

Perancangan Tutorial Perawatan Gigi Yang Baik Dan Benar Pada Anak Usia Dini

Syarifah Fadillah Rezky, M.Kom
Politeknik Ganesha Medan
Jl. Veteran No. 190 Pasar VI Manunggal
ikic.5500@gmail.com

Sulami
Politeknik Ganesha Medan
Jl. Veteran No. 190 Pasar VI Manunggal
sulami95@gmail.com

Abstrak — Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, gambar, grafis, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Gigi merupakan suatu organ yang memiliki peranan yang cukup penting dalam sistem pencernaan. Karena gigi berfungsi untuk mencerna makanan, sehingga Gigi membutuhkan perawatan yang cukup serius. Maka dibuatlah suatu tutorial perawatan gigi yang baik dan benar, untuk memungkinkan orang tua dalam mengajarkan anak betapa pentingnya merawat gigi sejak usia dini. Untuk menangani hal tersebut, maka dibuatlah sebuah perancangan tutorial perawatan gigi yang baik dan benar sejak usia dini, agar terhindar dari penyakit gigi. Untuk menghindari masalah-masalah penyakit pada gigi yaitu dengan cara menanamkan cara hidup sehat dan pola makan yang benar, agar ia terbiasa untuk peduli terhadap kesehatan dan kebersihan giginya hingga ia beranjak dewasa. Sistem tutorial perawatan gigi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0 pada Adobe Flash Profesional CS6*, perancangan tutorial perawatan gigi ini berguna bagi anak-anak ataupun orang dewasa betapa pentingnya merawat gigi sejak dini, agar tidak menyesal pada saat ia tumbuh dewasa. Sedangkan untuk membuat design gambar yang berbasis vector yaitu dengan menggunakan *CorelDraw X5*. Dan menggunakan animasi 2 dimensi. Dengan adanya tutorial perawatan gigi ini dapat membantu orang tua dalam mengajarkan merawat gigi yang baik dan benar.

Kata Kunci — *Perawatan Gigi, Media Pembelajaran, Animasi 2D.*

I. PENDAHULUAN

Gigi adalah suatu organ yang memiliki peranan cukup penting dalam sistem pencernaan manusia. Gigi membutuhkan perawatan yang cukup serius karena gigi banyak dibutuhkan untuk menghaluskan makanan yang akan dicerna, karena jika makanan tidak dicerna dengan halus maka akan menimbulkan masalah pada sistem pencernaan. Namun banyak orang yang mengabaikan kesehatan pada gigi. Kesehatan gigi diabaikan karena rasa malas yang ditimbulkan dari dalam diri seseorang, seperti malas menyikat gigi sebelum tidur, kemudian diakibatkan juga oleh rutinitas yang mempengaruhi kesehatan gigi, seperti menyukai makan makanan yang mengandung banyak gula. Akibat dari hal tersebut muncullah penyakit pada gigi. Dari latar belakang tersebut penulis membuat sebuah perancangan tutorial perawatan gigi berbasis multimedia pada anak usia dini untuk menghindari masalah-masalah penyakit pada gigi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan sebuah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Alat bantu yang digunakan antara lain diagram konteks dan data flow diagram". Untuk menjelaskan bagaimana suatu masukan diproses pada sistem maka digunakan spesifikasi proses dan kamus data untuk mengetahui aliran data yang mengalir pada sistem (Dewi Wahyuni, *Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan*, 2016:17)

2.2 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses mengajar sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

2.3 Pengertian Multimedia

Menurut Munir (2013:28), multimedia merupakan perpaduan berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide-ide.

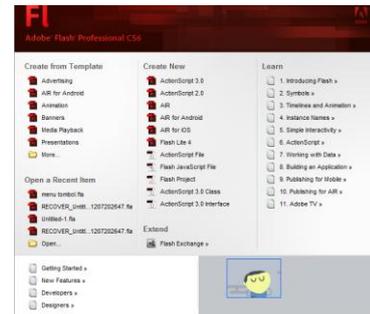
2.4 Pengertian Animasi

suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis.

2.5 Pengertian Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya.

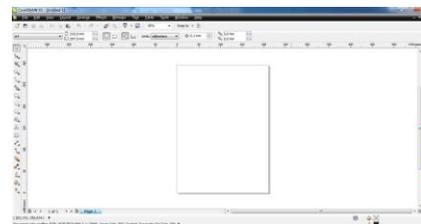


Gambar 2.7 Tampilan awal Adobe Flash Professional CS6

2.4 CorelDRAW X5

CorelDRAW adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. PHP.

Semua karakter animasi yang dirancang penulis menggunakan aplikasi CorelDRAW X5, karena cara penggunaannya yang mudah dipahami dan penggunaan *toolbox* yang lengkap serta beberapa fitur yang memungkinkan penulis dalam membuat karakter animasi yang lebih kompleks



Gambar 2.8 Tampilan Awal CorelDraw X5

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian Tugas Akhir ini penulis melakukan penelitian dengan mengambil data/sample pada dokter spesialis gigi. Waktu pelaksanaan penyusunan Tugas Akhir ini dimulai pada November 2016 s/d Maret 2017.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang penulis gunakan adalah jenis data primer yaitu data yang penulis peroleh secara langsung dari dokter spesialis gigi, dimana penulis langsung menanyakan tentang informasi yang dibutuhkan penulis.

Sedangkan sumber data yang penulis gunakan yaitu sumber data internal dimana data tersebut diambil langsung dari dalam pihak yang penulis dapatkan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu metode studi pustaka yang penulis gunakan adalah kepustakaan (*library research*) dan buku, penulis juga melakukan *browsing* di internet guna memperoleh data-data yang dibutuhkan. Penulis juga gunakan metode wawancara (*interview*) langsung terhadap seorang dokter spesialis gigi yang beralamat jl. Asrama Pondok Kelapa pada Klinik *Preti Smile*.

3.4 Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dimana data-data yang penulis dapatkan dikumpulkan, serta kelayakan pembuatan aplikasi interaktif ini, penulis menggunakan metode aplikasi multimedia.

IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

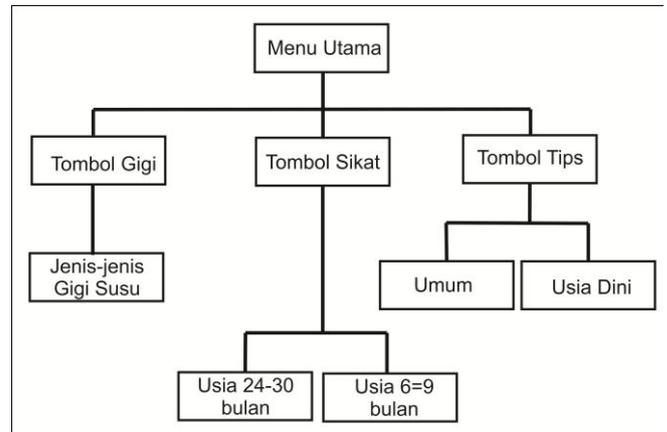
4.1 Analisa Sistem yang sedang Berjalan

Sistem yang dirancang pada animasi *Adobe Flash Professional CS6* yang dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu bagian pertama merupakan efek untuk pergerakan animasi 2D, sedangkan yang kedua merupakan efek pengambilan suara dengan format wav dan kemudian digabungkan menjadi sebuah Tutorial.

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang animasi adalah urutan *timeline* yang harus pas dengan *scene* yang lain agar dapat dimengerti oleh penonton ataupun anak-anak yang melihat animasi perawatan gigi yang baik dan benar tersebut.

4.2 Perancangan Sistem

a. Sitemap



4.3 Implementasi

1. Tampilan Halaman Awal



2. Tampilan Home



3. Tampilan Tombol Button Gigi



7. Tampilan Tombol Button Tips



4. Tampilan Tombol Button Sikat



8. Tampilan Tombol Button Tips Umum



5. Tampilan Tombol Button Sikat Usia 6-9 bulan



9. Tampilan Tombol Button Tips Sejak Dini



6. Tampilan Tombol Button Sikat Usia 24-30 bulan



4.4 Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan tahap lanjutan yang didapat setelah proses perencanaan, perancangan selesai, dan menghasilkan sebuah animasi yang cukup baik. Adapun hasil Perancangan Tutorial Perawatan Gigi Yang Baik dan Benar Pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia telah dapat di implementasikan dengan memakai data yang telah dikumpulkan dari studi pustaka. Hasilnya adalah dapat melihat tutorial animasi perawatan gigi yang baik dan benar pada anak usia dini, yang mengajarkan anak-anak betapa pentingnya merawat kesehatan gigi sejak dini. Agar tidak menyesal di kemudian hari saat ia tumbuh dewasa. Dan dapat membantu kinerja orang tua dalam mengajarkan anak-anak mereka merawat gigi yang baik dan benar.

Perbedaan Perancangan Tutorial Perawatan gigi yang Baik dan Benar pada Anak Usia Dini dengan rujukan pustaka yaitu dengan menggunakan *actionscrip 2.0* pada *Adobe Flash Profesional CS6* untuk membuat animasinya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyusun tugas akhir ini penulis menghasilkan kesimpulan yang dapat menjadi bahan masukan bagi kampus Politeknik Ganesha Medan, penulis merancang suatu sistem yang dihasilkan berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa multimedia dapat menyajikan animasi pembelajaran yang dapat dinikmati dan mampu memberikan informasi yang menarik tentang perawatan gigi yang baik dan benar pada anak usia dini.

5.2 Saran

Dalam perancangan tutorial perawatan gigi pada anak usia dini yang berbasis multimedia pembelajaran masih terdapat banyak kekurangan yang harus disempurnakan agar media pembelajaran yang interaktif bagi anak dapat berjalan dengan baik. Penulis menyarankan kepada siapa saja untuk mengembangkan sistem ini dalam hal :

1. Gunakan spesifikasi komputer yang lebih tinggi, untuk mendapatkan kelancaran kinerja dari aplikasi yang dibuat.
2. Efek tutorial animasi masih tergolong minim, sebaiknya gunakan gerakan yang mencakup seluruh bagian tubuh mulai dari mata, mulut, tangan dan kaki.
3. Dalam segi pemilihan warna dan font harus lebih menarik lagi.

REFERENSI

- 1) Nurul Anggraeni, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta.
- 2) Jhonathan Fukaren, 2015, *Perancangan Video Motivasi Animasi 2D Untuk Buku Terlaris Di Dunia " Who Moved My Cheese?"*, Medan.
- 3) Muhamad Sahroni, 2010, *Visualisasi Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Bimasakti Untuk Kelas VII SMP*, Jakarta.
- 4) Dewi Wahyuni, 2016, *Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan*, Medan.
- 5) Tri Hidayatul Ahmad Ismail, 2013, *Film Animasi 2D (Dimensi) Penyuluhan KB*, Purwokerto..
- 6) Marawan, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*, Yogyakarta
- 7) Fatimah, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Profesional CS6 Pada Materi Gula dan Hasil Olahanya*, Yogyakarta
- 8) Suprianto, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Pendekatan Guide*, Yogyakarta
- 9) Nelva Rolina, 2015, *Memahami Psikologi Perkembangan Anak Bagi Aspek Seni Anak Usia Dini*, Jakarta