



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
HALAMAN MOTTO .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritik .....	5
2. Manfaat Aplikatif.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Kesehatan dan Kebersihan Gigi dan Mulut Pada Anak.....	6
2. Animasi Dua Dimensi.....	9
3. Video Edukasi atau Video Pembelajaran.....	11
4. Multimedia.....	12

5. Story Board .....	13
6. Aplikasi CorelDraw .....	14
7. Aplikasi Filmora .....	15
8. Aplikasi Power Point .....	16
B. Penelitian Sebelumnya.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
1. Tempat Penelitian .....	20
2. Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
1. Wawancara.....	20
2. Studi Literatur .....	21
3. Studi Komparasi.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
1. Alat Penelitian.....	21
2. Bahan Penelitian .....	22
D. Konsep Penelitian .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil dan Analisis Data.....	27
1. Wawancara.....	27
2. Studi Literatur .....	29
3. Studi Komparasi.....	30
B. kesimpulan Hasil dan Analisis data .....	31
1. Penyajian Data .....	31
2. Verifikasi Data .....	32
C. Produksi .....	33
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Sebelumnya.....	18
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Konsep penelitian.....	23
Gambar 3.2. Metode MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ).....	24
Gambar 4.1. Karakter Dokter Gigi.....	40
Gambar 4.2. Karakter Gigi Terkejut.....	40
Gambar 4.3. Karakter Gigi Menangis.....	41
Gambar 4.4. Karakter Gigi Berlubang dan Kotor.....	42
Gambar 4.5. Karakter Gigi Sedih.....	42
Gambar 4.6. Karakter Gigi Bahagia.....	43
Gambar 4.7. Karakter Gigi Dita.....	44
Gambar 4.8. Karakter Gigi Berkelompok Berlubang.....	44
Gambar 4.9. Karakter Gigi Berkelompok Sehat.....	44
Gambar 4.10. Karakter Steven Tersenyum.....	45
Gambar 4.11. Karakter Steven Bingung.....	45
Gambar 4.12. Karakter Dio.....	46
Gambar 4.13. Desain Karakter.....	47
Gambar 4.14. Penggabungan Gambar.....	48
Gambar 4.15. Penggabungan Animasi.....	49
Gambar 4.16. Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Hasil Wawancara Narasumber (Drg.Lailiyah)
- Lampiran 4. Hasil Wawancara Narasumber (Drg.Scholastica Risty)
- Lampiran 5. Hasil Wawancara Narasumber (Marcelino Febian Exel)16



## INTISARI

Pentingnya memberikan edukasi kepada anak-anak untuk merawat kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut merupakan hal yang perlu ditanamkan sejak dini. Edukasi paling dasar yang perlu diajarkan pada anak tentang kesehatan gigi dan mulut adalah dengan menjaga kebersihan gigi dan mulut yaitu dengan sikat gigi secara teratur 2 kali sehari pada pagi hari dan sebelum tidur. Selain itu, menjaga makanan atau minuman agar tidak merusak kesehatan gigi adalah faktor yang penting untuk diajarkan kepada anak-anak. Para orangtua disarankan untuk memeriksakan kesehatan gigi dan mulut anak-anak ke dokter gigi minimal enam bulan sekali untuk mengetahui kondisi gigi dan agar tetap terawat dengan baik. Klinik Mitra Sehat Baturadden merupakan klinik kesehatan yang terdapat poli gigi dan mulut untuk segala usia. Namun, dokter gigi terkadang mengalami kendala dalam menjelaskan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada pasien anak-anak karena diusia mereka yang masih dini, mereka belum mengerti penjelasan baku seorang dokter. Maka untuk mengatasi masalah tersebut dirancanglah video animasi dua dimensi sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk pasien anak-anak. Dengan menempatkan unsur-unsur warna-warna yang cerah pada video animasi karena anak-anak biasanya menyukai hal yang menarik, lucu dan unik, dengan video animasi dua dimensi yang dibuat lucu dan unik maka anak-anak akan lebih tertarik dalam mendengarkan edukasi kesehatan gigi dan mulut. Hal ini akan menanamkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut kepada pasien anak-anak melalui video edukasi animasi dua dimensi.

Kata kunci: kesehatan, gigi, anak, dua dimensi

## **ABSTRACT**

*The importance of providing education to children to care for the health and hygiene of teeth and mouth is something that needs to be instilled from an early age. The most basic education that needs to be taught to children about dental and oral health is to maintain dental and oral hygiene by brushing teeth regularly 2 times a day in the morning and before going to bed. In addition, maintaining food or drink so as not to damage dental health is an important factor to be taught to children. Parents are advised to check their children's dental and oral health at the dentist at least every six months to determine the condition of their teeth and to keep them well maintained. Mitra Sehat Baturadden Clinic is a health clinic with a dental and oral clinic for all ages. However, dentists sometimes experience difficulties in explaining dental and oral health education to pediatric patients because at their early age, they do not understand the standard explanation of a doctor. So to overcome this problem, a two-dimensional animated video was designed as a medium for dental and oral health education for pediatric patients. By placing elements of bright colors in animated videos because children usually like interesting, funny and unique things, with two-dimensional animated videos that are made funny and unique, children will be more interested in listening to dental health education and mouth. This will impart knowledge about dental and oral health to pediatric patients through two-dimensional animated educational videos.*

*Keywords: health, teeth, children, two dimensions*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kesehatan gigi dan mulut merupakan hal yang penting bagi setiap individu khususnya pada anak-anak. Ketidakpedulian orangtua dalam merawat kesehatan gigi dan mulut anak-anak akan menyebabkan rusaknya gigi dan gusi, timbulnya rasa sakit, gangguan estetika, dan gangguan pengunyahan, serta kesehatan secara keseluruhan.

Pentingnya menjaga kebersihan dan merawat kesehatan rongga mulut karena rongga mulut merupakan pintu masuk mikroorganisme yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan gigi dan mulut serta munculnya berbagai penyakit di rongga mulut. Pemeriksaan kesehatan gigi dan mulut minimal 6 bulan sekali di dokter gigi dapat mengantisipasi kerusakan gigi pada anak serta memantau kondisi kesehatan gigi dan mulut pada anak.

Cara yang paling dasar untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut adalah dengan cara sikat gigi dua kali sehari, sikat gigi pada malam hari sebelum tidur dan pada pagi hari sesudah sarapan. Cara selanjutnya untuk menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut adalah dengan mengurangi makanan dan minuman manis yang dapat menyebabkan rusaknya gusi dan gigi.

Klinik Mitra Sehat Baturadden merupakan klinik kesehatan yang terdapat poli gigi dan mulut untuk semua usia termasuk anak-anak. banyak

orang tua yang memeriksakan kesehatan gigi dan mulut anak di Klinik Mitra Sehat Baturadden. Namun terdapat kendala ketika melakukan pemeriksaan di dokter gigi, masih banyak anak yang kurang paham mengenai cara-cara menjaga kesehatan gigi dan mulut walaupun dokter sudah menjelaskan serta mengedukasi cara menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak dini. Sehingga, diperlukan video animasi dua dimensi sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut yang sesuai untuk pasien anak-anak untuk menarik minat anak-anak dalam belajar cara-cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Dengan adanya fasilitas tab yang diberikan oleh klinik, dokter dapat memberikan tab yang diputar video animasi dua dimensi sebagai edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada pasien anak pada saat pemeriksaan, selain sebagai media edukasi, metode ini dapat memberikan ketenangan pada anak saat pemeriksaan. dengan melihat video edukasi animasi dua dimensi.

Animasi dua dimensi merupakan animasi dengan bentuk gambar karakter kartun yang datar, animasi dua dimensi dengan tema yang menarik cukup banyak disukai oleh anak-anak. Di beberapa penelitian sebelumnya, pengembangan animasi dua dimensi sebagai bahan edukasi mampu membuat anak-anak lebih mengerti dan paham mengenai materi edukasi yang diberikan. Pembuatan video animasi dua dimensi sebagai edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak di Klinik Mitra Sehat menggunakan beberapa *Software* yaitu CorelDrawX5, Filmora, dan PowerPoint. Pembuatan animasi dua dimensi menggunakan teknik frame by frame di aplikasi CorelDrawX5, yang kemudian gambar frame by frame akan

digabungkan menggunakan aplikasi Filmora sehingga membentuk sebuah animasi bergerak. Setelah semua bahan gerakan terkumpul, maka selanjutnya adalah pembuatan video edukasi animasi dua dimensi dengan menggunakan aplikasi PowerPoint, pembuatan video edukasi animasi dua dimensi ini dilakukan dengan cara menggabungkan semua animasi bergerak dan dengan menambahkan property pendukung yang dibutuhkan dalam video edukasi animasi dua dimensi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penjelasan dokter secara langsung kepada pasien anak-anak mengenai cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut masih kurang dipahami oleh pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden.
2. Kesulitan saat memeriksa dan melakukan tindakan gigi dan mulut pada pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden dikarenakan pasien anak-anak sering kali merasa takut saat sedang pemeriksaan gigi.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa sangat perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

Bagian ini memuat penjelasan tentang:

- a. Cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak.
- b. Pasien anak-anak berusia lima sampai sepuluh tahun.
- c. Video animasi dua dimensi.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

Bagian ini memuat penjelasan secara spesifik:

- a. Untuk membantu dokter gigi di Klinik Mitra Sehat Baturraden dalam menjelaskan edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada pasien anak-anak dengan menggunakan video edukasi animasi dua dimensi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut..
- b. Untuk membantu mengalihkan ketakutan anak-anak agar anak tetap tenang saat pemeriksaan gigi dengan melihat video edukasi animasi dua dimensi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penggunaan media video animasi edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden.

### 2. Manfaat Aplikatif

#### a. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman langsung mengenai rancang bangun media pembelajaran video animasi dalam bidang kesehatan untuk anak-anak.

#### b. Bagi Dokter Gigi

Menjadikan kemudahan untuk dokter gigi dalam berkomunikasi dengan pasien anak-anak tentang hal kesehatan gigi dan mulut serta mendapatkan kelancaran pada saat tindakan pemeriksaan kepada anak-anak agar anak-anak tidak tegang atau memberontak saat sedang diperiksa oleh dokter gigi.

#### c. Bagi Pasien Anak-Anak

Dapat mempermudah proses pemahaman anak-anak untuk selalu menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut secara dini

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kesehatan dan Kebersihan Gigi dan Mulut pada Anak**

Pentingnya kesehatan gigi dan mulut bagi kehidupan manusia karena kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan secara umum yang perlu diperhatikan oleh masyarakat terutama pada anak-anak (Da Costa, 2021).

Pentingnya Menjaga kesehatan gigi dan mulut anak-anak sejak dini untuk anak-anak, karena faktor penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri adalah kesehatan gigi. Rentannya email gigi anak terhadap kerusakan, hal ini dikarenakan email gigi anak tidak sekuat email pada gigi dewasa. Gigi pertama pada bayi biasanya muncul pada usia 6-8 bulan, gigi anak akan terus tumbuh sampai ia berusia 3 tahun dan berjumlah 20 buah (Saptarini, 2009).

Perawatan gigi pada anak sudah bisa dikenalkan pada usia 18 bulan dan dapat dilakukan perawatan pada usia 2-3 tahun supaya bisa mencegah kerusakan yang terjadi pada gigi dan mulut pada anak sehingga kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak bisa lebih terjaga dan termonitor (Alhamda, 2014).

Plak merupakan lapisan tipis, tidak berwarna dan tidak dapat dilihat oleh mata, mengandung bakteri, melekat pada permukaan gigi dan selalu terbentuk di dalam mulut. Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan plak

sama dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kuman. Kuman membutuhkan tempat yang aman, waktu untuk berkembang biak dan makanan untuk hidup (Miming Aryanti Dewi, 2018).

Kebersihan gigi dan mulut adalah suatu keadaan yang menunjukkan bahwa di dalam mulut seseorang bebas dari kotoran seperti debris, plak, dan karang gigi. Plak akan selalu terbentuk pada gigi geligi dan meluas keseluruhan permukaan gigi apabila seseorang mengabaikan kebersihan gigi dan mulut (Hadiani & Chaerudin, 2020).

Rasa takut atau trauma pada perawatan anak sebelumnya di dokter gigi, akan lebih menyulitkan perawatan gigi lanjutan. Maka seorang dokter gigi bertugas untuk merubah pola perilaku anak agar tetap tenang dan tertarik dalam melakukan perawatan gigi dan mulut di dokter gigi. Dokter gigi juga bertugas untuk menjelaskan edukasi pembelajaran tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak dengan benar supaya anak paham tentang kepedulian terhadap kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut ('Allo et al., 2016).

Cara paling dasar untuk menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut adalah dengan cara menyikat gigi dua kali sehari yaitu, malam sebelum tidur, dan pagi sesudah sarapan. Pengetahuan menyikat gigi adalah pengetahuan yang dimiliki meliputi sikat gigi yang digunakan, ukuran sikat gigi yang digunakan pada anak atau dewasa, pasta gigi yang digunakan, Cara menyikat gigi, frekuensi dan waktu menyikat gigi (Inayah Nur Isnaini, 2021).

Pengenalan dan perawatan kesehatan gigi secara dini adalah sangat penting, mengingat banyak anak dengan tingkat frekwensi karies atau lubang yang cukup tinggimasih banyak yang belum tertangani. Kelainan pada rongga mulut dapat dideteksi sedini mungkin sehingga dapat dilakukan suatu perawatan sederhana yang memungkinkan anak dapat menerima perawatan gigi (Wildan, 2017).

Pengenalan dan perawatan kesehatan gigi anak sejak dini merupakan sesuatu hal yang kadang-kadang menimbulkan rasa kekhawatiran pada setiap ibu. Para ibu mempunyai kekhawatiran bagaimana cara mempersiapkan pada saat kunjungan pertama untuk perawatan gigi. Dalam perawatan ke dokter gigi seharusnya anak sudah mulai dikenalkan kepada dokter gigi, perawat gigi dan lingkungan di sekitar ruang pemeriksaan gigi. Anak sudah bisa dikenalkan perawatan gigi pada usia 18 bulan dan dapat dilakukan perawatan pada usia 2-3 tahun dengan harapan kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak bisa lebih terjaga dan termonitor (Eddy & Mutiara, 2015).

Para ibu juga merasakan kekhawatiran apabila telah melihat ada kelainan pada gigi anaknya. Rasa khawatir tersebut dapat ditanggulangi dengan cara mempersiapkan para ibu dalam mengambil langkah-langkah apa yang dapat dilakukan di dalam mengenalkan perawatan gigi pada anaknya serta menambah pengetahuan para ibu mengenai kelainan-kelainan pada gigi dan mulut anak yang sering ditemukan karena mulut merupakan pintu gerbang pertama di dalam sistem pencernaan (Rompis et al., 2016).

Makanan dan minuman akan diproses di dalam mulut dengan bantuan gigi-geligi, lidah, dan saliva. Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya meningkatkan kesehatan. Mulut bukan sekedar untuk pintu masuknya makanan dan minuman tetapi fungsi mulut lebih dari itu dan tidak banyak orang menyadari besarnya peranan mulut bagi kesehatan dan kesejahteraan seseorang. Oleh karena itu kesehatan gigi dan mulut sangat berperan dalam mengurangi frekwensi karies gigi. Kecenderungan para ibu pada umumnya datang ke dokter gigi membawa anaknya pada kondisi sakit dan rewel sehingga akan menyulitkan dalam melakukan tindakan perawatan gigi (Kurnia Sari et al., 2012).

## **2. Animasi Dua Dimensi**

Animasi dua dimensi ialah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, merangkum suatu ide, data atau kejadian (Ruhaeni, 2021).

Dalam penelitian ini, pembuatan animasi menggunakan teknik *frame-by-frame* yaitu teknik dengan menggambar karakter satu persatu gerakan kemuddian digabungkan untuk mencapai animasi bergerak.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan (Ismail, 2013).

Macam-macam animasi pertama adalah animasi 2D. Animasi 2D biasa disebut dengan film kartun. Kartun berasal dari kata cartoon yang artinya gambar yang lucu. Dan film kartun ini kebanyakan film yang lucu. Ada beberapa contoh film kartun lucu yang tayang di televisi maupun bioskop. Misalnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, dan masih banyak lagi (Marthanayusa et al., 2016).

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hayat et al., 2015).

Menurut Maisyaroh & Ramdhani (2017) “animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”.

Menurut Yudhistira & Widiarina (2019) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.

Nasir et al., (2016), menjelaskan “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”.

Jayadiguna (2019), menjelaskan “Animasi adalah pembuatan

gambar atau isi yang berbeda - beda, pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film”.

Jayadiguna (2019), menjelaskan “Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi”.

### **3. Video Edukasi atau Video Pembelajaran**

Menurut (Putri et al., 2020) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalau pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Erniasih & Pramono, 2018).

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan

didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Ario, 2019).

#### **4. Multimedia**

Multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak dan media yang biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi berupa surat kabar, majalah, atau televisi (Ariyus, 2009).

Menurut Obliger dalam Munir (2012) mendefinisikan bahwa “Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi yang menarik”.

Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010) berpendapat bahwa, “Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif”.

Menurut Binanto (2010) ada tiga jenis multimedia, yaitu sebagai berikut: 1. Multimedia interaktif Pengguna dapat mengontrol apa saja dan kapan saja elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau

ditampilkan. 2. Multimedia hiperaktif Multimedia hiperaktif memiliki suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Multimedia hiperaktif dapat dikatakan memiliki banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. 3. Multimedia Linear Pengguna hanya sebagai penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan atau tampilkan dari awal hingga akhir.

## 5. Story Board

Storyboard atau papan cerita digunakan untuk merancang antarmuka (interface). Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian storyboard menurut para ahli.

Menurut Soenyoto (2017), "Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis".

Menurut Halas, John dan Roger Manvell dalam Munir (2012), "Storyboard merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita".

Sedangkan menurut Darmawan (2015) berpendapat bahwa, "Storyboard merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (flow charts) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran".

## 6. Aplikasi CorelDraw

Corel draw menurut Awaly dan Sulartopo (2015), "Corel Draw

merupakan sebuah aplikasi garis berbasis vector”. Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis.

Sementara menurut Putra (2016), “Mengemukakan bahwa seperti halnya aplikasi atau software yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Corel merupakan sebuah aplikasi (software) yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik”.<sup>18</sup> Jadi dalam seni mendesain sebuah gambar juga diperlukan sebuah aplikasi pendukung yang dapat membantu seorang desainer baik sebagai pemula maupun profesional.

## **7. Aplikasi Filmora**

Wondershare Filmora merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. Perangkat lunak (software) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Terdapat berbagai macam software, salah satunya adalah software editing video,

yaitu software yang digunakan untuk memasukkan objek bergerak disertai suara dan dikerjakan dengan software yang lain, contohnya : Windows movie maker, Pinnacle Studio, Allok, Wondershare Filmora.

## **8. Aplikasi PowerPoint**

Microsoft Office Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, disamping Microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang (Rusman dkk, 2013).

Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013).

Microsoft Office Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013).

Hujair AH. Sanaky (2009) mengemukakan bahwa media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu

program aplikasi dibawah Microsoft Office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Menurut Mardi dkk (2007) Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Menurut Rusman dkk (2013) Microsoft Power Point merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya.

Menurut Sukiman (2011) Microsoft Power Point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugastugas yang akan diberikan.

## **B. Penelitian Sebelumnya**

Penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Jovita, Joseph, Christian, Njideka, Benedict dan Sylvester membahas mengenai *Effectiveness Of Two-Dimensional Animation Technique In Enhancing*

*Students' Motivation In Quantitative Economics Concepts*. Penelitian tersebut bertujuan untuk membantu para guru dalam memperbaiki prestasi siswa dalam bidang ekonomi yaitu dengan cara memberikan fasilitas pelajaran yang lebih menarik dengan video animasi 2D.

Penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Heriwatia, Pujionob, Panindiase, Suwondod, Prilosadosoe membahas mengenai *Hanoman's 2D Animated Character in Ramayana Wayang Story*. Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda dalam minat untuk melestarikan wayah tradisional serta memperkenalkan kepada generasi muda tentang salah satu karakter yang ada dalam wayang yaitu karakter Hanoman .

Penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Nurul dan Suzidiana membahas mengenai *e-Bantu Solat Dua Dimensi Animation Mobile Application*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile doa dan panduan wudhu dalam video animasi 2d yang membantu pengguna untuk mempelajari gerakan shalat yang tepat.

