

# PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEDUKASI TENTANG PENTINGNYA KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>

*Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.01*

*Terusan Buah Batu, Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia*

*mhswarapanji@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,*

*ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>*

**Abstrak:** Anak kecil belajar banyak hal dengan mengamati perilaku orang tuanya, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti kebiasaan jam tidur, jam makan. Hal ini bisa menjadi salah satu cara bagi orang tua untuk mengajarkan anak kebiasaan baik seperti menjaga kebersihan gigi dan mulut dikarenakan terjadinya peningkatan kasus gigi berlubang pada anak usia 12 tahun dari rentang tahun 2013 yang semulanya 29,8% menjadi 37,19% anak pada tahun 2018. Penelitian bertujuan untuk merancang sebuah *User Interface Mobile Game* yang diharapkan bisa menjadi media yang cocok bagi orangtua untuk mengedukasi anak tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut sejak dini. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan cara mewawancarai beberapa pihak yang ahli dibidangnya, yaitu dokter gigi, praktisi ahli *User Interface Design*, dan orangtua yang memiliki anak berusia 5-10 tahun. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sehingga memunculkan lima pokok bahasan pada penelitian ini: *User Interface*, *User Experience*, *Mobile Game*, Gigi dan Mulut, dan Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu dari kelima bahasan tersebut, penulis merancang *User Interface Mobile Game* sebagai media untuk membantu orangtua dalam mengedukasi anak usia 5-10 tahun akan pentingnya memelihara kebersihan gigi dan mulut.

**Kata Kunci:** *User Interface*, *User Experience*, *Mobile Game*, Anak, Gigi dan Mulut.

**Abstract:** *Young children learn many things by observing the behavior of their parents, either directly or indirectly, such as sleeping habits, eating hours. This can be a way for parents to teach good habits such as maintaining dental and oral health due to an increase in cases of cavities at the age of 12 years from the range in 2013 which was originally 29.8% to 37.19% of children in 2018. Research aims to design a Mobile Game User Interface which is expected to be a suitable medium for parents to educate children about the importance of maintaining dental and oral hygiene from an early age. Data collection was carried out by interviewing several parties who are experts in their fields, namely dentists, expert practitioners of User Interface Design,*



*and parents who have children aged 5-10 years. The data obtained were then analyzed to give rise to five subjects in this study: User Interface, User Experience, Mobile Game, Teeth and Mouth, and Visual. There-fore, of the five languages, the authors designed the Mobile Game User Interface as a medium to assist parents in educating children aged 5-10 years about the importance of maintaining oral and dental hygiene.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Mobile Game, Children, Teeth and Mouth.*

## **PENDAHULUAN**

### **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. Kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu kebiasaan baik yang harus diajarkan sejak kecil. Dengan begitu, hal ini bisa menjadi kebiasaan dan membuat anak memiliki kesadaran yang tinggi untuk melakukannya seumur hidup. 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). Head of Sustainable Living Beauty and Personal Care and Home Care, Yayasan Unilever Indonesia Drg. Ratu Mirah Afifah mengatakan pandemi COVID-19 telah menyebabkan perubahan besar pada rutinitas sehari-hari masyarakat di seluruh 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 2018. Kemudian kebiasaan buruk meningkat selama di rumah yaitu 2 dari 5 orang dewasa mengaku tidak memiliki gigi, dan 7-10 orang menghindari ke dokter gigi.

### **Permasalahan**

#### **Identifikasi Masalah**

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

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

#### **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?

#### **Ruang Lingkup**

- a. Apa

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

- b. 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*.

c. Kapan

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

d. Dimana

Perancangan dan penelitian karya ini dilakukan di kota Jakarta.

e. Mengapa

Dibutuhkannya media informasi dan edukasi mengenai pentingnya kesehatan gigi dan mulut.

f. 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.

### Tujuan

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

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

### Cara Pengumpulan Data

Pada metode penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif karna metode ini cukup cocok dengan fenomena yang

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEKEDUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

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).

