

Desain Buku Pop Up “Mata Sehat, Penglihatan Jernih” sebagai Edukasi Dini Kesehatan Mata pada Anak di Indonesia

Liska Ningtyas

Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta

e-mail: liskaningtyas264@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari

Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta

e-mail: evelynehenny@gmail.com

Yudi Wibowo

Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta

e-mail: Yudiwee.YW@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas perancangan buku pop-up berjudul “Mata Sehat, Penglihatan Jernih” sebagai media edukasi dini mengenai kesehatan mata pada anak-anak. Latar belakangnya adalah tingginya kasus gangguan penglihatan seperti miopi, hipermetropi, dan astigmatisme pada anak usia sekolah di Indonesia, yang sering tidak terdeteksi sejak dini akibat kurangnya pengetahuan dan kesadaran. Buku pop-up dipilih karena mampu menyampaikan informasi medis yang kompleks secara sederhana, visual, dan interaktif sehingga mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan konsep buku pop-up yang efektif dan menyenangkan sebagai media edukasi kesehatan mata, dengan desain yang sesuai untuk anak-anak. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking, yang terdiri dari empat tahap, yaitu empati, definisi masalah, ide, dan prototipe. Tahap empati dilakukan melalui studi literatur dan sumber internet untuk memahami kebutuhan anak dan orang tua terkait edukasi kesehatan mata. Tahap definisi menjelaskan masalah yaitu kurangnya pemahaman anak tentang pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini. Tahap ideasi menciptakan konsep buku pop-up dengan ilustrasi kartun, warna yang cerah dan pastel, dan elemen interaktif, sedangkan tahap prototipe dilakukan dengan membuat sketsa, menggambar karakter, menata tata letak, dan merancang mekanisme pop-up. Hasil perancangan berupa buku pop-up yang berisi informasi tentang kesehatan mata secara visual dan interaktif. Buku ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta kesadaran anak dan orang tua tentang pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci Buku Pop Up, Edukasi, Kelainan Refraksi

Abstract

This study discusses the design of a pop-up book titled “Mata Sehat, Penglihatan Jernih” as an early education medium for children’s eye health. The background is the high number of cases of visual impairments, such as myopia, hypermetropia, and astigmatism, in school-aged children in Indonesia, and this is often not detected early due to a lack of knowledge and awareness. The pop-up book was chosen because it can convey complex medical information in a simple, visual, and interactive way, making it easy to understand and interesting for children. The study aims to produce an effective and fun pop-up book concept as an eye health education medium, with a design that is suitable for children. The design method used is Design Thinking with four stages, namely empathy, problem definition, ideation, and prototype. The empathy stage is conducted through literature reviews and

internet sources to understand the needs of children and parents regarding eye health education. The definition stage explains the problem, namely the lack of understanding of children about the importance of maintaining eye health from an early age. The ideation stage creates a pop-up book concept featuring cartoon illustrations, cheerful, pastel colors, and interactive elements. In contrast, the prototype stage involves sketching, drawing characters, arranging the layout, and designing the pop-up mechanism. The resulting design is a pop-up book containing visual and interactive information about eye health. It is hoped that this book will increase children's and parents' understanding and awareness of the importance of maintaining eye health from an early age through a fun learning medium.

Keywords Pop Up Book, Education, Refractive Disorders

PENDAHULUAN

Masalah kesehatan anak meliputi kesehatan gigi dan mulut, mata, THT, kulit, serta status gizi yang berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Berdasarkan pemeriksaan terhadap 1.417 siswa, sebagian besar telah menjalani pemeriksaan kesehatan, dengan rujukan tertinggi pada gigi dan mulut (86,1%), diikuti mata (39,3%), THT (21,9%), dan kulit serta rambut (10,4%)(Kurniawan et al., 2022).

Kesehatan mata merupakan bagian penting dari tumbuh kembang anak, namun sering kurang mendapat perhatian. Edukasi sejak dini diperlukan untuk mencegah dan mendeteksi kelainan refraksi seperti miopi, hipermetropi, dan astigmatisme melalui pemahaman tentang penyebab, pencegahan, dan pentingnya pemeriksaan mata. Kurangnya kesadaran anak dan orang tua menyebabkan gangguan penglihatan sering tidak terdeteksi hingga kondisinya menjadi lebih parah.

Penelitian di RSUD Wangaya tahun 2016–2021 menunjukkan dari 655 pasien anak usia 7–18 tahun, prevalensi kelainan refraksi meningkat seiring usia: 23,4% (7–12 tahun), 35,7% (13–15 tahun), dan 40,9% (16–18 tahun) (Ni Luh Putu Pritha Dewi Karunika, Wayan Eka Sutyawan, 2023).

Sebagai solusi edukatif, media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti media cetak, audiovisual, multimedia, interaktif, hingga media cerita naratif (Website, 2023). Salah satu media yang efektif adalah buku pop-up karena mampu menyampaikan informasi kompleks secara sederhana melalui visual tiga dimensi dan elemen interaktif. Buku pop-up tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga hiburan yang meningkatkan daya ingat anak terhadap informasi kesehatan mata.

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan buku pop-up yang efektif sebagai media edukasi dini tentang kesehatan mata pada anak?
2. Bagaimana mendesain buku pop-up yang interaktif dan menarik agar dapat digunakan sebagai sumber edukasi dini tentang gangguan penglihatan pada anak?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan konsep perancangan buku pop-up yang efektif sebagai media edukasi dini tentang kesehatan mata pada anak
2. Merancang buku pop-up yang interaktif dan menarik dengan elemen desain yang sesuai untuk anak-anak, sehingga dapat digunakan sebagai sumber edukasi dini tentang kesehatan mata yang menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan Jurnal Kesehatan Siliwangi, Vol. 2, No. 1, Tahun 2021 yang dilakukan oleh Siti Nur Aisah dan Ridwan Setiawan dengan judul Pop-Up Book Digital 20.20.20 Mempengaruhi Pengetahuan Pencegahan Sindrom Penglihatan Komputer Pada Siswa Sekolah Dasar, berisi penelitian yang menjelaskan tentang sindrom penglihatan computer pada siswa sekolah dasar yang muncul akibat penggunaan gadget yang kurang tepat, terutama selama pandemi Covid-19 (Siti Nur Aisah, 2021). Hasil penelitian Penggunaan pop-up book digital berbasis metode 20-20-20 terbukti meningkatkan pengetahuan siswa tentang pencegahan Sindrom Penglihatan Komputer (SPK) secara signifikan, dengan peningkatan sebesar 51,60%. Manfaat Penelitian ini menjadi dasar pengembangan media edukasi kesehatan mata yang interaktif dan menunjukkan bahwa media visual seperti pop-up book digital efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang pencegahan gangguan penglihatan. Perbedaan antara jurnal dan TA ini terletak pada Jurnal berfokus pada pencegahan SPK akibat penggunaan gadget dengan pop-up book digital, sedangkan TA penulis menekankan edukasi kesehatan mata secara umum melalui pop-up book fisik untuk anak usia dini.

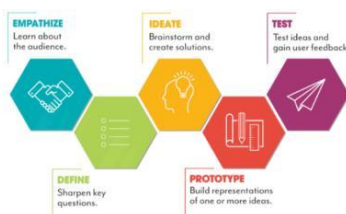
Berdasarkan Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 No. 3, Tahun 2022 yang dilakukan oleh Hanna Nurul Husna, Ade Yeni Aprillia, Winda Trisna Wulandari, Keni Idacahyati, Gatut Ari Wardhani, Firman Gustaman, Lusi Nurdianti, Indra, Diana Sri Zustika, Fajar Setiawan, Dichy Nuryadin Zain, Wawan Rismawan, Lilis Tuslinah, dan Meri dengan judul Penggunaan Video Sebagai Media Edukasi Kesehatan Mata Di Media Sosial, berisi penelitian yang menjelaskan tentang penyuluhan kesehatan mata kepada masyarakat di tengah pandemi Covid-19 melalui media sosial (Husna et al., 2022). Hasil Penelitian ini memberikan solusi pembuatan video edukasi mengenai dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan mata serta cara pencegahannya. Manfaat penelitian ini menjadi referensi pengembangan media edukasi kesehatan mata yang efektif serta menunjukkan bahwa video dapat meningkatkan kesadaran tentang dampak gawai pada kesehatan mata. Perbedaan antara jurnal dan TA, Jurnal menargetkan masyarakat luas dengan video edukasi digital tentang dampak gawai, sedangkan TA penulis berfokus pada anak-anak menggunakan buku pop-up fisik sebagai media edukasi dini kesehatan mata.

Berdasarkan Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya Vol. 4, No. 4, Tahun 2019 yang dilakukan oleh Firdaus Pangestu Marfa, Yosef Yulius, dan Bobby Halim dengan judul Kampanye Kesadaran Diri Pentingnya Menjaga Kesehatan Mata Sejak Dini Tahun 2018, berisi penelitian yang menjelaskan tentang peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini, khususnya pada anak usia 5–11 tahun dan orang tua mereka (Marfa et al., 2019). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa kesadaran kesehatan mata dapat ditingkatkan melalui kampanye menggunakan media edukatif dan interaktif seperti boardgame, maskot, balon, dan poster. Manfaat penelitian ini untuk Tugas Akhir penulis yakni Penelitian ini menjadi acuan pengembangan media edukasi kesehatan mata yang kreatif dan efektif serta menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran sejak dini. Perbedaan antara jurnal dan Tugas Akhir, Jurnal berfokus pada kampanye kesehatan mata melalui berbagai media interaktif, sedangkan TA penulis menggunakan buku pop-up fisik sebagai media edukasi bagi anak-anak untuk memahami pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini.

Berdasarkan Tugas Akhir tahun 2023 yang dilakukan oleh Gracia Emmanuelle dengan judul Perancangan Board Game Pencegahan Miopia Sebagai Media Edukasi Kepada Anak 6–12 Tahun, berisi tentang merancang board game edukatif untuk anak usia 6–12 tahun guna meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang pencegahan miopia (Emmanuelle, 2023). Hasil Perancangan menghasilkan board game edukatif untuk membantu anak usia 6–12 tahun memahami pencegahan miopia dan pentingnya kesehatan mata. Manfaat Penelitian ini menjadi referensi media edukasi visual dan interaktif tentang kesehatan mata bagi anak-anak. Perbedaan antara TA ini dan TA Penulis yaitu TA tersebut menggunakan board game untuk anak usia 6–12 tahun, sedangkan TA penulis menggunakan buku pop-up untuk edukasi kesehatan mata pada anak usia dini.

Berdasarkan Tugas Akhir tahun 2020 yang dilakukan oleh Andi Setyawinata dengan judul Perancangan Buku Interaktif Tentang Gangguan Mata Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5–12 Tahun, berisi tentang peningkatan angka gangguan penglihatan refraksi pada anak dari tahun ke tahun (Setyawinata, 2020). Hasil Perancangan ini menghasilkan media buku interaktif yang digunakan untuk mengenalkan gangguan refraksi seperti miopi, hipermetropi, dan astigmatisme kepada anak usia 5–12 tahun agar lebih memahami pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini. Manfaat karya TA ini untuk Tugas Akhir penulis yakni menjadi referensi dan inspirasi dalam pengembangan media edukasi visual yang interaktif, sehingga membantu penyampaian informasi kesehatan mata kepada anak-anak dengan cara yang mudah dipahami. Perbedaan antara TA ini dan TA Penulis yaitu TA tersebut menggunakan buku interaktif sebagai media edukasi kesehatan mata, sedangkan TA penulis menggunakan buku pop-up dengan pendekatan desain visual yang lebih spesifik, seperti ilustrasi kartun lembut, warna cerah, dan mekanisme pop-up untuk meningkatkan pengalaman belajar anak.

METODE



Gambar 1. Design Thinking

(sumber:<https://www.catalysteducation.com.au/driving-collaborationdesign-thinking/>)

1. Empati (Empathize) :

Mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan anak dan orang tua terkait kesehatan mata sejak dini melalui studi literatur dan sumber internet. Tahap ini bertujuan untuk memahami masalah gangguan penglihatan pada anak, faktor kebiasaan yang memengaruhi kesehatan mata, serta cara belajar anak yang paling efektif melalui media visual dan interaktif.

2. Definisi (Define) :

Merumuskan bahwa anak-anak masih kurang memahami pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan interaktif agar anak dan orang tua lebih sadar akan pentingnya pemeriksaan mata rutin serta kebiasaan sehat bagi mata.

3. Ideasi (Ideate) :

Menghasilkan ide kreatif berupa buku pop-up dengan ilustrasi kartun yang lembut dan ceria, warna pastel dan ceria, serta elemen interaktif untuk menyampaikan informasi kesehatan mata secara menyenangkan dan mudah diingat anak-anak.

4. Prototipe(Prototype) :

Membuat rancangan awal buku pop-up berupa sketsa halaman, ilustrasi karakter, dan contoh mekanisme pop-up interaktif. Prototipe ini digunakan untuk melihat alur cerita, kejelasan pesan, serta daya tarik visual sebelum masuk ke tahap produksi final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Data

a. Segmentasi

1) Target Market

a) Demografi

Ditujukan bagi anak laki-laki dan perempuan berusia 2–10 tahun, yang berada pada jenjang pendidikan PAUD hingga Sekolah Dasar, serta dapat digunakan oleh semua agama.

b) Geografi

Mencakup kota-kota besar di Indonesia

c) Psikografi

Anak-anak yang suka bermain dan memiliki gaya belajar visual umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta lebih mudah menangkap informasi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan didukung oleh tampilan visual yang menarik.

d) Behavior

Anak-anak cenderung lebih menyukai media interaktif dibandingkan teks yang panjang, serta lebih mudah mengingat informasi melalui gambar dan warna. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi menjadi bagian penting dalam membantu pembentukan pemahaman

2) Target Audience

a) Demografi

Ditujukan bagi laki-laki dan perempuan berusia 25–40 tahun, dengan latar belakang pendidikan SMA hingga Perguruan Tinggi Negeri, serta dapat digunakan oleh semua agama.

b) Geografi

Mencakup kota-kota besar di Indonesia

c) Psikografi

Orang tua yang memperhatikan kesehatan dan pertumbuhan anak biasanya memilih media pendidikan yang praktis, interaktif, mudah dimengerti dan mengutamakan aktivitas yang dapat dilakukan bersama anak sebagai bagian dari proses belajar.

d) Behavior

Orang tua cenderung mencari media edukasi yang nyaman, menarik, dan mampu membantu anak memahami materi dengan lebih mudah, serta memiliki kebiasaan mendampingi anak saat belajar sehingga media interaktif sangat mendukung proses edukasi bersama.

b. USP (Unique Selling Proposition)

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi sejak dini tentang kesehatan mata anak sebagai bagian dari upaya pencegahan yang sering kali diabaikan, meskipun memiliki dampak langsung dan berkelanjutan terhadap proses belajar, kemampuan konsentrasi, serta pertumbuhan anak. Berbeda dengan masalah kesehatan lain seperti gigi, THT, atau kulit yang gejalanya lebih mudah terdeteksi, gangguan penglihatan pada anak biasanya berkembang secara diam-diam dan tidak disadari dari awal oleh anak maupun orang tua. Hal ini menyebabkan masalah penglihatan sering kali baru terdeteksi setelah kondisi sudah parah, yang berpotensi menurunkan prestasi belajar dan kualitas hidup anak. Karena itu, perancangan ini menekankan pentingnya memberikan pemahaman kepada anak sejak dini mengenai gejala awal, penyebab, serta cara mencegah gangguan penglihatan, sekaligus membentuk kebiasaan baik dalam merawat kesehatan mata sebelum masalah semakin memburuk.

c. ESP (Emotional Selling Proposition)

Buku pop-up memberikan perasaan nyaman bagi anak-anak saat belajar tentang topik kesehatan mata yang biasanya dianggap sulit dipahami. Dengan bentuk pop-up yang interaktif, anak-anak belajar dengan lebih santai dan tidak merasa tertekan, sehingga proses belajar menjadi lebih alami dan menyenangkan. Perasaan nyaman ini membantu anak-anak lebih mudah menerima informasi dan mengingat cara-cara yang baik untuk menjaga kesehatan mata mereka. Bagi orang tua, buku ini juga memberikan rasa tenang karena memungkinkan mereka memperkenalkan topik kesehatan dengan cara yang lembut, ramah, dan tidak menimbulkan tekanan pada anak. Buku ini menjadi sarana yang menciptakan suasana belajar yang positif, hangat, dan penuh pemahaman.

d. POSITIONING

Perancangan ini ditujukan sebagai media edukasi kesehatan mata untuk anak usia 2–10 tahun. Pada usia ini, anak-anak belajar lebih cepat melalui visual dan membutuhkan suasana yang nyaman, aman, serta tampilan yang menarik. Karena itu bahasa yang digunakan disusun secara sederhana dan ringan agar mudah dipahami oleh anak.

Gaya visual yang digunakan berupa Kartun dengan karakter lembut, ceria, dan bersahabat. Pendekatan ini membantu menjelaskan informasi tentang kesehatan mata yang bersifat medis menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak. Ilustrasi dibuat sederhana dan tidak terlalu rumit agar mudah dikenali dan tidak membuat bingung. Pemilihan warna menggunakan kombinasi warna pastel dan warna ceria seperti biru, hijau, serta kuning. Warna tersebut dipilih agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menenangkan, dan positif bagi anak. Semua elemen visual dirancang agar mendukung pembelajaran yang nyaman dan aman, sehingga pesan tentang kesehatan mata bisa diterima dengan baik tanpa terasa memaksa.

2. Strategi Kreatif

a. Konsep Estetis

1) Verbal

- a) **Headline / Judul** : Mata Sehat, Penglihatan Jernih.
- b) **Subtitle / Sub judul** : Kenali dan Jaga Kesehatan Mata.
- c) **Credit Line** : Buku Pop-Up, serta nama author: Liska Ningtyas.
- d) **Bodycopy** : Bodycopy dibuat agar dapat menjelaskan pesan di balik setiap ilustrasi

2) Visual

a) Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis axial layout, di mana bagian tengah halaman menjadi pusat perhatian utama



Gambar 2. Axial Layout

(sumber: <https://pin.it/7fgd8GO0X>)

b) Warna

Ilustrasi dibuat sederhana dan mudah dikenali, sedangkan penggunaan warna pastel dipadukan dengan warna ceria seperti biru, hijau, dan kuning bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung pemahaman anak.



Gambar 3. Pallette Warna

(sumber: <https://piktochart.com/tips/cartoon-color-palette>)

c) Typografi

Perancangan ini menggabungkan tiga jenis font dengan karakter yang berbeda. Chewy digunakan pada judul. Baloo 2 ExtraBold dipilih untuk subjudul, sedangkan Varela Round digunakan sebagai bodycopy.

Tabel 1. Typografi

Font Chewy	Font Baloo 2 ExtraBold	Font Varela Round

d) Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran utama dalam perancangan ini, tidak hanya sebagai elemen visual pendukung, tetapi juga sebagai sarana penyampai pesan dan daya tarik

utama. Ilustrasi difokuskan pada satu tokoh bernama Nala yang berperan sebagai pengantar materi.

Gaya ilustrasi yang digunakan berupa ilustrasi kartun dengan karakter lembut, ceria, dan bersahabat. Pendekatan ini bertujuan menyederhanakan informasi kesehatan mata yang bersifat medis agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak.

3) Sinopsis

Nala adalah seorang anak perempuan berusia 7 tahun yang ceria dan penuh rasa ingin tahu. Melalui pengalaman sehari-hari, Nala mengajak anak-anak mengenal pentingnya menjaga kesehatan mata sejak dini. Dengan bahasa sederhana dan ilustrasi yang menyenangkan, buku ini mengenalkan gejala, penyebab, dan cara mencegah gangguan mata agar penglihatan tetap sehat dan jernih.

Storyline :

- Scene 1 : Perkenalan karakter bernama Nala
- Scene 2 : Penjelasan mengenai gejala miopi (rabun jauh)
- Scene 3 : Menjelaskan beberapa penyebab miopi
- Scene 4 : Menjelaskan tentang cara mencegah miopi
- Scene 5 : Penjelasan mengenai gejala hipermetropi (rabun dekat)
- Scene 6 : Menjelaskan tentang penyebab hipermetropi
- Scene 7 : Menjelaskan langkah pencegahan hipermetropi
- Scene 8 : Penjelasan mengenai gejala Astigmatisme (mata silinder)
- Scene 9 : Menjelaskan mengenai penyebab astigmatisme
- Scene 10 : Menjelaskan tentang cara mencegah astigmatisme
- Scene 11 : Penutup dan pesan ajakan untuk menjaga kesehatan mata

b. Konsep Teknis

- 1) **Ibis Paint** : IbisPaint adalah aplikasi untuk menggambar dan melukis secara digital yang sering dipakai membuat ilustrasi, komik, dan desain grafis, terutama di perangkat seperti Android, iOS, dan tablet.
- 2) **CorelDraw** : CorelDraw adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang digunakan untuk membuat ilustrasi, logo, poster, layout, dan berbagai kebutuhan desain visual secara profesional.

3. Media Plan

a. Media Utama

Buku pop up dipilih sebagai media utama karena mampu menggabungkan cerita, ilustrasi, dan interaksi dalam satu media. Anak dapat belajar tentang kesehatan mata sambil bermain dan bereksplorasi.

b. Media Pendukung

- 1) **Kaos** : Kaos adalah cara promosi yang praktis dan mudah digunakan dalam berbagai kegiatan.
- 2) **Totebag** : Ramah lingkungan, fleksibel, dan bisa digunakan berulang kali, totebag sering dipakai sebagai alat promosi yang baik dan berfungsi dengan menampilkan desain atau logo tertentu.

- 3) Poster : Ditempatkan di lokasi yang strategis, poster mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan iklan dengan cara yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.
- 4) Kipas : Selain berfungsi sebagai alat penyejuk, kipas juga efektif menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara menarik
- 5) X-Banner : X-Banner adalah media iklan yang praktis dan mudah dipasang, sering digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dalam berbagai acara.
- 6) Standee Karakter : Standee karakter merupakan media promosi berbentuk figur yang menampilkan tokoh atau ilustrasi tertentu secara visual dan menarik.
- 7) Stiker :Stiker adalah media visual yang fleksibel dan mudah ditempelkan pada berbagai permukaan.
- 8) Gantungan Kunci : Karena sering digunakan, gantungan kunci efektif sebagai media promosi dengan menampilkan logo atau pesan secara terus-menerus.
- 9) Magnet Kulkas : Magnet kulkas adalah media promosi yang ditempel di permukaan logam dan sering terlihat sehari-hari.
- 10) Kalender : Karena masa pakainya panjang, kalender efektif sebagai media promosi berkelanjutan.

PERANCANGAN KARYA

1. Desain Karakter

a. Nala

Karakter Nala memiliki desain akhir dengan ciri utama rambut coklat yang dikuncir, mata coklat gelap, baju dan rok berwarna pink, kaos biru, kacamata ungu tua, serta sepatu ungu tua dengan sol coklat. Secara karakter, Nala digambarkan sebagai sosok yang ceria, percaya diri, aktif, ramah, bersahabat, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.



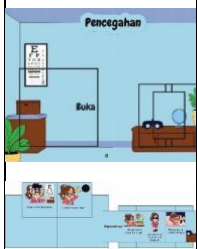
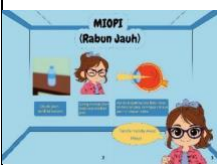
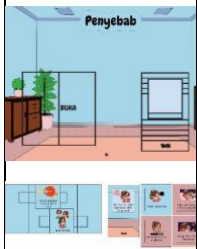
Gambar 4. Karakter Nala

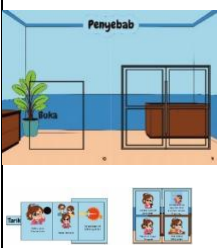
Sumber:(Liska Ningtyas, 2026)

2. Media Utama

Media utama dapat dipaparkan pada table berikut ini :

Tabel 2. Final Design

NO	Coloring	Tipografi			
1		Halaman: Cover depan Headline: Mata Sehat, Penglihatan Jernih Sub-headline: Kenali dan jaga Kesehatan mata Keterangan halaman: Pengenalan judul buku	8		Halaman: 12-13 Headline: Pencegahan Keterangan halaman: Mengenal pencegahan Hipermetropi
2		Halaman: 1 Headline: Hai! Namaku Nala Yuk, Jaga Kesehatan Mata Keterangan halaman: Perkenalan karakter dan ajakan menjaga kesehatan mata	9		Halaman: 14-15 Headline: Astigmatisme (Silinder) Keterangan halaman: Mengenal gejala Astigmatisme
3		Halaman: 2-3 Headline: Miopi (Rabun Jauh) Keterangan halaman: Mengenal gejala miopi	10		Halaman: 16-17 Headline: Penyebab Keterangan halaman: Mengenal penyebab Astigmatisme

4		Halaman: 4-5 Headline: Penyebab Keterangan halaman: Mengenal penyebab miopi	11		Halaman: 18-19 Headline: Pencegahan Keterangan halaman: Mengenal pencegahan Astigmatisme
5		Halaman: 6-7 Headline: Pencegahan Keterangan halaman: Mengenal pencegahan miopi	12		Halaman: 20 Headline: Yuk, jaga kesehatan mata mulai sekarang Keterangan halaman: Penutup sekaligus ajakan untuk menjaga Kesehatan mata
6		Halaman: 8-9 Headline: Hipermetropi (Rabun Dekat) Keterangan halaman: Mengenal gejala Hipermetropi	13		Halaman: Cover belakang Headline: Jaga Kesehatan Mata Sub-headline: Cara menjaga penglihatan agar tetap sehat dan jernih Keterangan halaman: Berisi tips menjaga Kesehatan mata
7.		Halaman: 10-11 Headline: Penyebab Keterangan halaman: Mengenal penyebab Hipermetropi			

3. Media Pendukung

Tabel 3. Media Pendukung

a	Kaos		f	Standee Karakter	
b	Totebag		g	Stiker	
c	Poster		h	Gantungan Kunci	
d	Kipas		i	Magnet Kulkas	
e	X-Banner		j	Kalender	

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengenai gangguan penglihatan dan pencegahannya. Perancangan ini dilakukan karena banyaknya kasus gangguan refraksi pada anak di Indonesia dan kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Tujuan utama dari perancangan ini adalah membuat media pembelajaran yang efektif, mudah dipahami, dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan visual serta interaktif. Buku pop-up dipilih sebagai media karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking, yang meliputi tahap empati, definisi, ideasi, dan prototipe,

sehingga menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan sasaran. Hasil perancangan adalah sebuah buku pop-up interaktif yang dilengkapi dengan ilustrasi kartun, warna yang ceria dan pastel, dan mekanisme tiga dimensi yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Diharapkan dampak dari perancangan ini bisa membentuk kesadaran lebih awal tentang pentingnya menjaga kesehatan mata, membiasakan gaya hidup sehat, dan mendorong pemeriksaan mata secara rutin. Manfaat yang didapat oleh masyarakat mencakup adanya media pembelajaran yang menarik, mudah dijangkau, serta bisa membantu orang tua dan pendidik dalam memberikan informasi tentang kesehatan mata kepada anak dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

B. Saran

Media edukasi yang dirancang diharapkan dapat disempurnakan dari segi visual, materi, dan interaktivitas agar semakin menarik serta mudah dipahami oleh anak-anak. Ke depannya, media ini juga dapat dikembangkan ke dalam bentuk digital atau media pendukung lainnya sehingga jangkauan penyampaian informasi mengenai kesehatan mata menjadi lebih luas dan efektif.

Daftar Pustaka

- Emmanuelle, G. (2023). *Perancangan Board Game Pencegahan Miopia Sebagai Media Edukasi Kepada Anak 6–12 Tahun*. /id/eprint/7251/1/18420100056-2023-Universitasdinmika.pdf
- Hanna Nurul Husna, Ade Yeni Aprillia, Winda Trisna Wulandari, K. I., & Gatut Ari Wardhani, Firman Gustaman, Lusi Nurdianti, Indra, Diana Sri Zustika, Fajar Setiawan, Dichy Nuryadin Zain, Wawan Rismawan, Lilis Tuslinah, M. (2022). Penggunaan Video Sebagai Media Edukasi Kesehatan Mata Di Media Sosial. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 636. <https://www.academia.edu/download/103100992/pdf.pdf>.
- Kurniawan, F., Astiarani, Y., Santi, B. T., Kristian, K., Satya, R., & Fitriah, N. (2022). Pemeriksaan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Penjaringan Health Screening for the Primary School Students in Penjaringan District. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 148–157. <http://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/mitra/article/view/2922>.
- Marfa, F. P., Yulius, Y., & Halim, B. (2019). Kampanye Kesadaran Diri Pentingnya Menjaga Kesehatan Mata Sejak Dini Tahun 2018. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 153–158. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.795>
- Ni Luh Putu Pritha Dewi Karunika, Wayan Eka Sutyawan, N. M. A. S. (2023). Profile Penderita Kelainan Refraksi Pada Anak Di Rumah Sakit Umum Daerah Wangaya Pada Tahun 2016-2021. *JURNAL MEDIKA UDAYANA*, 12(8), 57–62. <https://jurnal.harianregional.com/eum/full-80163>
- Setyawinata, A. (2020). *Perancangan Buku Interaktif Tentang Gangguan Mata Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5 – 12 Tahun*. /id/eprint/4095/1/16420100069-2020-Universitasdinamika.pdf
- Siti Nur Aisah, R. S. (2021). Pop-Up Bok Digital 20.20.20 Mempengaruhi Pengetahuan Pencegahan Sindrom Penglihatan Komputer Pada Siswa Sekolah Dasar. *Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 52–59. <https://jks.juriskes.com/index.php/jks/article/view/1832>.
- Website, A. (2023). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>