

PERANCANGAN KARAKTER GAME MENGENAI KARIES GIGI UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN

GAME CHARACTER DESIGN OF CARIES TEETH FOR CHILDREN AGES 9-11 YEARS

Herbanu Maharindro¹
Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.²
Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds.³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

herbanu.maharindro@gmail.com

Abstrak

Karies gigi merupakan satu penyakit gigi yang sangat sering terjadi pada usia dini. Penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan kebanyakan orang tua terhadap pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak dini terutama untuk anak-anaknya. Akibatnya adalah akan mengganggu aktivitas anak baik dalam keseharian maupun dalam bidang akademik. Kurangnya sosialisasi tentang kesehatan gigi merupakan salah satu sebab mengapa para orangtua cenderung mengabaikan kesehatan gigi untuk anaknya. Selain itu dibutuhkan cara untuk memberikan informasi yang mudah diserap oleh anak agar anak juga ikut berperan dalam mencegah terjadinya karies gigi. Oleh karena itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk menemukan bagaimana cara memberikan informasi yang mudah diserap anak yaitu melalui perancangan karakter game yang disesuaikan dengan usia target. Dalam perancangan ini dilakukan berbagai cara mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan gaya visual yang sesuai dan karakter apa saja yang akan dibuat. Metode perancangan karakter yang digunakan yaitu menggunakan teori deformasi untuk menghasilkan kesan yang lucu sesuai dengan target usia 9-11 tahun. Dan pada akhirnya perancangan karakter mengenai karies ini menghasilkan tiga jenis karakter berdasarkan hasil analisis data, yaitu karakter utama seorang dokter, karakter musuh adalah bakteri, dan karakter NPC seorang anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Karies Gigi, Perancangan Karakter, Deformasi Karakter, Penyebab Karies.

Abstract

Dental caries is a disease that is very common teeth at an early age. The reason is the lack of knowledge of most parents to the importance of maintaining healthy teeth from an early age, especially for children. The result is that it would interfere with the activities of children both in everyday life and in the academic field. Lack of socialization on dental health is one of the reasons why parents tend to ignore dental health for children. It would also require a way to provide information that is easily absorbed by the child so that the child also had a role in preventing dental caries. Therefore, the purpose of this scheme is to discover how to provide information that is easily absorbed by children is through the design of game characters that are tailored to the age of the target. In this scheme is done in various ways to collect data by observation, interview, and literature study to obtain an appropriate visual style and character of what will be created. Character design method used is to use the theory of deformation to produce the impression of a funny line with the target age of 9-11 years. And in the end the design of the characters on this caries produces three types of characters based on the analysis of data, which is the main character of a doctor, the enemy character is bacteria, and NPC characters a primary school child.

Keywords: Dental Caries, Character Design, Character Deformation, Causes caries.

1. Pendahuluan

Karies gigi atau biasa dikenal gigi berlubang merupakan salah satu masalah yang paling umum terjadi pada manusia baik usia dewasa maupun anak-anak. Karies gigi lebih cenderung terjadi pada anak-anak, hal itu disebabkan oleh perilaku anak yang pada usianya sedang menyukai makanan-makanan manis seperti permen dan makanan lain

yang banyak mengandung glukosa. Dalam hal ini peran orang tua dan dokter gigi sangatlah penting untuk memberikan pengawasan dan perawatan untuk anak-anak. Seperti dikatakan drg. Sariningsih, “Mereka perlu di motivasi untuk bekerja sama dengan dokter gigi yaitu dengan meningkatkan perawatan gigi dirumah. Dianjurkan untuk mengurangi atau menghindari makanan yang merusak gigi (permen, coklat, makanan lengket)” (Sariningsih, 2014:246).

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan dalam dan luar rumah, baik anak-anak maupun orang dewasa. Survei mengenai game pada anak menunjukkan 65% disebabkan oleh orang tua yang memberikan *gadget* atau fasilitas untuk anak bermain game pada usia 3-5 tahun. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi penting yang berguna untuk anak-anak melalui game.