### **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)

## **METODE PENELITIAN**

### **Teori Game**

Game adalah suatu aktivitas yang didalamnya terdapat pemain, aturan, interaksi, dan target. Game adalah sistem di mana pemain terlibat dengan sistem dan konflik direkayasa atau dibuat. (Teguh Arie Sandy, 2019).

### **Teori Desain User Experience & User Interface**

#### ***User Interface***

User interface merupakan media yang mempertemukan pengguna dengan sistem yang dibangun, baik untuk mengumpulkan input dari pengguna dan juga untuk menampilkan response dari aplikasi. (Hermawan, 2004).



### ***User Experience (UX)***

User Experience (UX) tak hanya proses bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan. (Moh Ahsan, Wahyudi Arianto, Robbi Tri Murdani, 2020).

### **Teori Desain Komunikasi Visual**

Ricky W. Putra mengklaim bahwa Desain Komunikasi Visual adalah proses kreatif seorang desainer untuk menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan pesan atau ide. (Putra, 2021)

### **Teori Layout**

Layout mewakili letak gambar dan teks dalam elemen desain. Layout dapat memberikan atau menghambat suatu informasi yang disajikan dalam sebuah karya. (Nadya, Hadi Saputra, 2018).

### **Teori Ilustrasi**

Ilustrasi menggambarkan suatu kejadian dan ekspresi dalam bentuk dua dimensi. Ilustrasi tidak hanya untuk menggambarkan ekspresi tetapi juga memiliki tujuan untuk menjelaskan. (Bella Citra Pertiwi, Diani Apsari, Taufiq Wahab, 2020)

### **Teori Tipografi**

Tipografi adalah media untuk menerjemahkan bahasa lisan ke dalam halaman yang dapat dibaca. Peran tipografi adalah untuk menyampaikan ide atau informasi di halaman kepada pembaca. Kurangnya karakter tipografi dapat mengurangi desain yang indah, membuatnya kurang lebih komunikatif. Ini tidak menyampaikan informasi tentang bagian utama dari desain atau pekerjaan. (Wijaya, 1999)

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Konsep Pesan**

Pada hasil data yang bisa penulis dapatkan dan simpulkan menunjukkan bahwa bertambahnya angka kerusakan gigi pada anak usia dini dari tahun ketahun. Peran orang tua sangat besar dalam mengedukasi anak akan pentingnya menjaga Kebersihan dan Kesehatan gigi sejak dini, Namun, orang tua kesulitan untuk mengedukasi anak dalam rentang usia 5-10 tahun karena anak seringkali malas dan sulit diajak untuk menyikat gigi sebelum tidur karena menurut mereka, menyikat gigi itu hal yang tidak menarik sehingga kurangnya minat anak terhadap menyikat gigi menjadi salah satu faktor yang membuat anak malas menyikat gigi. Maka dibutuhkannya media yang cocok sehingga anak dapat mengenal tindakan apa saja yang dapat merusak gigi dan bagaimana cara mencegah kerusakan gigi

### **Konsep Kreatif**

Pada perancangan user interface mobile game ini menggunakan target primer anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun. Dalam penyampaian pesan pada anak dibutuhkan cara yang cocok untuk anak. Pada perancangan ini menyampaikan pesan dengan Bahasa, visual dan gameplay yang disesuaikan untuk anak dengan rentang usia 5-10 tahun agar pesan yang ingin disampaikan akan dengan mudah ditangkap dan dapat dimengerti oleh anak.

### **Konsep Media**

#### **Media Utama**

Media utama yang akan digunakan oleh penulis dalam penyampaian informasi kepada Audience adalah media promosi berupa desain prototype aplikasi. Media utama yang dipilih yaitu perancangan user interface mobile



game sebagai media promosi. Perancangan user interface mobile game untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut pada anak usia 5-10 tahun di Jakarta.

