

KAMPANYE SOSIAL PENGENALAN GIGI PADA ANAK-ANAK.

Muhammad Ruzlan Syahputra ¹, Eliya Pebriyeni ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: syahputraruzlan@gmail.com, elyafebriyeni@fbs.unp.ac.id

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Kampanye ini bertujuan untuk menghasilkan media alternatif bagi Target Audience, yaitu anak-anak yang berusia 9 sampai 11 tahun yang ingin tahu bagaimana pengenalan pada gigi dan bagaimana cara merawatnya. Permasalahan awal yang ditemukan ialah kurang perhatiannya anak-anak terhadap pentingnya merawat gigi pada saat usia dini. Sebagai contoh ketika mereka mengkonsumsi makanan dan minuman. Anak-anak cenderung tidak peduli akan Kesehatan gigi. Hal kecil yang dapat dilihat ialah ketika mereka mengkonsumsi makanan ringan dan minuman yang memiliki rasa, mereka terkadang lupa untuk membersihkan gigi sehingga terjadi kerusakan gigi seperti gigi berlubang. Untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, dipakai metode 4D yang memiliki beberapa langkah, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Metode ini dimulai dari mendefinisikan masalah yang terjadi kemudian dilanjutkan dengan merancang media dari hasil analisis data pada tahapan sebelumnya, kemudian rancangan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan hasil rancangan yang sudah final. Kemudian rancangan yang sudah final tersebut disebarakan melalui berbagai alternatif cara, yaitu melalui Platform Media Digital, *Social Media*, dan *Printout*. Perancangan ini akan menghasilkan *output* berupa media utama serta media pendukung. Media Utama rancangan ini ialah *Motion Graphic* sebagai media penyampaian informasi terkait Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak. Pembuatan media utama dan media pendukung terbukti efektif untuk meningkatkan tingkat kepedulian *target audience* dalam memperoleh informasi terkait pengenalan gigi, fungsi gigi, serta cara merawat gigi. Hal ini terbukti dari hasil uji kelayakan yang dimana informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh *target audience*. Media Pendukung dari Perancangan ini ialah: *Poster A3, Cloth Banner, Foam Board, Sticker, Social Media*, dan *Video Teaser*.

Kata kunci: *Kampanye Sosial, Motion Graphic, Pengenalan Gigi, Anak-anak.*

Pendahuluan

Menjaga kebersihan diri ialah salah satu factor mendasar dalam merawat kesehatan badan, hal ini bertujuan untuk menjaga tubuh dari berbagai penyakit mulai dari membersihkan tubuh dari ujung kepala hingga ujung kaki guna mengurangi penyebaran kuman. Kuman penyebab penyakit bisa masuk kedalam tubuh dengan banyak cara, misalnya lewat pencernaan yang berasal dari makanan atau minuman yang

tidak higienis. Khususnya kebiasaan buruk seperti mengabaikan kesehatan gigi dan mulut.

Gigi ialah bagian penting di rongga mulut, sebab fungsi gigi yang tidak dapat digantikan. Gigi pertama atau yang biasa disebut 'gigi susu' atau gigi sulung, merupakan bagian dalam proses perkembangan anak. Selain mengunyah dan berbicara, gigi sulung memiliki karakter penting terhadap susunan gigi permanen nantinya. Meskipun jarang dianggap penting, kesehatan gigi memiliki kepentingan yang sama dengan bagian tubuh lainnya.

Berdasarkan data statistik pada profil kesehatan kota padang pada tahun 2018 dari 429 SD/MI di kota padang, terdapat 151 SD yang melakukan sikat gigi massal. Faktanya masih banyaknya usaha pendidikan kesehatan yang harus dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa SD tentang kesehatan gigi dan cara menggosok gigi yang benar. Sementara angka yang menunjukkan anak SD yang membutuhkan perawatan gigi ditemukan berjumlah 8.998 jiwa, berarti masih besarnya angka kerusakan gigi yang dialami anak usia sekolah yang berakibat pada kualitas hidup dan waktu belajar mereka. Lalu yang sudah mendapatkan perawatan gigi oleh pelayanan kesehatan yaitu di angka 42,73% (Dinas Kesehatan Kota Padang, 2017).

