

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Media Komik

a) Pengertian Komik

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Menurut Maharsi (2012) secara nyata komik dapat diartikan sebagai komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar secara populer agar mudah dimengerti. Komik mengkolaborasikan antara teks dan gambar yang merangkai satu alur cerita secara runtut. Dengan adanya gambar yang mudah dimengerti dan kata yang mudah diingat membuat komik dapat diserap dengan mudah oleh pembacanya. Pembaca komik yang paling utama pada rentan usia 15 sampai dengan 20 tahun. Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh perubahan perilaku pada golongan usia tersebut.

b) Komik sebagai media pembelajaran

Komik merupakan media komunikasi visual yang lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya

keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik (Waluyanto, 2005).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sarah McNicol (2017) komik memiliki potensi sebagai format untuk informasi kesehatan. Selain menyampaikan informasi yang faktual, komik juga menawarkan peluang untuk kesadaran diri, kepastian, empati, persahabatan, dan sarana untuk mengeksplorasi dampak penyakit pada hubungan keluarga.

c) Penikmat komik

Komik selain sebagai media pembelajaran juga berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik juga menyuguhkan komunikasi visual dan lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik seringkali diidentikkan dengan anak-anak, akan tetapi seiring

berkembangnya jaman saat ini sudah banyak komik yang bisa dinikmati oleh remaja, dewasa, ataupun orang tua (Nasution & Hidayah, 2019).

2. Syarat-syarat media komik

a) Jenis-jenis komik

Komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic book* (Bonnet, 1998). Saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi (Maharsi, 2011).

Komik strip terdiri dari komik strip bersambung dan komik strip kartun. Komik strip bersambung seringkali dijumpai pada surat kabar maupun internet. Komik jenis ini menyajikan rangkaian cerita secara singkat dan berseri di setiap edisinya. Sedangkan, komik strip kartun biasanya menceritakan isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat dan disajikan dengan pendekatan humor. Meskipun begitu, untuk mengetahui pesan yang terdapat pada komik strip kartun ini memerlukan kajian yang mendalam bagi pembacanya (Soedarso, 2015).

d) Unsur-unsur komik

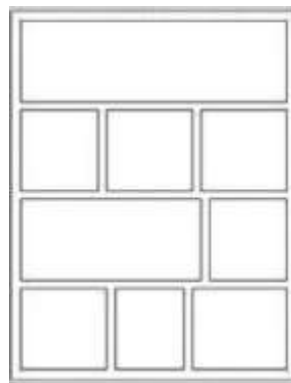
Menurut McCloud, alih bahasa Kinanti (1999) dalam bukunya yaitu “Memahami Komik” unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Panel

Panel merupakan bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Terdapat dua macam panel yaitu:

1) Panel tertutup

Panel tertutup merupakan panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis batas tersebut disebut dengan *frame*, biasanya panel ini digunakan pada komik-komik Eropa.



Gambar 1. Panel Tertutup

2) Panel Terbuka

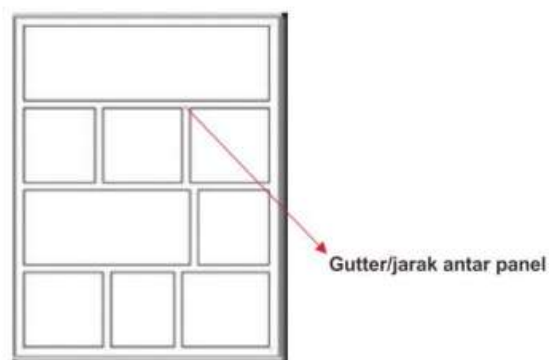
Panel terbuka merupakan panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel ini banyak digunakan oleh komikus dari Amerika dan Jepang sebagai variasi tampilan komik.



Gambar 2. Panel Terbuka

b. Gutter

Gutter atau parit adalah jarak yang ada di antara panel-panel dalam komik. Jarak tersebut dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.



Gambar 3. Gutter

c. Balon Kata

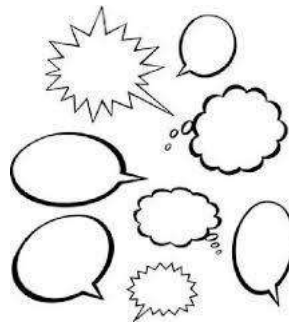
Balon kata memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu:

1) Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada emosi yang normal.

2) Balon kata ekspresi

Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.



Gambar 4. Balon kata

d. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata.



Gambar 5. Narasi pada komik

e. Efek

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

1) Efek Suara

Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau font menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

2) Efek Gerak

Efek gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.