Game merupakan hal yang disukai banyak orang tidak terkecuali anak-anak. Dalam game terdapat salah satu bagian penting yang menjadi fokus perhatian pemainnya serta dapat menyampaikan pesan yang ada dalam game, yaitu karakter game. Karakter game merupakan salah satu aspek yang paling penting. Seperti aktor dan aktris dalam sebuah film, mereka adalah fokus perhatian begitu juga dengan karakter dalam game, karakter merupakan pemain di panggung permainan. Seringkali, Pemain terhubung ke game melalui karakter permainan. Untuk itu menciptakan karakter yang baik sangat penting. Namun karakter game juga harus memperhatikan target *audience* agar pesan yang ada dalam game dapat tersampaikan dengan baik melalui karakter game yang dimainkan, karena karakter gamelah yang membawa pemain masuk kedalam cerita sebuah *game*.

Karakter game memiliki berbagai macam jenis dan tipenya, terdapat juga gaya visual yang ada pada karakter game baik kartun hingga realis, salah satu gaya visual kartun yang dapat menimbulkan kesan lucu adalah chibi yaitu karakter yang mengalami deformasi atau penyederhanaan bentuk. Oleh karena itu penggunaan gaya visual chibi atau deformasi karakter dapat digunakan untuk karakter dengan target audiens anak-anak.

1.1 Tujuan

Perancangan karakter ini bertujuan untuk memudahkan anak-anak menerima pesan kesehatan gigi yang disampaikan melalui karakter game.

1.2 Metode Penelitian dan Analisis Data

1. Observasi

Observasi dilakukan langsung oleh perancang di SDN 2 Mekar Jaya Cigondewah Hilir Kabupaten Bandung. Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh berdasarkan sumbernya dapat diklasifikasikan dari dua sumber yaitu:

- a. Data primer, data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak-anak yang perancang lakukan.
- b. Data sekunder, data hasil kuisioner yang disebarkan kepada anak-anak kelas 4 sampai 5 untuk mendapatkan data-data mengenai objek yang dihadapi serta perilaku dan gaya hidup anak-anak sebagai target *audience*.

Penggunaan data primer dan data sekunder secara bersama-sama dimaksudkan agar saling melengkapi yang disesuaikan dengan keperluan penelitian. Selain itu, hal ini dilakukan sekaligus untuk perbandingan data yang diperoleh.

2. Wawancara

Dalam melakukan observasi perancang juga melakukan wawancara kepada berbagai narasumber yang terkait dalam perancangan karakter ini, yaitu Drg. Annys Yuliana, Jotter Studio dan Akal Kreatif. Wawancara yang dilakukan perancang menggunakan wawancara yang tidak terstruktur sehingga perancang lebih bebas untuk mendapatkan informasi dari narasumber.

3. Studi Pustaka

Selain itu juga perancang juga mempelajari buku-buku dan karya-karya sebelumnya yang membahas tentang perancangan Karakter untuk di analisis.

2. Dasar Teori

2.1 Tinjauan Karakter

Karakter game adalah orang yang cerdas, makhluk, atau mesin dalam sebuah game (Pardew, 2007:1). Sebenarnya, karakter dalam sebuah game bisa berupa apa saja asalkan memiliki kemampuan untuk bertindak dengan atau mampu bereaksi terhadap pemain. Beberapa karakter game memiliki rupa yang indah dan ada pula yang buruk atau jelek. Terdapat bermacam gaya visual, baik jenis karakter kartun sampai dengan karakter dengan gaya realis.

2.1.1 Jenis-Jenis Karakter

Game memiliki berbagai jenis karakter. Berikut ini adalah daftar kategori karakter dalam game (Pardew, 2007:3):

- a. **Player Character (Karakter Pemain)** Karakter pemain adalah karakter yang dapat dimainkan/dikendalikan oleh satu pemain atau dapat dikendalikan pemain lain jika dalam multi player game
- b. **Enemies (Karakter Musuh)** Karakter musuh adalah karakter yang agresif, merupakan saingan pemain.
- c. **General non-player character (Karakter NPC / Pelengkap)** Karakter NPC adalah karakter yang tidak dikendalikan pemain, dapat dikatakan sebagai pelengkap atau karakter tambahan dalam game

2.1.2 Tipe Karakter

Terdapat 5 jenis karakter yang umum digunakan dalam game: (animal) hewan, (fantasy) hayalan, (historical) bersejarah, (licensed) berlisensi dan (mythic) mitos (Novak, 2012:161)

