PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI ONYCHOPHAGIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN PADA ANAK 4-6 TAHUN

Talitha Islamey Almirasyah[1], Agus Rahmat Mulyana[2], Ganis Resmisari[3]
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
almirasyaah@mhs.itenas.ac.id

Abstrak. Kebiasaan yang paling umum terjadi pada anak-anak adalah oral bad habit, atau kebiasaan buruk pada rongga mulut. Seperti menghisap jempol, bernafas lewat mulut, menggigit bibir dan menggigit kuku. Menggigit kuku terjadi ketika anak bosan atau gelisah, menggigit kuku dirasa dapat mengisi rasa kebosanan tersebut. Tetapi masih banyak masyarakat khususnya orang tua yang menyepelekan kegiatan buruk ini. Pada nyatanya, kebiasaan menggigit kuku adalah kebiasaan yang mempunyai dampak buruk pada kesehatan anak. Seperti paronikia, diare, hingga kerusakan gigi. Sehingga angka diare dan infeksi kulit cukup tinggi di Indonesia. Dengan demikian, dengan dibuatnya edukasi mengenai *Onychophagia*, diharapkan para orang tua dapat lebih peka pada kebiasaan anak. Buku Interaktif ini didesain penuh dengan illustrasi, colorful dan didalamnya terdapat tehnik paper engineering sehingga anak dapat ikut berpartisipasi. Melalui buku interaktif, diharapkan anak dapat teredukasi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Kebiasaan, Edukasi, Oral Bad Habit, Interaktif

Abstract. The most common habits that occur in children are oral bad habits, or bad habits in the oral cavity. Such as thumb sucking, mouth breathing, lip biting and nail biting. Nail biting occurs when a child is bored or restless, nail biting is felt to fill the boredom. But there are still many people, especially parents, who underestimate this bad activity. In fact, nail biting is a habit that has a bad impact on children's health. Such as paronychia, diarrhea, to tooth decay. So the number of diarrhea and skin infections is quite high in Indonesia. Thus, by making education about Onychophagia, it is hoped that parents can be more sensitive to their children's habits. This interactive book is designed full of illustrations, colorful and in it there are paper engineering techniques so that children can participate. Through interactive books, it is hoped that children can be educated in an interactive and fun way.

Keywords: Habit, Education, Oral Bad Habit, Interactive

Pendahuluan

Kebiasaan adalah pola perilaku berulang yang dilakukan secara otomatis, tak jarang anak yang melakukannya biasanya tidak menyadarinya. Kebiasaan yang paling umum adalah *oral bad habit* atau kebiasaan buruk pada rongga mulut, Contohnya seperti menghisap jempol (*thumb sucking*), bruksisme (*bruxism*), bernafas lewat mulut (*mouth breathing*), menggigit bibir (*lip sucking*) dan menggigit kuku (*nail biting*) (Shahraki, Yassaei, and Moghadam 2012) Kebiasaan mengiggit kuku ini umumnya dimulai pada usia 3-4 tahun, lalu puncaknya pada saat masa pubertas (Tanaka et al. 2008) Kebiasaan menggigit kuku ini anak lakukan bisa karena stres, bosan, frustasi, gelisah, tidak aman, atau lelah. Kegiatan menggigit kuku dianggap menjadi salah satu perilaku anak untuk menyalurkan atau mengekspresikan rasa kecemasannya. Beberapa orang menganggap perilaku ini hanyalah “fase” atau kebiasaan, bukan masalah medis yang serius. Maka dari itu masih banyak orang khususnya orang tua yang melihat kebiasaan mengigit kuku pada anak adalah hal yang biasa.

Menurut Dr. Richard Scher pada Interview Time Magazine pada tahun (2014) mengatakan bahwa area dibawah kuku adalah tempat berkembang biak yang sempurna untuk bakteri seperti Salmonella dan E. coli. Bahkan, sebuah studi oleh para peneliti di Universitas Atatürk di Turki pada tahun (2007), menemukan bahwa 76% orang yang menggigit kuku mereka memiliki E. coli dalam air liur mereka, dibandingkan dengan orang-orang yang tidak menggigit kuku. Menurut Dr. Michael Shapiro (2017), kuku hampir dua kali lebih kotor dari jari-jari. Bakteri sering terjebak dibawah kuku, dan kemudian di transfer ke mulut, dan dapat menyebabkan masalah lambung seperti diare dan sakit perut, hal ini juga dapat menyebabkan penyakit serius lainnya seperti gangguan kulit paronikia, kerusakan gigi, dan infeksi kulit. Menurut Harahap (2000) penyakit jamur kulit, kuku, dan rambut adalah penyakit yang umum terjadi di Indonesia. Dikarenakan Indonesia merupakan negara tropis yang beriklim panas dan lembab, apalagi hygiene juga masih kurang sempurna. Menurut Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2013 mengenai penyakit-penyakit yang disebabkan oleh personal hygiene di Indonesia, Diare sebanyak 85.163 jiwa dan infeksi kulit sebesar 60.652 jiwa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kusuma pada tahun (2011), data menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kuku kotor dan panjang mempunyai resiko lebih besar untuk terkena penyakit, dikarenakan kuku adalah perantara masuknya dari jari ke mulut, yang apabila kuku kotor dapat menyebabkan banyak penyakit yang masuk ke dalam tubuh.

Berdasarkan pada fenomena permasalahan diatas, bahwa edukasi mengenai Onychophagia ini sangat penting, agar anak dan orang tua bisa lebih menyadari akan faktor psikologis dan efek dari kebiasaan buruk ini dan pentingnya menjaga kebersihan kuku. Anak masih sangat membutuhkan perhatian dan edukasi mengenai kesehatan. Anak-anak belum memiliki kesadaran dalam menjaga kesehatan kuku, sehingga kebersihan kuku masih perlu diperhatikan. Usia Anak-anak biasanya masih sangat aktif mengeksplorasi banyak hal. Salah satu media edukasi yang sesuai dengan kriteria anak usia dini adalah media edukasi Buku interaktif. Tujuan utamanya adalah membuat anak teredukasi dengan cara yang menyenangkan. Buku interaktif adalah teknik membaca buku keterampilan secara interaktif, visual dan literasi. Buku ini biasa digunakan kepada usia dini karena buku ini membuat anak dapat berpartisipasi dan kolaborasi. Dalam metode buku interaktif ini, orang dewasa juga bisa ikut berpartisipasi dalam

This work is licensed under a CC-BY-NC

mengarahkan anak-anak. Sehingga buku ini membuat anak lebih antusias, melatih kemandirian, meningkatkan imajinasi, meningkatkan motorik dan membangun sosialiasi antar orang tua dan anak.

Metode

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Creswell (2008) metode kualitatif adalah suatu pendekatan atau penulusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu fenomena. Untuk mengerti fenomena tersebut peneliti melakukan wawancara atau kuesioner dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang nantinya data tersebut kemudian di analisis dalam bentuk penggambaran atau deskripsi. Penelitian ini berfokus pada pengalaman menggigit kuku pada anak usia 4-6 tahun, faktor apa saja, efeknya seperti apa dan pemahaman orang tua terhadap onychohpahgia yang terjadi pada anak.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode Design Thinking. Design Thinking sebuah rangkaian proses yang strategis dan praktis secara berulang, juga pendekatan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada pengguna.hal ini digunakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi yang inovatif. (Arvira Swarnadwitya 2020) Design Thinking sendiri terdiri dari, *Emphetize*: dimana harus membangun empati dari penggunaka, mulai dari emosi hingga perspektif pemikiran pengguna. Kedua ada *Define*: setelah mengetahui empati dari pengguna, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan masalah. Kemudian *Ideate*: pada taham ini desainer mulai mengumpulkan ide dan mencari solusi dari permasalahan, yang dilakukan melalui brainstorming untuk menghasilkan ide. Kemudian ada *Prototype*: pada tahap ini sudah mulai mengembangkan visualisasi dari tahap sebelumnya. Kemudian yang terakhir ada *Test*: adalah untuk menguji secara langsung kepada pengguna prototype yang telah dibuat. Hal ini dilakukanuntuk mengetahui apakah perancangan yang sudah dibuat efektif atau tidak. (Vindiasari Yunizha 2021)

Hasil dan Pembahasan

Kajian Pustaka

Onychophagia adalah bahasa medis dari kebiasaan menggigit kuku, orang dengan Onychophagia biasanya akan melakukan kegiatan menggigit kuku ini secara tidak sadar. Umumnya kegiatan menggigit kuku ini dilakukan pada saat masa kanak-kanak dan meningkat saat remaja (Tanaka et al. 2008) Menggigit kuku atau Onchophagia adalah perilaku berulang yang berfokuspada tubuh. Hal ini sering di alami oleh anak-anak dan biasanya meningkat pada pubertas. Pada umumnya kegiatan menggigit kuku ini dianggap bisa melepaskan stress atau kecemasan, biasanya pengidapnya disebut nail biter. Selain itu juga, kegiatan menggigit kuku ini dilakukan untuk mengatasi rasa bosan. Gejala lain yang serupa seperti mengisap ibu jari, memutar-mutar atau menarik rambut dan menggeratakkan gigi. Kebiasaan menggigit kuku ini bisa dilakukan di luar kesadaran. Misalnya dilakukan sambil menonton tv, membaca buku atau bermain handphone (KONSTANTIN 2011) Namun, ternyata kegiatan menggigigit kuku ini dapat menimbulkan banyak penyakit seperti, gangguan

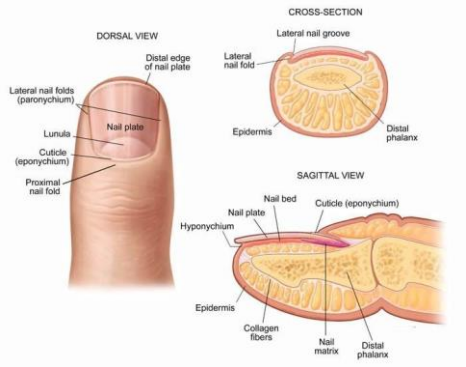
This work is licensed under a CC-BY-NC

kulit paronikia, diare dans akit perut, kerusakan gigi dan infeksi gusi. Karena banyaknya kuman-kuman yang menumpuk dibawah kuku, yang apabila masuk ke dalam mulut dapat mentransfer banyak penyakit. Oleh karena itu, harus selalu memperhatikan kebersihan tubuh dan lingkungan. Mulai dari menjaga kebersihan tangan, jari dan kuku. Karena tangan salah satu bagian yang paling sering bersentuhan dengan dunia luar dan paling mudah menjadi perantara bakteri masuknya ke dalam tubuh.

Faktor Pendukung Onychophagia

1. Jari dan Kuku Tangan

   Kuku adalah bagian tubuh yang terdapat atau tumbuh di ujung jari, yang berfungsi untuk melindungi ujung jari. Kuku sendiri terbuat dari keratin. Zat ini juga membentuk rambut dan lapisan terluar pada kulit. Seperti yang dilansir dari situs klikdokter.com kuku terdiri dari struktur jaringan lunak yang membantu menyangga dan membentuk bagian luar yang keras. Bagian tersebut disebut lempeng kuku. Menurut *National Center for Biotechnology Information*, Amerika Serikat terdapat beberapa struktur pada kuku, yaitu:



Gambar 1 Anatomi Kuku

   1. Matriks kuku: Merupakan pembentuk jaringan kuku yang baru.
   2. Nail Wall (dinding kuku): Merupakan lipatan-lipatan kulit yang menutupi bagian pinggi dan atas.
   3. Nail Root (akar kuku): bagian kuku yang terbenam dalam kulit jari.
   4. Nail Plate (badan kuku): bagian terbuka yang terdapat diatas jaringan lunak kulit pada kuku jari.
   5. Nail Fold: Merupakan kulit yang membingkai setiap nail plate dari ketiga sisi.
   6. Nail Grove (alur kuku): Sisi kuku yang agak mencekung.
   7. Eponikium: Kulit tipis yang menutupi kuku pada bagian proksimal, kulit arinya yang menutupi bagian permukaan lempeng kuku. Kutikula merupakan jaringan yang melapisi nail plate pada dasar kuku.

   Telapak tangan juga merupakah salah satu bagian tubuh yang paling sering digunakan dalam melakukan kegiatan aktivitas sehari-hari. Hal ini membuat tangan dan jari-jari kuku mudah terkontaminasi oleh bakteri dan dapat menjadi perantara masuknya bakteri ke dalam tubuh. Telapak tangan, ujung jari dan di bawah kuku merupakan lokasi yang banyak ditemukan mikrooorganisme seperti bakteri, jamur, ragi, virus dan parasit (Hutagaol, 2017) Menurut penelitian yang dilakukan oleh

This work is licensed under a CC-BY-NC

Clinical Microbiology pada tahun 1988 menemukan bahwa sebagian besar orang memiliki ratusan ribu bakteri di bawah setiap kuku. Berdasarkan dari Centers for Disease Control and Prevention (CDC) atau Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit mencatat bahwa kuku dapat berkontribusi pada penyebaran beberapa infeksi seperti cacing kremi.

