BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Sosial

Lutrell & Wallace, 2021, (dikutip dari Lehmann, 2024, h. 5) menjelaskan bahwa media sosial dapat dijadikan sebagai suatu wujud komunikasi elektronik di mana para pengguna media sosial dapat membangun suatu komunitas secara *online* dan menggunakannya untuk berbagi informasi, ide, pesan pribadi, serta konten dalam bentuk lain.

2.1.1 Fungsi Media Sosial

Menurut Lehmann (2024, h,10) media sosial memiliki 4 fungsi pada beberapa disiplin ilmu, yakni jurnalisme, *marketing*, *public relations*, dan *advertising* yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Jurnalisme

Dilansir dari American Press Institute (dikutip dari Lehmann, 2024, h.8), Jurnalisme merupakan sebuah pekerjaan yang mengumpulkan, membuat, menilai, serta menyajikan berita dan informasi. Jurnalisme bertujuan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan kepada masyarakat sebagai panduan untuk memilih keputusan terbaik mengenai kehidupan, komunitas, masyarakat, dan pemerintah mereka.

Sesuai dengan pedoman yang ada, sosial media dapat digunakan untuk membantu jurnalisme dengan cara:

1) Untuk melacak dan diversifikasi sumber
2) Mencari tren atau diskusi baru
3) Untuk mengumpulkan konten yang dibuat pengguna
4) Mendapatkan gambaran tentang bagaimana orang bereaksi terhadap suatu peristiwa

b) *Marketing*

Media sosial pada bidang pemasaran dapat digunakan oleh suatu organisasi atau perusahaan yang berfungsi untuk meningkatkan *brand awareness*, mencari target audiens, dan juga untuk membangun hubungan antara *customer*. (Hootsuite dikutip dari Lehmann, 2024, h. 10)

c) *Public relations*

Media sosial merupakan suatu alat yang penting untuk pekerjaan *public relations* yang berperan pada pembangunan dan pemeliharaan hubungan mutualisme antara organisasi yang diwakilkan dan publik.

d) *Advertising*

Periklanan pada media sosial menurut marketing toolbox (dikutip dari Kurniawan, dkk. 2024, h.2) merupakan salah satu bagian dari *digital marketing* iklan yang berbayar untuk mencapai target audiens yang tepat pada media sosial. Melalui saluran sosial yang banyak digunakan oleh para pengguna, pemasar dan pengiklan dapat melakukan promosi terhadap merek mereka dan meningkatkan jumlah penjualan.

2.1.2 Jenis Penggunaan Media Sosial

Menurut Sofyan & Arfian (2023, h.57), terdapat beberapa jenis penggunaan media sosial yang dibagi menjadi:

a) Aplikasi media sosial untuk membagikan video

Membagikan video melalui media sosial berguna untuk menyebarkan informasi serta promosi. Terdapat beberapa aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berbagi video, yakni *YouTube*, *Snapchat*, dan *TikTok*.

b) Aplikasi media sosial untuk membagikan jaringan sosial

Media sosial berperan penting bagi para pengguna untuk membangun hubungan dan berinteraksi satu sama lain dengan

masyarakat. Terdapat beberapa aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berbagi jaringan sosial, seperti *Facebook*, X (*Twitter*), *Instagram*, dan *Path*.

c) Aplikasi media sosial untuk mengunggah swafoto

Media sosial untuk membagikan swafoto sangat banyak digunakan oleh para pengguna, terlebih untuk para *public figure* dan *influencer* untuk dengan mudah membagikan informasi mengenai kegiatan dan rutinitas mereka dengan berbagai tema dalam bentuk foto dan gambar. Aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk mengunggah foto adalah *Instagram*.

d) Aplikasi media sosial untuk mengirim pesan

Media sosial yang digunakan untuk mengirimkan pesan berguna bagi pengguna untuk bersosialisasi dengan mengirim pesan singkat melalui fitur-fitur teks pesan, video, gambar, atau melalui panggilan suara dan panggilan video. Aplikasi yang umum digunakan masyarakat Indonesia adalah *Whatsapp*, *Line*, *Telegram*, dan *Wechat*.

