

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kesehatan mulut merupakan hal penting untuk kesehatan secara umum dan kualitas hidup. Kesehatan mulut berarti terbebas kanker tenggorokan, infeksi dan luka pada mulut, penyakit gusi, kerusakan gigi, kehilangan gigi, dan penyakit lainnya, sehingga terjadi gangguan yang membatasi dalam menggigit, mengunyah, tersenyum, berbicara, dan kesejahteraan psikososial (WHO, 2012). Salah satu kesehatan mulut adalah kesehatan gigi. Kesehatan gigi menjadi hal yang penting, khususnya bagi perkembangan anak. Karies gigi adalah salah satu gangguan kesehatan gigi. Karies gigi terbentuk karena ada sisa makanan yang menempel pada gigi, yang pada akhirnya menyebabkan pengapuran gigi. Dampaknya, gigi menjadi keropos, berlubang, bahkan patah. Karies gigi membuat anak mengalami kehilangan daya kunyah dan terganggunya pencernaan, yang mengakibatkan pertumbuhan kurang maksimal [1].

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan perubahan besar terhadap rutinitas sehari-hari masyarakat di seluruh dunia [2]. Dengan perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang dan semakin meluasnya penggunaan *smartphone* oleh masyarakat di Indonesia, maka perangkat tersebut dapat digunakan untuk mengedukasi mengenai tata cara perawatan gigi dan mulut yang benar kepada anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di klinik gigi Dentes yang berlokasi di Jalan Monjali 103B, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta didapatkan salah satu cara untuk meningkatkan kepedulian tentang pentingnya kesehatan gigi kepada anak-anak menggunakan media edukasi. Kegiatan di klinik memfokuskan perawatan pada gigi namun ditemukan beberapa pasien membawa anak-anak pada proses antrian. Didapatkan bahwa anak-anak tersebut seringkali bermain dan menimbulkan kegaduhan. Terdapat juga anak-anak yang seringkali bosan selama proses menunggu antrian. Anak-anak yang ditemukan paling banyak terdiri dari kelompok anak-anak usia sekitar 7–9 tahun. *Game* atau permainan merupakan media yang dapat digunakan untuk menarik minat pemain dalam mempelajari sesuatu [3] juga menarik minat belajar [4].

Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini akan dirancang *game* edukasi mengenai perawatan gigi kepada anak-anak yang dapat diunduh dan dimainkan melalui *android* masing-masing pengguna secara gratis yang bertujuan untuk sebagai hiburan yang bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana mengenalkan pentingnya kesehatan gigi terhadap anak-anak menggunakan *game* edukasi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* edukasi menggunakan aplikasi *Unity*
2. *Game* edukasi yang dibuat berbasis *android*.
3. Edukasi yang diberikan pada *game* yaitu mengenai tata cara perawatan gigi yang benar dengan didampingi oleh orang tua.
4. *Game* edukasi ini berisi 3 tindakan yaitu gosok gigi, pembersihan karang gigi dan tambal gigi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Kesehatan Gigi Untuk Anak Berbasis *Android* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (Studi Kasus: Klinik Gigi Dentes) ini memiliki tujuan mengenalkan kesehatan gigi untuk anak-anak menggunakan *game* edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Memudahkan orang tua dalam mengenalkan kesehatan gigi pada anak.
2. Menambah pengetahuan anak mengenai gigi.

1.6 Sistematika Laporan

Adapun sistematika laporan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tinjauan pustaka, landasan teori mengenai kesehatan gigi dan mulut, *game*, multimedia, *android*, *Unity 3D* dan *Adobe Illustrator*.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada.