

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Remaja

#### 2.1.1 Definisi Remaja

Masa remaja ialah masa periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik psikologis, maupun intelektual. Sifat khas remaja yaitu mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung mempunyai keberanian menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang (Kemenkes RI, 2015).

Remaja adalah masa dimana peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan menuju masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi salah satu aspek, yaitu aspek fisik, psikis, dan psikosial. Masa remaja itu sendiri merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia (Sofia dan Adiyanti, 2013).

Menurut *World Health Organization* (2018) remaja adalah penduduk rentang usia 10-19 tahun, sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga berencana (BKKBN) rentang usia adalah 10-24 tahun dan belum menikah.

## 2.1.2 Ciri-ciri Remaja

Ciri Remaja menurut (Putro, 2017), ciri-ciri remaja itu sendiri memiliki beberapa periode, yaitu :

1. Masa remaja sebagai periode

Yang penting baik langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting, perkembangan fisik yang begitu cepat dan cepatnya perkembangan mental pada awal masa remaja.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Dimana dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sesuai dengan tingkat perubahan fisik.

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Ketidakmampuan anak laki-laki dan perempuan untuk mengatasi masalahnya sesuai dengan cara mereka yaitu, banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaian mereka tidak sesuai dengan harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun awal masa remaja penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Jika mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak pernah puas lagi dengan adanya teman-teman dalam segala hal. Status remaja yang menimbulkan suatu dilema

yang akan menyebabkan remaja mengalami “ Krisis identitas “ atau lebih dikenal dengan masalah identitas ego pada remaja.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan  
Anggapan karakteristik bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, dapat menyebabkan orang dewasa yang harus

membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik  
Masa remaja ini cenderung memandang kehidupan, remaja akan sakit hati dan kecewa jika apabila ada seorang yang mengecewakan nya atau jika ia tidak berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa  
Semakin dekat dengan usia kematangan yang sah, remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan karakteristik belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu, remaja mulai memutuskan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dengan perbuatan seks bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti

inilah yang akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka.

### 2.1.3 Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Putra (2013) tahap perkembangan remaja ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

a. Masa remaja awal (12-15 tahun), dengan ciri khas antara lain :

1. Lebih dekat dengan teman sebaya
2. Ingin bebas
3. Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir abstrak

b. Masa remaja tengah (15-18 tahun), dengan ciri khas antara lain :

1. Mencari identitas diri
2. Timbulnya keinginan untuk kencan
3. Mempunyai rasa cinta yang mendalam
4. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
5. Berkhayal tentang aktivitas seks

c. Masa remaja akhir (18-21 tahun), dengan ciri khas antara lain :

1. Pengungkapan identitas diri
2. Lebih selektif dalam mencari teman sebaya
3. Mempunyai citra jasmani dirinya
4. Dapat mewujudkan rasa cinta
5. Mampu berpikir abstrak

#### 2.1.4 Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan pada masa remaja difokuskan dengan upaya meningkatkan sikap dan perilaku kenaka-kanakan dan berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Ada beberapa tugas perkembangan remaja menurut *Hurlock* (Dalam Asrori dan Ali, 2011), yaitu :

1. Mampu menerima keadaan fisiknya.
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlawanan jenis.
4. Mencapai kemandirian emosional.
5. Mencapai kemandirian ekonomi.
6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat dibutuhkan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua.
8. Mengembangkan perilaku yang bertanggung jawab sosial yang dibutuhkan untuk memasuki dunia dewasa.
9. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
10. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

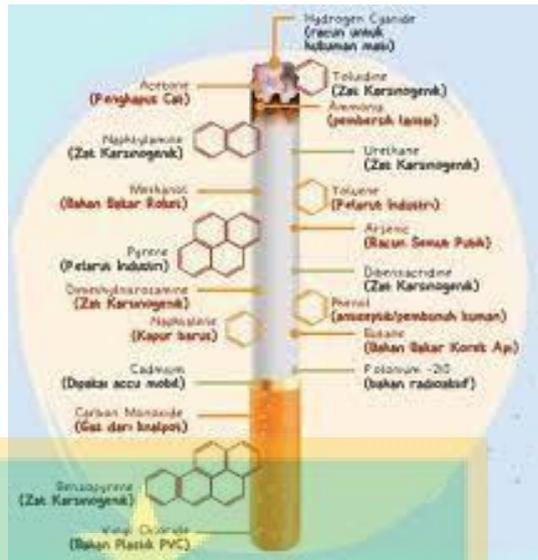
## 2.2 Rokok

### 2.2.1 Definisi

Rokok ialah hasil olahan dari tembakau kering yang terbungkus sehingga berbentuk seperti cerutu. Sebagian besar rokok termasuk kedalam kandungan tembakau dan tanaman *Nicotiana tabacum*, *nicotiana rustica* dan spesies lainnya atau yang mengandung nikotin dan tar atau tanpa bahan tambahan lainnya. Rokok mengakibatkan bahaya terhadap kesehatan individu dan masyarakat, karena rokok merupakan bagian salah satu zat adiktif dan perlu dilakukan berbagai upaya pengamanan (Kurniasih, *et al.*, 2016).

### 2.2.2 Kandungan Rokok

Didalam sebatang rokok banyak terdapat mengandung bahan kimia. Para ilmuwan juga telah mengidentifikasi lebih dari 7000 bahan dan senyawa kimia yang terdapat didalam tembakau, serta 70 diantaranya. Merupakan zat yang dapat menyebabkan kanker (Karsinogenik) (Lushniak, 2014). Beberapa bahan kimia yang ditemukan dalam asap rokok yakni nikotin, hidrogen sianida, formaldehida, arsenik, ammonia, benzene, karbon monoksida (CO), dan nitrosamin. Banyak dari zat-zat tersebut yang dapat menyebabkan kanker, penyakit jantung, penyakit paru-paru, atau masalah kesehatan lainnya (American Cancer Society, 2017).



**Gambar 2.2 Kandungan kimia yang terdapat didalam rokok**

Sumber : Kementerian Kesehatan RI (2017)

Kandungan utama yang ada di dalam sebatang rokok antara lain adalah karbon monoksida (CO), tar, dan nikotin. Karbon monoksida (CO) merupakan salah satu gas beracun yang dapat menurunkan kadar oksigen dalam darah, sehingga dapat menurunkan konsentrasi dan timbulnya penyakit berbahaya. Tar merupakan salah satu zat berbahaya yang ada dalam rokok, biasanya digunakan sebagai bahan dasar pembuatan aspal yang dapat menyebabkan kanker (karsinogenik) dan berbagai penyakit lainnya. Pengaruh tar bagi tubuh manusia adalah dapat membunuh sel dalam saluran darah, meningkatkan produksi lendir di paru-paru, dan menyebabkan kanker, paru-paru. Sedangkan nikotin merupakan zat paling keras dan berbahaya dalam asap rokok, dapat menyebabkan kecanduan (adiksi) dan sulit untuk berhenti merokok, dapat merusak jaringan

otak, menyebabkan darah cepat membeku, dan dapat mengeraskan dinding arteri (Halim, 2017).

### 2.2.3 Jenis Rokok

Rokok pada umumnya adalah yang terbuat dari daun tembakau kering kemudian dibungkus dengan kertas berbentuk silinder berukuran panjang antara 70 mm hingga 120 mm dengan diameter sekitar 10 mm. Rokok konvensional biasanya dikonsumsi dengan cara dibakar pada ujung yang satu kemudian dihisap melalui rongga mulut pada ujung yang lain (Glantz., & Bareham, 2018).

