

Visualisasi Lagu “Berani Ke Dokter Gigi” Sebagai Video Animasi Edukasi Anak Usia Dini

Budi Darmo¹, Sheren Juan Angela², Jayanto Ginon Warjoyo³
Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara
budid@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Masalah gigi berlubang banyak terjadi pada anak usia dini, salah satu alasannya dikarenakan adanya sebuah kecemasan dental yang dipengaruhi usia dan faktor perilaku anak yang membuat mereka takut ke dokter gigi. Yayasan Kejora Indonesia sudah memiliki maskot karakter dan lagu anak untuk mengatasi masalah tersebut, namun diperlukan media visual animasi yang menarik dan menyenangkan untuk disebarluaskan ke seluruh anak Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi lagu dengan tujuan dapat menjadi media edukasi yang dapat mengubah persepsi anak agar tidak takut ke dokter gigi. Metode penelitian yang dipakai menggunakan tiga tahapan pembuatan produk multimedia (pra produksi, produksi, pasca produksi) yang disesuaikan dengan perancangan. Hasil dari penelitian ini berupa visualisasi lagu menjadi video animasi berbasis vektor yang mengilustrasikan lagu berjudul “Berani Ke Dokter Gigi”. Dalam video animasi lagu ini anak-anak diajarkan bahwa ke dokter gigi itu tidak menyeramkan melainkan dokter gigi dapat membantu membersihkan kuman-kuman di gigi.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Animasi, Gigi, Perancangan Video, Visualisasi Lagu

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) tahun 2018 menyatakan bahwa proporsi terbesar masalah gigi di Indonesia adalah gigi rusak/berlubang/sakit (45,3%). Gigi berlubang menjadi sebuah masalah yang sering dialami anak usia dini (Afrinis *et al.*, 2020). Masalah mengenai kesehatan gigi dan mulut adalah hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan perawatan sejak dini. Salah satu penyebab yang mempengaruhi kasus gigi berlubang yaitu faktor tidak pernah berobat atau datang ke dokter gigi (Rahmaniah *et al.*, 2021). Alasannya dikarenakan adanya sebuah kecemasan dental yang dipengaruhi usia dan faktor perilaku anak. Kecemasan dental adalah sebuah pemikiran akan sesuatu menyeramkan yang akan terjadi sebelum seseorang

melakukan kunjungan ataupun perawatan gigi. Tingkat kecemasan dental dapat meningkat ketika anak merasa peralatan dokter gigi ditempat praktik sangat menakutkan dan mengakibatkan rasa nyeri (Mathius *et al.*, 2019).

Pendidikan mengenai pentingnya ke dokter gigi dapat menjadi solusi dalam mencegah kerusakan gigi khususnya jika pendidikan diberikan sejak usia dini. Anak usia dini merupakan masa emas untuk melandasi keberhasilan proses kehidupan untuk menjadi individu, masyarakat dan bangsa agar sehat, sejahtera, dan bermatabat. Anak usia dini ini dimulai dari usia 2-5 tahun dikarenakan diusia 2 tahun terjadinya sebuah proses identifikasi berupa mengadopsi sifat, sikap, pandangan orang lain dan anak akan melakukan segala

cara menirunya (Eddy dan Mutiara, 2015).

Pendidikan kesehatan anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa factor seperti perkembangan sikap sehat, pola pembangunan, determinan kesehatan, pelayanan dan pendidikan kesehatan (Gamelia, 2017).

Pada hakikatnya Pendidikan kesehatan adalah suatu kegiatan atau usaha untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, dan individu. Pendidikan kesehatan dan dapat dilakukan dengan persuasif, membujuk, mengajak, memberikan informasi, dan meningkatkan kesadaran dengan harapan dapat mewujudkan perilaku sehat (Hasanuddin, 2018). Keberhasilan dari Pendidikan untuk merubah perilaku anak dipengaruhi dari metode pendidikan yang digunakan. Metode Pendidikan yang menggunakan alat bantu pengajaran yang melibatkan indera sebanyak-banyaknya akan mempengaruhi hasil pemahaman tujuan pendidikan yang lebih baik (Jelita *et al.*, 2020). Maka dari itu dipilih sebuah media yang tepat untuk menyampaikannya yaitu dengan media animasi.

Metode Pendidikan dengan menggunakan animasi lagu menjadi salah satu bentuk media audio visual yang dikenal sebagai metode Pendidikan kesehatan gigi yang menarik.

Dengan adanya media audio visual dapat disampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih nyata melalui gambar bergerak dan suara. Animasi kartun mempunyai daya tarik lebih dibandingkan dengan media lain karena memiliki simbol-simbol tertentu yang menyebabkan kelucuan (Ulfah, 2020).

Media animasi menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Semakin banyak indera yang digunakan untuk mencatat informasi, semakin besar kemampuan memahami makna informasi yang disampaikan (Tibertius *et al.*, 2020). Proses membuat animasi dengan menggabungkan semua scene menjadi satu kesatuan. Setelah itu memasukkan voice over, sound effect, dan musik dengan penyesuaian (Adrian *et al.*, 2021). Penggunaan media audio visual juga dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan pada anak, membantu anak untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar, serta membuat pelajaran lebih bervariasi dan diharapkan agar pembelajaran yang dilakukan anak lebih bermanfaat. Dengan adanya media animasi (audio visual) merupakan salah satu cara yang paling mendasar untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan membina hubungan interaksi dengan anak-anak. Media animasi (audio visual) dapat menarik minat anak serta

anak tidak cepat bosan dalam mendengarkan cerita karena menggunakan media yang menarik (Helwanti, 2019). Mayoritas orang lebih memilih untuk menonton video di website seperti Youtube (Limantara et al., 2019).

Salah satu aspek yang menjadi perhatian anak usia dini adalah mengenai pentingnya ke dokter gigi. Yayasan Kejora ini terdiri dari para dokter, dokter gigi, dan psikolog menaruh perhatian pada edukasi kesehatan anak. Kejora Indonesia sudah memiliki maskot karakter dan lagu. Akan tetapi, masih belum adanya sebuah media visual untuk maskot dan lagu tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah memvisualisasikan lagu “Berani ke Dokter Gigi” menjadi video animasi yang berfungsi sebagai media edukasi kesehatan bagi anak yang dapat mengubah persepsi anak untuk tidak takut pergi ke dokter gigi sehingga dapat disebarluaskan ke seluruh anak Indonesia.

II. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Studi Pustaka

Mencari data-data dan informasi yang relevan dengan topik dan masalah yang terjadi melalui dokumen tertulis maupun gambar dan foto.

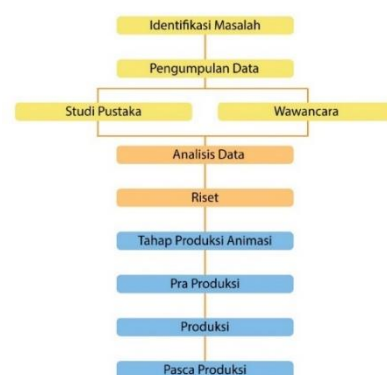
b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pendiri

Yayasan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi dan data mengenai perancangan.

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat video animasi ini meliputi tiga tahapan secara umum pembuatan produk multimedia (Sembiring, 2017) yaitu :

1. Tahapan Pra Produksi. Tahapan Pra Produksi merupakan tahapan kegiatan yang berkaitan dengan persiapan awal sebelum produksi. Tahapan ini terdiri dari menyiapkan hal-hal seperti: Ide, Lirik lagu, Desain Visual (Sketsa Karakter), *Mind Map*, *Moodboard*, *Storyboard*, *Video Stillomatic*.
2. Tahapan Produksi. Tahapan ini bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari tahapan pra produksi. Tahapan ini terdiri dari: *Drawing*, *Background*, *Musik*, *Proses Animasi*.
3. Tahapan Pasca Produksi. Tahapan ini merupakan tahapan penyelesaian akhir dari tahapan produksi. Tahapan ini terdiri dari: *Compositing*, *Editing*, *Rendering*, *Testing*, *Distribusi*.



Gambar 1. Bagan Metode
(sumber: dokumentasi penulis)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fakta-Fakta Kunci (Key Facts)

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan, berikut fakta-fakta kunci yang terkait perancangan:

1. Masih banyak kelompok anak usia dini yang mengalami gangguan kesehatan gigi akibat kecemasan dental.
2. Video animasi lagu diminati orang tua untuk mendidik anak usia dini.
3. Animasi dengan karakter mempunyai daya tarik lebih dibandingkan media lainnya.
4. Video animasi lagu dapat memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan anak untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar.
5. Pencegahan kecemasan dental anak melalui tontonan anak sejak dini sehingga dapat ditiru.

