

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Menanggapi permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat mengenai permasalahan kesehatan gigi dan mulut anak, penulis membuat upaya pemecahan masalah dengan merancang komunikasi visual permainan papan interaktif sebagai media edukasi untuk anak usia 5-9 tahun dengan pendampingan orangtua usia 35-44 tahun dalam usaha menjaga kesehatan gigi dan mulut. Permainan papan dipilih oleh penulis sebagai media penyampaian pesan edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk anak-anak usia 5-9 tahun didasari oleh beberapa pertimbangan. Pertama, visual dan teks yang ada pada permainan papan dapat menarik perhatian anak, sehingga pesan edukasi kesehatan gigi dan mulut yang ada pada permainan papan lebih mudah diterima dan diterapkan oleh anak-anak. Kedua, permainan papan dapat mengakomodasi aktivitas bermain, imajinasi, dan kreatifitas anak. Ketiga, permainan papan dapat digunakan sebagai sarana bermain sambil belajar bagi anak-anak. Keempat, permainan papan dapat menciptakan interaksi antara orangtua dan anak dalam usaha menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan karakteristik anak-anak usia 5-9 tahun, penulis menggunakan diksi 'Kesatria Gigi' sebagai nama sekaligus logo permainan papan edukasi kesehatan gigi dan mulut. Materi yang disuguhkan pada permainan papan Kesatria Gigi merupakan informasi-informasi mengenai edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk anak-anak, seperti pengetahuan mengenai jenis-jenis gigi, pengetahuan umum mengenai aktivitas menggosok gigi (waktu, alat, dan tindakan), pengetahuan umum mengenai kondisi kesehatan gigi dan mulut, pengetahuan umum mengenai kontrol makanan dan minuman, serta pengetahuan umum mengenai aktivitas kunjungan ke dokter gigi (waktu dan tindakan). Keseluruhan materi edukasi kesehatan gigi dan mulut tersebut diwujudkan penulis melalui komponen-komponen permainan papan Kesatria Gigi yang dirancang ke dalam bentuk fisik, seperti papan permainan, pion, kartu tantangan, kartu spesial,

buku kunci jawaban, narasi permainan, buku petunjuk permainan, dadu, koin, dan kemasan.

Di masa pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) seperti saat ini, penulis juga memiliki tanggungjawab untuk menjaga kesehatan tubuh anak-anak dan orangtua. Oleh sebab itu, selain merancang komponen-komponen permainan papan, penulis juga merancang lembar protokol kesehatan, masker, dan *hand sanitizer* yang disertakan pada setiap kemasan permainan papan Kesatria Gigi. Dengan disertakannya ketiga media pendukung tersebut, anak-anak dan orangtua dapat menerapkan protokol kesehatan ketika keduanya memainkan permainan papan edukasi kesehatan gigi dan mulut, sehingga resiko penyebaran infeksi COVID-19 dapat ditekan dari lingkungan terkecil di masyarakat, yaitu lingkungan keluarga.

Sementara itu, agar permainan papan Kesatria Gigi dapat dikenali oleh target sasaran dengan mudah, penulis melibatkan media sosial *Instagram* dan *Facebook* sebagai sarana publikasi. Pemilihan media sosial *Instagram* dan *Facebook* didasari oleh daya singgung atau *point of contact* target market yang kemudian dapat tersampaikan ke target komunikasi, sehingga dapat menarik perhatian keduanya agar lebih mudah memilih media utama sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan proses dan ujicoba karya perancangan, penulis mendapatkan beberapa temuan yang dapat digunakan sebagai kebaruan dari perancangan komunikasi visual ini. Pertama, rancangan komunikasi visual permainan papan yang dihadirkan ke dalam bentuk fisik, menggunakan gaya visual *flat design*, dan menggunakan bahasa yang sederhana dapat menciptakan interaksi dan meningkatkan kualitas komunikasi antara anak-anak usia 5-9 tahun dengan orangtua usia 35-44 tahun dalam usaha menjaga kesehatan gigi dan mulut. Kedua, permainan papan yang dihadirkan ke dalam bentuk fisik dapat membuat anak-anak belajar mengenali warna dan bentuk, meningkatkan konsentrasi, imajinatif, belajar menjadi *active learner*, serta dapat menjadikan anak-anak sebagai pribadi yang realistis. Ketiga, permainan papan Kesatria Gigi dapat digunakan sebagai sarana hiburan keluarga di tengah-tengah pandemi COVID-19.

