

K. Cara Memelihara Media Audio Visual dan Teknologi Pembelajaran

Penggunaan teknologi pembelajaran secara rutin membutuhkan perawatan yang baik, perawatan ini dilakukan harus sesuai dengan karakteristik media dengan berbagai komponennya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai perawatan beberapa teknologi pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran, yakni:

1. Proyektor

- Ditempatkan pada ruangan yang kadar air dalam udaranya rendah, sejuk serta bebas dari debu.
- Menyimpannya dalam kotak penyimpanan yang baik dan benar.
- Cara menggunakan dan mematikan proyektor harus dengan cara yang baik dan benar.
- Diusahakan jangan terlalu lama penggunaannya.
- Selalu dibersihkan secara teratur.

2. Film

- Menempatkannya pada ruangan yang bersuhu rendah dan sejuk
- Menyimpannya dalam kotak penyimpanan yang baik dan benar

3. Rekaman Pendidikan

- Ditempatkan yang jauh dari bahan-bahan yang mengandung magnet.
- Ditempatkan pada ruangan yang suhunya rendah dan sejuk.

- c. Menempatkannya pada kotak pembungkus

4. Sound Amplifier

- a. Menempatkannya pada suhu yang rendah dan sejuk
- b. Ketika menyalakan juga mematikan harus dengan cara yang baik dan benar
- c. Diusahakan jangan terlalu lama penggunaanya.
- d. Selalu dibersihkan secara teratur.

5. Filmstrip dan Slide

- a. Menempatkannya pada ruangan yang bersuhu rendah dan sejuk
- b. Menyimpannya dalam kotak penyimpanan yang baik dan benar

6. Overhead Projector

- a. Menempatkannya pada ruangan yang bersuhu rendah dan sejuk
- b. Menyimpannya dalam kotak penyimpanan yang baik dan benar
- c. Pemakaiannya maksimal 5 menit harus dimatikan kemudian selang beberapa menit bisa dinyalakan kembali.
- d. Cara menggunakan juga mematkannya harus dengan cara yang baik dan benar

7. Televisi

- a. Menempatkannya pada ruangan yang bersuhu rendah dan sejuk
- b. Diusahakan jangan terlalu lama pemakaiannya
- c. Cara menggunakan juga mematkannya harus dengan cara yang baik dan benar
- d. Selalu dibersihkan secara teratur

8. Komputer

- a. Menempatkannya pada ruangan yang bersuhu rendah dan sejuk
- b. Diusahakan jangan terlalu lama pemakaiannya
- c. Cara menggunakan juga mematkannya harus dengan cara yang baik dan benar
- d. Rajin-rajin memperbaharui antivirus
- e. Selalu dibersihkan secara teratur.

A. Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara harfiah dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media atau alat peraga dalam promosi kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa atau dicium, untuk memperlancar komunikasi dan penyebarluasan informasi. Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika, dan media luar ruang, sehingga pengetahuan sasaran dapat meningkat dan akhirnya dapat mengubah perilaku ke arah positif terhadap kesehatan (Soekidjo, 2005).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan (komunikator) kepada penerima (komunikan) sehingga dapat menerangkan fikiran, perasaan, perhatian dan minat komunikan sedemikian rupa sehingga terjadi pemahaman, pengertian dan penghayatan dari apa yang diterapkan. (Efendi, 1998)

B. Langkah-Langkah Penetapan Media

Dalam menentukan langkah-langkah penetapan media tak luput dari langkahnya promosi kesehatan dimana perlu ditinjau pada segala aspek dengan pendekatan kepada komunitas atau organisasi. bagi provider maka langkah langkah promosi kesehatan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan promosi kesehatan yang akan diberikan, Karena pendekatan yang digunakan adalah pendekatan komunitas yaitu menyelesaikan masalah kesehatan masyarakat maka tujuan yang disajikan pada langkah-langkah promosi kesehatan ini lebih bersifat ke masyarakat.

Langkah penetapan media mengikuti langkah promosi kesehatan yaitu terdiri dari 6 langkah :

- a. Langkah Pertama: Identifikasi masalah kesehatan dan pertimbangan tentang tujuan dalam perencanaan Promosi kesehatan
- b. Langkah Kedua: Penetapan perilaku yang diharapkan dan analisis faktor faktor yang mempengaruhi perubahan
- c. Langkah Ketiga: Perhitungan Sumber-Sumber Baik Potensial Maupun Yang Sudah Ada.

- d. Langkah Keempat: Menetapkan Tujuan Promosi kesehatan
- e. Langkah Kelima: Penyusunan Rencana Operasional Pendidikan Secara Terperinci
- f. Langkah Keenam: Penyusunan Rencana Penilaian promosi kesehatan

Kemudian Langkah Penetapan Media berdasarkan Promosi Kesehatan lainnya secara umum yaitu sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan

Tujuan harus realistis, jelas, dan dapat diukur (apa yang diukur, siapa sasaran yang akan diukur, seberapa banyak perubahan akan diukur, berapa lama dan dimana pengukuran dilakukan). Penetapan tujuan merupakan dasar untuk merancang media promosi dan merancang evaluasi.

- b. Menetapkan segmentasi sasaran

Segmentasi sasaran adalah suatu kegiatan memilih kelompok sasaran yang tepat dan dianggap sangat menentukan keberhasilan promosi kesehatan. Tujuannya antara lain memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya, memberikan kepuasan pada masing-masing segmen, menentukan ketersediaan jumlah dan jangkauan produk, serta menghitung jenis dan penempatan media.

- c. Memposisikan pesan (positioning)

Memposisikan pesan adalah proses atau upaya menempatkan suatu produk perusahaan, individu atau apa saja ke dalam alam pikiran sasaran atau konsumennya. Positioning membentuk citra.

- d. Menentukan strategi positioning

Identifikasi para pesaing, termasuk persepsi konsumen, menentukan posisi pesaing, menganalisis preferensi khalayak sasaran, menentukan posisi merek produk sendiri, serta mengikuti perkembangan posisi.

- e. Memilih media promosi kesehatan

Pemilihan media didasarkan pada selera khalayak sasaran. Media yang dipilih harus memberikan dampak yang luas. Setiap media akan memberikan peranan yang berbeda. Penggunaan beberapa media secara serempak dan terpadu akan meningkatkan cakupan, frekuensi, dan efektivitas pesan.

C. Penggolongan Media Kesehatan

Media atau alat peraga yang digunakan dalam promosi kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu untuk promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, untuk memperlancar komunikasi dan penyebaran informasi.

Media dalam promosi kesehatan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu berdasarkan bentuk umum penggunaan dan berdasarkan cara produksi.