

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYAKIT
GIGI DAN MULUT YANG UMUM TERJADI PADA REMAJA**
*DESIGN OF DIGITAL COMIC AS EDUCATIONAL MEDIA ABOUT COMMON
DENTAL AND MOUTH DISEASES FOR ADOLESCENTS*

Tasya Khairunnissa Asyrofina Ramadhan.¹, Dimas Krisna Aditya.², Olivine Apriani Supriadi.³

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

¹tasyakhairun@student.telkomuniversity.ac.id, ²deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,

³olivine.as@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Masalah gigi di Indonesia kerap kali dianggap sepele oleh masyarakat. Didukung dari hasil survey dan riset kesehatan yang dilakukan, lebih dari setengah populasi masyarakat mempunyai masalah pada giginya. Khusus pada remaja yang sebagian besar menganut pola makan dan gaya hidup modern, kurangnya kesadaran dalam menjaga dan merawat kebersihan gigi dan mulut berpotensi menimbulkan masalah kesehatan. Oleh karena itu, remaja perlu mengerti dampak buruk dari mengabaikan kesehatan gigi, sehingga termotivasi menjaga kebersihan gigi nya untuk menunjang masa remaja yang produktif. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, bersumber pada data yang diperoleh melalui studi pustaka, wawancara, kuisiner, dan observasi. Menggunakan media komik digital, diharapkan dapat menarik perhatian remaja sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik untuk meningkatkan kesadaran merawat gigi dan mulut.

Kata Kunci: Edukasi, Kesehatan Gigi, Remaja, Ilustrasi, Komik Digital.

Abstract

Dental problems in Indonesia are often considered trivial by the public. Supported by the results of surveys and health research conducted, more than half of the population has problems with their teeth. Especially in adolescents who mostly adhere to modern diets and lifestyles, lack of awareness in maintaining and caring for dental and oral hygiene has the potential to cause health problems. Therefore, adolescents need to understand the negative impact of neglecting dental health, so they are motivated to maintain their dental hygiene to support a productive adolescent period. This study uses qualitative methods, based on data obtained through literature studies, interviews, questionnaires, and observations. Using digital comics as the media, it is hoped that it can attract the attention of audiences so that they can convey information properly to increase awareness of taking care of personal dental hygiene.

Keyword: Education, Dental Health, Adolescent, Illustration, Digital Comic.

1. Pendahuluan

Berdasarkan data dari website Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Drg.Ratu Mirah Afifah, GCCLindent, MDSc survey global 7 negara yang diikuti oleh responden umur 18 tahun keatas. Khusus bagi 1000 responden dari Indonesia, 7 dari 10 orang mengaku lebih berfokus pada kesehatan secara menyeluruh tapi mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulut. Proporsi kebiasaan menyikat gigi dua kali sehari bahkan menurun dibandingkan tahun sebelumnya.

Menurut data Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, persentase masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia sebesar 57% sementara menyikat gigi dengan benar hanya sebesar 2,8% (Kemkes, 2018). Bukan hanya karena jarang menggosok gigi, pola makan dan gaya hidup juga berpengaruh pada kesehatan gigi. Berkembangnya teknologi modern membuat menu makanan dan minuman terus berinovasi menjadi lebih bervariasi.

Khususnya bagi para remaja, menjalani kebiasaan makan dan gaya hidup modern menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan. Kebiasaan mengonsumsi makanan ringan dan hidangan cepat saji, saat ini telah menjadi bagian dari perilaku sebagian besar anak sekolah dan remaja kota di Indonesia. (Widawati, 2017: 147). Pola

makan modern yang tinggi gula ini tentu akan memicu timbulnya masalah gigi jika tidak dibarengi dengan upaya menjaga kebersihan gigi dan mulut. Kurangnya upaya edukasi tentang gigi dan mulut untuk remaja dapat mempengaruhi perilaku remaja dalam merawat giginya.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, maka perlu adanya media edukasi untuk remaja mengenai penyakit gigi dan mulut yang umum terjadi. Diharapkan dengan adanya media ini, dapat meningkatkan kesadaran remaja akan dampak pola makan dan gaya hidup modern terhadap kesehatan gigi serta mengedukasi pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Sehingga dapat menunjang masa remaja yang produktif.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan

Menurut Sachari (2002) desain dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *design*. Yang diartikan sebagai perancangan atau rancangan suatu ide. Namun kata merancang ini belum bisa mewakili arti desain yang lebih luas, karena tidak dapat mewakilkan kegiatan, keilmuan, keluasan, pekerjaan atau kompetensi.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari tentang teknik komunikasi dan ekspresi kreatif, yang diimplementasikan ke macam-macam bentuk media visual saat memproses elemen grafis yang meliputi komposisi, bentuk, huruf, warna dan tata letak. Hal tersebut menjadi media penyampai pesan secara visual kepada audiens.

