

Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Edukasi tentang Penyakit Cacingan bagi Anak

Jessica Crysta Varani¹, Yasermi Syahrul^{2*}

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) Palcomtech
Jalan Basuki Rahmat No. 1201, Palembang, Sumatera Selatan

²Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang
Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat,
¹jessicacrystavarani@gmail.com, ²yasermisyahrul@upiypk.ac.id

Abstrak

Infeksi cacingan masih menjadi masalah kesehatan yang umum di Indonesia, terutama pada anak-anak, dengan prevalensi mencapai 45–65%. Minimnya media edukatif yang sesuai untuk anak-anak menjadikan buku cerita bergambar sebagai alternatif media komunikasi visual yang potensial untuk menyampaikan informasi kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar sebagai media edukasi mengenai penyakit cacingan bagi anak usia 4–8 tahun. Metode yang digunakan mengacu pada pendekatan desain dari Eric Karjaluoto yang mencakup tahapan *discovery*, *planning*, *creative*, dan *application*. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka di wilayah Jakarta Barat. Hasil perancangan menghasilkan buku berjudul "Aku Bebas Cacingan" yang terdiri dari 24 halaman dengan kombinasi teks dan ilustrasi berwarna lembut, menampilkan narasi edukatif, karakter anak-anak, serta elemen visual yang ramah anak. Buku ini memuat informasi seputar penyebab, gejala, pencegahan, dan penanganan penyakit cacingan dalam bentuk cerita yang mudah dipahami. Kesimpulannya, buku cerita bergambar ini berpotensi menjadi media edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak dan orang tua mengenai pentingnya menjaga kebersihan untuk mencegah penyakit cacingan.

Kata kunci—buku cerita bergambar, edukasi, anak-anak, penyakit cacingan, desain komunikasi visual

Abstract

Worm infections remain a common health problem in Indonesia, especially in children, with a prevalence of 45–65%. The lack of appropriate educational media for children makes picture books a potential alternative visual communication medium for conveying health information. This study aims to design a picture book as an educational medium about worms for children aged 4–8 years. The method used refers to the design approach of Eric Karjaluoto, which includes the stages of *discovery*, *planning*, *creativity*, and *application*. Data were collected through field observations, interviews, documentation, and literature studies in the West Jakarta area. The design results in a book entitled "Aku Bebas Cacingan" (I'm Worm-Free), consisting of 24 pages with a combination of text and soft-colored illustrations, featuring educational narratives, children's characters, and child-friendly visual elements. This book contains information

about the causes, symptoms, prevention, and treatment of worms in the form of an easy-to-understand story. In conclusion, this picture book has the potential to be an effective educational medium in raising awareness among children and parents about the importance of maintaining cleanliness to prevent worms.

Keywords—picture story books, education, children, worm disease, visual communication design

1. PENDAHULUAN

Masih cukup tingginya infeksi penyakit cacing perut yang ditularkan melalui lingkungan yang kurang bersih di Indonesia tentunya memiliki dampak buruk bagi kesehatan. Infeksi cacing ini dapat mempengaruhi kesehatan, nutrisi, kecerdasan dan produktivitas mereka yang terkena, mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Pada infeksi cacing, bakteri yang disebabkan oleh mikroorganisme (cacing) masuk ke dalam tubuh manusia dan berkembang biak di sana sehingga menjadi penyakit. Infeksi cacing dianggap positif apabila diperoleh telur cacing berupa paling sedikit satu spesies cacing pada sampel yang diperiksa (Kartini, 2016). Jenis cacing yang umum terjangkit pada anak-anak antara lain *Ascaris*, *Trichuris*, cacing tambang, dan *Taenia*. Hal ini dikarenakan anak pada umur tersebut masih sering bersentuhan dengan tanah. Di antara semua temuan infeksi cacing pada manusia di Indonesia, prevalensinya cukup tinggi, sekitar 45-65% (Annida et al., 2019). Di sekitar wilayah Jakarta seperti anak-anak umumnya senang melakukan aktivitas di luar ruang seperti bermain bola yang secara langsung bersentuhan dengan tanah, bahkan setelah bermainpun lupa untuk membersihkan diri. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu informan yang bekerja sebagai perawat yang berada di daerah tersebut diperoleh bahwa hampir setiap orang tua anak-anak di wilayah tersebut mengeluh atas penyakit pencernaan yang sering diderita oleh anaknya. Berdasarkan hal tersebut penting untuk merancang suatu media edukasi tentang penyakit cacingan, salah satunya melalui buku cerita bergambar mengenai penyakit cacingan.

Sebagai sumber informasi yang erat kaitanya pada dunia pendidikan, buku sering dijadikan sebagai media edukasi bagi siswa-siswa di sekolah. Bahkan dari berbagai kalangan sering menjadikan buku sebagai media ilmiah dan media hiburan. Khusus buku untuk konsumsi anak-anak dikenal dengan istilah buku cerita yang bergambar yang memiliki pesona tersendiri terhadap anak dalam menumbuhkan minat baca anak (Wibisono et al., 2014). Buku cerita bergambar termasuk bagian dari sebuah bentuk buku yang dicetak di dalamnya berisi informasi terkait ilmu pengetahuan berupa cerita atau kisah dengan memvisualkan elemen-elemen gambar dan teks. Kemudian desain buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar memudahkan pembaca khususnya anak mempelajari ilmu pengetahuan yang terdapat di dalam buku (Masnuna & Okalia, 2020). Kesederhanaan bentuk dari desain buku cerita bergambar berbanding terbalik jika dilihat dari segi manfaatnya, jika buku cerita bergambar dimanfaatkan dengan optimal akan berpotensi meningkatkan pola pikir anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi desain yang dikembangkan oleh Eric Karjaluoto (2014), yang terbagi dalam empat tahap utama: *discovery*, *planning*, *creative*, dan *application*. Berikut penjelasan dan implementasinya dalam penelitian ini:

2.1 Discovery

Tahap ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis situasi, mengumpulkan data, serta memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai permasalahan yang akan dipecahkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

2.2 Planning

Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan dan permasalahan utama, serta perumusan strategi dan rencana desain. Perencanaan mencakup konsep cerita, konsep warna, dan konsep huruf.

2.3 Creative

Tahap ini merupakan proses eksplorasi ide-ide konseptual serta arah desain visual. Ide-ide yang telah dirumuskan kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa dan visualisasi awal yang koheren, yang mencerminkan pesan edukatif dan karakter ramah anak.

2.4 Application

Tahap terakhir adalah penerapan elemen-elemen desain yang telah dirumuskan. Proses ini mencakup produksi buku cerita bergambar, pengujian keterbacaan dan daya tarik visual, serta evaluasi dan penyempurnaan desain berdasarkan hasil uji coba awal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan tahapan metodologi desain yang dikemukakan oleh Eric Karjaluoto, yaitu *discovery*, *planning*, *creative*, dan *application*. Setiap tahapan dianalisis untuk menggambarkan proses perancangan buku cerita bergambar sebagai media edukatif tentang penyakit cacangan bagi anak-anak. Hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan diuraikan sebagai berikut:

3.1. Discovery

Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan dan analisis terhadap skenario yang relevan, serta pengumpulan data untuk memahami permasalahan secara menyeluruh. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

3.1.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek-objek yang berkaitan dengan konteks penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian diolah secara sistematis untuk mengidentifikasi unsur-unsur visual dan situasional yang relevan (Sugiarto, 2017). Kegiatan observasi dilakukan langsung di lapangan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi dan permasalahan yang dihadapi masyarakat, khususnya anak-anak, terkait infeksi cacangan.

3.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan dalam upaya mengumpulkan data-data dengan melakukan *interview* secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap *interviewer*

(Suwarjana & Bali, 2016). Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan cara langsung dengan perawat, orang tua anak-anak disekitar lingkungan tempat tinggal di Jakarta. Pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk menggali pengetahuan, sikap, serta kebutuhan informasi mereka terhadap pencegahan dan penanganan penyakit cacangan pada anak-anak.

3.1.3. *Dokumentasi*

Dokumentasi merupakan tahap pengumpulan data yang diperoleh dari gambar, tulisan-tulisan atau dapat berupa suatu karya-karya seseorang (Hikmawati, 2017). Dokumentasi dilaksanakan dengan memanfaatkan alat berupa kamera untuk menangkap gambar yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

3.1.4. *Studi Pustaka*

Studi Pustaka yaitu usaha melakukan pengumpulan data-data dari kepustakaan berupa buku, jurnal, dan sebagainya (Pertiwi & Syahrul, 2018). Pengumpulan data dilakukan dengan mencari data terkait dengan penelitian melalui sumber buku, jurnal dan internet.

3.2. *Planning*

Planning merupakan identifikasi persyaratan dan masalah penting, serta membuat rencana untuk mengatasinya. Permasalah ini dapat diatasi, memerlukan strategi dan rencana. *Planning* harus dilakukan dengan menentukan konsep (Pertiwi & Syahrul, 2018), diantaranya.

3.2.1. *Konsep Cerita*

Konsep cerita dalam buku ini disusun menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama menggambarkan penyebab infeksi cacangan melalui adegan dua tokoh utama, anak-anak, yang sedang bermain di taman dan menyentuh tanah dengan tangan tanpa mencuci tangan setelahnya. Bagian kedua menampilkan karakter ibu yang datang membawa kue untuk disajikan kepada kedua anaknya. Dalam bagian ini, dijelaskan dampak cacangan terhadap tubuh anak, yang digambarkan sebagai penyakit serius yang timbul akibat kurangnya kebersihan. Bagian ketiga menyampaikan edukasi tentang cara mencegah dan mengobati cacangan. Dalam ilustrasi, sang ibu digambarkan sedang memberikan penjelasan secara tenang dan jelas kepada anak-anaknya tentang pentingnya menjaga kebersihan, mencuci tangan sebelum makan, dan menjaga pola hidup sehat.

3.2.2. *Konsep Warna*

Warna merupakan unsur visual penting yang dapat memengaruhi persepsi dan emosi pembaca (Kartika, 2017). Warna juga berperan dalam membangun suasana dan menarik perhatian, terutama bagi anak-anak (Syahrul, 2020). Dalam penelitian ini, digunakan warna-warna lembut (pastel) untuk menciptakan kesan visual yang ramah, menenangkan, dan menarik bagi anak-anak. Warna pastel dipilih untuk melatih kepekaan anak terhadap perbedaan warna yang halus dan membantu menciptakan suasana yang menyenangkan saat membaca.

Warna pastel digunakan secara konsisten pada latar belakang dan dipadukan dengan warna objek yang kontras agar anak-anak dapat lebih fokus pada elemen utama dalam ilustrasi. Teknik pewarnaan ini juga bertujuan mendukung proses belajar visual yang menyenangkan dan tidak berlebihan secara stimulasi.

3.2.3. *Konsep Huruf*

Tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara tertulis dengan jelas dan mudah dipahami oleh pembaca (Syahrul, 2019). Oleh karena itu,

pemilihan huruf dalam buku cerita bergambar ini mempertimbangkan aspek keterbacaan dan kenyamanan visual, terutama bagi anak-anak. Font Comic Sans dipilih karena memiliki bentuk huruf yang sederhana, bulat, dan tidak bersiku, sehingga memberikan kesan ramah dan informal. Karakteristik ini membuat teks terasa lebih bersahabat dan mudah dibaca oleh anak-anak maupun orang dewasa yang mendampingi mereka saat membaca.



Gambar 1. Font Comic Sans

3.2.4. Konsep Layout

Layout berfungsi sebagai media komunikasi visual. *Layout* yaitu penataan sebuah rancangan agar pembaca dapat mudah mendapatkan pesan dari sebuah desain. Tata letak yang sederhana atau *simplicity* memberikan kesan tertentu terhadap pembaca. Penyusunan tata letak tetap didasari prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, irama, dominasi, kesederhanaan, kejelasan, proporsi (Rustan, 2008). Berikut ini konsep *layout* untuk buku cerita bergambar yaitu untuk *layout cover* bagian depan terdiri dari judul, nama penulis, dan ilustrasi. Kemudian pada bagian *layout cover* buku bagian belakang menampilkan judul buku, sinopsis, dan ilustrasi. Kemudian untuk *layout* dari isi buku disusun menjadi dua panel yang diisi dengan teks dan ilustrasi. Terdapat beberapa halaman dari isi buku yaitu:

1. Halaman pertama menggambarkan kakak dan adik sedang bermain di taman bunga.
2. Halaman kedua menggambarkan kakak dan adik mengambil bunga menggunakan sekop tanah dan memegang tanah dengan tangan hingga tangan mereka kotor.
3. Halaman ketiga menggambarkan kakak dan adik sedang asik bermain kemudian dari jauh tampak ibu datang membawa makanan.
4. Halaman keempat menggambarkan ibu menunjukan makanan yang baru saja ibu buat, kakak dan adik kesenangan melihatnya.
5. Halaman ke lima menggambarkan kakak dan adik ingin mengambil makanan dengan tangan yang kotor, dan langsung di larang ibu.
6. Halaman ke enam menggambarkan kakak dan adik bertanya kenapa, dan ibu pun menjelaskan.
7. Halaman ke tujuh dan delapan menggambarkan ibu menjelaskan tentang bakteri dan kuman yang bisa menyebabkan cacingan.

8. Halaman sembilan dan sepuluh menampilkan ilustrasi tentang cacing yang masuk ke dalam tubuh.
9. Halaman sebelas dan dua belas menampilkan penjelasan tentang 6 gejala cacingan pada tubuh.
10. Halaman tiga belas menggambarkan kakak bertanya, bagaimana cara agar menghindari cacingan.
11. Halaman empat belas menampilkan ilustrasi cara mencuci tangan yang benar.
12. Halaman lima belas dan enam belas menampilkan ilustrasi makanan yang harus dimasak dengan baik dan bersih.
13. Halaman tujuh belas menampilkan ilustrasi tentang hewan yang diberi obat cacing.
14. Halaman delapan belas menampilkan ilustrasi tentang pemakaian alas kaki dan menggunting kuku.
15. Halaman sembilan belas dan dua puluh menampilkan penjelasan tentang upaya yang dilakukan agar terhindar dari penyakit cacingan diisi dengan ilustrasi membasuh anus dengan bersih, mengganti sprei dan pakaian dengan teratur, mengganti pakaian dalam rutin, mencuci pakaian / sprei dengan air panas, tidak menggaruk anus.
16. Halaman dua puluh satu adalah penutup.

3.3. Creative

Creative merupakan tahapan dalam menjelajahi kemungkinan konseptual dan kemungkinan arah desain dan menempatkan pilihan ini ke dalam gambar yang koheren, sehingga dalam proses perancangan buku cerita dilakukan menggunakan Ipad dengan *software* Procreate untuk sketsa dan *finishing* gambar digital. Karakter anak-anak ditampilkan dan digambarkan sebagai anak yang belum mengetahui tentang penyakit cacingan dan sosok orang tua yang menjelaskan serta mengedukasi mereka tentang penyakit cacingan.

Karakter Andy seorang anak berumur 5 tahun yang sangat bersemangat dan menyukai kegiatan berkebun. Andy memiliki rambut coklat berponi dan bola mata yang hitam. Bona adalah anak berumur 8 tahun, merupakan kakak dari Andy. Bona menyukai tanaman serta senang melihat bunga-bunga bermekaran di taman. Bona memiliki rambut panjang yang dikuncir dua serta bola mata hitam. Ibu adalah orang tua dari Andy dan Bona yang gemar memasak kue serta merawat kebun, ibu berambut coklat pendek sebau.

Gambar 1 merupakan rancangan desain karakter Andy, Bona dan Ibu sebagai tokoh dari buku cerita. Gambar 2 merupakan sketsa adegan dari isi buku cerita bergambar di halaman 1, 5 dan 11 yang menggambarkan Andy dan Bona sedang bermain bunga ditaman, ibu yang terkejut melihat tangan Andy yang kotor serta ilustrasi Andy dan Bona sedang mencuci tangan.



Gambar 1. Desain Karakter : Andy, Bona, dan Ibu



Gambar 2. Sketsa

Gambar 3 merupakan sketsa dari sampul halaman depan buku yang bertuliskan judul “Aku Bebas Cacingan” dengan ilustrasi Andy dan Bona yang saling bertolak punggung saling membelakangi.



Gambar 3. Sketsa cover buku

3.4.Application

Tahap ini ialah penerapan metode dan pembuatan berbagai unsur-unsur desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain dalam merancang buku cerita bergambar. Tabel 1 merupakan hasil akhir dari desain buku.

Tabel 1. Hasil desain buku

No	Hasil	Keterangan
1		Sampul depan dan sampul belakang menggunakan warna lembut sebagai warna <i>background</i> serta warna hitam kombinasi putih untuk font judul.
2		Halaman 1 memperlihatkan Andy dan Bona yang sedang berkebun ditaman yang penuh dengan bunga bunga, font yang digunakan adalah <i>chalkboard SE</i> dengan ukuran 45 yang menyesuaikan ukuran dari kanvas.

No	Hasil	Keterangan
3	 Mereka berdua bermain dengan bunga-bunga di taman, hingga mengambilnya dengan tangan.	Halaman 2 memperlihatkan Andy memegang bunga dengan tanah di tangan dan Bona tersenyum sambil memegang sekop kecil yang diberi warna warna pastel atau warna lembut pada bagian <i>background</i> dan warna terang pada bagian baju Andy serta warna bunga.
4	 Saat mereka bermain ibu pun datang menghampiri sambil membawa tas berisi kue	Halaman 3 menggambarkan situasi Andy dan Bona sedang asik bermain dan tampak dari kejauhan ibu berjalan datang dengan melambatkan tangan ingin menghampiri mereka dengan membawa tas yang berisi bekal makanan.
5	 Ibu memberi kue kepada andy dan bona untuk dimakan	Halaman 4 terlihat Ibu datang menghampiri Andy dan Bona sambil memberikan sekotak bekal makanan.
6	 Saat andy ingin mengambil kue ibu pun langsung melarang	Halaman 5 Terlihat Ibu terkejut melihat kondisi tangan Andy yang kotor ketika ingin mengambil makanan di dalam kotak bekal. Pada gambar menggunakan warna pastel sebagai <i>background</i> dan warna terang pada kotak bekal yang dibawa ibu serta tekstur kayu pada meja yang berwarna coklat muda.

No	Hasil	Keterangan
7		Halaman 6 memperlihatkan Ibu sedang menjelaskan tentang tangan Andy yang kotor. Ilustrasi tangan yang kotor di gambar dalam balon teks dengan warna kuning pastel serta digambarkan ekspresi Bona dan Andy yang serius menyimak penjelasan dari Ibu.
8		Halaman 7 dan 8 memperlihatkan ilustrasi ibu menerangkan dampak buruk jika tangan kotor kepada Andy dan Bona. Tampilan visual dari bakteri, kuman dan telur cacing terdapat didalam balon teks.
9		Halaman 9 dan 10 mengilustrasikan keadaan tubuh jika telur cacing masuk kedalam tubuh dan menetas, ilustrasi cacing dalam tubuh digambarkan menggunakan kaca pembesar yang memperlihatkan cacing di dalam usus manusia.
10		Halaman 11 dan 12 menjelaskan gejala cacingan pada tubuh, terdiri dari 6 panel dengan warna berbeda yang masing-masing panel menggambarkan gejala cacingan seperti badan menjadi lemas, berat badan menurun, sakit perut, badan mudah mengantuk, anus sering gatal, dan diare.
11		Halaman 13 menggambarkan Ibu, Bona dan Andy dari posisi atau <i>angle</i> bawah. Warna yang digunakan pada <i>background</i> menggunakan warna merah muda yang lebih gelap dan menambahkan elemen pendukung garis putus-putus pada sekeliling ilustrasi semua tokoh.

No	Hasil	Keterangan
12		Halaman 14 terlihat Andy dan Bona dengan wajah Bahagia sedang mencuci kedua tangan dengan bersih.
13		Halaman 15 dan 16 menggambarkan Ibu yang sedang menjelaskan tentang tata cara memasak makanan yang benar dengan menggunakan warna pastel, font <i>chalkboard</i> SE dengan ukuran 40 dan di halaman 16 menggambarkan Bona dan Andy yang sedang memperhatikan penjelasan Ibu dan juga terdapat ilustrasi sayuran berwarna serta bahan makanan lainnya yang menggunakan warna terang. <i>Background</i> menggunakan motif polkadot abstrak dengan warna lembut.
14		Halaman 17 dan 18 menggambarkan perbandingan kaki dengan sepatu dan yang tidak menggunakan sepatu, di panel bawah menggambarkan hewan yang perlu di vaksin. Halaman 18 menggambarkan Bona yang sedang menggunting kuku sebagai upaya dalam menjaga kebersihan kuku.

No	Hasil	Keterangan
15		Halaman 19 menggambarkan mesin cuci dan celana sebagai ilustrasi dalam upaya mengatasi penyakit cacangan. Warna putih dimesin cuci dipilih karena bisa memberi kesan mencolok pada <i>background</i> yang menggunakan warna pastel yang lebih gelap.
16		Halaman 20 menggambarkan ilustrasi tentang peringatan untuk tidak menggaruk anus dan juga arahan untuk mengganti alas tidur. Warna pada <i>background</i> menggunakan warna abu-abu yang sama pada <i>background text</i> di halaman 19 agar menciptakan perpaduan yang pas. Serta elemen tambahan berwarna putih.
17		Halaman 21 menggambarkan Ibu yang telah menjelaskan tentang penyakit cacangan kepada Andy dan Bona. Warna yang digunakan menggunakan warna lembut yang lebih gelap dan elemen pendukung berwarna putih.
18		Halaman 22 menggambarkan Ibu Bona dan Andy yang sedang menyantap makanan bersama dalam keadaan tangan yang sudah bersih. Terlihat suasana tawa bahagia mereka bertiga.

No	Hasil	Keterangan
19		Halaman <i>game</i> yaitu permainan untuk mencari jalan yang benar untuk menuju Andy. Halaman ini digambarkan kue, Andy, dan bakteri sebagai objek lain.

Gambar 4 menampilkan buku cerita bergambar yang telah dirancang, dicetak, dan berbentuk buku secara fisik dengan rincian berukuran 15cm x 15cm. *Cover* buku menggunakan *art paper* 260gr yang dilaminating *glossy*.



Gambar 4. Hasil akhir buku cerita bergambar

4. KESIMPULAN

Menjaga kebersihan dalam berbagai aktivitas kehidupan sangat berperan penting untuk selalu dijaga, sehingga buku cerita bergambar ini hadir membahas mengenai dampak buruk infeksi cacingan terhadap anak-anak serta resiko buruk bagi tubuh penderitanya. Buku bergambar yang dihasilkan ini berpotensi dijadikan sebagai media edukasi dengan harapan mampu meningkatkan kreatifitas pola pikir anak dalam mengintrepretasikan bahasa visual dan verbal menjadi lebih menyenangkan. Buku bergambar yang dirancang telah melalui serangkain proses kemudian di gambar secara digital dengan memperhatikan unsur dan prinsip desain, kemudian dicetak dengan bentuk buku fisik berukuran 15cm x 15cm yang terdiri sampul depan dan belakang serta bagian isi. Diharapkan buku ini menjadi salah satu solusi dalam mengedukasi masyarakat tentang penyakit cacingan.

5. SARAN

Penulis menyarankan agar terjadinya kesinambungan dengan hasil penelitian yang diperoleh dan penelitian selanjutnya yaitu dengan dilakukan pengembangan dengan mencari riset yang terbaru dalam metode yang dapat diukur secara kuantitatif dalam menentukan efektifitas dari buku cerita bergambar ini terhadap masyarakat atau pembaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, rasa syukur kehadirat Allah SWT dan junjungan kita Muhammad SAW berkat limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada ITB Palcomtech serta semua pihak yang telah banyak membantu dan mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annida, A., Fakhrizal, D., Juhairiyah, J., & Hairani, B. (2019). Gambaran status gizi dan faktor risiko kecacingan pada anak cacingan di masyarakat Dayak Meratus, Kecamatan Loksado, Kabupaten Hulu Sungai Selatan. *Journal of Health Epidemiology and Communicable Diseases*, 4(2), 54–64. <https://doi.org/10.22435/jhecads.v4i2.218>.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Karjaluoto, E. (2014). The design method: a philosophy and process for functional visual communication. In *Choice Reviews Online* (Vol. 51, Issue 09). New Riders. <https://doi.org/10.5860/choice.51-4820>
- Kartika, S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains.
- Kartini, S. (2016). Kejadian Kecacingan pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Rumbai Pesisir Pekanbaru. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 3(2), 53–58. <https://doi.org/10.25311/jkk.vol3.iss2.102>
- Masnuna, & Okalia, I. R. (2020). Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun Melalui Buku Cerita Bergambar Tentang Rukun Iman Dan Rukun Islam. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 13–21. <https://doi.org/10.24821/ars.v23i1.3798>
- Pertiwi, D. H., & Syahrul, Y. (2018). Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 9(3), 165. <https://doi.org/10.22303/csrid.9.3.2017.165-177>
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=31hjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Rustan,+Surianto.+2010.+Layout:+Dasar+dan+Penerapannya.+Jakarta:+Gramedia+Pustaka+Utama.&ots=SdvwOk6bqr&sig=48jsRisVOAJUUXx98vfyO7KhkvU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sugiarto, E. (2017). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis: Suaka Media*. Diandra Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=jWjvDQAAQBAJ>
- Suwarjana, I. K., & Bali, S. (2016). *Statistik Kesehatan*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=sRcXDQAAQBAJ>
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru STMIK Palcomtech Dan

- Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Syahrul, Y. (2020). Desain User Interface Aksara Incung Sebagai Pengenalan Kearifan Lokal Kerinci. *Gestalt*, 2(1), 87–98.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33005/gestalt.v2i1.41>
- Wibisono, H., Margana, & Wahyudi, A. T. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 1–8.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/issue/view/114>