2.1.3 Instagram

Instagram menurut Kartini, dkk. (2022, h.20-21) merupakan salah satu platform media sosial yang sangat populer di dunia. Aplikasi yang dikembangkan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger ini diluncurkan pada tahun 2010 dan masih relevan hingga saat ini. Awalnya aplikasi ini diperuntukan untuk pengguna smartphone IOS, kemudian pada tahun 2012 aplikasi ini dirilis untuk pengguna smartphone android. Instagram memiliki fitur yang sangat disukai oleh penggunanya yaitu untuk berbagi foto dan video ke teman, keluarga dan publik luas. Instagram juga menyediakan fitur untuk menelusuri konten seperti foto dan video dari seluruh dunia dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Pada saat ini, *Instagram* menjadi salah satu platform untuk promosi bisnis oleh beberapa penggunanya yang memungkinkan untuk menggapai audiens yang lebih luas.

Instagram menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh para pengguna untuk mengunggah konten media sosial berbentuk foto maupun video di antara lain:

a) *Instagram feeds*

Instagram feeds merupakan salah satu fitur utama yang ada pada media sosial *Instagram*, digunakan untuk mengunggah konten foto atau video dengan rasio 1:1. Konten yang diunggah pada *Instagram feeds* dapat dilihat oleh para pengguna di halaman profil *Instagram*.

b) *Instagram story*

Fitur *Instagram story* merupakan fitur yang sering digunakan untuk membagikan informasi maupun promosi dalam bentuk foto atau video dengan rasio 16:9 yang akan ditayangkan selama 24 jam. Konten yang diunggah pada *Instagram story* juga memiliki fitur interaktif seperti *location, poll sticker, ask me question, hashtag, music,* dan *GIF*.

c) *Reels*

Reels diperkenalkan oleh *Instagram* pada 5 Agustus 2020 dan dimunculkan kepada seluruh pengguna secara bertahap. Fitur ini dapat membuat video pendek berdurasi maksimal 3 menit dengan rasio 16:9 (vertikal) dan diberi musik yang sedang *trend.*

Tabel 2. 1 Resolusi Konten *Instagram*

Sumber: Argia Academy, 2024

Jenis Konten	Resolusi (piksel)
Foto & Video *(Square)*	1080 x 1080
Foto & Video *(Portrait)*	1080 x 1350
Foto & Video *(Landscape)*	1080 x 608
Instagram Story	1080 x 1920
Instagram Reels	1080 x 1920
Carousel Post	Disesuaikan dengan ukuran sendiri

2.2 Desain dalam Media Sosial

Perancangan suatu desain dalam media sosial melibatkan adanya *grid*, *layout*, warna, tipografi, dan ilustrasi.

2.2.1 *Grid*

Tondreau (2019, h.8) menjelaskan bahwa *grid* merupakan sistem yang mengatur ruang pada penempatan elemen-elemen pada berbagai jenis komunikasi, serta berfungsi untuk mengatur dan menjaga ketertiban sebuah halaman desain meskipun tidak terlihat dengan jelas. Anatomi grid menurut Tondreau (2019, h.10) terdapat 5 bagian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) *Columns*

Column merupakan area vertikal yang pada umumnya terdapat teks atau gambar. Terdapat berbagai variasi pada jumlah dan lebar dari *column* pada suatu halaman atau layar, yang tergantung pada konten dari halaman atau layar tersebut.

b) *Modules*

Module merupakan bagian individu yang dipisahkan oleh sebuah spasi yang berukuran sama. *Module* berbentuk seperti kotak yang mengulang dan beraturan, dan *module* yang digabung dapat menghasilkan kolom dan baris dengan berbagai ukuran.

c) *Margins*

Margin adalah sebuah zona penyangga yang menjadi ketentuan seberapa besar spasi yang ada di antara *trim size* yang termasuk *gutter* dan konten halaman. *Margin* juga dapat disebut sebagai garis tepi pada suatu area pada saat membuat desain, yaitu berada pada pinggir sisi kanan, kiri, atas, dan juga pada sisi bawah. Selain itu, di dalam *margin* juga dapat digunakan untuk memuat teks yang mengandung informasi-informasi sekunder seperti *caption* dan catatan apapun yang terdapat pada teks yang dimuat di dalam *margin*.

