

**PERANCANGAN *BACKGROUND* ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PENCEGAHAN KARIES GIGI PADA
SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANDUNG BARAT**

**2D ANIMATION BACKGROUND AS AN PROMOTION MEDIUM FOR DENTAL
CARIES PREVENTION IN**

ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN WEST BANDUNG REGENCY

Putri Fathiyyah Firmanda Riza¹, Yayat Sudaryat², Yosa Fiandra³

^{1,2,3}Universitas Telkom, Bandung

fathiyyahfirman@student.telkomuniversity.ac.id¹,

yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id², pichag@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Kesehatan mulut memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang kemampuan seseorang untuk makan, berbicara, dan berinteraksi sosial secara optimal. Salah satu masalah kesehatan mulut yang sering ditemukan adalah karies gigi, yang banyak dialami oleh peserta didik usia 6-18 tahun. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada proses belajar, menimbulkan rasa sakit yang mengganggu konsentrasi, serta meningkatkan angka ketidakhadiran di sekolah. Di Provinsi Jawa Barat, prevalensi karies gigi menunjukkan angka yang cukup tinggi, yaitu 40,39% pada siswa SD, 21,4% pada siswa SMP, dan 19,51% pada siswa SMA. Untuk mengatasi permasalahan ini, Kementerian Kesehatan telah melaksanakan program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) sebagai bentuk upaya promotif dan preventif melalui pemberian pelayanan kesehatan gigi sejak dini secara berkesinambungan. Salah satu metode yang berpotensi efektif adalah pemanfaatan media animasi, yang mampu menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan latar visual yang tepat untuk memperkuat pesan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukasi berbasis animasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta didik mengenai pencegahan karies gigi, sekaligus mendukung keberhasilan UKGS dalam penurunan angka prevalensi karies gigi di kalangan siswa.

Kata Kunci: Animasi, *Background*, *Environment*, Karies gigi, Kesehatan

ABSTRACT

Oral health plays a crucial role in supporting an individual's ability to eat, speak, and engage in social interactions effectively. One of the most common oral health problems is dental caries, which is frequently experienced by students aged 6-18 years. This condition can negatively impact the learning process, cause pain that disrupts concentration, and increase school absenteeism rates. In West Java Province, the prevalence of dental caries remains relatively high, with 40,39% among elementary school students, 21,4% among junior high

school students, and 19,51% among senior high school students. To address this issue, the Ministry of Health has implemented the Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) or School Dental Health Effort Program as a promotive and preventive measure, providing early and continuous dental health services. One promising approach is the use of animation media, which can deliver information in an engaging, easy to understand manner, supported by appropriate visual backgrounds to strengthen the message. This study aims to develop an animation based educational medium to enhance students knowledge and awareness of dental caries prevention, while simultaneously supporting the success of the UKGS program in reducing the prevalence of dental caries among students.

Keywords: Animation, Background, Environment, Dental Caries, Health

1. PENDAHULUAN

Karies gigi merupakan kondisi yang menyerang enamel, dentin, hingga sementum gigi akibat aktivitas mikroba pada sisa makanan, terutama karbohidrat yang difermentasi di rongga mulut. Jika tidak dicegah, kondisi ini dapat menyebabkan gigi berlubang, keropos, bahkan patah, yang berdampak pada penurunan daya kunyah dan gangguan pencernaan, serta menghambat pertumbuhan anak (Sinaga, 2013). Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 menunjukkan prevalensi karies gigi di Indonesia mencapai lebih dari 80%, dengan indeks kerusakan gigi tetap rata-rata di atas 4,5 dan gigi sulung di atas 8,1. Jawa Barat menempati peringkat kasus tertinggi dengan angka tertimbang 148.411, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah.

Penjaringan kesehatan peserta didik tahun ajaran 2023/2024 yang dilaksanakan oleh Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran bekerja sama dengan Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat mencatat prevalensi karies pada siswa SD/MI sebesar 40,39%, SMP/MTs 21,4%, dan SMA/MA/SMK 19,51%. Studi sebelumnya di Kabupaten Bandung Barat juga mengonfirmasi tingginya kasus karies pada siswa sekolah dasar, dengan sebagian besar siswa di dua SD sampel mengalami kondisi tersebut.

Upaya pencegahan karies gigi dapat dilakukan melalui pembiasaan menyikat gigi minimal dua kali sehari, terutama sebelum tidur. Pemerintah telah menjalankan Program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) sebagai langkah promotif dan preventif yang terintegrasi dalam UKS/M, menyediakan edukasi dan pelayanan kesehatan gigi sejak dini di sekolah.

Di era digital, media animasi menawarkan pendekatan edukasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Animasi memadukan elemen gerak, warna, suara, serta latar visual (background dan environment) yang mendukung penyampaian pesan secara efektif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media animasi edukasi pencegahan karies gigi bagi siswa sekolah dasar, dengan penulis berperan dalam perancangan latar visual untuk memperkuat narasi dan meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta motivasi siswa dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

2. LANDASARAN TEORI

2.1 Teori Kesehatan

2.1.1 Kesehatan Secara Umum

Kesehatan tidak hanya dimaknai sebagai kondisi fisik yang bugar, tetapi merupakan sumber daya penting yang dimiliki setiap individu untuk menjalani kehidupan secara seimbang, baik secara mental maupun sosial. Robert H. Brook (2017) menekankan bahwa kesehatan bukanlah tujuan akhir, melainkan bagian dari kapasitas individu untuk hidup toleran dan menerima perbedaan.

Hendrik L. Blumm (1974) mengemukakan bahwa tingkat kesehatan masyarakat dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu pola hidup, kondisi lingkungan, layanan kesehatan, serta faktor keturunan. Pola hidup yang kurang sehat dapat menimbulkan berbagai penyakit, sementara lingkungan baik fisik seperti fasilitas, infrastruktur, dan sanitasi maupun nonfisik seperti aspek sosial, ekonomi, politik, dan budaya juga berperan dalam menentukan derajat kesehatan. Pelayanan kesehatan yang memadai meliputi kemudahan akses, fasilitas, obat-obatan, dan tenaga medis kompeten berkontribusi besar dalam pencegahan, pengobatan, dan pemulihan penyakit. Sementara itu, faktor genetik yang bersifat hereditas sulit diintervensi sehingga penanganannya lebih difokuskan pada langkah pencegahan untuk mengurangi risiko kekambuhan..

2.1.2 Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut didefinisikan sebagai kondisi bebas dari rasa sakit maupun gangguan fungsi, sehingga memungkinkan seseorang untuk

berbicara, makan, dan bersosialisasi dengan nyaman serta percaya diri (Sriyono, 2009). Sejumlah faktor memengaruhi status kesehatan gigi, seperti perilaku individu dalam menjaga kebersihan mulut, kondisi sosial ekonomi, akses terhadap layanan kesehatan, serta kualitas lingkungan (Herjulianti, 2001). Praktik menyikat gigi yang baik, pendidikan, dan pendapatan turut menentukan kesadaran serta kemampuan perawatan gigi seseorang. Lingkungan fisik seperti ketersediaan air bersih juga berperan penting.

Tingginya prevalensi karies gigi pada anak umumnya berkaitan dengan pola makan yang tidak seimbang, kebiasaan buruk, serta rendahnya edukasi dari orang tua mengenai perawatan gigi (Rompis et al., 2016). Apabila tidak dijaga dengan baik, plak yang menumpuk dapat mengeras dan menjadi karang gigi, meningkatkan risiko karies serta penyakit periodontal lainnya (Nugroho, 1987; Forrest, 1995). Oleh karena itu, edukasi sejak usia dini dan kebiasaan hidup sehat menjadi kunci dalam pencegahan masalah kesehatan gigi dan mulut.

2.1.3 Anatomi dan Jenis Gigi

Gigi merupakan bagian dari rongga mulut yang berfungsi sebagai alat mengunyah sekaligus pintu masuk makanan menuju saluran pencernaan (Harshanur, 1991). Secara struktur, gigi terdiri dari kombinasi mineral dan protein, terutama kalsium, yang memberi kekuatan serta mendukung fungsi mekanisnya. Secara anatomi, gigi terbagi menjadi mahkota yang dilapisi enamel dan terlihat di luar gusi, serta akar yang dilapisi sementum dan tertanam di dalam gusi..

Pada manusia dewasa, jumlah gigi permanen yang tumbuh lengkap mencapai 32 buah (16 pasang), sedangkan gigi susu berjumlah 20 buah (10 pasang). Gigi permanen terdiri dari empat jenis, yaitu gigi insisif (seri), gigi kaninus (taring), gigi premolar (geraham kecil), dan gigi molar (geraham besar). Sementara gigi susu terdiri dari tiga jenis: insisivus, kaninus, dan geraham.

Gigi insisivus berbentuk pipih seperti sekop dan berfungsi untuk menggigit makanan. Gigi ini memiliki satu akar dan terdiri dari insisivus sentral dan lateral di setiap kuadran, dengan total delapan buah. Gigi kaninus, atau gigi taring, berbentuk runcing dan berfungsi untuk merobek makanan, berjumlah empat buah. Gigi premolar memiliki bentuk mahkota bulat dan berfungsi untuk

menghancurkan makanan, berjumlah delapan buah. Terakhir, gigi molar adalah gigi terbesar di bagian belakang mulut, memiliki beberapa tonjolan di permukaannya dan berfungsi untuk melumat makanan, dengan jumlah keseluruhan dua belas buah.

2.1.4 Karies Gigi

Menurut WHO (dalam Keputusan Menteri Kesehatan RI, 2025), karies gigi merupakan proses kerusakan bertahap yang terjadi pada lapisan luar gigi setelah gigi erupsi. Kerusakan ini disebabkan oleh pengurangan mineral pada jaringan keras pada gigi, serta kerusakan bahan organik akibat ketidakseimbangan komponen enamel dan jaringan sekitarnya. Jika tidak ditangani, bakteri dapat menembus lapisan gigi lebih dalam hingga mencapai pulpa, lalu menyebar ke jaringan periapikal, sehingga memicu rasa nyeri (Marlindayanti et al., 2022).

2.2 Teori Animasi 2D

Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan diputar dalam kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan yang menyatu dan berkelanjutan. Pada awalnya, animasi hanya berupa potongan-potongan gambar yang digerakkan secara manual agar tampak hidup (Adinda & Adjie, 2011). Istilah “animasi” berasal dari bahasa Latin *anima*, yang bermakna jiwa, semangat, atau kehidupan. Secara teknis, animasi memanfaatkan kemampuan otak manusia untuk menahan ingatan visual dari gambar sebelumnya, sehingga gambar dua dimensi tampak seolah-olah bergerak (The Making of Animation, 2004). Dengan demikian, animasi dapat dimaknai sebagai gambar-gambar statis yang disusun dan digerakkan sedemikian rupa hingga menciptakan kesan hidup dan dinamis.

2.3 Background

Background merupakan bagian dari environment yang berperan dalam membangun suasana serta mendukung interaksi dan aktivitas karakter dalam suatu adegan (Fowler, 2002). Dalam perancangannya, elemen penting yang perlu diperhatikan meliputi komposisi, framing, perspektif, dan posisi karakter. Perspektif sendiri adalah teknik visual yang memungkinkan seniman menggambarkan objek secara tiga dimensi di permukaan dua dimensi. Untuk menciptakan kesan ruang dan kedalaman yang realistis, latar biasanya dibagi menjadi tiga bagian utama: foreground,

middleground, dan background. Pendekatan ini membantu menyatukan objek, memberi ilusi kedalaman, serta menciptakan tampilan yang menyerupai dunia nyata.

2.3.1 *Horizon Line*

Garis horizon adalah batas visual antara langit dan bumi yang berubah sesuai sudut pandang, seperti very low, low, normal, high, hingga very high angle.

2.3.2 *Eye Level*

Eye level adalah posisi pandang sejajar mata yang memengaruhi letak garis horizon saat sudut pandang berubah.

2.3.3 *Konvergensi*

Konvergensi merupakan titik di mana seluruh garis dalam ruang tampak berkumpul atau berfokus pada satu arah pandang.

2.3.3 *Vanishing Point*

Vanishing point adalah titik pertemuan garis-garis objek di kejauhan, dengan teknik perspektif satu, dua, atau tiga titik untuk menciptakan kesan ruang.

2.3.4 *Foreshortening*

Foreshortening adalah teknik perspektif yang membuat bagian objek tampak lebih dekat ke pengamat, sehingga menciptakan ilusi kedalaman secara visual.

2.3.5 *Komposisi*

Komposisi adalah cara mengatur posisi karakter dan objek agar penonton dapat memahami situasi dalam suatu adegan (Fowler, 2002).

2.3.6 *Framing*

Framing adalah teknik mengatur komposisi untuk menyoroti elemen utama (point of interest) dalam sebuah adegan agar mudah dikenali penonton (Fowler, 2002).

2.4 *Mood*

Mood adalah suasana emosional dalam adegan yang perlu ditampilkan secara jelas agar dapat dirasakan audiens, seperti tegang, sedih, atau bahagia. Pemilihan warna yang tepat berperan penting dalam membangun suasana tersebut (Fowler,

2002).

2.4.1 Warna

Warna berperan penting dalam membangun mood visual. Menurut Fowler (2002), setiap warna memiliki asosiasi emosional tertentu, seperti merah untuk marah, biru untuk dingin, dan ungu untuk romansa. Kombinasi warna-warna ini dapat memperkuat kesan emosional dalam sebuah adegan. Skema warna, atau *color schemes*, merujuk pada kumpulan warna yang dipilih secara harmonis untuk menciptakan suasana tertentu dalam karya visual (IAMAG Masterclasses, n.d.).

- **Warna Komplementer:** pasangan warna yang berseberangan di color wheel, seperti merah–hijau, biru–oranye, dan kuning–ungu.
- **Warna Monokrom:** variasi dari satu warna dengan perbedaan terang-gelap atau saturasi.
- **Warna Analogus:** tiga warna berdampingan di color wheel yang menciptakan kesan harmonis.

2.4.2 Light Source and Shadow

Pencahayaan memengaruhi suasana visual melalui kontras dan suhu warna yang tepat, yang dapat membangkitkan respons emosional (Lin & Yoon, 2015). Dalam perspektif, arah cahaya dan bayangan ditentukan dengan panah tiga dimensi (Fowler, 2002).

2.4.3 Tekstur

Tekstur adalah kesan visual dari permukaan suatu objek, baik yang terlihat maupun terasa, seperti halus atau kasar. Menurut Ernawati et al. (2008) dan Bahari (2014), tekstur menegaskan karakter permukaan benda melalui tampilan visual yang memberikan kesan tertentu.

2.4.4 Style

Menurut Fowler (2002), terdapat dua jenis gaya yang diklasifikasikan berdasarkan cara seniman menginterpretasikan realitas secara visual.

- **Realistic:** Style ini mengadaptasi kehidupan nyata dengan penyederhanaan visual pada elemen lingkungan.
- **Wonky:** Style ini menonjolkan distorsi dan simplifikasi dengan cara

melebih-lebihkan atau menghilangkan detail dari realitas.

2.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan berbagai teknik. Observasi digunakan untuk memperoleh data empiris yang terlihat secara langsung serta memahami konteks yang diteliti (Hadi, 1986; Yin, 2012), dan berguna dalam perancangan environment. Studi dokumentasi mengandalkan data tertulis, visual, atau arsip yang telah ada sebelumnya (Sugiyono, 2014). Studi pustaka memungkinkan peneliti menggali landasan teori bersumber dari beragam referensi, termasuk buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya. Sementara itu, wawancara merupakan teknik tanya jawab langsung yang dapat memberikan informasi mendalam dan memperkuat pemahaman terhadap keterkaitan antara environment, background, dan manusia di sekitarnya (Black & Champion, 1992).

2.6 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif untuk mengidentifikasi pola dari data yang dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2013), analisis ini melibatkan proses sistematis dalam mengorganisasi data ke dalam kategori, menyusun pola, serta menyimpulkan temuan agar mudah dipahami. Analisis bersifat induktif, yaitu dimulai dari data lapangan yang kemudian dikembangkan menjadi kesimpulan atau hipotesis.

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 Khalayak

Karies gigi masih menjadi masalah kesehatan mulut dengan prevalensi tinggi di Indonesia, mencapai lebih dari 80% menurut SKI 2023. Di Jawa Barat, hasil penjarangan oleh FKG Universitas Padjadjaran dan Dinas Kesehatan menunjukkan prevalensi karies sebesar 40,39% pada siswa SD/MI, 21,4% pada SMP/MTs, dan 19,51% pada SMA/MA/MK. Kabupaten Bandung Barat dipilih sebagai lokasi penelitian karena tingginya kasus karies pada siswa sekolah dasar, sebagaimana didukung oleh dua studi sebelumnya yang menunjukkan sebagian besar siswa di SDN 2 Gunungmasigit dan SDN Pasir Haur mengalami karies. Selain itu, penulis juga mengikuti kegiatan Safari Kesehatan pada 23 April 2025 di SD Negeri Cilame, dengan fokus observasi pada pelaksanaan program UKGS.