Pengenalan dan perawatan gigi dirasa sangat penting untuk membantu pemahaman terkait pengenalan dan perawatan gigi, tidak hanya kepada orang dewasa maupun remaja saja, bahkan terhadap anak-anak pengenalan serta perawatan gigi harus mendapatkan perhatian khusus. Menurut Dr. Marry Go Setiawani (2008) Anak-anak di umur 9-11 tahun sudah dapat berpikir dengan logis. Mereka tidak lagi suka dalam berkhayal (berimajinasi) melainkan bersikap lebih konkret. Sudah mulai berempati dan dapat memperhatikan terhadap perspektif orang lain. Daya ingat serta rentang perhatiannya juga semakin naik. Dan bisa melakukan membaca dengan baik pada umumnya anak-anak di umur 9-11 tahun rasa ingin tahu yang tinggi serta gemar akan berbagai bacaan. Pada umur 9-11 tahun keterampilan seorang anak, perbedaan, kekuatan, serta kelemahan pribadinya bisa dilihat dengan jelas. Hal di atas menjadi tolak ukur dalam perancangan kampanye terkait pengenalan serta perawatan gigi bagi anak-anak umur 9-11 tahun terkhususnya siswa/siswi SD di Kota Padang, karena pada usia anak 9-11 tahun sangat membutuhkan perhatian khusus terkait perkembangan dan juga pertumbuhannya.

World Health Organization melaporkan di seluruh dunia, 60-90% anak-anak sekolah memiliki masalah pertumbuhan dan perawatan pada gigi, lalu menurut data dari PDGI (Persatuan Dokter Gigi Indonesia) menyatakan bahwa sedikitnya 89% penderita perkara pertumbuhan serta perawatan pada gigi yaitu anak-anak. Sampai saat ini kesehatan gigi merupakan perkara yang terjadi akibat kurangnya pengenalan gigi di sebuah negara maju Meskipun negara-negara berkembang (Astannudinsyah, dkk. 2019). Kesimpulan yang dapat diambil ialah ternyata masih banyak anak-anak yang tidak memiliki kesadaran terhadap pertumbuhan gigi serta cara merawat gigi.

Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan cara memberikan Kampanye Sosial berupa edukasi tentang pengenalan gigi pada anak-anak yang dimana kampanye ini berupa pengenalan serta perawatan gigi terhadap anak-anak dan menyuarakan edukasi mengenai pengenalan tahapan pertumbuhan gigi apa saja yang akan dialami

oleh anak serta bagaimana cara melakukan perawatan gigi yang baik dan benar terhadap anak-anak. Kampanye ini dirancang dengan menggunakan media utama berupa Motion Graphic,

Menurut Michael Betancourt (2020) *Motion Graphic* adalah grafis yang memakai rekaman dari video atau teknologi animasi yang dapat menghasilkan sebuah ilusi dari gerakan serta biasanya disatukan dengan *audio* untuk dipakai pada proyek multimedia. Kampanye ini dirancang dengan menggunakan media utama berupa Motion Graphic, membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007: 3) yang akan ditampilkan melalui platform media sosial yaitu youtube, Instagram dan lainnya. Karena media sosial ialah salah satu platform yang cocok dalam menyuarakan kampanye sosial tentang pengenalan gigi pada anak-anak. Perancangan ini memiliki tujuan yaitu untuk memberi sebuah pemahaman penjelasan terhadap pengenalan gigi untuk anak-anak di umur 9 – 11 Tahun yang berada di Kota Padang.

Metode

Proses penguraian data dan dianalisis untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan dasar perancangan. Metode perancangan yang digunakan ialah metode 4D, yang dimulai dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

1. Tahap Pendefinisian (Definitif)

Tahap pendefinisian yang dimana berfungsi untuk meyakinkan dan menjabarkan keperluan didalam pada proses perancangan Motion Graphic serta menggabungkan bermacam penjelasan update yang berhubungan dengan produk yang akan dioptimalkan. Di tahap ini, perancang mulai mendefinisikan masalah yang ada pada masyarakat terkait pengenalan serta perawatan gigi pada anak, yaitu :

a. Definisi Masalah

Minimnya informasi yang didapat oleh masyarakat khususnya anak-anak di usia 9 - 11 Tahun dalam mengetahui pentingnya mengenal gigi di usia mereka saat ini. Hal ini dikarenakan kurangnya sebuah media informasi yang didapat oleh masyarakat khususnya anak-anak di usia 9 - 11 Tahun dalam mengenali gigi secara umum dan mengenali bagian bagian pada gigi dan perawatan gigi

b. Project Motion Graphic

Project Motion Graphic merupakan perancangan yang dibuat dalam rupa gambar yang bergerak dengan maksud dan tujuan tertentu. Dalam perancangan ini, perancang membuat sebuah motion graphic yang menarik dengan menggunakan elemen visual ilustrasi anak-anak, kemudian gerakan yang dinamis dengan menggunakan transisi yang baik, dan pergerakan elemen visual yang tepat.

c. Target Audience

Target Audience merupakan seseorang baik individu maupun kelompok yang akan menjadi sasaran dalam penyebaran Motion Graphic ini, yang akan

menjadi Target Audience dari perancangan Motion Graphic ini ialah anak-anak yang berusia rentang 9 sampai 11 tahun yang berada di Sekolah Dasar kelas 3 sampai kelas 5

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahapan Design memiliki tujuan untuk menciptakan desain awal motion graphic sesuai dengan hasil analisis pada tahap define. Tahapan ini berfokus pada pembuatan desain dan pembangunan motion graphic, serta perancangan bentuk visual dari media pendukung lainnya. Proses perancangan ini menggunakan program komputer seperti Adobe Photoshop untuk pembuatan sketsa ilustrasi, Adobe Illustrator untuk pengolahan elemen desain, dan Adobe Premiere untuk pembuatan motion graphic.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan akan dibuat media Motion Graphic yang telah diperbaiki berdasarkan masukan ahli dan percobaan pengguna. Pada tahap pengembangan, perancang akan mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi beberapa alternatif desain.

4. Tahap Penyebaran (Diseminate)

Setelah melakukan percobaan dan instrument telah diperbaiki, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran. Maksud dari fase ini adalah penyebaran media motion graphic supaya pesan yang dibawakan bisa didapatkan oleh Target Audience secara efektif dengan penyebaran melalui Youtube dan Offline dengan menampilkan media utama kepada target audience.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah metode data kualitatif yang dimana informasi diperoleh dengan beberapa teknik, yaitu Data Primer yang dimana pengambilan data didapatkan dengan cara observasi, wawancara, serta dokumentasi. lalu Data Sekunder yang dimana perolehan data di dapat melalui Internet, e-journal, dan buku yang berhubungan dengan *motion graphic*.

Metode Analisis Data

Perancangan Motion Graphic Kampanye Sosial Pengenalan Gigi pada Anak-Anak bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam menerima informasi seputar pengenalan serta cara merawat gigi pada anak yang lebih efektif dengan penggunaan elemen visual yang menarik dan mudah dimengerti. Dalam meningkatkan analisa harus didukung menggunakan metode analisa data. dalam perancangan Motion Graphic ini perancang memakai metode yaitu 5W+1H (What, Where, When, Who, Why dan How).

1. What (apa),

Apa permasalahan yang diangkat dari rancangan tersebut?

Minimnya informasi yang didapat oleh masyarakat khususnya anak-anak dalam mengetahui pentingnya mengenal serta merawat gigi di usia mereka saat ini.