B. Saran

Berdasarkan hasil rancangan komunikasi visual pada penelitian ini yang memiliki banyak kekurangan, penulis merasa perlu untuk memberikan saran yang dapat digunakan sebagai referensi bagi perancang selanjutnya. Berikut adalah beberapa saran dari penulis:

1. Materi edukasi kesehatan gigi dan mulut anak yang ada pada permainan papan dirasa sangat terbatas. Hal ini disebabkan karena penulis lebih banyak mendapatkan materi edukasi tersebut dari kegiatan wawancara bersama tenaga ahli (dokter gigi) dan buku terbitan dari KEMENKES. Maka dari itu, perancang selanjutnya dapat menggunakan buku atau jurnal lain dengan tingkat validitas yang tinggi sebagai referensi tambahan untuk memperkaya materi edukasi kesehatan gigi dan mulut anak.
2. Perancangan komunikasi visual permainan papan sangat membutuhkan keahlian-keahlian lain yang tidak selalu dimiliki oleh desainer komunikasi visual, contohnya seperti kemampuan menulis narasi permainan papan. Oleh sebab itu, perancang selanjutnya dapat melibatkan akademisi atau praktisi di bidang sastra yang memiliki kemampuan bercerita untuk mendramatisasi narasi permainan papan, sehingga pemain dapat merasakan kesan yang lebih mendalam ketika mereka memainkan permainan papan.
3. Jika dilihat dari kondisi Indonesia saat ini yang sedang dilanda pandemi COVID-19, maka perancang selanjutnya dapat menambahkan anjuran-anjuran protokol kesehatan di dalam setiap kemasan permainan papan. Hal ini dilakukan agar rancangan permainan papan yang pada dasarnya membutuhkan lebih dari satu orang untuk memainkannya tidak menjadi sarana penyebaran COVID-19 di lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alcock, S. J. (2016), *Young Children Playing: Relational Approaches to Emotional Learning in Early Childhood Settings*, Springer Nature, Singapura.
- Ambrose, G., Harris, P. (2010), *Basics Design 08: Design Thinking*, AVA Publishing SA, Singapore.
- Boer, Van Der. (2011), *Introduction to Gamification*, Charles Darwin University, Darwin. Hlm 4-5.
- Brierley, John. (1994), *Give Me a Child Until He is Seven: Brain Studies and Early Childhood Education*, The Falmer Press, London and Washington, DC.
- Bruce, T., Meggitt, C., Grenier, J. (2014). *Child & Care Education 5th Edition*, Hachette UK Company, London.
- Clarke, J. K. (1924), *On The Bacterial Factor In The Aetiology of Dental Caries*, Institute of Pathology and Research, St. Mary's Hospital, London.
- Creswell, John W. (2013) *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 4th Edition*, Sage Publishing, California.
- Gallagher, Louise. (2018), *Typography and Narrative Voice in Children's Literature: Relationships, Interactions, and Symbiosis*, Trinity College Dublin (Universitas Dublin), Dublin.
- Golomb, Claire. (2011). *The Creation of Imaginary Worlds: The Role of Art, Magic & Dreams in Child Development*. London dan Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Hawkinson, Eric. (2013), *Board Game Design and Implementation for Specific Language Learning Goals*, Seibi University, Osaka.
- Hidayat, R. (2008), *Wayang Topeng Malang*, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, Malang.
- Huizinga, J. (1950), *Homo Ludens: A study of the play element in culture (Unknown, Trans.)*, MA: Beacon Press, Boston.
- Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, Kencana, Jakarta.

- KEMENKES RI. (2012), *Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat*, KEMENKES RI, Jakarta.
- KEMENKES RI. (2012), *Buku Pedoman Usaha Kesehatan Gigi Sekolah*, KEMENKES RI, Jakarta.
- KEMENKES RI. (2016), *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 89 Tahun 2015 Tentang Upaya Kesehatan Gigi Dan Mulut*, Kementerian Kesehatan RI, Jakarta. No. 151, hlm 42.
- Lehar, Steven. (2002), *The World in Your Head: A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, New Jersey.
- Mia, P. R. (2012) *Mengenal Topeng Malang*. Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, Malang.
- Moyles, Janet. (2005), *The excellence of play 2nd edition*, Open University Press, Berkshire.
- Mukarom, Z., Rusdiana. (2017), *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, Pustaka Setia, Bandung.
- Nugroho, B. A. (2015), *Gambar Anak Bertema Pengalaman Sehari-hari di Taman Kanak-kanak Kreatif Primagama Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Papalia, Dieane. (2008). *Psikologi Perkembangan Bagian I s/d IV*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Pardew, Les. (2005), *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*, Thomson Course Technology PTR, Boston.
- Piaget, J. (1945), *Play, dreams and imitation in childhood*, Heinemann, London.
- Pratas, Antonio. (2014), *Creating Flat Design Website*, Packt Publishing, Birmingham.
- Soetjningsih. (2012), *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*, Sagungseto, Jakarta. hlm 86-90.
- Solomon, M. R., Marshall, G. W., Stuart, E. W. (2017), *Marketing: Real People, Real Choices*, Pearson, New Jersey.

Tim RISKESDAS 2013. (2013), *Laporan Nasional RISKESDAS 2018*. Kementerian Kesehatan RI-Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Jakarta. hlm 112.

Tim RISKESDAS 2018. (2018), *Laporan Nasional RISKESDAS 2018*. Kementerian Kesehatan RI-Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Jakarta. hlm 195-196.

Tinarbuko, Sumbo. (2017), *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*, Badan Penerbit ISI, Yogyakarta.

Werbach, Kevin & Hunter, Dan. (2015), *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*, Wharton Digital Press, Philadelphia.

Jurnal

Chandra, Y., Noviadi, B. R., Bangsawan, A. (2017), *Perancangan Board Game Edukatif untuk Keluarga*, Institut Informatika Indonesia, Surabaya.

Hughes, L.E., Wilkins, A.J. (Oktober 2000). *Typography in children's reading schemes may be suboptimal: Evidence from measures of reading rate*. Journal of Research in Reading.

Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016), *Perancangan Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Menggunakan Permainan Papan Edukasi untuk Anak-anak Usia 7-12 Tahun (Studi Kasus: Permainan Papan Edukasi Pengelolaan dan Daur Ulang Sampah)*, International Journal of Environmental & Science Education.

Nirwana, A. & Melany. (2016), *Kajian Estetik Topeng Malang (Studi Kasus di Sanggar Asmorobangun, Desa Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kab. Malang)*, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Yogyakarta.

Rahman, A. A., Lakoro, R. (2016). *Perancangan Serial Animasi 3 Dimensi "Adri at the Undermouth World" Tentang Kesehatan Gigi untuk Siswa Sekolah Dasar*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Rizov, T., Djokic, J., & Tasevski, M. (2019), *Perancangan Permainan Papan dengan Augmented Reality*, Journal FME Transactions, Universitas Belgrade, Belgrade.

Sedyawati, E., Iswati, E., Boedhijono, K., Widjajanti, D. D. (1994), *Kosakata Bahasa Sanskerta dalam Bahasa Melayu Masa Kini*, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jakarta.

Suryanto, A. N. (2012), *Sejarah Batik Yogyakarta*, Perpustakaan Balai Pelestarian Jarahitra, Yogyakarta.

Syahrin, Y. A., Satoto, K. I., Martono, K. T., (2015). *Perancangan dan Pengembangan Permainan "Super Sigi" Menggunakan Stencil Sebagai Media Pengenalan Menyikat Gigi*. Universitas Diponegoro, Semarang.

Wilkins, A., Cleave, R., Grayson, N., & Wilson, L. (2009), *Typography for children may be inappropriately designed*, *Journal of Research in Reading*, UKLA.

Webtografi

Boardgame.id. (2018), *Orang Rimba, Belajar Melestarikan Hutan dari Ahlinya* (16 September 2020), <https://boardgame.id/orang-rimba-katalog/>.