Tahapan Pra Produksi

Berikut proses perancangan pra produksi pembuatan video animasi lagu “Berani Ke Dokter Gigi”:

1. Ide

Dari Fakta-fakta kunci yang didapat, maka didapatlah ide untuk perancangan video animasi lagu “Berani Ke Dokter Gigi” menjadi sebuah intro atau gambaran bagi anak usia dini supaya tidak takut ke dokter gigi dan mengubah image dokter gigi menjadi seorang penolong.

2. Lirik Lagu

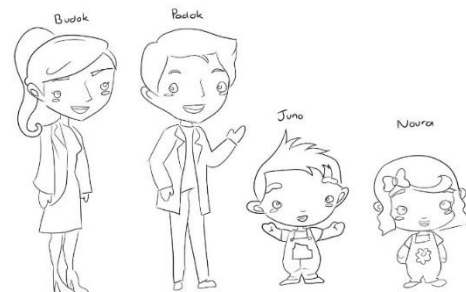
Yayasan Kejora sudah memiliki lagu “Berani ke Dokter Gigi” dengan lirik seperti di bawah ini:

Aku berani ke dokter gigi
duduk dikursi sendiri
ada lampu yang terangi
seperti matahari
kubuka mulut dengan lebar
AAAAAaaa
Jika ingin gigimu sehat dan kuat
tak hanya harus rajin sikat gigi
tapi harus berani ke dokter gigi
tuk periksakan gigimu
dokter gunakan kaca yang kecil
cari kuman yang sembunyi
bila ditemukan kuman
dokter bantu bersihkan
siapa ingin gigi sehat
Akuuu
Jika ingin gigimu sehat dan kuat
tak hanya harus rajin sikat gigi
tapi harus berani ke dokter gigi
tuk periksakan gigimu

Gambar 2. Lirik Lagu “Berani ke Dokter Gigi” yang nantinya akan divisualisasikan dalam bentuk media animasi (sumber: Yayasan Kejora Indonesia)

3. Desain Maskot Karakter

Yayasan Kejora sudah memiliki desain maskot karakter anak laki-laki bernama Juno dan karakter anak perempuan bernama Noura.



Gambar 3. Sketsa Karakter yang digunakan dalam media animasi (sumber: Yayasan Kejora Indonesia)

4. Mind Map

Mind Map mencakup gambaran informasi-informasi penting yang sudah didapat. Dari *Mind Map* ini terpilih beberapa kata kunci seperti: Edukasi, Fun, dan Representative.



Gambar 5. Moodboard yang digunakan dalam membuat animasi
(sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Storyboard

01	PICTURE	ACTION	LYRIC	TIME
01		Mobil mau kedapang, burung terbang ke pohon		01'
02		Jadwal masuk: mobil masuk		03'
03		Aku beresni ke dokter gigi		08'
04		aduk dikur : si sendiri ada lampu yang teranggi		12'
05		Matahari putar kiri dan kanan seperti mata		16'
11		Noura menunjuk giginya	tuk perik-lasan kuman gigimu	37'
12		Kaca kecil nuk turun	dokter gunakan kaca yang kecil	41'
13		Menyorat kuman-kuan ber-munculan	car kuman yang sem-bunyi	44'
14		lampu men-erangi: dokter mulai mem-brisatikan kuman	batu ditemu-lan kuman yang bersih	48'
15		Air mem-prot, kuman mulai hilang	dokter bantu bersih	51'
06		Mobil Juno buka	kubuka mulut dengan lebar	20'
07		Terbuka dan muncul text AAAAAaa		23'
08		Gigi Juno berubah menjadi sehat dan kuat	jika ingin gigimu sehat dan kuat	24'
09		Jeno meny-ikat gigi	tak hanya harus rajin sikat gigi	28'
10		Dokter gigi tak-laki menyapa Noura dengan ramah	tapi harus berani ke dokter gigi	33'
16		SIAPA INGIN GIGI SEHAT?	Juno dan Noura men-gakut tangan	53'
17		Gigi Noura berubah menjadi sehat dan kuat	jika ingin gigimu sehat dan kuat	56'
18		Noura men-nyikat gigi	tak hanya harus rajin sikat gigi	1:02
19		split scene keduanya berani ke dokter gigi, sedang diperika	tapi harus berani ke dokter gigi	1:05
20		Jeno dan Noura menunjuk giginya : mata beresni	tuk perik-lasan kuman gigimu	1:10

Gambar 6. Storyboard yang dibuat sebagai acuan dalam membuat animasi lagu
(sumber: dokumentasi penulis)

5 | JURNAL VISUAL Vol. 19 No. 1 (2023)

Video *Stillomatic* merupakan *storyboard* yang "digerakkan" atau diberikan animasi sehingga terlihat seperti video animasi. Namun pada video *Stillomatic*, pergerakan animasi yang dilakukan tidak serumit hasil akhir video animasi.