2.1.3 Bentuk dasar yang digunakan dalam desain karakter

Bentuk memiliki peran besar dalam desain karakter. Bentuk dapat menceritakan tentang visual karakter yang kita buat. Karena masing-masing bentuk memiliki makna tertentu, jika berfikir secara kasar bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga mungkin tidak memiliki makna, tetapi akan memberikan makna tersendiri ketika kita melakukan variasi menggunakan bentuk dasar. Bentuk merupakan dasar yang kita gunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu (Tillman, 2011:6). Berikut merupakan contoh pengembangan dari bentuk-bentuk dasar menjadi karakter:

- a. **Kotak atau persegi:** kotak merupakan bentuk yang kaku, jika dilihat gambar dibawah ini tentu tidak memiliki cerita untuk suatu karakter. Secara umum ketika melihat bentuk kotak, yang biasa difikirkan adalah: stabilitas, kepercayaan, kejujuran, pesanan, kesesuaian, keamanan, persamaan, kejantanan Ini adalah hal yang paling umum orang pikirkan ketika mereka melihat bentuk persegi. Hal ini penting untuk mengetahui informasi seperti ini ketika membuat karakter.
- b. **Segitiga:** Secara umum ketika orang melihat segitiga akan muncul fikiran tentang hal berikut: tindakan, agresif, energi, sneakiness, konflik, ketegangan.
- c. **Lingkaran:** Bentuk lingkaran memiliki arti sebagai kelengkapan, keanggunan, main-main, menghibur, satu kesatuan, perlindungan, kekanak-kanakan.

2.2 Super Deformasi Karakter

Deformasi karakter adalah gaya kartun yang dibuat dengan menyederhanakan bentuk karakter menjadi sederhana. Deformasi adalah gaya spesifik karikatur Jepang dimana karakter yang digambarkan dengan cara berlebihan, biasanya kecil dan gemuk, dengan anggota badan gemuk dan kepala besar, membuat mereka menyerupai anak-anak kecil. Banyak karakter desain Anime khas memiliki kepala yang agak lebih besar daripada proporsional yang benar. Biasanya karakter deformasi digunakan untuk target usia anak-anak karena deformasi bertujuan untuk memunculkan kelucuan.

2.2.1 Proporsi

Karakter super deformasi memiliki proporsi tersendiri yaitu perbandingan tubuh yang kecil dari kepalanya. Biasanya 1:3 ukuran tubuhnya dan 1:2 rasio ketinggian karakter. Selain proporsi yang diubah karakter deformasi tidak mengutamakan detail seperti pada umumnya. Jika karakter memiliki ciri khusus biasanya cenderung akan ditonjolkan pada bagian tersebut.

2.2.2 Teknik Dalam Pembuatan Karakter (Techniques)

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam game yang membantu menyampaikan karakteristik fisik karakter game. (Novak, 2012:169):

- 1.Konsep Art (Concept Art)
- 2.Modeling
- 3.Animasi (Animation)
- 4.Gaya (Style)

2.2.3 Referensi (Reference)

Referensi didefinisikan sebagai suatu tindakan atau contoh yang merujuk pada sesuatu. Referensi untuk desainer karakter dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengamati dari suatu kehidupan atau dari sebuah foto untuk memastikan bahwa apa yang digambarkan secara visual itu benar. Referensi dapat diperoleh dari gambar-gambar, foto, film, atau kehidupan nyata yang berhubungan dengan karakter yang akan dirancang. (Tillman, 2011:85)

2.2.4 Target Audience

Anak pada usia 9-11 tahun merupakan saat yang tepat untuk memberikan pengetahuan-pengetahuan yang berguna untuk menanamkan kebiasaan yang baik. “Dalam keadaan normal, fikiran anak usia Sekolah Dasar berkembang secara berangsur-angsur dan secara tenang. Pengetahuannya bertambah secara pesat. Banyak keterampilan-keterampilan mulai dikuasai, dan kebiasaan-kebiasaan tertentu mulai dikembangkannya”. (Kartono, 2007:138)

Minat anak pada periode tersebut (usia sekolah dasar) terutama sekali tercurah pada segala sesuatu yang dinamis bergerak. Anak pada usia ini sangat aktif dinamis. Segala sesuatu yang aktif dan bergerak akan sangat menarik minat perhatian anak. Ingatan pada usia 8-12 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat. Daya menghafal dan memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan meletakkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat. Dan anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak. (Kartono, 2007:138)