Studi yang dilakukan oleh peneliti di Universitas Atatürk di Turki pada tahun 2007, menemukan bahwa 76% orang yang menggigit kuku mereka memeliki E. coli dalam air liur mereka, dibandingkan dengan orang-orang yang tidak menggigit kuku (Baydaş et al. 2007) Menurut Dr. Michael Shapiro, kuku hampir dua kali lebih kotor dari jari-jari. Bakteri sering terjebak dibawah kuku dan menumpuk, kemudian bakteri itu di transfer ke mulut, yang dapat menyebabkan infeksi gusi dan tenggorokkan (Markham 2014)

2. Gigi

Gigi terletak di dalam rongga mulut dan merupakan bagian dari sistem pencernaan makanan. Gigi merupakan jaringan tubuh yang padat dan keras dalam menjalankan fungsi utamanya yaitu menguyah, memotong dan menghaluskan sebelum makanan masuk ke dalam bagian sistem pencernaan. Selain penting untuk mengunyah, Gigi juga mempunyai peran penting dalam berbicara. Gigi mempunyai struktur yang berlapis-lapis, walaupun demikian, gigi merupakan jaringan tubuh yang mudah sekali mengalami kerusakan. (Indah Irma Z. & S.Ayu Intan 2017) Menurut artikel yang ditulis oleh Children's Dentistry of Stuart, P.A. pada tahun 2019 apabila kebiasaan menggigit kuku terlalu sering dilakukan dalam jangka panjang itu akan menyebabkan gigi rapuh, terkikis dan menyebabkan gigi depan patah. Hal ini juga dapat menyebabkan kerusakan pada enamel gigi dan memicu penyakit gusi.

3. Gusi

Gigi dipegang oleh tulang rahang pada bagian dalam dan pada bagian luar yang menyelimuti agar gigi yang dinamakan gusi. Gusi berfungsi untuk mempertahankan posisi gigi agar tetap pada posisinya dan melindungi gigi. Karena gusi posisinya berdekatan dengan gigi, yang mana apabila gusi ikut terkena kotoran dari kuku atau bahkan serpihan kuku menyangkut di gusi, hal ini bisa menyebabkan infeksi gusi yang serius dan pembengkakan.

Faktor Kebiasaan Menggigit Kuku

Kegiatan mengiggit kuku ini sering dikaitkan dengan BFRB (Body-Focused Repatitive Behaviors) atau sebuah gangguan perilaku berulang yang berfokus pada tubuh. Biasanya kebiasaan ini dilakukan secara spontan seperti menarik-narik rambut, mencubit kulit dan yang paling sering adalah menggigit kuku (Moritz et al. 2021) Namun, walaupun memang tidak ada penyebab pasti dari kegiatan mengigigt kuku. Ternyata ada beberapa teori mengenai faktor penyebab menggigit kuku dalam sisi psikologis, seperti:

a. Kecemasan

Menurut buku Encyclopedia of Psychology yang ditulis oleh Professor of Psychology Alan E Kazdin, PhD, Abpp pada tahun 2000 bahwa kecemasan adalah sebuah emosi yang ditandai dengan perasaan tegang, pikiran khawatir dan perubahan fisik seperti peningkatan tekanan darah. Orang dengan gangguan kecemasan biasanya memiliki pikiran khawatir yang berulang. Mereka

This work is licensed under a CC-BY-NC

juga mungkin akan merasakan gejala fisik seperti berketingat, gemetar, pusing, atau detang jantung yang cepat. Dari situ, ketika orang merasa cemas, mereka akan melakukan cara atau suatu aktivitas yang dapat menenangkan pikiran mereka, salah satunya adalah kegiatan menggigit kuku.

b. Tidak Sabar, Bosan, Frustasi

Ini adalah faktor yang paling umum dialami oleh orang yang mengggigit kuku. Orang dengan kebiasaan ini biasanya terjadi saat mereka bosan menunggu, tidak sabar, dan frustasi dengan keadaan yang sedang dialaminya. Dan untuk mengisi waktu jenuhnya itu, mereka akan melakukan kegiatan menggigit kuku untuk membuat dirinya tetap sibuk

c. Karakter Perfeksionis

Menurut Journal of Behaviour Therapy and Experimental, kebiasaan menggigit kuku dapat menjukkan bahwa orang tersebut mempunyai karakter yang perfeksionis. Orang perfeksionis biasanya menginginkan segala sesuatu berjalan dengan sempurna sesuai harapannya. Lalu, ketika keinginannya tidak tercapai, ia akan menunjukkan rasa gelisah atau frustasi dengan melakukan kegiatan menggigit kuku.

Dampak Kegiatan Menggigit Kuku

1. Paronikia

Paronikia adalah peradangan pada lipatan jaringan pada sekitar kuku jari tangan atau kaki. Paronikia dapat diklasifikasikan sebagai akut atau kronis. Infeksi ini umumnya disebabkan oleh bakteri, tetapi bisa juga terjadi akibat jamur. Faktor utama yang dapat menyebabkan Paronikia adalah trauma pada kutikula atau lipatan kuku., misalnya akibat kebiasaan menggigit kuku, sehingga menyebabkan infeksi pada lipatan kuku (Rigopoulos et al. 2008)

2. Diare & Sakit Perut

Menurut Dr. Luszy Arijanty (2011) Diare adalah gangguan pencernaan yang biasanya ditandai dengan buang air besar (BAB) 3 kali atau lebih sering dari biasanya. Dimana biasanya kondisi feses berubah menjadi lebih cair. Faktor penyebab dari diare yang paling umum, meliputi:

a. Infeksi bakteri, virus, atau parasit
b. Bakteri dari makanan atau air yang terkontaminasi
c. Virus seperti flu, norovirus, atau rotavirus. Rotavirus biasanya umum terjadi pada anak-anak
d. Parasit, yang merupakan organisme yang biasa ditermukan dalam makanan atau air yang terkontaminasi. (Medline Plus)

Berdasarkan beberapa faktor diatas, penyebab diare berasal dari Bakteri ataupun Virus. Bakteri dan kotoran yang berbahaya dapat ditemukan dibawah kuku. Ketika melakukan kegiatan menggigit kuku, otomatis bakteri dan kotoran yang masuk dapat menyebabkan infeksi Gastrointestinal yang menyebabkan diare.

Menurut Dr. Richard Scher, Md (2014) kuku menjadi potensi bagi kuman serta bakteri bersarang yang dapat menyebabkan berbagai penyakit mudah datang. Bakteri seperti Salmonella dan E. coli cenderung berkembang dicelah bawah kuku.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Ketika menggigit kuku, bakteri akan otomatis tertransfer ke mulut dan usus yang dapat menyebabkan sakit perut.

3. Infeksi Gusi

   Jika kegiatan menggigit kuku tergelincir dan menyebabkan potongan kuku yang tajam menusuk gusi, bakteri yang berada dibawah kuku akan tertransfer ke gusi dan menyebabkan jaringan gusi sakit, rusak dan meradang. Hal ini berpotensi menyebabkan Resesi Gingiva (Eau Claire Park Dental 2018)

4. Kerusakan Gigi

   Gigi merupakan jaringan tubuh yang keras, walaupun begitu gigi menjadi salah satu bagian tubuh yang paling mudah mengalami kerusakan. (Irma dan Intan, 2013) Adanya kebiasaan buruk seperti menggigit kuku akan menimbulkan tekanan yang keras pada gigi dan dapat menimbulkan gigi terkikis, miring hingga patah (Joelijanto et al., n.d.)

Analisis Data

Berdasarkan data diatas dapat terlihat bahwa kegiatan menggigit kuku terdapat sebab akibat. Dimana faktor yang paling umum terjadi dalam kegiatan menggigit kuku adalah faktor psikologis. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner masih banyak anak yang melakukan kegiatan menggigit kuku, alasannya karena bosan dan tidak ada kegiatan. dan banyak orang tua yang tidak pernah membaca atau mengetahui mengenai edukasi onychophagia yang menyebabkan minimnya pengetahuan dan menyepelekan kegiatan buruk tersebut. Pada nyatanya kegiatan menggigit kuku dapat mendatangkan banyak penyakit. Apabila tidak dicegah sejak dini akan berkelanjutan hingga dewasa.

Buku media interaktif menjadi media yang cocok untuk anak usia dini karena membuat anak teredukasi dengan cara yang menyenangkan. Buku Interaktif adalah teknik membaca buku keterampilan secara visual dan literasi. Buku ini biasa digunakan kepada usia dini karena buku ini membuat anak dapat berpartisipasi dan kolaborasi. Dalam metode buku interaktif ini, orang dewasa juga bisa ikut berpartisipasi dalam mengarahkan anak-anak. Sehingga buku ini membuat anak lebih antusias, melatih kemandirian, meningkatkan imajinasi, meningkatkan motorik dan membangun sosialiasi antar orang tua dan anak.

Problem Statement

Kebiasaan menggigit kuku kerap terjadi pada anak usia dini. pada nyatanya, kebiasaan buruk tersebut dapat merugikan kesehatan. Anak usia dini masih sangan rentan terkena penyakit, sehingga apabila kebiasaan tersebut tidak dicegah sejak dini, maka akan berkelanjutan hingga dewasa. Juga masih banyak orang tua yang menganggap sepele kegiatan menggigit kuku pada anak, tidak mengetahui adanya faktor psikologis dan menyepelekkan efek samping atau bahaya dari kegiatan menggigit kuku.