Gambar 7. Video Stillomatic
 (sumber: dokumentasi penulis)

Tahapan Produksi

1. Format media dan *software*

Format video animasi lagu yang dibuat adalah mp4 dengan resolusi 1920x1080 *pixel*, 24 *fps*, dan menggunakan *software* pengolah pembuatan video animasi yaitu *Adobe After Effects* dan penggambaran vektor dengan menggunakan *Adobe Illustrator*.

2. Proses pembuatan animasi

a. *Drawing* (Karakter)

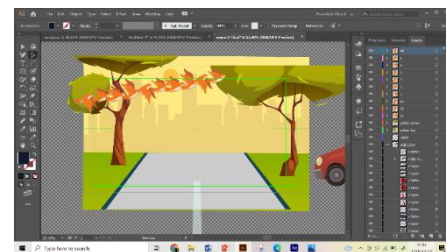
Setelah sketsa *storyboard* sudah sesuai, dilanjutkan dengan proses menggambar vektor secara digital di *Adobe Illustrator*. Proses penggambaran vektor akan dilakukan bersamaan dengan pewarnaan objek dan karakter animasi.



Gambar 8. pembuatan dan pewarnaan Karakter
 (sumber: dokumentasi penulis)

b. *Background*

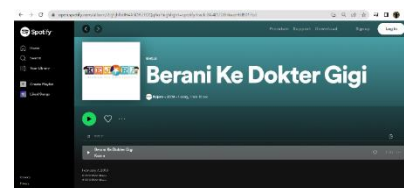
Pembuatan *background* diawali dengan sketsa pada *storyboard* yang dibuat, lalu *asset* akan disesuaikan pada *storyboard* dengan penggambaran vektor di *Adobe Illustrator*.



Gambar 9. pembuatan Background
 (sumber: dokumentasi penulis)

c. Musik

Musik/lagu yang digunakan berjudul "Berani Ke Dokter Gigi" yang merupakan lagu anak ciptaan Yayasan Kejora Indonesia.



Gambar 10. Lagu "Berani ke Dokter Gigi"
 (sumber: Yayasan Kejora Indonesia)

d. Proses Animasi

Dalam proses animasi dilakukan pergerakan terhadap karakter dan objek, yang terdiri dari 24*fps*. Pergerakannya menggunakan pencampuran beberapa prinsip animasi.

Pasca Produksi

1. Compositing

Dalam tahap *compositing* semua hasil pergerakan animasi akan disatukan dan digabung dengan lagu. Setelah semuanya telah disusun dengan rapih maka akan ada proses pengecekan terhadap animasi dan memastikan semua *scene* sudah tersusun dengan rapih sesuai dengan lagunya sehingga menjadi sebuah kesatuan.

2. Editing

Pada tahap *editing* semua *scene* akan digabung lagi dan dicek apakah sesuai dengan video *stillomatic* yang sudah dibuat. Pada saat *editing* ini akan menambah efek-efek visual yang akan dipakai untuk memperbagus animasi.

3. Rendering

Pada tahap ini semua hasil dari tahapan diatas akan masuk pada tahap final sehingga dapat dijadikan karya animasi lagu berbentuk format video mp4 dengan resolusi 1920x1080 px.

4. Testing

Tahap testing/pengujian dilakukan dengan anak-anak usia dini untuk memastikan animasi dapat diterima dengan baik.

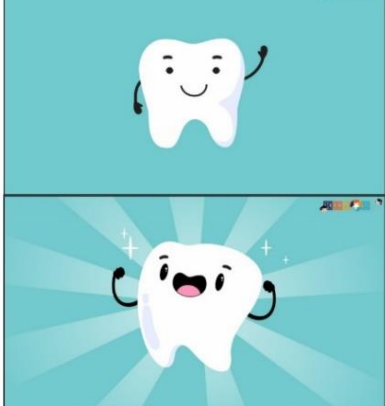
5. Distribusi

Tahap penyerahan video untuk didistribusikan di *Youtube Channel* Yayasan Kejora Indonesia.