d) *Spatial Zones*

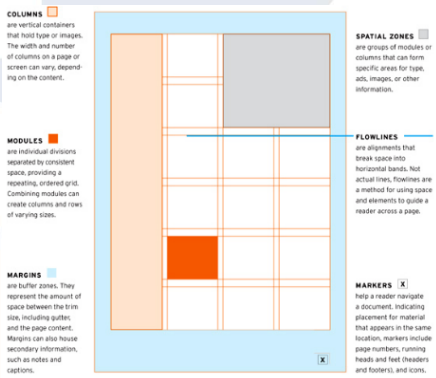
Spatial zone merupakan sejumlah *module* atau *column* yang dapat menghasilkan suatu area khusus untuk jenis, iklan, gambar, atau informasi.

e) *Flowlines*

Flowline adalah penyelesaran untuk membagi spasi, dan bukan merupakan garis. *Flowline* berfungsi untuk menggunakan ruang dan elemen untuk menjadi panduan membaca halaman bagi para pembaca.

f) *Markers*

Marker digunakan untuk membantu para pembaca untuk menemukan suatu dokumen serta penempatan materi yang ada pada tempat yang sama. *Marker* terdapat nomor halaman, *header, footer,* dan ikon.



Gambar 2. 1 Anatomi *Grid*
Sumber: Tondreau, 2019

Tondreau (2019, h. 11) menjelaskan bahwa *grid* mempunyai 5 struktur sebagai berikut:

a) *Single-Column Grid* pada umumnya digunakan untuk teks yang panjang dan terus menerus seperti buku, laporan, dan esai. Blok dari teks tersebut merupakan fitur utama pada layar, lembaran, atau halamannya.

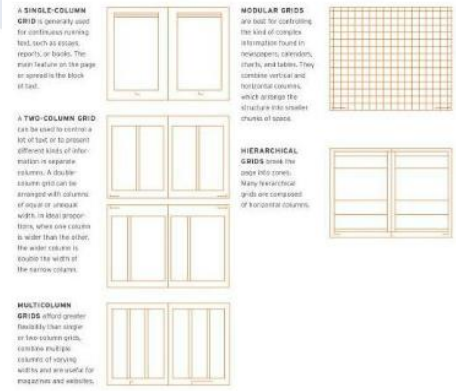
b) *Two-Column Grid* biasanya dapat digunakan untuk membagi teks yang banyak agar dapat memisahkan berbagai informasi

pada kolum yang terpisah. Struktur grid ini dapat disusun dengan lebar grid yang berbeda.

c) *Multicolumn Grid* biasanya digunakan pada majalah dan website, mempunyai jumlah kolum yang lebih banyak dengan lebar yang berbeda dan lebih fleksibel dibandingkan single-column dan two-column grids.

d) *Modular Grid* terdiri dari kombinasi kolum yang vertikal dan horizontal, biasanya digunakan untuk informasi yang lebih kompleks dan mendalam seperti koran, kalender, tabel, dan grafik.

e) *Hierarchical Grid* biasanya terdiri dari berbagai kolum horizontal untuk membagikan halaman tersebut menjadi beberapa zona. Kolum horizontal tersebut berguna untuk mempermudah pembagian materi seperti yang biasa dilihat pada majalah.



Gambar 2. 2 Struktur *Grid*
Sumber: Tondreau, 2019

2.2.2 *Layout*

Layout atau tata letak menurut Elam (2004, h.49) memiliki komponen utama yang terdiri dari margin dan area desain pada suatu halaman desain. Di dalam layout, ukuran dan penataan setiap elemen pada halaman desain akan menjadi pertimbangan. Ukuran dan format dapat memiliki berbagai ukuran dan dibuat dalam dua atau tiga dimensi. Membuat halaman

atau suatu struktur area desain dibutuhkan pada hampir setiap konteks desain. Pada umumnya, *layout* menggunakan halaman yang di dalamnya terdapat lebar margin atas, bawah, dan samping, jumlah kolom untuk mengatur teks dan gambar, serta jumlah halaman. Dengan ini, struktur dari halaman tersebut dapat menghasilkan halaman individu atau halaman yang berhadapan.