Problem Solution

Dibuatnya Buku Interaktif yang menarik (dibuat dengan tehnik interaksi) karena ada komunikasi dua arah antara media dan pembaca. Sehingga pesan dan edukasi dapat tersampaikan dengan baik. Buku Interaktif juga berguna untuk mengedukasi anak agar mengetahui kesehatan jari jari kuku dan *personal hygiene*. Buku ini juga diharapkan

This work is licensed under a CC-BY-NC

dapat menjadi sarana edukasi anak & orang tua dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meminimalisir kebiasaan buruk anak.

Segmentasi Target

Segmentasi target ditujukan kepada anak usia 4-6 tahun dan orang tua yang berdomisili di kota-kota besar dengan ekonomi menengah keatas. Dengan psikografis menyukai kegiatan interaktif yang penuh illustrasi serta kreatif dan imajinatif. Dan orang tua yang peduli dengan kesehatan anak dan peka terhadap kondisi kebiasaan anak.

Strategi Komunikasi

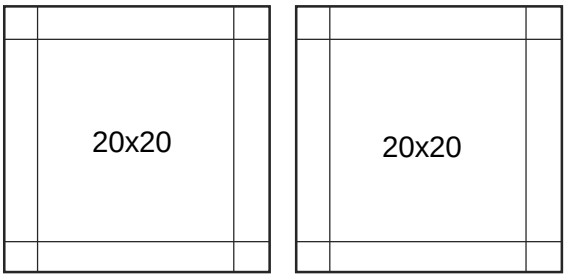
Strategi komunikasi menggunakan Think, Feel, Do. Dengan menjelaskan akibat dari kegiatan menggigit kuku dengan memperlihatkan illustrasi interaktif dan narasi informatif, sehingga dapat memberikan pengetahuan mengenai sebab dan akibat dari kebiasaan menggigit kuku dan membuat anak dan orang tua dapat memahami dampak dari onychophagia dan meminimalisir kegiatan menggigit kuku.

Konsep Kreatif

Tone & Manner

Tone & Manner dalam perancangan ini adalah “Playful, Fun & Interactive”. Tone & Manner ini dipilih karena disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang menyukai buku dengan bergaya illustrasi anak namun juga menyenangkan karena didalam bukunya terdapat tehnik *paper engineering*, sehingga anak dapat teredukasi dengan cara yang menyenangkan.

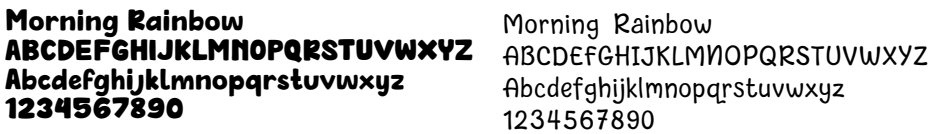
Format Desain



Gambar 2 Layout Buku

Format ukuran yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan bentuk square ukuran 20 x 20 cm. Pemilihan format dan ukuran buku dalam perancangan ini menyesuaikan dengan tehnik buku paper engineering dan ukuran standar buku anak-anak. Ukurannya nya tidak terlalu besar, namun juga tidak terlalu kecil. Pas untuk anak-anak dan dibaca bersama dengan orang tua.

Typeface



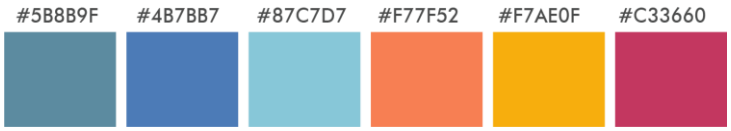
Gambar 3 Typeface

Typeface Morning Rainbow dipilih untuk digunakan dalam Judul atau Sub Judul. dikarenakan font nya yang jelas namun tetap memberikan kesan “playful” dikarenakan

This work is licensed under a CC-BY-NC

bentuk sudutnya yang melengkung yang menggambarkan tidak terlalu kaku. Dan untuk Typeface Cute Aurora akan digunakan dalam teks narasi. karena bentuknya yang ramping namun masih terbaca jelas, sehingga tidak akan bertabrakan dengan font judul. font ini juga masuk kedalam font script, sehingga menyerupai tulisan tangan.

Tone Colour



Gambar 4 Konsep Warna

Tone color dipilih sesuai dengan karakteristik anak, yang menyukai warna yang cukup *vibrant*, namun masih nyaman dimata. Warna biru pun juga identik dengan kesahatan dan memberikan kenyamanan dalam visual. Sedangkan warna cerah seperti kuning memberikan kesan kesenangan, kegembiraan dan rasa optimis.

