

Perancangan Media Komunikasi Visual Tentang Bahaya Bakteri Pada Gigi Bagi Anak 4-6 Tahun

Rosalina Tandoyo¹, Maria Nala Damajanti², Jacky Cahyadi³

^{1 2 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya

¹Email : rosalina.tandoyo@hotmail.com

²Email : mayadki@petra.ac.id

Abstrak

Perancangan ini dibuat untuk memberikan informasi tentang bahaya bakteri pada gigi. Bahaya bakteri pada gigi ini masih jarang diketahui atau diabaikan oleh orang awam. Sedangkan pengetahuan akan bahaya yang dapat ditimbulkan oleh bakteri ini penting untuk diketahui oleh semua orang agar bahaya tersebut dapat dihindari. Hal tersebut dikarenakan aktivitas bakteri tersebut dapat menimbulkan penyakit-penyakit lain yang serius seperti infeksi pada jantung. Bila dari usia dini telah diinformasikan, akan dapat mengurangi resiko munculnya penyakit tersebut dengan ditingkatkannya rasa waspada setiap orang untuk lebih menjaga kesehatan dan kebersihan gigi mereka. Perancangan ini dibuat sederhana dengan menggunakan cerita sebagai media utama penyalur informasi sehingga dari topik bahasan yang terasa berat ini dapat menjadi lebih ringan untuk diterima anak-anak. Selain itu disertai juga permainan-permainan kecil untuk menggugah minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan yang diadakan.

Kata kunci: perancangan, bahaya bakteri gigi.

Abstract

Title : *Visual Communication Design Media for 4-6 Years Old Children about Danger of Bacteria on Tooth*

This media graphic design was created to provide information about the dangers of bacteria on the teeth. Danger of bacteria on the teeth is still unknown or ignored by common people. While knowledge of the dangers that can be caused by these bacteria is important to be known by everyone so that danger can be avoided. That is because the activity of these bacteria can lead to other diseases such as serious infection of the heart. If from an early age has been informed, will be able to reduce the risk of the emergence of the disease with increased sense of awareness of everyone to better maintain their dental health and hygiene. This media graphic design is made simple by using the story as the main medium of channeling information so that heavy topics can be acceptable for children. In addition it is also accompanied by a small games to rise children's interest in participating in the activities held.

Keywords: *media education, danger of bacteria on the teeth.*

Pendahuluan

Gigi merupakan salah satu bagian tubuh yang vital dan penting serta memiliki peran cukup besar dalam sistem pencernaan tubuh manusia. Gigi juga berpengaruh pada jaringan saraf manusia, ketika gigi bermasalah, maka anggota saraf tubuh yang lain dapat ikut terganggu sehingga menimbulkan sakit di bagian tubuh yang lain misalnya kepala.

Salah satu penyebab sakit gigi adalah aktivitas yang dilakukan oleh bakteri-bakteri pada gigi. Bakteri merupakan suatu organisme yang berbahaya apabila tidak diperhatikan dengan seksama dapat merusak

gigi. Bakteri yang ada dalam mulut setiap orang berjumlah sangat banyak dan baru akan aktif merusak gigi bila orang tersebut malas menjaga kebersihan gigi mereka. Proses aktivitas bakteri yang dapat membahayakan kesehatan organ dalam tubuh ini kurang diperhatikan dan diremehkan karena sakit yang diakibatkan tidak seketika langsung terjadi.

Aktivitas bakteri dalam mulut yang berdampak negatif berawal dari adanya sisa makanan yang lengket dan melekat pada gigi. Makanan yang melekat pada gigi terutama makanan yang manis sangat disukai oleh bakteri. Dan sisa makanan tersebut menjadi sarang bagi bakteri tersebut. Kemudian sisa