Table 2.1. Penelitian Sebelumnya

No	Rumusan Masalah	Tujuan	Metode	Hasil	Kelebihan & Kekurangan	Perbedaan dengan penelitian yang dibuat
1.	Berdasarkan latar belakang dari jurnal tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah kurangnya inefisiensi guru yang mungkin tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang subjek dan cara-cara inovatif untuk menyajikan pelajaran Ekonomi kepada siswa. Juga, ketidakefektifan guru ini bisa sebagai akibat dari teknik instruksional yang tidak tepat dalam mengajarkan konsep Ekonomi sehingga mengakibatkan siswa mengalami prestasi yang buruk.	Berdasarkan rumusan masalah dari jurnal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk membantu para guru dalam memperbaiki prestasi swa dalam bidang ekonomi yaitu dengan cara meberikan fasilitas pelajaran yang lebih menarik dengan video animasi 2D.	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode Motivasi Siswa dalam Skala Pembelajaran Ekonomi Kuantitatif (SMQELS) yaitu para siswa diuji tentang bagaimana mereka menyukai atau tidak menyukai konsep matematika yang terkait dengan Ekonomi	Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengajarkan konsep kuantitatif Ekonomi denganteknik animasi imensional dua-d memiliki skor motivasirata-rata pasca-tes yang jauh lebih tinggi daripada yang terpapar metode konvensional. Dengan demikian, teknik animasi 2D terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam isi kuantitatif ekonomi. Dianjurkan antara lain bahwa teknik animasi dua dimensi harus digunakan dalam mengajar ekonomi di sekolah menengah.	Kelebihan dari penelitian ini adalah Siswa diberikan kesempatan yang ditawarkan oleh teknik animasi yang melibatkan mereka dalam studi independen baik di dalam maupun di luar kelas sehingga dapat memahami konsep abstrak dan konsep Ekonomi kuantitatif. Sedangkan kekurangan dalam penelitian ini adalah Perencana kurikulum seperti NERDC belum memperkenalkan dan merancang paket pembelajaran seperti teknik animasi dua dimensi dalam kurikulum Ekonomi dan belummewajibkan guru Ekonomi untuk menggunakannya di kelas during instruksi untuk menjembatani prestasi buruk siswa Ekonomi yang tak henti-hentinya di sekolah menengah.	Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah penelitian ini menggunakan Instrumen Skala Pembelajaran Ekonomi Kuantitatif (SMQELS). Instrumen ini diadaptasi dan dimodifikasi dari skala regulasi motivasi yang dikembangkan oleh Miller, Greene, Montalvo, Ravindran dan Nichols (1996).

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)

2.	Berdasarkan latar belakang dari jurnal tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Ketidaktahuan beberapa umat Islam tentang tata cara wudhu yang benar dan shalat sesuai tuntunan Al-Quran dan As Sunnah dikarenakan beberapa umat Islam memiliki lebih sedikit waktu untuk membaca buku, atau mempelajari ilmu agama terutama ilmu wudhu dan doa.	Berdasarkan rumusan masalah dari jurnal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile doa dan panduan wudhu dalam video animasi 2d yang membantu pengguna untuk mempelajari gerakan shalat yang tepat.	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode belajar mengajar dimana penggunaan ilustrasi gambar dan penggunaan video diperlukan untuk mendukung kegiatan pelajaran..	Hasil penelitian berupa aplikasi mobile yang berisi video animasi 2D dimana penerapan ini dirancang untuk membantu umat Islam di Malaysia, terutama mereka yang mengalami kesulitan berdoa dengan cara yang benar atau yang tidak memiliki pengetahuan untuk melakukan doa dengan metode yang diperbolehkan dalam Islam berdasarkan kemampuan mereka.	Kelebihan dari penelitian ini adalah aplikasi semacam ini belum ada di android atau iOS dan masih kurangnya aplikasi penomodanan yang memiliki usulan yang sama belum berkembang, namun aplikasi e-bantu shalat ini berhasil masuk pada android dan iOS untuk membantu umat islam di Malaysia. Sedangkan kekurangan penelitian ini adalah aplikasi ini hanya menjangkau wilayah Malaysia dan tidak menjangkau seluruh dunia.	Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah jika penelitian menggunakan aplikasi mobile lalu didalamnya terdapat video animasi 2 D, jika penelitian yang akan dibuat hanya menggunakan video animasi 2D tanpa aplikasi mobile.
3.	Berdasarkan latar belakang dari jurnal tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah kurangnya minat generasi muda untuk mengembangkan dan melestarikan wayang tradisional, serta ketidaktahuan generasi muda tentang karakter-karakter yang ada dalam wayang tradisional seperti karakter Hanoman.	Berdasarkan Rumusan Masalah dari jurnal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menarik minat generasi muda dalam melestarikan wayah tradisional serta memperkenalkan kepada generasi muda tentang salah satu karakter yang ada dalam wayang.	Metode penelitian penciptaan seni ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui sumber data menggunakan kuesioner yang bertujuan untuk mempelajari rincian tentang subjek yang sedang dipelajari, studi literatur, dan narasumber kompeten	Hasil penelitian berupa karakter animasi 2D, dimensi karakter Hanoman ditujukan untuk menarik kembali minat dan antusiasme di kalangan generasi muda untuk kesenian tradisional, khususnya wayang kulit.	Kelebihan dalam penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan tentang salah satu karakter yang ada dalam wayang tradisional. Sedangkan, kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak disebutkan aplikasi apa yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D wayang Hanoman.	Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah terletak pada aplikasi yang digunakan, jika dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan tidak disebutkan, maka dalam penelitian yang akan dibuat disebutkan menggunakan blender dan lain-lain.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Tempat Penelitian

Nama Klinik : Klinik Mitra Sehat Baturadden

Alamat : Jl. Raya Baturadden, Dusun II Pandak, Pandak,  
Kec.Baturadden, Kabupaten Banyumas

Kode Pos : 53151

Provinsi : Jawa Tengah

2. Waktu Penelitian

Pada bulan September sampai Desember 2021

#### **B. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yakni metode yang memanfaatkan data kualitatif lalu dijabarkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil objek penelitian pada Klinik Mitra Sehat Baturadden tepatnya di purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah Indonesia. Pengumpulan data dalam penelitian di Klinik Mitra Sehat Baturadden menggunakan 3 cara berikut merupakan uraian yang digunakan yaitu:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan Melalui tatap muka langsung dengan narasumber dengan

cara tanya jawab Langsung (Septiana et al., 2021). Wawancara dilakukan dengan dokter gigi pada Klinik Mitra Sehat Baturadden dan dokter gigi dari tempat praktik lain, serta narasumber anak-anak yang berhubungan dengan data yang terkait.

## 2. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diambil dari jurnal-jurnal resmi yang digunakan untuk bahan dalam penelitian ini

## 3. Studi Komparasi

Studi komparasi adalah penelitian yang dilakukan untuk membandingkan suatu variabel (objek penelitian), antara subjek yang berbeda atau waktu yang berbeda dan menemukan hubungan sebab-akibatnya.

## C. Alat dan Bahan Penelitian

### 1. Alat Penelitian

Alat penelitian berupa laptop yang terdapat perangkat lunak Corel Draw untuk pembuatan video animasi. Dan untuk implementasi menggunakan Tab atau Handphone dari fasilitas Klinik Mitra Sehat Baturadden. Penelitian ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yaitu :

#### a. Perangkat Keras

1. Processor AMD athlon 64 3000+ (4 GHz)

2. Besar Memory RAM 768 MB
3. Kapasitas Hardisk 80 GB
4. Monitor dengan resolusi 1024 x 768 px
5. Perangkat keyboard standar
6. Tab atau Handphone

b. Perangkat Lunak

1. Corel Draw
2. Filmora
3. Power Point

2. Bahan Penelitian

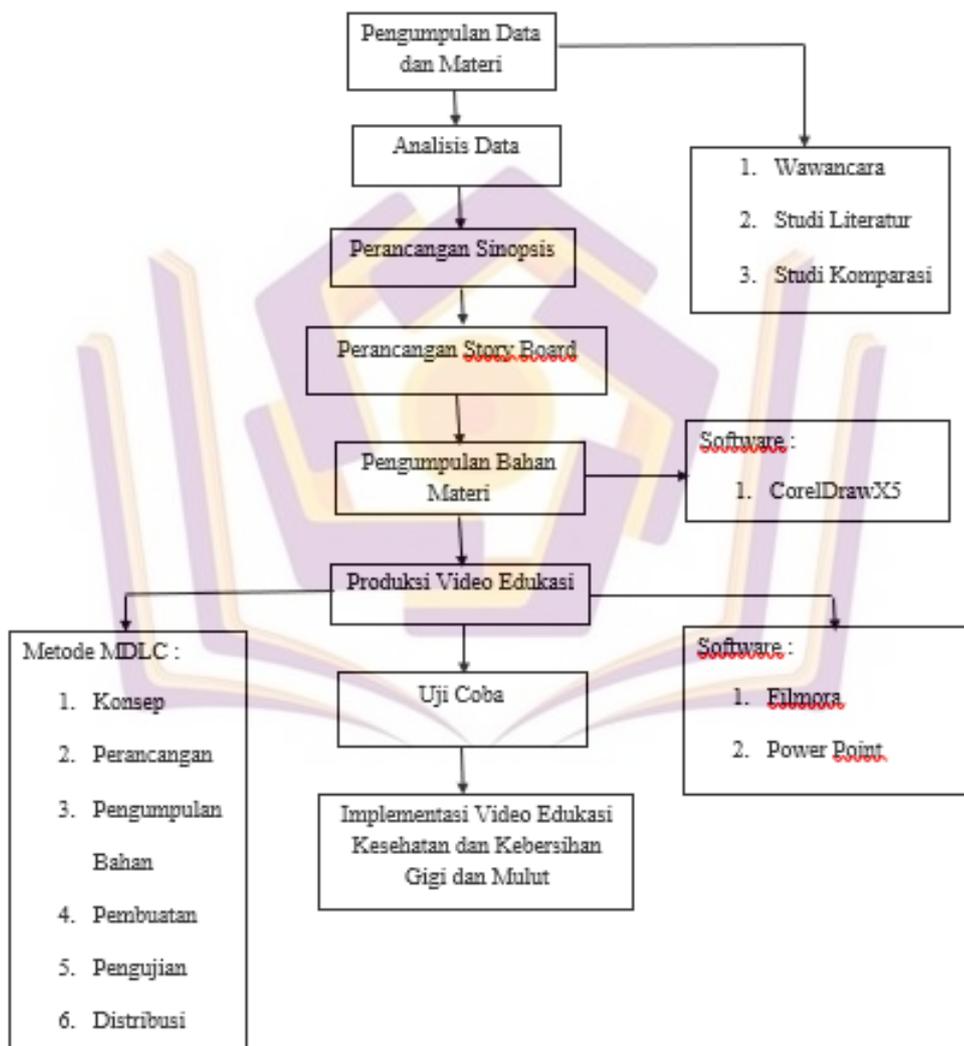
Bahan penelitian yang digunakan penulis mencakup hasil wawancara, studi literatur, dan studi komparasi yang telah dilakukan.

Bahan-bahan penelitian itu antara lain :

- a. Data-data tentang cara merawat gigi dan mulut untuk anak-anak dari hasil wawancara
- b. Data-data berupa jurnal nasional dan internasional.
- c. Data karakter yang dipilih untuk pembuatan video animasi

## A. Konsep Penelitian

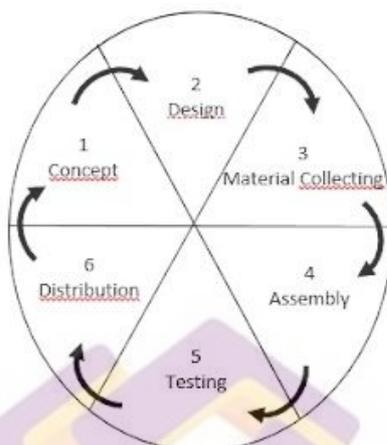
Konsep penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan konsep penelitian seperti pada gambar 3.1. Konsep Penelitian



Gambar 3.1. Konsep Penelitian

Dari konsep penelitian tersebut, terlihat bahwa penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC adalah

metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya.



Gambar 3.2. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) memiliki enam tahapan sebagai berikut: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution (Rahman & Tresnawati, 2016).

#### 1. Konsep (Concept)

Tahap concept (konsep) adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain). Rincian konsep pada penelitian ini, dengan mengambil judul penelitian video animasi dua dimensi sebagai edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak, penelitian ini memiliki tujuan membuat sebuah video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut yang akan di

gunakan untuk pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden. Video edukasi dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan music anak-anak, dubbing, dan efek-efek menarik lainnya dengan durasi video yang singkat namun materi tetap tersampaikan dengan baik.

## 2. Perancangan (Design)

Design (Perancangan) Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahapan ini, membuat perancangan sinopsis dan desain storyboard.

## 3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Bahan-bahan yang penulis perlukan dalam pembuatan video edukasi ini adalah bahan karakter dokter tety, karakter gigi, dan karakter anak-anak.

## 4. Pembuatan (Assembly)

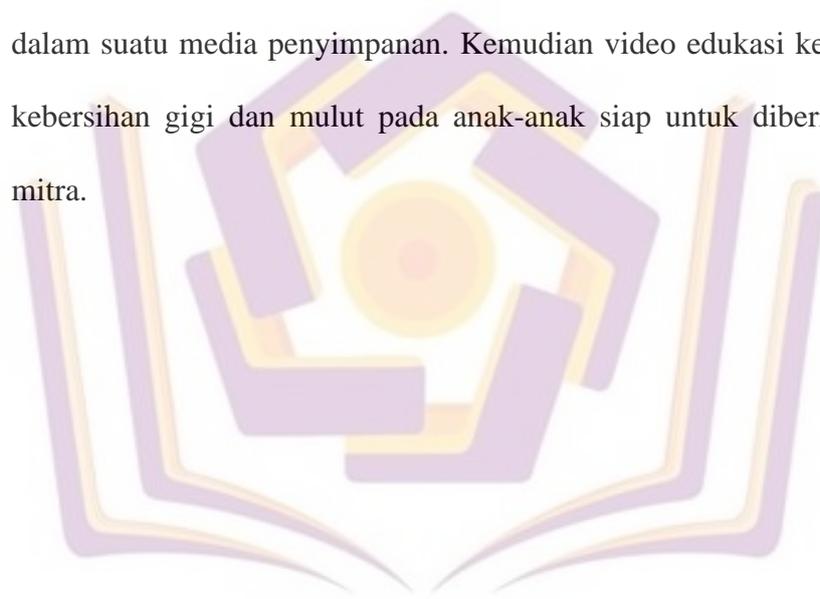
Tahap assembly(pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design. Tahap pembuatan (assembly) adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia yang dibuat. Tahapan assembly ini meliputi,

#### 5. Pengujian (Testing)

Setelah video edukasi dibuat maka saatnya untuk uji video edukasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini dilihat kembali (recompile) apakah semua gerakan karakter dapat berjalan dengan baik dalam video edukasi.

#### 6. Distribusi (Distribution)

Pada tahap ini merupakan tahapan dimana video edukasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Kemudian video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak siap untuk diberikan kepada mitra.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil dan Analisis Data**

Bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan merupakan bagian yang paling penting dari Skripsi karena memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai data hasil penelitian. Di dalam bab ini lebih difokuskan pada sebuah metode yang digunakan dalam perancangan karya, obeservasi data serta pengolahannya, dan proses produksi karyanya.

##### 1. Wawancara

Peneliti mengambil 3 narasumber, terdiri dari 2 narasumber yang memiliki ilmu di bidang kedokteran gigi dan mulut dan 1 narasumber anak-anak usia 9 tahun sebagai bahan pemilihan tema animasi yang disukai anak-anak baik perempuan maupun laki-laki. Pada penelitian ini proses wawancara dengan dokter gigi dilakukan secara *offline* langsung di Klinik Mitra Sehat Purwokerto dan Puskesmas Utara 1 Purwokerto. Proses wawancara pada anak-anak dilakukan di rumah peneliti.

##### 1. *Drg.Scholastica Risty*

*Drg.Scholastica Risty* merupakan seorang dokter gigi yang sudah bekerja di Poli Gigi Klinik Mitra Sehat Baturraden selama 3,5 tahun. Beliau merupakan lulusan dari kedokteran gigi Universitas Jenderal Soedirman. Menurut beliau, kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut

merupakan hal yang sangat penting untuk mulai diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini supaya anak-anak dapat belajar cara menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan benar dan tepat.

## 2. *Drg.Lailiyah*

*Drg.Lailiyah* merupakan dokter gigi yang bekerja di Puskesmas Utara 1 Purowokerto. Menurut beliau, Kesehatan dan kebersihan gigi dan anak bermula dari perhatian orang tua terhadap kesehatan dan kebersihan gigi sang anak. Dengan menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak maka anak-anak bisa terhindar dari penyakit gigi yang paling sering di derita yaitu penyakit Karies atau gigi berlubang. Oleh karena itu untuk mencegah adanya kerusakan pada gigi maka harus dilakukan beberapa cara dasar yang bisa dilakukan oleh anak-anak yaitu dengan rutin menggosok gigi, menghindari makanan manis, serta rutin pemeriksaan ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali.

## 3. *Exel*

*Exel* merupakan anak-anak laki-laki umur 9 tahun, kelas 3 SD Santa Maria Purwokerto yang berhasil di wawancara singkat oleh peneliti mengenai pemilihan tema animasi yang disukai oleh anak-anak. Menurut *exel*, tema alam pegunungan dan pelangi warna warni sangat menarik perhatian.

## 2. Studi Literatur

Peneliti menggunakan jurnal-jurnal yang berhubungan tentang kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut anak-anak serta jurnal tentang animasi dua dimensi edukasi kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut. Peneliti menggunakan jurnal yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut” dan jurnal yang berjudul “Animasi 2d Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak”.

### 1. Jurnal Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut.

Jurnal yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut” ini ditulis oleh Arsyad, Bambang Roesmono, dan Suci Hidayati. Jurnal ini membahas mengenai seberapa tingkat pengetahuan anak-anak tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut. Dalam jurnal ini dikatakan bahwa, menggosok gigi merupakan cara yang paling dasar dan efektif untuk membersihkan gigi, dan dengan rajin menggosok gigi juga dapat menjaga kesehatan gigi dengan mencegah adanya kerusakan pada gigi anak-anak, karena saat menggosok gigi kuman-kuman yang menjadi penyebab kerusakan gigi akan hilang. Dalam jurnal juga dikatakan bahwa, prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 5 -12 tahun mencapai 45,0 %, dan didapatkan nilai DMF-T dengan angka 4 gigi per anak. Maka.

pemberian edukasi tentang kesehatan dan kebersihan mulut dan gigi pada anak-anak sangatlah penting untuk diberikan sejak anak-anak usia dini. Hasil dari tingkat pengetahuan anak-anak terhadap kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut sebagian besar dalam kategori baik dengan tingkat presentase yaitu 82%

## 2. Jurnal Animasi 2d Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak.

Jurnal yang berjudul Animasi 2d Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini ditulis oleh Suhendra. Jurnal ini membahas mengenai cara merawat gigi dan gusi yakni dengan cara menggosok gigi dengan baik dan benar melalui tutorial menggosok gigi yang dijelaskan oleh karakter pendukung yaitu Lala. Lala merupakan maskot dalam video Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini. Tayangan animasi ini bertujuan menarik minat masyarakat terutama anak-anak dalam memberikan kesadaran pentingnya menjaga kesehatan gigi dan gusi sejak usia dini.

## 3. Studi Komparasi

Peneliti mengambil video animasi dua dimensi berjudul *Video Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut*. Video animasi ini dibuat oleh Agnes Lia Renata, mahasiswi jurusan keperawatan gigi, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Di dalam video animasi dua dimensi tersebut di jelaskan

mengenai cara merawat gigi dengan baik dan benar yaitu dengan menggosok gigi dua kali sehari dengan cara menggosok yang benar, kemudian cara menjaga kesehatan gigi yaitu dengan menghindari makanan dan minuman yang dapat merusak gigi, menghindari kebiasaan-kebiasaan yang merusak gigi, dan juga dijelaskan mengenai fungsi-fungsi gigi diantaranya untuk berbicara, untuk penampilan, untuk mengunyah makanan.

## **B. Kesimpulan Hasil Analisis Data**

### **1. Penyajian Data**

Berdasarkan hasil wawancara, studi literatur, studi komparasi yang telah peneliti lakukan dan kumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa :

#### **1. Wawancara**

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 3 narasumber tentang kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak yaitu :

- a. Kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak merupakan hal yang sangat penting yang harus diajarkan sejak sedari dini.
- b. Penyakit gigi paling sering yang diderita oleh anak-anak adalah karies atau gigi berlubang untuk mencegahnya bisa dengan cara rutin gosok gigi, hindari makanan manis, dan rutin periksa ke dokter gigi.

- c. Tema animasi yang menarik bagi anak-anak adalah animasi yang penuh warna seperti pegunungan dan pelangi.

## 2. Studi Literatur

Hasil yang didapatkan peneliti dari studi literatur yaitu :

Cara paling dasar menjaga dan merawat gigi pada anak-anak adalah dengan mengajarkan anak-anak untuk menggosok gigi secara teratur dan edukasi paling mudah dimengerti anak-anak mengenai cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut adalah dengan menggunakan video animasi lucu dan menarik.

## 3. Studi Komparasi

Hasil yang didapatkan peneliti dari studi komparasi yaitu :

Menjaga dan merawat gigi dengan benar bisa dilakukan dengan menggosok gigi secara teratur dan dengan cara yang benar, mencegah kerusakan yang terjadi pada gigi bisa dengan menghindari makanan dan minuman yang dapat merusak gigi serta menghindari kebiasaan buruk pemicu kerusakan gigi.

## 2. Verifikasi data

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan pada tahap penyajian data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa cara paling dasar

dalam edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak adalah dengan menggosok gigi secara benar dan teratur serta menghindari makanan dan minuman yang dapat memicu kerusakan pada gigi.

### C. Produksi

Produksi merupakan tahapan proses pembuatan video animasi dua dimensi edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk anak-anak. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Terdapat enam tahap dalam metode pengembangan ini, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, distribusi.

#### 1. Konsep (Concept)

Rincian konsep pada penelitian ini, dengan mengambil judul penelitian video animasi dua dimensi sebagai edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak, penelitian ini memiliki tujuan membuat sebuah video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut yang akan di gunakan untuk pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden. Video edukasi dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan music anak-anak, dubbing, dan efek-efek menarik lainnya dengan durasi video yang singkat namun materi tetap tersampaikan dengan baik. Peneliti juga menggunakan konsep karakter gigi yang unik dan menarik. Dengan karakter gigi ini, penyampaian edukasi untuk pasien anak-anak akan lebih mudah tersampaikan. Ide dari penelitian ini diambil dari peneliti yang

memiliki pengalaman pekerjaan di poli gigi Klinik Mitra Sehat Baturadden sebagai asisten dokter gigi. Peneliti sering melihat dokter gigi kesusahan dalam menjelaskan mengenai kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada pasien anak-anak. Serta sering kali dokter gigi kesusahan dalam proses tindakan kepada anak-anak karena anak-anak merasa ketakutan dan dokter harus meminta bantuan orang tua untuk memutar video lucu dari handphone orang tua nya agar pasien anak bisa lebih tenang. Peneliti ingin memudahkan dokter gigi di Klinik Mitra Sehat Baturadden dalam mengedukasi pasien anak-anak serta untuk memperlancar proses tindakan pemeriksaan gigi pada anak-anak.

## 2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini dilakukan perancangan atau desain untuk pembuatan video edukasi. Perancangan dalam penelitian ada tiga yaitu, perancangan sinopsis dan perancangan storyboard.

### a. Perancangan Sinopsis

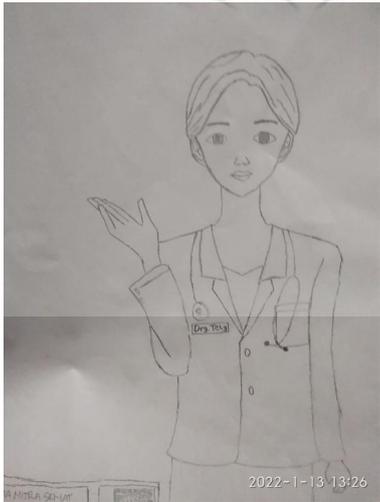
Dokter Tety merupakan dokter gigi wanita yang bekerja di Klinik Mitra Sehat Baturraden. Dokter gigi Tety menjelaskan mengenai akibat yang sering terjadi jika anak-anak tidak menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut. Dokter gigi Tety menjelaskan cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk mencegah kerusakan pada gigi. Mulai dari cara yang paling dasar yaitu menyikat gigi dengan benar dan rutin, kemudian mengurangi makanan atau minuman yang dapat merusak gigi

serta dengan cara rutin berkunjung ke dokter gigi untuk dilakukan pemeriksaan setiap enam bulan sekali.

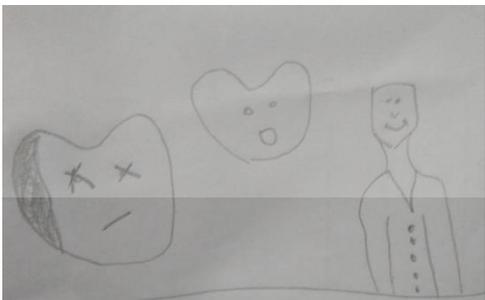
#### b. Perancangan Story Board

Storyboard merupakan penggambaran scene, angle, kamera, dan efek secara kasar dan jelas. Pembuatan storyboard sangat penting untuk menggambarkan alur cerita video dari awal hingga akhir

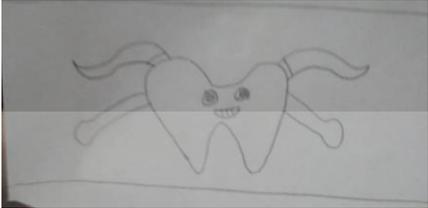
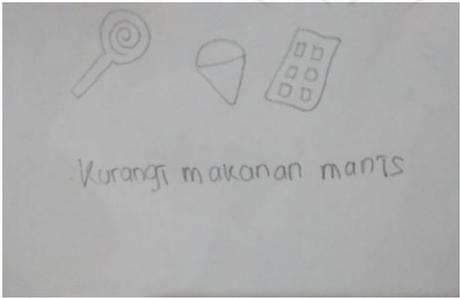
Tabel 4.1. Tabel Story Board

Scene	Gambar	Keterangan
1		Durasi : 4 Second Deskripsi adegan : menggambarkan keadaan Klinik Mitra Sehat (Properties : Rumah warga, Klinik Mitra Sehat) Color : Red, Grey, Others.
2		Durasi : 14.75 Second Deskripsi adegan : menggambarkan perkenalan dokter Tety dan pembuka video mengenai penjelasan video edukasi animasi 2d (Properties : Awan, pelangi, burung, text) Color : putih, hijau, biru, Others.

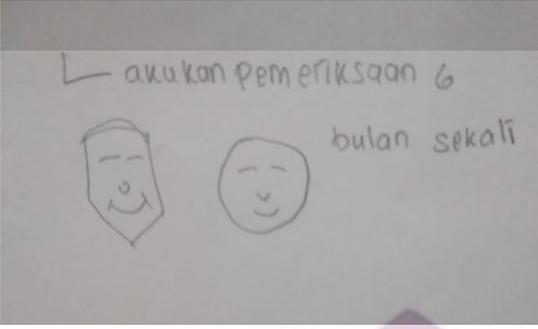
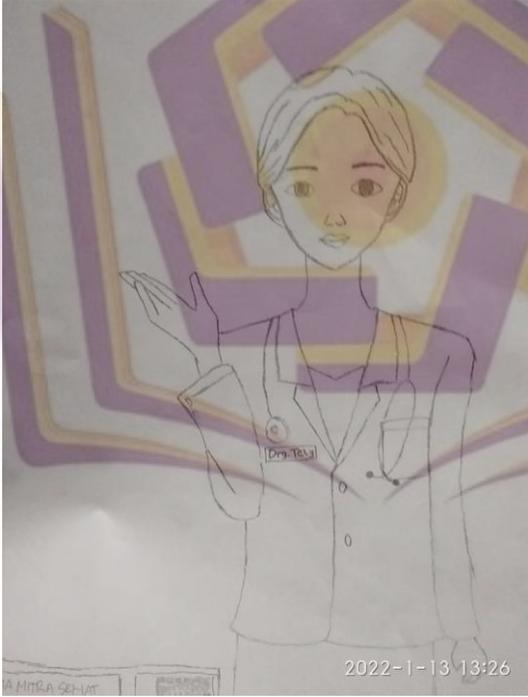
Tabel 4.1. Tabel *Storyboard* (Lanjutan)

Scene	Gambar	Keterangan
3		<p>Durasi : 14,75 Second          Deskripsi adegan :          menggambarkan tentang pertanyaan dokter yang menanyakan seberapa banyak pengetahuan anak-anak terhadap kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut          (Properties :Mulut, gigi, dokter gigi)          Color : putih, merah, biru, Others.</p>
4		<p>Durasi : 7 Second          Deskripsi adegan : Menjelaskan bahwa menjaga kesehatan mulut dan gigi harus dimulai sejak dini          (Properties :Anak-anak, Gigi)          Color : Putih, Kuning, Others.</p>
5		<p>Durasi : 14,75 Second          Deskripsi adegan :          menggambarkan contoh gigi berlubang          (Properties : gigi)          Color : putih, merah, pink, Others.</p>
6		<p>Durasi : 15 Second          Deskripsi adegan :          menggambarkan tentang penjelasan jika tidak menjaga gigi dan mulut maka bisa timbul penyakit karies atau penyakit yang lebih parah          (Properties :gigi, dokter gigi)          Color : putih, biru, coklat, Others.</p>

Tabel 4.1. Tabel Story Board (Lanjutan)

Scene	Gambar	Keterangan
7		<p>Durasi : 6 Second            Deskripsi adegan :            menggambarkan keadaan Klinik Mitra Sehat            (Properties : Rumah warga, Klinik Mitra Sehat)            Color : Red, Grey, Others.</p>
8		<p>Durasi : 2 Second            Deskripsi adegan :            menggambarkan seorang anak yang tidak tau bagaimana cara menjaga kesehatan da kebersihan gigi dan mulut            (Properties : anak-anak)            Color : kuning, hitam</p>
9		<p>Durasi : 17 Second            Deskripsi adegan :            menggambarkan seorang anak yang sedang mempraktekan gosok gigi dua kali sehari            (Properties : Anak-anak, Odol, Sikat gigi)            Color : Kuning, biru, merah</p>
10		<p>Durasi : 4 Second            Deskripsi adegan : Menjelaskan bahwa anak-anak harus mengurangi makanan manis seperti coklat, eskrim, dan permen            (Properties : coklat, eskrim, permen, text)            Color : coklat, pink, orange</p>

Tabel 4.1. Tabel Story Board (Lanjutan)

Scene	Gambar	Keterangan
11	 <p>Lakukan pemeriksaan 6 bulan sekali</p>	<p>Durasi :11 Second          Deskripsi adegan :          menggambarkan anak-anak harus rutin melakukan pemeriksaan ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali          (Properties : gigi, dokter gigi)          Color : putih, kuning, abu-abu</p>
12	 <p>2022-1-13 13:26</p>	<p>Durasi : 15 Second          Deskripsi adegan :          menggambarkan tentang ucapan terimakasih penulis kepada penonton video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut          (Properties : dokter gigi)          Color : putih, biru, Others.</p>

### 3. Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Pengumpulan materi merupakan tahapan untuk mengumpulkan semua materi sebagai bahan pembuatan video edukasi. Berikut adalah desain karakter yang peneliti gunakan dalam pembuatan video animasi dua dimensi edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak. Peneliti menggunakan 1 karakter utama, yaitu Dokter Tety sebagai karakter dokter wanita yang memberikan penjelasan mengenai edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak. Karakter pendukung juga dilibatkan yaitu karakter gigi yang akan menjadi karakter untuk memperjelas keadaan gigi sesuai dengan penjelasan dari karakter dokter gigi Tety, karakter anak-anak yang membantu memperjelas penjelasan dokter gigi Tety dengan gerakan badan.