Studi Karakter

Gambar 5 Studi karakter berdasarkan karakteristik anak

Karakter yang dipilih rata-rata mempunya bentuk wajah yang bulat dan mempunyai mata yang besar. Untuk bentuk tubuh mengalami *exaggeration* atau proporsi karakternya tidak seimbang yang membuat kesan kekanakan. Untuk warnanya pun tetap terlihat colourful namun tidak mengganggu penglihatan.

Referensi Visual

Gambar 6 Referensi visual karakter (kiri) & Referensi buku (kanan)

Dari studi karakter didapatkan referensi visual untuk dijadikan referensi dari karakter buku dalam perancangan ini. Dan juga untuk referensi buku interaktif yang berisikan tehnik *paper engineering* seperti *pull tab* ataupun *flip flap*.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Hasil Perancangan

Judul Buku

Gambar 7 Tampilan cover depan (kiri) dan cover belakang (kanan)

Judul diambil karena agar lebih *friendly* dengan anak-anak. Penggunaan kata “ih” memberikan kesan kesadaran akan banyaknya kuman yang menumpuk pada kuku. Hal itu juga menyambung kepada what to say yaitu “Yuk lebih peka terhadap kebersihan kuku!”. dan sub judul yang bertuliskan “Hindari gigit kuku, untuk kesehatan si kecil” untuk menjelaskan kebiasaan buruk (menggigit kuku) yang terjadi pada anak usia dini. Warna judul diambil sesuai dengan warna final colour. dan untuk dibelakangnya terdapat “*bubble*” untuk memberikan kesan kekanakan.

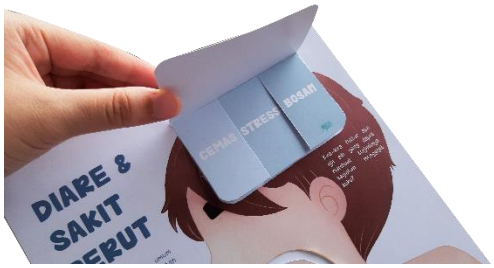
Desain Karakter

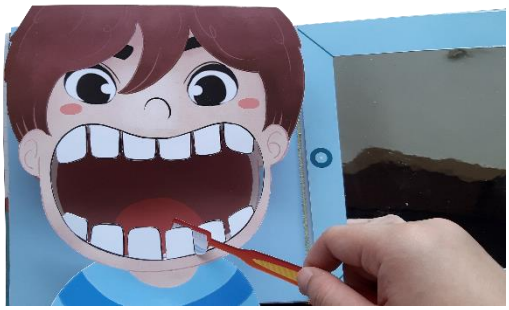
Gambar 8 Finalisasi Desain Karakter

Didalam buku interaktif ini terdapat 3 karakter utama, yaitu Ardi, Rara dan Kokus. Ardi adalah anak pertama. Ardi adalah anak sedikit pemalu, walaupun begitu ia gampang bergaul dan tidak sungkan untuk bergaul dengan teman-temannya. Ardi mempunyai sifat yang mudah bosan akan sesuatu kegiatan yang monoton. Rara adalah adik dari Ardi. Rara sendiri adalah anak yang periang dan mempunyai rasa penasaran dan keingin tahuan yang sangat besar akan sesuatu. Rara sangat menyukai hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya, ia juga adalah anak yang antusias. Kokus adalah representasi dari bentuk kuman/bakteri yang bersarang dibawah kuku. Nama Kokus sendiri diambil dari nama bakteri *Staphylococcus Aureus*.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Hasil Karya





This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 9 Finalisasi Desain Buku Interaktif

Tone & Manner dalam perancangan ini adalah “Playful, Fun & Interactive”. Tone & Manner ini dipilih karena disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang menyukai buku dengan bergaya illustrasi anak namun juga menyenangkan karena didalam bukunya terdapat tehnik *paper engineering*, sehingga anak dapat teredukasi dengan cara yang menyenangkan.

Media Pendukung

Gambar 10 Media Pendukung

Media pendukung ini bertujuan untuk mendukung dalam mengedukasi anak. Didalamnya juga terdapat “buku panduan” untuk orang tua, yang berisikan informasi mengenai panduan membaca buku untuk anak, informasi mengenai onychophagia, juga pelacak kebiasaan menggigit kuku pada anak. Sehingga orang tua pun juga dapat ikut teredukasi.

