

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF EBAGAI PENCEGAHAN PENYAKIT KECACINGAN PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN

Tiffany Annabel Prajogo¹, Sultan Arif Rahmadianto², Ayyub Anshari Sukmaraga³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung
Email : 331810022@student.machung.ac.id, sultan.arif@machung.ac.id,
ayyub.anshari@machung.ac.id

Abstrak

Cacingan sering kali menyerang anak-anak, Indonesia menjadi negara yang tingkat prevalensi kecacingannya cukup tinggi sekitar 2,5-62%. Anak-anak masih belum sadar pentingnya menjaga kebersihan diri guna terhindar dari cacingan. Ditambah dengan minat baca Indonesia yang sangat rendah, menurut UNESCO tingkat membaca orang Indonesia hanya 0,001%. Oleh karena itu perlu dibuat buku cerita edukasi pencegahan kecacingan. Cerita yang digunakan adalah bagaimana telur cacing kremi masuk dan membuat anak cacingan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif non interaktif dan kuantitatif, sehingga menghasilkan ilustrasi buku cerita interaktif yang mengedukasi anak usia 3-5 tahun tentang pencegahan kecacingan dengan cara menjaga kebersihan tangan dan kuku. Konsep perancangan bertujuan untuk menyampaikan informasi pencegahan cacing kremi dengan visual yang simple dan warna yang cerah agar menarik anak-anak. Dibuat interaktif dengan lift the flap dan permainan agar anak-anak aktif ikut serta dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Media pendukung dalam perancangan ini adalah poster, Instagram feeds, dan merchandise seperti stiker dan sabun cuci tangan.

Kata kunci: kesehatan, buku cerita, ilustrasi, cacing kremi.

Abstract

Intestinal Worms often infected children, Indonesia have fairly high prevalence rate of about 2.5-62%. Children still do not realize the importance of maintaining personal hygiene in order to avoid intestinal worms. Coupled with the very low reading interest in Indonesia, according to UNESCO the reading rate of Indonesians is only 0.001%. Therefore, it is necessary to make education book to prevent intestinal worms. The story used is how pinworm eggs enter the body and makes children infected. In this study, the methods used were non-interactive qualitative and quantitative methods, resulting in making interactive storybook illustrations that educate children aged 3-5 years about the prevention of intestinal worms by keeping their hands and nails clean. The design concept aims to convey pinworm prevention information with simple visuals and bright colors to attract children. Made interactive with lift the flap and games so that children can actively participate and the information can be conveyed properly. Supporting media in this design are posters, Instagram feeds, and merchandise such as stickers and hand washing soap.

Keywords: health, storybook, illustration, intestinal worms.

PENDAHULUAN

Penyakit kecacingan atau yang lebih kita kenal dengan cacingan adalah infeksi yang disebabkan oleh satu atau lebih jenis cacing (Zulkoni, 2011). Cacingan termasuk ke dalam penyakit tropis yang terabaikan di Indonesia. Akibat yang ditimbulkan dari cacingan adalah membuat tubuh anak malnutrisi, zat gizi di tubuh menurun yang menyebabkan IQ menurun sehingga kecerdasan anak menjadi berkurang (Sukmasari, dkk, 2013). Menurut World Health Organisation (WHO), Indonesia berada dalam urutan ketiga setelah India dan Nigeria yang memerlukan penanganan khusus terhadap cacingan. Di Indonesia sendiri, menurut lampiran Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 15 Tahun 2017 tentang penanggulangan cacingan. Jumlah prevalensi ini meningkat menjadi 80% bila dihitung pada anak usia sekolah bervariasi antara 2,5%-62% (Putra, 2017).

Menurut Mardiana (2008) Salah satu cacing yang paling banyak dijumpai pada manusia di Indonesia adalah *Enterobius vermicularis* atau Cacing Kremi. Cacing Kremi merupakan parasit yang umumnya ditemui pada anak kecil, terutama mereka yang berusia di bawah 10 tahun. Cacing ini berbentuk seperti benang berwarna putih dan ia menjadikan manusia sebagai satu-satunya host atau inang definitif. Inang definitif adalah tempat parasit berkembang, bereproduksi hingga bertelur.