2. Who (siapa),
Siapa Target Audience dari perancangan tersebut?
Target Audience dari perancangan Motion Graphic ini ialah anak-anak yang berusia rentang 9 sampai 11 tahun yang sedang berada di kelas 3 sampai kelas 5 Sekolah Dasar
3. Where (dimana)
Dimana permasalahan ini terjadi? Permasalahan ini terdapat pada anak-anak di Kota Padang.
4. When (kapan)
Kapan masalah ini mulai? Permasalahan ini dimulai pada saat ini dalam era industri 4.0 yang dimana teknologi informasi semakin berkembang. Ini yang menyebabkan naiknya tingkat kesadaran masyarakat dibidang kesehatan. Khususnya kesehatan pada gigi anak.
5. Why (mengapa)
Mengapa permasalahan ini perlu untuk diangkat? Permasalahan ini perlu untuk diangkat karena kesadaran masyarakat khususnya anak-anak dalam mengenal serta merawat gigi mereka kurang.
6. How (Bagaimana)
Bagaimana cara pemecahan masalah tersebut? Dari penjelasan diatas, timbulah ide cara mengatasi permasalahan ini dengan merancang sebuah media audio visual berupa motion graphic yang menarik dan komunikatif. Dalam memecahkan masalah perancang membuat motion graphic Kampanye Sosial Pengenalan Gigi pada Anak-Anak di mulai dari opening yang menarik, pengenalan jenis-jenis gigi pada manusia khususnya anak-anak serta informasi yang memuat tentang cara merawat gigi-gigi tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak membutuhkan media utama dan media pendukung yang berfungsi sebagai penunjang media utama. Media utama yang digunakan ialah *Motion Graphic* yang dimana akan ditampilkan melalui platform Youtube dan media sosial lainnya seperti Whatapp dan Instagram. Hal ini dikarenakan Media Sosial merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan Kampanye Sosial ini secara massive sehingga tidak hanya dapat tersampaikan kepada target audience, namun juga masyarakat luas.

Uji Kelayakan Karya

Uji kelayakan dilakukan dengan cara memutarakan media utama, yaitu motion graphic terlebih dahulu kemudian mengadakan games tematik yang dimana target audience diminta untuk mencocokkan gambar gigi dengan nama gigi yang benar. Dari hasil uji kelayakan, didapat bahwa karya tersebut dapat tersampaikan dan mudah

dipahami oleh target audience. Hal ini terbukti bahwa 11 dari 12 anak yang mengikuti game tematik tersebut dapat menebak dengan baik dan benar setelah menonton video kampanye tersebut.

Tabel 1. Tabel Uji Kelayakan Karya.

No.	Point Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1.	Tampilan Visual				✓	
2.	Kemudahan dalam menerima informasi				✓	
3.	Kemudahan dalam memahami informasi				✓	
4.	Efektifitas Karya terhadap Audience (Interaktif)					✓

Pendekatan Verbal dan Visual

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi yaitu fase penggalian ide gagasan sebuah konsep yang akan digunakan dalam media motion graphic yang akan di rancang. Ada beberapa tahap pada pra-produksi yaitu:

a. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif merupakan sebuah cara atau tahap tahap yang dilaksanakan pada proses pencarian solusi hingga membentuk terhadap media yang digunakan. Pendekatan kreatif pada rancangan motion graphic ini digunakan untuk mencapai target audience. Untuk mencapai target audience, diperlukannya pendekatan kreatif yaitu: tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif dalam perancangan tersebut.

b. Tujuan Kreatif

Tujuan dalam perancangan ini yaitu untuk membuat motion graphic yang dinamis dalam menyampaikan informasi sehingga membantu Target Audience memahami dan mengenal tentang gigi dengan efektif dengan penggunaan visual yang menarik dan interaktif.

c. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan cara atau tahap tahap kreatif yang dipakai dalam mencapai keputusan final terhadap sebuah karya yang akan ditargetkan untuk target audience. Media pengenalan utama yaitu motion graphic, Strategi

yang digunakan untuk merancang Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak-anak adalah sebagai berikut:

1) Pesan Verbal

Pesan Verbal dalam perancangan Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak - anak merupakan salah satu strategi perancang dalam menyampaikan pesan kepada target audience. Perancang juga membuat media yang konseptual, menarik dan sederhana yang bertujuan agar ketika target audience menonton motion graphic ini, target audience dapat memahami secara langsung informasi yang disampaikan. Penyampaian pesan verbal ini diharapkan target audience dapat menyerap semua informasi mengenai pengenalan gigi pada anak - anak.

