

PERANCANGAN STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL MENGENAI EDUKASI KESEHATAN GIGI PADA ANAK USIA DINI DI KOTA BANDUNG

VISUAL COMMUNICATION STRATEGY DESIGN ABOUT EDUCATION OF DENTAL HEALTH DISORDERS IN EARLY CHILDREN IN BANDUNG CITY

Hesti Ajriyani¹, Riky Siswanto² dan Asep Kadarisman³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
hestiajriyaniiii@student.telkomuniversity.ac.id, rikyiswanto@telkomuniversity.ac.id,
kadarisman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kesehatan gigi dan mulut adalah hal yang penting untuk diperhatikan pada perkembangan anak. Peran orang tua berperan aktif bertanggung jawab dalam mengawasi serta merawat kesehatan gigi dan mulut. Anak usia dini cenderung rentan mengalami masalah kerusakan gigi, hal ini disebabkan oleh stuktur gigi yang tumbuh belum sempurna serta kurangnya perhatian orang tua untuk menjaga kebersihan gigi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan informasi mengenai gangguan kesehatan gigi seperti karies pada anak usia dini di Kota Bandung. Meningkatkan kesadaran orang tua agar memperhatikan perkembangan anak terutama dengan merawat kesehatan gigi sejak dini. Menciptakan sebuah media informasi yang dapat mengedukasi dengan pendekatan desain komunikasi visual. Melalui pendekatan metode kualitatif dengan mengumpulkan data berdasarkan hasil observasi dan wawancara disertai penggunaan analisis matriks perbandingan antara beberapa produk sejenis, dan menggunakan analisis SWOT dan AISAS. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa data dengan teori yang relevan terhadap objek penelitian, ditarik kesimpulan bahwa media yang akan dirancang adalah buku interaktif. Media buku merupakan salah satu sarana edukasi yang informatif. Melalui perancangan ini buku dikemas menjadi sebuah buku yang dapat menarik minat orang tua untuk mengajarkan anaknya mengenai kesehatan gigi dan mulut.

Kata kunci: Kesehatan Gigi, Anak Usia Dini, Edukasi, Desain Komunikasi Visual, Buku Interaktif.

Abstract: Dental and oral health is an important thing to pay attention to in child development. Parents play an active role and are responsible for supervising and caring for dental and oral health. Early childhood tends to be prone to tooth decay problems, this is caused by the structure of the teeth that grow not perfect and the lack of attention from

parents to maintain dental hygiene. The purpose of this study was to convey information about dental health disorders such as caries in early childhood in the city of Bandung. Increase parental awareness to pay attention to child development, especially by taking care of dental health from an early age. Creating an information media that can educate with a visual communication design approach. Through a qualitative method approach by collecting data based on the results of observations and interviews accompanied by the use of comparison matrix analysis between several similar products, and using SWOT and AISAS analysis. From the results of the research that has been done, there are some data with theories relevant to the object of research, it is concluded that the media to be designed is an interactive book. Book media is an informative educational tool. Through this design, the book is packaged into a book that can attract parents to teach their children about dental and oral health.

Keywords: Dental Health, Early Childhood, Education, Visual Communication Design, Interactive Books.

PENDAHULUAN

Menjaga kesehatan merupakan suatu hal yang dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas hidup sehat bagi seorang individu. Kesehatan gigi dan mulut dapat berdampak pada perkembangan anak. Pada anak usia dini cenderung mengalami gangguan kesehatan gigi. Salah satu masalah yang paling sering dialami oleh anak-anak adalah masalah karies gigi, terbentuk dari endapan sisa makanan yang menempel pada sela-sela gigi. Dampak dari karies gigi menjadi berlubang, keropos, hingga gigi patah. Membuat anak mengalami penurunan nafsu makan akibat kehilangan daya kunyah dan pencernaan anak terganggu, sehingga hal ini berpengaruh pada tumbuh kembang anak yang kurang maksimal. Hal ini disebabkan oleh anak yang tidak disiplin menggosok gigi secara rutin dan kurangnya perhatian orang tua terhadap kondisi gigi anak. Padahal orang tua memiliki peran penting sebagai tokoh dasar pembentukan perilaku anak terhadap kebersihan gigi dan mulut. Kondisi anak yang mengalami masalah gigi akan merasakan rasa sakit pada area gusi serta mulut. Apabila anak dan orang tua tidak memperhatikan kesehatan gigi, maka dapat menimbulkan dampak yang lebih buruk daripada masalah karies gigi yang cukup berbahaya, bahkan membuat anak mengalami kerusakan pada gigi secara permanen. (Afrinis, Farizah, & Indrawati, 2020)

Laporan Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) pada tahun 2018, menguraikan bahwa sebanyak 93 persen anak usia dini di Indonesia mengalami gangguan kesehatan pada gigi. Sedangkan, sebanyak 17,4 persen penduduk memiliki masalah gigi permanen. Sebanyak 57,6 persen penduduk lainnya memiliki permasalahan gigi dan mulut, namun hanya 10,2 persen yang sudah ditangani oleh tenaga medis. Padahal, target yang diharapkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan *World Dental Federation* (FDI) adalah sebanyak 50 persen jumlah anak-anak bebas dari gangguan kesehatan gigi atau karies gigi pada anak. (Ansori, 2021) Direktur Pelayanan Kesehatan Primer Kementerian Kesehatan (Kemenkes) yaitu drg. Saraswati Sugiyarso, MPH menyatakan gangguan kesehatan gigi pada anak perlu diatasi. Wilayah Indonesia merupakan salah satu negara yang memadai mengenai sumber daya manusia terhadap tenaga kesehatan gigi, pernyataan yang terdapat pada Konsil Kedokteran Indonesia (KKI) dapat membuktikan dengan data yang tervalidasi. Dokter gigi anak di New York, AS, Sumaya Ibrahim, menyatakan semestinya orang tua mengajak anaknya mengunjungi dokter gigi ketika gigi sudah terlanjur berlubang atau sudah mengakibatkan beberapa kondisi lain yang lebih serius seperti demam tinggi, bengkak pada gusi, mulut serta wajah, hingga merangsang rasa nyeri pada area bagian mulut. Apabila orang tua mengabaikan gejala masalah kesehatan gigi, maka akan berakibat kondisi anak semakin buruk dan pada akhirnya anak mengalami infeksi sehingga perlu menjalani perawatan intensif. Akan tetapi, masih banyak jumlah orang dewasa yang cenderung memandang masalah kesehatan gigi pada anak adalah kondisi yang lazim, sehingga anak-anak tidak perlu melakukan perawatan khusus. (Widayati, 2014)

Berdasarkan hasil pengamatan latar belakang yang telah diteliti, pertumbuhan anak dan kesehatan pada gigi bergantung pada bagaimana orang tua merawat anaknya. Orang tua berperan penting pada tumbuh kembang anak, terutama pada disiplin merawat kesehatan gigi dan mulut. Media komunikasi visual seperti buku interaktif sebagai upaya edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran

merawat gigi. Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai gangguan kesehatan gigi pada anak usia dini di Kota Bandung. Meningkatkan kesadaran orang tua terhadap perkembangan anak dengan merawat kesehatan gigi sejak dini. Menciptakan sebuah media informasi yang dapat mengedukasi dengan pendekatan desain komunikasi visual.

KAJIAN TEORI

Perancangan (*Design*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perancangan adalah sebuah proses atau tindakan merancang. Proses perancangan pada desain bertujuan untuk memperbaiki atau membuat sebuah inovasi terbaru sebagai solusi dan mencari penyelesaian dari sebuah masalah. (Putra, 2020)

Teori Komunikasi

Istilah komunikasi merupakan kegiatan menyampaikan atau menyebarluaskan informasi beserta data kepada khalayak. Komunikasi bersifat informatif dan persuasif, dilakukan oleh individu atau kelompok sebagai komunikator atau sumber informasi. (Zaenuri, 2017)

Desain Komunikasi Visual

Komponen utama pada desain adalah gambar dan tulisan. Desain erat kaitannya dengan perancangan pada nilai estetika, cita rasa, dan kreativitas. Sedangkan komunikasi merupakan ilmu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan. Pada dasarnya keilmuan desain komunikasi visual merupakan sebuah proses yang menggabungkan seni dan teknologi menjadi sebuah kesatuan untuk menyampaikan ide/gagasan secara visual. (Putra, 2020)