2.3.5 Warna

Salah satu fitur yang paling penting adalah warna. Warna menceritakan banyak tentang karakter dan kisahnya. Hal ini juga mempengaruhi apakah seseorang akan memiliki hubungan kepada karakter tertentu. Orang cenderung tertarik terhadap orang lain yang menyukai hal-hal yang sama yang mereka lakukan. Jadi, sangat penting untuk mengetahui makna dari warna yang akan digunakan. (Tillman, 2011:110)

2.3.6 Pendeskripsian Karakter

Untuk memulai dengan pengembangan karakter, perlu menulis deskripsi karakter (juga dikenal sebagai sinopsis karakter) untuk masing-masing karakter utama. Deskripsi Karakter merupakan ringkasan singkat dari kehidupan karakter. Tujuan menyusun deskripsi karakter untuk mengeksplorasi setiap karakter secara mendalam untuk memahami dari mana mereka berasal dan siapa mereka. Pikirkan karakter sebagai orang yang nyata. Elemen sinopsis karakter yang baik meliputi semua elemen seperti berikut (Novak, 2012:178): Nama, Jenis (kelas, ras, pola dasar, fantasi / mitis / sejarah), Jenis kelamin / umur, Penampilan fisik (tipe tubuh, tinggi badan, warna rambut / gaya, warna mata, warna kulit, kostum, skema warna, tanda tangan pose, Profil, gerak tubuh, ekspresi wajah, membedakan tanda), Latar belakang dan sejarah, Relevansi cerita sinopsis.

3. Pembahasan

3.1. Analisis Data

Berdasarkan klasifikasi dari data – data yang didapat melalui wawancara, observasi dan studi pustaka penulis menganalisa data – data tersebut dan mendeskripsikannya. Dari pendekatan yang digunakan perancang, dan dianalisis maka perancang menemukan tema yang akan digunakan dalam perancangan karya yang berbentuk karakter game . Tema yang telah ditemukan adalah “Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi dari Karies”, dalam tema tersebut Dokter gigi menjadi karakter utama, karena dokter gigi yang mengetahui bagaimana mencegah dan mengobati penderita karies gigi. Desain karakter dibuat agar pesan yang terdapat dalam game dapat dengan mudah tersampaikan. Karakter dibuat dalam bentuk sederhana dan warna yang menarik. Dari analisis telah ditemukannya keyword: “Pola Pikir Masyarakat”, “Perubahan Gaya Hidup”, “Rasa Takut ke Dokter Gigi”, “Penyakit Sistemik”.

Berdasarkan data analisis diatas maka dapat dikembangkan menjadi sebuah bahan perancangan karakter untuk menentukan karakter apa saja yang akan dibuat. Hal tersebut tentu saja harus disesuaikan dengan khalayak sasaran itu sendiri yaitu anak-anak usia 9-11 tahun yaitu menggunakan teori deformasi karakter.

3.2 Segmentasi

Demografis

Usia : 9-11 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelas sosial : Menengah ke atas

a. Geografis : Perkotaan

c. Psikografis : Pelajar sekolah dasar yang memiliki tingkat ekonomi menengah atas, dengan gaya hidup yang dekat akan kemudahan akses gadget dengan fasilitas yang mendukung.

d. Behaviour : Target audiens memiliki kebiasaan bermain gadget, bermain game di *handphone*.

3.3 Ide Perancangan

Ide dasar perancangan karakter game ini berasal dari fenomena meningkatnya kasus penderita karies gigi pada anak-anak sekolah dasar. Karies gigi adalah rusaknya jaringan pada gigi yang mengakibatkan berbagai masalah dan gangguan jika tidak dilakukan penanganan dengan cepat dan benar. Karies gigi merupakan penyakit yang umum di alami anak-anak, hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap konsumsi jajanan, sebab lain adalah kurangnya pengetahuan orang tua tentang akibat dari karies gigi sehingga anak dibiarkan bebas memakan makanan yang menyebabkan karies.

3.4 Konsep Pesan

Karakter yang akan dibuat dalam game ini diambil dari sebagian bentuk-bentuk yang memiliki relasi terhadap kesehatan gigi baik pengaruh, penyebab, dan dampak dari penyakit gigi berlubang tersebut, terdapat karakter utama dalam perancangan ini yaitu seorang dokter gigi yang bertanggung jawab terhadap kesehatan gigi anak.