Gambar 6. Pemberian efek gerak

f. Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita. Tokoh dalam komik sangat penting karena tanpa adanya tokoh maka alur cerita tidak akan berjalan.

g. Latar Belakang

Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar

belakang harus mampu menggambarkan suasana di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

3. Tablet Tambah Darah (TTD)

a) Program tablet tambah darah (TTD)

Konsumsi tablet tambah darah merupakan program pemerintah untuk melakukan perbaikan gizi pada penderita anemia. Program ini termasuk ke dalam strategi operasional pembinaan gizi masyarakat 2015-2019 yaitu perbaikan gizi remaja putri dan wanita usia subur (WUS) salah satunya melalui program pemberian tablet tambah darah (Kemenkes RI, 2015).

Remaja putri merupakan salah satu komponen dalam *life cycle* yang perlu mendapat perhatian khusus. Remaja bisa mengalami kurang darah. Apalagi pada remaja putri dimana mereka setiap bulannya mengalami menstruasi yang mengakibatkan kehilangan darah sehingga kadar Hb-nya menurun. Umumnya di Indonesia penyebab kurang darah pada anak dan remaja disebabkan oleh kekurangan zat besi. Hal ini disebabkan kurangnya asupan bahan makanan sumber zat besi dan protein. Cakupan remaja putri yang mendapat Tablet Tambah Darah (TTD) sebesar 20% dari target 10% (Kemenkes RI, 2015).

Tablet Tambah Darah (TTD) yang diberikan dapat berupa TTD program atau TTD mandiri. TTD program adalah tablet yang mengandung 60 mg elemental besi dan 0.25 mg asam folat yang

disediakan oleh pemerintah dan diberikan secara gratis pada remaja putri. Sementara itu, TTD mandiri adalah TTD atau multi vitamin dan mineral, minimal mengandung elemental besi dan asam folat yang diperoleh secara mandiri sesuai anjuran (Kemenkes RI, 2015).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriana dan Dhito Dwi Pramardika (2019) tentang evaluasi program tablet tambah darah pada remaja putri dapat diketahui bahwa terdapat sarana dan prasarana dalam hal media sosialisasi anemia dan TTD yang masih kurang. Penelitian tersebut juga memaparkan bahwa adanya ketidaksesuaian distribusi Tablet Tambah Darah (TTD) dan pemantauan yang kurang pada remaja yang mendapatkan Tablet Tambah Darah (TTD). Penelitian ini sesuai dengan Notoatmojo (2012) yang menyatakan bahwa faktor situasional yang mencakup lingkungan dimana manusia itu bertempat tinggal, baik itu lingkungan fisik., sosial, budaya, ekonomi, dan politik dapat mempengaruhi perilaku seseorang.

b) Faktor yang menentukan penyerapan zat besi

Pada orang dewasa jumlah zat besi yang diserap atau diabsorbsi dalam makanan sebesar 5-15 % dalam status gizi baik. Dalam defisiensi besi, absorpsi dapat mencapai 50%. Berikut ini faktor yang mempengaruhi penyerapan zat besi (Nurbadriyah, 2019):

1) Bentuk zat besi

Menurut bentuknya zat besi dibagi menjadi dua, yaitu besi *heme* dan *non heme*. Besi *heme* merupakan bagian dari

hemoglobin dan mioglobin terdapat pada daging hewan. Besi *non heme* juga terdapat di dalam telur, sereal, kacang-kacangan, sayuran hijau, dan beberapa jenis buah. Zat besi tipe *heme* dapat diserap dua kali lipat daripada besi tipe *non heme*.

2) Asupan organik seperti vitamin C

Vitamin C merupakan asam organik yang membentuk gugus askorbat yang tetap larut pada PH yang lebih tinggi seperti dalam *duodenum* atau usus 12 jari. Oleh karena itu, makanan sumber vitamin C dianjurkan dikonsumsi bersamaan dengan makanan dengan zat besi.

3) Asam fitrat dan asam oksalat

Asam fitrat dan asam oksalat dengan kandungan yang tinggi dapat mempengaruhi absorpsi zat besi, karena asam fitrat dan asam oksalat akan mengikat zat besi sehingga penyerapannya akan lebih susah. Asam fitrat dapat ditemui pada sereal dan asam oksalat dapat ditemui pada sayuran.