Buku Interaktif

Interpretasi buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah buku merupakan sebuah lembar yang berisi tulisan terdiri dari kumpulan lembar kertas yang dijilid. Kata interaktif adalah keadaan yang ditandai dengan sifat saling melakukan aksi dan aktif. Buku interaktif bergambar merupakan jenis buku yang paling banyak disukai oleh anak-anak. Tampilan buku didominasi oleh gambar/illustrasi yang mendukung alur cerita. Fungsi gambar/illustrasi adalah untuk menyampaikan penjelasan atau pemahaman. (Lesmana & Rahman, 2019)

Illustrasi

Illustrasi merupakan metode dalam Desain Komunikasi Visual untuk menjelaskan sebuah objek yang tidak dapat dijelaskan oleh teknik fotografi. ilustrasi yang dapat menciptakan respon emosi terhadap pengamat. Ilustrasi memiliki sifat yang lebih hidup dibandingkan sifat fotografi yang hanya menangkap suatu moment, tanpa membatasi wujud seni ilustrasi yang merepresentasikan gambar atau piktorial dengan tujuan memperindah. (Anindita & Riyanti, 2016)

Tipografi

Seni yang mempelajari huruf dan keterbacaan huruf disebut dengan tipografi. Penggunaan tipografi pada sebuah karya merupakan elemen yang penting pada sebuah karya agar memaksimalkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Pemilihan jenis huruf dan ukuran sangat perlu dipertimbangkan legibility dan keterbacaannya pada sebuah karya, karena bentuk huruf dan penempatannya dapat mempengaruhi tingkat keterbacaan. Jenis huruf dan penempatan disesuaikan dengan konsep desain pada sebuah karya yang akan dibuat (Sihombing, 2017)

Layout

Layout merupakan susunan tata letak yang mengatur elemen-elemen visual sehingga terciptakan kesatuan yang saling berhubungan pada sebuah bidang tertentu. Salah satu bagian layout adalah penggunaan grid sistem sebagai alat bantu untuk menata objek visual agar terlihat lebih rapih dan tertata. (Putra, 2020)

Warna

Peran warna pada bidang seni rupa dan desain mengarah pada pencitraan dan penampilan. Penyebabnya adalah unsur warna dapat menghasilkan sebuah nilai yang dapat menarik perhatian daripada sebuah objek yang tidak berwarna.

Teori Promosi

Sebuah kerangka berpikir baru terhadap strategi promosi yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Strategi promosi mengarah pada bentuk komunikasi yang lebih ramah, efektif, dan mempermudah pengguna dalam memahami. Perlu adanya pendekatan personal dengan target pasar, demi membangun komunikasi yang kredibilitasnya tidak diragukan oleh pengguna atau target. (Rangkuti, 2009)

Analisis SWOT

Latar belakang terwujudnya metode ini adalah untuk mencari tahu mengapa suatu perencanaan bisnis dapat gagal. Analisis SWOT merupakan akronim dari *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*. Metode ini bertujuan untuk memperkirakan perencanaan agar dapat mencapai suatu tujuan dengan memperhatikan kelemahan dan peluang pada sebuah strategi. (D. Fatimah, 2020)

AISAS

Strategi komunikasi AISAS merupakan singkatan dari (*Attention*, *Interest*, *Search*, *Action*, dan *Share*). Tujuan penggunaan strategi komunikasi AISAS pada

perancangan desain adalah untuk melihat dan mengetahui instabilitas yang terjadi pada latar belakang masalah topik penelitian. (Muallimah, 2021)

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif dengan analisis matriks perbandingan antara beberapa produk sejenis serta menggunakan analisis SWOT dan AISAS.

1. Mengumpulkan data observasi yang berasal dari pengamatan dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena masalah karies gigi pada anak usia dini serta pencegahan masalah gigi. Observasi dilakukan pada beberapa lokasi yaitu lokasi Dokter Gigi, toko buku dan salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung.
2. Studi pustaka proses pengumpulan data dengan mengkaji literatur seperti buku dan referensi terkait hasil penelitian sebelumnya. Referensi yang dipakai dari buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan karya Ricky W. Putra, buku Tipografi Dalam Desain karya Daton Sihombing, serta buku Rupa Dasar (Nirmana) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual karya Dr Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
3. Wawancara, pengumpulan data dengan wawancara pada narasumber Drg. Nanny Saputra sebagai dokter gigi dan seorang ibu rumah tangga usia 25-35 tahun yang mempunyai anak dengan masalah karies pada gigi.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Pada perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai kesehatan gigi dan pencegahan masalah gigi pada anak sejak dini. Memberikan pengertian bahwa permasalahan karies gigi merupakan suatu hal yang serius, bahkan masalah karies gigi dapat berdampak lebih buruk pada pertumbuhan anak

jika tidak ditangani dengan benar. Kata kunci yang digunakan adalah menyadari, memahami, dan menjaga. Melalui perancangan ini diharapkan orang tua menyadari dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan buruk tidak menjaga kesehatan gigi dan mulut, kemudian orang tua memahami hal apa saja yang harus dilakukan untuk merawat kebersihan gigi. Diharapkan orang tua serta anak termotivasi merawat kesehatan gigi dengan disiplin menggosok gigi minimal 2 kali sehari.

Konsep Kreatif

Perancangan buku interaktif ini akan dibuat berdasarkan prinsip dan elemen visual. Konsep kreatif yang disampaikan adalah pesan edukasi mengenai kesehatan gigi dan mulut berupa penampilan buku dengan beberapa aktivitas yang bisa dimainkan fitur seperti *pull-tab* atau *pop-up*. Tujuan dari konsep kreatif ini adalah mengajak target sasaran memahami apa saja hal terkait tentang gigi dan termotivasi menjaga kesehatan gigi serta mulut. Sehingga anak-anak dapat belajar dan bermain, juga melatih perkembangan motorik halus anak. Selain bermain dan belajar, kegiatan yang dilakukan dapat menjadi waktu keakraban interaksi antara orang tua dan anak.

Konsep Media

Terdapat dua jenis media utama, berupa buku saku untuk orang tua dan buku interaktif untuk anak-anak. Tahapan materi yang akan disajikan mulai dari memberikan pemahaman terhadap orang tua mengenai pengertian gigi, fungsi gigi sampai dengan gambaran anatomi gigi. Tahap selanjutnya mengedukasi anak-anak mengenai faktor penyebab gigi rusak, salah satu contohnya anak-anak melakukan kegiatan pada buku tersebut untuk memisahkan mana makanan yang sehat bagi gigi dan mana yang tidak sehat. Perancangan buku ilustrasi cerita anak dengan konsep buku edukasi interaktif *pop-up* dan *pull-tab*, bertujuan untuk

memberikan kesan yang menyenangkan sehingga anak akan merasa berinteraksi langsung dengan buku.

Kegiatan bermain merupakan suatu media pembelajaran informal bagi anak usia dini dalam pengolahan diri secara fisik dan pikiran, dan dapat berdampak positif bagi perkembangan usia anak. Dengan bermain anak-anak dapat mengasah cara mengontrol dan mengenali emosi, pengembangan imajinasi, keterampilan berkomunikasi, serta penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. (Lathifa, Aditia, & Hidayat, 2015)

Konsep Komunikasi

Pada perancangan ini memerlukan pendekatan komunikasi pemasaran yang dapat dengan mudah diterima oleh target sasaran, yaitu penggunaan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action dan Share*). Kegiatan promosi adalah sebuah rangkaian dalam upaya memperkenalkan produk atau jasa kepada target sasaran yang bersifat persuasif atau mengajak khalayak untuk tertarik pada produk yang ditawarkan. (Yusantiar & Soewardikoen, 2018)

Pada *Attention* bertujuan untuk menarik perhatian adalah mempromosikan atau menyebar luaskan informasi melalui media sosial, penjualan produk atau merchandise dan melakukan penyuluhan langsung pada lokasi yang banyak terdapat orang tua dan anak-anak (*brosur, merchandise, poster, dan xbanner*). Pada tahap *Interest*, menarik perhatian target sasaran orang tua untuk mengetahui bagaimana dampak buruk yang terjadi jika masalah gigi menjadi bahaya bagi tumbuh anak (*Media sosial dan video Ads*). Tahap *Search* menyiapkan media website untuk menyampaikan informasi mengenai buku dan kampanye. Tahap *Action* sebagai salah satu upaya untuk mempromosikan buku edukasi mengenai kesehatan gigi anak usia dini dengan *x-banner* dan *display booth*. Tahap *Share* menggunakan stiker, totebag, dan gantungan kunci bergambar karakter gigi.