#### 1. Karakter Dokter Tety

Nama : Scholastica Risty (Tety)  
Status : Dokter Gigi  
Tempat Praktik : Klinik Mitra Sehat Baturraden  
Gender : Perempuan

Dokter gigi Tety merupakan karakter dokter gigi wanita yang bekerja di Klinik Mitra Sehat Baturraden dengan pengetahuan mengenai kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut pada pasien anak-anak seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1.Karakter Dokter Gigi

## 2. Karakter Gigi Terkejut

Nama : Gigi Terkejut

Jenis : Gigi Sehat

Gigi adalah karakter yang berperan sebagai karakter yang akan memperjelas tentang apa yang dijelaskan oleh dokter gigi Tety. Gigi Terkejut ini memiliki peran menjadi gigi sehat yang terkejut saat melihat gigi lain tidak sehat seperti pada gambar 4.2 berikut.



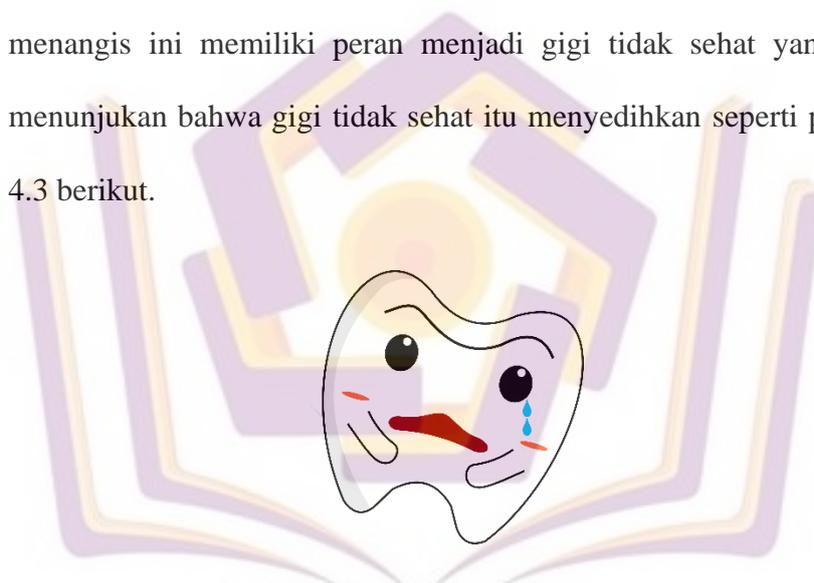
Gambar 4.2.Karakter Gigi Terkejut

### 3. Karakter Gigi Menangis

Nama : Gigi Menangis

Jenis : Gigi Tidak Sehat

Gigi adalah karakter yang berperan sebagai karakter yang akan memperjelas tentang apa yang dijelaskan oleh dokter gigi Tety. Gigi menangis ini memiliki peran menjadi gigi tidak sehat yang menangis menunjukkan bahwa gigi tidak sehat itu menyedihkan seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3.Karakter Gigi Menangis

### 4. Karakter Gigi Berlubang dan Kotor

Nama : Gigi Berlubang dan Kotor

Jenis : Gigi Tidak Sehat

Gigi adalah karakter yang berperan sebagai karakter yang akan memperjelas tentang apa yang dijelaskan oleh dokter gigi Tety. Gigi Berlubang dan Kotor ini memiliki peran menjadi gigi tidak sehat yang

menunjukkan ekspresi sakit ketika gigi berlubang dan kotor seperti pada gambar 4.4 berikut.



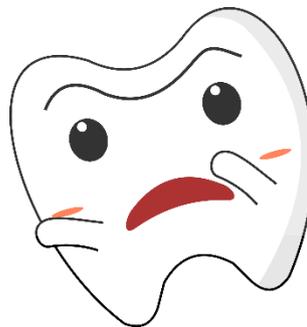
Gambar 4.4.Karakter Gigi Berlubang dan Kotor

#### 5. Karakter Gigi Sedih

Nama : Gigi Sedih

Jenis : Gigi Sehat

Gigi adalah karakter yang berperan sebagai karakter yang akan memperjelas tentang apa yang dijelaskan oleh dokter gigi Tety. Gigi sedih memiliki peran menjadi gigi sehat yang merasa kasihan saat melihat gigi lainnya tidak sehat seperti pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5.Karakter Gigi Sedih

#### 6. Karakter Gigi Bahagia

Nama : Gigi Sedih

Jenis : Gigi Sehat

Gigi adalah karakter yang berperan sebagai karakter yang akan memperjelas tentang apa yang dijelaskan oleh dokter gigi Tety. Gigi bahagia ini memiliki peran sebagai gigi sehat yang menunjukkan bahwa memiliki gigi sehat itu bahagia seperti pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6.Karakter Gigi Bahagia

#### 7. Karakter Gigi Dita

Nama : Gigi Dita

Jenis : Gigi Sehat

Gender : Perempuan

Gigi Dita adalah karakter gigi perempuan anak-anak yang memiliki peran pendukung dalam menjelaskan mengenai kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk anak-anak seperti pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7.Karakter Gigi Dita

#### 8. Karakter Gigi Berkelompok

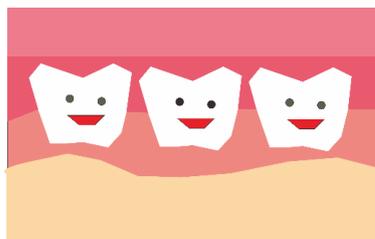
Nama : Gigi Berkelompok

Jenis : Dua Gigi Sehat dan Satu Gigi Berlubang

Gigi berkelompok adalah karakter gigi yang memiliki peran untuk menunjukkan bagaimana gigi berlubang. Terdapat dua gigi sehat dan gigi berlubang seperti pada gambar 4.8 dan gambar 4.9 berikut.



Gambar 4.8.Karakter Gigi Berkelompok Berlubang

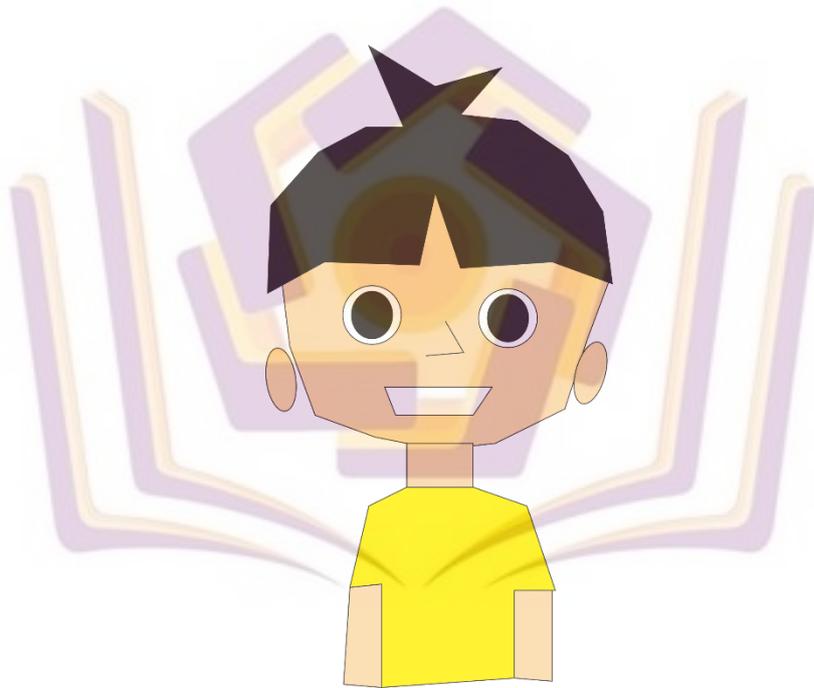


Gambar 4.9.Karakter Gigi Berkelompok Sehat

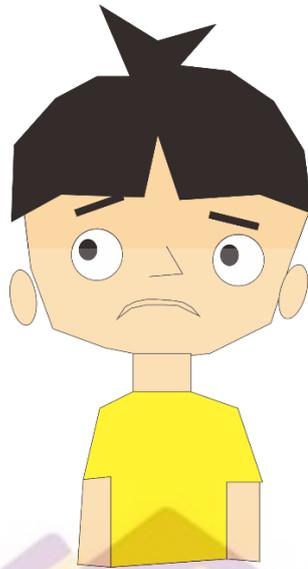
## 9. Karakter Steven

Nama	Steven
Umur	5 tahun
Jenis Kelamin	Laki-Laki

Steven merupakan anak laki-laki yang menjadi peran pendukung dalam menjelaskan mengenai cara menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut sejak dini seperti pada gambar 4.10 dan gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.10.Karakter Steven Tersenyum



Gambar 4.11.Karakter Steven Bingung

#### 10. Karakter Dio

Nama	Dio
Umur	10 tahun
Jenis Kelamin	Laki-Laki

Dio merupakan anak laki-laki yang memiliki peran dalam mempraktikkan bagaimana cara menyikat gigi yang benar dan memberikan informasi mengenai jadwal waktu untuk sikat gigi seperti pada gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.12.Karakter Dio

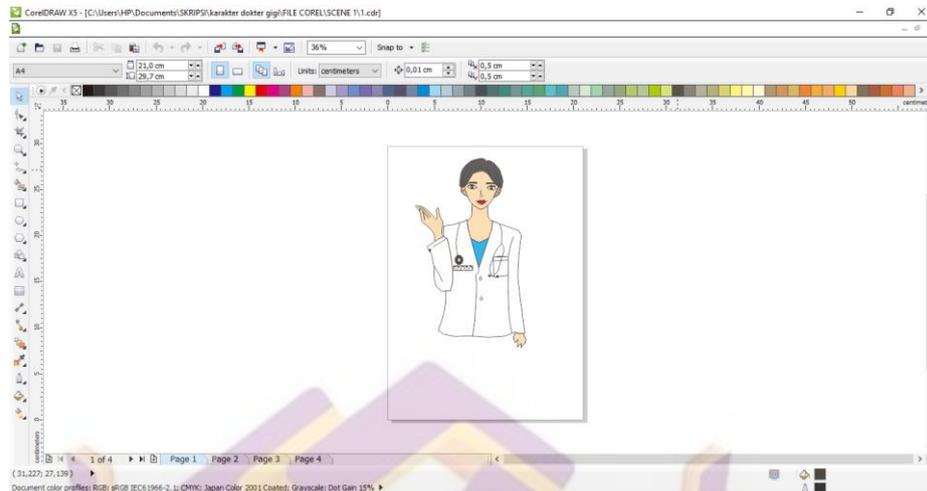
#### 4. Produksi/Pembuatan Video (Assembly)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, bagan alir, dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design. Produksi merupakan tahapan proses pembuatan video animasi dua dimensi edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk anak-anak.