4) Tanin

Tanin merupakan polifenol yang terdapat di dalam teh, kopi, dan beberapa jenis sayuran serta buah, juga dapat menghambat absorpsi besi dengan cara mengikat besi. Bila jumlah besi tubuh tidak terlalu tinggi, sebaiknya hindari konsumsi teh atau kopi pada waktu makan.

c) Pentingnya mengonsumsi tablet Fe

Anemia memiliki konsekuensi yang signifikan bagi kesehatan manusia, dan perkembangan sosial serta ekonomi masyarakat. Pada tahun 2010 anemia terhitung sebagai menyumbang 68,4 juta penyandang disabilitas atau sekitar 9% dari beban disabilitas dunia. Dampak dari anemia yaitu kematian neonatal dan perinatal, berat badan lahir rendah (BBLR), kelahiran prematur, dan perkembangan anak yang tertunda (Chapparro & Suchdev, 2019). Untuk itu, maka perlu konsumsi tablet Fe agar terhindar dari dampak anemia tersebut.

4. Remaja

a) Pengertian remaja

Menurut Batubara (2010) remaja atau juga disebut *adolescent* merupakan periode peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada periode ini remaja mengalami perubahan baik secara fisik, psikologis maupun sosial. Menurut Papalia dan Olds dalam Jahja (2011) remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada belasan tahun ataupun awal dua puluh tahun.

Menurut *World Health Organization* (WHO) batasan usia remaja secara konseptual dibagi berdasarkan tiga kriteria; biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, yakni: (1) individu yang berkembang saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai mencapai kematangan seksual, (2) individu yang mengalami

perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, dan (3) terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang lebih mandiri.

Menurut Wirawan (2002) pengelompokan remaja diharuskan disesuaikan dengan budaya setempat yang mana di Indonesia digunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah dengan pertimbangan:

- 1) Usia 11 tahun dimana umumnya tanda-tanda sekunder belum nampak
- 2) Pada masyarakat Indonesia, usia 11 tahun sudah dianggap akil baligh, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak.
- 3) Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda seperti identitas ego, tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif, maupun moral.
- 4) Batas usia 24 tahun adalah merupakan batas maksimal dalam menggantungkan diri pada orang tua.
- 5) Dalam definisi tersebut, status perkawinan sangat menentukan apakah individu masih digolongkan sebagai remaja atau tidak.

b) Karakteristik/ Ciri-ciri remaja wanita

Menurut Sidik Jatmika (2010) perilaku khusus yang akan terlihat pada remaja, yaitu:

- 1) Mulai mengungkapkan pendapatnya secara mandiri yang dapat menimbulkan ketegangan, perselisihan, dan lain sebagainya.
- 2) Menjadi mudah dipengaruhi oleh teman sebaya.
- 3) Mengalami perubahan fisik baik pertumbuhan maupun seksualitasnya.
- 4) Remaja dapat menjadi terlalu percaya diri dan akibatnya nasehat dan pengarahan orang tua menjadi sulit diterima.

Menurut Jahja (2011) remaja adalah suatu masa perubahan yang terjadi secara cepat meliputi perubahan fisik dan psikologis.

Menurutnya remaja dapat dicirikan sebagai berikut:

- 1) Peningkatan emosional yang terjadi akibat perubahan fisik terutama hormon.
- 2) Perubahan yang cepat secara fisik yang ditandai dengan kematangan seksual.
- 3) Perubahan dalam hal berhubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu yang memiliki jenis kelamin sama, tetapi juga lawan jenisnya dan orang dewasa.
- 4) Perubahan penilaian kepentingan terhadap sesuatu.

5) Kebanyakan remaja bersikap *ambivalen* dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi di sisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan itu, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggungjawab.

c) Perkembangan kognitif remaja

Menurut teori dari Jean Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif. Masing-masing dari tahapan tersebut berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah tahap sensori motorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun).

Pada tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) individu sudah memulai untuk memikirkan suatu pengalaman konkret, memikirkan sesuatu secara acak, idealis, dan logis. Pemikiran abstrak akan tampak jelas pada pemecahan problem verbal. Selain pemikiran abstrak, terdapat pula kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Tahap operasional formal menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara memecahkan suatu problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis.

5. Pengetahuan

a) Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu setelah seseorang melakukan suatu proses pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan dapat terjadi melalui lima panca indra manusia yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan peraba. Sebagian besar pengetahuan didapatkan dari proses penglihatan dan pendengaran.

b) Tingkat pengetahuan

Tindakan seseorang dapat terbentuk melalui adanya pengetahuan, Notoatmojo membagi pengetahuan tersebut dalam 6 tingkatan (Notoatmojo, 2014), yaitu:

1) Tahu

Mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya dapat diartikan sebagai tahu. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah. Proses ini juga termasuk mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima.

2) Memahami

Memahami merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek yang telah diketahui, dan dapat menginterpretasikannya dengan benar. Orang yang telah memasuki tingkat memahami dapat menjelaskan, menyebutkan

contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3) Aplikasi

Aplikasi berarti dapat menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi riil (sesungguhnya). Aplikasi dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau yang lain.

4) Analisis

Analisis berarti dapat menjelaskan dan menjabarkan suatu materi dalam suatu komponen-komponen tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam keseluruhan yang baru, dengan kata lain dapat menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang baru.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek yang didasarkan oleh kriteria yang telah ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara ataupun pengisian angket yang berisi pertanyaan tentang materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden.

c) Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmojo (2010) pengetahuan dipengaruhi oleh faktor:

1) Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin mudah untuk menerima informasi tentang suatu objek atau yang berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan umumnya didapatkan dari informasi yang disampaikan oleh orang tua, guru, dan media masa.

2) Pekerjaan

Pekerjaan menjadi salah satu faktor karena berkaitan dengan proses mengakses informasi yang dibutuhkan suatu subjek.

3) Pengalaman

Semakin banyak pengalaman yang didapatkan seseorang maka semakin bertambah pula pengetahuan akan hal tersebut.

4) Keyakinan

Keyakinan biasanya diperoleh secara turun temurun dan tidak dapat dibuktikan terlebih dahulu, keyakinan positif dan keyakinan negatif dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang.

5) Sosial budaya

Budaya serta kebiasaan dalam keluarga dapat mempengaruhi pengetahuan, persepsi, dan sikap terhadap sesuatu.

d) Pentingnya pengetahuan mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD)

Anemia pada remaja dapat dicegah dengan adanya pemberian tablet Fe yang harus diminum secara teratur oleh remaja selama menstruasi. Sekitar 50% anemia pada remaja dapat dihilangkan dengan suplementasi zat besi (Wahyuni, 2017). Kesadaran mengonsumsi tablet Fe saat menstruasi tidak lepas dari informasi dan pengetahuan, hal ini dikarenakan pengetahuan merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku konsumsi seseorang (Angrainy, 2019).

6. Sikap

a) Pengertian sikap

Menurut Berkowitz sikap merupakan evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau memihak terhadap suatu objek. Menurut Petty dan Cacioppo sikap adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek atau isu-isu (Anwar, 2013).

Menurut Walgito (2003) mengatakan bahwa sikap adalah suatu organisasi pendapat, keyakinan dalam meyakini suatu objek atau situasi secara konsisten yang disertai dengan perasaan tertentu dan mendasari seseorang dalam membuat respon atau perilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya (Anwar, 2013).

b) Proses pembentukan sikap

Menurut Walgito (2003), pembentukan dan perubahan sikap ditentukan oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari individu itu sendiri dengan cara meanggapi dunia luar secara selektif sehingga tidak semua yang datang akan diterima atau ditolak
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari keadaan-keadaan diluar individu yang menstimulasi untuk membentuk atau mengubah sikap individu.

c) Faktor yang mempengaruhi perubahan sikap

Menurut Anwar (2013) ada beberapa faktor yang mempengaruhi sikap yaitu:

1) Pengalaman pribadi

Pengalaman seseorang pada suatu objek akan menimbulkan tanggapan dan penghayatan. Tanggapan merupakan salah satu dasar terbentuknya sikap pada individu.

2) Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Orang merupakan alah satu komponen sosial yang dapat mempengaruhi sikap individu terhadap suatu objek

3) Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan akan berpengaruh besar terhadap pembentukan sikap individu

4) Media massa

Sarana komunikasi memiliki pengaruh beda dalam pembentukan opini dan kepercayaan individu.

5) Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama sebagai sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap karena keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu.

6) Pengaruh faktor emosional

Sikap merupakan suatu bentuk pernyataan yang didasari oleh emosi. Sikap digunakan sebagai penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

B. Landasan Teori

Komik merupakan sebuah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar. Komik merupakan media komunikasi visual dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik dipilih sebagai media komunikasi belajar karena proses pembelajaran akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Selain itu, komik juga bisa dinikmati oleh remaja, dewasa, ataupun orang tua.

Konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) merupakan program pemerintah untuk melakukan perbaikan gizi pada penderita anemia. Anemia memiliki konsekuensi yang signifikan bagi kesehatan manusia, dan perkembangan sosial serta ekonomi masyarakat. Dampak dari anemia yaitu kematian neonatal dan perinatal, Berat badan lahir rendah (BBLR), kelahiran prematur, dan perkembangan anak yang tertunda. Untuk itu, maka remaja perlu konsumsi tablet Fe agar terhindar dari dampak anemia tersebut.