Rokok konvensional berdasarkan penggunaan filter dibagi menjadi dua jenis, yaitu rokok filter dan rokok non filter. Rokok filter adalah rokok yang dilengkapi dengan gabus yang terdapat dipangkalnya dan telah di olah. Sedangkan rokok non filter, yang tanpa menggunakan sebuah filter atau gabus dipangkalnya dan lebih berbahaya, sehingga kandungan nikotin yang terdapat dalam rokok non filter lebih besar (Setyanda, *et al.*, 2015).

Jenis rokok berdasarkan cara kerjanya, dibedakan menjadi 2 jenis yaitu rokok konvensional dan rokok elektrik. Menurut Negoro (2016), rokok dengan jenis rokok konvensional berdasarkan bahan bakunya terdapat 3 jenis yaitu rokok putih, rokok kretek, dan rokok klembak. Rokok putih adalah rokok dengan bahan baku dari daun tembakau yang diberi saus untuk mendapatkan efek rasa dan aroma tertentu. Rokok kretek adalah rokok dengan bahan baku berupa daun tembakau dan cengkeh yang diberi saus untuk mendapatkan efek dan

aroma tertentu. Sedangkan rokok klembak adalah rokok yang bahan bakunya sama dengan rokok putih dan kretek, dan ditambah dengan kemenyan yang juga diberi saus khusus untuk mendapatkan efek dan aroma tertentu. 12 Rokok elektrik sendiri merupakan rokok yang sudah modern dan berbentuk alat elektronik dengan baterai sebagai sumber energi. (Glantz., & Bareham, 2018). Perangkat rokok elektrik

terdiri dari baterai, elemen pemanas listrik (atomizer), dan kartrid yang dapat diganti atau diisi ulang dengan cairan (e-liquid) yang mengandung propilena glikol dan atau gliserol, air, perasa makanan, nikotin, dan bahan kimia lain. Ketika rokok elektrik diaktifkan, cairan yang terdapat didalamnya dipanaskan dan diubah menjadi aerosol yang dapat dihirup masuk ke dalam paru-paru dan dihembuskan seperti asap rokok (Adriaens, *et al.*, 2014).

Rokok elektrik menggunakan *e-liquid* (larutan perasa) sebagai bahan baku utama dengan konsentrasi nikotin 0- 18mg/mL seperti propilen glikol, gliserin dan perasa alami atau buatan lainnya. *E-liquid* yang digunakan rokok elektrik memiliki banyak varian rasa seperti rasa buah-buahan, rasa permen, dan rasa penyegar yang diyakini dapat membuat para vaporizer (pengguna rokok elektrik) lebih nyaman mengkonsumsinya (Prochnow, 2017).

Zat-zat kimia yang terdapat didalam tembakau bisa menyebabkan penumpukan plak atau yang disebut aterosklerosis. Nikotin pada rokok juga dapat menimbulkan penyempitan pembuluh darah, keluhan berdebar, dan peningkatan tekanan darah.. Rokok

elekterik memiliki kandungan nikotin sebesar 16 mg yang merupakan kandungan tertinggi dalam satu refil (isi ulang). Konsumsi 1 pc cartridge eliquid (150 hisapan) pada rokok elektrik, atau setara dengan 10 batang tembakau (Bahri,*et al.*, 2015).

#### 2.2.4 Dampak Rokok bagi kesehatan

Rokok dapat memberikan dampak atau efek yang buruk bagi kesehatan seseorang, terutama pada kesehatan jantung dan paru-paru (Glantz., & Bareham, 2018). Rokok memberikan efek yang negatif bagi tubuh seseorang dan sebagai sistem utama yang terkena asap rokok secara langsung, 13 sebagian besar efek kesehatan terpusat pada saluran paru, yakni dapat menyebabkan iritasi pada saluran pernapasan atas dan bawah, bronkospasme dan batuk, serta reaksi inflamasi melalui stres oksidatif. Selain pada saluran pernapasan, efek lain yang disebabkan oleh rokok yakni dapat menimbulkan penyakit jantung, kanker, menurunkan imun (sistem kekebalan tubuh), serta merusak sistem saraf dengan mengubah fungsi otak, mempengaruhi suasana hati, kemampuan belajar, memori, dan menyebabkan ketergantungan (Saminan, 2016).

Para perokok menganggap alternatif yang lebih aman untuk membantu mereka berhenti merokok adalah dengan beralih menggunakan rokok elektrik yang diyakini memiliki tingkat bahaya yang lebih rendah dibanding rokok konvensional (Glantz., & Bareham, 2018). Tetapi aerosol yang dihasilkan rokok elektrik mengandung zat adiktif nikotin, perasa, dan berbagai bahan kimia

lainnya yang dapat menyebabkan kanker. Kandungan nikotin di dalamnya tetap memberikan efek negatif bagi kesehatan manusia (*American Cancer Society, 2017*).

Para peneliti saat ini juga menyatakan tentang komposisi kimia, toksikologi, dan keamanan klinis rokok elektrik menunjukkan bahwa terdapat sedikit efek berbahaya yang ditimbulkan, akan tetapi bahan kimia beracun dan karsinogenik dalam asap rokok yang dapat menyebabkan kanker dan penyakit jantung lainnya (*Adriaens, et al., 2014*).

## **2.3 Promosi Kesehatan**

### **2.3.1 Definisi**

Menurut WHO (Dalam Fitriani, 2011) , Promosi kesehatan sebagai “ *The Process of enabling individuals communities to increases control over the determinants of health and there by improve their health*” ( Proses yang mengupayakan individu dan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan mereka mengendalikan faktor kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya.

Kementriaan kesehatan Republik Indonesia merumuskan pengertian promosi kesehatan adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengendalikan kesehatan melalui pembelajaran dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat, agar mereka dapat menolong dirinya sendiri, dan mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat, sesuai

sosial budaya setempat dan didukung oleh kebijakan publik yang berwawasan (Kemenkes, 2016).

Promosi kesehatan merupakan revitalisasi dari pendidikan kesehatan pada masa yang lalu, dimana dalam konsep promosi kesehatan tidak hanya merupakan proses penyadaran masyarakat dalam hal pemberian dan peningkatan pengetahuan dalam bidang kesehatan saja, tetapi juga sebagai upaya yang mampu menjembatani perubahan perilaku, baik di dalam masyarakat atau organisasi dan lingkungannya. Perubahan lingkungan yang di harapkan dalam kegiatan promosi kesehatan meliputi lingkungan fisik-nonfisik, sosial-budaya, ekonomi dan politik. Promosi kesehatan adalah perpaduan dari berbagai macam dukungan baik pendidikan, organisasi, kebijakan, dan peraturan perundang-undangan untuk perubahan lingkungan (Mubarak *et al.*, 2015 ).

### **2.3.2 Tujuan Promosi Kesehatan**

Tujuan Promosi Kesehatan adalah meningkatkan kemampuan baik individu, keluarga, kelompok dan masyarakat agar mampu hidup sehat dan mengembangkan upaya kesehatan yang bersumber masyarakat serta terwujudnya lingkungan yang kondusif untuk mendorong terbentuknya kemampuan tersebut (Notoadmojo, 2012).

Upaya untuk mewujudkan promosi kesehatan dapat dilakukan melalui startegi yang baik. Strategi adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam promosi kesehatan sebagai penunjang dari program-program kesehatan yang lain,

seperti kesehatan lingkungan, peningkatan status gizi masyarakat, pemberantasan penyakit menular, pencegahan penyakit tidak menular, peningkatan kesehatan ibu dan anak, serta pelayanan kesehatan (Notoadmojo, 2012).

### 2.3.3 Strategi Promosi Kesehatan

Untuk mewujudkan suatu promosi kesehatan diperlukan pendekatan atau strategi agar tercapai secara efektif dan efisien. Strategi global (Promosi kesehatan) menurut WHO dalam (Notoatmodjo, 2010).

#### a. Advokasi (*Advocacy*)

Kegiatan yang ditujukan kepada pembuat keputusan (*decision makers*) atau penentu kebijakan (*policy makers*) baik dalam bidang kesehatan maupun sektor lain diluar kesehatan, yang mempunyai pengaruh terhadap publik. Tujuannya adalah agar parapembuatan keputusan mengeluarkan kebijakan-kebijakan.

#### b. Dukungan sosial

Kegiatan yang ditujukan kepada para tokoh masyarakat, baik formal maupun informal. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar program atau kegiatan kesehatan memperoleh dukungan dari tokoh masyarakat dan tokoh agama dan dapat menjembatani antara pengelola program kesehatan dengan masyarakat.

#### c. Pemberdayaan masyarakat

Pemberdayaan ini ditujukan langsung kepada masyarakat sebagai sasaran primer atau utama promosi kesehatan. Tujuannya adalah

agar masyarakat memiliki kemampuan dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri. Bentuk kegiatan ini antara lain penyuluhan kesehatan, keorganisasian dan pengembangan masyarakat dalam bentuk koperasi, pelatihan- pelatihan untuk kemampuan peningkatan pendapatan keluarga (Notoatmodjo, 2010).

#### **2.3.4 Pengertian Video**

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambar nya (Purnama, 2013).

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011).

### 2.3.5 Keuntungan dan Kerugian Video

#### a. Keuntungan

1. Dapat menumbuhkan rasa semangat bagi yang melihatnya.
2. Yang melihat akan dapat meningkatkan perhatian.
3. Mengklarifikasikan aksi fiksial yang kompleks
4. Bisa digabungkan dengan media yang lainnya.

#### b. Kerugian

1. Membutuhkan memori yang besar dan penyimpanan tambahan
2. Membutuhkan peralatan yang special
3. Tidak efektif dalam menggambarkan konsep abstrak dan situasi static (Purnama, 2013).

### 2.3.6 Pengertian Media animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Siswanah, 2014).

Media animasi berfungsi sebagai:

1. Memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi, efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi
3. Menambah variasi penyajian materi
4. Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah

kebosanan siswa untuk belajar

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan (Yunita, 2017).

### **2.3.7 Keuntungan Menggunakan Media Animasi**

Menurut (Bambang, 2013). Keuntungan menggunakan animasi, adalah :

- a. Menarik perhatian
- b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- c. Meningkatkan retensi
- d. Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan nya.

- e. Menggunakan animasi dengan flash untuk membuat situs pada web menjadikan situs tersebut lebih interaktif dan dinamis
- f. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah kedalam satu paket, yang kemudian dapat dijadi kandengan simple.
- g. Dengan ada nya perkembangan *tools* dalam pembuatan flash pada animasi, sekarang ini memastikan bahwa perancangan dapat membuat desain web yang rumit dan sangat baik, yang akan sulit terjadi dalam pengaturan HTML yang statis.
- h. Ukuran file animasi flash yang semakin kecil yang memungkinkan loading situs lebih cepat dari sebelumnya.

### **2.3.8 Kelemahan Menggunakan Media Animasi**

Menurut (Bambang, 2013). Kelemahan menggunakan animasi, adalah :

- a. Memerlukan banyak memori dan penyimpanan tambahan
- b. Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi yang berkualitas.
- c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
- d. Sulitnya pencarian dilakukan, karena flash dan animasi teks sering tidak muncul dalam format yang dapat dibaca dengan mudah oleh *searchengine*.

- e. Dibutuhkan nya plug-in khusus yang harus di install di browser
- f. Terlalu banyak animasi dan gfarik juga akan membuat loading pada halaman web akan menjadi lambat.
- g. Situs ini dengan animasi flash intro yang lengkap dengan audio, terkadang juga membuat kesal pengunjung situs yang tidak ingin dipaksa mendengar audio. Ditambah dengan adanya file audio, beban loading computer semakin besar yang menyebabkan loading situs semakin lambat dan tidak kondusif.

## **2.4 Perilaku**

### **2.4.1 Definisi**

Perilaku ialah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, salah satu nya mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015).

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011). Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

### 2.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

Menurut Green (1991) dalam Nursalam (2014). Perilaku dipengaruhi 3 faktor, yaitu :

1. Faktor Predisposisi (*Predisposing Factors*) adalah faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang antara lain yaitu pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, dan tradisi.
2. Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*) adalah faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan antara lain umur, status sosial ekonomi, pendidikan, prasarana, dan sarana serta sumber daya.
3. Faktor pendorong atau Penguat (*Reinforcing Factors*) adalah faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku. Contohnya, dari para tokoh masyarakat jadi panutan.

### 2.4.3 Bentuk-bentuk Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2011), dapat dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

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

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*) Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

#### 2.4.4 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2011).

Pengetahuan ialah kesan didalam pikiran manusia sebagai hasil pancra indranya atau merupakan hasil mengingat. Pengetahuan sangat berbeda dengan takhayul, kepercayaan dan penerangan-penarangan yang keliru. Menurut Brunner, proses pengetahuan tersebut melibatkan 3 aspek yaitu proses mendapatkan informasi, transformasi, dan evaluasi. Informasi yang didapat merupakan pengganti pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Proses transformasi adalah proses manipulasi pengetahuan agar sesuai dengan tugas-tugas baru. Evaluasi dilakukan dengan memeriksa kembali apakah cara memperoleh informasi telah memadai (Mubarak, 2011).

### 2.4.5 Tingkat Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2011). Pengetahuan yang termasuk dalam domain kognitif memiliki 6 tingkatan, yaitu :

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*aplication*)

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

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-

komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam seluruh bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain

sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dan formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

#### **2.4.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Mubarak (2011) ada 7 faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

1. Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah pula mereka menerima informasi dan pada akhirnya pengetahuan yang mereka miliki semakin banyak.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

### 3. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan mengalami perubahan aspek fisik dan psikologi. Pada aspek psikologi atau mental, taraf berpikir seseorang menjadi matang dan dewasa.

### 4. Minat

Minat adalah suatu kecenderungan atau keinginan terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

### 5. Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu kejadian yang pernah dialami seseorang. Orang cenderung melupakan pengalaman yang kurang baik ketimbang pengalaman yang baik. Pengalaman baik ini akhirnya membentuk sikap positif dalam hidupnya.