Konsep Visual

Pada perancangan ini menggunakan konsep visual *flat design* dengan pendekatan minimalis, tampilan desain yang bersih tanpa memiliki bayangan dan tekstur sebagai acuan perancangan buku edukasi interaktif mengenai kesehatan gigi. Penggunaan warna dasar primer yang dominan yaitu merah dan biru yang diambil dari warna logo Pepsodent, disesuaikan dengan representasi target sasaran dengan karakter warna yang dinamis, menyenangkan, penuh semangat, dan memberikan kesan terpercaya. Terdapat dua jenis huruf *sans serif* yang akan digunakan, yaitu huruf *Nunito* sebagai tipografi pada isi dan jenis huruf *Baloo 2* sebagai judul pada buku.

Konsep Bisnis

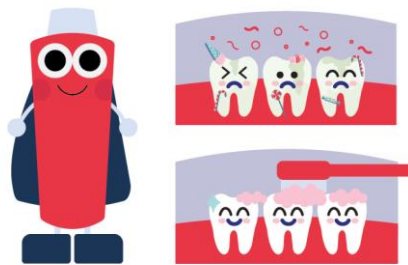
Konsep bisnis pada perancangan media edukasi bekerja sama dengan perusahaan Pepsodent, merek pasta gigi tertua di Indonesia. Semata-mata perusahaan pasta gigi yang aktif mendidik untuk meningkatkan kebiasaan baik dengan menyikat gigi rutin dan benae melalui program sekolah dan layanan pemeriksaan gigi gratis. Produk Pepsodent bekerja sama dengan Departemen pendidikan dan kesehatan pemerintah indonesia dan diakui oleh persatuan dokter gigi indonesia (PDGI) pada tahun 1990-an. Perancangan media edukasi dilakukan berdasarkan kampanye Pepsodent yang berjudul #mommyslittlepartner dengan bertujuan mengajak anak-anak Indonesia untuk bekerja sama dengan Ibu menjalankan sejumlah tanggung jawab agar membentuk kebiasaan baik mulai dari rumah, seperti rutin menggosok gigi setiap hari. Kampanye ini berawal dari perhatian Pepsodent terhadap peran ibu dalam menjalankan kewajiban sehari-hari agar mampu memenuhi berbagai kebutuhan dengan baik.

Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2007:7) menyatakan kampanye merupakan tindakan kegiatan komunikasi massa yang dapat menyampaikan

pesan tentang masalah-masalah sosial dengan maksud melakukan perubahan agar khalayak berkembang lebih baik. Tujuan dari gerakan kampanye sosial adalah menumbuhkan kesadaran khalayak terhadap permasalahan sosial yang sedang terjadi dengan menyalurkan gagasan dan ide kepada masyarakat. (Siswanto & Supriadi, 2022)

Hasil Media Utamas

1. Konsep Visual Perancangan



Gambar.1 Konsep ilustrasi
sumber: hesti ajriyani 2022

Gaya ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan adalah ilustrasi dengan gaya *flat design* dan memiliki bentuk yang sangat sederhana namun pembentukan visualnya mudah untuk dimengerti oleh target sasaran primer dan sekunder.



Gambar.2 Konsep warna
sumber: hesti ajriyani 2022

Penggunaan warna dasar primer yang dominan yaitu merah dan biru yang diambil dari warna logo Pepsodent, disesuaikan dengan representasi target sasaran yang masih berusia dini 5-10 tahun dengan karakter yang dinamis, menyenangkan dan penuh semangat.



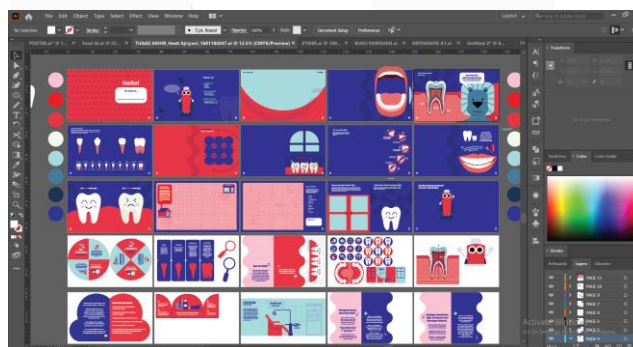
Gambar 3 Konsep tipografi
sumber: hesti ajriyani 2022

Pada perancangan buku interaktif, penggunaan tipografi sebagai penyampaian pesan dan menunjukan karakter dari sebuah buku yang akan dirancang. Jenis huruf yang akan digunakan yaitu *sans serif* dengan karakter yang tebal, tegas, dan bersih namun tetap dinamis dan memiliki keselarasan dengan tema buku.

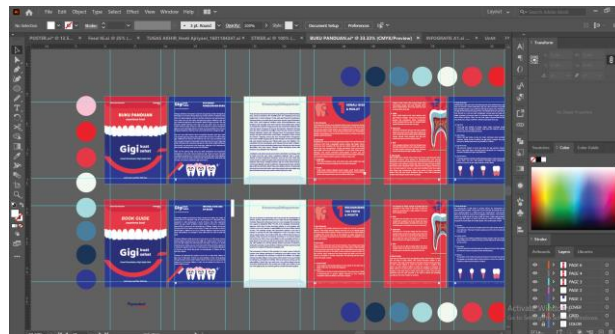
Pembuatan Buku Interaktif

1. Pembuatan Media Utama

Jenis buku yang sudah dirancang adalah Buku Edukasi Interaktif dengan tema dari salah satu kampanye Pepsodent, yaitu Mommys Little Partner. Terdapat dua buku, yaitu buku pop-up dan buku saku untuk orang tua yang berisi tentang edukasi tentang kesehatan gigi serta tata cara permainan pada buku pop-up.



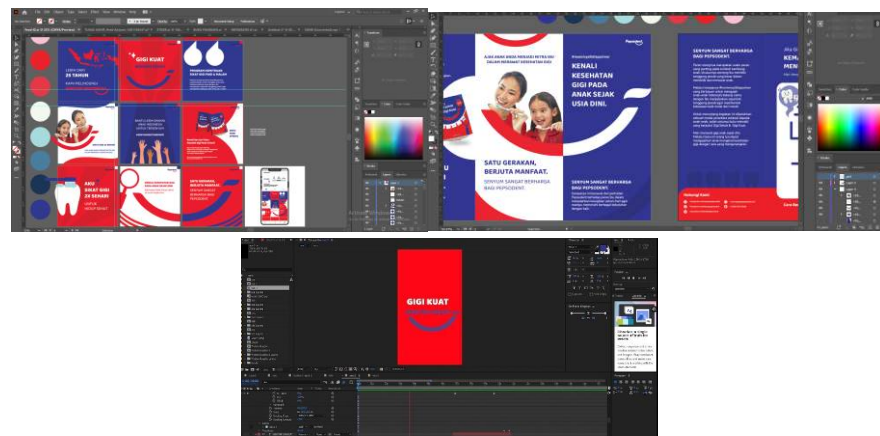
Gambar.4 *Layouting* buku interaktif
sumber: hesti ajriyani 2022



Gambar.5 *Layouting* buku panduan
sumber: hesti ajriyani 2022

2. Pembuatan Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan berdasarkan AISAS, yaitu Sosial Media Instagram, poster, Merchandise, website, dan Motion grafis sebagai media promosi produk buku edukasi interaktif dengan gerakan kampanye.