### **Media Pendukung**

- a. Youtube ads
- b. 2. Poster
- c. Sticker
- d. Mug
- e. X Banner
- f. Sikat gigi

### **Konsep Visual**

Karakter dalam game ini memberikan pesan kita harus membiasakan kebiasaan baik jika tidak kebiasaan baik sebelumnya yang sudah kita lakukan akan sia-sia. Untuk gaya desain karakter menggunakan outline hitam agar terkesan tegas dengan dipadukan dengan warna-warna yang cerah sehingga warna menjadi kontras. Pada cerita akan menggunakan penokohan menggunakan karakter utama sebagai diri kita sendiri dan unsur-unsur yang dapat merusak gigi, pada cerita dan gameplay anak juga diajak untuk berimajinasi dengan konsep petualangan menyelamatkan peri gigi. Pada User Interface Mobile Game berisikan beberapa konten yaitu:

- a. Pengenalan penyakit gigi dan mulut
  - Karies gigi
  - Deposits
  - Glositis
- b. Cara pencegahan penyakit gigi dan mulut
  - Sikat gigi minimal 2 kali sehari, setelah makan dan sebelum tidur
  - Menjaga atau mengurangi makanan-makanan yang mengandung gula
- c. Pesan
  - Mengajak anak-anak peduli dengan kebersihan gigi dan mulut

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
 PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEDEKASI TENTANG PENTINGNYA  
 KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

Konsep visual pada perancangan user interface mobile game ini mencakup ilustrasi, tipografi, desain karakter, layout dan warna. Pada perancangan user interface mobile game menggunakan latar di dalam hayalan karakter utama dan bertempat di dalam mulut karakter utama.

### Konsep Bisnis

#### Cost Structure

Cost Structure yang dibuat dibawah ini merupakan rincian biaya yang dikeluarkan unruk pengembangan aplikasi user interface mobile game "Tooth Fairy" ini.

Tabel 1 *Tooth Fairy*

No	Kegiatan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
<b>A. Tenaga Kerja</b>					
1.	<i>Project Manager &amp; System Analyst</i>	2	OB/Bulan	Rp 10,000,000	Rp 20,000,000
2.	<i>UI/UX Designer</i>	2	OB/Bulan	Rp 6,500,000	Rp 13,000,000
3.	<i>Business &amp; Marketing Management</i>	2	OB/Bulan	Rp 5,000,000	Rp 10,000,000
4	<i>Front-End Developer</i>	2	OB/Bulan	Rp 3,000,000	Rp 6,000,000
5	<i>Back-End Developer</i>	2	Ob/Bulan	Rp 3,000,000	Rp 6,000,000
<b>B. Media Pendukung</b>					
1.	YoutubeAds	1	1 Bulan Tayang	Rp 810,000	Rp 810,000
2.	Poster (A3)	20	Buah	Rp 5,000	Rp 100,000
3.	<i>Stcker (A4)</i>	25	Buah	Rp 4,000	Rp 100,000
4.	<i>Activity Book</i>	30	Buah	Rp 10,000	Rp 300,000
5.	<i>Mug</i>	20	Buah	Rp 17,000	Rp 340,000
6.	<i>X banner 160x60 cm</i>	3	Buah	Rp 50,000	Rp 150,000
8.	Sikat gigi	20	Buah	Rp 10,000	Rp 200,000
<b>C. Integrasi</b>					
1.	<i>Support &amp; System Maintenance</i>	1	Paket	Rp 2,300,000	Rp 4,500.000
2.	<i>Monitoring Keamanan Aplikasi</i>	1	Paket	Rp 2,200,000	



Total Biaya (A, B, C)	Rp 61,500.000
PPN 10%	Rp 6,150.000
Total	Rp 67,650.000

### Media Planning

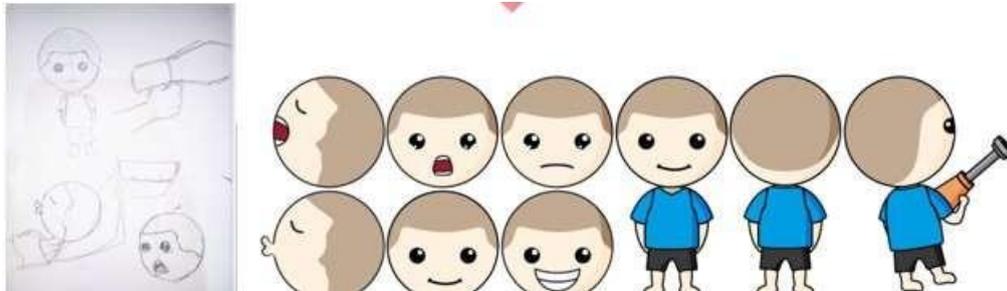
Strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan metode AISAS. AISAS adalah singkatan dari Attention, Interest, Search, Action, Share. Pada aplikasi Bring Up Parenting, konsep AISAS digunakan untuk memperkenalkan produknya. Selain itu, AISAS juga digunakan untuk menyampaikan pesan melalui desain yang tepat dan efektif sesuai dengan target khalayak sasaran. (Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S., 2020)