Pesan yang disampaikan melalui karakter game adalah untuk memberikan kesadaran kepada pemain terhadap kesehatan gigi, karena karakter yang dibuat disesuaikan dengan target, sehingga diharapkan akan memudahkan menyampaikan pesan tentang kesehatan gigi.

3.4 Deskripsi Perancangan

Perancangan karakter ini dibuat berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan karakter apa saja yang akan dibuat. Dari hasil analisis data terdapat beberapa hal yang mempengaruhi terjadinya karies, yaitu pentingnya peran dokter gigi untuk mengatasi masalah karies ini, karena dokter gigi yang mempunyai kemampuan lebih untuk mengatasi masalah karies. Kemudian penulis menetapkan dokter gigi menjadi karakter utama dalam perancangan ini. Hal lain yang mempengaruhi terjadinya karies adalah adanya bakteri *streptococcus mutans* dalam gigi yang mampu mengubah sisa makanan manis menjadi asam sehingga menjadikan gigi menjadi lunak dan terjadilah karies, maka penulis menentukan karakter musuh dalam perancangan ini dibuat dari bentuk bakteri *streptococcus mutans*. Kemudian penulis menemukan data bahwa penderita karies lebih cenderung terjadi pada anak sekolah dasar, karena gaya hidup

yang konsumtif senang memakan makanan manis namun kurang pengawasan dari orangtua maka penulis menentukan karakter anak sekolah dasar sebagai karakter NPC atau karakter pelengkap.

Berikut deskripsi masing-masing karakter:

Tabel 1 Deskripsi Karakter

	Deskripsi
<p>Karakter Utama</p>	<p>Nama: Dokter Zoffy Type: Player Character Sifat: Pemberani, bertanggung jawab, lincah. Fisik: Pendek, Berkacamata, Bersenjata, Memakai Jas, Rambut Tegak. Latar Belakang(story): Dokter Andi merupakan sosok karakter yang pemberani, bertanggung jawab dengan tugasnya sebagai dokter yaitu untuk melindungi kerusakan kerusakan yang ada pada gigi anak-anak. Kekuatan: Dengan senjata pasta <i>Floride</i> yang berbentuk seperti pistol untuk menyerang musuh Gender: Laki-laki Shape: Bentuk dasar yang digunakan untuk karakter ini adalah persegi berdasarkan teori persegi memiliki makna stabilitas, kepercayaan, kejujuran, keamanan, kejantanan(Berani/Gagah). Estetika:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaya yang digunakan adalah kartun chibi dimana bentuk mengalami deformasi menjadi bentuk yang sangat sederhana jika dibandingkan dengan gaya realis. - Warna yang digunakan untuk karakter ini adalah putih,dan hitam. - Digunakan untuk media <i>game</i> namun perancangan ini hanya sebatas sampai pada sprite gerakan yang dibutuhkan. <p>Gerakan: Karakter ini memiliki gerakan idle atau gerakan pada saat karakter diam, gerakan berlari, lompat, menyerang musuh dengan menembakkan senjata dan mati.</p>
<p>Karakter Musuh</p>	<p>Nama: Monster COCCUS Type: Enemies Sifat: Jahat, Merusak Fisik: Seperti ulat, gigi bertaring, jalan dengan kaki yang banyak, memiliki banyak mata, bertubuh merah, memiliki bagian tubuh seperti tentakel. Latar Belakang: Nama Monster Coccus diambil dari salah satu bakteri yang menyebabkan gigi berlubang dan rusak, dengan cara mengubah sisa makanan manis yang menempel digigi menjadi asam sehingga mengakibatkan gigi rusak. Karena itulah Monster Coccus di ciptakan sebagai karakter musuh dari karakter utama. Kekuatan: menyemburkan gas asam dari mulutnya dan mengeluarkan cambuk dari tentakelnya Gender: Tidak diketahui Shape: Bentuk dasar yang digunakan pada karakter ini adalah bulat, karena berdasarkan analisa bentuk bakteri jenis streptococcus mutans adalah bulat bersambung seperti ulat. Estetika:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaya yang digunakan adalah kartun. - Warna yang digunakan adalah warna merah, orange, dan turunan hijau ke kuning - Digunakan untuk media <i>game</i> namun perancangan ini hanya sebatas sampai pada sprite gerakan yang dibutuhkan. <p>Gerakan: Karakter ini memiliki gerakan idle atau gerakan pada saat diam, gerakan menyemburkan gas asam, dan gerakan berjalan, gerakan mati.</p>
<p>Karakter Pelengkap</p>	<p>Nama: Tony Type: NPC Sifat: Lincah, Suka makanan manis Fisik: Kecil, Pendek, Memakai baju sekolah dengan rambut hitam, memakai topi SD</p>

	<p>Latar Belakang: NPC di ambil dari wujud anak sekolah dasar, Karena anak sekolah dasar sangat senang dengan makanan manis. Kegiatan NPC ini adalah terus memakan permen sepanjang hari sehingga bakteri atau musuh sangat senang dan menyerang gigi anak.</p> <p>Kekuatan: tidak memiliki kekuatan</p> <p>Gender: Laki-Laki</p> <p>Shape: Bentuk dasar yang digunakan pada karakter ini adalah bentuk lingkaran, berdasarkan teori yang ada pada bab 2 Bentuk lingkaran memiliki arti sebagai main-main, menghibur, kekanak-kanakan.</p> <p>Estetika:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaya yang digunakan adalah kartun chibi dimana bentuk mengalami deformasi menjadi bentuk yang sangat sederhana jika dibandingkan dengan gaya realis. - Warna yang digunakan untuk karakter ini adalah putih, merah dan hitam. - Digunakan untuk media <i>game</i> namun perancangan ini hanya sebatas sampai pada sprite gerakan yang dibutuhkan. <p>Gerakan: Karakter ini memiliki gerakan lari ketakutan dan berjalan ceria sambil memakan permen.</p>
--	--

4. Kesimpulan

Dari hasil analisis didapatkan kesimpulan bahwa karies gigi merupakan hal yang umum terjadi pada usia sekolah dasar. Hal itu disebabkan oleh perubahan gaya hidup masyarakat dan perubahan jajanan yang ada dilingkungan sekolah menjadi salah satu penyebab dari meningkatnya angka penderita karies gigi. Penyebab lain adalah dari bakteri pada gigi yang mengubah asam dari sisa makanan manis yang mengakibatkan gigi berlubang. Setiap masalah gigi dapat ditangani oleh dokter gigi, oleh karena itu dokter gigi memiliki peranan penting dalam menjaga dan mengobati penderita gigi sekaligus mencegah agar penderita karies gigi pada anak bisa berkurang.

Perancangan karakter untuk anak sekolah dasar mengenai karies gigi ini didasarkan pada hasil analisa data yaitu dapat disimpulkan bahwa karakter dokter gigi cocok dijadikan sebagai karakter utama dalam perancangan ini karena dokter gigi berperan penting dalam menjaga kesehatan gigi. Kemudian bakteri penyebab gigi berlubang (karies) dijadikan sebagai karakter musuh karena sifatnya yang merusak gigi. Sedangkan anak sekolah dasar menjadi korban sehingga dijadikan sebagai karakter NPC. Tujuan dari perancangan ini untuk memudahkan anak-anak menerima pesan kesehatan gigi melalui game dengan karakter yang sudah dibuat berdasarkan dari apa yang sudah dianalisa. Karakter yang dibuat diharapkan mampu digunakan sebagaimana mestinya, sehingga anak memiliki pengetahuan tentang kesehatan gigi melalui karakter yang dibuat.

Daftar Pustaka:

- [1] Kartono, Kartini. 2007. Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: CV. Mandar Maju.
- [2] Novak, Jeanni. 2012. Game Development Essential. Delmar : Engage Learning
- [3] Pardew, Les. 2007. Game Character Animation All In One. United States of America: Premiere Press.
- [4] Sariningsih, Endang. 2014. Gigi Busuk dan Poket Periodontal sebagai focus infeksi. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [5] Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. United State of America: Focal Press.

Sumber Lain:

- [1] Nenglita, “Kenapa anak suka main game?”,mommiesdaily.com, [Online] diakses dari <http://mommiesdaily.com/2013/01/18/kenapa-anak-suka-main-games/>, [pada 18 Juni 2015].
- [2] Wikipedia. 2015. “*Super deformed*”. [Online] https://en.wikipedia.org/wiki/Super_deformed. [Diakses pada 2 Juli 2015].