Perilaku mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) didasari oleh pengetahuan dan sikap remaja tentang pentingnya mengonsumsi Tablet Tambah Darah (TTD). Diharapkan dengan adanya penelitian ini pengetahuan dan sikap remaja tentang konsumsi Tablet Tambah Darah (TTD) akan

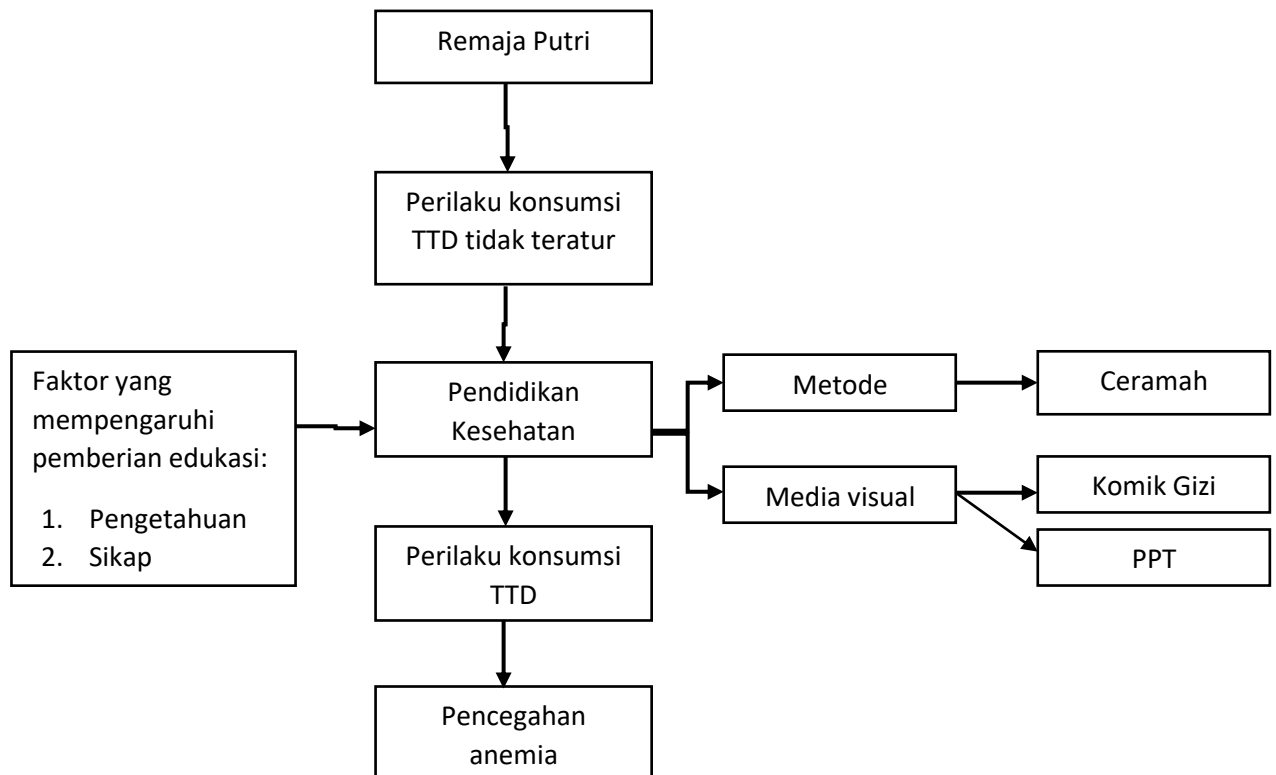
semakin meningkat sehingga angka kejadian anemia pada remaja akan semakin berkurang.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Pengetahuan dan sikap siswi pada kelompok eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan dengan ceramah dan komik gizi.
2. Pengetahuan dan sikap siswi pada kelompok kontrol meningkat setelah diberikan perlakuan dengan ceramah dan Powerpoint Template (PPT).
3. Penyampaian pesan dengan media komik dan ceramah lebih efektif dibandingkan dengan media Powerpoint Template (PPT) terhadap tingkat pengetahuan siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) tentang Tablet Tambah Darah (TTD).

Kerangka teori :



Modifikasi dari sumber: Notoatmodjo (2014), Mariyaningsih (2018)

Kerangka konsep:

Variabel bebas

Komik Gizi

Variabel terikat

Pengetahuan remaja putri

Sikap remaja putri