Tabel 2 AISAS

<b>Attention</b>	<i>Audiences</i> melihat iklan-iklan atau media promosi yang dipublish oleh <i>Tooth Fairy</i> melalui iklan media cetak maupun <i>online</i> seperti poster, x banner sebagai media cetak dan iklan pada youtube. Buku aktivitas dan sticker didapatkan dari seminar-seminar tentang Kesehatan gigi ke sekolah-sekolah.
<b>Interest</b>	<i>Audiences</i> tertarik dengan Sticker, Buku aktivitas, Mug, Sikat gigi dari <i>Tooth Fairy</i> yang bisa didapatkan pada seminar dan workshop pada sekolah-sekolah sebagai media pendukung dan juga pastinya sesuai dengan yang mereka inginkan. Hal tersebut terjadi karena media pendukung berhasil menarik perhatian dari <i>Audiences</i> .
<b>Search</b>	<i>Audiences</i> mencari tahu tentang aplikasi <i>Tooth Fairy</i> yang bisa diakses melalui media sosial <i>Tooth Fairy</i> seperti Instagram dan Facebook.
<b>Action</b>	<i>Audiences</i> akan memutuskan untuk mendownload <i>mobile game Tooth Fairy</i> dari <i>Playstore</i> dan <i>App Store</i> .
<b>Share</b>	<i>Audiences</i> akan memberikan feedback atau ulasan terhadap <i>mobile game</i> di <i>Play store</i> atau <i>App store</i> dan membagikan pengalamannya kepada masyarakat melalui social media seperti Instagram Story baik dalam testimoni, komentar dan tagar yang bersangkutan dengan <i>mobile game Tooth Fairy</i> .

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEKUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

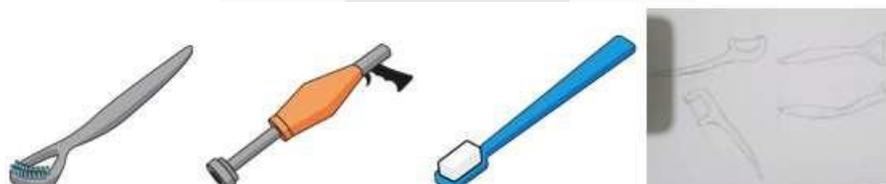
Hasil Perancangan  
Studi Visual



Gambar 1 karakter utama



Gambar 2 Karakter Maskot

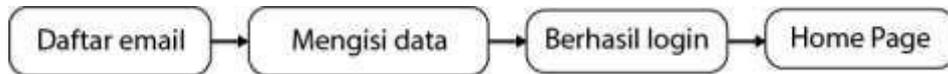
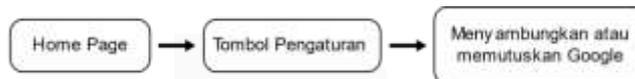
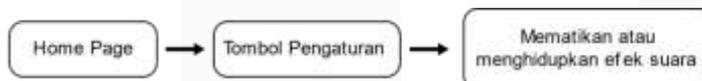
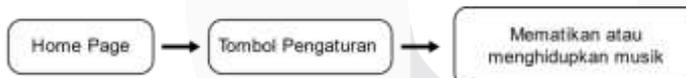


Gambar 3 Item

**Taskflow**

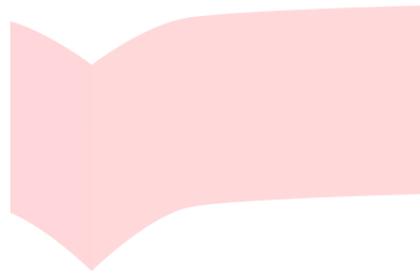
User Flow merupakan alur interaksi yang akan dilalui oleh pengguna setiap langkah-langkahnya untuk mencapai tujuan di dalam game.



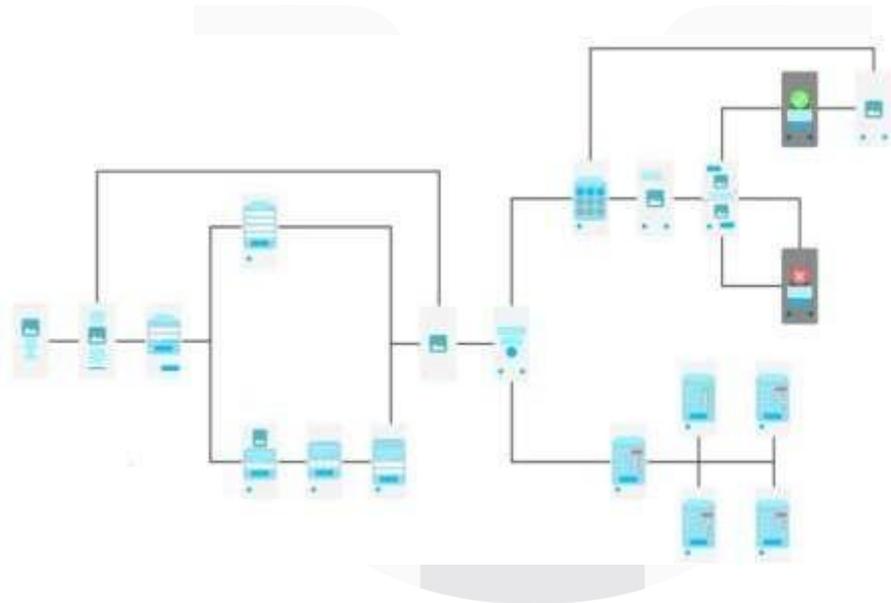
**Daftar****Mengatur ulang kata sandi****Login****Memulai *Game*****Tahap memulai *game* dari checkpoint****Menyambungkan/memutuskan Google Play****Mematikan atau menghidupkan efek suara****Mematikan atau menghidupkan musik****Mematikan atau menghidupkan notifikasi**

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENEDUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

Userflow

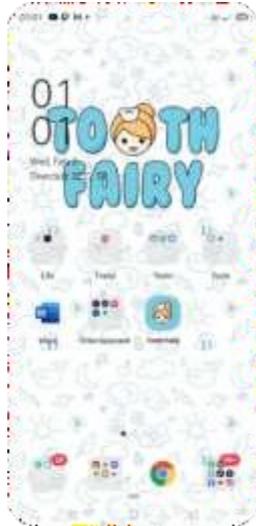


Wifeflow

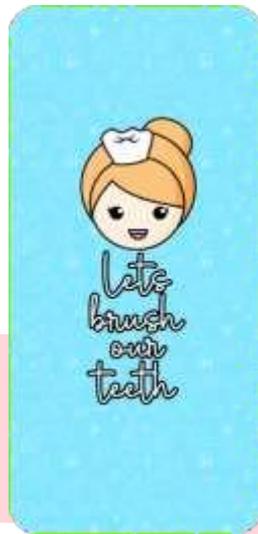




**Wireframe**



Gambar4  
Home Android



Gambar 5  
Splash screen  
1



Gambar 6  
Splash screen 2



Gambar 7  
Login



Gambar 8  
Daftar



Gambar 9  
Reset Password

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEKEDUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA



Gambar 10  
Mengatur  
Password  
baru

Gambar 11  
Home Screen

Gambar 12  
Konfirmasi Pin



Gambar 13  
Pengaturan

Gambar 14  
Pemilihan Level



### Konsep Media Pendukung



Gambar 15 Youtube Ads dengan durasi 15 detik



Gambar 16 Poster

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEKUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA



Gambar 17 Sticker



Gambar 18 Activity Book



Gambar 19 Mug



Gambar 20 X Banner





Gambar 21 Sikat Gigi

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Fenomena permasalahan mengenai meningkatnya tingkat kerusakan gigi pada anak usia 12 tahun menurut data dari Riskesdas tahun 2013 dan 2018 yang terjadi di Jakarta dikarenakan kurangnya edukasi akan pentingnya kebersihan gigi dan mulut. Masih banyak anak usia dini yang belum ditamamkan kebiasaan baik seperti menyikat gigi sesudah makan dan sebelum tidur atau minimal dua kali sehari.