Penularan dan penyebaran cacing Kremi sangat mudah dan luas dibandingkan dengan infeksi penyakit cacing lainnya karena cacing Kremi dapat menyebar melalui media apapun (Natadisastra, Djaenudin & Agoes, Ridad, 2009, p.72). Berbagai faktor yang menyebabkan kita terinfeksi Kremi adalah kebersihan diri yang buruk, tinggal di tempat yang padat, penularan dari anggota keluarga, sanitasi yang buruk, pola asuh yang kurang, dan pengetahuan orang tua akan kecacingan yang minim (Rosdania, 2016). Dokter Rospita Dian mengatakan, kecacingan dapat mengenai semua orang tetapi anak-anak yang paling rentan dan tidak ada hubungan antara kecacingan dan kemiskinan (Putra, 2017). Anak-anak rentan terhadap cacing Kremi karena mereka belum sadar pentingnya menjaga kebersihan diri sendiri. Oleh sebab itu, bila kita bisa menjaga kebersihan diri dan lingkungan dengan baik, kemungkinan tingkat kecacingan akan berkurang.

Pemerintah sudah berupaya untuk memberantas penyakit kecacingan dengan cara membagikan obat cacing secara massal, memberikan penyuluhan pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan, dan sosialisasi perilaku hidup bersih di pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar

(Litbangkes, 2017). Cara lain yang bisa dilakukan untuk mengedukasi anak-anak adalah dengan buku ilustrasi interaktif yang mengajarkan cara menjaga kebersihan diri sebagai pencegahan penyakit kecacingan pada anak. Menurut para ahli komunikasi, 80% info yang kita terima berasal dari penglihatan kita maka dari itu, ilustrasi lebih efisien dalam menyampaikan pesan terhadap pembacanya dan membantu pembaca mendapatkan bayangan akan informasi yang diberikan. Dengan begitu, pesan yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik (Prasetyo, 2006). Pada buku pelajaran dan edukasi seharusnya juga disertakan dengan visual agar anak-anak dapat cepat memahami informasi yang diberikan.

Menurut Rowan (2017) anak usia 2-4 tahun tidak boleh lebih dari 1 jam dalam memakai *gadget*. Pembatasan pemakaian *gadget* untuk anak di bawah 5 tahun dapat memberikan efek untuk hidup yang lebih sehat saat dewasa nanti. Menonton televisi, bermain *gadget* dapat berpengaruh terhadap anak karena memiliki sensitifitas lebih tinggi terhadap radiasi dibandingkan dengan orang dewasa. Dimana masa ini merupakan saat dimana otak dan sistem imun masih berkembang.

Dr. Shane mengatakan membaca buku cetak memberikan efek lebih baik dari *gadget*. Ketika bermain atau membaca dari *gadget* membuat anak kurang mengembangkan imajinasinya dan kurang fokus (Purba, 2017). Buku ilustrasi atau buku bergambar membuat anak tertarik untuk membaca. Hal ini dapat meningkatkan minat membaca pada anak dimana minat membaca di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara lain. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) menyebutkan dari 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang memiliki minat baca (0,001%). Selanjutnya riset yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 yang bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* menyatakan minat baca Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara. Padahal, peringkat Indonesia dalam segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca berada di atas negara-negara Eropa (Devega, 2017). Inisiator Pustaka Bergerak, Nirwan Ahmad Arsuka mengatakan sebenarnya anak-anak gemar membaca, hanya saja buku-buku asli Indonesia kebanyakan tidak menarik. Maka dari itu penulis ingin membuat buku cerita interaktif sebagai pencegahan penyakit kecacingan pada anak guna menumbuhkan minat baca dan memberikan edukasi mengenai cacing Kremi.

TINJAUAN PUSTAKA

Suluwi, dkk. (2017) dalam judul “Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Permainan Edukatif Sukata Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Tentang Pencegahan Penyakit Cacingan pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016”, tujuan perancangan ini adalah membahas penyuluhan dan pencegahan penyakit kecacingan dengan metode permainan ular tangga. Permainan edukatif yang menyenangkan ini membuat siswa mudah mengerti terhadap info yang diberikan. Dari artikel tersebut didapatkan masukan bagi perancangan yang dilakukan berupa referensi dalam pendekatan edukasi ke anak-anak

dengan diselipkan beberapa interaksi permainan yang menarik dalam buku ilustrasi.

Wignyodiputro, dkk. (2018) dalam judul “Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Tentang ‘Kebiasaan Jorok Anak’ untuk Usia 3-6 Tahun Dipadukan dengan Teknik Digital Imaging”, tujuan penelitian ini adalah Membuat anak termotivasi untuk melakukan perbaikan pola personal hygiene yang diharapkan menjadi perilaku mereka dalam kesehariannya. Referensi yang didapatkan dalam segi cerita bahwa menjaga kebersihan memegang peranan penting agar terhindar dari penyakit cacingan.

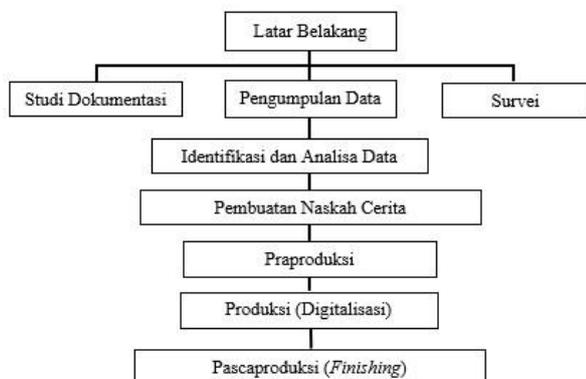
Hartono, dkk (2017) dalam judul “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun”, tujuan dari perancangan ini adalah membahas tentang menanamkan self- esteem pada anak dengan buku interaktif. Karakter dan warna yang digunakan juga menarik untuk anak. Dari artikel tersebut dapat diambil sebagai referensi dalam membuat buku cerita interaktif dan *style* ilustrasi sederhana namun menarik. Ariningsih, dkk. (2020) dalam judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Menjaga Kebersihan Kuku bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Denpasar”, tujuan penelitian ini adalah mendidik anak agar mengerti pentingnya menjaga kebersihan kuku dan mau memotong kukunya sendiri melalui buku cerita yang menarik. Artikel ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pendekatan melalui buku cerita agar anak-anak tertarik untuk menjaga kebersihannya.

Kartaatmadja (2016) dalam judul “Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia untuk Rekomendasi Pembuatan Buku Cergam Anak”, tujuan perancangan ini adalah membuat cerita bergambar ilustrasi karakter yang kuat agar cerita yang dibuat menjadi menarik. Dalam membuat karakter kita harus mempunyai ciri khas sendiri agar dapat dibedakan dengan karya orang lain. Jangan hanya mengikuti gaya gambar orang lain tapi kita kreasikan dan rombak sesuai gaya kita. Artikel ini dapat digunakan sebagai referensi dalam membuat karakter pada buku agar menarik serta mempunyai karakter yang kuat agar dapat menyokong cerita yang dibuat.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif non interaktif yaitu mengadakan kajian berdasarkan analisis dokumen. Dalam hal ini penulis menggumpulkan data penelitian dari studi pustaka terdahulu. Untuk metode kuantitatif dapat dilakukan pembagian survei kepada target yang telah ditentukan untuk mengetahui pendapat Responden terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka mengenai pengetahuan terhadap kecacingan, dan melakukan survei. Berdasarkan pengumpulan data di atas, dapat diperoleh melalui penerapan metode analisis berupa 5W+1H. Metode tersebut mampu menjawab permasalahan kesehatan dikalangan anak-anak dalam memahami pentingnya menjaga kebersihan agar terhindar dari cacing kremi. Kemudian dari data yang ada dibuatlah naskah cerita untuk buku cerita interaktif ini. Pada tahap praproduksi dilakukan penentuan alur cerita, mengembangkan karakter, pemilihan warna, perancangan *layout*, pembuatan sketsa. Lalu pada tahap produksi, sketsa

yang telah dibuat diberi pewarnaan, pemilihan brush, lighting, dan ke tahap terakhir yaitu pascaproduksi (*finishing*).



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan dan Analisis Data

Untuk merancang buku cerita Kremi dibutuhkan beberapa informasi mengenai morfologi cacing dan telur kremi, cara penyebaran, dan pencegahan yang dapat dilakukan untuk menghindari terinfeksi cacing kremi. Dari data tersebut ditemukan ada 4 cara penyebaran oleh cacing Kremi yaitu, autoinfeksi, penularan dari orang ke orang, penularan melalui udara, dan retroinfeksi. Autoinfeksi merupakan penularan yang paling sering terjadi pada anak kecil karena tidak mencuci tangannya (Kusumasari, 2019). Hal ini dapat terjadi ketika seseorang yang sudah menderita cacingan kemudian menggaruk anus yang gatal. Secara otomatis telur berpindah dari anus ke tangan penderita. Kegiatan menghisap jari, menggigit kuku, memegang makanan tanpa mencuci tangan dapat menyebabkan seseorang terinfeksi cacing kremi. Kemudian pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan menjaga kebersihan tangan, mencuci tangan sebelum makan dan sesudah dari wc, serta menjaga kuku tetap pendek dan bersih. Hal-hal ini yang akan dimasukkan sebagai edukasi dalam buku cerita kremi.

4.2 Analisa Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, analisis yang digunakan dalam buku cerita ini adalah 5W+1H dengan jawaban tentang pengertian penyakit kecacingan, kronologi cacing kremi masuk dan menginfeksi manusia, tempat-tempat cacing kremi bersarang, cacing kremi dan anak-anak yang menjadi korbannya, kenapa pencegahan penyakit kecacingan perlu dilakukan, dan cara pembuatan buku ilustrasi interaktif. Dari data kualitatif non interaktif yaitu melakukan kajian terhadap analisis dokumen didapatkan beberapa data untuk membuat buku cerita. Dari data morfologi cacing kremi baik jantan, betina, dan telur dapat dijadikan patokan dalam menggambar karakter cacing Kremi dan telur kremi. Jalan dan ide cerita didapatkan dari informasi cara

penyebaran telur kremi. Untuk permainan interaktifnya pembaca diberi peran untuk mencegah telur masuk ke mulut atau hidung dengan beberapa permainan.

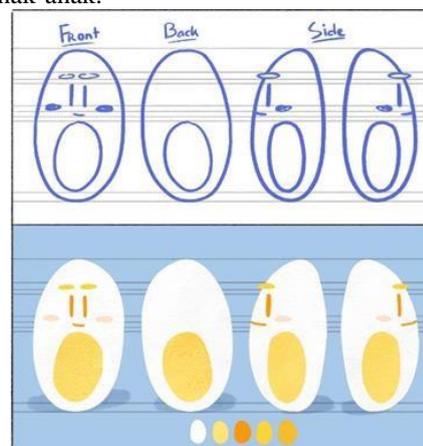
4.3 Sintesis Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan buku cerita interaktif sebagai pencegahan penyakit kecacingan pada anak usia 3-5 tahun menggunakan alur maju yang menceritakan telur cacing kremi dalam tubuh anak lelaki bernama Bobi. Para telur ingin bermain keluar dengan menggunakan tangan Bobi sebagai transportasi mereka dan masuk kembali ke tubuh Bobi untuk menjadi cacing dewasa. Pada bagian interaktif berisi permainan untuk mencegah telur cacing kremi masuk ke dalam tubuh Bobi. Interaktif yang terdapat pada buku ini berupa *maze*, mencari perbedaan, menghubungkan garis, dan *lift the flap*. Warna palet yang digunakan adalah warna pastel yang ceria namun tidak terlalu pudar.

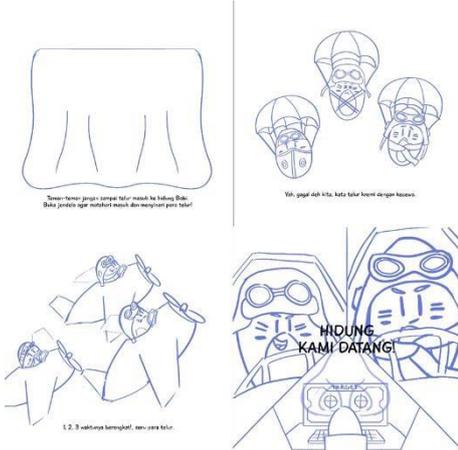
Tujuan perancangan ini adalah sebagai pencegahan penyakit kecacingan pada anak usia 3-5 tahun yang memberikan info penting tentang bahaya penyakit kecacingan dan cara mencegah dengan menjaga kebersihan. Strategi promosi yang dilakukan dengan menggunakan poster ukuran A4 dan Instagram *feeds*. *Merchandise* yang disediakan adalah sabun cuci tangan dan stiker.

4.4 Visualisasi Desain

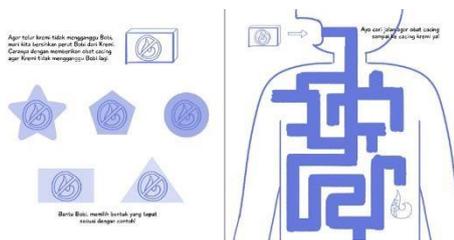
Dimulai dengan membuat naskah cerita yang dilanjutkan dengan pembuatan karakter yaitu cacing dan telur kremi. Telur digambarkan berbentuk oval dan memiliki 2 lapis seperti bentuk telur dari cacing kremi. Telur kremi sebenarnya mempunyai beberapa lapisan namun digambarkan hanya 2 lapisan untuk menyederhanakan bentuknya. Untuk karakter cacing kremi yang digunakan pada buku cerita ini hanya cacing jantan. Cacing kremi jantan mempunyai ciri bewarna putih, berbentuk seperti benang, dan ekornya melingkar. Maka dari itu karakter cacing kremi dibuat mempunyai ekor melingkar dengan badannya yang imut agar tidak terlalu menjijikan saat dilihat anak-anak.



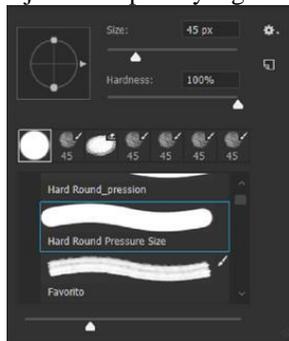
Gambar 8. Sketsa Halaman 19-22



Gambar 9. Sketsa Halaman 23-26

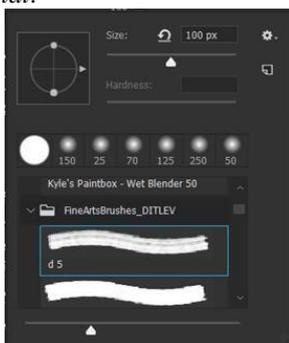


Gambar 10. Sketsa Halaman 27-28 Kemudian masuk ke tahapan pemilihan brush untuk pewarnaan. Brush yang digunakan adalah brush Hard Round Pressure Size untuk mewarnai warna dasar. Proses pewarnaan dipisah per layer sesuai dengan objek dan lapisan yang sedang diwarnai.



Gambar 11. Pemilihan Brush Warna Dasar

Selanjutnya memberikan warna dasar sesuai palet warna yang dipilih terhadap sketsa buku cerita per halaman. Setelah itu pemberian tekstur pada gambar dengan menggunakan brush d5. Tekstur diberikan agar hasil akhir ilustrasi tidak flat.

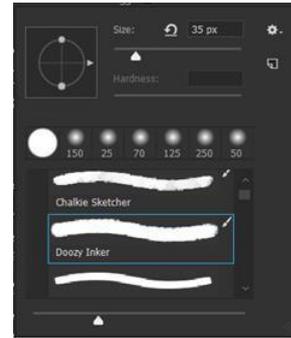


Gambar 12. Pemilihan Brush Tekstur



Gambar 13. Contoh Pemberian Tekstur

Setelah diberikan tekstur pada objek, ditambahkan beberapa detail seperti garis-garis dengan menggunakan brush Doozy Inker.



Gambar 14. Pemilihan Brush Untuk Detail Ilustrasi



Gambar 15. Contoh Pemberian Detail

Setelah pewarnaan selesai, diberikan bayangan di beberapa objek yang dirasa perlu agar warnanya tidak samar dan menyatu dengan latar atau objek lainnya. Penambahan bayangan juga menggunakan brush Hard Round Pressure Size dan menggunakan warna 1 tone lebih gelap dari objek.



Gambar 16. Penambahan Bayangan Pada Ilustrasi

Untuk font pada buku cerita Kremi, font yang dipilih adalah Playtime with Hot Toddlers yang termasuk dalam jenis hand drawn atau komik dengan ukuran 16pt di setiap halamannya. Model font ini dipilih karena tidak kaku dan cocok untuk buku cerita anak-anak. Untuk judul pada cover menggunakan font Clegane Reguler ukuran 138pt.

1234567890.,/:'<>?:"!@# \$% ^ & * ()
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 17. Font Playtime with Hot Toddlers

1234567890.,/:'<>?:"!@# \$% ^ & * ()
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 18. Font Clegane Reguler

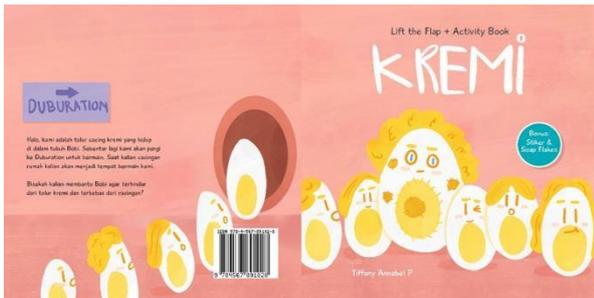


Gambar 19. Contoh Pemakaian Font Playtime with Hot Toddies

HASIL

Media utama dari “Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Pencegahan Penyakit Kecacangan pada Anak Usia 3-5 Tahun” adalah buku cerita ilustrasi berjudul “Kremi” yang berjumlah 32 halaman termasuk halaman buku ini milik siapa dan tentang penulis. Buku ini berukuran 20cm x 20cm yang dicetak dengan *hardcover*. Dilengkapi dengan *lift the flap* dan aktivitas berupa permainan seperti maze, menghubungkan titik, dan lain-lain. Berikut adalah hasil perancangan buku cerita “Kremi”.

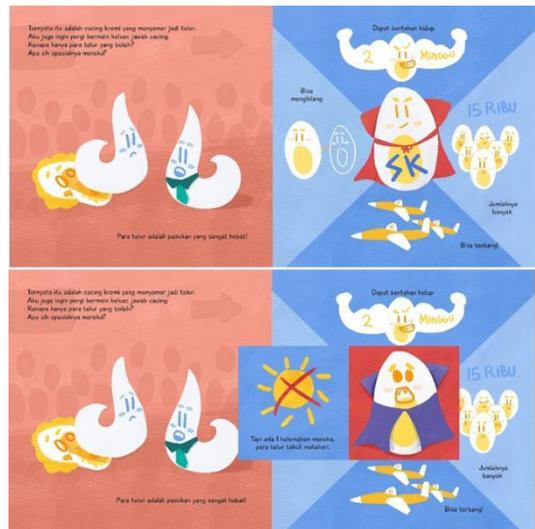
Buku Cerita Ilustrasi



Gambar 20. Cover Buku Cerita Kremi



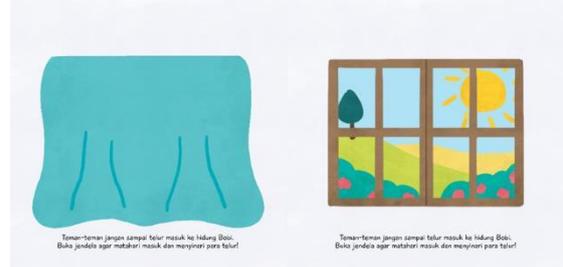
Gambar 21. Halaman Utama 1-2 dan 1 Flap



Gambar 22. Halaman Utaman 5-6 dan 6 Flap



Gambar 23. Halaman Utama 9-10



Gambar 24. Halaman Utama 23-26

Sabun Cuci Tangan

Merchandise selanjutnya adalah sabun cuci tangan karena dengan mencuci tangan dengan sabun adalah cara efektif dalam mencegah cacangan. Jenis sabun yang dipilih adalah *soap flakes* atau sabun kering yang berupa potongan lembaran sabun karena bila sabun cair ada resiko tumpah atau bocor saat pengiriman. *Soap flakes* dimasukkan ke dalam kotak transparan berukuran 6,5cm x 5cm x 2,5cm agar mudah untuk dibawa. Dilengkapi dengan gantungan dan kaitan kunci yang dapat dikaitkan ke tas dan dapat dibawa kemana-mana. Cara memakainya pun cukup mudah dan praktis, hanya membutuhkan 1 lembar sabun untuk mencuci tangan. Bahan sabun ini dibuat dengan natural sehingga aman untuk anak-anak.



Gambar 31. Soap Flakes



Gambar 32. Pengaplikasian Gantungan Soap Flakes Desain Book Packaging

Desain *packaging* buku menggunakan ilustrasi badan manusia yang pada bagian perutnya menggunakan plastik mika. Ukurannya panjang 25cm, lebar 5cm, dan tinggi 27cm. Bentuknya berupa *paper bag* dengan kertas yang kokoh berbentuk persegi panjang yang terdapat tali pada bagian atas untuk memudahkan membawa buku. Dalam *packaging* ini terdapat buku, stiker, dan kotak sabun.



Gambar 33. Book Packaging

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pencegahan terhadap kecacingan dengan menjaga kebersihan tangan dan kuku sangatlah penting. Terutama cacung kremi yang merupakan penyebab cacangan pada anak paling banyak. Pemakaian obat cacung memang berguna untuk membasmi cacung kremi, namun bila anak tidak diajarkan cara mencegahnya, anak-anak akan mudah terkena lagi. Cacung membawa dampak buruk bagi anak yaitu, kekurangan gizi dan rasa gatal yang parah di malam hari. Hal ini membuat anak menjadi tidak bisa tidur dan mempengaruhi pertumbuhan dan emosinya. Anak-anak lebih mudah terkena cacung karena belum menyadari pentingnya menjaga kebersihan. Tujuan pembuatan buku cerita interaktif ini adalah untuk mengedukasi anak-anak agar selalu mencuci tangan dan menjaga kebersihan kukunya guna terhindar dari cacung kremi. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang sederhana dengan warna pastel yang cerah agar menarik anak-anak. Metode analisis yang digunakan adalah 5W + 1H. Metode pengumpulan data yang saya gunakan adalah studi dokumentasi dan pembagian survei.

Dari data-data yang sudah dikumpulkan dibuatlah buku cerita dengan menentukan alur cerita, desain karakter, warna, *layout*, dan sketsa kasar. Dilanjutkan dengan proses digitalisasi yaitu, pemilihan brush, pewarnaan, penambahan bayangan agar tidak berbaur dengan objek di belakangnya, dan pemilihan *font*.

Hasil perancangan Tugas akhir ini ada 3 jenis yaitu, media utama berupa buku cerita interaktif dengan *lift the flap* dan aktivitas, media pendukung (promosi) berupa poster dan Instagram *feeds* berjumlah 9 *feeds*, merchandise berupa stiker dan kotak sabun untuk mencuci tangan, terakhir *packaging* buku untuk memudahkan membawa buku.

6.2 Saran

Dalam pembuatan buku cerita ilustrasi dibutuhkan waktu yang cukup lama karena proses pencarian ide dan pembuatannya yang cukup memakan waktu. Banyakbanyakklah membaca buku cerita anak agar mendapat referensi untuk membuat buku cerita ilustrasi. Diharapkan saat membuat tugas akhir buku cerita direncanakan dengan matang. Penulis membuatnya terburu-buru sehingga hasilnya tidak maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ariningsih, N. P. P., Lestari, N. P. E. B., Pradnyanita, A.A.S. I. (2020). Perancangan Buku Cerita Bergambar Menjaga Kebersihan Kuku bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa* No. 1, 1:55-72.

Collett, G. (12 November 2018). Kutipan sumber internet dari <https://www.bookdesignmadesimple.com/layout-grid-bookdesign/>

Devega, E. (10 Oktober 2017). Kutipan sumber internet dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologimasya-rakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-dimedsos/0/sorotan_media

Hartono, T. A., Wibowo, W., Febriani, R. (2017). Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Dekave* No.1, 10:47-60.

Kartaatmadja, H. (2015). Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia untuk Rekomendasi Pembuatan Buku Cergam Anak. *Seminar Nasional Cendekiawan 2015*, 145-159.

Kusumasari, R. (4 September 2019). Kutipan sumber internet dari <https://parasito.fkkmk.ugm.ac.id/penyakit-enterobiasis/>

Litbangkes, D. (15 Mei 2017). Kutipan sumber internet dari <https://dinkes.ntbprov.go.id/artikel/sosialisasi-dan-advokasipemberian-obat-pencegahan-massal-popm-filarisasi-dankecacingan/>

Mardiana, D. (2008). Prevalensi Cacing pada Murid Sekolah Dasar Wajib Belajar Pelayanan Gerakan Terpadu Pengentasan Kemiskinan Daerah Kumuh di Wilayah DKI Jakarta. *Jurnal Ekologi Kesehatan*.

Natadisastra, D., Agoes, R. (2009). *Parasitologi Kedokteran Ditinjau Dari Organ Tubuh Yang Diserang*. EGC, Jakarta.

Prasetyo, E. B. (2006). Peran Ilustrasi Visual dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* nomor 2, 2:167174.

Purba, G. N. (12 April 2017). Kutipan sumber internet dari <https://www.medcom.id/rona/keluarga/IKYMVZxK-penelitianbuku-lebih-mencerdaskan-anak-ketimbang-gadget>

Putra, L. M. (17 Oktober 2017). Kutipan sumber internet dari <https://sains.kompas.com/read/2017/10/17/200000123/jangansepelekan-cacingan-risikonya-dari-anemia-sampai-kematian>

Rosdania, E. (2016). Hubungan Antara Personal Hygiene dan Kejadian Infeksi Enterobiasis pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 01 Bendosari Sukoharjo. *Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta*.

Rowan, C. (6 Desember 2017). Kutipan sumber internet dari https://www.huffpost.com/entry/10-reasons-why-handhelddevices-should-be-banned_b_4899218

Sukmasari, R. N., Sativa, R. L. (25 September 2013). Kutipan sumber internet dari <https://health.detik.com/ulasan-khas/d2368963/tak-bisa-disepelekan-ini-akibatnya-jika-seseorangkena-cacingan>

Suluwi, S., Rezal, F., Ismail, C. S. (2017). Pengaruh Penyuluhan Dengan Metode Permainan Edukatif Sukata Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Tentang Pencegahan Penyakit Cacingan pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat* No. 5, 2:1-10.

Wignodyiputro, F. F., Tanudjaja, B. B., Salmoon, D. K. (2018). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Tentang 'Kebiasaan Jorok Anak' untuk Usia 3-6 Tahun Dipadukan dengan Teknik Digital Imaging. *Jurnal DKV Adiwarna* No.12, 1:1-9.

Zulkoni, A. (2011). *Parasitologi*. Nuha Medika, Yogyakarta.