makanan tersebut diuraikan oleh bakteri menjadi cairan asam yang bersifat korosif bagi gigi. Gigi menjadi berlubang. Sisa makanan dan bakteri tersebut dapat menimbulkan 2 penyakit tergantung dari kondisi mulut. Ada yang dapat menjadi berlubang bila dalam kondisi mulut asam dan menjadi karang gigi apabila kondisi mulut basa. Karang gigi adalah penyakit yang lebih sering membuat bakteri dengan mudahnya masuk ke dalam aliran darah. Bakteri yang suka berada dalam aliran darah ini adalah bakteri hemolitik. Bakteri tersebut suka menguraikan darah dan darah tersebut merupakan makanan bagi bakteri hemolitik tersebut. Jadi waktu karang gigi terbentuk, gusi menjadi radang. Dalam kondisi tersebut, bakteri dapat masuk ke dalam aliran darah. Bakteri yang masuk ke aliran darah dapat menghampiri jantung, maupun organ tubuh yang lain dan menimbulkan penyakit jantung dan penyakit lainnya. Gigi yang berlubang pun juga memberikan celah melalui bagian gigi yang bernama pulpa gigi bagi bakteri untuk masuk ke dalam aliran darah. Karena pulpa gigi ini berisikan pembuluh darah dan saraf gigi yang berhubungan langsung ke dalam tubuh. Bakteri yang masuk ke dalam aliran darah tersebut mengeluarkan toksin. Toksin yang dikeluarkan oleh bakteri inilah yang berbahaya. Dan bila toksin menyebar dan tidak ditangani dapat menyebabkan penyakit-penyakit lain bermunculan.

Menurut Vincentius Harsono, drg, Sp.Prof, FISID, jika orang dewasa kurang paham bagaimana mereka bisa memberikan pengetahuan yang baik kepada anak-anak mereka. Pengajaran tentang gigi yang baik dan sehat itu perlu dilakukan sedini mungkin. Mengingat pola pikir anak yang masih dapat terbentuk dalam fase usia pertumbuhan yang masih kecil. Karena prinsip dokter gigi ini pencegahan lebih mudah daripada mengobati. Dan jauh lebih mudah daripada rehabilitasi kehilangan gigi.

Metode Penelitian

Metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk merancang atau menemukan informasi yang lebih akurat tentang permasalahan dalam penelitian antara lain :

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber data yang terbaru untuk penelitian tertentu. Data primer didapatkan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner. Dalam penelitian ini, responden adalah orang tua kalangan menengah ke bawah di Surabaya, dokter gigi. Data primer ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang proses perusakan gigi dan bahaya yang dapat ditimbulkan akibat sakit gigi yang berkelanjutan, bagaimana kebiasaan anak-anak sehari-harinya,

apakah orang tuanya mengetahui tentang bahaya bakteri pada gigi dan mengajarkannya kepada anak-anak mereka.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara tidak langsung dari berbagai data yang ada pada media cetak maupun non-cetak. Media cetak seperti buku-buku, sedangkan media non-cetak seperti internet. Data yang dikumpulkan adalah riset-riset yang telah dijalankan, fakta-fakta pendukung yang melatarbelakangi pentingnya penyampaian informasi tentang bahaya bakteri pada gigi sedini mungkin.

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah cara mengumpulkan data yang bersumber pada media cetak dan mengkaji informasi yang ada seperti dari buku, majalah dan Koran yang berhubungan dengan perancangan karya.

b. Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Data referensi dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet.

c. Dokumentasi Data

Menggunakan referensi gambar yang diambil dari internet dan buku yang disimpan kemudian dijadikan acuan dalam membuat desain.

Analisa Data

Dalam metode deskriptif ini diperlukan analisis data 5W1H (*what, when, where, who, why, how*). Hal ini dilakukan agar dapat diketahui dengan lebih spesifik permasalahan yang ada serta bagaimana perilaku dan kebiasaan pembaca dan anak yang membaca.

Data yang diperoleh berasal dari studi kepustakaan, studi literatur, dokumentasi data, dan wawancara digunakan sebagai dasar pembuatan perancangan buku cerita bergambar dalam pembuatan alur cerita, ilustrasi dan komposisi.

Teori

Metode pembelajaran yang digunakan untuk membangun pengetahuan pada anak, menanamkan pengetahuan agar dapat mereka tangkap dan mudah dimengerti bagi mereka (Sujiono, 2009 :122) yaitu :

a. Metode praktik langsung.

Melalui praktik, anak-anak diharapkan mendapat pengalaman melalui interaksi langsung.

b. Metode cerita

Anak-anak akan mendapat pengetahuan serta dapat memahami pesan-pesan yang disampaikan.

c. Metode tanya jawab

Dengan diajukannya pertanyaan, dapat diketahui apakah anak-anak tersebut menangkap informasi atau tidak, anak-anak juga dapat membuat pertanyaan

kembali dari informasi yang telah diberikan kepada mereka.

d. Metode bermain peran

Anak dapat mengembangkan pengetahuan social karena dituntut untuk mempelajari dan memperagakan peran yang akan dimainkan.

e. Metode demonstrasi

Menunjukan/memperagakan suatu tahapan kejadian, proses dan peristiwa. Namun dalam demonstrasi yang disampaikan hanya sebagai reka proses terjadinya dan menghindari hal-hal yang terlalu negatif disesuaikan target usia anak yang masih kecil.

Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran (Sanaky, 2011 :16) :

- Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- Membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran

Media Interaktif

Menurut Haney dan Ulmer (Yusufhadi Miarso, 2005 : 462), media interaktif adalah media yang memungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan pemakainya. Karakteristik dari media interaktif ini sendiri adalah membuat pengamat tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama pembelajaran berlangsung.

Kelebihan media interaktif :

- Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa . Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata .
- Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks dan berlangsung cepat atau lambat.

Kekurangan media interaktif :

- Memerlukan perencanaan yang matang
- Biaya cukup mahal

Perkembangan Anak Usia Dini

Pengelompokan anak usia dini di bagi menjadi 3 tahap berdasarkan permendiknas Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009, yaitu :

- Tahap usia 0 - < 2 tahun
- Tahap usia 2 - < 4 tahun
- Tahap usia 4 - ≤ 6 tahun, terdiri atas kelompok usia 4 – < 5 tahun dan 5 – ≤ 6 tahun

Anak usia 4-6 tahun ini biasanya berada pada jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak. Anak di usia 3, 4, dan 5 tahun sangat imitatif. Cara terbaik dalam mendidik anak tersebut adalah dengan memperlihatkan segala sesuatu yang patut ditiru dapat melalui suara, nada dan irama.

Pengertian Bakteri

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Bakteri merupakan makhluk hidup terkecil bersel tunggal,

terdapat di mana-mana, dapat berkembang biak dengan kecepatan luar biasa dengan jalan membelah diri, ada yang berbahaya dan ada yang tidak, dapat menyebabkan peragian, pembusukan, dan penyakit. Beberapa bakteri memproduksi toksin atau racun (wikipedia). Toksin itulah yang berbahaya bagi kesehatan tubuh manusia.

Pentingnya Pembelajaran Tentang Bahaya Bakteri Pada Gigi

Pembelajaran tentang bahaya bakteri pada gigi ini penting untuk diketahui sedini mungkin. Melalui pengetahuan yang disampaikan dapat menciptakan kewaspadaan anak terhadap bahaya yang dapat ditimbulkan oleh bakteri apabila mereka meremehkan kesehatan dan kebersihan gigi mereka. Karena anak-anak dan orang dewasa yang tidak mengetahui fakta-fakta tentang keberadaan bakteri yang dapat membahayakan tubuhnya tersebut cenderung untuk tidak waspada dan meremehkan kesehatan dan kebersihan giginya.

Bakteri Dalam Mulut

Flora normal dalam rongga mulut terdiri dari *Streptococcus mutans*/*Streptococcus viridans*, *Staphylococcus sp* dan *Lactobacillus sp*. Meskipun sebagai flora normal dalam keadaan tertentu bakteri-bakteri tersebut bisa berubah menjadi patogen karena adanya faktor predisposisi yaitu kebersihan rongga mulut. Sisa-sisa makanan dalam rongga mulut akan diuraikan oleh bakteri menghasilkan asam, asam yang terbentuk menempel pada email menyebabkan demineralisasi akibatnya terjadi karies gigi. Bakteri flora normal mulut bisa masuk aliran darah melalui gigi yang berlubang atau karies gigi dan gusi yang berdarah sehingga terjadi bakterimia (Jawetz, 2005 : 45).

Bahaya Bakteri Pada Gigi

Awal mula sakit gigi diawali dari sisa makanan yang melekat pada gigi dan tidak dibersihkan. Sakit gigi yang paling sering dikeluhkan adalah gigi berlubang. Lubang terjadi karena produksi asam laktat oleh bakteri sebagai hasil fermentasi karbohidrat, glukosa, dan sukrosa (Mumpuni, 25).



Sumber : http://prestonwooddental.com/wp-content/uploads/2012/04/Stages_of_Tooth_Decay-300x295.png

Gambar 1. Proses perusakan gigi

Penyakit gigi yang lain adalah karies gigi. Karies gigi ini penyakit yang umum dijumpai di Indonesia. Penyakit ini apabila diabaikan dapat menyebabkan nyeri, gigi tanggal, infeksi bahkan kematian. Karies diawali dengan timbulnya bercak cokelat atau putih yang kemudian berkembang menjadi lubang cokelat. Lubang ini terjadi karena luluhnya mineral gigi akibat reaksi fermentasi karbohidrat termasuk sukrosa, glukosa, dan fruktosa oleh beberapa bakteri penghasil asam. Sisa-sisa makanan yang manis inilah yang menyebabkan pH dalam mulut menjadi asam dan mineral gigi menjadi luruh (Mumpuni, 9).