Gambar.6 *Layouting* buku interaktif
sumber: hesti ajriyani 2022

Hasil Akhir Media Utama

1. Media Utama



Gambar.7 Media utama buku interaktif
sumber: hesti ajiyani, 2022

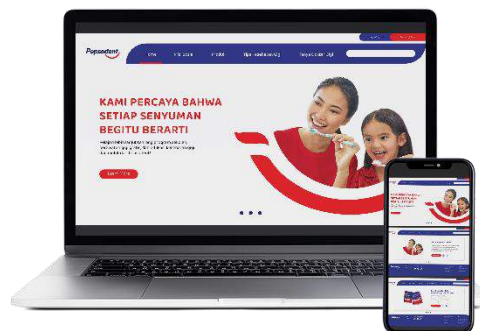


Gambar.8 Media utama buku panduan
sumber: hesti ajiyani, 2022

2. Media Pendukung



Gambar.9 Media pendukung media sosial
sumber: hesti ajiyani, 2022



Gambar.10 Media pendukung website
sumber: hesti ajiyani, 2022



Gambar.11 Media pendukung brosur
sumber: hesti ajriyani, 2022



Gambar.12 Media pendukung poster
sumber: hesti ajriyani, 2022



Gambar.13 Media pendukung x-banner
sumber: hesti ajriyani 2022



Gambar.14 Media Pendukung Booth
Sumber : Hesti Ajriyani, 2022



Gambar.15 Media pendukung merchandise
sumber: hesti ajriyani, 2022

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perancangan strategi komunikasi visual mengenai edukasi gangguan kesehatan gigi pada anak usia dini di kota bandung, maka dapat ditarik kesimpulan masalah gigi yang terjadi pada anak usia ini cenderung diakibatkan dari kebiasaan yang buruk seperti tidak menggosok gigi secara rutin, mengonsumsi makanan manis atau susu yang berlebihan, jarang minum air putih, serta kurangnya perhatian orang tua terhadap kebersihan gigi dan mulut. Orang tua merasa edukasi terhadap kesehatan gigi merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang tumbuh kembang anak. Kenyataannya dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, masih banyak orang tua yang mengajarkan anaknya untuk mencintai buku. Buku merupakan sumber ilmu dan media edukasi yang cocok untuk anak-anak dibandingkan dengan media elektronik. Perancangan buku interaktif “Gigi Sehat dan Gigi Kuat” adalah salah satu upaya untuk mengedukasi orang tua dan anak, sehingga diharapkan dapat mengurangi masalah kesehatan gigi pada anak usia dini dan dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap kesehatan gigi dan mulut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinis, N., Farizah, N., & Indrawati. (2020). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 763-771.
- Anindita, M., & Riyanti, M. t. (2016). Tren Flat Desain Dalam Desain Komunikasi Visual. *trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id*, 3-4.
- Ansori, A. N. (2021, September 12). *93 Persen Anak Usia Dini di Indonesia Mengalami Gigi Berlubang*. Diambil kembali dari Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/health/read/4656184/93-persen-anak-usia-dini-di-indonesia-mengalami-gigi-berlubang>
- D. Fatimah, F. N. (2020). *Teknik Analisis SWOT - Pedoman menyusun strategi yang efektif & efisien serta cara mengelola kekuatan & ancaman*. Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.
- Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DENGAN BATU SEBAGAI ALAT BERMAIN UNTUK ANAK. *openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id*, 1109-1117.
- Lesmana, F., & Rahman, Y. (2019). Designing of The Illustration Book as A Learning Media About Dental Health for Children Ages 4-7 Years. *atlantispress.com*, 226-230.
- Muallimah, H. (2021). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *journalkreatif.sttbandung.ac.id*, 1-10.
- Putra, R. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Jakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Comummunication*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Sihombing, D. (2017). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siswanto, R., & Supriadi, O. (2022). Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Kampanye Sosial Computer Vision Syndrome Untuk Meningkatkan Kesadaran Akan Kesehatan Mata Ditengah Pandemi Covid-19. *eProceedings of Art & Design*, 1577-1579.
- Widayati, N. (2014). Faktor yang berhubungan dengan karies gigi pada anak usia 4-6 tahun. *e-journal.unair.ac.id*, 197-199.
- Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. (2018). Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Parawisata Kabupaten Rembang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 207-220.
- Zaenuri, A. (2017). TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM PENGAJARAN. *ejournal.inkafa.ac.id*, 43-62.