PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN DAMPAK DAN PENCEGAHAN CACINGAN PADA PUSKESMAS BATUJAJAR TAHUN 2025

oleh
Khairunnisa – khairunnisa@widyatama.ac.id
40921100068

ABSTRAK

Ilustrasi berperan penting dalam menyampaikan pesan edukatif secara visual terutama bagi anak-anak yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar dibandingkan teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilustrasi sebagai media penyuluhan mengenai dampak dan pencegahan cacingan di Puskesmas Batujajar tahun 2025 sesuai dengan kebutuhan pihak puskesmas dan karakteristik target audiens yaitu anak usia 7–12 tahun. Metode perancangan meliputi eksplorasi ide melalui sketsa *freehand*, pengembangan digital menggunakan Adobe Illustrator, serta penambahan animasi melalui Canva untuk mendukung media presentasi interaktif. Hasil perancangan diwujudkan dalam empat media utama, yaitu media presentasi interaktif, poster, leaflet, dan X-banner. Visual dirancang dengan pendekatan warna cerah bertema *bright spring*, bentuk karakter membulat yang ramah anak, serta narasi singkat dalam balon teks untuk memudahkan pemahaman. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi yang komunikatif, naratif, disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, dan didukung variasi media, menjadi efektif meningkatkan pemahaman mengenai dampak dan pencegahan cacingan. Saran ke depan mencakup pengembangan media digital berbasis aplikasi edukatif dan bentuk interaktif seperti permainan ringan atau video animasi untuk meningkatkan keterlibatan anak secara lebih menarik dan imersif.

Kata kunci: perancangan, ilustrasi, media penyuluhan, penyakit cacingan.

ILLUSTRATION DESIGN AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR THE IMPACT AND PREVENTION OF WORM INFECTIONS AT PUSKESMAS BATUJAJAR IN 2025

arranged by
Khairunnisa – khairunnisa@widyatama.ac.id
40921100068

ABSTRACT

Illustration plays an important role in conveying educational messages visually, especially for children who more easily understand information through images than text. This study aims to develop illustrations as educational media about the impact and prevention of worm infections at the Batujajar Community Health Center in 2025, tailored to the needs of the health center and the characteristics of the target audience, namely children aged 7–12 years. The design methods include idea exploration through freehand sketches, digital development using Adobe Illustrator, and the addition of animation via Canva to support interactive presentation media. The design outcomes are realized in four main media including interactive presentation, poster, leaflet, and X-banner. The visuals are designed with a bright spring color theme, child-friendly rounded character shapes, and short text in speech bubbles to facilitate understanding. The results show that using communicative, narrative illustrations adapted to children's cognitive development and supported by varied media is effective in increasing understanding of the impact and prevention of worm infections. Future suggestions include developing digital media in the form of educational applications and interactive formats such as simple games or animated videos to enhance children's engagement in a more appealing and immersive way

Keywords: *design, illustration, educational media, worm infection.*