##### 1. Pembuatan karakter dokter gigi Tety dan property

Pada tahap ini penulis membuat karakter dan property lainnya mengikuti gambaran story board yang telah dibuat. Pembuatan ini dilakukan secara berulang dengan gerakan mata, bibir, dan tangan yang berbeda-beda untuk membentuk sebuah animasi dari frame by frame. Semua karakter yang ada di gambar ini beserta property nya didesain melalui aplikasi Corel Draw X5, selanjutnya gambar frame by frame tersebut digabungkan melalui aplikasi filmora yang selanjutnya gambar-gambar tersebut diubah menjadi animasi bergerak atau *Graphic Interchange Format*, kemudian dipindah ke

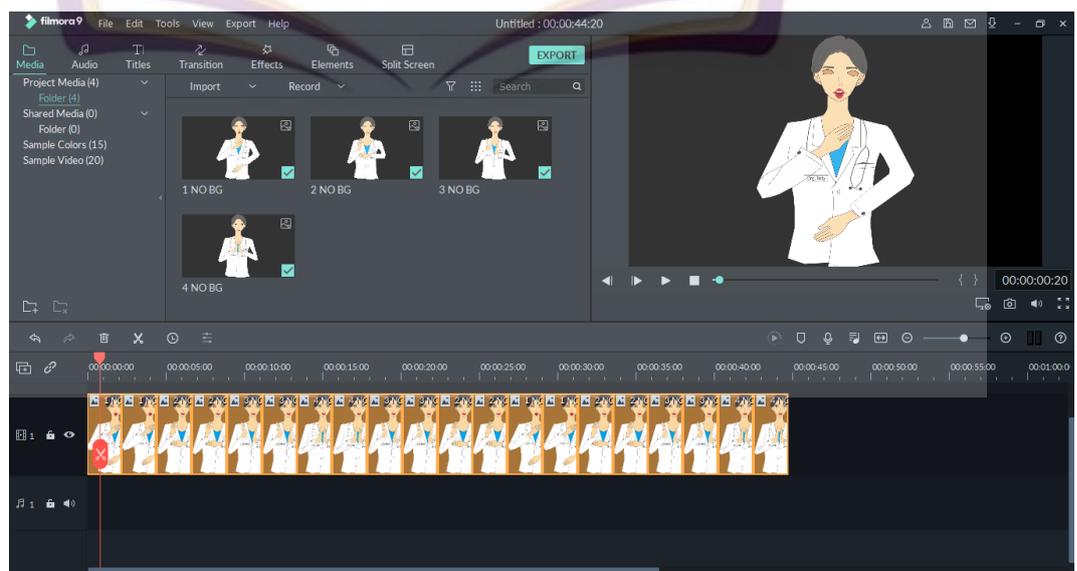
aplikasi PowerPoint untuk selanjutnya animasi digabungkan dan diberi suara.



Gambar 4.13.Desain Karakter

## 2. Pembuatan animasi bergerak frame by frame

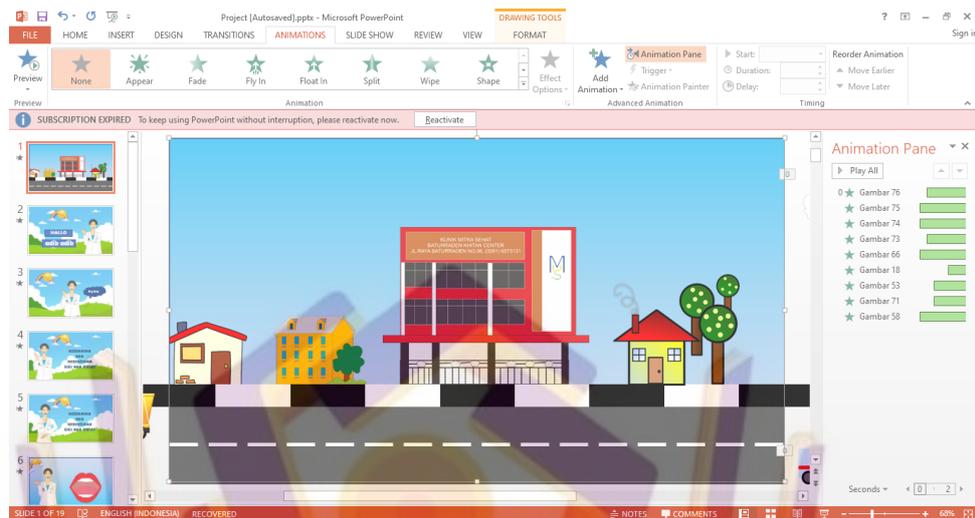
Pada tahap ini, penulis menggunakan aplikasi Filmora untuk menggabungkan gambar frame by frame menjadi sebuah animasi bergerak atau Graphics Interchange Format.



Gambar 4.14.Penggabungan gambar

Penulis menggunakan durasi per frame yaitu 0,1 detik dan ada 4 frame yang akan digabungkan untuk membentuk sebuah animasi bergerak.

### 3. Penggabungan animasi bergerak menjadi video edukasi



Gambar 4.15. Penggabungan animasi

Terdapat desain Klinik Mitra Sehat sebagai awal pembuka video. Terdapat sembilan layering yang berisi awan, pelangi, mobil dll. Ini merupakan tahap terakhir dari pembuatan video yaitu menggunakan aplikasi PowerPoint.

### 5. Pengujian (Testing)

Selanjutnya untuk mengetahui tanggapan dari dokter gigi Scholastica Risty, maka dilakukan wawancara dengan dokter gigi Scholastica Risty dengan memberikan hasil video edukasi animasi dua dimensi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk mengetahui persetujuan dokter gigi dengan hasil video edukasi. Hasil yang didapatkan dari wawancara adalah dokter gigi Scholastica Risty menyetujui hasil video edukasi dan tidak ada yang harus diperbaiki

mengenai isi materi dari video edukasi, dokter gigi Scholastica Risty menyukai hasil video edukasi dengan animasi dua dimensi yang lucu disertai tema pegunungan yang cerah dan warna-warni sehingga menambahkan kesan ceria yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk memahami materi yang disampaikan pada video edukasi tersebut.

#### 6. Distribusi (Distribution)

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya. Penyimpanan hasil video edukasi dilakukan di dalam flashdisk yang kemudian diserahkan kepada mitra, video edukasi juga di sebarakan melalui *WhatsApp* kepada dokter gigi Scholastica Risty.



Gambar 4.16.Distribusi (*Distribution*)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan konsep penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dihasilkan sebuah video animasi dua dimensi sebagai edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut untuk pasien anak-anak di Klinik Mitra Sehat Baturraden yang diharapkan mampu untuk membantu dokter gigi di Klinik Mitra Sehat Baturraden dalam menjelaskan edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada pasien anak-anak dengan menggunakan video edukasi animasi dua dimensi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut dan diharapkan juga mampu untuk membantu mengalihkan ketakutan anak-anak agar anak tetap tenang saat pemeriksaan gigi dengan melihat video edukasi animasi dua dimensi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembuatan video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut terdapat beberapa saran yang

diberikan untuk mencapai pembuatan video edukasi lain yang lebih baik dan lebih menarik, yaitu :

Untuk para peneliti yang selanjutnya akan melakukan penelitian mengenai video edukasi kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut selanjutnya bisa dilakukan penelitian mengenai peran orang tua terhadap esehatan dan kebersihan gigi dan mulut. Cukup banyak kekurangan yang ada di penelitian ini. Kendala terbesar yang dialami oleh penulis adalah susahnya komunikasi dengan anak-anak ketika sedang wawancara.



## DAFTAR PUSTAKA

- 'Allo, C. B. B., Lampus, B. S., dan Gunawan, P. N. (2016). Hubungan perasaan takut anak terhadap perawatan gigi dengan kebersihan gigi dan mulut di RSGM Unsrat Manado. *E-Gigi*, 4(2), 166–170.
- Alhamda, S. (2014). Status kebersihan gigi dan mulut dengan status karies gigi (Kajian pada murid kelompok umur 12 tahun di Sekolah Dasar Negeri Kota Bukittinggi) Padang. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 63(2), 108–101.
- Ario, M. (2019). Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped classroom. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20–31.
- Da Costa, F. (2021). “Perbandingan Pendidikan Kesehatan Gigi Menggunakan Media Poster Dan Media Video Dalam Meningkatkan Pengetahuan Gigi Dan Mulut Pada Murid Sd Inpres Batu Putih.”
- Eddy, F. N. E., & Mutiara, H. (2015). Peranan ibu dalam pemeliharaan kesehatan gigi anak dengan status karies anak usia sekolah dasar. *Jurnal Majority*, 4(8), 1–6.
- Erniasih, U., & Pramono, S. E. (2018). Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media video edukasi dan media video dokumenter pada pembelajaran sejarah di sma n 12 semarang tahun ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal Of History Education*, 6(2), 152–160.
- Hadiani, N. F., & Chaerudin, D. R. (2020). Indeks kebersihan gigi dan mulut berdasarkan jenis kelamin dan tingkatan usia.
- Hayat, A., Putri, Y., Sapitri, D., & Putri, R. D. (2015). Desain animasi interaktif donor darah menggunakan adobe flash cs3 professional. 1(1).
- Inayah Nur Isnaini. (2021). Gambaran pengetahuan menyikat gigi anak usia 10-12 tahun.
- Ismail, T. H. A. (2013). Film animasi 2d (dimensi) penyuluhan kb. *Jurnal telematika*, 6(1), 15–27.
- Jayadiguna, M. A. (2019). Perancangan interior museum kreatif animasi indonesia di bandung.
- Kurnia Sari, E., Ulfiana, E., Dian Program Studi, P. S., & Keperawatan Fakultas Keperawatan, I. (2012). Pengaruh pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode permainan simulasi ular tangga terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan aplikasi tindakan gosok gigi anak usia sekolah di sd wilayah paron

ngawi. *Indonesian Journal Of Community Health Nursing*, 1(1).

Maisyaroh, M., & Ramdhani, M. (2017). Analisis tingkat kepuasan animasi interaktif game arcade guntei: operasi militer pertama angkatan udara indonesia. *Swabumi*, 5(1), 41–48.

Marthanayusa, I. M., Ds, S., Ds, M., Putu, I., & Saputra, S. (2016). Pemanfaatan animasi 2 dimensi model infografik dalam perancangan video iklan layanan masyarakat tentang pengolahan sampah rumah tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : Janapati*, 5(1), 1–10.

Miming Aryanti Dewi, N. K. (2018). *Gambaran tingkat kebersihan gigi dan mulut serta perilaku menyikat gigi pada pengunjung yayasan kidung pemulihan jiwa desa manukaya tampak siring tahun 2018*.

Nasir, A. M., Upu, H., & Ihsan, H. (2016). Penerapan media animasi pada materi bangun datar segiempat dalam pembelajaran matematika kelas vii smp. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 16(3), 477–488.

Putri, A. I. (Aufa), Kuswandi, D. (Dedi), & Susilaningsih, S. (Susilaningsih). (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387.