Dian, Monica. (2015), *Terinspirasi dari Ombak: Motif Batik Parang Dahulu Milik Para Bangsawan* (8 Mei 2020), <https://www.fimela.com/lifestyle-relationship/read/3513267/terinspirasi-dari-ombak-motif-batik-parang-dahulu-milik-para-bangsawan>.

Hidayat, R. (2010), *Desain Kostum Tari Bapang* (1 September 2020), <http://www.robbyhidajat.com/2010/01/desain-kostum-tari-bapang.html>.

Morones. (2016). *The 7 Types of Logos (And How To Use Them)* (10 Juli 2020), <https://99designs.com/blog/tips/types-of-logos/>.

Oral Bacterium, Streptococcus Mutans (8 Mei 2020), <https://www.sciencephoto.com/media/816505/view/oral-bacterium-streptococcus-mutans-sem>.

Potrojoyo. (2012), *Topeng Gaya Malang* (1 September 2020), <http://potrojoyo.blogspot.com/2012/09/aneka-topeng-malang.html>.

Press Release: Interpretasi Alam dengan Permainan Ecofunopoly (16 September 2020), <http://ecofun.id/press-release-interpretasi-alam-dengan-permainan-ecofunopoly/>.

Vagansza. (2017), *Cerita Dibalik Pengembangan Board Game The Art of Batik dan Orang Rimba* (16 September 2020), <https://boardgame.id/cerita-batik-orang-rimba/>.

Wawancara

Dani Sugeng. 2019. Dokter Gigi dari Klinik Gigi NDC. Malang. 60 menit.

Tata & Reni. 2019. Orang tua dari PKK RT 05 RW III, Kelurahan Ketawanggede, Kota Malang. Malang. 60 menit.

LAMPIRAN

A. Pertanyaan dan Hasil Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada 105 orang tua usia 35-44 tahun yang memiliki anak usia 5-9 tahun dengan permasalahan kesehatan gigi dan mulut, serta berdomisili di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Penyebaran kuesioner tersebut dilakukan penulis pada tanggal 23 Desember 2019 hingga 14 Januari 2020 melalui media sosial *Facebook*, *Twitter*, dan *Whatsapp*. Riset dalam jaringan ini dilakukan untuk menjaring informasi mengenai kebiasaan-kebiasan dari orang tua dalam memberikan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada anak-anak mereka. Berikut adalah pertanyaan dan hasil kuesioner tersebut:

1. Hal apa yang membuat anda merasa kesulitan dalam melakukan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada anak anda?
2. Apa yang anda lakukan ketika anda menginginkan anak anda untuk menggosok gigi?
3. Apakah anda mempertimbangkan komposisi pasta gigi khusus anak yang mengandung *flouride*?
4. Apakah anda membatasi menu makanan dan minuman tertentu khususnya yang memiliki rasa manis untuk anak anda?
5. Apakah anda memberikan izin kepada anak anda untuk mengkonsumsi susu pada malam hari ketika menjelang tidur?
6. Apakah anda merasa kesulitan dalam menggunakan media yang telah dipublikasikan oleh pemerintah maupun nonpemerintah untuk mengedukasi anak-anak anda perihal usaha menjaga kesehatan gigi dan mulut?
7. Jika merasa kesulitan, apa kekurangan dari media tersebut?
8. Bentuk permainan seperti apa yang anda berikan ketika mengedukasi anak anda dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut mereka?

Kemudian, jawaban dari riset dalam jaringan tersebut dirangkum oleh penulis, sehingga menghasilkan sebuah data yang dapat digunakan untuk merumuskan latar belakang masalah. Berikut adalah rangkuman dari jawaban riset tersebut:

