

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

”Mensana In Corpore sano”, merupakan pepatah yang berbahasa Yunani, memiliki arti di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat merupakan pepatah yang tepat di dalam dunia kesehatan, karena jika tidak memiliki tubuh yang sehat, aktivitas maupun pertumbuhan badan pun akan terhambat, terlebih anak-anak. Masalah kesehatan manusia merupakan masalah yang sudah umum didengar dan dipelajari dalam ilmu kedokteran. Walaupun demikian, di Indonesia masalah kesehatan merupakan masalah yang dianggap remeh oleh sebagian besar orang. Hal tersebut menyebabkan kurangnya perhatian dari pemerintah maupun masyarakat umum. Berdasarkan hasil riset kesehatan yang dilakukan oleh Riskesdas, kondisi kesehatan gigi dan mulut anak sangat mengkhawatirkan, sehingga sebanyak 87% anak berusia 5-6 tahun menderita penyakit gigi dan mulut. Salah satu penyakit gigi dan mulut yang diderita anak-anak karena kurangnya perhatian orang tua adalah karies gigi.

Selain pentingnya menjaga kesehatan tubuh secara keseluruhan kesehatan gigi dan mulut adalah suatu bagian penting yang harus diperhatikan kesehatannya. Karena segala masalah yang terjadi pada tubuh manusia bisa saja berasal adanya masalah pada kesehatan gigi dan mulut yang terganggu. Khususnya pada anak, jangan menganggap remeh kesehatan gigi dan mulutnya karena hal ini akan mengakibatkan proses tumbuh kembang anak yang tidak optimal. Apabila kesehatan gigi dan mulut anak terganggu akan berakibat pada

terganggunya fungsi bicara, penyerapan gizi yang kurang maksimal, dan mudah terserang penyakit. Anak adalah sosok yang masih mudah untuk menerima dan menyerap informasi yang diberikan kepadanya. Dengan mengajari dan mengenalkan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak kecil, anak tentunya akan mengingat dan menjalankannya sampai ia dewasa nanti. Hal ini dapat dimulai dari hal yang sangat sederhana yaitu bermain.

Mainan merupakan salah satu alat yang digunakan untuk bermain. Sebagian anak merasa mereka perlu bermain untuk berbagai alasan, entah itu hanya sekedar sarana untuk membuat perasaan *rileks*, belajar, atau menjadi sebuah kegemaran. Permainan edukatif merupakan mainan yang baik untuk perkembangan anak pada usia dini. Permainan yang mengandung nilai edukatif dapat membuat anak secara tidak langsung belajar dengan cara yang lebih mudah serta menyenangkan. Terdapat beberapa jenis mainan, diantaranya adalah *boardgame*. *Boardgame* merupakan salah satu jenis mainan yang menggunakan papan untuk memainkannya dan melibatkan beberapa individu untuk memainkannya. Menurut A. Spenser, kegiatan jasmani manusia dalam bentuk permainan merupakan penyaluran kelebihan energi syarafnya. Oleh karena itu, dengan mainan edukatif yang mudah dimengerti dan menarik, anak-anak akan lebih mudah menerima dan memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulutnya.

Dengan disiplin ilmu desain komunikasi visual yang penulis pelajari, penulis akan membuat sebuah perancangan kampanye untuk mengenalkan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak melalui media

yang menarik dan interaktif. Anak-anak tidaklah peduli akan permainan apa yang mereka mainkan, asalkan bermain mereka akan merasa terhibur dan gembira. Maka, di sinilah penulis ada untuk membuat sebuah media yang dapat mengajarkan anak akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, penulis akan menguraikan masalah apa saja yang perlu di bahas :

1. Bagaimana merancang kampanye akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut untuk anak-anak?
2. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran anak-anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulutnya?

1.2.1. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang Lingkup yang dipilih penulis dalam proses perancangan ini adalah membatasi masalah dengan lebih terfokus pada kampanye dan pembuatan media kampanye sebagai sarana pengenalan pentingnya merawat kesehatan gigi dan mulut sejak dini.

1.3. Tujuan Perancangan

Sesuai dengan masalah yang sudah dibahas diatas maka ada pula hasil-hasil yang akan dicapai lewat tugas akhir ini, adalah :

1. Menciptakan perancangan kampanye desain komunikasi visual untuk anak-anak yang mampu meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
2. Mensosialisasikan cara meningkatkan kesadaran anak-anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulutnya dengan cara yang interaktif dan menarik.

1.4. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis yaitu, untuk menciptakan sebuah kampanye anak-anak yang mampu meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak dini. Desain yang menarik dan interaktif pun diharapkan dapat membuat anak-anak lebih menyukai cara untuk menjaga kesehatan gigi dan mulutnya.

1.5. Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan nara sumber yang berhubungan dengan topik yang dipilih, kuesioner yang ditujukan untuk orang tua dan anak guna menguatkan data dan fakta yang diperlukan, observasi langsung agar penulis dapat lebih mendalami situasi dan kondisi yang ada di masyarakat, serta studi literatur sebagai acuan untuk mendapatkan teori dan ilmu yang mendukung tugas akhir ini.