2.2.3 Warna

Sanyoto & Ebdi (dikutip dari Swasty, 2017, h.9) menjelaskan bahwa warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan dan dibentuk oleh suatu panjang gelombang. Warna dapat dibagi menjadi dua yaitu warna additive dan warna substractive. Warna additive terdiri dari warna merah, hijau, dan biru yang umumnya diketahui sebagai model warna RGB (*Red Green Blue*), digunakan pada teknologi berlayar yaitu televisi, monitor komputer, dan layar telepon genggam. Sedangkan warna substractive yang terdiri dari warna cyan, magenta, kuning, dan hitam. Model warna yang digunakan pada percetakan adalah CMYK (*Cyan Magenta Yellow Key/Black*).

Variabel warna menurut Swasty (2017, h. 11) dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

a) *Hue*

   Hue adalah istilah yang digunakan untuk melabelkan nama dari suatu warna seperti biru, kuning, merah, dan seterusnya yang berfungsi untuk mengidentifikasikan warna dengan mudah.

b) Nilai

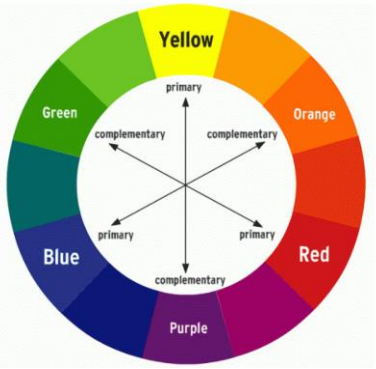
   Nilai warna atau *value* merupakan luminasi yang menunjukkan jumlah cahaya pada suatu benda, sehingga terdapat tingkat terang dan gelapnya suatu warna.

c) Intensitas

   Intensitas atau yang disebut sebagai saturasi mengacu pada cerah suramnya suatu warna, melalui konsentrasi pigmen dan pewarna yang ada.

Brewster (dikutip dari Swasty, 2017, h. 13) mengelompokkan warna menjadi 4 bagian yakni warna primer, sekunder, tersier, dan netral yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Warna primer yang merupakan warna merah, biru, dan kuning adalah warna dasar yang bukan merupakan hasil dari campuran warna lainnya.
b) Warna sekunder seperti warna jingga, hijau, dan ungu merupakan warna yang dihasilkan melalui 2 warna primer yang dicampurkan dengan perbandingan 1:1.
c) Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dan warna sekunder. Contoh warna tersier adalah warna toska, yaitu campuran dari warna biru dan hijau.
d) Warna netral adalah warna yang dihasilkan melalui campuran dari ketiga warna dasar yaitu warna merah, biru, dan kuning dengan perbandingan 1:1:1 yang menghasilkan warna hitam.



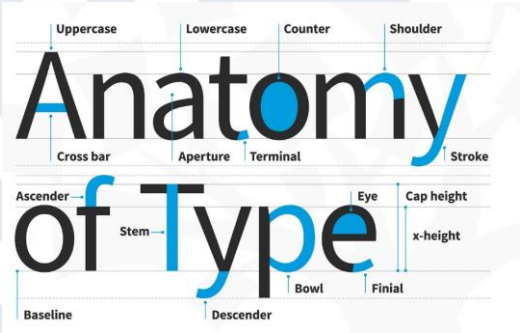
Gambar 2. 3 Roda Warna
Sumber: https://thebass.org/learn/lesson-plan-world-of-color/

2.2.4 Tipografi

Anatomi *Type* menurut Craig (2006, h.12) pada bukunya yang berjudul *"Designing with Type"* dapat dijabarkan menjadi *Characters*, *Uppercase*, *Lowercase*, *Baseline*, *Meanline*, *X-Height*, *Ascender*, *Descender*, *Counter*, *Serif* dan *Sans Serif*, *Small Caps*, *Modern Figures*, *Old Style Figures*, dan *Ligatures*.

Craig (2006, h.15) juga menjelaskan bahwa terdapat berbagai *typestyles* yang digunakan dalam desain grafis. *Typestyles* pada umumnya dibedakan berdasarkan ukuran dari *letterform* yang ada. *Typestyles* terdiri dari *Roman*, *Italic*, *Regular*, *Bold*, *Light*, *Condensed*, dan *Extended*.

Selain itu, tipografi juga mempunyai klasifikasi type yang memiliki karakteristik visualnya masing-masing, yaitu *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Egyptian/Slab Serif*, *Sans Serif*, *Decorative/Novelty*, *Script*, dan *Black Letter*.



Gambar 2. 4 Anatomi *Typeface*
Sumber: https://www.interaction-design.org/literature/topics/anatomy-of-type

2.2.5 Ilustrasi

Zeegen (2009, h. 6) pada bukunya berjudul *"What is Illustration"* mendeskripsikan bahwa ilustrasi diposisikan di antara seni dan desain grafis, namun lebih sering disebut sebagai seni grafis. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai seni komersial, yaitu membuat tugas atau arahan untuk klien. Keberadaan ilustrasi adalah untuk membantu seseorang merekam, menggambarkan, dan mengomunikasikan seluk-beluk kehidupan. Namun, ilustrasi di dunia saat ini juga menuntut penyampaian ide dan pesan yang kompleks melalui kejelasan, visi, gaya, dan sudut pandang pribadi. Ilustrasi kini masih menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang paling langsung, dan dapat diaplikasikan dalam berbagai media.

Menurut Arifin & Kusrianto (dikutip dari Meylana, 2022, h.22), ilustrasi pada suatu media memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

a) Ilustrasi berfungsi agar penyampaian suatu informasi atau pesan dapat lebih jelas bagi audiens.
b) Ilustrasi dapat membuat suatu bahan ajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif, sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah untuk dibaca
c) Ilustrasi membantu pembaca untuk lebih mudah mengingat suatu konsep yang ada.

Soedarso (dikutip dari Meylana, 2022, h.23) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis ilustrasi berdasarkan visualnya, yaitu:

a) Ilustrasi Naturalis adalah gambar di mana rupanya yaitu warna dan bentuk disamakan dengan yang ada di dunia nyata, dan tidak ditambakan atau dikurangkan.
b) Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang dapat dilebihkan atau dikurangkan, berfungsi untuk menghias sesuatu.
c) Ilustrasi Kartun pada umumnya digunakan pada buku anak seperti komik, majalah, atau buku cerita, yang dibuat dengan bentuk lucu dan mempunyai keunikannya tersendiri.
d) Ilustrasi Karikatur adalah gambar yang sengaja dibuat tidak proporsional untuk menyampaikan sindiran atau kritik sosial, seringkali ditemukan di media cetak seperti koran atau majalah.
e) Ilustrasi Cerita Bergambar adalah gambar yang dipadukan dengan teks untuk menyampaikan sebuah cerita. Gambar-gambar dalam cerita bergambar dibuat dengan berbagai gaya dan sudut pandang yang menarik.
f) Ilustrasi Buku Pelajaran berfungsi untuk mendesain teks atau menjelaskan peristiwa, baik yang ilmiah maupun menggambarkan bagian tertentu. Bentuk ilustrasi pada buku pelajaran dapat berupa foto, gambar nyata, atau representasi bagian.

g) Ilustrasi dalam buku pelajaran dapat berupa representasi grafis dari data, informasi, dan konsep ilmiah, atau menjelaskan sebuah peristiwa.
h) Ilustrasi Khayalan merupakan hasil dari gambar imajinatif seseorang dalam menciptakan ilustrasi yang biasanya tidak sesuai dengan kenyataan.

2.3 Perkembangan Kognitif Remaja

Remaja usia 14-25 tahun dipilih menjadi subjek perancangan karena mereka merupakan orang-orang yang paling banyak menggunakan kawat gigi. Dilansir dari Halodoc (2022), proses pertumbuhan serta tingkat kemampuan untuk memikir pada remaja terdapat tiga tahap perkembangan, yaitu pada usia 11-14 tahun, 14-18 tahun, dan 18-24 tahun. Pada tahapan remaja pertengahan (14-18 tahun), remaja pada umumnya sudah memiliki pola pikir yang kompleks dan dapat mempertimbangkan sebab akibat dari suatu hal. Selain itu, mereka juga berada dalam tahap mencari identitas diri, sehingga memiliki kecenderungan untuk memikirkan diri sendiri dan masa depan mereka. Pada sisi lain, remaja akhir (18-24 tahun) sudah tidak terlalu memikirkan diri sendiri pada saat mengambil suatu keputusan, melainkan dapat berpikir melalui pandangan yang lebih luas.

Pada umumnya, penggunaan kawat gigi tidak mengenal umur dan dapat digunakan selama dibutuhkan, seperti yang dijelaskan pada Alodokter (2023). Namun, usia ideal untuk menjalankan perawatan kawat gigi adalah pada masa remaja awal hingga remaja, seiring berjalannya pertumbuhan. Pada masa remaja pertengahan dan remaja akhir dapat terjadi fenomena merasa malas atau lupa. Supadan (2021, h.6) menjelaskan bahwa terdapat berbagai faktor yang menyebabkan remaja untuk merasa malas, yaitu seringkali merasa tidak punya waktu karena aktivitas sekolah atau kuliah yang menjadi kesibukan utama sehingga tidak memiliki waktu atau lupa untuk melakukan beberapa hal. Selain itu, faktor lain adalah kurang adanya motivasi dan energi untuk melakukan beberapa hal.

Hal ini berhubungan dengan para remaja yang sedang menggunakan kawat gigi, maupun yang sudah melepas kawat gigi dan menjalankan perawatan

pasca melepas kawat gigi untuk seringkali lupa atau malas untuk menjalankan perawatan tersebut dengan baik dan benar. Perawatan pasca melepas kawat gigi membutuhkan kedisiplinan untuk menjalankan berbagai rutinitas yang harus dilakukan atau beberapa hal yang harus dihindari, namun kecenderungan untuk merasa lupa dan malas membuat para pasien untuk tidak mengetahui pentingnya menjalankan perawatan pasca pelepasan kawat gigi yang baik dan benar.

2.4 Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut di Era Pandemi Covid'19 Demi Kelangsungan Aktivitas Usaha	Dewi Septiani, Dewi Sughesti, Diena Susanti, Marya Tripena Polmauly Sihombing, dan Sela Novitasari	Pelaku UKM di Desa Situgadung, Provinsi Banten perlu diberikan informasi dan wawasan mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut untuk meningkatkan kinerja mereka sebagai pelaku usaha.	a. Target ditujukan kepada pelaku usaha UKM dan fokus di Desa Situgadung, Provinsi Banten. b. Tujuan mengedukasi mengenai kesehatan gigi dan mulut ditujukan untuk peningkatan kinerja usaha UKM.
2.	Perilaku Menyikat Gigi Pada Remaja Sebagai Upaya Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut	Endang Purwaningsih, Aisya Syarifa Aini, Siti Fitria Ulfah, dan Sri Hidayat	Remaja masih belum menyikat gigi dengan frekuensi yang disarankan disebabkan oleh kurang adanya pengetahuan dan faktor melalui lingkungan, dan	a. Penelitian ini difokuskan kepada perilaku menyikat gigi yang baik dan benar pada

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			masih ada yang tidak memperhatikan durasi menyikat gigi dengan benar.	remaja, bukan pada anak-anak. b. Durasi menyikat gigi diperhatikan dan menjadi salah satu penelitian utama.
3.	Gambaran Umum Penggunaan Kawat Gigi pada Pelajar SMK 1 Tulin Onsoi Kalimantan Utara	Yustisia Puspitasari, Chusnul Chotimah, Siti Eka Mulyati	Pelajar SMK 1 Tulin Onsoi yang menggunakan kawat gigi mempunyai perbedaan yang cukup besar dari segi usia dan sosial budaya.	a. Meneliti faktor sosial budaya yang mempengaruhi pemakaian kawat gigi b. Meneliti bahwa sebagian besar pengguna kawat gigi memakainya karena mengikuti gaya hidup.

2.5 Kawat Gigi

Kawat gigi menurut Hongini & Aditiawarman (dikutip dari Solehah, 2019, h.2) merupakan suatu alat yang umum digunakan dalam ortodonti dan memiliki fungsi untuk merapihkan susunan gigi serta mengatur posisi gigi agar seseorang dapat mempunyai posisi gigitan yang sesuai. Kemenkes (2024) menjelaskan bahwa secara medis, kawat gigi dapat dikategorikan sebagai kosmetik kesehatan yang berfungsi untuk mencegah ketidaknormalan pada susunan gigi,

memperbaiki fungsi untuk mengunyah makanan, serta membantu memberi ruang untuk melebarkan lengkungan gigi bagi yang mempunyai posisi gigi tidak beraturan karena kurangnya ruang.

2.5.1 Anatomi Kawat Gigi

Dilansir dari Tribunhealth (2022), Juliadi menjelaskan bahwa kawat gigi memiliki beberapa komponen yang dibutuhkan agar kawat gigi dapat berfungsi sesuai yang seharusnya dan mengatasi susunan gigi yang tidak rapih sebagai berikut:

a) *Bracket*

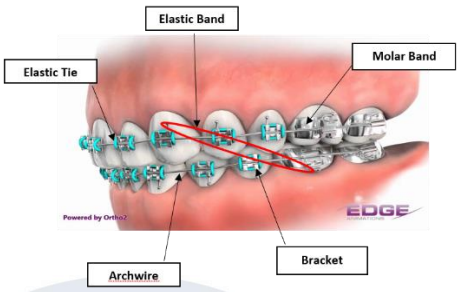
Bracket merupakan salah satu komponen kawat gigi berbahan besi yang memiliki variasi warna dan bentuk. *Bracket* memiliki fungsi sebagai penahan gigi saat gigi akan digerakkan selama proses perawatan ortodonti.

b) Kawat/*Archwire*

Kawat pada pemakaian kawat gigi merupakan kawat dengan diameter sangat kecil yang menghubungkan antara satu *bracket* kepada *bracket* yang lain. Kawat pada umumnya akan diganti setiap bulan pada saat melakukan kontrol rutin dan akan disesuaikan panjangnya sesuai dengan kebutuhan pasien.

c) Karet/*Elastics*

Karet atau *elastics* pada kawat gigi adalah komponen yang menyatukan kawat dan *bracket*, dan memiliki fungsi untuk membantu menarik gigi yang tidak teratur ke posisi yang baru. Karet memiliki dua jenis, yaitu *power O* dan *power chain*, yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pasien.

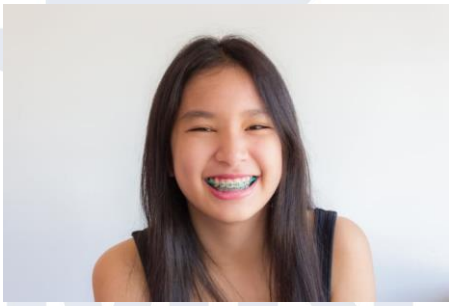


Gambar 2. 5 Anatomi Kawat Gigi
Sumber: https://www.innovaortho.com/about-tx/parts-of-your-braces...

2.5.2 Jenis Kawat Gigi

Dilansir dari Alodokter, Pittara (2024) menjelaskan beberapa jenis kawat gigi yang dapat dipasang pada pasien sesuai dengan kondisi gigi, yaitu:

a) *Conventional braces* merupakan jenis kawat gigi pada umumnya berbahan logam, keramik, atau plastik dan dipasang pada bagian depan dari gigi.



Gambar 2. 6 *Conventional Braces*
Sumber: https://hellosehat.com/gigi-mulut/ortodonti/jenis-kawat-gigi/

b) *Lingual braces* merupakan jenis kawat gigi yang tidak akan terlihat pada bagian depan gigi karena dipasang pada bagian belakang gigi.

Gambar 2. 7 *Lingual Braces*

Sumber: https://hellosehat.com/gigi-mulut/ortodonti/jenis-kawat-gigi/

c) *Clear aligner* merupakan jenis kawat gigi yang berbahan dasar plastik bening yang menutupi seluruh gigi. *Clear aligner* adalah kawat gigi yang bersifat lepas pasang, maka harus dibersihkan secara rutin.

Gambar 2. 8 *Clear Aligner*
Sumber: https://hellosehat.com/gigi-mulut/ortodonti/jenis-kawat-gigi/

d) *Self-ligating braces* merupakan jenis kawat gigi yang terdapat logam kecil pada *bracket*, di mana bagian kawat gigi tersebut berfungsi sebagai penopang.

Gambar 2. 9 *Self-litigating Braces*
Sumber: https://hellosehat.com/gigi-mulut/ortodonti/jenis-kawat-gigi/

2.5.3 Manfaat Kawat Gigi

Manfaat kawat gigi seperti yang dilansir dari Herminahospitals (2021) dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Meningkatkan kesehatan gigi

Kawat gigi dapat mengatasi penyakit atau masalah pada ortodonti seperti gigi yang tidak beraturan atau tidak rata, serta penyakit pada gusi atau penyakit yang disebabkan oleh bakteri.

b) Melindungi gigi

Bagi beberapa kasus masalah ortodontik yang dapat dialami oleh para pasien seperti kerusakan pada gigi dan gigi yang menonjol dapat berbahaya dan menimbulkan masalah yang lebih besar. Oleh karena itu, kawat gigi dapat melindungi gigi dan membantu mencegah masalah lebih lanjut jika tidak ditangani.

c) Menyelesaikan masalah makan

Kawat gigi dapat memperbaiki gigi pasien yang memiliki gigi tidak rata, sehingga kesulitan untuk menggigit dan mengunyah makanan. Dengan bantuan kawat gigi, pasien dapat mencegah terjadinya masalah pada gizi dan pencernaan yang disebabkan oleh makanan yang tidak dikunyah dengan benar.

d) Untuk memiliki senyum yang indah serta gigi yang sejajar

Kawat gigi juga memiliki fungsi estetika, yaitu untuk memperbaiki penampilan gigi secara keseluruhan. Gigi dengan susunan yang tidak teratur dan dipakaikan kawat gigi akan menjadi rata dan menghasilkan senyum dan penampakan gigi yang lebih indah untuk dilihat.

2.5.4 Perawatan Pasca Melepas Kawat Gigi

Perawatan dan pemakaian kawat gigi yang telah selesai tidak berhenti setelah pasien melepas kawat gigi. Pasca melepas kawat gigi, pasien akan memulai perawatan pasca pelepasan kawat gigi yang merupakan perawatan lanjutan untuk mempertahankan hasil dari perawatan pemakaian kawat gigi yang sudah dijalankan. Pada umumnya, pasien yang akan menjalankan perawatan pasca pelepasan kawat gigi akan membutuhkan *retainer*. Menurut Oral Health Foundation (dikutip dari Hellosehat, 2022), *retainer* memiliki fungsi untuk menahan struktur gigi yang merupakan hasil perbaikan dari penggunaan kawat gigi seiring dengan gusi dan tulang gigi yang mulai beradaptasi.

Dilansir dari Hellosehat (2022), terdapat dua jenis *retainer* gigi yang pada umumnya digunakan untuk perawatan pasca melepas kawat gigi:

a) *Retainer* lepas pasang adalah *retainer* yang biasanya dilepas pada saat makan dan dapat dibersihkan. Penggunaan *retainer* yang dapat dilepas pasang dapat menyebabkan para penggunanya untuk memiliki kecenderungan untuk lupa memakainya atau tidak membersihkannya dengan baik sehingga dapat memunculkan bakteri pada *retainer* tersebut.
b) *Retainer* permanen merupakan retainer yang berbahan kawat dan dipasang sesuai dengan lengkungan gigi, dan hanya dapat dipasang dan dilepas oleh dokter gigi yang memasang. Penggunaan *retainer* permanen dapat membantu para penggunanya untuk lebih menjaga posisi gigi yang telah dihasilkan karena tidak harus melepas pasang *retainer* tersebut.

Selain itu, *retainer* juga mempunyai dua tipe yang memiliki bahan yang berbeda, yaitu:

a) *Retainer* Hawley merupakan jenis *retainer* yang terbuat dari kawat dengan plastik dan akrilik, dan dapat dilepas pasang. *Retainer* Hawley dapat lebih sesuai dengan posisi gigi pasien dan betahan lama, namun dapat mengganggu literasi dan memungkinkan untuk mengiritasi pipi dan bibir.

Gambar 2. 10 Retainer Hawley
Sumber: https://hellosehat.com/gigi-mulut/ortodonti/kenapa...

b) *Retainer* plastik merupakan jenis *retainer* yang terbuat dari plastik dan berbentuk sesuai dengan cetakan gigi setiap pasien. *Retainer* plastik juga dapat dilepas pasang, dan lebih nyaman untuk digunakan karena bahan plastik yang digunakan tipis. Namun, *retainer* plastik lebih rentan terhadap kerusakan yaitu dapat pecah atau retak, dan dapat berubah bentuknya jika terkena panas. Selain itu, *retainer* plastik juga dapat berubah warnanya jika sudah lama digunakan.

Gambar 2. 11 Retainer Plastik
Sumber: https://www.alodokter.com/jenis-retainer-gigi-dan...

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA