

CARD GAME 'SENYUMKU' SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI DAN MULUT UNTUK ANAK BALITA (3-5 TAHUN)

Muhammad Fikri ¹, Ari Ramadan ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas
Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: fikrimuhamad238@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Kesehatan gigi dan mulut merupakan kesehatan yang penting sejak dini khususnya pada balita, media edukasi kesehatan gigi dan mulut yang menarik untuk balita adalah suatu hal yang penting agar gigi dan mulut balita terhindar dari bermacam penyakit dan kerusakan, hal tersebut menjadi masalah dalam perancangan ini. Kaitan antara perancangan card game "Senyumku" sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut balita (3-5 tahun) bertujuan untuk menciptakan media edukasi kesehatan gigi dan mulut pada balita yang menarik serta diminati. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah deskriptif kualitatif, sampel pada perancangan ini ialah beberapa orang tua yang memiliki anak balita, serta dokter gigi, pengambil sampel menggunakan *expers sampling* dan *poseful sampling*. Analisis menggunakan observasi, kuisioner, wawancara dan dokumentasi. Perancangan ini menghasilkan card game bernama "Senyumku" didukung media lain seperti poster, X-baner, stiker dan gantungan kunci. Pemain akan mencocokkan tema dari card game yang didapat pada permainan, sehingga dari menebak gambar anak balita dapat mencocokkannya, dibantu dengan orang tua untuk menjelaskan materi pada kartu. Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli "Senyumku" mendapat nilai rata-rata 3,8 yang mana dinyatakan layak sebagai permainan. dan Berdasarkan uji kelayakan pada sekolah PAUD yang dinilai oleh guru melalui pendapat murid didapatkan rata-rata 3,3 dinyatakan cocok untuk balita, diharapkan perancangan ini menjadi kontribusi positif dalam dunia kesehatan dan membantu anak-anak rajin dalam merawat gigi dan mulut.

Kata kunci: Media Edukasi, Kesehatan Gigi, Mulut, Senyumku, Card Game

Pendahuluan

Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek kesehatan yang penting sejak dini, terkhususnya untuk balita, masalah gigi dan mulut seperti karies, plak, dan kerusakan gigi, sering dialami anak-anak pada usia prasekolah menurut World Health Organization (WHO). Berdasarkan Survey kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2024, sebanyak 56,9% penduduk berumur ≥ 3 tahun memiliki masalah pada gigi dan mulutnya.

Kesenjangan dalam pemahaman kesehatan gigi dan mulut dikalangan anak balita juga ikut menjadi isu penting yang perlu diperhatikan, menurut data dari Kementerian

Kesehatan Republik Indonesia, prevelensi masalah kesehatan gigi pada anak-anak masih tinggi melebihi 50% anak memiliki karies gigi sebelum masuk sekolah. Berdasarkan data Kedokteran Gigi (FKG) dan Rumah Sakit Gigi Mulut (RSGM) Universitas Andalas (Unand) 2024 pada acara sikat gigi bersama siswa dari sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) di Kota Padang, lebih dari 50% anak di Provinsi Sumatera Barat (Sumbar) memiliki karies gigi, sehingga kesehatan gigi dan mulut tetap menjadi perhatian dari pemerintah.

Permasalahan kesehatan gigi pada anak khususnya karies gigi banyak disebabkan oleh kebiasaan dalam mengonsumsi makanan manis tanpa melakukan perawatan yang rutin, dengan upaya orang tua dalam mengingatkan pentingnya menjaga kesehatan gigi dengan cara menyikat gigi tetapi masih sering diabaikan oleh mereka karena enggan dan kurangnya pengetahuan tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi. Hal ini diperkuat oleh pandangan seorang dokter gigi yang menyatakan edukasi terhadap kesehatan gigi perlu disampaikan secara efektif dan kreatif untuk menarik minat baca anak-anak dengan tidak membuat anak-anak takut dalam merawat dan menjaga kesehatan gigi mereka.

Media yang dapat menarik untuk anak-anak saat ini seperti poster dan buku cerita, sehingga metode pembelajaran yang intraktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar dari seorang anak, namun masih banyak media yang belum dirancang untuk menarik perhatian anak balita, sehingga cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teori belajar anak usia dini oleh piaget, anak usia 3-5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka cenderung masih belajar dari visualisasi, permainan, dan interaksi. Salah satu permainan yang bisa digunakan ialah Permainan kartu sebagai edukasi (Kristanto, L. R., Prestiliano, J., Prasida, T. A. S, 2019).

Permainan kartu bisa digunakan sebagai permainan edukatif yang telah terbukti dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak terhadap sebuah topik yang disampaikan, dengan menggunakan permainan kartu, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang kesehatan gigi dan mulut dengan cara yang menyenangkan, sehingga informasi tersebut lebih mudah diingat atau diterima, media ini dapat mengkombinasikan aspek visual yang menarik dengan elemen permainan untuk pengalaman belajar yang efektif (Kristanto, L. R., Prestiliano, J., Prasida, T. A. S, 2019).