3.2 Observasi

3.2.1 Sekolah Dasar Negeri Cilame

SDN Cilame didominasi warna hijau dan kuning pada bangunannya, dengan atap merah bata yang kontras dengan lingkungan sekitar yang terbuka dan hijau. Letaknya jauh dari gedung tinggi, sehingga langit biru dan pepohonan tampak jelas. Bangunan dirancang sesuai proporsi tinggi anak-anak, dengan jalan depan yang tidak terlalu lebar dan minim kepadatan bangunan. Sekitar sekolah dihiasi tanaman, selokan kecil, dan lapangan beralas batu yang juga berfungsi sebagai halaman upacara serta ruang kegiatan luar.

3.2.2 Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung Barat

Bangunan sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat umumnya didominasi warna hijau, kuning, atau biru terang yang memberi kesan semangat dan ceria. Sekolah-sekolah ini umumnya hanya satu hingga dua lantai, tanpa rerumputan di halaman, namun dikelilingi pohon-pohon tinggi dan lebat.

3.2.3 Ruang Kelas

Ruang kelas didominasi susunan meja dan kursi kecil yang tersusun repetitif. Di bagian belakang terdapat rak penyimpanan dan pojok baca. Ruangan dikelilingi kaca besar untuk pencahayaan dan sirkulasi udara, serta dihias dengan kerajinan di beberapa sisi seperti papan tulis dan jendela.

3.2.4 Eksterior Mobil Pemeriksaan Gigi

Mobil pemeriksaan gigi digunakan sebagai lokasi Station 2, tempat berlangsungnya pelayanan pemeriksaan. Mobil ini dilengkapi kaca jendela berlapis kaca film untuk mengurangi pantulan cahaya agar dokter dapat fokus. Saat mobil berhenti, kedua pintu belakang dibuka untuk sirkulasi udara dari pendingin ruangan.

3.2.5 Interior Mobil Pemeriksaan Gigi

Interior mobil pemeriksaan gigi didominasi warna putih, abu muda, dan sentuhan silver dari alat medis, menciptakan kesan klinis khas fasilitas kesehatan. Mobil difungsikan sebagai klinik gigi berjalan dengan dental unit yang memenuhi hampir seluruh ruang namun tetap memungkinkan pergerakan leluasa. Sistem pencahayaan menggunakan directional light dan spotlight untuk meminimalkan bayangan saat pemeriksaan. Lantai dimodifikasi

dengan baja bertekstur seperti cakaran kucing untuk mencegah tergelincir.

3.2.6 Station 1 UKGS

Station 1 merupakan area pendaftaran dan pengambilan nomor antrian, dilengkapi kursi tunggu bagi siswa yang sambil mendengarkan edukasi kesehatan gigi dan mulut dari tenaga kesehatan.

3.2.7 Struktur Gigi Anak

Dalam animasi, terdapat adegan fantasi karakter di dalam rongga mulutnya. Penulis mengobservasi struktur dan penomoran gigi untuk menentukan lokasi karies yang akan ditampilkan.

3.2.8 Karies Gigi

Gambar menunjukkan perkembangan karies gigi, dimulai dari pembentukan asam yang merusak lapisan gigi, hingga penurunan pH dan kerusakan enamel yang ditandai garis kehitaman pada gigi.

3.2.9 Kamar Tidur Anak Sekolah Dasar

Kamar anak tertata rapi dengan ventilasi baik, kipas dinding, dan meja penuh buku tanpa kursi. Interior didominasi kayu gelap, dilengkapi kaca panjang dan lemari di samping kasur.

3.2.10 Kamar Mandi Keluarga Menengah Kebawah

Kamar mandi pertama didominasi putih, pink, dan kuning, dengan dinding lembab dan perlengkapan tanpa rak. Kamar mandi kedua memakai nuansa kuning, krem, dan coklat.

3.3 Karya Sejenis



Penulis menemukan bahwa lighting, perspektif, dan color theory memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan animasi yang imersif dan menarik. Lighting digunakan untuk mengarahkan fokus audiens dan menciptakan kedalaman visual pada background, sementara perspektif memberikan struktur, bentuk, ukuran, dan ruang dalam scene sehingga memperjelas jalannya cerita. Color theory

dimanfaatkan untuk memperkuat suasana, menggambarkan lokasi dan masa, serta membangun reaksi emosional dari audiens. Ketiga elemen ini saling mendukung dalam memperkuat storytelling, menonjolkan elemen cerita, dan meningkatkan keterlibatan penonton hingga pesan dan emosi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif.