1. Terdapat 60 orang tua mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan pesan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada anak-anaknya.
2. Terdapat 67 orang tua memerintahkan anak secara langsung untuk menggosok gigi tanpa mencontohkannya.
3. Terdapat 82 orang tua tidak mempertimbangkan komposisi pasta gigi khusus anak-anak yang mengandung *fluoride*.
4. Terdapat 75 orang tua tidak membatasi anak-anaknya untuk mengonsumsi makanan dan minuman dengan kadar gula tinggi.
5. Terdapat 75 orang tua mengizinkan anak-anaknya untuk mengonsumsi susu pada malam hari ketika menjelang tidur.
6. Terdapat 74 orang tua mengalami kesulitan dan keraguan dalam menggunakan media-media yang telah disosialisasikan oleh pihak pemerintah maupun nonpemerintah untuk mengedukasi anak-anak anda perihal usaha menjaga kesehatan gigi dan mulut.
7. Terdapat 68 orang tua mengalami kesulitan dan keraguan karena visual dan teks yang digunakan pada media-media tersebut sulit ditangkap oleh penginderaan anak. Sementara 65 orangtua lainnya berpendapat bahwa media-media yang telah disosialisasikan kurang dapat melibatkan interaksi antara orang tua dan anak.
8. Terdapat 89 orang tua menginginkan adanya media permainan tradisional (fisik) yang dirancang dengan menggunakan visual dan teks khusus untuk anak, serta dapat mengakomodasi interaksi antara orang tua dan anak.

B. Pertanyaan Uji Coba Karya

1. Nama : Ita Ningsih
2. Usia : 41 tahun
3. Nama Anak : Keysha
4. Usia Anak : 8 tahun
5. Apakah pesan edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk anak usia 5-9 tahun yang ada dalam permainan sudah tersampaikan dengan baik?
 - Sudah tersampaikan
 - Cukup tersampaikan
 - Belum tersampaikan
6. Jika sudah tersampaikan, apa yang menyebabkan pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik?
 - Bahasa mudah dimengerti oleh anak
 - Visual yang menarik
 - Lengkapnya materi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut
 - Semuanya
7. Jika belum, apa yang menyebabkan pesan tersebut belum tersampaikan dengan baik?
 - Bahasa susah dimengerti oleh anak
 - Visual yang tidak menarik
 - Tidak lengkapnya materi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut
 - Semuanya
8. Apakah anak-anak tertarik untuk memainkan permainan papan Kesatria Gigi?
 - Sangat tertarik
 - Cukup tertarik
 - Tidak tertarik
9. Jika tertarik, apa yang membuat anak-anak tertarik memainkan permainan papan Kesatria Gigi?
 - Bahasa yang digunakan
 - Visual yang digunakan
 - Lengkapnya materi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut
 - Semuanya
10. Jika tidak tertarik, apa yang membuat anak-anak tidak tertarik memainkan permainan papan Kesatria Gigi?
 - Bahasa yang digunakan
 - Visual yang digunakan
 - Tidak lengkapnya materi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut
 - Semuanya
11. Apakah visual dari permainan papan Kesatria Gigi mudah ditangkap oleh anak-anak?
 - Sangat mudah
 - Mudah
 - Sulit

12. Jika mudah, apa yang membuat anak-anak mudah menangkap visual permainan papan Kesatria Gigi?
- Warna-warna yang digunakan bervariasi
 - Karakter pada permainan mudah diingat
 - Visual dari papan permainan yang menarik
 - Semua
13. Jika tidak mudah, apa yang membuat anak-anak mudah menangkap visual permainan papan Kesatria Gigi?
- Warna-warna yang digunakan kurang bervariasi
 - Karakter pada permainan sulit diingat
 - Visual dari papan permainan tidak menarik
 - Semua
14. Apakah anak-anak mendapatkan ilmu baru mengenai kesehatan gigi dan mulut setelah memainkan permainan papan Kesatria Gigi?
- Ya
 - Tidak
15. Apakah orangtua mendapat ilmu baru mengenai kesehatan gigi dan mulut setelah bermain permainan papan Kesatria Gigi?
- Ya
 - Tidak
16. Apakah orangtua menjadi lebih sadar terhadap kesehatan gigi dan mulut anak dan orangtua itu sendiri?
- Ya
 - Tidak
17. Apakah permainan papan Kesatria Gigi dapat digunakan sebagai sarana hiburan keluarga di tengah kejenuhan pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- Ya
 - Tidak





