



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN DIABETES MELITUS TIPE 2 UNTUK ANAK 4-6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun oleh:

Geby Ramadhanu

19420100012

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

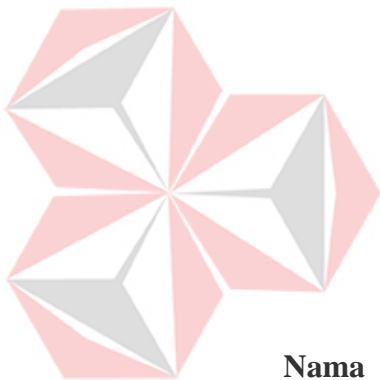
UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN DIABETES MELITUS TIPE 2 UNTUK ANAK 4-6
TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

**Nama : Geby Ramadhanu
NIM : 19420100012
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN DIABETES MELITUS TIPE 2 UNTUK ANAK 4-6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Geby Ramadhanu

NIM: 19420100012

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji

Pada: Selasa, 7 April 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:


1. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA

NIDN: 0720028701

2. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT

NIDN: 0706028502


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.07.27
11:41:53 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.07.27
09:04:19 +07'00'

Penguji:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701


Universitas
Dinamika
Universitas
Dinamika
2023.003.20244

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana


Universitas Dinamika
2023.08.03 08:37:51
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA


LEMBAR MOTTO



“Terus Mencari Pengalaman, Adab, dan Ilmu Agar Tetap Hidup”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan laporan tugas akhir ini untuk Ibu tercinta, Saudari
Perempuan yang telah berjuang keras untuk saya, Yunita yang telah mengerti
dan mendukung saya, seluruh dosen fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Dinamika, serta seluruh orang-orang terdekat saya yang selalu
memberikan dukungan*

Terima Kasih

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Geby Ramadhanu
NIM : 19420100012
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PERANCANGAN ACTIVITY BOOK SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENCEGAHAN DIABETES MELITUS TIPE 2
UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 20 Juni 2023



Geby Ramadhanu
NIM : 19420100012

ABSTRAK

Diabetes Melitus (DM) Tipe 2 adalah penyakit kronis yang disebabkan kadar gula darah yang tinggi sehingga tidak terproduksinya insulin secara normal, yang dapat berujung komplikasi seperti serangan jantung dan stroke. Saat ini kesadaran masyarakat masih kurang akan pentingnya menjaga pola makan dan gaya hidup sehat sedini mungkin untuk mencegah terjadinya penyakit Diabetes Melitus yang mengancam dari usia anak-anak hingga dewasa. Terkait hal ini peranan orang tua dibutuhkan untuk memberikan edukasi serta mengawasi gaya hidup dan pola makan anak. Penelitian dilakukan dengan metode observasi yang dilaksanakan di Dinas Kesehatan Kota Surabaya dan wawancara dengan dokter spesialis anak, orang tua dari anak penderita Diabetes Melitus Tipe 2, dan pengamat psikologi anak, kemudian dirancanglah media pembelajaran berupa *activity book* dengan media visual berupa ilustrasi digital yang berkaitan dengan edukasi penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 pada masa pendidikan pra sekolah untuk anak usia 4-6 tahun, karena usia tersebut adalah masa awal tumbuh kembang anak yang berkaitan dengan perkembangan fisik dan daya pikir yang pesat. *Activity book* adalah salah satu media belajar interaktif yang sesuai untuk anak karena terdapat gambar-gambar lucu yang bisa dibuka, dipasang, ditempel dari tema penyampaian tersebut. Orang tua atau guru dapat menyampaikan materi dengan konsep bermain dengan cara menyenangkan.

Kata kunci: *Diabetes Melitus Tipe 2, Anak Usia 4-6 tahun, Edukasi Diabetes Anak, Media Activity Book*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang telah melimpahkan rahmat- Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Acitivity Book* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 Untuk Anak Usia 4-6 Tahun” dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu, Ayah, dan kakak perempuan saya yang selalu memberikan dukungan
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
4. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing 1
5. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing 2
6. Dr. Muh Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen penguji
7. Bapak dr. Kuswidjono, Sp.A. selaku Dokter Spesialis Anak di RS Husada Utama Surabaya
8. Ibu Fatimatuzzakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog selaku praktisi ahli Psikologi Anak
9. Bapak dan Ibu orang tua dari anak pengidap Diabetes Melitus tipe 2
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual yang sudah memberikan saran, ilmu dan pembelajaran diseluruh mata kuliah Desain Komunikasi Visual
11. Dan untuk seluruh teman dan kerabat yang turut mendukung penyelesaian penyusunan laporan tugas akhir ini.

Besar harapan peneliti untuk Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan.

Surabaya, 21 Juli 2023

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Diabetes Melitus.....	7
2.4 Gejala Diabetes Melitus Tipe 2	9
2.5 Pencegahan Diabetes Melitus.....	10
2.6 Faktor Risiko Diabetes Melitus	11
2.7 Buku	12
2.8 <i>Activity Book</i>	12
2.8.1 Jenis/Teknik <i>Activity Book</i>	13
2.9 Ilustrasi	13
2.10 Ilustrasi Digital	14
2.11 Perkembangan Anak.....	15
2.12 Pola Asuh Anak.....	16
2.13 Strategi Komunikasi Persuasif	16
2.14 Layout.....	17
2.15 Tipografi	19

2.15.1 Anatomi Huruf	19
2.15.2 Jenis Font.....	20
2.16 Warna	21
2.16.1 Psikologi Warna	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Lokasi Penelitian	24
3.3 Objek Penelitian	24
3.4 Subjek Penelitian.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1 Observasi	25
3.5.2 Wawancara	25
3.5.3 Dokumentasi.....	26
3.5.4 Studi Literatur.....	26
3.6 Teknik Analisis Data	26
3.6.1 Reduksi Data	26
3.6.2 Penyajian Data.....	26
3.6.3 Penarikan Kesimpulan.....	27
3.7 Analisis S.W.O.T.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil dan Analisis Data	28
4.1.1 Hasil Observasi.....	28
4.1.2 Hasil Wawancara.....	28
4.1.3 Hasil Dokumentasi	32
4.1.4 Hasil Studi Literasi	35
4.1.5 Hasil Analisis Data	36
4.2 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>).....	38
4.2.1 Segmentasi.....	38
4.2.2 <i>Targeting</i>	38
4.2.3 <i>Positioning</i>	39
4.3 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	39
4.4 Analisis SWOT.....	39

4.5	Key Communication Message.....	41
4.6	Konsep Perancangan Karya.....	42
4.6.1	Tujuan Kreatif.....	42
4.6.2	Strategi Kreatif	42
4.6.3	Perancangan Media.....	48
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. 1 Grafik Penderita Diabetes Melitus Tahun 2019	2
Gambar 1. 2 Tabel Jumlah Penderita Diabetes Melitus Tahun 2020.....	3
Gambar 2. 1 Contoh <i>Activity Book</i>	13
Gambar 2. 2 Anatomi Huruf	20
Gambar 2. 3 Warna Primer	22
Gambar 2. 4 Warna Sekunder	23
Gambar 2. 5 Warna Tersier.....	23
Gambar 4. 1 Kegiatan wawancara bersama ibu FatimatuZZakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog.....	27
Gambar 4. 2 Kegiatan wawancara bersama bapak Dokter dr. Kuswidjono, Sp.A. di RS Husada Utama Surabaya	28
Gambar 4. 3 Kegiatan observasi perijinan data jumlah Diabetes Melitus di Dinas Kesehatan Kota Surabaya	30
Gambar 4. 4 Poster-Poster Edukasi Kesehatan yang tersedia di Dinas Kesehatan Kota Surabaya	31
Gambar 4. 5 Bukti Surat Perijinan Penelitian di Dinas Kesehatan Kota Surabaya	31
Gambar 4. 6 Contoh <i>Activity Book</i> untuk Anak dalam Pembelajaran Pelatihan Membaca.....	32
Gambar 4. 7 Buku cerita bergambar dari salah satu narasumber orang tua penderita Diabetes Meltus Tipe 2	33
Gambar 4. 8 Studi Literasi	33
Gambar 4. 9 <i>Key Communication Message</i>	39
Gambar 4. 10 2 Alternatif Sketsa Karakter Utama Didi dan Melin.....	42
Gambar 4. 11 Sketsa Terpilih dan Hasil Digital Karakter Utama Didi dan Melin	44
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter Pendukung	45
Gambar 4. 13 Hasil Digital Karakter Pendukung	46
Gambar 4. 14 Sketsa Layout Semua Halaman pada <i>Activity Book</i>	46

Gambar 4. 15 <i>Pallete Warna Activity Book</i> Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2	47
Gambar 4. 16 Font Nice Sugar.....	48
Gambar 4. 17 Font Take Coffee.....	48
Gambar 4. 18 Hasil Sketsa dan hasil finish Digital Cover Depan Belakang	49
Gambar 4. 19 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 1.....	49
Gambar 4. 20 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 2 dan 3.....	50
Gambar 4. 21 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 4 dan 5.....	50
Gambar 4. 22 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 6 dan 7.....	51
Gambar 4. 23 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 8 dan 9.....	52
Gambar 4. 24 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 10 dan 11	52
Gambar 4. 25 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 12 dan 13.....	53
Gambar 4. 26 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 14 dan 15.....	54
Gambar 4. 27 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 16 dan 17.....	54
Gambar 4. 28 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 18 dan 19.....	55
Gambar 4. 29 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 20 dan 21.....	55
Gambar 4. 30 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 22 dan 23.....	56
Gambar 4. 31 Hasil Desain <i>Finish</i> Halaman 24.....	57
Gambar 4. 32 Contoh <i>Mockup Acitivity Book</i>	57
Gambar 4. 33 Desain Poster.....	58
Gambar 4. 34 Desain <i>X-Banner</i>	58
Gambar 4. 35 Contoh <i>Mockup</i> Buku Panduan Untuk Orang Tua.....	58
Gambar 4. 36 Sketsa Stiker dan Gantungan Kunci.....	58
Gambar 4. 37 Desain Stiker dan Gantungan Kunci	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi	38
Tabel 4.2 Tabel Analisis SWOT	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata Penulis	66
Lampiran 2 Hasil Cek Plagiasi Laporan Tugas Akhir	67
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	78
Lampiran 4 Kartu Seminar	80



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan menjadi masalah diseluruh dunia yang tidak memandang usia, terutama di Indonesia khususnya pada usia anak-anak yang bertempat tinggal di daerah terpencil hingga kota besar. Peranan orang tua dalam mengawasi anak masih belum terpenuhi secara total, bahkan di lingkungan rumah dan di sekolah. Kemajuan teknologi menjadi faktor kemudahan yang didapatkan seperti memesan makanan lewat aplikasi *online*. Makanan yang kurang sehat seperti *fast food*, dapat ditemui diluar rumah dan sekolah, *fast food* belum tentu memiliki kandungan yang sehat untuk tubuh jika tidak dikontrol. Pola makan pada anak akan menjadi buruk bila mengonsumsi *fast food* secara rutin dan berlebih jika tidak diawasi oleh orang tua, dengan kurangnya pengawasan orang tua dalam memberikan pola makan yang seimbang untuk anak, maka akan mempengaruhi gaya hidup dan pengawasan pola makan anak dalam membeli atau memakan sesuatu.

Berdasarkan penelitian (Murtiningsih et al., 2021) Persentase konsumsi makanan *fast food* cenderung lebih tinggi di perkotaan daripada di perdesaan karena gaya hidup modern dengan beragam menu makanan cepat saji dan pola hidup yang kurang sehat. Terdapat korelasi antara pola makan dan risiko terkena Diabetes Melitus tipe 2, dimana pola makan yang buruk meningkatkan risiko tersebut dibandingkan dengan pola makan teratur yang mencakup makanan rendah gula dan tinggi serat, seperti buah-buahan dan sayuran. Menurut (Agung & Hansen, 2022) berdasarkan jurnal "*Type 2 diabetes mellitus in children and adolescents*" Makanan *fast food* menjadi favorit masyarakat dari berbagai kalangan, termasuk anak-anak, karena kemudahan dalam penyajiannya, kecepatan dalam disajikan, dan rasa yang enak. Jenis makanan *fast food* sangat beragam, seperti pizza, burger, hotdog, nugget, kentang goreng, spaghetti, dan ayam goreng. Tingginya kandungan lemak, garam, dan karbohidrat dalam makanan ini menyebabkan banyaknya kasus Diabetes Melitus tipe 2, karena konsumsi *fast food* yang tidak sehat dan tidak teratur. Kurangnya edukasi masyarakat sejak dini tentang pola makan yang buruk seperti mengonsumsi *fast food* secara berlebih dan penyakit yang ditimbulkan terutama pada penyakit Diabetes Melitus, menjadikan kurangnya kesadaran

masyarakat akan pentingnya menjaga pola makan dan gaya hidup sehat sedini mungkin untuk mencegah terjadinya penyakit Diabetes Melitus yang mengancam dari usia anak-anak hingga dewasa.

Menurut WHO (2018) Diabetes Melitus menjadi penyebab kematian nomor satu, sebagai penyakit tidak menular, dan mencapai 71% di seluruh dunia. Tercatat 422 juta menderita Diabetes Melitus di dunia. Berdasarkan International Diabetes Federation (IDF) Diperkirakan jumlah penderita Diabetes Melitus di Indonesia mencapai sekitar 28,57 juta pada tahun 2045. Laporan dari Riset Kesehatan Dasar RI (Risdeskas, 2019) Provinsi Jawa Timur termasuk dalam 10 besar provinsi dengan tingkat penderita Diabetes Melitus terbanyak, menempati peringkat ke 9 dengan prevalensi sebesar 6,8% pada tahun 2007. Angka ini meningkat menjadi 8,4% pada tahun 2019.

Jumlah penderita Diabetes Melitus per kabupaten/kota di Jawa Timur tertingginya adalah kota Surabaya sebesar 94.076, dan meningkat pada tahun 2020 sebesar 92.396 di seluruh per kecamatan di kota Surabaya, dapat dilihat dari tabel di bawah:

Gambar 1.2 Tabel Jumlah Penderita Diabetes Melitus Tahun 2020 perkecamatan Kota Surabaya

Wilayah	Jumlah Kecamatan	Jumlah Penderita DM
Surabaya Utara	5 Kecamatan	16.866
Surabaya Timur	7 Kecamatan	25.061
Surabaya Selatan	8 Kecamatan	23.768
Surabaya Pusat	4 Kecamatan	11.624
Surabaya Barat	7 Kecamatan	15.077
Jumlah Keseluruhan		92.396

(Sumber: dinkes.surabaya.go.id)

Peneliti menemukan kasus penyakit Diabetes Melitus yang telah terjadi, berdasarkan temuan dari data Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI, 2023) Data mencatat bahwa jumlah kasus Diabetes Melitus pada anak-anak mencapai 1.645, yang terdistribusi di beberapa daerah di Indonesia. Dari temuan kasus tersebut, sekitar 46,23% dialami oleh anak usia 10-14 tahun, 31,05% oleh anak usia 5-9 tahun, 19% oleh anak usia 0-4 tahun, dan 3% oleh anak usia lebih dari 14 tahun. Pembaruan data dari Dinas Kesehatan Surabaya menunjukkan bahwa pada tahun 2011 terdapat 176 anak penderita Diabetes Melitus, atau sekitar 2,2% dari populasi anak di sana. Pada tahun 2022, jumlahnya meningkat menjadi 184 anak, atau sekitar

2,3%. Kemudian, pada awal tahun 2023, dilaporkan bahwa ada 4 anak yang terkena penyakit Diabetes Melitus (cnnindonesia.com).