Simpulan

Melalui perancangan buku interaktif onychophagia ini diharapkan dapat memberi wawasan edukatif dan inspiratif kepada target pembaca yaitu anak usia 4-6 tahun dan juga untuk para orang tua serta dalam membimbing anak. Dalam buku ini berisikan mengenai apa itu onychophagia, apa yang membuat onychophagia terjadi dan apa saja dampak dari onychophagia. Berdasarkan uraian permasalahan dan analisis data yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Buku Interaktif dapat menjadi alternatif untuk memberikan peralihan kegiatan anak ketika. sedang bosan, sehingga anak dapat meminimalisir kegiatan menggigit kuku
2. Buku interaktif efektif untuk memberikan edukasi kepada anak dapat berbentuk illustrasi atau gambar, karena anak lebih mudah menerima informasi melalui visual.
3. Buku interaktif ini disusun sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan motorik dan kreativitas anak, karena anak berada di fase golden age yang mana harus di optimalkan dengan baik. Dan juga bimbingan dan peran orang tua juga sangat penting untuk membantu memberikan pemahaman mengenai bahaya kegiatan menggigit kuku dan kebersihan jari kuku tangan.

This work is licensed under a CC-BY-NC

4. Orang tua juga ikut teredukasi karena didalamnya juga terdapat informasi mengenai onychophagia, sehingga orang tua juga dapat bertambah wawasan dalam memberikan edukasi ke anak.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan perancangan ini. Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing utama dan ko pembimbing yang telah memberikan dukungan dan arahan selama penulisan perancangan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan dorongan semangat selama perancangan ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak, yang tertulis diatas maupun yang tidak tertulis, yang telah membantu selama proses pendidikan dan penyelesaian perancangan ini baik secara langsung dan tidak langsung.

References

Arvira Swarnadwitya. 2020. “Design Thinking: Pengertian, Tahapan Dan Contoh Penerapannya.” 2020. https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/.

Baydaş, B., H. Uslu, I. Yavuz, I. Ceylan, and I. M. Dağsuyu. 2007. “Effect of a Chronic Nail-Biting Habit on the Oral Carriage of Enterobacteriaceae.” *Oral Microbiology and Immunology* 22 (1): 1–4. https://doi.org/10.1111/j.1399-302X.2007.00291.x.

Eau Claire Park Dental. 2018. “Is Nail Biting Bad for Your Teeth and Gums?” Eauclaireparkdental.Ca. 2018. https://eauclaireparkdental.ca/4-reasons-you-should-stop-biting-your-nails/.

Indah Irma Z. & S.Ayu Intan. 2017. *Penyakit Gigi, Mulut Dan THT*. 2017th ed. Nuha Medika.

Joelijanto, Rudy, Maloklusi Yang, Terjadi Akibat, Kebiasaan Buruk, and Pada Anak. n.d. “Oral Habits That Cause Malocclusion Problems.”

KONSTANTIN. 2011. “Onychophagia.” Http://Situs-Konstantin.Blogspot.Com/. 2011. http://situs-konstantin.blogspot.com/2011/01/onychophagia.html.

Markham, Heid. 2014. “You Asked: Is Biting Your Nails Dangerous — or Just Gross?” Time.Com. 2014. https://time.com/2946800/bad-to-bite-nails/.

Moritz, Steffen, Danielle Penney, Kaser Ahmed, and Stella Schmotz. 2021. “A Head-to-Head Comparison of Three Self-Help Techniques to Reduce Body-Focused Repetitive Behaviors.” *Behavior Modification*. https://doi.org/10.1177/01454455211010707.

Rigopoulos, Dimitris, George Larios, Stamatis Gregoriou, and Alevizos Alevizos. 2008. “Acute and Chronic Paronychia.” *American Family Physician* 77 (3). https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18297959/.

Shahraki, N, S Yassaei, and M Goldani Moghadam. 2012. “Abnormal Oral Habits: A Review.” *Journal of Dentistry and Oral Hygiene* 4 (May): 12–15. https://doi.org/10.5897/JDOH12.001.

Tanaka, Orlando Motohiro, Robert Willer Farinazzo Vitral, Giulia Yuriko Tanaka, Ariana Pulido Guerrero, and Elisa Souza Camargo. 2008. “Nailbiting, or Onychophagia: A Special Habit.” *American Journal of Orthodontics and Dentofacial Orthopedics* 134

This work is licensed under a CC-BY-NC

(2): 305–8. https://doi.org/10.1016/j.ajodo.2006.06.023.
Vindiasari Yunizha. 2021. “Apa Itu Design Thinking?” 2021. https://www.ruangkerja.id/blog/apa-itu-design-thinking-penerapan-dan-manfaatnya-bagi-perusahaan-1.

This work is licensed under a CC-BY-NC