Pada perancangan user interface mobile game untuk anak ini terdapat pengenalan beberapa penyakit yang sering dijumpai jika tidak menjaga kebersihan gigi dan mulut dan penyebab kenapa penyakit ini bisa diderita. Peran orang tua juga penting pada perancangan ini adalah membantu menjelaskan informasi yang game sediakan pada anak dan mendampingi anak untuk membimbing cara menyikat gigi yang baik dan benar.

Konsep perancangan user interface mobile game untuk anak dinilai cukup cocok dengan anak umur 5-10 tahun dimana sudah terlahir di zaman modern seperti ini dan tingkat ketertarikan anak yang tinggi dengan game. Hal ini dapat menjadi salah satu solusi dalam penyampaian informasi dasar tentang pentingnya kebersihan gigi dan mulut. Ilustrasi juga dapat membantu anak dalam memahami akan pentingnya kebersihan gigi dan mulut.

Maheswara Panji Putratama<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup>, Ganjar Gumilar<sup>3</sup>  
PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE GAME UNTUK MENGEDUKASI TENTANG PENTINGNYA  
KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK USIA 5-10 TAHUN DI JAKARTA

## Saran

Perancangan user interface mobile game untuk anak ini dibuat untuk mengatasi permasalahan meningkatnya tingkat kerusakan gigi pada anak usia 12 tahun menurut data dari Riskesdas tahun 2013 dan 2018 yang terjadi di Jakarta dengan target primer penelitian ialah anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun diharapkan dapat memberikan edukasi tentang pentingnya kebersihan gigi dan mulut dan menanamkan kebiasaan menjaga kebersihan gigi hingga dia dewasa. Dengan dampingan orangtua dan pemahaman anak sedari kecil, diharapkan pesan yang terdapat pada mobile game Tooth Fairy ini dapat dipahami oleh anak dan diterapkan dikehidupannya sehari-hari, sehingga kasus tingginya kerusakan gigi di Indonesia dapat berkurang khususnya di Jakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

Basuki Budiman, Makassari Dewi, Elisa Diana Julianti, Tince A Yovita, Eddy Purwanto. "Laporan Riskesdas DKI Jakarta 2018." PROVINSI DKI JAKARTA, 2013.

Bella Citra Pertiwi, Diani Apsari, Taufiq Wahab. "PERANCANGAN BUKU CERITA BERILUSTRASI TENTANG CERITA RAKYAT NYI POHACI SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN." 2020.

Dwiyanto, Djoko. "Metode Kualitatif: Penerapannya dalam Penelitian." 2002.

Farida Nugrahani, M.Hum. *Metode Penelitian Kualitatif : dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta, 2014.

Hair, J. F, Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. *Multivariate Data Analysis*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2010.



Hermawan, Julius. *Teori, Analisa dan Implementasi Jaringan Tanpa Disk pada GNU/Linux*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004.

Moh Ahsan, Wahyudi Arianto, Robbi Tri Murdani. "Desain User Interface Dan User Experience Mobile AppKuysedekah.Id." 2020.

Nadya, Hadi Saputra. *TINJAUAN VISUAL PADA PERMAINAN DIGITAL INDONESIA BERJUDUL "DREADOUT"*, 2018: 1100.

Putra, Ricky W. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021.

Riskesdas, Tim. *Laporan Riskesdas DKI Jakarta 2018*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB), 2018.

Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S. "Perancangan Ui/ux Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak untuk Orang Tua Di Indonesia." 2020.

Teguh Arie Sandy, Wahyu Nur Hidayat. *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book, 2019.

Wijaya, Priscilia Yunita. "TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL." 1999: 48.