

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak belajar banyak hal dengan melihat perilaku orang tuanya, baik secara langsung maupun tidak langsung. seperti kebiasaan jam tidur, jam makan. Jadi salah satu cara terbaik untuk mengajarkan kebiasaan baru adalah menjaga kebersihan diri. Hal kecil seperti kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu kebiasaan baik yang harus diajarkan sejak kecil. Dengan begitu, dapat menjadi kebiasaan dan menjadikan seorang anak memiliki kesadaran yang tinggi sepanjang hidupnya. Padahal, kebiasaan ini membantu mencegah karies dan penyakit periodontal seiring bertambahnya usia. Karies gigi dapat menimbulkan rasa sakit pada gigi sehingga akan mengganggu penyerapan makanan dan tumbuh kembang anak hingga waktu bermain anak akibat sakit gigi. Gigi berlubang (menurut banyak orang) adalah gigi berlubang pada gigi yang rusak pada permukaan keras gigi yang dimulai dari lubang-lubang kecil dan akan merusak gigi dalam waktu yang lama.

Menurut artikel dari [www.kemkes.go.id](http://www.kemkes.go.id). Kepala Kecantikan Hidup Berkelanjutan dan Perawatan Pribadi dan Perawatan Rumah, Yayasan Unilever Indonesia Drg. Ratu Mirah Afifah menyatakan bahwa pandemi COVID-19 menyebabkan perubahan yang sangat besar pada rutinitas keseharian masyarakat diseluruh dunia. Khusus di Indonesia, survei dilakukan terhadap 1.000 responden berusia 18 tahun ke atas. Hasil survei menunjukkan sikap dan perilaku selama pandemi, 7 dari 10 orang mengatakan selama pandemi lebih fokus pada kesehatan dan kesejahteraan secara keseluruhan. “Ada peningkatan kebiasaan makan makanan sehat, olahraga, seperti mengurangi rokok, dan mengurangi minum minuman beralkohol,” kata Ratu dalam karya *virtual World Oral Health Day*, Kamis (18/3). COVID-19 terhadap pengobatan COVID-19, terjadi penurunan kebiasaan gigi dua kali sehari dibandingkan hasil survei tahun 2018. Kemudian kebiasaan buruk meningkat selama di rumah yaitu 2 dari 5 orang dewasa mengaku tidak memelihara kebersihan gigi, dan 7-10 orang menghindari pergi ke dokter gigi.

Hasil Riskesdas 2018 (Riskesdas, 2018) menyebutkan 93% kaum muda, yakni pada rentang usia 5-6 tahun, mengalami gigi berlubang. Artinya hanya 7% anak di Indonesia yang bebas dari masalah karies gigi. Prof drg. Anton Raharjo dari Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Indonesia, hasil Riskesdas 2018 juga menunjukkan bahwa rata-rata anak usia 5-6 tahun memiliki delapan gigi berlubang. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat kesehatan gizi anak karena giginya berlubang membuat anak menolak untuk makan. Khusus di Jakarta menurut data Laporan Riskesdas DKI Jakarta terjadi peningkatan dari tahun sebelumnya pada tahun 2013 (Basuki Budiman, Makassari Dewi, Elisa Diana Julianti, Tince A Yovita, Eddy Purwanto, 2013) usia 12 tahun 29,8% mengalami masalah gigi dan mulut. dan 5 tahun kemudian pada tahun 2018 (Riskesdas, 2018) anak usia 12 tahun 37,19% mengalami masalah gigi dan mulut. Apalagi, dokter gigi menunda kunjungan pasien mulai awal pandemi karena dokter gigi diminta menghentikan sementara layanan kecuali layanan darurat. Hal ini dikarenakan dokter gigi merupakan salah satu kelompok yang berisiko tinggi terpapar COVID 19 yang dapat berasal dari droplet atau udara pasien. Maka orang tua akan mencari solusi jika anaknya sudah terlanjur mengalami masalah gigi dan mulut.

Berdasarkan latar belakang diatas bisa disimpulkan bahwa pentingnya peran dari orang tua sebagai teladan yang baik untuk anak atau mentor untuk mengedukasi anak tetapi orang tua kesulitan mengedukasi anak karena kebiasaan menjaga kebersihan gigi seperti sikat gigi minimal dua kali sehari dan sikat gigi sebelum tidur menurut anak adalah kegiatan yang kurang menarik.

Oleh karena itu diperlukannya media untuk membantu orang tua mengedukasi dan menyampaikan pesan bahwa pentingnya kesehatan mulut dan gigi untuk anak usia dini. Perancangan media interaktif dalam bentuk *Mobile Game* sebagai media penyampaian untuk anak usia 5-10 tahun bahwa pentingnya kesehatan mulut dan gigi.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terbentuklah rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

- Butuhnya edukasi untuk anak akan kesehatan gigi
- Tingginya kasus anak usia dini yang giginya sudah berlubang
- Dibutuhkannya media informasi yang cocok untuk mengedukasi anak usia 5-10 tahun

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan berikut ini sebagai berikut :  
Bagaimana merancang sebuah media edukasi untuk anak usia 5 – 10 tahun di Jakarta yang dapat mengedukasi dan mengenalkan bagaimana pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut dari usia dini?

## 1.3 Ruang Lingkup

### 1. Apa

Perancangan *user interface mobile game* untuk menjaga kebersihan gigi pada anak usia 5-10 tahun di Jakarta.

### 2. Siapa

Target utama pada perancangan *mobile game* ini adalah anak dengan rentang umur 5 – 10 tahun. Adapun target kedua pada perancangan ini adalah orang dewasa dengan tujuan mendampingi anak untuk memberikan pemahaman pada *game*.

### 3. Kapan

Penelitian dan perancangan untuk *perancangan user interface mobile game* ini akan dilakukan pada bulan Oktober 2021 hingga Agustus 2021.

### 4. Dimana

Perancangan dan penelitian karya ini dilakukan di kota Jakarta.

5. Mengapa  
Dibutuhkannya media informasi dan edukasi mengenai pentingnya kesehatan gigi dan mulut.
6. Bagaimana  
Penulis merancang sebuah *user interface mobile game* untuk anak usia 5-10 tahun sebagai media informasi mengenai pentingnya kesehatan gigi dan mulut di Jakarta.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan perancangan *user interface mobile game* ini adalah sebagai berikut :

1. Mengedukasi anak usia 5-10 tahun untuk menjaga kebersihan mulut dan gigi sedari kecil.
2. Mempermudah orang tua untuk menyampaikan pesan untuk menjaga kebersihan mulut dan gigi.
3. Menciptakan media informatif dan edukatif yang efisien untuk anak usia 5-10 tahun

#### **1.5 Cara Pengumpulan Data**

Pada metode penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif karena metode ini cukup cocok dengan fenomena yang penulis pilih. Penelitian kualitatif dikenal sebagai cara umum untuk mengumpulkan data, yaitu melalui studi pustaka dan juga studi lapangan. Sumber ini berupa sumber primer dan sekunder, hingga data yang dikumpulkan juga dapat berupa primer dan sekunder (Dwiyanto, 2002). Berikut tahapan-tahapan pengumpulan data dalam metode penelitian kualitatif:

##### **1.5.1 Observasi**

Observasi merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan mengamati langsung dengan pencatatan dengan cara sistematis terhadap objek yang akan diteliti penulis. Pengamatan yang dilakukan oleh penulis dengan mengamati dan mencatat kebiasaan menjaga kesehatan gigi dan mulut pada usia 5-10 tahun.

### **1.5.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan dokter gigi, orangtua, ahli UI/UX, dan ahli *game*. Wawancara dalam penelitian dilakukan agar bisa mengetahui kebiasaan menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak serta cara yang menarik untuk memberi edukasi tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 5-10 tahun.

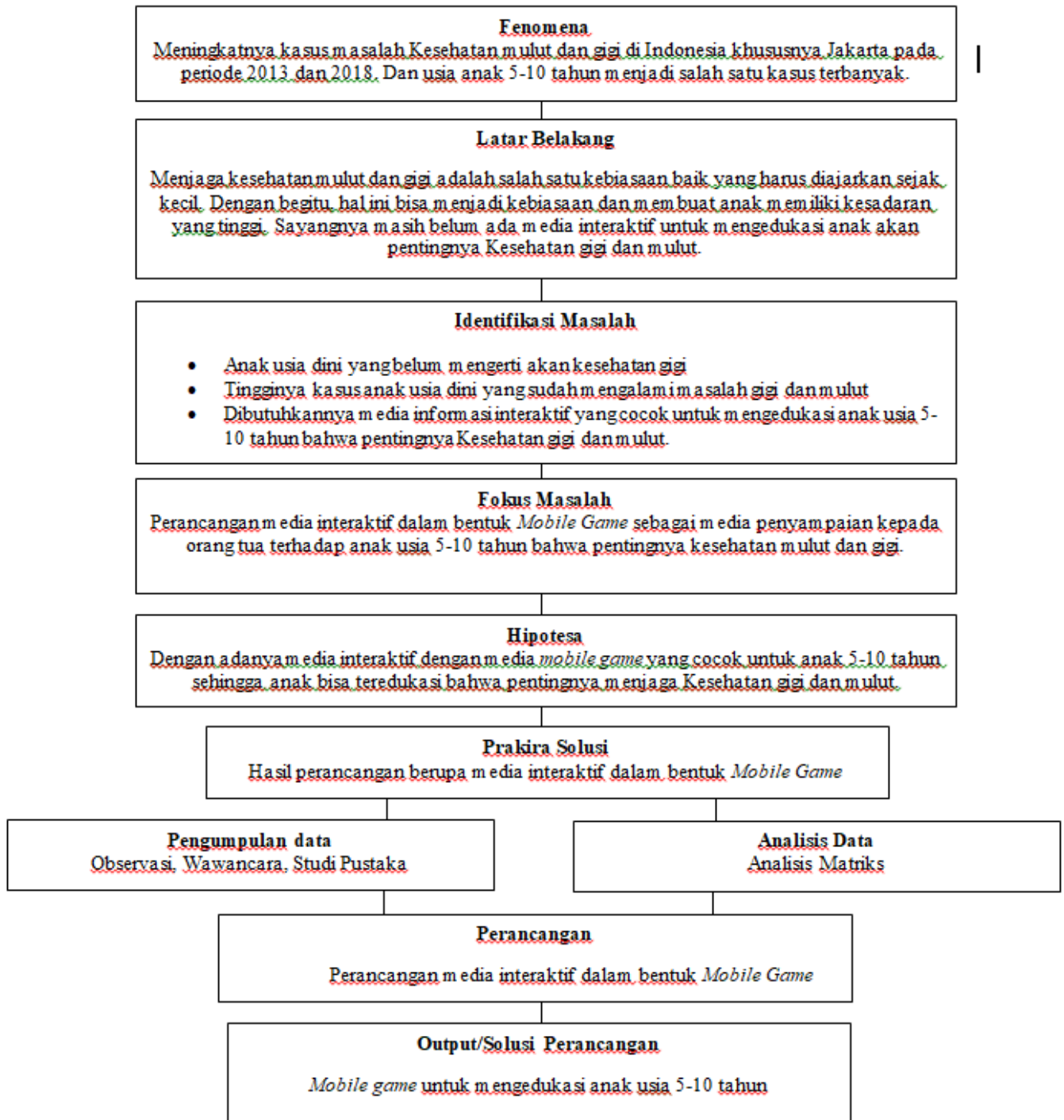
### **1.5.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah suatu cara pengumpulan data yang diarahkan pada mencari data dan informasi melalui dokumen, baik dokumen tertulis, foto, gambar, dan dokumen digital yang dapat mendukung proses penulisan laporan.

## **1.6 Analisis Data**

Penulis disini memilih untuk menggunakan metode analisis matriks , karna metode analisis ini didapat menjabarkan beberapa perbedaan, kekurangan, kelebihan dan visual dengan jelas sehingga penulis dapat merangkum kesimpulan dengan mudah. Analisis matriks adalah analisis data dengan membandingkan beberapa data visual yang ditemukan. Objek visual akan terlihat perbedaannya dengan membandingkan melalui sebuah tolak ukur yang sama. (Farida Nugrahani, M.Hum, 2014)

## 1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1 Kerangka Penelitian

(sumber: Maheswara Panji, 2021)

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka pengolahan dan scrubbing dari setiap bab dalam tugas akhir ini.

### **BAB II Dasar Teori**

Bab ini memuat dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai pijakan atau sebagai acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

### **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Bab ini berisikan tentang data hasil survei dan analisis visual yang berisi analisis data, ringkasan wawancara, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data wawancara, dan hasil kesimpulan.

### **BAB V Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep media dan Konsep Bisnis konsep visual atau konsep Komunikasi Pemasaran yang digunakan. Hasil Desain, mulai dari sketsa hingga aplikasi visual hingga media.

### **BAB V Kesimpulan**

Bab ini berisikan kesimpulan dari desain yang sudah dibuat, dan saran dari karya yang dihasilkan dan rekomendasi yang berlaku untuk desain selanjutnya.