2) Pesan Visual

Pesan visual yaitu sebuah pesan yang akan dijabarkana melalui komponen komponen visual berbagai macam gambar, dubbing, soundeffect, layout, warna dan lainnya. Pesan visual bisa tersampaikan dengan melakukan pendekatan visual terhadap target audience dengan mempelajari karakteristik dari target audience yaitu anak - anak usia 9-11 Tahun sedang duduk di bangku Sekolah Dasar kelas 3 sampai kelas 5.

d. Program Kreatif

Program kreatif dari perancangan Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak - anak memiliki tahapan sebagai berikut:

a) Ide Motion Graphic

Proses ini merupakan proses menemukan ide dan konsep serta ide animasi yang akan dihasilkan. Ide perlu mempunyai suatu hal yang istimewa, unggul dan unik yang khusus, akibatnya memikat untuk diangkat. Hal yang diperlukan yaitu menjadi kreatif dalam memilih dan mengolah lalu menumbuhkan ide tersebut. Ide yang di ambil adalah Pengenalan gigi serta mengenal bagian gigi Ide cerita ini akan menjelaskan hal-hal mengenai pengenalan gigi ke target audience.

b) Konsep Motion Graphic

Media dalam konsep perancangan Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak - anak adalah motion graphic. Dalam perancangan ini memiliki konsep dalam setiap elemen cerita, seperti bentuk karakter, pakaian karakter, penggunaan font dan lain-lain. Konsep dari ide ini akan menjelaskan setiap jabaran dari tampilan konsep motion graphic yang akan di buat. Gabungan dari gambar yang akan di gerakan tersebut memiliki informasi dalam bentuk sebuah video.

c) Storyline

Dalam proses perancangan ini memerlukan Storyline atau alur cerita dalam proses pembuatan motion graphic ini. Adegan yang menarik akan menentukan kesuksesan perancangan Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak - anak yang akan dibuat. Storyline tersebut biasanya berupa teks tulisan atau diketik. Beberapa di dalam storyline ini akan menjelaskan point-point penting mengenai pengenalan gigi dan

memberi informasi tentang bagian gigi beserta fungsinya. Alur cerita ini menjadikan point terpenting dalam menjelaskan informasi mengenai tujuan dari perancangan ini diatur oleh plot yang saling berhubungan satu dengan alur cerita lainnya.

(a) Scene 1

Dimulai dari opening scene, yang dimana memunculkan sebuah Karakter untuk membangun rasa penasaran serta menampilkan sebuah judul kampanye “Petualangan si Rudi, mari kita mengenal gigi”

(b) Scene 2

Setelah Scene 1, muncul sebuah Karakter yang Bernama Rudi yang mengenalkan dirinya lalu karakter akan membawa topik yaitu mengenalkan gigi dan meminta tolong kepada karakter baru yaitu Dokter Rama disini rudi akan meminta tolong kepada Dokter Rama untuk menjelaskan tentang gigi perkembangan dan bagian gigi beserta fungsinya

(c) Scene 3

Di Scene 3 Dokter rama mulai menjelaskan perihal mengenai gigi lalu dilanjutkan mengenai perkembangan gigi yang menampilkan transisi teks selanjutnya masuk ke pembagian gigi yang menampilkan bentuk bagian gigi dan menjelaskan fungsinya

(d) Scene 4

Pada scene ini merupakan sebuah scene penutup yang dimana pada scene ini karakter memberikan kata penutup serta mengasih ajakan untuk menggosok gigi lalu ditampilkan bumper Closing

d) Storyboard

Storyboard atau papan cerita adalah sebuah rupa visual atau gambar terhadap suatu adegan yang dibuat, menggambarkan jalan cerita dan adegan yang akan diproduksi dalam Sinema dalam bentuk panel/ bingkai gambar. Perancang menggunakan storyboard atau papan cerita yang merupakan panduan utama dalam proses perancangan untuk tujuan dalam menjelaskan alur jalan ceritanya motion graphic Kampanye Sosial pengenalan gigi pada Anak - anak

e) Tone Colour

Tone Colour/ Warna yang digunakan dalam perancangan Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak ialah warna-warna yang soft dan *colourful*. Hal ini dikarenakan warna yang soft dan *colourful* dapat diterima anak-anak. Warna-warna yang digunakan ialah sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Warna

No.	Warna	Code/ Hex
1.	Kuning	f3b32d
2.	Hijau	4b8640
3.	Biru	7099f5
4.	Putih	ebeae9
5.	Hitam	21140d



f) Typography

Font yang digunakan dalam perancangan Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak ialah Lallita One dan Hk Grotesk.