Diabetes Melitus (DM) adalah Penyakit kronis ini melibatkan gangguan dan ketidakseimbangan metabolisme pada karbohidrat, lemak, dan protein. Hal ini menyebabkan kerusakan dan ketidakmampuan jaringan untuk menggunakan insulin yang diproduksi oleh pankreas (Schwarz et al., 2014). Diabetes Melitus merupakan jenis penyakit yang tidak menular dan kurangnya gula dalam darah atau glukosa yang diatur hormone insulin, penderita menjadi tidak efektif dalam menyerap insulin dalam tubuh. Menurut WHO (1999) Diabetes Melitus dibagi menjadi tiga kategori atau tipe yaitu, Diabetes Melitus tipe 1 penyebab Diabetes Melitus dikarenakan kurangnya produksi insulin pada tubuh yang terjadi sejak saat bayi. Diabetes Melitus tipe 2 disebabkan kadar gula darah yang tinggi sehingga tidak terproduksinya insulin secara normal sehingga menyebabkan kurangnya produksi insulin masih dibawah normal. Diabetes Melitus tipe 3 disebabkan kurangnya suplai insulin ke otak dan dapat menurunkan kinerja sel otak. Diabetes Melitus tipe 2 paling sering di jumpai dengan penderita Diabetes Melitus ialah penderita Diabetes Melitus tipe 2 (ww.katadata.com, 2021).

Penderita Diabetes Melitus tipe 2 diharuskan untuk menerapkan manajemen diri yang akhirnya dapat membuat kesehatan penderita tersebut membaik dari waktu ke waktu, (Adinata et al., 2022). Berdasarkan penelitian (Nuraini & Surpiatna, 2016) Rutinitas menjaga berat badan yang ideal dan memperhatikan pola makan dengan gizi seimbang dapat membantu dalam mencegah Diabetes Melitus tipe 2. Selain memperhatikan pola makan, beraktivitas fisik seperti berolahraga juga membantu membakar kalori dan menyeimbangkan kadar gula dalam tubuh. Aktivitas fisik secara umum memiliki manfaat yang sangat baik, termasuk meningkatkan kebugaran, mencegah kelebihan berat badan, serta meningkatkan fungsi jantung dan aspek lainnya. Dengan menjalankan aktivitas fisik seperti itu, risiko terkena Diabetes Melitus dapat dicegah.

Hal ini sekaligus dilakukannya penerapan baik bagi anak-anak yang masih bergantung pada peranan orang tua dalam tumbuh kembang. Anak-anak dengan tumbuh kembang optimal menjadi impian para orang tua dengan memperhatikan, merawat, dan mengawasi anak dalam gaya hidup dan pola makan sehat menjadi

faktor dasar dalam kesehatan anak (Azijah et al., 2022). Periode pendidikan pra sekolah, yaitu untuk anak usia 4-6 tahun, merupakan fase awal yang terkait dengan perkembangan fisik, di mana otot-otot dari yang kecil hingga besar dilatih, dan pertumbuhan daya pikir yang pesat untuk mengenal angka, membaca, dan pola-pola tertentu. Pada tahap ini, penting untuk melatih motorik halus dengan cara kreatif dan mudah dipahami, seperti memberikan buku bergambar dan buku permainan yang menyenangkan (Hijriati, 2021).

Media pembelajaran seperti buku interaktif atau buku "*Activity Book*" dapat menarik minat anak untuk belajar dalam mempelajari dengan cara menyenangkan dan berkesempatan melibatkan peran orang tua maupun guru untuk memberikan motorik kognitif pada anak. *Activity Book* satu dari berbagai media pembelajaran untuk anak usia dini., media buku cetak bersifat tahan lama dapat dipakai secara berulang-ulang dan visual menarik dapat memberikan informasi yang mudah dipahami serta dengan cara menghibur seperti melakukan kegiatan menghitung, menulis, membaca, mengambil, dan mencocokkan pola objek (Prakarsi et al., 2020).

Dari permasalahan di atas maka tugas akhir ini bertujuan merancang *activity book*, peneliti memberikan edukasi mengenai pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 sebagai media pembelajaran untuk anak 4-6 tahun melalui orang tua dengan pemberian media pembelajaran interaktif seperti *activity book*. Fungsi perancangan *activity book* adalah memudahkan penyampaian materi dengan cara belajar sekaligus bermain, menyenangkan, dan menarik minat anak sehingga anak-anak terbantu dalam memahami materi. Menurut (Siregar et al., 2020) *Activity Book* sebagai sarana pembelajaran adalah suatu media yang menyampaikan informasi kepada pembaca dengan menggunakan pendekatan *Two way flop*, yang berarti adanya interaksi dua arah antara buku, sarana pembelajaran, dan pembaca. Anak-anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan seperti menghitung, menulis, dan membaca melalui media ini. *Activity book* jenis *participation* memberikan kesempatan kepada orang tua atau guru untuk mengajarkan konsep-konsep kognitif kepada anak secara menyenangkan. Peneliti merancang media pembelajaran berupa *activity book* dengan menggunakan media visual berupa ilustrasi digital yang berhubungan dengan edukasi tentang penyakit Diabetes Melitus Tipe 2.

Berdasarkan (Silawati et al., 2021) *Activity book* adalah Buku interaktif menjadi pilihan media belajar yang tepat untuk anak-anak karena dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang dapat dibuka, dipasang, dan ditempel sesuai dengan tema yang disampaikan. Media ini cocok untuk anak-anak karena orang tua atau guru dapat menyampaikan materi dengan pendekatan bermain yang menyenangkan.

Peneliti memilih target audiensnya adalah anak-anak, karena pengenalan Diabetes Melitus Tipe 2 sangat penting pada usia dini, terlebih anak-anak memiliki rasa ingin tau berlebih akan sesuatu.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas diliputi Proposal Tugas Akhir dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang “*Activity Book* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Diabetes Tipe 2 Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah terfokus dan terarah maka penelitian ini, merancang “*Activity Book* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Diabetes Tipe 2 Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”

Dapat dibatasi supaya pembahasan masalah tidak semakin luas, sebagai berikut:

1. Di dalam *activity book* terdapat berbagai sistem pelatihan motorik seperti permainan menempel, menulis, dan memotong dengan tema gaya hidup sehat.
2. Media pendukung yaitu buku panduan untuk orang tua yang berisikan tentang sistem permainan dan informasi “Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2” dari *activity book* tersebut.
3. Media pendukung lainnya seperti *X-Banner*, *Merchandise* berupa stiker dan gantungan kunci.
4. Menggunakan teknik ilustrasi digital dan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh anak-anak.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah untuk merancang *activity book* sebagai media edukasi pencegahan Diabetes Melitus tipe 2 untuk anak usia 4-6 tahun.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir penelitian ini adalah meningkatkan edukasi kepada orang tua agar memahami penyakit Diabetes Melitus tipe 2 dalam pola makan dan gaya hidup anak.

Activity book berisikan pengenalan pencegahan Diabetes Melitus tipe 2 dengan cara yang menyenangkan seperti mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara permainan seperti menulis dan melatih memahami konsep memilih dan mencocokkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika Edwin Natanael Harjanto tahun 2022 yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Pencegahan Diabetes Melites tipe 2 pada Usia Muda untuk Meningkatkan Kesadaran Gaya Hidup”. Dalam penelitian tersebut peneliti merancang *motion graphic* mengenai pencegahan diabetes melitus pada remaja usia 15-24 tahun.

Mengenai penelitian ini ada beberapa kekurangan yang dapat menjadi sarana untuk peneliti agar dapat mengembangkannya. Kekurangan dari penelitian tersebut hanya terfokus pada remaja usia 15-24 tahun, sedangkan perubahan gaya hidup sehat perlu dilakukan pembiasaan sejak dini sebagai pencegahannya.

Perbedaan mengenai penelitian terdahulu terdapat dari objek penelitian yaitu anak usia 4-6 tahun dimana dalam hal ini edukasi mengenai diabetes melitus dilakukan lebih sehingga dapat menjadikan kebiasaan pada anak untuk menerapkan gaya hidup sehat lebih dini. Penggunaan media yang lebih berfokus pada cara pengajaran gaya hidup sehat pada anak dapat menjadi sarana lebih efektif dalam pencegahan diabetes melitus sejak dini pula. Penggunaan *activity book* juga sebagai sarana untuk anak dapat melatih sensor motoriknya sehingga memberi fungsi lebih untuk perkembangan anak, selain itu *activity book* ini berguna untuk program pemerintah sebagai media edukasi pengenalan penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 kepada anak-anak serta orang tua.

2.2 Diabetes Melitus

Diabetes adalah penyakit kronis seumur hidup. Diabetes melitus berdampak pada kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan biaya perawatan kesehatan secara signifikan. Namun, kesadaran umum akan efek samping diabetes masih rendah, dan banyak orang tidak menyadari risiko diabetes. Oleh sebab itu, diperlukan media edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman gejala,

pencegahan, dan informasi umum tentang diabetes melitus kepada pasien dan keluarganya (Sihotang, 2017).

Diabetes melitus sering disebut kencing manis adalah penyakit kronis yang ditandai dengan terjadinya hiperglikemia atau peningkatan kadar gula darah akibat gangguan metabolisme glukosa tubuh. Penyakit ini disebabkan oleh masalah kardiovaskular apabila tidak segera ditangani dengan serius dapat menyebabkan tekanan darah tinggi dan serangan jantung (Saputri et al., 2016). Menurut (Puspita Sari, 2019) penyakit diabetes melitus terdapat beberapa jenis antara lain :

1. Diabetes melitus tipe 1

Diabetes tipe 1 disebut insulin-dependent diabetes mellitus (IDDM) karena merupakan tipe diabetes yang bergantung pada insulin. Jenis ini terjadi akibat kerusakan sel beta pankreas, sehingga berakibat menurunnya kadar insulin dalam darah. Pada umumnya penyakit ini sering terjadi oleh usia dibawah 40 tahun sehingga disebut diabetes remaja. Namun hingga saat ini belum ditemukan cara penyembuhan dari penyakit ini, bahkan untuk pengaturan pola makan maupun olahraganya.

2. Diabetes melitus tipe 2

Diabetes melitus tipe 2 merupakan jenis diabetes yang tidak bergantung pada insulin (non dependent diabetes melitus). Jenis diabetes ini tidak disebabkan oleh proporsi insulin dalam darah, tetapi disebabkan oleh gangguan metabolisme akibat disfungsi sel beta, gangguan sekresi hormon insulin, dan mutasi genetik yang menyebabkan resistensi sel terhadap insulin. Diabetes tipe 2 adalah penyakit hiperglikemik yang disebabkan oleh penurunan sensitivitas sel terhadap insulin. Kadar insulin sedikit lebih rendah, atau berada pada kisaran normal. Diabetes melitus tipe 2 dianggap tidak tergantung insulin hal ini disebabkan karena insulin masih diproduksi oleh sel beta pankreas (Bhatt et al., 2016). Diabetes tipe 2 biasa disebut diabetes life style. Diabetes jenis ini dapat dilihat melalui hiperglikemia dan hiperglikemia postprandial, aterosklerosis, dan penyakit pembuluh darah mikroangiopati. Wanita berisiko lebih tinggi terkena diabetes dibandingkan pria. Ini karena wanita secara fisik lebih cenderung menaikkan indeks massa tubuh mereka (Kemenkes, 2022).

3. Diabetes gestasiona

Diabetes gestasional (GDM) adalah jenis diabetes yang terjadi hanya selama kehamilan dan menghilang setelah melahirkan. Meski bersifat sementara, dapat membahayakan kesehatan ibu dan janin jika tidak ditangani dengan baik.

2.4 Gejala Diabetes Melitus Tipe 2

Gejala diabetes antara lain rasa haus yang meningkat, sering buang air kecil, mudah lelah, dan penurunan berat badan, meskipun nafsu makan tetap tinggi, termasuk luka yang sulit sembuh, dan ketidakberdayaan pria (Nugroho, 2015). Menurut (Emma et al., 2007) pada penderita diabetes melitus gejala yang sering timbul antara lain:

1. Trias poli yaitu:

- a. Poliuria, ialah banyaknya produksi urin karena hiperglikemia, hal ini menyebabkan penambahan bentuk air kemih sehingga terjadi dehidrasi yang signifikan pada sel-sel tubuh.
- b. Polidipsia, ialah memperbanyak minum. Padahal, kondisi ini merupakan respon tubuh terhadap poliuria sehingga menyebabkan penipisan air dalam tubuh.
- c. Poliphagia, ialah nafsu makan meningkat karena ketidakmampuan untuk menggunakan karbohidrat, hal ini disebabkan jumlah insulin yang tidak dapat menjamin proses metabolisme glukosa.

2. Lemas, tubuh kekurangan kalori akibat dari karbohidrat yang keluar bersama urin.
3. Turunnya berat badan, terjadinya oksidasi dalam gula darah maka dipaksa untuk menghasilkan tenaga, sehingga tubuh kehilangan lemak yang berakibat menjadi kurus.
4. Polineuritis, ialah gatal-gatal pada seluruh tubuh, metabolisme karbohidrat dalam tubuh memerlukan vitamin B1 yang berperan sebagai co-enzim hal ini membuat kadar gula meningkat.
5. Hiperglikemia, merupakan meningkatnya kadar gula pada tubuh akibat kekurangan insulin, hal ini menyebabkan glukosa pada tubuh diubah menjadi glikolen.

2.5 Pencegahan Diabetes Melitus

Menurut (Hartanti, Jatie K. Pudjibudojo, Lisa Aditama, 2013) pencegahan diabetes melitus dapat dilakukan dengan penatalaksanaan empat pilar antara lain:

1. Edukasi

Diabetes tipe 2 biasanya terjadi pada usia dewasa ketika gaya hidup dan pola perilaku sudah terbentuk. Manajemen diri diabetes yang optimal membutuhkan peran aktif pasien dalam mengubah perilaku tidak sehat. Mencapai perubahan perilaku membutuhkan edukasi, pengembangan keterampilan, dan motivasi yang berkaitan dengan:

- a. Makan makanan sehat.
- b. Olahraga secara teratur.
- c. Penggunaan obat diabetes secara aman dan teratur.
- d. Pemantauan gula darah secara mandiri dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.
- e. Melakukan perawatan kaki secara berkala.
- f. Pengelolaan diabetes secara tepat.
- g. Pengembangan sistem pendukung dan pengajaran keterampilan.
- h. Mempergunakan fasilitas kesehatan yang ada.

2. Perencanaan Makan

Diabetes melitus tipe dua dengan penyebab heterogen maka tidak ada cara makan khusus untuk hal ini. Perencanaan makan harus disesuaikan dengan masing-masing individu. yang dimaksud karbohidrat dalam hal ini adalah gula, tepung, dan serat, tetapi istilah gula sederhana, karbohidrat kompleks, dan karbohidrat kerja cepat tidak lagi digunakan. Studi yang dilakukan pada penderita diabetes maupun bukan mendukung perlunya memasukkan makanan kaya karbohidrat dalam diet penderita diabetes, terutama yang terbuat dari biji-bijian utuh, buah-buahan, dan susu rendah lemak, fruktosa, sukrosa, laktosa), bentuk tepung (amilosa, amilopektin, tepung resisten), cara memasak, proses penyajian makanan, dan bentuk, mempengaruhi respon glikemik makanan. makanan. makanan dan bahan makanan lainnya.

3. Latihan Jasmani

Latihan jasmani atau olahraga dapat memperbaiki sensitifitas insulin, hal ini dapat mengedalikan kadar glukosa serta menurunkan berat badan. Anjuran untuk melakukan olahraga secara teratur (3-4 kali seminggu) selama kurang lebih 30 menit.

4. Obat-obatan

Jika seorang pasien makan dan berolahraga secara teratur tetapi tidak mencapai target kadar gula darahnya, mereka harus minum obat diabetes oral seperti yang diarahkan oleh dokter mereka. Diabetes melitus harus dikelola dengan baik untuk mencegah perkembangan komplikasi kronis. Diabetes yang terkontrol dengan baik tidak hanya berarti kadar gula darah yang baik, tetapi juga kadar keseluruhan.