2.3 Tipografi

Tipografi memiliki arti berupa ilmu tentang tata letak pada karya tulis baik pola halaman maupun cetakan. Dalam arti sempit, tipografi hanya mencakup hal yang berkaitan dengan pengaturan baris huruf. Dengan kata lain tipografi adalah ilmu yang berfokus pada aksara, huruf dan tulisan.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menggambarkan pemahaman di dalam teks atau tulisan melalui visual. Selain memperjelas, ilustrasi yang berupa diagram, grafik ataupun coretan tangan juga dapat digunakan untuk menghiasi dan menambah kesan nyata dari makna yang terkandung dalam naskah atau teks tersebut. Ilustrasi dapat menjadi salah satu media dalam penyampaian informasi kepada audiens yang memberikan pemahaman yang jelas terhadap suatu objek.

2.5 Layout

layout diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain dalam suatu perancangan di media tertentu dengan tujuan mendukung kesan atau informasi yang dibawanya.

2.6 Media Edukasi

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006), media pembelajaran adalah alat bantu apapun yang dapat berfungsi sebagai penyampai informasi bahan ajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.7 Komik

Komik adalah salah satu media yang menggunakan ilustrasi dan teks untuk menyampaikan informasi, komik juga dapat memotivasi pembacanya. Oleh karena itu beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan dalam membuat komik antara lain adalah desain karakter, latar belakang, layout, warna dan dialog (Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S., 2016)

2.8 Edukasi Kesehatan

Edukasi kesehatan bertujuan untuk membantu masyarakat termasuk individu maupun kelompok dalam mencapai kualitas kesehatan yang optimal. Edukasi menjadi hal penting dalam melakukan perawatan yang aman untuk difokuskan ke pasien, sehingga pasien dapat mengetahui informasi lebih

tentang kesehatannya dan ingin ikut merawat kesehatan mereka sendiri.

2.9 Gigi dan Mulut

Mulut merupakan tempat awal dari tahapan pencernaan dan berisi organ yang mempunyai fungsi untuk mengolah makanan. Sementara, gigi merupakan alat bantu yang mempunyai fungsi dalam proses pengunyahan dan berbicara.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan berupa penggambaran bagaimana penyakit gigi dan mulut dapat mempengaruhi kualitas hidup khususnya pada remaja. Sehingga bukan hanya dari segi kesehatan pribadi, namun juga membahas pengaruh pada lingkungan sekitar. Kata kunci yang akan digunakan adalah sadari, pahami dan jaga. Melalui karya ini diharapkan para remaja akan menyadari dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan gaya hidup dan pola makan yang buruk, lalu setelah itu mereka paham tentang cara merawat kebersihan gigi, dan diharapkan remaja akan termotivasi untuk menjaga kesehatan gigi dan mulutnya.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan adalah pesan edukasi mengenai gigi dan mulut yang dikemas menggunakan cerita deskripsi

perkenalan lingkup pertemanan karakter tokoh remaja. Cerita dan ilustrasi dibuat berdasarkan kejadian sehari-hari yang berhubungan dengan keadaan kebiasaan makan dan gaya hidup remaja masa kini, tokoh akan dibuat mempunyai masalah gigi dan mulut sehingga merasakan pengaruh pada aktivitas kesehariannya.

Tujuan konsep kreatif ini adalah agar audiens remaja merasa *relate* dengan permasalahan tokoh tersebut dan melihat apa saja dampak negatif yang ditimbulkan, dari penggambaran itu diharapkan remaja dapat termotivasi untuk ikut menerapkan solusi yang dimuat dalam konten agar menjaga kesehatan gigi dan mulutnya.

3.3 Konsep Media

Media utama yaitu komik digital menggunakan platform Webtoon, dengan cerita 5 episode. Media pendukung berupa Instagram, poster, sticker set, kaos, totebag, dan sticker digital.

3.4 Konsep Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan ini menggunakan AISAS. Strategi ini merupakan model komunikasi pemasaran yang digunakan terutama dengan adanya perkembangan teknologi.

3.5 Konsep Visual

Perancangan komik menggunakan konsep ilustrasi teknik digital painting gaya kartun. Tipografi berjenis sans serif, pewarnaan yang cerah dan bold, dengan layout yang menyesuaikan tiap episode.



3.6 Konsep Bisnis

Komik akan diterbitkan melalui platform komik online di Indonesia yaitu Webtoon secara gratis, sehingga baik dari komikus dan pembaca dapat dengan mudah menerbitkan dan mengakses komik hanya dengan mengunduh aplikasi Line Webtoon atau dengan link yang akan dibagikan.