Tipografi

Lilita One

Font tebal mudah terbaca dan sesuai untuk skala umur anak anak

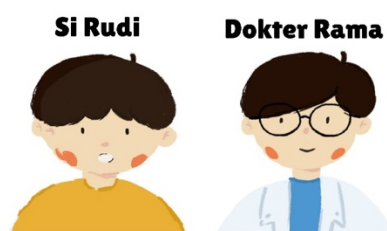
Hk Grotesk

Memiliki kesan yang harmonis cocok di semua umur dan memiliki tingkat keterbacaan serta kejelasan yang tinggi

Gambar 1. Font yang digunakan dalam Perancangan Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak.

g) Desain Karakter

Dalam perancangan Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak, perancang membuat dua desain karakter, yaitu Si Rudi, dan Dokter Rama.



Gambar 2. Desain karakter Si Rudi dan Dokter Rama

2. Produksi

Tahap ini merupakan tahapan setelah pra-produksi. Tahap ini lebih terfokus pada proses pembuatan visual dan editing. Tahap-tahap produksinya yaitu: Pembuatan Illustrasi memakai Software Adobe Photoshop CC 2019, Adobe After Effect CC 2019, Adobe Audition 2020 dan software pendukung lainnya. Serta

merekam dubbing atau pengisian suara yang direkam untuk narasi pada motion graphic.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi yaitu fase terakhir dari proses pengembangan motion graphic. Fase ini mengacu kepada proses setelah produksi dalam hal editing, rendering, dan sebagainya. Proses pembuatan ilustrasi menggunakan Adobe Photoshop CC 2019 sedangkan proses pengeditan dalam menggerakkan objek ilustrasi dan juga penambahan dubbing menggunakan Adobe After Effect CC 2019, Adobe Audition 2020 Setelah itu hasil akhirnya terhadap pemberian backsound, editing serta rendering dilakukan melalui Adobe After Effect CC 2019.

Final Design

A. Media Utama

Final design dari media utama Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak yaitu berupa *Motion Graphic* yang dibuat dalam bentuk thumbnail agar Target Audience dapat memahami dan menerka scene yang sedang terjadi.



Gambar 3. Thumbnail Scene Media Utama Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak.

Perancangan media *Motion Graphic* Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak menggunakan warna yang soft dan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti target audience. pada Thumbnail diatas, scene yang diambil ialah pada scene opening dari Motion Graphic Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak.

B. Media Pendukung

a. Kolase Media Pendukung



Gambar 4. Kolase Media Pendukung Kampanye Sosial Pengenalan Gigi Pada Anak-Anak.

Kesimpulan

Kesehatan Gigi merupakan hal yang penting untuk dijaga sejak usia dini. Merujuk dari data yang sudah dijabarkan diatas, angka kepedulian terhadap kesehatan gigi pada anak terbilang cukup rendah. Hal ini dikarenakan kurang pedulinya anak-anak dalam merawat gigi, sebagai contoh pada saat mengkonsumsi makanan atau minuman yang memiliki rasa, anak-anak cenderung melupakan betapa pentingnya menyikat gigi setelah mengkonsumsi makanan atau minuman yang memiliki rasa. Hal ini disebabkan oleh zat yang terdapat pada makanan bisa berpotensi untuk merusak gigi anak. Maka dari itu, Perancang memutuskan untuk merancang sebuah campaign dalam pentingnya perawatan gigi di usia dini pada anak-anak dimulai dari pentingnya pengenalan gigi serta fungsi gigi pada manusia.

Rujukan

- Betancourt, M. 2020. The History of Motion Graphic. Wildside Press LLC.
- Dinas Kesehatan Kota Padang. (2017). Profil kesehatan kota padang. Padang.
Retrieved from
http://www.depkes.go.id/resources/download/profil/PROFIL_KAB_KOTA_2017/1371_Sumbar_Kota_Padang_2017.pdf
- Gallagher, Rebecca., Andrea Moore Paldy. 2007. Exploring Motion Graphics. Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thompson Learning Inc.
- Sariningsih Endang. 2014. Gigi Sehat dan Poket Periodontal sebagai Fokus Infeksi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setiawan, Marry Go. 2008. Pembaharuan Mengajar, Jakarta: Yayasan Kalam Hidup.
- Syah A, Ruwanda RA, Basid A. 2019. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Karies Gigi Pada Anak Sekolah Min 1 Kota Banjarmasin. J Kesehat Indonesia.;9(3):149.