2.6 Faktor Risiko Diabetes Melitus

Menurut (Sari, 2019) penyebab diabetes melitus tipe 2 adalah sel-sel tubuh yang kurang sensitif terhadap insulin. Dalam kasus ini faktor resiko seseorang mengalami diabetes melitus tipe 2 lebih muda jika dalam kondisi sebagai berikut:

1. Berat badan yang berlebih.
2. Terdapat riwayat diabetes tipe 2 dalam keluarga.
3. Kurang aktif, dalam hal ini kurangnya aktifitas fisik yang dapat membantu mengontrol berat badan, membakar glukosa sebagai energi, serta merangsang sel tubuh terhadap insulin. Sehingga kurang aktif seseorang meningkatkan resiko untuk terkena diabetes melitus tipe 2.
4. Pertambahan usia.
5. Penderita tekanan darah tinggi.
6. Kadar olesterol dan trigliserida yang tidak normal. Orang dengan kadar kolesterol baik (HDL) rendah dan trigliserida tinggi berisiko lebih tinggi terkena diabetes tipe 2.

2.7 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Indonesia (KBBI), buku adalah kumpulan kertas-kertas berjilid yang lembaran berisi tulisan ataupun kosong. Buku adalah kumpulan kertas dan bahan lain yang disusun dalam bentuk teks dan gambar. Setiap lembar buku disebut halaman.

2.8 Activity Book

Menurut (Wulansari, 2016), *activity book* (*busy book* atau *quite book*) merupakan jenis media yang memiliki kesamaan. Istilah lain *activity book* adalah *busy book* atau *quite book*. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Latif (2014) menunjukkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran perlu diperhatikan persyaratan teknis yaitu perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. *Activity book* merupakan buku dengan banyak halaman, memiliki warna kontras yang dapat menarik perhatian anak, *activity* berarti aktivitas, dan *book* adalah buku dijilid dengan beberapa halaman. *Activity book* merupakan media yang efektif untuk anak hal ini dapat dilihat dari data penelitian berjudul *Activity Book As A Home Study Media In The Establishment Of Clean Healthy Living Behavior During The Covid 19 Pandemic In Preschool Age Children*. Dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa peningkatan kebiasaan hidup sehat meningkat dari 32,5 menjadi 74,5 di minggu kedua setelah anak-anak diberikan *activity book*. Berikut contoh dari *activity book* yang beredar di pasaran (Himammi & Trihartomo, 2019).



Gambar 2.1 Contoh *Activity Book*

(Sumber: id.carousell.com)

2.8.1 Jenis/Teknik *Activity Book*

Activity book merupakan salah satu dari buku interaktif hal ini dapat dilihat karena dalam *activity book* menggunakan (*Two Way Flop*) atau interaksi dua arah antara buku dan pembaca (Siregar et al., 2020). Dalam buku interaktif digunakan beberapa jenis atau teknik yaitu:

1. Buku Interaktif *Paper Engineering (moveable book)*

Dalam buku ini teknik yang ditampilkan ialah teknik lipatan atau potongan kertas pada halaman buku, hal ini menimbulkan interaksi dari pembaca dengan buku.

2. Buku Interaktif *Peek a Boo*

Kegiatan interaktif dalam jenis buku ini ialah dimana pembaca diharuskan untuk membuka terlebih dahulu untuk mengetahui kejutan dalam buku tersebut.

3. Buku Interaktif *Participation*

Jenis buku ini merupakan buku yang berisi penjelasan atau cerita yang dilengkapi tanya jawab atau instruksi untuk menguji penjelasan atau cerita pada buku tersebut.

4. Buku Interaktif *Hidden Objects*

Dalam buku ini mengajak pembaca untuk mencari objek yang disamarkan dengan mengikuti alur cerita dalam buku pada setiap halamannya.

5. Buku Interaktif *Play a Song* atau *Play a Sound*

Buku yang dilengkapi dengan tombol-tombol untuk menghasilkan suara yang memiliki hubungan dengan cerita pada buku.

6. Buku Interaktif *Touch and Feel*

Pada buku ini memiliki tujuan untuk mengembangkan minat pada anak dalam pengenalan tekstur biasanya digunakan pada anak pra sekolah.

7. Buku Interaktif Campuran

Buku yang berisi campuran atau gabungan dari jenis buku interaktif lainnya.

2.9 Ilustrasi

Menurut (Pratama & Yasa, 2020) bentuk ilustrasi sebuah seni visual dan komunikasi yang menyajikan sebuah informasi dari salah satu gambar. Definisi

ilustrasi dapat dikatakan seni gambar atau lukis yang memiliki fungsi menerangkan suatu peristiwa, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah dan membantu menjelaskan peristiwa.

2.10 Ilustrasi Digital

Menurut (Rustaman, n.d.) Ilustrasi digital adalah perkembangan dari ilustrasi gambar yang digunakan ke dalam komputer untuk membuat seni visual. Pembuatan ilustrasi digital dapat menggunakan foto yang diedit dalam perangkat kreatif komputer sehingga sesuai dengan hasil yang diinginkan. Pada dasarnya ilustrasi digital merupakan hal sama dengan ilustrasi manual namun alat yang digunakan saja yang berbeda. Menurut Ricky (2021) ilustrasi digital memiliki jenis yang beragam antara lain :

1. Ilustrasi Karikatur

Karikatur bersal dari bahasa Rusia *Caricare* yang berarti representasi sesuatu yang pasti dengan menonjolkan kelebihan objek melalui gambar. Karikatur biasanya digunakan sebagai gambar sindiriran.

2. Ilustrasi Komik

Jenis gambar ilustrasi dengan penggabungan gambar dan teks untuk menyampaikan suatu informasi.

3. Ilustrasi Kartun

Kartun merupakan jenis ilustrasi yang disajikan dengan bentuk unik guna untuk menarik perhatian pembaca. Biasanya digunakan untuk memunculkan pesan tersirat.

4. Ilustrasi Karya Sastra

Dalam hal ini gambar ilustrasi digunakan sebagai pelengkap untuk penekanan pentingnya suatu karya sastra. Hal ini biasanya digunakan untuk membangkitkan minat para pembaca dari karya sastra.

5. Ilustrasi Vignette

Gambar ini biasanya disisipkan untuk menambah makna dari suatu narasi. Yang dimaksud menyisipkan disini yaitu mengisi ruang kosong yang biasanya ada pada sebuah narasi.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Satu gambar teladan yang memiliki fungsi untuk menjelaskan suatu teks atau peristiwa.

7. Ilustrasi Khayalan

Suatu citra dari keteladanan yang terbuat dari khayalan manusia atau pengolahan imajinasi.

2.11 Perkembangan Anak

Menurut (Daud et al., 2021) Perkembangan ialah suatu tahap yang memperlihatkan perubahan secara sistematis, ke arah yang lebih baik, bekesinambungan, semakin kompleks, serta menuju kesempurnaan. Dalam perkembangan manusia terdapat beberapa periode antara lain:

1. Periode Pranatal

Periode pranatal merupakan periode pertama dimulai dari konsepsi hingga lahir sekitar 9 bulan 10 hari. Periode ini merupakan periode tercepat yaitu dari berkembangnya sel sel hingga menjadi janin.

2. Periode Bayi atau Toddler

Periode ini berawal dari lahirnya manusia hingga berumur 18-24 bulan. Pada periode ini anak sangat bergantung pada orang dewasa dalam memenuhi berbagai kebutuhannya.

3. Periode kanak-kanak awal

Periode ini berlangsung dari anak umur 2 hingga 6 tahun. Periode ini sering disebut sebagai prasekolah, pada periode ini anak mulai dapat mengendalikan diri dan mengurus dirinya. Anak mulai mengembangkan keterampilan diri serta menghabiskan waktunya bersama temannya. Hal ini didukung oleh pengembangan pola pikir dan bahasa yang luar biasa pada tahap ini.

4. Periode Usia Sekolah

Periode ini berkisar pada usia 6-12 tahun. Pada tahapan ini anak mulai mempelajari mengenai lingkungan secara lebih luas, mulai menguasai tanggung jawab layaknya orang dewasa. Kemampuan atletik serta kegiatan yang memiliki aturan mulai dapat mereka ikuti. Kemampuan berpikir secara logis serta kemampuan dasar sekolah mulai mereka pahami.

2.12 Pola Asuh Anak

Pola asuh pada anak berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Pencegahan diabetes melitus pada anak dibutuhkan kedisiplinan anak dalam penjagaan pola makan serta gaya hidup sehat. Penerepan pola asuh secara demokratis dapat meningkatkan kedisiplinan anak dalam upaya pencegahan diabetes melitus ini. Pengasuhan demokratis memungkinkan pengasuh dan anak-anak untuk beradaptasi dengan situasi satu sama lain. Pola asuh demokratis mengutamakan kepentingan anak, namun tidak segan-segan mengontrolnya (Prasojo Iswianto, 2017). Menurut Jannah (2012) dalam pola asuh anak terdapat beberapa jenis antara lain:

1. Pola Asuh Otoriter

Suatu pola asuh yang menuntut anak untuk tunduk dan patuh pada semua perintah dan aturan orang tua tanpa kebebasan untuk bertanya atau mengemukakan pendapat.

2. Pola Asuh Demokratis

Dalam pola asuh ini, orang tua mendorong anaknya untuk mandiri, namun tetap memberikan batasan dan mengontrol perilakunya. Konseling verbal difasilitasi oleh kehangatan dan kasih sayang yang ditunjukkan.

3. Pola Asuh Penelantaran

Orang tua dengan gaya pengasuhan ini mengembangkan perasaan bahwa aspek lain dari kehidupan orang tua lebih penting daripada kehidupan anak.

4. Pola Asuh Permisif

Dalam gaya pengasuhan ini, orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka, tetapi memberi mereka sedikit batasan atau kontrol. Orang tua cenderung memaksa anak mereka untuk melakukan apa yang mereka inginkan, dan anak tidak memiliki kendali atas perilaku mereka sendiri dan tidak dapat menghormati orang lain.

2.13 Strategi Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif merupakan komunikasi yang mengedepankan pembicaraan persuasif yang memiliki sifat memperkuat, mengilustrasikan, dan menyodorkan informasi kepada khalayak. Namun Tujuan utamanya adalah

memperkuat atau mengubah sikap dan perilaku, yang berdampak penggunaan fakta, pendapat, dan himbuan motivasional yang bersifat memperkuat tujuan persuasif (Riyadi, 2016). Dalam penyusunan pesan persuasif terdapat beberapa cara yaitu :

1. *Fear Appeal*

Metode ini menggunakan penyusunan pesan dengan menimbulkan rasa takut. Hal ini membuat audiens kurang senang untuk menerima pesan persuasif yang ingin disampaikan karena pesan yang disampaikan berisi ancaman.

2. *Emotional Appeal*

Penggunaan Metode dengan cara menggugah emosional audiens. Emotional appeal biasa disebut juga propaganda.

3. *Reward Appeal*

Dalam penyusunan pesan persuasif menggunakan penawaran janji-janji kepada audiens.

4. *Motivational Appeal*

Teknik penyusunan pesan ini dilakukan dengan menimbulkan internal psikologis audiens yang menyebabkan mereka mengikuti pesan yang disampaikan.

5. *Humoris Appeal*

Penyampaian pesan dengan menggunakan humor, membuat audiens tidak merasa jenuh. Teknik ini mudah diterima oleh masyarakat karena enak serta menyegarkan. Namun dalam penyampaiannya diusahakan humornya tidak lebih dominan daripada pesannya.

2.14 Layout

Layout didefinisikan sebagai suatu susunan dari elemen desain yang diterapkan pada suatu media yang berperan mendukung rancangan atau pesan yang dimaksud. Desain dan tatletak yang dapat kita lihat saat ini merupakan proses pengkajian kreatif pada manusia dimana berkembang tanpa adanya batasan didalamnya (Suriyanto, 2008). *Layout* adalah salah satu langkah dalam proses desain. Desain adalah arsitek dan tata letak adalah pekerjaannya (Setyawan, 2011). Menurut Pahrudin (2023) *layout* memiliki beberapa jenis antara lain:

1. *Mondrian Layout*

Jenis *layout* ini mengacu pada karya Piet Modrian yang merupakan salah seroang pelukis asal Belanda. Dalam desain yang dibuatnya meenggunakan warna dasar garis merah, kuning, biru serta hitam sebagai pemisah antar elemen dalam bidang persegi panjang.

2. *Aksial Layout*

Layout yang menggunakan visual yang kuat pada tengah halaman, dengan elemen pendukung yang ditampilkan di sekitar gambar utama, biasanya berupa gambar atau teks yang dipusatkan pada tampilan di tengah halaman.

3. *Picture Window Layout*

Tampilan layar besar adalah ciri khas tata letak ini, dengan tajuk utama berlanjut dan teks isi hanya sebagian kecil.

4. *Silhouette Layout*

Jenis desain ini ditandai dengan tata letak artikel sepanjang aliran bentuk gambar yang digunakan. Gambar negatif (siluet) juga terkadang digunakan untuk menekankan pesan yang disajikan.

5. *Frame Layout*

Menggunakan bingkai sebagai elemen utama dari desain ini dan letakkan pesan atau gambar utama di dalam bingkai bisa juga digunakan sebagai tema desain yang menggunakan bingkai. Dalam jenis tata letak ini dimana *border/frame/bingkai* membentuk suatu cerita (naratif).

6. *Circus Layout*

Tampilan iklan yang desainnya tidak berdasarkan spesifikasi standar. Komposisi gambar visual, dan terkadang komposisi teks serta penempatannya tidak beraturan. Penempatan gambar/teks acak, tetapi bila ditempatkan dengan benar, biasanya ada banyak gambar produk dalam satu halaman.

7. *Rebus Layout*

Gambar dan tulisan saling terkait dalam desain, menggunakan gambar sebagai instrumen menulis. Pertanyaan: tulisan senyum diganti dengan gambar. Susunan tata letak iklan ini menampilkan campuran gambar dan teks untuk membentuk sebuah cerita.

8. *Type Speciment Layout*

Penggunaan tata letak ini menggunakan jenis font tertentu. Teks disusun untuk menyajikan pesan baik secara visual maupun harfiah.

9. *Covy Heavy Layout*

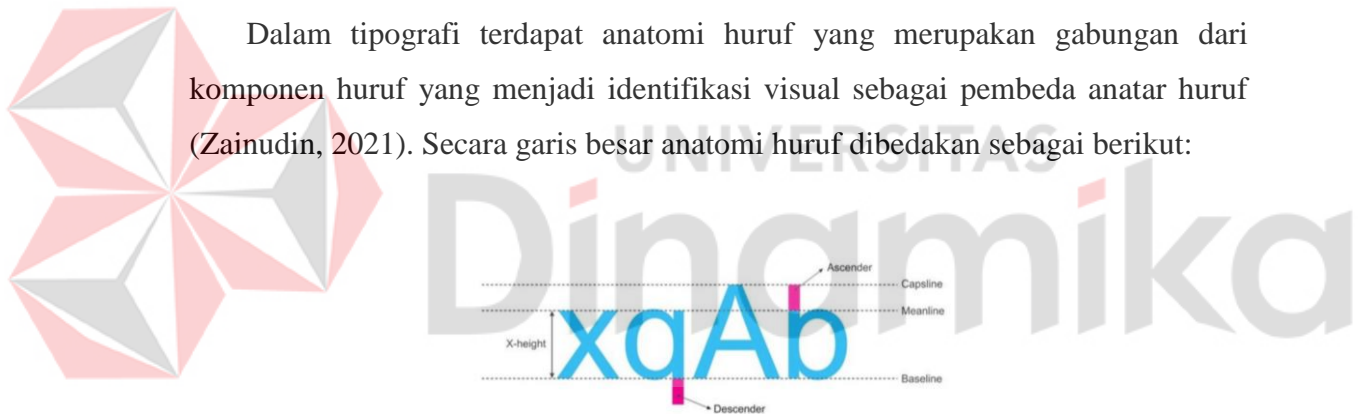
Tata letak yang memprioritaskan bentuk copywriting (teks iklan) atau dengan kata lain komposisi tata letak didominasi oleh presentasi teks (copy).