1.6. Skema Perancangan

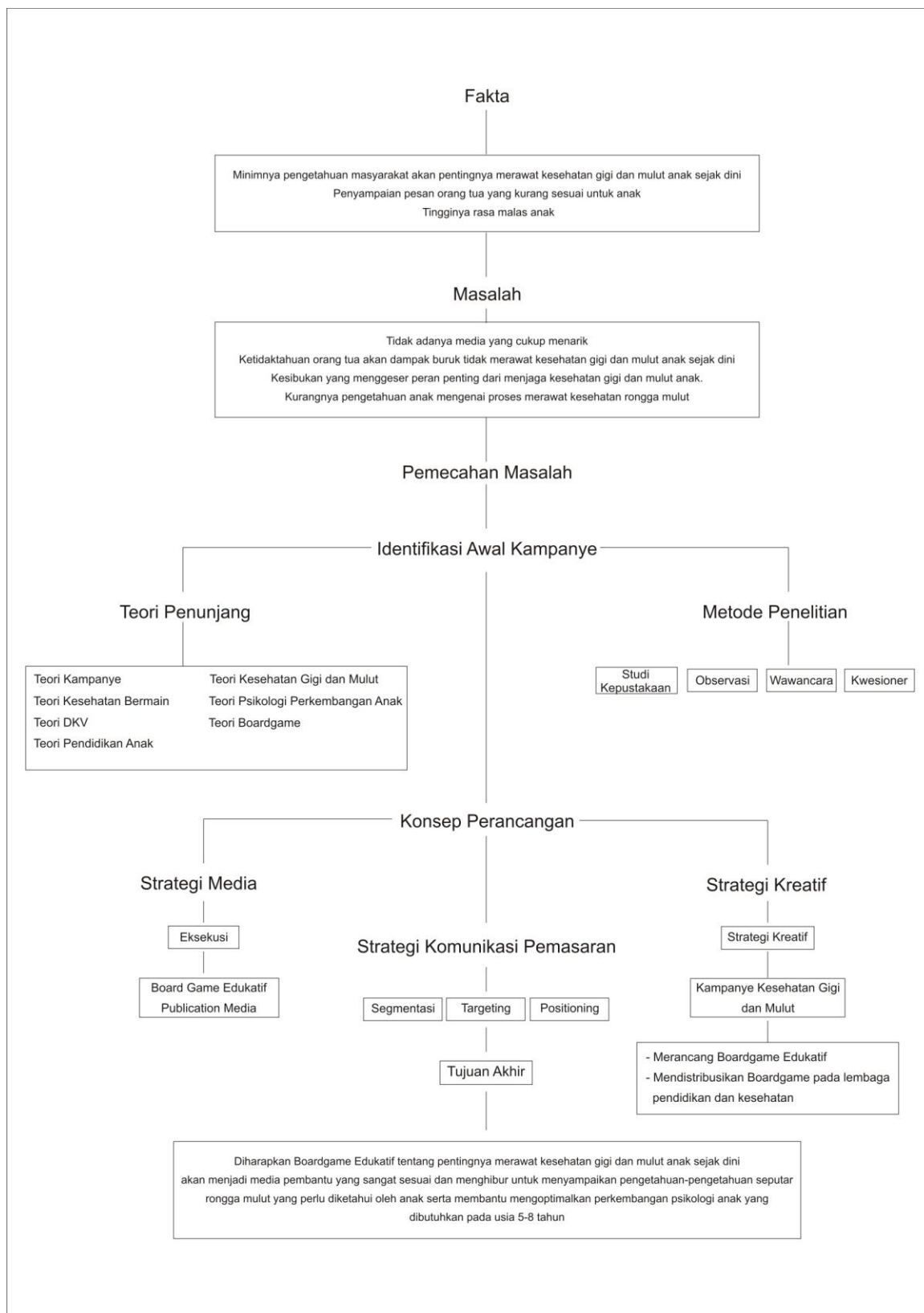
Dalam Bab I yaitu Bab Pendahuluan, penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sumber data dan teknik pengumpulan data, dan skema perancangan.

Dalam Bab II yaitu Bab Landasan Teori, penulis memperkenalkan teori teori tentang kampanye, kesehatan gigi dan mulut, DKV, bermain, dan *boardgame* anak.

Dalam Bab III yaitu Bab Data dan Analisis Masalah, penulis menguraikan data dan fakta tentang kesehatan gigi dan mulut anak, fenomena yang terjadi di masyarakat, dan kampanye tinjauan karya sejenis yang pernah ada.

Dalam Bab IV yaitu Bab Pemecahan Masalah, penulis menguraikan konsep – konsep yang kreatif dan hasil-hasil karya visual tentang kampanye kesehatan gigi dan mulut anak melalui media permainan yang menarik dan interaktif.

Dalam Bab V yaitu Bab Penutup, penulis merangkum hasil-hasil penelitian dan memberikan saran atas penelitian yang telah dilakukan.



Tabel I-1. Skema Perancangan