Card game atau kartu permainan merupakan salah satu bentuk permainan yang telah lama ada dan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman, *Card game* tidak hanya menjadi sarana hiburan tapi juga sebagai alat edukasi yang efektif, dalam konteks pendidikan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Vagansza, 2015).

Rumusan dalam masalah ini yaitu merancang sebuah kartu permainan atau disebut juga dengan '*Card Game*' dengan nama permainan kartunya ialah '*Senyumku*' yang dapat digunakan sebagai media interaktif yang memberikan edukasi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak yang belum memasuki prasekolah secara efektif. Sebagai solusi dalam perancangan ini permainan kartu '*Senyumku*' hadir dengan mengkomninasikan pendekatan visual dan interaktif yang menarik.

Media ini tidak hanya menyampaikan pesan edukatif tetapi juga bisa mengajak anak-anak belajar sambil bermain. Desain kartu akan mencakup ilustrasi menarik dan informasi sederhana tentang cara merawat gigi, serta mengajak anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan.

Method

Metode perancangan *card game* 'senyumku' yang digunakan dalam tugas akhir ini ialah 4D dengan mengikuti langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk memastikan *card game* ini tetap menarik serta efektif sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut. Adapun proses perancangan ini memiliki 4 tahapan :

Tahapan define bertujuan menganalisis dan memahami wawasan yang diperoleh dari berbagai sumber. Tahap ini data dan informasi yang dikumpulkan seperti kebutuhan, tantangan, serta preferensi pengguna utama yang terkait. Pengumpulan informasi tentang anak-anak yang memiliki masalah dalam kesehatan gigi dan mulut, melalui buku, jurnal, artikel website dan wawancara.

Tahap desain adalah tahapan gagasan serta ide yang dieksekusi menjadi desain. Pada tahapan ini perancang mulai dari membuat sketsa kasar karya yang dilanjutkan ke layout eksekusi untuk proses lebih lanjut, setelah perancangan sketsa dan pemilihan desain yang akan di kerjakan pada layout komperhensif, setelah pengembangan layout komperhensif masuklah pada final desain karya yang mana hasil desain telah selesai tapi belum di uji layak atau tidaknya.

Pada tahap ini perancang melakukan pembuatan sketsa kasar lalu mengeksekusinya menjadi konsep-konsep dari pengembangan card game "Senyumku" perancang membuat ilustrasi yang akan semenarik mungkin untuk anak-anak supaya mereka tertarik dari melihat ilustrasinya, dari ketertarikan akan ilustrasi tersebut maka akan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang apa *card game* ini.

Tahap develop adalah tahapan membuat kartu permainan sampai dengan pengembangannya, tahap ini mengaplikasikan ide-ide yang dipilih pada tahap sketsa sampai komperhensif yang menjelaskan konsep desain card game 'senyumku'. Pada tahap ini hasil desain karya di uji dan kemudian akan disempurnakan supaya sesuai dengan aspek semestinya. Pada tahapan ini perancang melakukan uji validasi kepada ahli dan uji kelayakan pada sekolah Paud.

Tahap deseminat dimana tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan card game hasil pengembangan agar card game dapat diterima dengan baik secara individu maupun kelompok. *Card game* senyumku disebarluaskan melalui beberapa media pendukung yaitu poster, X-baner, stiker, gantungan kunci, dan kotak kemasan.

Hasil dan Pembahasan

Konsep perancangan *card game* "Senyumku" berfokus pada penyediaan edukasi bagi anak-anak 3-5 tahun untuk mulai merawat kesehatan gigi. Permainan kartu ini dirancang untuk melayani permasalahan anak-anak dalam kurangnya pemahaman tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan cara pendekatan kreatif dan menarik. Penyampaian pada konten ini dilakukan secara kreatif, informatif dan komunikatif

meningkatkan bentuk visual dan partisipasi pengguna dengan berupa gambar dan deskriptif tentang merawat kesehatan gigi dan mulut, selain itu permainan ini juga menawarkan ajakan atau ikut berpartisipasi dalam permainan kartu tersebut.

Pesan Verbal dan elemen visual

Pesan verbal ialah pesan yang disampaikan dalam permainan kartu “Senyumku” yaitu tentang edukasi dalam merawat kesehatan gigi pada balita. Pesan visual yaitu pesan berupa gambar, foto maupun ilustrasi dengan mengikuti pesan verbal untuk memberikan kesan menarik pada permainan kartu “Senyumku”.

Perancang menggunakan ilustrasi aliran campuran, mencampurkan realistis dengan kartun disesuaikan supaya perancangan *card game* senyumku tidak berlebihan dan informasi yang didapatkan mudah dipahami.



Gambar 1. Ilustrasi logo “Senyumku”

Tipografi dalam perancangan permainan kartu “Senyumku” ini menerapkan pendekatan yang rapi dan menarik dengan pemilihan kombinasi font Poppins, Arimo dan Font custom untuk menciptakan hierarki visual sesuai kebutuhan ilustrasi pada permainan kartu “Senyumku”. Dengan font poppin yang merupakan huruf san serif geometris yang serbaguna yang digunakan untuk menjelaskan isi card game, logo dan desain web dengan gaya modern dan tajam. Penggunaan font Arimo yang merupakan font san serif kontemporer yang dikenal karena garis yang jelas dan mudah dibaca yang baik digunakan pada card game. Serta, font custom termasuk font umum yang tersedia secara luas perancangannya membuat kustom pada logo “Senyumku” supaya memiliki karakter unik.