Rompis, C., Pangemanan, D., Gunawan, P., Program, K. S., Pendidikan, S., Gigi, D., Kedokteran, F., Fisiologi, B., Studi, P., Dokter, P., Fakultas, G., Universitas, K., & Manado, S. R. (2016). Hubungan tingkat pengetahuan ibu tentang kesehatan gigi anak dengan tingkat keparahan karies anak tk di kota tahuna. *E-Gigi*, 4(1).

Ruhaeni, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi (2d) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas viii mts al-khairiyah pontang kab. Serang*.

Saptarini, E. R. & R. (2009). Upaya peningkatan kesehatan gigi dan mulut melalui perubahan perilaku anak. *Majalah Ilmu Kedokteran Gigi*, 11(2009).

Septiana, D., Amelia, D., Hamid, F., Syah, M., Setiawan, D., & Septorini, Y. R. (2021). Sukses dalam menjalani wawancara pekerjaan bagi siswa lulusan smk/sma/ sederajat. *Prosiding Dedikasi: Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat*, 1(1), 160–166.

Wildan, S. P. (2017). Penggunaan media torso model gigi untuk meningkatkan kemampuan merawat gigi dan mulut anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 345–351.

Yudhistira, R. J., & Widiarina, W. (2019). Animasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis android. *Jurnal teknik komputer*, 5(1), 65–70.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Kartu Bimbingan

	DOKUMEN KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	Nomor Dokumen	PP-05/02/55201/AMIKOMPWI
		Revisi	1
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal	18 Mei 2015
			Token : 54576

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : AZIZ AFIAN NAGITA  
NPM : 18.11.0220  
Program Studi : INFORMATIKA SI  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Video Animasi 2D Sebagai Edukasi Kesehatan dan Kebersihan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak  
(Studi Kasus : Klinik Mitra Sehat Batamaden)  
Dosen Pembimbing : Imam Tahyudin

**Histori Bimbingan Skripsi**

**Bimbingan Ke - : 1**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 25 September 2021  
Keterangan : Acc judul

**Bimbingan Ke - : 2**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 02 Oktober 2021  
Keterangan : presentasi Review Jurnal internasional

**Bimbingan Ke - : 3**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 23 Oktober 2021  
Keterangan : Bab 1

**Bimbingan Ke - : 4**   
Hari / Tanggal : Jumat / 05 November 2021  
Keterangan : bab 2

**Bimbingan Ke - : 5**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 20 November 2021  
Keterangan : bab 3

**Bimbingan Ke - : 6**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 04 Desember 2021  
Keterangan : bab 4

**Bimbingan Ke - : 7**   
Hari / Tanggal : Kamis / 06 Januari 2022  
Keterangan : revisi bab 4

**Bimbingan Ke - : 8**   
Hari / Tanggal : Sabtu / 15 Januari 2022  
Keterangan : Acc laporan dan Proyek. Siap Ujian

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drg. Scholastica Risty  
Jabatan : Dokter Gigi  
Perusahaan : Klinik Mitra Sehat Baturraden  
Alamat : Jl.Raya Baturraden No.km Dusun II Pandak, Pandak Kabupaten Banyumas,

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Aziz Afian Nagita  
NIM : 18.11.0220  
Universitas : Informatika  
Alamat : Universitas Amikom Purwokerto

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka skripsinya yang berjudul sejak tanggal 27 September 2021 sampai dengan tanggal 15 Januari 2022 dan telah menyerahkan hasil materi penelitiannya dengan kami.

Purwokerto, 15 Januari 2022

Klinik Mitra Sehat Baturraden

  
(Drg. Scholastica Risty)

Dokter Gigi

### Lampiran 3. Hasil Wawancara Narasumber (Drg.Lailiyah)

## WAWANCARA KESEHATAN DAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK-ANAK

NAMA NARASUMBER	: Drg. Lailiyah
ASAL UNIVERSITAS NARASUMBER	: -
TEMPAT PRAKTEK NARASUMBER	: Puskesmas utara I purwokerto
UMUR NARASUMBER	: -
TEMPAT WAWANCARA	: Puskesmas utara I purwokerto
TANGGAL WAWANCARA	: 10 Januari 2022

### HASIL WAWANCARA

1. Menurut dokter, seberapa pentingkah menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak dan apa alasannya?  
Jawab: Iya sangat penting ya, karena jika gigi sakit akan mempengaruhi kesehatan lainnya, dan akan mempengaruhi Pendidikan (bolos sekolah) dan mempengaruhi gigi dewasa
2. Berapa usia yang paling tepat untuk mengajarkan anak-anak agar selalu menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut?  
Jawab: Sedari dim, bahkan dari awal seorang ibu hamil, karena saat umur kandungan 4 bulan hamil sudah tumbuh gigi orang tua harus mengajarkan ke anak-anak.
3. Bagaimana cara paling tepat untuk menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak?  
Jawab: Makanan harus dijaga, hindari makanan dan minuman manis seperti susu manis, permen, sikat gigi dua kali sehari pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur
4. Apa saja penyakit gigi dan mulut yang biasanya di alami oleh anak-anak usia 5-10 tahun?  
Jawab: Karies => gigi berlubang
5. Faktor apa saja yang menjadi penyebab dari penyakit gigi dan mulut yang biasanya di alami oleh anak-anak usia 5-10 tahun?  
Jawab: Makanan manis seperti permen, sikat gigi, susu manis eskrim, coklat.

6. Apa saja yang harus dihindari untuk mencegah kerusakan pada gigi anak-anak ?

Jawab :

- sikat gigi 2 x sehari
- hindari makanan manis
- periksa ke dokter 6 bulan sekali

7. Kapan waktu yang tepat untuk membersihkan gigi pada anak-anak ?

Jawab : Saat pagi setelah sarapan  
malam sebelum tidur

8. Bagaimana cara yang benar anak-anak dalam menyikat gigi ?

Jawab : dari rahang gigi ke gigi jadi dari atas ke bawah  
atau gerakan memutar

9. Bagaimana cara mengajarkan kepada anak-anak untuk melakukan pemeriksaan gigi pada dokter gigi setiap enam bulan sekali ?

Jawab : 1.) Orang tua harus memahamkan anak - anak untuk mau  
ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali

2.) Dokter gigi harus memberi paham kepada anak - anak  
untuk kontrol gigi setiap 6 bulan sekali.

10. Apa yang dilakukan dokter saat pemeriksaan anak-anak agar mereka tidak merasa takut dan tetap tenang ?

Jawab : 1.) mengajak ngobrol anak - anak

2.) di certain tentang sesuatu

3.) mengalihkan rasa takut..

#### Lampiran 4. Hasil Wawancara Narasumber (Drg.Scholastica Risty)

### WAWANCARA KESEHATAN DAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK-ANAK

NAMA NARASUMBER	: Drg. Scholastica Risty (Dr.Tety)
ASAL UNIVERSITAS NARASUMBER	: Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto
TEMPAT PRAKTEK NARASUMBER	: Klinik mitra sehat Batunraden
UMUR NARASUMBER	: 29 Tahun
TEMPAT WAWANCARA	: Klinik mitra sehat Batunraden
TANGGAL WAWANCARA	: 27 Desember 2021

#### HASIL WAWANCARA

1. Menurut dokter, seberapa pentingkah menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak dan apa alasannya ?  
Jawab : penting sekali ya .... 100 % sangat penting , karena ini kan menyangkut kesehatan ke semua badan dan estetika gigi .
2. Berapa usia yang paling tepat untuk mengajarkan anak-anak agar selalu menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut ?  
Jawab : tentang usia yang jelas harus sedari dini sekali , orang tua harus membiasakan kepada anak -anak untuk rutin menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut .
3. Bagaimana cara paling tepat untuk menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut pada anak-anak ?  
Jawab : ya jangan sering minum es lalu langsung minum panas itu bisa membuat gigi rapuh , jangan makan minuman manis yang terlalu manis , rutin gosok gigi 2x sehari , periksa ke dokter gigi rutin 6 bulan sekali .
4. Apa saja penyakit gigi dan mulut yang biasanya di alami oleh anak-anak usia 5-10 tahun ?  
Jawab : gigi berlubang , gigi tanggal
5. Faktor apa saja yang menjadi penyebab dari penyakit gigi dan mulut yang biasanya di alami oleh anak-anak usia 5-10 tahun ?  
Jawab : tidak rutin membersihkan gigi dan mulut  
makan -makanan manis

6. Apa saja yang harus dihindari untuk mencegah kerusakan pada gigi anak-anak ?

Jawab : makanan dan minuman manis

7. Kapan waktu yang tepat untuk membersihkan gigi pada anak-anak ?

Jawab : Setiap 6 bulan minimal sekali harus kontrol ke dokter gigi  
gosok gigi 2x sehari

8. Bagaimana cara yang benar anak-anak dalam menyikat gigi ?

Jawab : Gerakan memutar agar kotoran terangkat

9. Bagaimana cara mengajarkan kepada anak-anak untuk melakukan pemeriksaan gigi pada dokter gigi setiap enam bulan sekali ?

Jawab : bimbingan dari orang tua  
bimbingan dari dokter agar pasien anak mau untuk kontrol  
gigi 6 bulan sekali.

10. Apa yang dilakukan dokter saat pemeriksaan anak-anak agar mereka tidak merasa takut dan tetap tenang ?

Jawab : menyuruh orang tua untuk memutar video animasi dari  
youtube di handphonenya.

mengajak pasien anak bercerita tentang dirinya supaya  
rasa takutnya teralihkan.

## Lampiran 5. Hasil Wawancara Narasumber (Marcelino Febian Exel)

### WAWANCARA KETERTARIKAN ANAK-ANAK TERHADAP ANIMASI SEBAGAI EDUKASI

NAMA NARASUMBER	: Marcelino Febian Exel
UMUR NARASUMBER	: 9 Tahun
JENIS KELAMIN	: Laki - Laki
TEMPAT WAWANCARA	: Jl. Ragasemangsang RT 002 RW 005
TANGGAL WAWANCARA	: 08 Desember 2021

#### HASIL WAWANCARA

1. Apakah anda menyukai sebuah kartun animasi ?

Jawab : Iya aku suka kartun,

2. Mengapa anda menyukai sebuah animasi ?

Jawab : Karena , kartun animasi itu lucu dan aku suka , warna - warni

3. Tema apakah yang anda pilih jika anda akan menonton sebuah animasi ?

Jawab : Aku suka yang warna - warni gitu kayak pegunungan , pelangi,

4. Music apa yang anda sukai saat menonton sebuah animasi ?

Jawab : Aku suka lagu doraemon , sama musik - musik yang lucu

5. Anda lebih menyukai pembelajaran dengan animasi atau pembelajaran dengan manual tanpa animasi ?

Jawab : animasi soalnya lucu .