2.15 Tipografi

Tipografi ialah seni dan teknik dalam mengkonsep serta menempatkan karakter yang berkaitan dengan komposisi publikasi visual, dalam media cetak maupun bukan. Target pasar anak-anak menggunakan jenis font dekoratif yang lucu agar sesuai dengan target pasar yang dipilih (Krustianto, 2010).

2.15.1 Anatomi Huruf

Dalam tipografi terdapat anatomi huruf yang merupakan gabungan dari komponen huruf yang menjadi identifikasi visual sebagai pembeda anatar huruf (Zainudin, 2021). Secara garis besar anatomi huruf dibedakan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Anatomi Huruf

(Sumber: Buku Ajar Tipografi)

1. *Ascender*

Stroke vertikal yang ada pada huruf kecil membentang diatas x-height dari jenis huruf.

2. *Meanline*

Batas dari huruf kecil namun termasuk *ascender* suatu huruf

3. *X-Height*

Tinggi dari huruf kecil, tidak termasuk *ascenders* dan *descenders*.

4. *Baseline*

Garis yang tak nampak pada kedudukan suatu huruf, atau biasa berada pada batas bawah *descender*.

5. *Descender*

Sebuah stroke vertikal ke bawah yang ditemukan pada huruf kecil yang memanjang di bawah baseline.

6. *Capline*

sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

2.15.2 Jenis Font

Dalam tipografi terdapat jenis font dimana hal ini membuat setiap jenis font memiliki karakter tersendiri (Zainudin, 2021). Berikut jenis font dalam tipografi:

1. Sans Serif

Pada jenis font ini memiliki karakter tanpa kait atau sirip, memiliki ujung tajam atau tumpul. Dari bentuknya yang sederhana jenis font ini memiliki kemudahan untuk dibaca.

2. Serif

Jenis font serif merupakan jenis font yang memiliki kait atau sirip. Memiliki kesan formal, mewah, elegan, serta anggun, namun jenis ini cukup sukar untuk dibaca.

3. Script

Font yang mirip seperti tulisan tangan atau tegak bersambung. Memiliki kesan anggun, eksklusif, romantic, dan tradisional. Merupakan jenis font yang sukar untuk dibaca jika terlalu kecil dan banyak.

4. Dekoratif

Karakter pada font ini yaitu pada setiap hurufnya memiliki detail secara komplit. Sifatnya mewah, bebas, anggun, tradisional dan istimewa.

5. Monospace

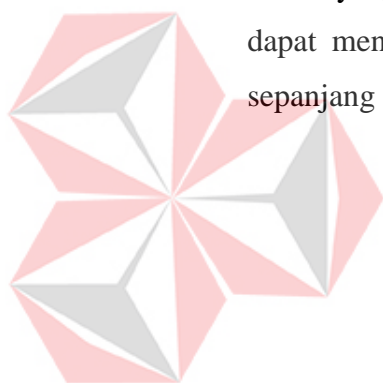
Identik dengan serif atau sans serif tapi jarak antar huruf disamakan. Sifatnya formal, sederhana, futuristic, kaku. Mudah dibaca tetapi kurang rapi.

2.16 Warna

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh (Meilani, 2013) warna ialah salah satu faktor penting dalam estetika, hal ini dapat terlihat jelas saat kita melihat keindahan melalui warna. Warna dapat diartikan secara subjektif ataupun psikologis, dalam penglihatannya melalui pengalaman kita, atau secara objektif/fisik yang merupakan jenis cahaya yang dipancarkan. Jenis warna berdasarkan color wheel sebagai berikut:

1. Warna Primer

Warna primer terdiri atas warna dasar yaitu biru, merah dan kuning biasa disebut hue. Dari ketiga warna ini dapat diturunkan menjafi warna-warna baru. Mata manusia memiliki tiga reseptor disebut trikromat. Cahaya pada dasarnya merupakan spektrum dari panjangnya gelombang yang berkelanjutan artinya warna yang ditangkap tak memiliki batas. Namun pada mata manusia hanya dapat menangkapnya secara terbatas karena hanya bisa menangkap warna sepanjang 780 nanometer.



Gambar 2.3 Warna Primer

(Sumber: tigercolor.com)

2. Warna Sekunder

Warna sekunder diperoleh dari pencampuran warna primer (merah,biru.kuning) pada satu ruang warna.



Gambar 2.4 Warna Sekunder

(Sumber: tigercolor.com)

3. Warna Tersier

Sedangkan warna tersier dihasilkan dari pencampuran warna primer dan sekunder dalam satu buah ruang warna.



Gambar 2.5 Warna Tersier

(Sumber: tigercolor.com)

2.16.1 Psikologi Warna

Warna menciptakan kesan dan mood keseluruhan dari sebuah gambar dan dapat memiliki dampak psikologis pada pemirsa. Dalam dunia grafis khususnya bidang desain komunikasi visual, warna perlu ditempatkan dan diposisikan dengan tepat karena dapat menciptakan suasana hati dan mempengaruhi luasnya kehidupan manusia yang digambarkan sebagai simbol-simbol psikologis yang ada. Warna memiliki efek psikologis pada manusia. Warna membangkitkan indra, dan juga dapat menimbulkan kesenangan atau ketidaknyamanan. Respons psikologis yang ditimbulkan oleh warna tidak selalu sama (Farida et al., 2020). Berikut hubungan psikologi warna dengan manusia:

1. Merah : Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, bahaya.
2. Biru : Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, Keteraturan.
3. Hijau : Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
4. Kuning : Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (dalam budaya Barat), penghianatan.
5. Ungu : Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekerasan, keangkuhan.
6. Oranye : Energi, keseimbangan, kehangatan.
7. Coklat : Tanah/bumi, realibility, confort, daya tahan.
8. Abu-abu : Intelek, masa depan (warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.
9. Putih : Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidakbersalahan, steril, kematian.
10. Hitam : Power, seksualitas, kecanggihan, kematian misteri, ketakutan.
11. Hitam : Power, seksualitas, kecanggihan, kematian misteri, ketakutan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam membuat perancangan Tugas Akhir ini Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana prosedur penelitian digunakan untuk mengumpulkan data deskriptif berupa informasi lisan dan tertulis mengenai perilaku orang-orang yang diamati. Metode kualitatif dipilih dan diintegrasikan dengan kajian teori untuk memusatkan penelitian berdasarkan kejadian di lapangan. Pengumpulan data-data ini diolah sehingga membentuk konsep ide visual yang relevan (Sugiyono, 2008). Demikian penggunaan jenis kualitatif, hasil dari permasalahan dapat menjadikan aspek penyelesaian secara dasaran kajian teori dan data lapangan.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Dinas Kesehatan Surabaya untuk memperoleh data terbaru informasi jumlah penderita Diabetes Melitus pada anak, dan penelitian dilakukan di Rumah Sakit Husada Utama Surabaya pada unit Klinik Diabetes, guna memperoleh informasi dari dokter spesialis anak tentang Diabetes Melitus tipe 2 pada anak.

3.3 Objek Penelitian

Mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang sedang diteliti melalui analisis kualitatif adalah suatu proses yang dapat dipelajari, diterapkan, dan dari situlah kesimpulan dapat diambil (Sugiyono, 2008). Objek penelitian ini adalah anak-anak penderita Diabetes Melitus tipe 2 di Surabaya.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang menyediakan sumber data atau informasi kepada peneliti, seperti informan (narasumber) yang memberikan keterangan mengenai topik yang sedang diteliti (Arikunto, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka subjek yang dianggap memenuhi karakteristik sebagai berikut:

1. Dinas Kesehatan Kota Surabaya
Sebagai perolehan data resmi terbaru jumlah penderita Diabetes Melitus yang terjadi pada anak di kota Surabaya.
2. Dokter Spesialis Anak di RS Husada Utama Surabaya
Mempunyai Klinik Diabetes, RS Husada Utama Surabaya memiliki dokter spesialis anak yang berpengalaman dalam keahlian mengenai karakteristik anak yang menderita penyakit Diabetes Melitus serta memberikan informasi seputar cara pencegahannya.
3. Psikologi Anak
Sebagai narasumber psikologi pengamat karakteristik anak terhadap media pembelajaran efektif untuk anak.
4. Orang Tua Anak Penderita Diabetes Melitus
Sebagai narasumber yang dekat dengan anak, khususnya anak penderita Diabetes Melitus.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk perolehan penyelesaian dari rumusan masalah penelitian, sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Observasi membantu dukungan data dilapangan pada penelitian ini, dengan dilaksanakan di Dinas Kesehatan Surabaya guna memperoleh data jumlah terbaru penderita Diabetes Melitus pada anak, dan RS Husada Utama Surabaya untuk mengetahui seputar penyakit Diabetes Melitus Tipe 2.

3.5.2 Wawancara

Wawancara salah satu teknik pengumpulan data dengan berhadapan langsung dengan narasumber terkait, agar pembuktian informasi yang diperoleh sebelumnya.

Kegiatan wawancara kepada pihak terkait yang menjadi narasumber adalah Dokter spesialis anak, Orang Tua dari anak penderita Diabetes Melitus Tipe 2, dan Pengamat psikologi anak.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa foto dan gambar-gambar terkait penyakit Diabetes Melitus, yang akan digunakan sebagai dukungan dan bahan analisis.

3.5.4 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan pada penelitian ini yaitu buku berjudul “Anak Bebas Aktif Diabetes” ditulis oleh Nattaya Lakshita tahun 2012.

3.6 Teknik Analisis Data

Proses pengumpulan dan penyusunan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori tertentu. Selanjutnya, data tersebut dipelajari dan dianalisis untuk membuat kesimpulan yang mudah dipahami (Sugiyono, 2008). Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka pengolahan data penting dan menggolongkan tahap reduksi data, dan penarikan kesimpulan.

3.6.1 Reduksi Data

Berdasarkan Pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi. Memasukan sebagian data penting dan menggolongkan tahap reduksi data agar terarah dan mempermudah ke tahap selanjutnya.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data melalui data metode kualitatif berupa data di lapangan dengan disajikan secara naratif yang tersusun rapid dan valid, agar memperkuat hasil reduksi data untuk menarik kesimpulan secara keseluruhan.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap selanjutnya Setelah penarikan kesimpulan, data yang diperoleh akan diverifikasi untuk memastikan kebenarannya. Kesimpulan yang diambil bersifat sementara dan dapat berubah jika ada bukti-bukti yang telah divalidasi. Setelah verifikasi data valid, langkah selanjutnya adalah merancang konsep perancangan desain.

3.7 Analisis S.W.O.T

Proses cara sederhana untuk menyusun dan mengembangkan data untuk menentukan strategi Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Oppurtunity*), dan Ancaman (*Threats*). Analisis SWOT berguna untuk mengetahui penelitian dalam keadaan internal dan eksternal.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 pada Anak untuk mendapatkan pengumpulan data jumlah penderita Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak adalah melakukan observasi lapangan, observasi dilakukan di Dinas Kesehatan Surabaya dimana peneliti mengunjungi bagian Sumber Daya Manusia untuk melakukan perijinan pengambilan data penderita Diabetes Melitus Tipe 2 di wilayah Kota Surabaya. Pada tanggal 7 Juni pihak Dinas Kesehatan Surabaya menyatakan data terbaru penderita Diabetes Melitus di kota Surabaya belum adanya jurnal tahunan 2023, dan pada tahun 2022 masih proses pengerjaan di tahun ini. Jadi data pelonjakan naiknya Diabetes Melitus di kota Surabaya mengambil dari data di latar belakang masalah. Di tempat kedua adalah di RS Husada Utama Surabaya dan mengunjungi Poli Anak, di RS Husada terdapat klinik khusus untuk penderita Diabetes Melitus dan peneliti hanya menemui bapak dr. Kuswidjono, Sp.A. untuk melakukan wawancara seputar pasien penderita Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak-anak.

4.1.2 Hasil Wawancara

Pengumpulan data wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik yang diteliti yaitu Diabetes Melitus Tipe 2 dan pencegahannya. Nama-nama narasumber dalam penelitian ini adalah ibu Fatimatuazzakiyah selaku ahli psikolgi anak, bapak dr. Kuswidjono, Sp. A selaku dokter spesialis anak RS Husada Utama, Orang tua anak penderita penyakit Diabetes Melitus tipe 2.

1. Ahli Psikologi mengenai teknik dan media pembelajaran anak usia 4-6 tahun



Gambar 4.1 Kegiatan wawancara bersama ibu Fatimatuzzakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Fatimatuzzakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog selaku ahli psikologi anak, wawancara dilakukan pada tanggal 1 Juni 2023 di rumah ibu Fatimatuzzakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh data yang menjelaskan bahwa pembelajaran efektif untuk anak usia 4-6 tahun adalah belajar sekaligus bermain, jika dilihat dalam psikologi anak usia 4-6 tahun menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan sekaligus permainan pelatihan motorik halus yang santai. Metode pembelajaran efektif untuk anak adalah dukungan media visual karena anak lebih memahami sesuatu dengan visual yang dapat membantu rasa keinginan tahanan yang tinggi dan bantuan visual menjadikan imajinasi anak lebih aktif.

Media yang efektif dan diminati oleh anak usia 4-6 tahun adalah media yang didukung oleh elemen visual. Ilustrasi memiliki daya tarik dalam media pembelajaran anak-anak, karena dapat mengkomunikasikan konten dengan cara yang menarik bagi mereka, serta orang tua memegang peran penting dalam membimbing anak-anak dalam membaca dan mengenal hal-hal baru melalui media pembelajaran. Pada anak-anak usia ini, media pembelajaran yang memiliki banyak tulisan cenderung tidak efektif dan kurang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Ilustrasi yang menarik dan warna-warna cerah dapat memikat perhatian anak dan membuat mereka tertarik untuk terus membaca dan mengikuti media pembelajaran tanpa merasa bosan. Ilustrasi digambarkan dengan jelas dan

menceritakan informasi yang benar, penciptaan tokoh cerita dan penggambaran suasana lingkungan, dan konten jelas dapat menarik perhatian anak. Tipografi untuk media pembelajaran anak berbeda dengan media orang dewasa, anak-anak lebih mudah membaca teks jika font besar.

Isi halaman media pembelajaran yang efektif seperti jenis *activity book* biasanya terdiri dari 20 halaman bahkan lebih, hal ini membuat anak kecil tidak merasa bosan untuk belajar dan bermain pada *activity book* tersebut. Objek-objek tambahan dapat digunakan dengan nyaman, yang membedakan buku anak-anak ini dari yang lain adalah pemilihan bahan kertas yang diakomodasi untuk interaksi lebih dari sekadar membaca. Konten yang menjelaskan tentang suatu penyakit mungkin sulit dipahami oleh anak-anak, dan hal itu bisa menyebabkan rasa takut. Oleh karena itu, disarankan untuk menyajikan ilustrasi visual yang menarik, tipografi yang sesuai, dan konten yang penuh imajinasi agar anak-anak tertarik untuk berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut. Disinilah peran orang tua penting untuk membimbing dan menjelaskan isi konten dari media tersebut agar anak dapat memahami secara singkat dan jelas.

2. Dokter Spesialis Anak RS Husada Utama Surabaya



Gambar 4.2 Kegiatan wawancara bersama bapak Dokter dr. Kuswidjono, Sp.A. di RS Husada Utama Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Hasil dari wawancara bersama bapak dr. Kuswidjono, Sp.A. selaku Ahli Dokter Spesialis Anak di RS Husada Utama, didapatkan informasi bahwa Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak merupakan penyakit kronis dan semakin tinggi risiko jika

orang tua memiliki riwayat diabetes, yang untuk perlu dilakukan kontrol oleh orang tua agar anak dapat terhindar dari Diabetes Melitus. Kontrol yang dimaksud adalah:

- a. menjaga pola makan dan memperhatikan berat badan ideal anak, jangan sampai Gizi kurang atau gizi berlebih (obesitas): perbanyak makan buah dan sayur; kurangi makan minum manis; kurangi *fast food*
- b. Arahkan anak untuk melakukan aktifitas fisik, seperti bermain di lapangan atau olahraga dan batasi penggunaan *gadget*
- c. Lakukan pemeriksaan rutin pada anak di fasilitas layanan kesehatan sekitar, contoh: posyandu (pemerintah memiliki program *anti-stunting*)
- d. Edukasi sedini mungkin tentang diabetes kepada anak: usia sekolah bisa dengan penyuluhan, usia pra sekolah bisa dengan pengenalan diabetes dengan media yang menarik sambil bermain, salah satunya yg dapat membantu orang tua adalah karya yang sedang dirancang ini, yaitu *Activity Book*.

3. Orang tua anak penderita Diabetes Melitus Tipe 2

Melalui wawancara yang peneliti lakukan terhadap 2 narasumber yaitu orang tua yang anaknya penderita Diabetes Melitus Tipe 2, narasumber orang tua pertama bapak Aan dan ibu Dina berasal dari Surabaya dari anak perempuan berusia 4 tahun yang bernama Sasa (nama samara). Dari awal ibu Dina sudah mengalami Diabetes Melitus Tipe 2 sejak remaja umur 20 tahun, dan kondisi tubuh ibu Dina masih mengalami obesitas hingga sekarang, tapi penyakit tersebut diabaikan. Setelah ibu Dina menikah dan mempunyai seorang anak yaitu Sasa, ibu Dina mengelola pola hidup Sasa sebagaimana orang tua lain mengurus anaknya, dan pada saat Sasa berumur 4 tahun. Sasa mengalami fisik yang sama dengan ibunya yaitu gemuk, ibu Dina awalnya tidak curiga terhadap kondisi anaknya saat itu, akan tetapi gejala-gejala Diabetes Melitus muncul sehingga ibu Dina dapat mengetahui yang anaknya alami saat itu. Dari kasus tersebut ibu Dina mengakui selama Sasa berumur 3 tahun pola makan yang tidak teratur karna ibu Dina dan bapak Aan sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing sehingga pola hidup anaknya tidak teratur. Perilaku Sasa saat di rumah yang selalu bermain *gadget*, makan tidak teratur, dan pengelolaan kadar gula saat makan juga tidak teratur. Maka dari itu Sasa mengalami Diabetes Melitus Tipe 2 dikarenakan pola hidup kurang sehat dan adanya turunan

dari orang tuanya yang pernah terkena penyakit tersebut ujar dokter saat orang tuanya memeriksakan Sasa di Klinik terdekat.

Narasumber kedua, orang tua bernama bapak Bayu dan ibu Aulia berasal dari Surabaya yang mempunyai anak perempuan berusia 6 tahun bernama Zahra (nama samaran). Zahra adalah anak pertama dari bapak Bayu dan Ibu Aulia, Zahra yang sudah berumur 6 tahun harus menghadapi penyakitnya yaitu terkena Diabetes Melitus Tipe 2 semenjak umurnya beranjak 5 tahun. Sebelum terkena Diabetes Melitus Tipe 2, Zahra selalu diberikan makanan *fast food* oleh orang tuanya dikarenakan ibu Aulia dan bapak Bayu jarang ada waktu untuk memerhatikan anaknya, karena Zahra dititipkan oleh neneknya yang sudah tua. Sehingga Zahra tidak diperhatikan pola makan dan hidupnya. Zahra memiliki kondisi tubuh yang obesitas, perilaku Zahra saat di rumah hanya bermain gadget, jarang berolahraga, bermain dengan teman sebaya, sangat sering makan *fast food* dan makanan mengandung manis yang berlebih ujar orang tuanya. Sehingga Zahra saat berumur 6 tahun didiagnosis Diabetes Melitus Tipe 2 oleh dokter, selama masa itu Zahra menjadi pendiam, keterbatasan aktivitas tertentu seperti bermain *gadget*, dan harus menjaga pola makan dan hidup sehat. Semenjak itu ibu Aulia dan bapak Bayu lebih memperhatikan dan memberikan dukungan terhadap Zahra salah satunya memberikan buku cerita bergambar untuk mengisi waktu luang. Zahra berbeda dengan Sasa yang tidak memiliki turunan penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 oleh orang tuanya.

4.1.3 Hasil Dokumentasi



Gambar 4.3 Kegiatan observasi perijinan data jumlah Diabetes Melitus di Dinas Kesehatan Kota Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

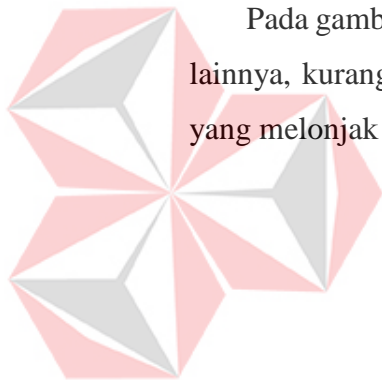
Pengumpulan jumlah data penderita Diabetes Melitus ke Dinas Kesehatan Kota Surabaya digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber yang berkaitan dengan topik yang diteliti yaitu Diabetes Melitus Tipe 2 dan pencegahannya.



Gambar 4.4 Poster-Poster Edukasi Kesehatan yang tersedia di Dinas Kesehatan Kota Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pada gambar 4.4 adalah poster-poster kesehatan tentang covid-19 dan penyakit lainnya, kurangnya pembaruan pemberitahuan tentang penyakit Diabetes Melitus yang melonjak di Kota Surabaya tahun 2023.



Gambar 4.5 Bukti Surat Perijinan Penelitian di Dinas Kesehatan Kota Surabaya

(Sumber: Dinas Kesehatan Kota Surabaya, 2023)

Pada gambar 4.5 berupa surat ijin penelitian dari DPM ke Dinas Kesehatan Kota Surabaya untuk melakukan observasi data terbaru penderita Diabetes Melitus di Kota Surabaya. Melalui surat tersebut, peneliti dapat melakukan penelitian untuk mendapatkan ijin pembaruan data terbaru mengenai jumlah penderita Diabetes Melitus.

Setelah melakukan penelitian berupa observasi di Dinas Kesehatan Kota Surabaya, dalam penelitian ini juga didukung dengan penelitian oleh praktisi ahli psikologis anak dengan nama narasumber ibu FatimatuZZakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog bertujuan sebagai referensi dalam pembuatan ilustrasi dan sistem-sistem pembelajaran dan permainan di *activity book* yang akan dibuat, selain itu sebagai bukti bahwa penelitian ini diambil secara langsung berupa wawancara.



Gambar 4.6 Contoh *Activity Book* untuk Anak dalam Pembelajaran Pelatihan Membaca

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pada gambar 4.6 terdapat contoh *activity book* pelatihan membaca untuk anak, di dalam *activity book* ini terdapat banyak sistem permainan yang menarik, serta disediakan spidol untuk menulis dalam interaksi ini, dengan visual yang menarik dan membuat pembelajaran anak menjadi menyenangkan.

Penelitian selanjutnya dilakukan di RS Husada Utama Surabaya dengan menemui narasumber bapak dr. Kuswidjono, Sp.A. selaku Dokter Spesialis Anak. Tujuan dari wawancara dengan narasumber terkait untuk mendukung bahan informasi relevan untuk dijadikan pada informasi untuk *activity book* yang akan dibuat peneliti.

Penelitian kepada narasumber terakhir yaitu orang tua dari anak penderita Diabetes Melitus Tipe 2 adalah salah satu narasumber memberikan anaknya buku sebagai media hiburan di saat waktu luang, buku tersebut memiliki warna yang menarik dan juga lembut sehingga anak-anak tidak bosan membacanya.

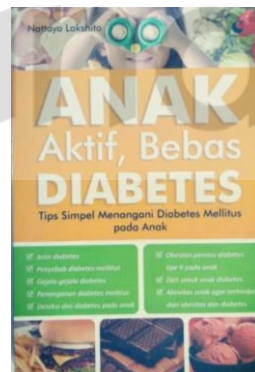


Gambar 4.7 Buku cerita bergambar dari salah satu narasumber orang tua penderita Diabetes Melitus Tipe 2

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

4.1.4 Hasil Studi Literasi

UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.8 Studi Literasi

(Sumber: Google.com)

Agar lebih mendukung penelitian ini tidak hanya melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mencari informasi yang lebih relevan. Studi literasi digunakan untuk penelitian ini yaitu buku berjudul “Anak Aktif, Bebas Diabetes” ditulis oleh Nattaya Lakshita pada tahun 2012. Buku ini berisi tentang Diabetes Melitus yang menyerang pada usia anak-anak dimulai dari pengenalan Diabetes Melitus, cara pencegahan, dan cara pengobatannya.

4.1.5 Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Hasil observasi dilakukan pada 2 tempat yang berbeda dari hasil observasi tersebut mendapatkan informasi tambahan yang dapat mendukung proses perancangan *activity book* ini. Pada hasil observasi di tempat berbeda tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberitahuan pembaruan pada tempat-tempat kesehatan masih belum ada media tentang kelonjakan kasus Diabetes Melitus Tipe 2 di tahun 2023 dan di tempat kedua mendapatkan informasi bahwa Pemerintah melakukan program pengecekan *anti-stunting* pada setiap yayasan pendidikan, dan tidak ada media penanganan yang cocok untuk mengajak orang tua melakukan pengecekan sedini mungkin pada anak-anaknya.

b. Wawancara

Hasil Wawancara dengan 3 narasumber yakni dr. Kuswidjono, Sp.A. selaku Ahli Dokter Spesialis Anak di RS Husada Utama, Fatimatuazzakiyah, S.Pi., M.Psi. Psikolog selaku Ahli Psikologi Anak, dan Orang Tua penderita Diabetes Melitus Tipe 2. Diabetes Melitus Tipe 2 terjadi karena faktor-faktor risiko yang memicu gejala awal dari Diabetes Melitus, risiko tersebut adalah orang tua atau keluarga lain yang pernah mengalami terkenanya Diabetes Melitus Tipe 2 menjadikan risiko lebih tinggi terkena pada anak, selain itu faktor lain juga bisa menyebabkan terkenanya penyakit ini yaitu pengelolaan makanan yang tidak sehat seperti mengkonsumsi *fast food* dan makanan manis dengan kandungan gula yang tinggi menyebabkan kadar gula dalam darah tidak dapat bekerja dengan baik, serta kurangnya beraktivitas seperti olahraga. Obesitas juga dapat menjadi pemicu terjadinya Diabetes Melitus Tipe 2. Media edukasi pengenalan penyakit dan pencegahannya perlu untuk di tingkatkan untuk anak usia dini agar orang tua dapat juga tetap sadar akan pentingnya akan penyakit Diabetes Melitus. Untuk anak usia 4-6 tahun media pembelajaran yang sesuai adalah buku yang didukung oleh media visual yang bersifat *colorful*. Bukan hanya media edukasi yang hanya dilihat tetapi baiknya media tersebut juga menyediakan permainan sederhana untuk melatih motorik halus pada anak usia 4-6 tahun dengan kondisi perkembangan yang masih kognitif. Ilustrasi diciptakan benar-benar menceritakan informasi yang disampaikan, penciptaan tokoh cerita dan alur cerita yang penuh imajinatif dapat

menarik perhatian anak agar tidak takut dalam membaca media tersebut dengan tema suatu penyakit.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan selama observasi di Dinas Kesehatan Kota Surabaya dapat ditemukan bahwa kurangnya media-media edukasi untuk masyarakat tentang Diabetes Melitus Tipe 1 dan Tipe 2. Dalam dokumentasi ini menunjukkan perancangan media *activity book* dapat membantu masyarakat terlebih pada orang tua untuk menyadari pentingnya mengenai penyakit Diabetes Melitus pada anak agar melakukan pengecekan sedini mungkin.

d. Studi Literatur

Studi Literatur yang digunakan peneliti adalah buku tentang memberikan informasi yang lengkap mengenai Diabetes Melitus pada anak agar orang tua dapat mengendalikan dan mengelola Diabetes Melitus yang diderita anaknya, Buku ini juga berisi untuk mencegah, menangani, dan mengendalikan Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak.

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data diatas, maka penyajian data dapat disajikan berupa :

- a. Penyajian media edukasi mengenai Diabetes Melitus masih kurang kepada masyarakat terutama untuk orang tua pada anaknya.
- b. Penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak terjadi pada kondisi fisik obesitas yang disebabkan karena pengelolaan gaya hidup dan asupan makanan yang tidak sehat.
- c. Perlunya media edukasi untuk anak-anak dan orang tua mengenai penyakit Diabetes Melitus Tipe 2, tetapi masih jarang ditemukan media pembelajaran yang membahas Diabetes Melitus terutama untuk anak.
- d. Media edukasi untuk anak usia 4-6 tahun yang efektif adalah media yang didukung oleh media visual dengan pewarnaan yang *colorful* ditambah dengan sistem permainan sederhana untuk pelatihan kognitif pada anak. Penciptaan tokoh, alur cerita, dan permainan agar dapat menarik perhatian anak.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan berupa reduksi data observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literasi. Maka dapat disimpulkan

bahwa anak dengan kondisi fisik obesitas dan orang tua atau keluarganya yang pernah mengalami terkenannya Diabete Melitus Tipe 2 dapat meningkatkan risiko anak terkena Diabetes Melitus Tipe 2 yang memiliki gejala-gejala yang disebabkan oleh gaya hidup dan pengelolaan makan yang tidak sehat. *Activity book* untuk mengenalkan penyakit Diabetes Melitus Tipe 2 dan pencegahannya penting untuk orang tua yang mengedukasi anak dengan media edukasi belajar sekaligus bermain didukung dengan media visual dan perwarnaan *colorful* agar menarik minat anak-anak.

4.2 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

Setelah mendapatkan proses dari hasil analisis data diatas, maka peneliti melanjutkan ketahap analisis STP dari perancangan *activity book* pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 untuk mempermudah dan memahami karakteristik target dituju.

4.2.1 Segmentasi

Tabel 4. 1 Tabel Segmentasi

Segmentasi	Keterangan	
Geografis	Letak Wilayah	Jawa Timur
	Ukuran Wilayah	Kota
Demografis	Gender	Laki-laki dan Perempuan
	Usia	4 – 6 tahun
	Ekonomi	Menengah
	Pekerjaan	Murid
	Pendidikan	TK
Psikografis	Kepribadian	Imajinasi yang luas, Aktivitas berenergi tinggi, Rasa ingin tahu yang besar
	Gaya Hidup	Modern, praktis, kreatif

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

4.2.2 Targeting

Dalam perancangan *activity book* sebagai media edukasi mengenai pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 untuk anak usia 4-6 tahun. Buku ini ditargetkan pada target audience dan target market yang tepat. Berikut adalah target dalam perancangan buku ini :

- Target Audience : Anak-Anak berusia 4-6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Karakteristik anak yang menjadi target adalah anak yang memiliki rasa keingin tahuan yang besar.
- Target Market : Orang tua berusia 22-45 tahun. Orang tua yang memiliki gaya hidup praktis dan berkarakter konsumtif pada buku baca edukatif anak.

4.2.3 Positioning

Buku *activity book* ini berisikan materi relevan seperti *keyword* yang sudah ditentukan yaitu *Alluring*, dan dalam *keyword* tersebut terdapat hal lainnya seperti *healthy* yang menjelaskan dari informasi berupa kesehatan dan *playfull* menjelaskan kebebasan bermain di *activity book* tetapi masih dalam peraturan yang ditentukan. Maka dari 2 *keyword* tersebut terciptalah *thriving* sebagai perkembangan kognitif anak dan *enterprising* sebagai media edukasi imajinatif yang diberikan kepada anak, agar sarana media belajar sekaligus bermain dapat mewujudkan *Alluring* yaitu menyenangkan.

4.3 Unique Selling Proposition (USP)

Keunikan dari *Activity book* ini dikonsepsi menjadi buku ilustrasi yang bercerita mengenai pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 dengan menggunakan teknik ilustrasi digital dan *activity book* ini berjenis campuran seperti jenis *participan*, *hidden object*, *paper engineering*. Maka dari itu perancangan *activity book* ini mampu merancang media pembelajaran, pengetahuan, melatih motorik halus bagi anak usia 4-6 tahun untuk mengenalkan pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2, selain itu menjadikan referensi sarana media edukasi untuk anak terhadap pemerintah yang tidak hanya memberikan program *anti-stunting* tetapi dapat memerhatikan media belajar yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun.

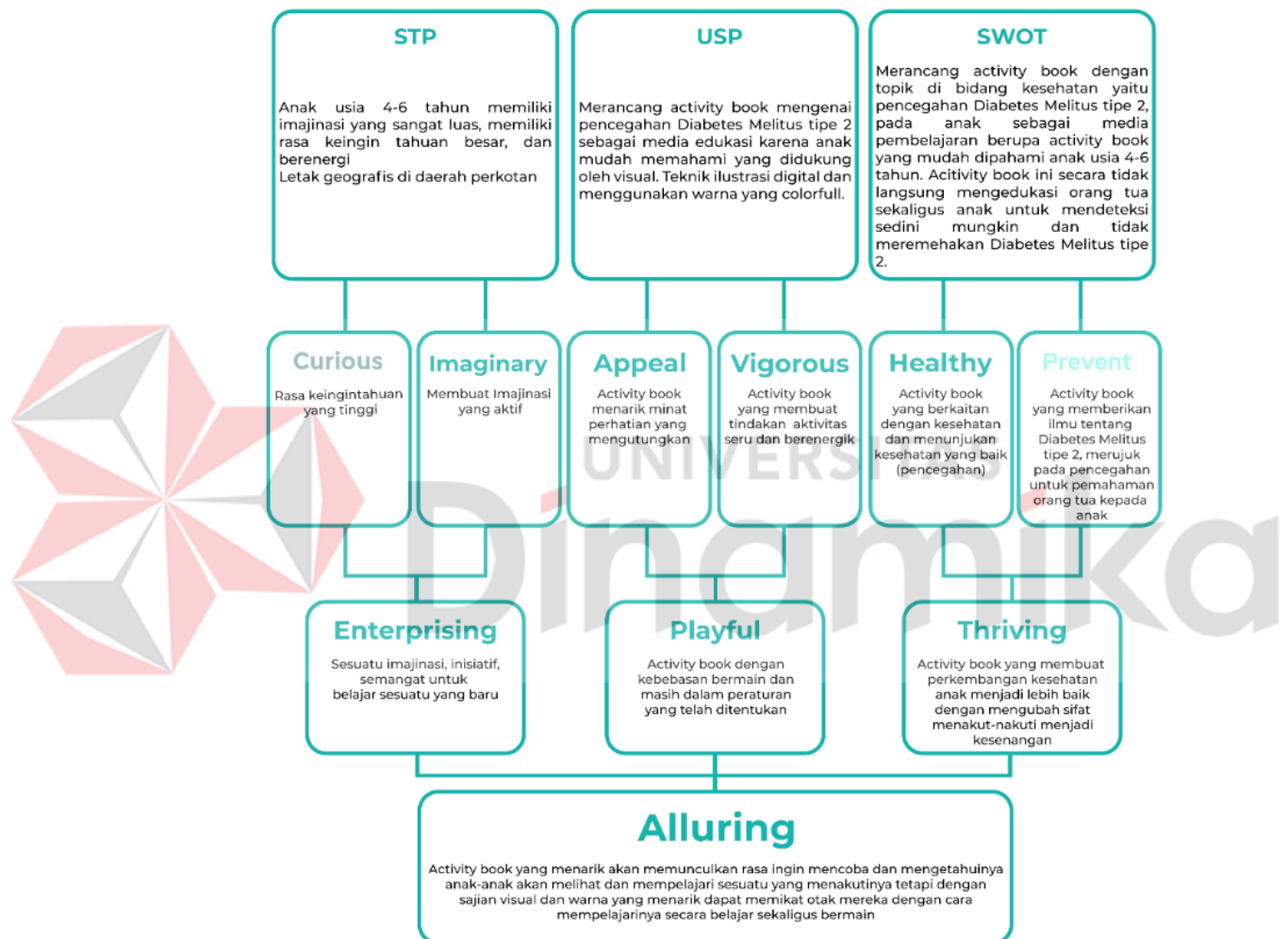
4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode yang menyajikan kelebihan dan kekurangan suatu produk dengan melihat dari segi aspek internal, *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), dan aspek eksternal meliputi *opportunities* (peluang), dan *threat* (ancaman).

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

4.5 Key Communication Message

Dalam perancangan *activity book* ini, membutuhkan kata kunci sebagai dasar perancangan *activity book*. *Keyword* ini dibuat berdasarkan hasil susunan dari STP, SWOT, dan USP yang sudah terkumpul.



Gambar 4.9 Key Communication Message

(Sumber: olahan penulis, 2023)

Dari hasil pengumpulan data STP, SWOT, USP maka ditemukan *keyword* yaitu “Alluring”. *Alluring* menurut KBBI adalah menarik dalam artian makna yang menyenangkan. Dalam rancangan ini *keyword* yang digunakan *Alluring* berarti memiliki pekmanaan merancang *activity book* pencegahan Diabetes Melitus tipe 2 yang menarik untuk membuat semangat belajar anak dengan mempelajari

pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 dengan cara menyenangkan. *Keyword Alluring* di implementasikan dalam pembuatan karya peneliti.

4.6 Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan karya *activity book* pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 untuk memperoleh target audiens yang tepat maka konsep yang dibuat berdasarkan temuan *keyword* adalah “*Alluring*” untuk menarik perhatian anak usia 4-6 tahun membaca sambil bermain mengenai topik karya yaitu pencegahan Diabetes Melitus tipe 2.

4.6.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yaitu merancang media edukasi dalam bentuk media *activity book* untuk anak usia 4-6 tahun, dan dapat memberikan pelajaran kesehatan tentang pencegahan Diabetes Melitus 2 yang menyenangkan bahkan melibatkan orang tua dalam membimbing pembelajaran anak.

4.6.2 Strategi Kreatif

Perancangan *activity book* menggunakan bahasa verbal bahasa Indonesia agar anak usia 4-6 tahun dapat memahami dengan mudah, *activity book* menggunakan gaya ilustrasi digital. Ilustrasi yang ditampilkan dengan sederhana, warna yang beragam, ilustrasi ini terdiri dari desain karakter, teks, ilustrasi tentang Diabetes Melitus Tipe 2, dan sistem-sistem interaksi permainan menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1. Fisik Buku

- | | |
|----------------------|---|
| a. Jenis Buku | : <i>Activity Book</i> |
| b. Teknik Interaktif | : <i>Participan</i> |
| c. Sampul Buku | : <i>Hardcover</i> dengan laminasi doff |
| d. Isi Buku | : <i>Boardbook Ivory 350gr</i> |
| e. Finishing | : Ujung Round |
| f. Jumlah Halaman | : 24 halaman |
| g. Dimensi | : 20 cm x 20 cm |
| h. Teks | : Bahasa Indonesia |

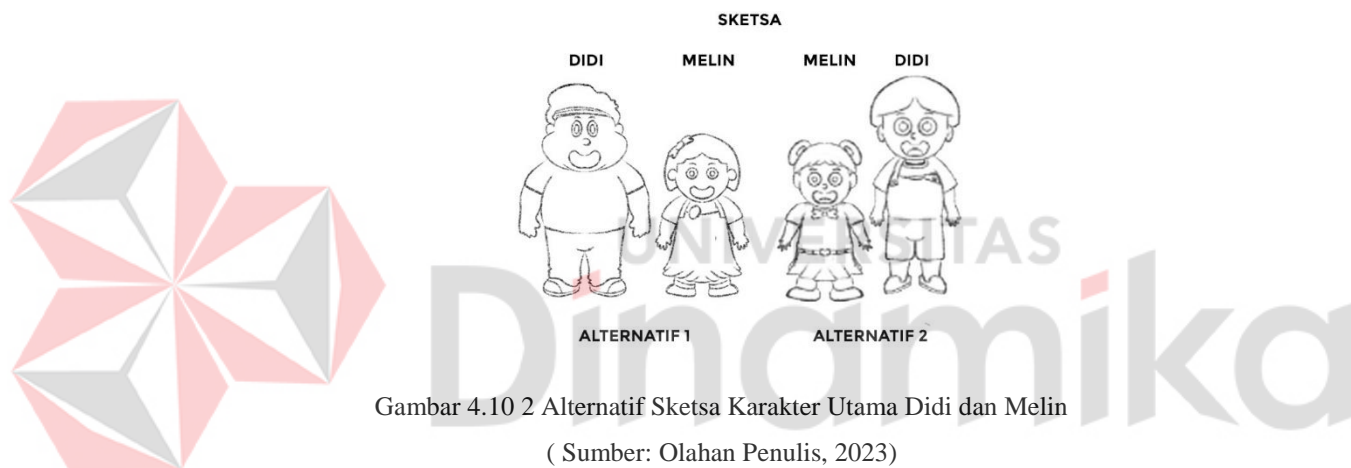
- i. Jenis Layout : *Picture Window Layout, Rebus Layout, dan Type Specimet Layout.*

2. Judul

Judul yang digunakan dalam *activity book* pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 untuk anak usia 4-6 tahun adalah “Petualangan Sehat bersama Didi dan Melin”. Dalam *activity book* tersebut para pembaca diajak untuk berpetualang dalam tema pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

3. Ilustrasi

Activity book ini terdiri dari pengenalan karakter utama dan karakter pendukung lainnya, dengan berisi halaman pengenalan Diabetes Melitus Tipe 2 hingga cara pencegahannya.



Gambar 4.10 2 Alternatif Sketsa Karakter Utama Didi dan Melin

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

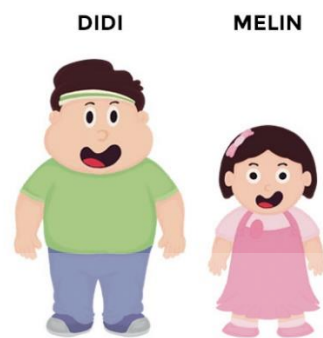
a. Sketsa dan Desain Karakter Utama

Berdasarkan data yang ditemukan, anak-anak tertarik pada warna yang menarik, cerah, dan tenang. Karakter yang mudah diingat oleh anak-anak maka desain karakternya adalah 2 karakter utama yaitu, Didi dan Melin.

Alternatif 1: Nama Didi dan Melin diambil dari kata Diabetes Melitus yaitu kata Diabetes adalah Didi sedangkan kata Melitus adalah Melin. Didi seorang anak laki-laki berusia 6 tahun penderita Diabetes Melitus Tipe 2. Dengan kondisi fisik yang gemuk, berwajah bulat, pipi tembam, leher relatif pendek, perut buncit. Ciri-ciri tersebut diambil dari kondisi fisik anak obesitas akibat Diabetes Melitus Tipe 2. Didi memakai kaos berwarna hijau, memakai ikat kepala sporty, dan memakai celana *sporty* berwarna ungu. Sedangkan Melin seorang anak perempuan berusia 4 tahun tanpa Diabetes Melitus Tipe 2, dengan kondisi fisik seperti anak-anak

lainnya, Melin memakai baju berwarna merah muda, memakai pita di kepalanya, dan berambut pendek. Didi dan Melin memiliki perbedaan dari tinggi badan dikarenakan usia Melin terpaut lebih muda dari pada Didi menjadikan tinggi badan Melin lebih pendek.

Alternatif 2: Alternatif 2: Tokoh Didi memiliki fisik gemuk, memiliki leher yang pendek, memakai pakaian dungarees, dan memiliki rambut pirang. Tokoh Melin memiliki fisik yang sama dengan Didi, memakai pakaian t-shirt dengan pita dileher, dan memakai celana rok pendek, berwajah bulat dengan rambut kepong 2.



Gambar 4.11 Sketsa Terpilih dan Hasil Digital Karakter Utama Didi dan Melin

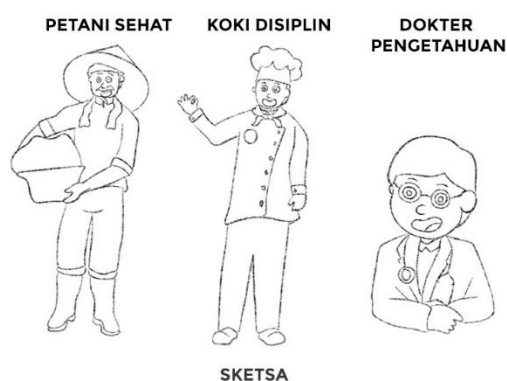
(Sumber: olahan penulis, 2023)

Setelah melakukan sketsa pada karakter, langkah berikutnya adalah melakukan proses digitalisasi. Karakter tersebut kemudian diberi warna untuk menghasilkan tokoh yang memiliki peran krusial dalam membawa cerita menjadi hidup. Karakter Utama yang terpilih adalah gambar alternatif 1, karena karakter Didi sebagai seorang penderita Diabetes Melitus Tipe 2 sekaligus seorang kakak dengan kondisi fisik mengalami obesitas dan berpakaian memakai kaos hijau, ikat kepala sporty, dan celana training ungu membuat visual Didi menjadi menarik untuk sebuah karakter penuh semangat untuk kehidupanyang dialaminya, sedangkan Melin dengan penampilan serba merah muda, dengan kondisifisik yang sehat, membuat visual terlihat manis dan lucu.

b. Desain Karakter Pendukung

Karakter pendukung yaitu, Petani digambarkan sebagai karakter pendukung dengan fisik berbadan tinggi, disertakan kumis yang tebal, berpakaian kaos Panjang berwarna coklat, memakai celana abu-abu, memakai sepatu booth karet, dan

memakai caping. Koki digambarkan sebagai karakter pendukung dengan kondisi fisik berbadan tinggi, memakai chef jacket, memakai celana trouser hitam, memakai ikat leher berwarna merah, dan memakai topi toque blanches. Dokter digambarkan sebagai karakter pendukung dengan kondisi fisik yang sehat, memakai kacamata, memakai kemeja berwarna biru, memakai jas medical wears berlengan Panjang, dan membawa alat stetoskop. Desain karakter utama dan karakter pendukung menggunakan teknik ilustrasi digital.



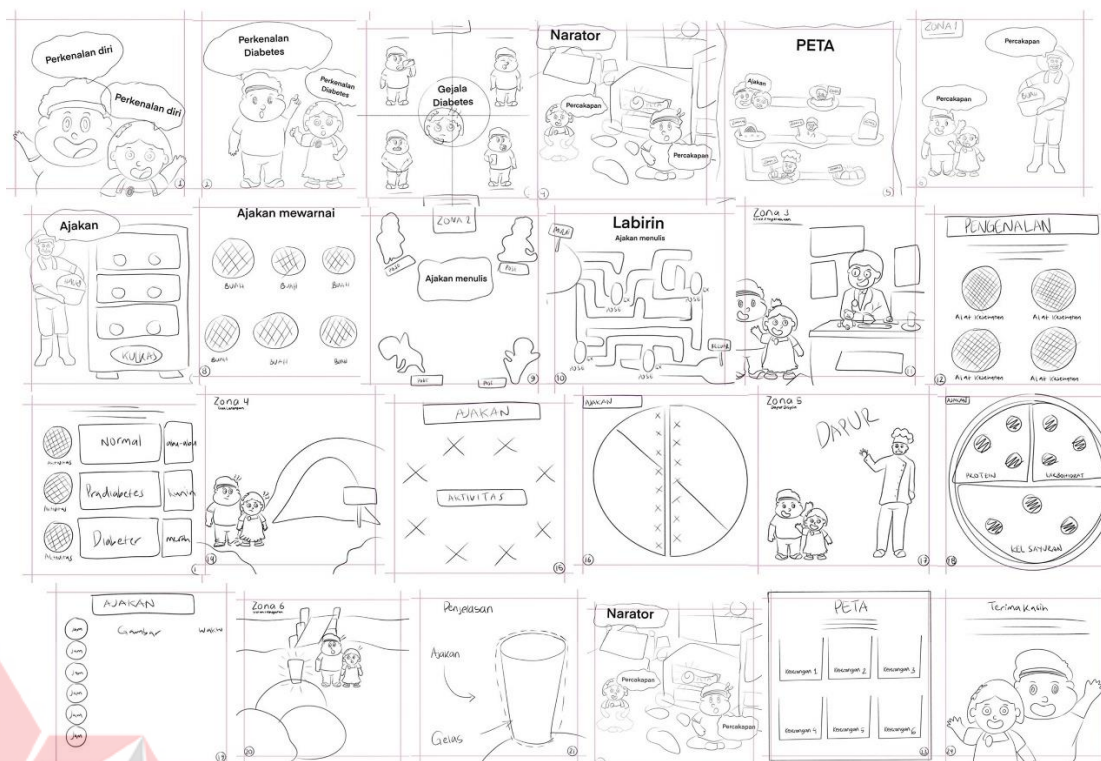
Gambar 4.12 Sketsa Karakter Pendukung
(Sumber: olahan penulis, 2023)



Gambar 4.13 Hasil Digital Karakter Pendukung
(Sumber: olahan penulis, 2023)

c. Sketsa *Layout* Buku

Berdasarkan hasil dari beberapa data dan wawancara maka isi *activity book* berisikan edukasi pembelajaran sekaligus bermain tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2. Warna *cover* dan isi *activity book* berdasarkan hasil *keyword* yang telah ditentukan yaitu “*Alluring*” dengan menggunakan warna cerah sehingga menghasilkan kesan menarik, berkembang, dan tenang. Menggunakan *Layout Picture Windows*, *Rebus Layout*, dan *Type Speciment Layout*.



Gambar 4.14 Sketsa *Layout* Semua Halaman pada *Activity Book*

(Sumber: olahan penulis, 2023)

4. Sinopsis *Activity Book* Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2

Sinopsis cerita ini mengangkat topik mengenai Diabetes Melitus Tipe 2 pada anak. Dalam *activity book* ini berdasarkan hasil wawancara selama di RS Husada Utama Surabaya bersama bapak dr. Kuswidjono, Sp.A., ia menjelaskan bagaimana mengelola pola hidup sehat dan mencegah Diabetes Melitus tipe 2, selain itu menjelaskan cara mengedukasi orang tua untuk mengelola kehidupan seorang anak Diabetes Melitus Tipe 2 dari cara memberikan pola makan sehat, jam tidur yang cukup, hingga olahraga anak yang sesuai.

5. Jenis *Layout*

Desain *layout activity book* ini menggunakan jenis *Picture Window*, Layar besar adalah ciri khas tata letak ini, di mana judul berlanjut dan teks isi hanya merupakan sebagian kecil dari gambar, dan gambar menempati sebagian besar halaman. Dalam hal ini, target audiens lebih terlibat dan lebih mudah memahami.

6. Warna

Dalam perancangan *activity book* ini, dari cover depan sampai cover belakang menggunakan warna sesuai *keyword Alluring* yang berarti menarik dengan warna ceria yang menjadi acuan untuk menarik minat target audiens. Berdasarkan *keyword Alluring* maka perlu adanya sinkronisasi dengan warna berdasarkan kesehatan, *Alluring* dan kesehatan berkaitan karena perhatian yang menarik namun tidak untuk menakut-nakuti anak akan hal tema yang disampaikan.

R : 191 C : 204 B : 216 K : 0	C : 24 M : 13 Y : 9 K : 0	R : 140 G : 177 B : 206 K : 0	C : 45 M : 20 Y : 9 K : 0	R : 0 C : 114 B : 163 K : 1	C : 89 M : 50 Y : 17 K : 1	R : 0 C : 106 B : 149 K : 4	C : 92 M : 54 Y : 23 K : 4
#BFFCD8		#8CB1CE		#0072A3		#006A95	
R : 206 C : 228 B : 217 K : 0	C : 19 M : 2 Y : 16 K : 0	R : 76 G : 168 B : 155 K : 1	C : 69 M : 14 Y : 45 K : 1	R : 0 G : 163 B : 136 K : 1	C : 81 M : 12 Y : 58 K : 1	R : 0 C : 154 B : 126 K : 2	C : 83 M : 16 Y : 62 K : 2
#CEE4D9		#4CA89B		#00A388		#009A7E	
R : 241 C : 211 B : 218 K : 0	C : 3 M : 18 Y : 6 K : 0	R : 231 G : 151 B : 175 K : 0	C : 5 M : 49 Y : 12 K : 0	R : 230 G : 152 B : 177 K : 0	C : 6 M : 48 Y : 11 K : 0	R : 227 G : 123 B : 157 K : 0	C : 7 M : 64 Y : 15 K : 0
#F1D3DA		#E797AF		#E698B1		#E37B9D	

Gambar 4.15 *Pallete Warna Activity Book Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2*

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Di kutip dari (www.empower.com dan www.healthmil.com) warna dapat mempengaruhi pikiran dan suasana hati dan diciptakan terapi warna atau disebut dengan *chromotherapy*. Warna *keyword Alluring* dan kesehatan yang diambil untuk warna pada karya utama dan pendukung adalah warna biru, hijau, dan merah muda. Warna biru berkaitan dengan kesehatan menandakan ketenangan, produktivitas, dapat membantu menenangkan saraf serta disukai oleh pasien laki-laki dan perempuan. Warna hijau berarti keseimbangan kesehatan yang mampu menenangkan, mencegah, serta meningkatkan. warna merah muda adalah warna positif dan menarik perhatian anak yang menandakan keinginan dengan semangat yang tenang.

7. Tipografi

Font yang digunakan di perancangan *activity book* Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 menggunakan jenis font Sans Serif pada judul, sub judul, dan bodytext dengan tipe *Handwritten* yaitu “Nice Sugar” bahwa font jenis ini tanpa serif atau kaki, memiliki ketebalan huruf sama dan memiliki kesan menarik perhatian anak. Font ini cocok dengan *activity book* yang bertemakan tentang petualangan yang penuh imajinatif,

a. Nice Sugar

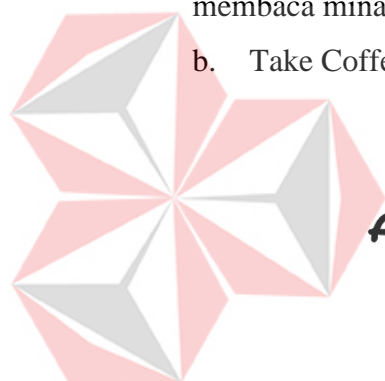
≡Nice Sugar≡
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910!@#%&*()_-=+::?/

Gambar 4.16 Font Nice Sugar

(Sumber: fontspace.com)

Font "Nice Sugar" adalah jenis font Handwritten dengan gaya Sans Serif yang memiliki ketebalan yang cukup jelas untuk memudahkan pembacaan, terutama pada judul. Oleh karena itu, font ini dipilih untuk digunakan pada judul dan subjudul dalam *activity book* Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2. Font Nice Sugar sesuai dengan hasil keyword *Alluring* karena font tersebut dapat menarik perhatian membaca minat anak.

b. Take Coffee



Take Coffee
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910!@#%&*()_-=+::?/

Gambar 4.17 Font Take Coffee

(Sumber: fontspace.com)

Font Take Coffee merupakan jenis font Sans Serif tipe *Handwritten* mempunyai ketebalan yang sama dengan font Nice Sugar, karena cukup jelas untuk dibaca. Font ini cocok untuk dijadikan isi teks *activity book*, sehingga mudah untuk terbaca dan bersifat sesuai *keyword* dari *Alluring*.

4.6.3 Perancangan Media

1. Layout Media Utama

Pada *layout activity book* ini menggunakan *picture windows layout*, *rebus layout*, *type specimen layout*, dibuat menarik agar audiens merasa ingin tahu

tentang isi *activity book*, berikut adalah hasil ilustrasi dari sketsa terpilih. Ukuran media ini yaitu 20cm x 20cm, pencetakan *cover* menggunakan *hardcover*.



Gambar 4.18 Hasil Sketsa dan hasil finish Digital Cover Depan Belakang

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pada desain *cover* depan terdapat judul *activity book* “Petualangan Sehat Bersama Didi dan Melin” dan *tagline* “Yuk Hidup Sehat Tanpa Diabetes” dan tanda usia di atas kiri buku menjelaskan peruntukan penggunaan usia anak, dengan ilustrasi dua anak yang sedang melihat peta, peta tersebut memancarkan buah-buahan dan alat-alat kesehatan dan melihat penuh imajinasi. Dan cover belakang berisikan sinopsis isi dari *activity book* dan ilustrasi Didi dan Melin sedang berada di tengah hutan yang indah. Desain yang menarik agar audiens anak-anak tidak takut untuk membaca isi *activity book* tersebut.

2. Alur Cerita dan Aktivitas Permainan

- a. Halaman 1: *Prevent*: Pengenalan tokoh utama menjelaskan tentang penyakit Diabetes Melitus Tipe 2.

Halaman pembuka berisi pengenalan tokoh Didi anak laki-laki berusia 6 tahun dan Melin anak perempuan berusia 4 tahun. Dan mengajak “Ayo berpetualang, dengan gaya hidup sehat dan bahagia bersama-sama”.



Gambar 4.19 Hasil Desain *Finish* Halaman 1

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

- b. Halaman 2 dan 3: *Prevent* dan *Healthy*: Menjelaskan tentang penyakit Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin menjelaskan apa itu Diabetes Melitus Tipe 2 beserta gejala-gejala yang dialami penderita Diabetes Melitus Tipe 2 yaitu sering minum, sering mengantuk, sering buang air kecil, sering makan.



Gambar 4.20 Hasil Desain *Finish* Halaman 2 dan 3

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

- c. Halaman 4 dan 5: *Enterprising*, *Healthy*, dan *vigorous*: Memulai petualangan sehat.

Pada siang hari Didi dan Melin sedang bermain-main didalam kamarnya, Didi tidak sengaja menemukan peta petualangan sehat di lemari, peta tersebut berkilau terang. Dan mereka membuka peta tersebut, setelah itu peta mengeluarkan sebuah

jalur zona 1 sampai 7 yang mana pada zona ke 7 itu menandakan ada sesuatu misterius dan harus ditemukan.



Gambar 4.21 Hasil Desain *Finish* Halaman 4 dan 5

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

- d. Halaman 6 dan 7: *Alluring: Enterprising, Healthy, dan playful*: Dimulainya permainan menyenangkan tentang buah-buahan sehat untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin memasuki Zona 1 yaitu Kebun Sehat, mereka bertemu Pak Petani, mereka berkenalan diri, dan Pak Petani meminta bantuan kepada Didi dan Melin untuk Memasukkan buah-buahan sehat ke dalam kulkas milik Pak Petani.



Gambar 4.22 Hasil Desain *Finish* Halaman 6 dan 7

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diminta menyesuaikan bentuk buah-buahan dan sayuran dengan cara menempelkan *part-part* dengan bentuk buah-buahan ke siluet gambar yang tertera di kulkas sehat milik Petani. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan manfaat buah-buah tersebut sebagai asupan makanan yang sehat untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

- e. Halaman 8 dan 9 : *Alluring: Thriving, Healthy, dan playful*: Permainan menyenangkan tentang buah-buahan sehat dan aktivitas olahraga untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Setelah dari Kebun Petani Sehat, Didi dan Melin menemukan pintu Zona 2 yang ditutupi oleh rerumputan berwarna yang mana rerumputan tersebut membentuk suatu gambar aktivitas. Pada pintu tersebut mengajak Didi dan Melin untuk mengikuti arahnya untuk memasuki labirin aktivitas.



Gambar 4.23 Hasil Desain *Finish* Halaman 8 dan 9

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Pada halaman 8, anak-anak diminta untuk mewarnai gambar buah-buahan, dan pada halaman 9 anak-anak diajak untuk menyambungkan titik-titik sehingga membentuk suatu gambar aktivitas olahraga. Pada buku panduan orang tua dapat mengenalkan olahraga tersebut bagi anak-anak mereka.

f. Halaman 10 dan 11 : *Alluring: Appeal, Healthy, dan playful*: Permainan tantangan labirin aktivitas olahraga untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 dan pengenalan alat kesehatan penderita Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin melewati labirin penuh dengan jalan yang misterius, setelah mereka berhasil melewati labirin itu Didi dan Melin memasuki Zona 3 yaitu Klinik Pengetahuan, bertemu dengan Dokter yang menjelaskan pentingnya menjaga diri dari penyakit Diabetes Melitus Tipe 2.



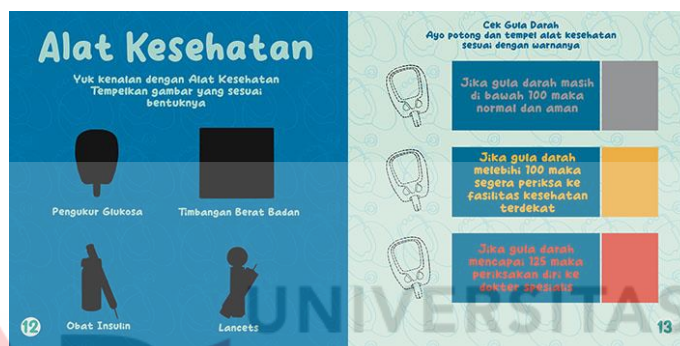
Gambar 4.24 Hasil Desain *Finish* Halaman 10 dan 11

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diminta menemukan jalan keluar dari labirin, disetiap pertemuan gambar Didi dan Melin berolahraga, anak diminta mengikuti gerakan olahraga tersebut ini dipandu oleh orang tua. Pada tahap selanjutnya orang tua menjelaskan pengenalan nama alat-alat Diabetes Melitus agar pengetahuan anak menjadi tumbuh.

g. Halaman 12 dan 13 : *Alluring: Prevent, Thriving, dan playful*: Permainan pengenalan alat kesehatan penderita Diabetes Melitus Tipe 2.

Dokter mengenalkan alat-alat kesehatan yang digunakan pada penderita Diabetes Melitus dan menjelaskan tentang alat glukometer dengan keterangan yang sesuai dengan tekanan darah kita



Gambar 4.25 Hasil Desain *Finish* Halaman 12 dan 13
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : anak-anak diajak untuk berpartisipasi dalam permainan menempel, terdapat gambar-gambar berbagai alat kesehatan seperti glukometer, lancets, timbangan berat badan, dan obat insulin. Anak-anak diminta menempel sekaligus menggabungkan gambar alat glucometer yang sesuai dengan warna pada keterangan tersebut. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan pengenalan alat-alat Kesehatan yang digunakan untuk Diabetes Melitus kepada anak dan juga orang tua dapat mengarahkan anak-anak untuk memutuskan penempelan gambar yang tepat.

h. Halaman 14 dan 15 : *Alluring: Appeal, Healthy, dan playful*: Permainan pengenalan makanan yang dilarang dengan cara mencocokkan gambar.

Didi dan Melin belajar dari Klinik Pengetahuan Bersama Dokter, pada tahap selanjutnya Didi dan Melin melanjutkan petualangan sehat mereka dan tiba-tiba berhenti di sebuah Gua. Mereka memasuki Zona 4 yaitu Gua Larangan, gua yang berwarna pink dan misterius membuat Didi dan Melin merasa heran dan bingung.



Gambar 4.26 Hasil Desain *Finish* Halaman 14 dan 15

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diminta untuk menempelkan di bagian sisi-sisi gua tersebut, dengan part bergambar makanan manis yang dilarang dengan tanda X merah. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan bahwa makanan manis tersebut dilarang atau dibatasi dengan mengedukasi anak pada hal tersebut dengan cara belajar sekaligus bermain.

- i. Halaman 16 dan 17: *Alluring: Imaginary, curious, dan playful*: Permainan mengikat simbol larangan makanan tidak sehat dan pengenalan makanan konsep “piring T”.

Didi dan Melin memasuki Zona 5 yaitu Dapur Disiplin, mereka bertemu dengan seorang Koki, dimana mereka diajak Koki untuk mengetahui makanan yang sehat untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.



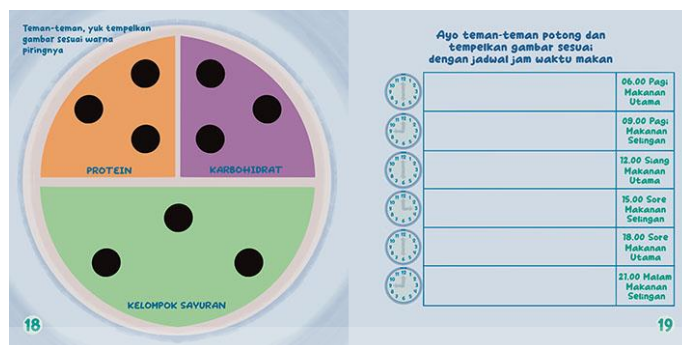
Gambar 4.27 Hasil Desain *Finish* Halaman 16 dan 17

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diminta untuk memasukan tali agar menutupi gambar makanan yang tidak sehat. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan mengapa makanan tersebut dibatasi untuk anak-anak.

- j. Halaman 18 dan 19: *Alluring: Curious, healthy, dan playful*: Permainan pengenalan konsep diet sehat dan penjadwalan disiplin waktu makan untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin diminta untuk menyesuaikan warna makanan ke piring yang sudah disediakan masing-masing warna, dan Koki memberitahukan kepada anak-anak untuk disiplin pada jadwal makan yang sesuai waktunya. Untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.



Gambar 4.28 Hasil Desain *Finish* Halaman 18 dan 19

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diajak untuk berpartisipasi dalam permainan Koki Disiplin untuk menyesuaikan warna dan gambar dari 3 kategori diet sehat khusus Diabetes Melitus Tipe 2 yaitu karbohidrat, protein, dan kelompok sayuran. Di halaman ini terdapat siluet-siluet berbagai makanan sehat dengan warna berbeda dari 3 kategori tersebut. Anak-anak hanya diminta menempelkan ke warna di piring tersebut. Pada halaman selanjutnya anak-anak diminta memotong gambar waktu dan menempelkan ke jam yang sesuai dengan gambar yang telah dipotong. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan apa saja diet sehat tersebut dan penyesuaian jadwal makan teratur untuk anak-anak. Harap orang tua selalu memandu anak agar tetap diperhatikan saat menggunakan benda tajam.

- k. Halaman 20 dan 21: *Alluring: Appeal, imaginary, thriving, dan playful*: Pengenalan pentingnya air putih dan permainan pencocokan gambar untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin memasuki Zona 6 yaitu Hutan Kebugaran, yang mana zona 6 ini adalah tempat terakhir mereka berpetualang. Didi dan Melin sedang berjalan-jalan di hutan tersebut dan tiba-tiba mereka terkejut melihat benda seperti gelas yang memancarkan cahaya yang terang sekali, benda tersebutlah yang dimaksudkan

didalam peta yang Didi temukan. Di dalam gelas itu ternyata berisikan air sehat, bersih, dan mengandung banyak manfaat untuk pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.



Gambar 4.29 Hasil Desain *Finish* Halaman 20 dan 21

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak diminta untuk menyambungkan titik-titik putus untuk membentuk sebuah gambar gelas, dan menempelkan part-part berbentuk gelas sesuai dengan bentuknya. Pada buku panduan orang tua menjelaskan kepada anak untuk selalu mengingatkan bahwa minum air putih itu penting dan juga membiasakan anak untuk selalu minum sesuai takarannya perhari.

1. Halaman 22 dan 23: *Alluring: Thriving, healthy, dan enterprising*: Permainan pengenalan solusi dari semua tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin berhasil pulang ke rumahnya kembali, mereka lalu menceritakan kejadian petualangannya itu. Dan masing-masing selalu mengingatkan pentingnya mengelola pola makan sehat, berolahraga, serta pentingnya menjaga diri dari Diabetes Melitus Tipe 2. Secara tiba-tiba peta petualangan sehat itu bersinar dan menunjukkan sesuatu yang berbeda dengan awal dari pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.



Gambar 4.30 Hasil Desain *Finish* Halaman 22 dan 23

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Aktivitas Permainan : Anak-anak dapat membuka-tutup halaman 23 untuk mengetahui apa saja isi dan gambar pada halaman tersebut. Pada buku panduan orang tua dapat menjelaskan perincian dari solusi pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 kepada anak-anak.

m. Halaman 24: *Alluring: Thriving, playful, dan enterprising*: Permainan pengenalan solusi dari semua tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2.

Didi dan Melin mengucapkan “Terimakasih telah ikut serta dalam petualangan mereka tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2” dan mengingatkan kepada anak-anak selalu menjaga Kesehatan dengan benar dan menuruti perintah kata orang tua anak-anak tersebut.



Gambar 4.31 Hasil Desain *Finish* Halaman 24

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



Gambar 4.32 Contoh *Mockup Acitivity Book*

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

1. Media Pendukung

Dukungan publikasi dari *activity book* pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 ini maka dibuatlah media promosi dan media pendukung yang efektif untuk digunakan dalam menarik perhatian audiens.

a. Poster

Media poster digunakan sebagai media pendukung dalam menarik perhatian masyarakat dan memperkenalkan *activity book* beserta dengan informasi yang terdapat didalamnya, poster di desain dengan sederhana menggunakan ilustrasi digital yang sama dengan *cover activity book*. Pada poster dicantumkan pengenalan penyakit Diabetes Melitus Tipe 2, dengan *tagline* “Yuk Hidup Sehat Tanpa Diabetes” memberitahukan kepada audiens pada desain tersebut membahas tentang penyakit Diabetes Melitus Tipe 2, serta mengajak audiens untuk mengenalkan isi *activity book*.



Gambar 4.33 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

b. X-Banner

Media publikasi selanjutnya adalah X-Banner, digunakan sebagai media pendukung dan penanda ada acara *stand* pameran atau *event*. Desain yang

digunakan sama dengan desain *cover activity book* dan poster, penggunaan warna memakai kesesuaian dari keyword yaitu warna “*Alluring*”, “*Thriving*”, dan “*Healthy*”. Kombinasi warna ini akan menarik perhatian audiens terutama orang tua dan anak-anak. Ukuran X-Banner yang digunakan 60cm x 160cm.



Gambar 4.34 Desain X-Banner

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

c. Buku Panduan Untuk Orang Tua

Media pendukung ini digunakan sebagai buku panduan atau aturan dari isi konten *activity book* “Petualangan Sehat bersama Didi dan Melin”, sebagai panduan orang tua mengedukasi anaknya yang sedang belajar dan bermain dengan *activity book* ini. Isi konten dari buku panduan ini adalah informasi relevan dan cara-cara sistem permainan, agar orang tua dapat memahami mengenai Diabetes Melitus Tipe 2. Ukuran dari buku ini adalah 14,8cm x 21cm.



Gambar 4.35 Contoh Mockup Buku Panduan Untuk Orang Tua

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

d. Gantungan Kunci dan Stiker

Media pendukung selanjutnya adalah gantungan kunci dan stiker, dengan media pendukung Melalui penggunaan gantungan kunci dan stiker, pesan yang terdapat di dalamnya dapat menjadi pengingat bagi audiens, terutama orang tua dan anak-anak. Tidak hanya itu, secara tidak langsung, pesan yang terkandung dalam media ini juga dapat dilihat oleh orang-orang di sekitarnya. Terdapat 5 desain dari gantungan kunci dan stiker ini adalah segera periksa apabila gula darah 100-125mg/dl, Didi dan Melin mengatakan “Kamu Anak Sehat”, Menjaga berat badan ideal yaitu 16-20 kg untuk anak usia 4-5 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.



Gambar 4.36 Sketsa Stiker dan Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)



Gambar 4.37 Desain Stiker dan Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini berupa perancangan *activity book* dengan judul “Petualangan Sehat bersama Didi dan Melin” sebagai media edukasi tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 untuk anak usia 4-6 tahun dengan konsep *keyword* “*Alluring*” yang artinya adalah menarik minat belajar sekaligus bermain. Dalam *activity book* ini terdapat cerita tokoh utama yaitu Didi anak laki-laki dan Melin anak perempuan (Pengidap Diabetes Melitus Tipe 2) dalam mengelola gaya hidup sehat serta pola makan teratur untuk mencegah dari penyakit Diabetes Melitus Tipe 2. *Keyword* “*Alluring*” berkaitan dengan kata “*Thriving*” yang menjadi dasar dalam proses untuk berkembang lebih baik dalam kondisi kesehatan, dan “*Health*” sebagai proses menjadikan penentuan terhubungannya warna yang digunakan pada perancangan *activity book* ini. Hasil penelitian ini digunakan di berbagai media, seperti *activity book* berjudul "Petualangan Sehat Bersama Didi dan Melin", buku panduan kecil untuk orang tua, X-banner, poster, spidol, gantungan kunci dan stiker.

5.2 Saran

Berdasarkan Penelitian mengenai perancangan *activity book* tentang pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 yang berjudul “Petualangan Sehat bersama Didi dan Melin”, Ada beberapa saran yang diberikan untuk meningkatkan kelancaran perancangan media yang lebih baik. Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat merancang pilihan dan konsep media yang membahas tentang Diabetes Melitus Tipe 1 dan Tipe 2 dalam satu pembahasan. Hal ini akan membantu masyarakat, terutama orang tua, untuk lebih memahami kedua jenis diabetes tersebut melalui media yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, A. A., Minarti, M., & Kastubi, K. (2022). Hubungan Efikasi Diri, Kepatuhan dan Dukungan Keluarga Dengan Manajemen Diri Penderita Diabetes Mellitus Tipe 2 di Surabaya. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*, 17(1), 6–15. <https://doi.org/10.30643/jiksht.v17i1.160>
- Agung, S. Q. M., & Hansen. (2022). Studi Konsumsi Junk Food dan Soft Drink Sebagai Penyebab terjadinya Diabetes Melitus Tipe 2 pada Remaja. *Jukeke*, 1(2), 53–57. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/view/3013>
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (Ed. Rev. V). Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=217760>
- Azijah, I., Adawiyah, A. R., & Hasanah, N. (2022). Edukasi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Pra Sekolah. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)*, 6(1), 57–64. <https://doi.org/10.52643/pamas.v6i1.1871>
- Bhatt, H., Saklani, S., & Upadhayay, K. (2016). Anti-oxidant and anti-diabetic activities of ethanolic extract of Primula Denticulata Flowers. *Indonesian Journal of Pharmacy*, 27(2), 74–79. <https://doi.org/10.14499/indonesianjpharm27iss2pp74>
- Daud, M., Siawanti, D. N., & Jalal, N. M. (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak* (E. Widiyanto, Wanda, & L. Kim (eds.); Pertama). KENCANA Jl. Tamba Raya No. 23, Rawamangun.
- Emma, S. W., Indriani, H., P, S., & S, D. (2007). *202 jus buah & sayuran* (D. S., S. P, & H. Indriani (eds.)). Penebar Swadaya.
- Farida, E., Kholidah, N. R. J., & Sarjono, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.24036/011085220>
- Hartanti, Jatie K. Pudjibudojo, Lisa Aditama, R. P. R. (2013). Pencegahan dan Penanganan Diabetes Mellitus. *Fakultas Psikologi Universitas Surabaya*, 96.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1),

152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Himammi, A., & Trihartomo, B. (2019). *Jurnal Kesehatan Gigi. Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(2), 14–18.
- Jannah, H. (2012). Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. *Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek*, 1, 257–258.
- Kemenkes. (2022). *Diabetes Mellitus Tipe 2*. Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan.
- Krustianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. PT. Elex Media Komputindo.
- Meilani. (2013). Teori warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(1), 326–338. <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.1.160>
- Murtiningsih, M. K., Pandelaki, K., & Sedli, B. P. (2021). *Gaya Hidup sebagai Faktor Risiko Diabetes Melitus Tipe 2*. 9(28), 328–333.
- Nugroho, S. (2015). Pencegahan Dan Pengendalian Diabetes Melitus Melalui Olahraga. *Medikora*, IX(1). <https://doi.org/10.21831/medikora.v0i1.4640>
- Nuraini, H. Y., & Surpiatna, R. (2016). *Artikel penelitian Hubungan Pola Makan , Aktivitas Fisik dan Riwayat Penyakit Keluarga Terhadap Diabetes Melitus Tipe 2*. 05(01), 5–14.
- Pahrudin. (2023). *Macam-Macam Jenis Layout (Tata Letak)*. Digital Marketing Kuningan. Com.
- Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>
- Prasojo Iswianto, A. (2017). Penerapan Pola Asuh Demokratis Pengasuh Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini, Di Tempat Penitipan Anak Salsabil Taman, Sidoarjo. *J+Plus Unesa*, 6(1), 1–7.
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- Puspita Sari, D. (2019). *Diabetes Melitus*. UPN Veteran Jakarta.
- Ricky. (2021). *Jenis-jenis Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, Unsur, dan*

Langkah-langkah. Gramedia.Com.

Riyadi, M. A. (2016). Teknik Komunikasi Persuasif dalam Membangun Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Komunikasi*, 147(March), 11–40.

Rustaman, A. H. (n.d.). *Abdul Haris Rustaman*. 55–67. <https://www.viva.co.id/>

Saputri, S. W., Pratama, A. N. W., & Holidah, D. (2016). Studi Pengobatan Diabetes Melitus Tipe 2 dengan Komplikasi Hipertensi di Instalasi Rawat Jalan RSUD dr. H. Koesnadi Bondowoso. *E-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 4(3), 479–483.

Sari, N. M. (2019). *Pengertian Penyakit Diabetes, Faktor Risiko, dan Cara Pencegahannya*. Liputan6.Com.

Schwarz, P., Body, J. J., Cáp, J., Hofbauer, L. C., Farouk, M., Gessl, A., Kuhn, J. M., Marcocci, C., Mattin, C., Muñoz Torres, M., Payer, J., Van De Ven, A., Yavropoulou, M., Selby, P., & فاطمی, ح. (2014). No Title شیمی مواد غذایی. *European Journal of Endocrinology*, 171(6), 727–735. <https://eje.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>

Setyawan, A. B. (2011). Tinjauan Tata Letak (Layout) Isi Buku Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas III Sekolah Dasar. *Mercubuana*, 1–14.

Sihotang, H. T. (2017). Perancangan Aplikasi Sistem Pakar Diagnosa Diabetes Dengan Metode Bayes. *Jurnal Manik Penusa*, 1(1), 36–41.

Silawati, Yeniningsih, T. K., & Amalia, D. (2021). Pengembangan Media Activity Book Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Mandiri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan ...*, 6(2), 1–9. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/17600>

Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828–834. <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v3i0.881>

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.

Surianto, R. (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Wulansari, R. (2016). *Pengembangan Media 3 Dimensi Bina Diri untuk Siswa*

Tunagrahita. 2(November), 1990–1991.

Zainudin, A. (2021). *Buku Ajar Tipografi* (A. P. Hadi (ed.)). Yayasan Prima Agus
Teknik



UNIVERSITAS
Dinamika