3.4 Hasil Wawancara

Karies gigi masih menjadi masalah umum di Indonesia akibat kurangnya pengetahuan dan kepedulian masyarakat, terutama karena gejalanya tidak terasa di tahap awal. Banyak pasien baru mencari penanganan saat kondisi sudah parah. Persepsi keliru dan minimnya kesadaran menjadi hambatan edukasi. Berdasarkan wawancara dengan dokter gigi, dosen animasi, dan desainer background, penulis merancang animasi sebagai media promosi yang relevan dengan program pencegahan, dengan menyesuaikan preferensi target audiens.

4. PROSES DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

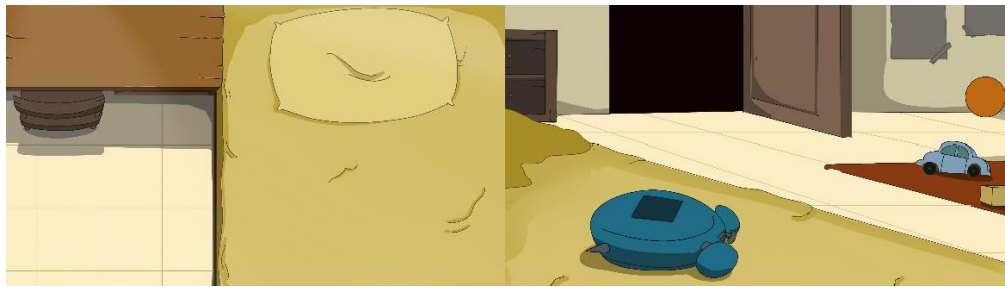
Animasi ini menceritakan Denta, siswa SD yang awalnya takut periksa gigi karena kejahilan temannya, Ujang. Ia tanpa sengaja masuk ke dunia dalam rongga mulut dan melihat langsung kerusakan gigi akibat karies. Setelah kembali, Denta mendapat edukasi dari dokter gigi. Bersama karakter lain seperti Ujang dan Makhluk Aneh, animasi ini menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi. Dirancang sebagai media edukasi dan promosi UKGS, animasi ini ditujukan untuk anak-anak SD agar lebih peduli dan tertarik memeriksakan gigi secara rutin.

4.1.2 Konsep Kreatif

Dalam perancangan background animasi ini, penulis melakukan observasi langsung dan tidak langsung, wawancara, kuisioner, serta studi referensi karya sejenis. Gaya visual mengadaptasi serial kartun *Adventure Time*. Produksi dimulai dengan observasi lingkungan sekolah dan eksplorasi karakteristik sekolah melalui Google Maps.

4.2 Hasil Perancangan

4.2.1 Kamar Tidur



Kamar tidur dirancang sebagai ruang privat yang mencerminkan karakter anak, meski banyak anak SD belum memiliki atau memaksimalkan kamar pribadi. Penulis melakukan observasi tidak langsung, membuat beberapa alternatif layout, lalu melanjutkan ke sketsa isometrik. Proses dilanjutkan dengan lineart, pewarnaan dasar, serta penambahan lighting dan bayangan sesuai waktu, dengan cahaya masuk dari sela jendela.

4.2.2 Kamar Mandi



Kamar mandi dibuat untuk menggambarkan kebiasaan karakter yang tidak gosok gigi, dengan visual mengacu pada kondisi asli.

4.2.3 Sekolah



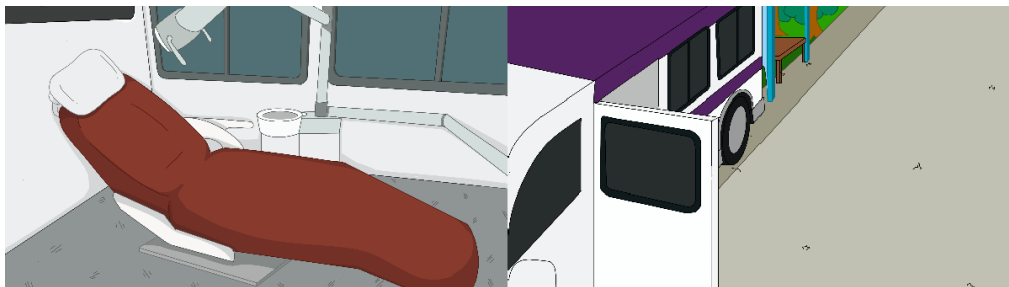
Masalah dimulai saat karakter utama takut akibat kejahilan temannya soal pemeriksaan gigi. Setting sekolah dirancang dari hasil observasi dengan perspektif satu titik hilang.

