020/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

DESAIN BUKU INTERAKTIF PENCEGAHAN CACINGAN UNTUK EDUKASI SISWA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Oleh

Hazna Azlina

20221810013

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

Desain Buku Interaktif Pencegahan Cacingan untuk Edukasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar

Disusun Oleh

Hazna Azlina

20221810013

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan Surat Keputusan Bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 18 Juni 2026

DOSEN PEMBIMBING:

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Elin Herlina, M.I.Kom.	**Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.**
NIK. 410105920230	**NIK. 410111920229**

Mengetahui/Mengesahkan

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1

Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn
NIK. 410111920229

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Desain Buku Interaktif Pencegahan Cacingan untuk Edukasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar

Disusun Oleh

Hazna Azlina

20221810013

Program Studi Desain Komunikasi Visual S-1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang **Skripsi** Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Juni 2026

DOSEN PENGUJI:

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Yulyanto, M.T.I.	**Elin Herlina, M.I.Kom.**	**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.**
NIK 410106830231	**NIK 410105920230**	**NIK 41010774022**

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan	Kepala Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer,	Desain Komunikasi Visual S1,
Tito Sugiharto S.Kom., M.Eng.	**Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.**
NIK 41038101348	**NIK 410111920229**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Hazna Azlina
NIM	: 20221810013
Tempat, Tanggal lahir	: Kuningan, 11 Maret 2004
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skrips** dengan judul sebagai berikut :
"Desain Buku Interaktif Pencegahan Cacingan Untuk Edukasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar"
Dosen Pembimbing 1 : Elin Herlina, M.I.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.
Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 18 Juni, 2026
Yang menyatakan,



Hazna Azlina

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Desain Buku Interaktif Pencegahan Cacingan Untuk Edukasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 18 Juni, 2026
Yang membuat pernyataan,



Hazna Azlina

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO

"Memang tidak selalu mudah, tapi itulah hidup. Jadilah karena ada hari-hari yang lebih baik"

(Mark Lee)

"Kesalahan itu bisa di perbaiki, tapi menyerah itu kegagalan"

(Na Hwa Jin)

"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya."

(Q.S. An-Najm: 39)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Allah SWT, atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan.

Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta menjadi alasan untuk terus berjuang dan tidak menyerah.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Kuningan, atas ilmu dan arahannya.

Teman-teman seperjuangan, yang telah menemani, mendukung, dan berbagi cerita selama proses penyusunan skripsi ini.

Terakhir, untuk diri sendiri. Terima kasih karena telah bertahan dan tidak menyerah dalam setiap proses yang dilalui. Meski perjalanan ini tidak selalu mudah, setiap langkah telah membaa penulis sampai pada titik ini. Semoga segala usaha yang telah diperjuangkan menjadi bekal untuk melangkah lebih dan meraih hal-hal baik di masa yang akan datang.

DESAIN BUKU INTERAKTIF PENCEGAHAN CACINGAN UNTUK EDUKASI KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR

Hazna Azlina[1], Elin Herlina[2], Sigit Setya Kusuma[3]

[123]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No. 67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kab. Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810013@uniku.ac.id[1] , elin.herlina@uniku.ac.id[2], sigit.setya@uniku.ac.id[3]

ABSTRAK

Penyakit cacingan masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang signifikan di Indonesia, terutama pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif sebagai media edukasi pencegahan cacingan bagi anak usia 7–9 tahun di Kabupaten Kuningan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan lima tahapan design process menurut Robin Landa, yaitu orientation, analysis, concepts, design, dan implementation. Data dikumpulkan melalui observasi di SDN 1 Darma dan SDN Karangsari, wawancara dengan guru, orang tua, tenaga kesehatan, dan dokter spesialis anak, serta studi literatur. Hasil perancangan berupa buku interaktif berjudul "Ayo Kenali & Cegah Cacingan" berukuran 20×20 cm dengan ilustrasi bergaya kartun, warna pastel cerah, dan elemen interaktif seperti lift-the-flap, flashlight illustration, permainan maze, dan puzzle. Uji coba kepada 51 siswa memperoleh respons sangat baik dengan persentase 94,36%. Media pendukung meliputi x-banner, poster, stiker, paper soap, handuk tangan, gunting kuku, dan pouch serut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif ini layak digunakan sebagai media edukasi kesehatan yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.

Kata Kunci : buku interaktif, cacingan, edukasi kesehatan, desain komunikasi visual, sekolah dasar

Interactive Book Design For Worm Infection Preventation Health Education For Velementary School Students

Hazna Azlina[1], Elin Herlina[2], Sigit Setya Kusuma[3]

[123]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No. 67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kab. Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810013@uniku.ac.id[1], elin.herlina@uniku.ac.id[2], sigit.setya@uniku.ac.id[3]

ABSTRACT

Helminthiasis (intestinal worm infection) remains a significant public health problem in Indonesia, particularly among primary school children. This study aims to design an interactive book as an educational medium for helminthiasis prevention for children aged 7–9 years in Kuningan Regency. The method used is a descriptive qualitative approach with five stages of the design process according to Robin Landa: orientation, analysis, concepts, design, and implementation. Data were collected through observations at SDN 1 Darma and SDN Karangsari, interviews with teachers, parents, health workers, and pediatricians, and literature studies. The design result is an interactive book titled "Ayo Kenali & Cegah Cacingan" (Let's Identify & Prevent Worm Infection) measuring 20×20 cm, featuring cartoon-style illustrations, bright pastel colors, and interactive elements such as lift-the-flap, flashlight illustration, maze game, and puzzle. A trial with 51 students yielded an excellent response rate of 94,36%. *The study concludes that this interactive book is suitable as an effective, engaging health education medium consistent with the characteristics of children aged 7–9 years.*

Keywords : *interactive book, helminthiasis, health education, visual communication design, primary school*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah **"Desain Buku Interaktif Pencegahan Cacingan untuk Edukasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar" .**

Dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Sigir Setya Kusuma, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Elin Herlina, M.I.Kom., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn., selaku Pembimbing 2 yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Kedua orang tua tercinta, yang telah menjadi sosok paling penting dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang tiada henti diberikan kepada penulis hingga dapat sampai pada tahap ini. Segala pengorbanan, ketulusan, dan cinta yang diberikan akan selalu menjadi hal paling berharga bagi penulis
7. Kepada uwa tercinta Dr. KH. Erwan Jainur Ihwan, MM., M.Pd yang telah menjadi salah satu sosok penting dalam perjalanan pendidikan penulis. Terima kasih atas segala dukungan, perhatian serta doa yang selalu di berikan kepada penulis selama menempuh pendidikan.

8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, Namun, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun proposal ini dengan sebaik-baiknya berdasarkan data dan teori yang relevan.

Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 18 Juni. 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah 4

1.3. Rumusan Masalah 4

1.4. Batasan Lingkup Perancangan 4

1.5. Tujuan Perancangan 5

1.6. Manfaat Perancangan 5

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORETIS 8

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur 8

2.1.1 Buku Interaktif 8

2.1.2 Buku Cerita Bergambar 10

2.1.3 Pengetahuan Penyakit Cacingan 17

2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif 24

2.1.5 Media Edukasi 25
2.1.6 Siswa Sekolah Dasar 28
2.1.7 Teori Perkembangan Kognitif Anak 29
2.1.8 Ilustrasi 32
2.1.9 Desain Komunikasi Visual 36
2.1.10 Teori Warna 47
2.1.11 Metode Edutainment 51
2.1.12 Metodologi Desain Proses 51
2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu 56
2.3 Tinjauan Karya 58
2.4 Skema Penggunaan Teori 62
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN 63
3.1 Metode Perancangan 63
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data 63
3.1.2 Metode Penyelesaian Masalah 65
3.1.3 Kerangka Metode Perancangan 68
3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data 69
3.2.1 Objek Perancangan 69
3.2.2 Analisis Data 79
3.3 Konsep Kreatif 83
3.3.1 Tujuan Kreatif 83
3.3.2 Strategi Kreatif 83
3.4 Konsep Visual 84
3.5 Konsep Media 91
3.5.1 Target Audiens 91
3.5.2 Konsep Media Utama 92

3.5.3 Konsep Media Penunjang 94
3.6 Program Kreatif 100
3.6.1 Jadwal Perancangan 100
3.6.2 Biaya Perancangan 102
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 103
4.1 Pengolahan Ide 103
4.1.1 Judul Cerita 103
4.1.2 Alur Cerita 103
4.1.3 Penokohan 105
4.1.4 Storyboard 106
4.2 Eksekusi Visual 110
4.2.1 Warna 111
4.2.2 Tipografi 111
4.2.3 Layout 113
4.2.4 Desain Karakter 113
4.2.5 Media Utama 116
4.2.6 Media Penunjang 121
4.3 Penerapan pada Media 125
4.4 Evaluasi 138
4.4.1 Validasi Ahli Media 138
4.4.2 Validasi Ahli Materi 139
4.4.3 Uji Coba Anak Usia 7-9 Tahun 140
BAB V PENUTUP 142
5.1 Simpulan 142
5.2 Saran 142
DAFTAR PUSTAKA 144

RIWAYAT HIDUP 147

LAMPIRAN 148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cacing Gelang 19
Gambar 2. 2 Cacing Cambuk 21
Gambar 2. 3 Cacing Tambang 23
Gambar 2. 4 Komposisi Titik 37
Gambar 2. 5 Garis dan Jenis Garis 38
Gambar 2. 6 Bentuk Geometri dan Non-geometri 39
Gambar 2. 7 Contoh Tekstur 39
Gambar 2. 8 Warna RGB dan Warna CMYK 40
Gambar 2. 9 Objek terpisah tidak bersatu dan diberi objek. 41
Gambar 2. 10 Prinsip Keseimbangan 42
Gambar 2. 11 penerapan ritme 43
Gambar 2. 12 Proporsi yang benar dan salah 44
Gambar 2. 13 Contoh Font Jenis Serif 45
Gambar 2. 14 Contoh Jenis Font Sans Serif 46
Gambar 2. 15 Contoh Jenis Font Script 46
Gambar 2. 16 Contoh Jenis Font Decorative 47
Gambar 2. 17 Color Wheel 50
Gambar 2. 18 Tinjauan Karya 1 58
Gambar 2. 19 Tinjauan Karya 2 59
Gambar 2. 20 Tinjauan Karya 3 60
Gambar 3. 1 Observasi SDN 1 Darma 69
Gambar 3. 2 Observasi SDN Karangsari 70
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Guru 72
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Ketua POPM 74
Gambar 3. 5 Pengisian Angket dengan Siswa 77
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Dokter Anak 78
Gambar 3. 7 Font Fredoka One 85
Gambar 3. 8 Font Poppins 86
Gambar 3. 9 Collor Pallet 87
Gambar 3. 10 Warna yang digunakan 88

Gambar 3. 11 Referensi Layout (1)..... 89
Gambar 3. 12 Referensi Layout (2)..... 90
Gambar 3. 13 Referensi Layout (3)..... 90
Gambar 3. 14 Referensi Bentuk Buku Interaktif 93
Gambar 3. 15 Referensi Packaging Buku 94
Gambar 3. 16 Referensi Poster..... 94
Gambar 3. 17 Referensi X-Banner..... 95
Gambar 3. 18 Referensi Sabun Kertas 96
Gambar 3. 19 Referensi Stiker 97
Gambar 3. 20 Referensi Handuk Tangan..... 98
Gambar 3. 21 Referensi Gunting Kuku..... 99
Gambar 3. 22 Pouch Serut 100
Gambar 4. 1 Warna yang paling Dominan Digunakan (Atas) Warna lainnya yang digunakan (Bawah)…….. 111
Gambar 4. 2 Font Fredoka One..... 112
Gambar 4. 3 Font Poppins..... 112
Gambar 4. 4 Karakter Dito..... 113
Gambar 4. 5 Karakter Ibu..... 114
Gambar 4. 6 Karakter Dokter..... 115
Gambar 4. 7 Maskot Pahlawan Obat..... 115
Gambar 4. 8 Ukuran Kanvas Layout Double-Spread 116
Gambar 4. 9 Ukuran Kanvas Layout Single Page..... 117
Gambar 4. 10 Thumbnail Sketches Media Utama 117
Gambar 4. 11 Roughs Media Utama..... 118
Gambar 4. 12 Comprehensive Media Utama..... 119
Gambar 4. 13 Proses layouting Media Utama 120
Gambar 4. 14 Packaging Buku..... 120
Gambar 4. 15 Desain X-Banner..... 121
Gambar 4. 16 Desain Poster..... 122
Gambar 4. 17 Desain Stiker 123
Gambar 4. 18 Desain Ilustrasi di Kemasan Sabun Kertas 123
Gambar 4. 19 Desain Ilustrasi di Handuk..... 124

Gambar 4. 20 Desain Ilustrasi di Kemasan Gunting Kuku 124
Gambar 4. 21 Pouch Serut 125
Gambar 4. 22 Cover Buku 126
Gambar 4. 23 Penerapan Isi Buku Halaman 1-2 126
Gambar 4. 24 Isi Buku Halaman 3-4 127
Gambar 4. 25 Penerapan Isi Buku Halaman 5-6 128
Gambar 4. 26 Penerapan Isi Buku Halaman 7-8 128
Gambar 4. 27 Penerapan Isi Buku Halaman 9-10 129
Gambar 4. 28 Penerapan Isi Buku Halaman 11-12 130
Gambar 4. 29 Penerapan Isi Buku Halaman 13-14 130
Gambar 4. 30 Penerapan Isi Buku Halaman 15-16 131
Gambar 4. 31 Penerapan Isi Buku Halaman 17 131
Gambar 4. 32 Packaging buku 132
Gambar 4. 33 Penerapan X-Banner 133
Gambar 4. 34 Penerapan Poster 134
Gambar 4. 35 Penerapan Stiker 135
Gambar 4. 36 Penerapan Sabun Kertas (Paper Soap) 136
Gambar 4. 37 Penerapan Handuk Tangan 136
Gambar 4. 38 Penerapan Ilustrasi di Kemasan 137
Gambar 4. 39 Penerapan Pouch Serut 138

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu 72
Tabel 2. 2 Skema Penggunaan Teori..... 62
Tabel 3. 1 Kerangka Perancangan..... 68
Tabel 3. 2 Jadwal Perancangan 125
Tabel 3. 3 Rincian Biaya Media Utama dan Penunjang 125
Tabel 4. 1 Naskah dan Storyborad 106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing..... 178
Lampiran 2. Validasi Ahli Materi..... 179
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi..... 180
Lampiran 4. Lembar Bimbingan..... 180
Lampiran 5. Lembar Survei Anak SD..... 181
Lampiran 6. Lembar Mengikuti SUP & SHP..... 182
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi ke SDN 1 DARMA..... 183
Lampiran 8. Observasi ke SDN KARANGSARI..... 184
Lampiran 9. Wawancara..... 185
Lampiran 10. Referensi..... 186
Lampiran 11. Hasil Tes Anak 7-9 Tahun..... 187
Lampiran 12. Hasil Cek Plagiarism..... 191