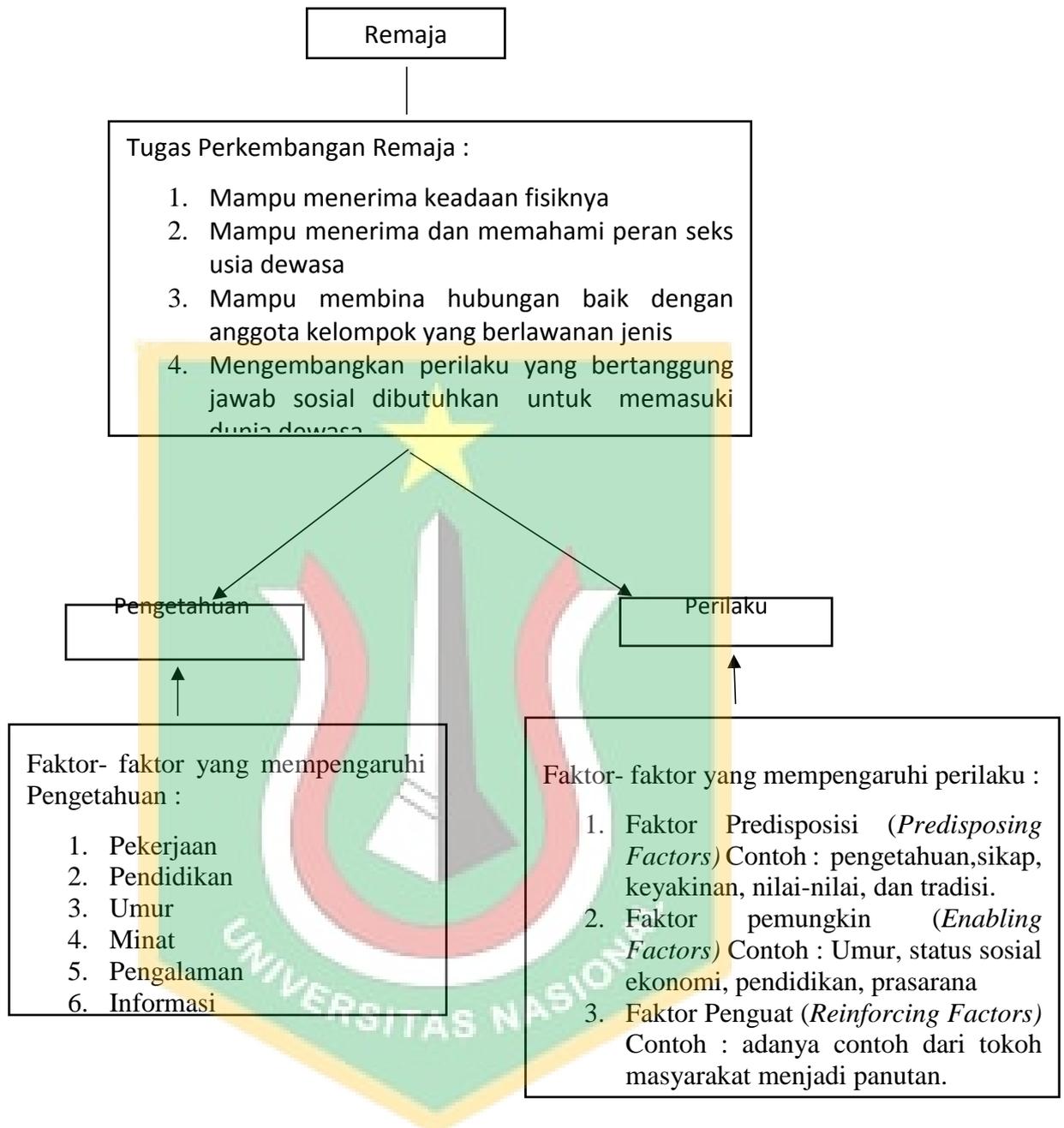
### 6. Kebudayaan lingkungan sekitar

Kebudayaan lingkungan tempat kita hidup atau dibesarkan mempunyai pengaruh yang besar.

### 7. Informasi

Kemudahan memperoleh informasi dapat mempercepat seseorang memperoleh pengetahuan yang baru.

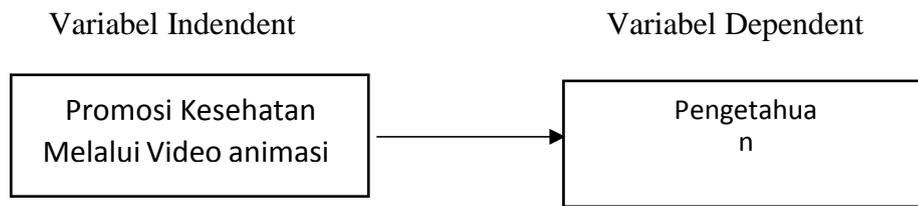
## 2.5 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

(Sumber: Kemenkes RI (2015) ; Putro (2017) ;Notoatmodjo (2012) ; Mubarak (2011) ; Okviana (2015) ; Green (1991) Dalam Nursalam (2014).)

## 2.6 Kerangka Konsep



**Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Penelitian**

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak adanya pengaruh promosi kesehatan terhadap pengetahuan dan perilaku merokok pada remaja di Perumahan Griya alam sentul

Ha : adanya pengaruh promosi kesehatan terhadap pengetahuan dan perilaku merokok pada remaja di Perumahan Griya alam sentul