Sumber :

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/Suspectedmethmouth09-19-05closeup.jpg>

Gambar 2. Karies gigi

Ketika gigi menjadi berlubang, karies ataupun karang gigi, maka bakteri dapat dengan mudah masuk ke dalam aliran darah. Hal tersebut dapat menjadi berbahaya bila yang masuk dalam aliran darah tersebut adalah bakteri hemolitik dan bakteri patogen. Bakteri yang menyebabkan gigi berlubang adalah *Streptococcus mutan* sedangkan bakteri yang ikut masuk dalam aliran darah adalah *Staphylococcus aerus*. Bakteri yang ikut masuk dalam aliran darah itu dinamakan bakterimia. Bakteri-bakteri yang masuk dalam aliran darah dapat menuju ke organ tubuh yang lain dan menyebarkan toksin (racun) yang berbahaya bagi kesehatan tubuh manusia. Karang gigi adalah lapisan lunak yang terbentuk dan melekat pada gigi yang disebut sebagai plak gigi. Plak gigi terdiri dari protein dan bakteri. 70% dari bakteri berasal dari air liur. Kondisi yang lebih memungkinkan bagi bakteri masuk dalam aliran darah adalah karang gigi. Karena pada saat tersebut gusi mengalami infeksi dan pembengkakan sehingga bakteri dapat dengan mudah masuk ke dalam aliran darah tersebut. Sedangkan untuk gigi berlubang, bakteri masuk melalui pulpa gigi.

Pembahasan

Karakteristik Target Audience

Target perancangan adalah anak-anak usia dini dengan karakteristik lebih spesifiknya yaitu :

- Demografis : usia 4-6 tahun, berstatus sosial menengah kebawah
- Geografis : Taman Kanak-Kanak Bhakti, Surabaya bagian Utara.
- Psikografis : bersemangat, aktif dalam kegiatan bermain, suka jajan makanan yang dijual dekat sekolah, tidak mengerti bahayanya bila tidak menjaga kebersihan gigi.
- Behaviouristis : suka makan makanan manis, suka bermain dan malas untuk memperhatikan kebersihan diri.

Konsep

Metode yang digunakan dalam pembelajaran pada perancangan ini adalah metode cerita, praktik langsung, bermain dan tanya jawab.

a. Metode cerita

Metode ini disajikan menggunakan alat peraga berupa *board book* dan lainnya sebagai penunjuk alur cerita agar anak tidak kehilangan arah cerita dan membuat anak menjadi lebih mengerti.

b. Metode praktik langsung

Anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan yang disukai seperti halnya memakan makanan yang manis. Dari sana mereka dapat melihat, makanan yang manis tersebut dapat tinggal dalam mulut mereka dan dari cerita yang disampaikan anak-anak jadi membayangkan apa yang terjadi bila makanan tersebut tidak lekas dibersihkan.

c. Metode bermain

Anak-anak paling erat kaitannya dengan dunia bermain. Untuk membuat anak-anak tetap fokus dengan pembelajaran yang dilakukan, maka diberikan permainan-permainan kecil agar anak tidak menjadi bosan dan permainan ini juga untuk membuat anak menjadi lebih memahami inti dari pembelajaran.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Agar dapat diterima dengan baik oleh anak-anak, cerita yang akan dirancang ini berbasis pada kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan alur dari cerita yang sebenarnya namun tetap diolah agar isi cerita menjadi tidak berat bagi anak untuk dapat diterima. Secara visual dan layout dari materi pembelajaran ini akan menggunakan ilustrasi yang sederhana, *full color* dengan komposisi *layout playful* (komposisi gambar : tulisan = 70:30) untuk memberikan daya tarik bagi anak. Secara verbal, materi pembelajaran ini akan menggunakan kata-kata yang sederhana agar dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak.

Program Kreatif Pembelajaran

Program kreatif desain media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK adalah sebagai berikut :

- Promosi program pembelajaran menggunakan poster interaktif berisi pengenalan tokoh gigi dalam cerita. Promosi dilakukan beberapa hari sebelum waktu pelaksanaan.