4.2.4 Ruang Kelas



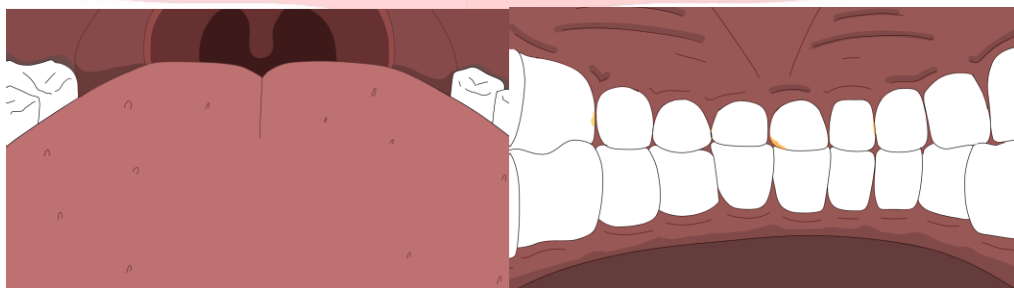
Ruang kelas didominasi warna kayu muda yang divernis dan elemen bernuansa natural.

4.2.5 Mobil Pemeriksaan



Penulis merancang mobil pemeriksaan berdasarkan observasi langsung, dengan layout interior yang diperhatikan detail. Scene menggunakan temperatur warna cool untuk memberi kesan klinis dan memperkuat rasa takut karakter.

4.2.6 Mulut



Dalam adegan ini, karakter utama masuk ke dunia mulut dan mulai berinteraksi dengan lingkungan di dalamnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

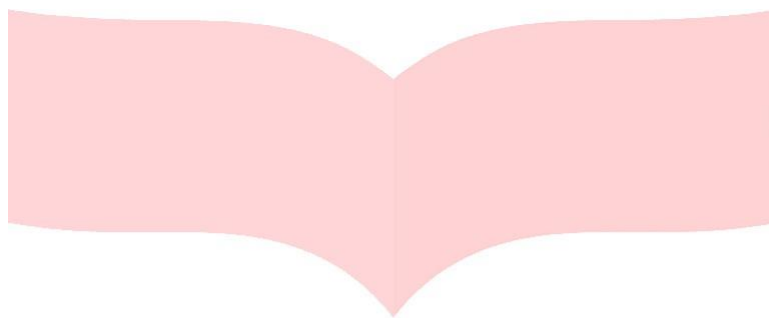
5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Jawa Barat dan sumber pendukung lainnya, karies gigi masih tinggi pada siswa SD, terutama di Kabupaten Bandung Barat. Hal ini mendorong perancangan animasi 2D sebagai media edukasi dan promosi yang

efektif. Proses perancangan mencakup observasi lokasi sekolah, ruang kelas, dan mobil pemeriksaan gigi, yang kemudian diolah menjadi background sesuai teori. Setiap elemen visual dirancang strategis untuk mendukung narasi dan emosi. Hasil akhirnya adalah animasi yang menggabungkan edukasi dan daya tarik visual, dengan tujuan mendukung program pencegahan karies pada anak usia sekolah.

5.2 Saran

Penulis berharap perancangan background animasi ini bermanfaat bagi anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, serta dapat digunakan dalam jangka panjang dan menjangkau audiens yang lebih luas. Diharapkan pesan edukatif dalam animasi dapat tersampaikan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penulis juga berharap karya ini menjadi referensi bagi perancang dengan jobdesk serupa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan lebih banyak uji coba dan pendekatan langsung dengan audiens guna meningkatkan efektivitas perancangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, A. (2011). *Animasi 2D 'Bermain' untuk Siswa SMP*. (Skripsi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung).
- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(4), 454.
- Black, J. A., & Champion, D. J. (1992). *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Blum, H. L. (1974). *Planning for Health: Development and Application of a Social Change Theory*. New York: Human Sciences Press.
- Brook, R. H. (2017). Should the Definition of Health Include a Measure of Tolerance? *JAMA*, 317(6), 585–586.
- Catatan Sehat. (t.t.). *Teori H.L. Bloom dalam Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Diakses dari <https://catatansehat.com/teori-hl-bloom-dalam-ilmu-kesehatan-masyarakat/>
- Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran. (t.t.). *FKG Unpad Bersama Dinkes Pemprov Jabar Rancang Pemeriksaan Gigi dan Mulut pada Masyarakat dan Peserta Didik Melalui UKSM*. Diakses dari <https://fkg.unpad.ac.id/fkg-unpad-bersama-dinkes-pemprov-jabar-rancang-pemeriksaan-gigi-dan-mulut-pada-masyarakat-dan-peserta-didik-melalui-uksm/>
- Farastuti, S. K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta*. (Skripsi, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Forrest, J. O. (1995). *Pencegahan Penyakit Mulut* (L. Yuwono, penerjemah). Jakarta: Hipokrates.
- Fowler, M. (2002). *Animation background layout*.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Harshanur. (1991). *Ilmu Kedokteran Gigi Anak*. Jakarta: EGC. Harun,
- S. (2002). *Perawatan Kesehatan Gigi dan Mulut*. EGC.
- Herijulianti, E. (2001). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Pemeliharaan Kebersihan Gigi Dan Mulut di Kelurahan Wonoharjo Kabupaten Tanggamus*. Universitas Indonesia.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2025, 8 Januari). *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor Hk.01.07/Menkes/15/2025 tentang Pedoman Nasional*

Pelayanan Klinis Tata Laksana Karies Gigi. Diakses dari https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/849/karies-dan-pencegahannya

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. (2023). *Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 dalam Angka*.

Lalonde, M. (1974). *A New Perspective on the Health of Canadians: A Working Document*. Government of Canada.

Marlindayanti, S., Hanum, N. A., Ismalayani, & Heriyanto, Y. (2022). *Manajemen Pencegahan Karies*. Kediri: Lembaga Chakra Brahmana Lentera.

Mulyadi, S., Basuki, H. A., & Prabowo, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method: Perspektif yang Terbaru untuk Ilmu-Ilmu Sosial, Kemanusiaan, dan Budaya*. Depok: Rajawali Pers.

Newbrun, E. (1982). *Preventive Dentistry: Clinical, Epidemiological and Social Aspects* (2nd ed.). The University of California.

Nugroho, A. (1987). *Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut*. Jakarta: Balai Pustaka. Penerapan

Program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) dalam Pengetahuan Merawat Gigi Mulut pada Anak di TK Kemala Bhayangkari Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. (t.t.). *Pasca-UMI*. Diakses dari <https://pasca-umi.ac.id/index.php/jmch/article/view/1308>

Petersen, P. E. (2003). The World Oral Health Report 2003: Continuous improvement of oral health in the 21st century – the approach of the WHO Global Oral Health Programme. *Community Dentistry and Oral Epidemiology*, 31(Suppl. 1), 3-24.

Repository Universitas Padjadjaran. (t.t.). [Tanpa Judul]. Diakses dari <https://repository.unpad.ac.id/items/f317da16-70b4-4766-9d03-a2439c8ae82e>

Rompis, C., Pangemanan, D., & Gunawan, P. (2016). Hubungan tingkat pengetahuan ibu tentang kesehatan gigi anak dengan tingkat keparahan karies anak TK di Kota Tahuna. *e-GiGi*, 4(1).

Sinaga, A. (2013). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan perilaku Ibu dalam Mencegah Karies Gigi Anak Usia 1–5 Tahun di Puskesmas Babakan Sari Bandung. *Jurnal Darma Agung*, XXI(1), 1–10.

Sriyono. (2009). *Dental Health and Behavior*. Yogyakarta: Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Gadjah Mada.

StudioBinder. (t.t.). *What Is a Monochromatic Color Scheme? Definition*. Diakses dari <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-monochromatic-color-scheme-definition/>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Titin, E. S., Susilowati, M., & Yanto, E. (2021). Keunikan Animasi Sebagai Media Pembelajaran dalam Menanamkan Nilai-nilai Moral dan Sosial. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*.

UMEDS. (t.t.). *Terminologi Umum*. Diakses dari <https://umeds.id/library-learning/concept-pages/terminologi-umum>

Yin, R. K. (2012). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Sage Publications.