Sementara untuk media pendukung seperti kaos, totebag dan sticker akan dibuat menjadi merchandise yang dapat dibeli oleh para pembaca, perancangan media pendukung ini menghasilkan total biaya produksi yang bisa menentukan harga jual.

A. Media Pendukung

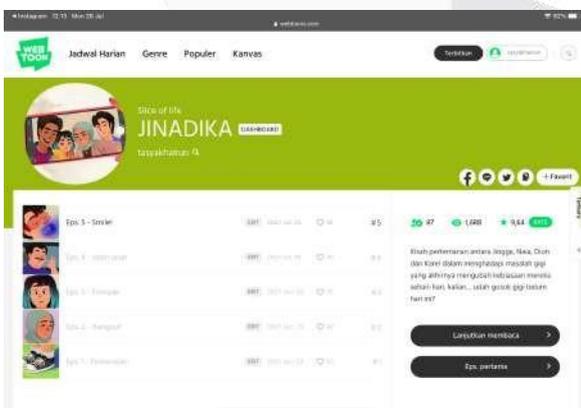
1. Instagram



3.7 Hasil Perancangan

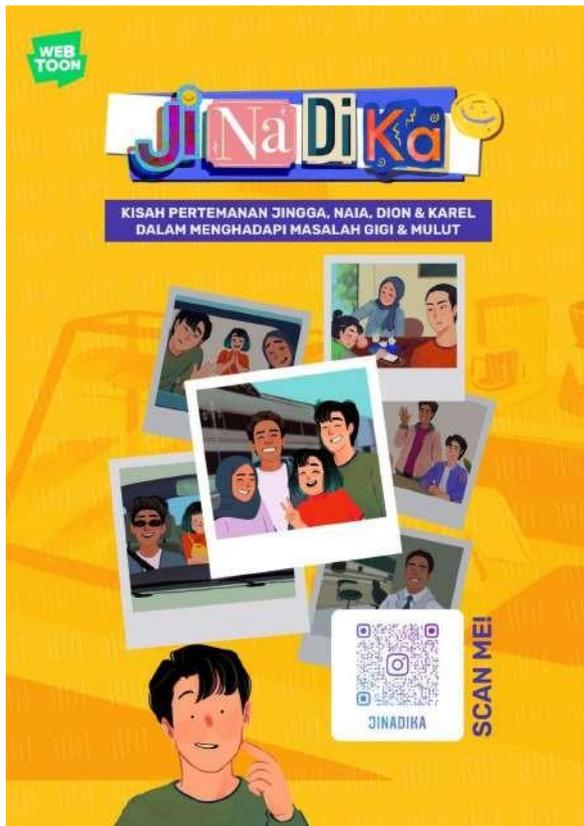
A. Media Utama

1. Komik



2. Poster

2. Karakter



3. Merch (Sticker set, totebag & kaos)



4. LINE Sticker

4. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka didapat kesimpulan bahwa masalah gigi yang terjadi pada remaja umumnya diakibatkan dari kebiasaan makan dan gaya hidup yang buruk. Khusus untuk remaja, edukasi kesehatan gigi dinilai sangat penting karena mempengaruhi rasa percaya diri dan menyokong kehidupan masa remaja yang baik. Perancangan komik digital “JINADIKA” ini adalah sebagai upaya menumbuhkan rasa kepedulian remaja pada kesehatan gigi nya. Setelah di publikasikan, media komik digital menjadi sarana yang baik untuk menyampaikan pesan, terlihat dari jumlah pembaca yang kurang lebih ada 1.500 pembaca dalam kurun waktu 1 bulan.

B. Saran

Adapun dalam proses pengerjaan, penulis mendapatkan beberapa kendala dan hambatan. Maka saran untuk penelitian berikutnya adalah sangat penting untuk membangun kemistri antara pembaca dengan tokoh dalam cerita komik, sehingga informasi lebih dapat tersalurkan dengan baik. Topik kesehatan gigi dan mulut juga hendaknya tidak hanya diperuntukkan bagi remaja saja, oleh karena itu hendaknya mengenali karakter target audience agar lebih mudah dalam melakukan perancangan.

Kementerian Kesehatan. (2021). “Survey Menunjukkan Kebiasaan Gosok Gigi Menurun saat Pandemi Covid-19”

Widawati, W. (2018). *Gambaran Kebiasaan Makan Dan Status Gizi Remaja Di SMAN 1 Kampar Tahun 2017*. *Jurnal Gizi: Nutritions Journal*, 2(2).

Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Tinjauan Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung. Tanpa tahun.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 46.

Apsari, D., & Aditya, D. (2019, July). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 156-161). Atlantis Press.

5. Referensi