Hasil Rancangan

Berikut adalah hasil rancangan berupa

visualisasi lagu “Berani ke Dokter Gigi” sebagai video animasi.

01		
02		
03		Aku berani ke dokter gigi
04		duduk di-kursi sendiri
05		ada lampu yang terangi seperti matahari
06		kubuka mulut dengan lebar AAAAAaa a
07		Jika ingin gigimu sehat dan kuat



Gambar 11. Hasil Rancangan berupa visualisasi lagu “Berani ke Dokter Gigi” menjadi film animasi.
(sumber: dokumentasi penulis)

IV. SIMPULAN

Visualisasi lagu “Berani Ke Dokter Gigi” menjadi video animasi di *YouTube* dapat menjadi salah satu media yang mudah diakses orang tua untuk mendidik anak-anak dengan tontonan yang menyenangkan. Pesan yang disampaikan dalam video animasi lagu ini dapat menjadi pendidikan motivasi agar anak dapat merubah pandangan menakutkan akan dokter gigi. Visualisasi lagu dilakukan dengan cara pergantian gambar animasi disetiap liriknya sehingga menarik minat anak-anak untuk mengikuti dan menghafal lirik lagunya hingga selesai. Tentu saja hal ini menjadikan video animasi menjadi media yang mampu menggugah minat anak, dan menjadikan anak tidak cepat bosan mendengarkan cerita dalam video animasi karena menggunakan media yang menarik selera.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Kejora Indonesia yang telah memberikan sumber data untuk perancangan ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Drg. Stella Lesmana selaku wakil ketua Yayasan Kejora Indonesia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menulis jurnal ini dan membantu penulis dalam *brief*, masukan, dan saran dalam pembuatan perancangan video animasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, A., Tanumihardjo, F., Fuad, A. (2021). Perancangan motion graphic waspada penipuan lowongan kerja di sebuah ATPM motor. *Rupaka*, 4(1).
- Afrinis, N., Indrawati, I., & Farizah, N. (2020). Analisis faktor yang berhubungan dengan kejadian karies gigi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 763.
- 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.
- Gamelia, E. (2017). Efektivitas pelatihan penerapan phbs anak usia dini terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan peran orang tua. *PALASTREN: Jurnal Studi Gender*, 10(1), 127-148.
- Hasanuddin, S. H., (2018). Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Video Dengan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menggosok Gigi Anak Usia Prasekolah. *Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Helwanti, J. (2019). *Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Jelita, T. I., Hanum, N. A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Pemutaran Video Animasi secara Virtual terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Kelas 5 SD. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut (JKGM)*, 2(2), 41-44.
- Limantara, N., Chrissandy, R., Nuryadi. (2019). Perancangan media promosi digital yayasan sahabat anak. *Rupaka*, 2(1).
- Mathius, N. P. N. E., Sembiring, L. S., & Rohinsa, M. (2019). Tingkat kecemasan dental anak usia 7-12 tahun yang akan melakukan ekstraksi gigi Dental anxiety level of 7-12-years old children who will perform tooth extraction at dental hospital. *Padjadjaran Journal of Dental Researchers and Students*, 3(1), 33-42.
- Rahmaniah, M., Dewi, N., Sari, G.D. (2021). Hubungan tingkat kecemasan dental terhadap perilaku anak dalam perawatan gigi dan mulut. *Dentin Jurnal Kedokteran Gigi*, 5(2).
- Sembiring, E. B. (2017). *Media Pembelajaran untuk Menghasilkan Karya Multimedia*. Polibatam Press.
- Tibertius, A. W., Limbu, R., & Boeky, D. L. (2020). Increase in Knowledge of Dental Health Using Animated Video. *Lontar: Journal of Community Health*, 2(1), 21-25.
- Ulfah, R. (2020). Pengaruh penyuluhan Kesehatan gigi dengan media video motion graphic terhadap pengetahuan tentang karies gigi pada murid kelas IV A dan IV B di SDN INDRASARI 1 MARTAPURA. *Jurnal Terapis Gigi dan Mulut*, 1(2), 30-34.