- b. Pada waktu acara dimulai, dilakukan pengenalan tokoh cerita.
- c. Diawali permainan puzzle dengan pembagian tim menjadi 2 kelompok.
- d. Cerita menggunakan *board book* interaktif dan memberikan anak-anak makanan manis untuk berpraktik langsung.
- e. Papan interaktif tentang kegiatan bakteri dalam tubuh tokoh.
- f. Dilanjutkan cerita sampai selesai.
- g. Tanya jawab menggunakan permainan.
- h. Membagikan merchandise

Konsep Perancangan

Karakter

Tokoh utama dalam perancangan ini adalah 3 jenis gigi yang ada di dalam mulut yaitu gigi seri, gigi taring dan gigi geraham. Dilihat dari rentannya gigi menjadi kotor dan sukar dibersihkan, gigi geraham adalah gigi yang mudah kotor dan susah untuk dibersihkan, sehingga permasalahan sakit gigi lebih sering terjadi pada gigi geraham. Sedangkan gigi seri adalah gigi yang paling dapat dijangkau penglihatan dan hal tersebut menjadikan gigi seri menjadi gigi yang paling mudah dibersihkan serta diutamakan kebersihannya agar penampilan tetap terjaga. Sama halnya dengan gigi taring, gigi tersebut masih mudah untuk dibersihkan bila kotor. Dan karakteristik dari gigi taring ini adalah gigi yang aktif dalam mengoyakkan makanan.

Bakteri adalah pemeran antagonis dalam perancangan ini. Karena begitu banyaknya jenis bakteri yang ada, maka untuk mempermudah dibagi menjadi 2 jenis bakteri yang paling berperan dalam membuat gigi menjadi sakit. Bakteri pertama adalah bakteri pemakan sisa-sisa makanan pada gigi sehingga menghasilkan asam yang membuat gigi berlubang. Yang kedua adalah bakteri yang lebih jahat dan berbahaya. Bakteri yang kedua ini suka berada di aliran darah. Sehingga bakteri ini akan mencari celah-celah untuk dapat masuk. Bakteri ini dapat masuk melalui luka pada gusi bila terdapat luka. Namun yang lebih berbahaya adalah masuk melalui lubang pada gigi. Karena di dalam gigi tersebut langsung berhubungan dengan pembuluh aliran darah. Apabila bakteri tersebut sampai berhasil masuk ke pembuluh darah tersebut, maka bakteri tersebut dapat masuk ke dalam organ tubuh lainnya dan bersarang di dalam tubuh.



Gambar 3. Karakter Ham Ham

Tabel 1. Deskripsi Karakter Ham Ham

Nama	Ham Ham
Jenis	Gigi geraham
Ukuran	Tinggi 6cm (bukan ukuran gigi sebenarnya)
Kebiasaan	Suka bermain dan memakan makanan manis
Ciri-Ciri	Tubuhnya kotor dan selalu bawa makanan manis kemana-mana



Gambar 4. Karakter Riri

Tabel 2. Deskripsi Karakter Riri

Nama	Riri
Jenis	Gigi seri
Ukuran	Tinggi 5cm (bukan ukuran gigi sebenarnya)
Kebiasaan	Membawa sikat gigi kemana-mana
Ciri-Ciri	Paling bersih, rapi, lembut



Gambar 5. Karakter Ari

Tabel 3. Deskripsi Karakter Ari

Nama	Ari
Jenis	Gigi taring
Ukuran	Tinggi 7cm (bukan ukuran gigi sebenarnya)
Kebiasaan	Suka bermain namun tidak sampai kotor-kotoran
Ciri-Ciri	Riang, ceria, bersih, membawa permen



Gambar 6. Karakter Kuma

Tabel 4. Deskripsi Karakter Kuma

Nama	Kuma
Jenis	Kuman biasa
Ukuran	Tinggi 3cm (bukan ukuran kuman sebenarnya)
Kebiasaan	Memakan sisa makanan, menghasilkan asam, melubangi
Ciri-Ciri	Berwarna hitam, badannya ada bagian yang tajam sehingga



Gambar 7. Karakter Kuko

Tabel 5. Deskripsi Karakter Kuko

Nama	Kuko
Jenis	Kuman kotor penghasil toksin/racun
Ukuran	Tinggi 3cm (bukan ukuran kuman sebenarnya)
Kebiasaan	Suka masuk ke dalam aliran darah tubuh melalui celah-celah
Ciri-Ciri	Berwarna merah, wajah garang, tubuh dipenuhi cairan tubuhnya

Sinopsis Cerita

Latar belakang cerita adalah Ham Ham yang suka sekali dengan semua makanan manis, diajak untuk pergi ke tempat bermain yang baru diketahui oleh temannya, Ari. Disinilah cerita petualangan Ham Ham dimulai. Tempat bermain tersebut adalah taman yang benar-benar berbeda dengan taman biasanya. Taman tersebut adalah taman permen dimana di dalamnya berisikan semua makanan manis. Dari rumput, pohon-pohon bahkan danau yang ada di sana semuanya terbuat dari makanan manis. Hal tersebut tentu saja menggoda Ham Ham yang merupakan tokoh cerita yang suka makanan manis langsung ingin menjelajahi dan bermain di tempat tersebut. Ham Ham yang badannya besar tersebut biasanya malas untuk membersihkan diri sendiri, sehingga menjadi incaran para kuman. Sampai akhirnya Ham Ham jatuh sakit parah, akhirnya Ham Ham jera dan mau rajin membersihkan dirinya.

Konsep Visual

Tone Color

Dalam perancangan ini, ilustrasi cerita menggunakan kombinasi tone warna dengan value terang, normal dan gelap. Value terang ini memiliki karakter positif, bergairah, meriah, manis dan ringan. Value normal memiliki karakter tegas, jujur, terbuka dan galak. Value terang dan normal digunakan untuk bagian cerita yang awal-awal yang belum memasuki konflik permasalahan. Value gelap memiliki karakter dalam,

mengerikan dan menakutkan. Value ini digunakan dalam suasana terjadinya konflik dalam cerita.

Karakter yang terdapat dalam cerita ini adalah 3 sahabat dengan wujud gigi dan bakteri-bakteri yang dapat mengkloning dirinya menjadi banyak. Karakter gigi yang pertama menggunakan tone warna kuning sebagai simbol sinar matahari yang memiliki karakter gembira, ramah, supel, riang dan cerah. Karakter gigi kedua menggunakan warna ungu yang memiliki watak yang keangkuhan, kebesaran, dan melambangkan arogansi. Karakter gigi yang ketiga menggunakan warna putih sebagai pihak yang netral. Warna ini memiliki watak positif, cerah dan mengalah. Warna putih melambangkan kebersihan, kesopanan. Sedangkan karakter bakteri akan menggunakan warna hitam dan merah. Hitam melambangkan malapetaka, kegelapan, kematian, kekejaman, dan ketakutan. Sedangkan untuk kuman yang berwarna merah melambangkan keganasan, bahaya, kekejaman dan kesadisan.

Design Type/Tipografi

Desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah desain yang lebih didominasi oleh gambar daripada tulisan. Sehingga dalam pemilihan *typeface* ini perlu menggunakan *typeface* yang jelas namun tidak terkesan kaku yaitu *sans serif*. Aturan font yang sesuai untuk anak-anak adalah hindari jenis tulisan yang sangat tipis atau sangat tebal sehingga susah untuk dikenali oleh anak kecil. Untuk judul, dapat didesain semenarik mungkin dengan banyak warna dan bentuk yang tidak monoton untuk menarik perhatian dari anak.

Penggunaan font dalam buku latar cerita ini menggunakan Glasket Medium yang memiliki bentuk tidak kaku serta mempermudah anak-anak membacanya. Berikut ini adalah tampilan font Glasket Medium :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
.,?!' " - _ () < > & ; : { } []

Font Badang ini digunakan dalam beberapa media pendukung seperti brosur, kipas pengenalan tentang gigi, goodie bag, pin beserta topi, poster promosi, poster reminder dan buku panduan pada bagian judul atau *head* halaman.

Berikut ini adalah tampilan font Badang :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
.,?!' " - _ () < > & ; : { } []

Illustration Visual Style

Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi yang sederhana dan tidak realis. Anak-anak pada usia tersebut lebih suka melihat gambar yang imajinatif daripada gambar yang realis seperti tokoh kartun.

Page Layout Style

Anak usia 4-6 tahun masih belum memiliki banyak perbendaharaan kata dan lebih suka melihat gambar daripada tulisan sehingga perbandingan *layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah 70% gambar dan 30% tulisan.

Penyajian Hasil Final

Penyajian hasil final berupa boneka karakter Riri dengan ukuran tinggi ± 25 cm, boneka karakter (Ham Ham, Riri, Ari) dengan ukuran tinggi ± 20 cm, satu buah buku latar cerita Petualangan Ham Ham di Taman Permen dengan ukuran 46 cm x 32 cm dengan jumlah halaman 10, *board* gambar di dalam tubuh Ham Ham, permainan *puzzle* dengan ukuran 45 cm x 31 cm, hubungan gambar dengan ukuran 14 cm x 18,2 cm, dan mewarnai tokoh karakter cerita dengan ukuran 14 cm x 18,2 cm.



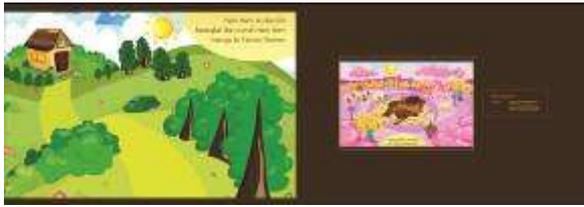
Gambar 1. Logo final



Gambar 2. Buku latar cerita cover depan dan belakang



Gambar 3. Buku latar cerita halaman 1 depan dan belakang



Gambar 4. Buku latar cerita halaman 2 depan dan belakang



Gambar 9. Buku latar cerita halaman 7 depan dan belakang



Gambar 5. Buku latar cerita halaman 3 depan dan belakang



Gambar 10. Buku latar cerita halaman 8 depan dan belakang



Gambar 6. Buku latar cerita halaman 4 depan dan belakang



Gambar 11. *Board* di dalam tubuh Ham Ham bagian luar



Gambar 7. Buku latar cerita halaman 5 depan dan belakang



Gambar 12. *Board* di dalam tubuh Ham Ham bagian dalam



Gambar 8. Buku latar cerita halaman 6 depan dan belakang



Gambar 13. *Board* di dalam tubuh Ham Ham



Gambar 14. Boneka Riri ukuran besar



Gambar 17. Permainan hubungan gambar



Gambar 15. Boneka karakter (Ham Ham, Ari, Riri, Kuma, dan Kuko)



Gambar 18. Mewarnai tokoh karakter



Gambar 16. Puzzle tentang gigi bersih dan gigi kotor

Terdapat beberapa media pendukung seperti poster promosi, brosur berupa pembatas buku, kipas pengenalan tentang gigi, goodie bag, pin beserta topi, poster reminder dan buku panduan



Gambar 19. Poster promosi



Gambar 20. Kipas pengenalan gigi



Gambar 24. Goodie bag merchandise



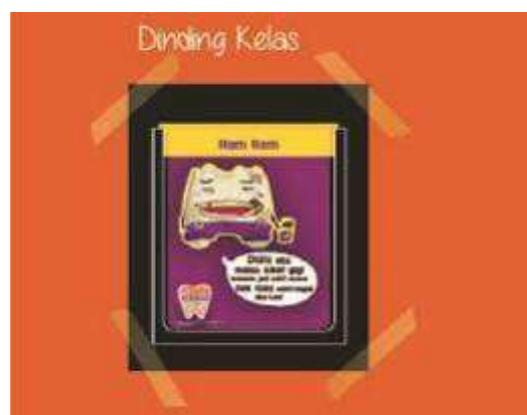
Gambar 21. Brosur pembatas buku



Gambar 25. Poster reminder cerita



Gambar 22. Pin merchandise



Gambar 26. Aplikasi poster reminder cerita pada dinding



Gambar 23. Aplikasi pin pada topi merchandise



Gambar 27. Kaos program kegiatan pembelajaran



Gambar 27. Cover buku panduan



Gambar 28. Buku panduan halaman 1-2



Gambar 29. Buku panduan halaman 3-4



Gambar 30. Buku panduan halaman 5-6



Gambar 31. Buku panduan halaman 7-8



Gambar 32. Buku panduan halaman 9-10



Gambar 33. Buku panduan halaman 11-12

Simpulan

Gigi adalah bagian tubuh yang kuat sekaligus rapuh bila tidak dijaga kebersihannya dengan baik. Banyak dari masyarakat tidak tahu bila ternyata sakit gigi juga dapat menyebabkan penyakit yang berbahaya pada bagian tubuh yang lain. Salah satu penyebab munculnya penyakit berawal dari tidak menjaga kebersihan gigi sehingga bakteri di dalam mulut pun menjadi lebih aktif. Adapun bakteri patogen yang mengeluarkan toksin berbahaya yang dapat masuk melalui lubang/celah pada gigi. Penyakit yang berbahaya, seperti infeksi pada jantung, memang dapat terjadi namun tidak terjadi dalam waktu yang singkat, oleh karena itulah masyarakat sering mengabaikan kesehatan gigi mereka. Maka dari itu, diperlukan media untuk menyalurkan informasi pengetahuan yang penting ini dimulai dari anak-anak. Pengetahuan tentang bahaya bakteri pada gigi ini perlu untuk diketahui semua kalangan masyarakat. Namun melihat fakta dari lapangan, lebih banyak masyarakat dari kelas menengah ke bawah yang cenderung lebih mengabaikan persoalan kesehatan dan kebersihan gigi mereka.

Perancangan media yang sesuai dengan *target audience* berusia 4-6 tahun ini adalah bermain dan mendengarkan cerita dengan menggunakan alat peraga berupa boneka yang diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak dalam mendengarkan cerita. Sehingga anak-anak tidak menjadi bosan dan lebih antusias dalam mendengarkan. Selain itu, meskipun materi pengetahuan disampaikan melalui cerita yang santai dan menarik, anak-anak sekaligus dengan Bapak/Ibu Guru yang mengajar dapat juga mengetahui pengetahuan tentang bahayanya bakteri pada gigi bila gigi tidak dijaga kebersihan dan kesehatannya. Anak-anak juga diajak untuk bermain

puzzle tentang gigi bersih dan gigi yang kotor sebagai *ice breaker* secara berkelompok sebelum acara dimulai. Dengan mengetahui pengetahuan ini, anak-anak jadi lebih berinisiatif untuk menjaga kebersihan gigi mereka. Sebagai tolak ukur tingkat kepehaman anak dalam menyerap informasi ini, diberikan juga kuis kecil menghubungkan tentang cerita yang telah dibacakan. Anak-anak juga diberikan hiburan lain seperti mewarnai gambar agar anak-anak tetap semangat dan lebih mengingat tentang tokoh dalam cerita beserta pesan yang disampaikan. Agar anak-anak ini tidak segera melupakan isi cerita dan pesan-pesan yang disampaikan, maka diberikan poster untuk mengingatkan anak-anak yang dipasang bergantian di dinding kelas mereka secara berkala.

Respon anak-anak sangat antusias didalam mengikuti rangkaian program acara yang diadakan. Anak-anak dengan semangatnya mendengarkan cerita yang dibacakan dan penasaran dengan inti cerita tentang adanya bakteri yang berbahaya pada gigi. Setelah acara tersebut berakhir, anak-anak menjadi lebih rajin dalam menjaga kebersihan gigi mereka.



Gambar 33. Pelaksanaan permainan puzzle bergambar tubuh Ham Ham



Gambar 34. Pembacaan cerita

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini, dukungan dan bimbingan yang diberikan sangat membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir

dan perancangan ini. Untuk itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Maria Nala Damajanti, S.Sn., M.Hum. dan Jacky Cahyadi, S.Sn., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran-saran dan dukungan dalam penyelesaian perancangan dan laporan tugas akhir ini.
2. Deddi Huto, S.Sn.,M.Si., Elisabeth Christine Yuwono, S.Sn., M.Hum. dan Daniel Kurniawan Salomoon, S.Sn., selaku penguji yang memberikan kritik dan saran-saran yang membangun dan berguna dalam menyelesaikan laporan dan perancangan tugas akhir ini.
3. Orang tua, kakak kandung, saudara-saudara yang turut memberikan dukungan, bantuan, dan semangat dari awal hingga akhir penyelesaian laporan dan perancangan tugas akhir.
4. Nia, Janice, Melissa, teman-teman terdekat yang turut memberikan waktu, semangat dan bantuan baik secara fisik maupun non-fisik.
5. Dian Paramita, Fenny Baktiar, teman-teman kelompok tugas akhir yang saling memberikan semangat dan saran-saran yang membangun.
6. Peter Tedjo, Dokter Sony dan seluruh teman-teman lain yang memberikan dukungan agar perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Harsono, Vincentius. *Face to face interview* pada tanggal 3 Februari 2014.

Jawetz M & Adelberg's. (2005). *Mikrobiologi Kedokteran*. Jakarta, Penerbit Buku Kedokteran ECG.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi 3. Diunduh 5 Maret 2014 dari <http://kbbi.web.id/>

Sanaky, Hujair AH. (2011) . *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.

Sindonews. (2013, Oktober 21). Gigi berlubang bisa sebabkan penyakit jantung. Diunduh 5 Maret 2014 dari <http://nasional.sindonews.com/read/2013/10/21/15/796638/gigi-berlubang-bisa-sebabkan-penyakit-jantung>

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.

Tedjo, Petter. *Telephone interview* pada tanggal 12 Februari 2014.

Yusufhadi Miarso. (2005) . *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.