Gambar 2. Font pada card game “Senyumku”

Warna yang digunakan pada perancangan ini disesuaikan dengan tema yang diangkat adalah “Senyumku” memakai warna hangat seperti kuning, jingga, dan merah karena memiliki sifat aktif, agresif, positif dan merangsang sesuai karakteristik anak. Pada *card*

game ini juga memakai warna pastel seperti biru, putih yang memiliki nuansa kepercayaan, kebersihan, konservatif, dan keamanan.

Layout yang digunakan pada *game card* membantu dalam membaca yang jelas dan pesan yang tersampaikan, tujuannya untuk memberikan pengalaman visual yang menggugah dan memainkan permainan untuk bisa membedakan satu kartu dengan kartu lainnya serta memahami makna dalam konteks permainan. Menciptakan interaksi yang lancar antara elemen-elemen kartu dan permainan.

Hasil Perancangan

Media utama

Permainan kartu "Senyumku" dengan ukuran 9.5 cm x 6.75 cm x 2.5 cm serta memiliki jumlah 30 kartu yang terdiri dari 15 tema yang mana 1 tema terdiri 2 kartu yang berisi : Judul yang berisi "Senyumku" dengan ilustrasi gigi



Gambar 3. Komprehensif *card game*



Gambar 4. Komprehensif isi dalam *card game* "Senyumku"

Cara permainan

Permainan dilakukan melalui dampingan orang tua, pengasuh atau guru paud. Permainan dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih dengan cara membagikan kartu pertama pada masing-masing tema kepada pemain yang selanjutnya pemain menebak apa tema dari kartu yang didapatnya dari gambar, kemudian pendamping menjelaskan apa isi tema yang sudah di tebak pemain dengan cara membacakan isi dari kartu yang berisi penjelasan, skor permainan di ukur dengan cara siapa pemain yang paling banyak dapat menebak kartu yang didapatnya

Uji Validasi

Evaluasi kelayakan permainan game ini dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada dua orang ahli yaitu bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn dan Bapak Defrizal

Saputra, S.Ds., M.Sn selaku dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, dengan penilaiin 1-4 .Hasil Analisis data menunjukkan aspek kegunaan media mendapatkan poin dari 5 indikator dari validator yaitu 4 dan 1 indikator mendapatkan nilai 3,5. Aspek visual mendapatkan poin dari validator yang memiliki 8 indikator pertanyaan dengan poin 6 indikatornya mendapatkan nilai 4, serta 2 indikator lainnya mendapatkan poin 3,5. tampilan ilustrasi pada media memilki 5 indikator yang mendapatkan nilai 4 sebanyak 4 indikator, dan 3 untuk sisanya. Serta, penggunaan tata letak pada setiap komponennya mendapatkan nilai 3,5 terdiri dari 2 indikator dan 4 dari 1 indikatornya. Secara keseluruhan penilaian aspek pada komponen permainan kartu "Senyumku" memperoleh nilai rata-rata $84,5/22=3,8$.

Uji Kelayakan

Uji Kelayakan perancang lakukan pada salah satu Paud dan Tk IT Gemilang. Yang beralamat di Desa Kampung Pinang Koto Baru Kambang, Pesisir Selatan, uji kelayakan cuma terfokus pada kelas Paud yang mana perancang memberikan kuisisioner kepada guru Paud tersebut, pengisian kuisisioner dilakukan oleh guru Paud setelah mengamati dan menanya kepada anak muridnya bagaimana tanggapan mereka tentang *card game* "Senyumku".

Kesimpulan

Perancangan *card game* "Senyumku" dengan bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak berusia 3-5 tahun menjadi media yang informative dan komunikatif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang pentingnya merawat kesehatan gigi dan mulut.

Dengan hasil uji evaluasi menunjukkan bahwa permainan ini sangat layak untuk anak-anak dari segi cover, isi, layout, font, typografi, dan warna. Diharapkan permainan ini menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tentang kurangnya pemahaman tentang merawat kesehatan gigi dan mulut untuk meningkatkan pengetahuan mereka.

Rujukan

- Survey Kesehatan Indonesia (2024). Diakses pada 20 desember 2024 dari <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id/hasil-ski-2023/>
- Peringatan WOHD 2024 Fkg dan RSGM Unand gelar edukasi edukasi dan sikat gigi masal sekota padang (2024). Diakses pada 20 desember 2024 dari <https://fkg.unand.ac.id/en/berita-dan-peristiwa/berita/item/256-peringati-wohd-fkg-rsgm-unand-gelar-edukasi-dan-sikat-gigi-massal-siswa-se-kota-padang>
- Kristanto, L. R., Prestiliano, J., Prasida, T. A. S., Desain, P., Visual, K., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). *Perancangan Card Game Mengenal Plastik*. 05(02), 291–306.
- .Vagansza. (2015). Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game. <https://boardgame.id/?p=55125>