

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Telaah Pustaka

##### 1. Video Animasi

Video berasal dari bahasa latin yakni kata *vidi* dan *visum* yang mengadung arti mempunyai daya penglihatan atau melihat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video mempunyai pengertian yaitu rekaman yang berisi gambar hidup (Aini et al., 2022). Video merupakan gambar yang bergerak dan disertai suara. Media video termasuk dalam salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut (Putri, 2021).

Animasi berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan (Dewi, 2020).

Video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian responden, mampu menyajikan objek secara detail, serta dapat membantu untuk memahami hal yang relative sulit (Apriansyah, 2020).

Menurut Johari video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut : a. Kelebihan : 1) Video dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada. 2) Membantu responden dalam memahami materi pelajaran dan membantu pemberi materi dalam proses pembelajaran. 3) Video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, dengan cara mengaksesnya di media sosial. 4) Media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan. b. Kekurangan : 1) Memerlukan biaya yang cukup besar untuk membuat video animasi. 2) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran (Tika & Armaini, 2019).

## 2. Instagram

Kata instagram sendiri berasal dari kata *insta*, yang berarti instan dan *gram* yang diambil dari kata telegram. Instagram pertama kali diluncurkan pada bulan Oktober 2010 oleh Kevin Systrom yang saat itu hanya bisa diakses oleh pengguna ponsel iOS. Pada April 2012, pengguna ponsel Android bisa mengakses instagram. Instagram merupakan salah satu platform media sosial selain *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, dan *tiktok*. Instagram memiliki beberapa fitur, yaitu sebagai berikut : 1) Berbagi foto dan video, fitur ini merupakan konten yang dapat diunggah pada instagram. Pengguna dapat membagikan foto dan video yang berdurasi 15

sampai 60 detik. Selain itu, dapat juga ditambahkan efek atau filter, lokasi, serta menandai teman dalam unggahan tersebut. Setelah diunggah, foto dan video tersebut dapat pula disunting dan dihapus oleh penggunanya. 2) *Direct message*, digunakan untuk berkomunikasi secara pribadi kepada pengguna lain. 3) Instagram *stories*, adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengambil foto, video serta menambahkan. Instagram *stories* berbeda dengan berbagi foto dan video sebelumnya karena *stories* yang diunggah memiliki masa kadaluarsa setelah 24 jam. Pengguna yang melihat konten cerita akan terlihat orang-orang yang telah melihat unggahan instagram *stories*. 4) Siaran langsung, adalah fitur yang digunakan pengguna Instagram untuk membagikan video secara langsung kepada pengguna lain. Siaran langsung dapat juga mengajak pengguna lain untuk bergabung (Kartini et al., 2022). 5) Reels, adalah fitur dari instagram untuk mengunggah video pendek dengan orientasi vertikal berdurasi maksimal 90 detik dan dapat diedit dengan menambahkan teks, filter, efek, maupun suara (Vitasari & Hasanudin, 2022).

### 3. Pengetahuan

Pengetahuan adalah sebuah hasil dari kegiatan mengetahui yang berhubungan dengan suatu obyek atau peristiwa (Octaviana & Ramadhani, 2021). Pengetahuan merupakan pemahaman atau informasi pada seseorang tentang subjek yang didapat melalui pengalaman atau pembelajaran, serta yang ada di pikiran seseorang atau diketahui oleh orang pada umumnya (Prayoga et al., 2022).

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia dan hasil tahu seseorang pada suatu obyek tertentu melalui indera yang dimilikinya. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Perilaku kognitif diklasifikasikan dalam urutan hirarki, yaitu: a. Tahu (*know*) yaitu tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena pada tingkat ini seseorang hanya mampu melakukan *recall* (mengulang) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. b. Memahami (*comprehension*) yaitu suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek dan dapat menginterpretasikannya secara benar. Orang yang sudah memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan. c. Aplikasi (*application*) yaitu kemampuan seseorang telah memahami suatu objek, dapat menjelaskan dan dapat mengaplikasikan prinsip yang diketahui meskipun pada situasi yang berbeda. d. Analisis (*analysis*) yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi nyata. Sehingga dapat menggambarkan atau memecahkan suatu masalah. e. Sintesis (*synthesis*) yaitu kemampuan untuk merangkum komponen- komponen dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam suatu hubungan yang logis, sehingga tersusun suatu formula baru. f. Evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek, yang didasarkan pada suatu kriteria yang telah dibuat sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Pengetahuan seseorang secara umum dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri seperti usia dan jenis kelamin. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu tersebut seperti pendidikan, pekerjaan, pengalaman, sumber informasi, minat, lingkungan, dan sosial budaya (Darsini et al., 2019).

#### 4. Impaksi Gigi

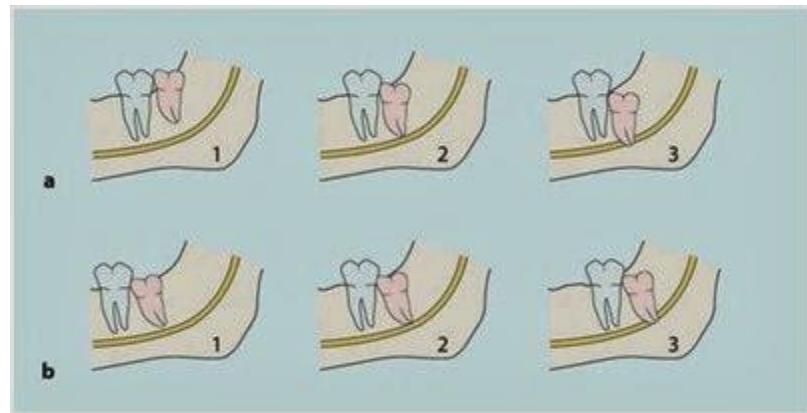
Impaksi gigi merupakan gigi yang tidak dapat tumbuh pada lengkung gigi atau tidak dapat erupsi sempurna karena terhalang oleh tulang dan jaringan lunak disekitarnya. Etiologi terjadinya gigi impaksi dapat disebabkan oleh posisi gigi yang abnormal, kekurangan tempat untuk gigi tersebut bererupsi, penebalan tulang yang mengelilingi gigi tersebut, inflamasi kronis penyebab penebalan mukosa di sekitar gigi, trauma, malposisi gigi, serta dapat juga disebabkan oleh faktor keturunan. Tanda dan gejala umum gigi impaksi biasanya terjadi inflamasi atau kemerahan, pembengkakan, sakit atau perih di sekitar gusi, nyeri tumpul pada rahang menyebar sampai ke leher, telinga dan daerah temporal (*migrain*) (Fatkhurrohman et al., 2023).

Makanan yang sering dikonsumsi masyarakat modern cenderung lunak sehingga kurang merangsang pertumbuhan serta perkembangan rahang. Selain itu, impaksi gigi juga terjadi dikarenakan benih gigi malposisi atau benih terbentuk dalam berbagai angulasi yaitu mesial, distal, vertikal, dan horizontal sehingga membuat jalur erupsi salah arah.

Gigi yang paling sering mengalami impaksi adalah gigi molar ketiga (M3) di rahang atas dan rahang bawah (Wicaksana & Rachman, 2018).

Kelainan yang dapat terjadi akibat gigi impaksi adalah infeksi perikoronitis, terjadi pembentukan kista, menimbulkan karies gigi, rasa sakit, gangguan pada telinga, dan fraktur rahang bawah. Perawatan gigi molar ketiga yang impaksi adalah dengan cara pembedahan (Riawan, 2017).

Menurut Pall dan Gregory impaksi gigi dibagi dalam beberapa kategori, yaitu : a. Relasi M3 rahang bawah terhadap ramus mandibula dan rahang bawah ; Kelas I : ada cukup ruangan antara ramus dan batas distal molar dua untuk lebar mesio distal molar tiga. Kelas II : ruangan antara distal molar dua dan ramus lebih kecil dari pada lebar mesio distal molar tiga. Kelas III : sebagian besar atau seluruh molar tiga terletak di dalam ramus. b. Posisi M3 rahang bawah di dalam tulang rahang ; posisi A : bagian tertinggi dari pada gigi terpendam terletak setinggi atau lebih tinggi dari pada dataran oklusal gigi yang normal. Posisi B : bagian tertinggi dari pada gigi berada di bawah dataran oklusal tapi lebih tinggi dari pada serviks molar dua (gigi tetangga). Posisi C : bagian tertinggi dari pada gigi terpendam, berada di bawah garis serviks gigi molar dua (Kemenkes, 2022).



Gambar 1. Klasifikasi Pall dan Gregory (Sumber : Pratama, 2014)

## B. Landasan Teori

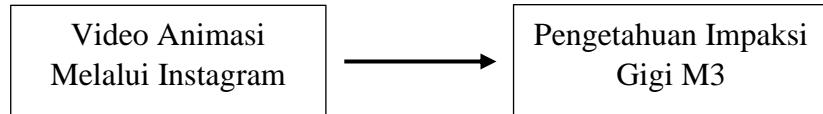
Impaksi gigi M3 merupakan keadaan gigi yang tidak dapat tumbuh secara sempurna yang bisa disebabkan karena kurangnya ruang ataupun terhalang oleh gigi sebelahnya. Saat gigi M3 tumbuh dengan keadaan impaksi, seseorang akan mengalami gusi memerah dan membengkak serta nyeri pada kepala dan leher. Gigi M3 mulai erupsi pada usia 16-24 tahun, pada periode awal erupsi tersebut seseorang sedang menempuh pendidikan SMA sehingga dapat diberikan edukasi kesehatan tentang impaksi gigi M3.

Edukasi kesehatan tentang impaksi gigi M3 dapat dilakukan dengan menggunakan video animasi. Video animasi yang menggabungkan media audio dan media visual serta penambahan karakter akan lebih menarik dan efektif bagi anak sekolah karena indera penglihatan dan indera pendengaran akan sama-sama bekerja.

Video animasi dapat diakses melalui media sosial yaitu instagram. Perkembangan zaman yang terus maju membuat para tenaga kesehatan harus dapat mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Banyaknya pengguna

instagram, dapat dimanfaatkan oleh tenaga kesehatan dengan kekreatifan untuk melakukan edukasi kesehatan mengenai impaksi gigi M3.

### C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

### D. Hipotesis

Ada pengaruh video animasi melalui instagram terhadap pengetahuan impaksi gigi M3 pada siswa SMA.