

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Landasan Teori**

Dalam menyelesaikan permasalahan ini maka penulis sangat memerlukan suatu landasan teori yang telah didapatkan melalui kegiatan studi pustaka yang bertujuan sebagai acuan pasti dalam perancangan karya yang akan dilakukan, adapun teori-teori terkait ialah sebagai berikut:

##### **a) Ilustrasi**

Ilustrasi adalah elemen grafis yang bisa berupa goresan sederhana hingga yang kompleks. Secara umum, desain tanpa ilustrasi cenderung monoton, tidak inovatif, membosankan, dan tidak menarik perhatian. Ilustrasi bertujuan untuk membuat informasi atau pesan lebih jelas dan menjadi alat untuk menarik respons dari *audiens* (Wirayudha & Aditya, 2019).

Menurut Ibeng dalam penelitian Aprilly et al., (2020) Secara etimologi, kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*illustrare*," yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Secara terminologi, ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam bahasa Belanda, disebut "*illustratie*," yang berarti hiasan dengan gambar atau membuat sesuatu lebih jelas.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis menyimpulkan bahwa Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari tulisan yang menerangkan suatu kejadian dengan Teknik gambar atau seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan. Ilustasi juga secara tidak langsung bisa digunakan sebagai hiasan untuk menarik perhatian khalayak.

##### **b) Peran ilustrasi**

Ilustrasi tentunya memiliki peran penting dalam menyampaikan komunikasi visual kepada pengguna, berikut ini penjelasan mengenai peran ilustrasi menurut (Putra, 2021):

### 1. Ilustrasi sebagai alat informasi

Pada abad ke-19, ilmu pengetahuan mulai berkembang pesat. Ilustrasi digunakan oleh ilmuwan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan secara detail subjek yang mereka teliti, mulai dari kehidupan alam hingga anatomi. Dalam dunia kedokteran, ilustrasi medis digunakan untuk membuat gambar anatomi dan objek-objek yang berfungsi sebagai alat pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi jenis ini dikenal sebagai *scientific illustration*, yaitu seni yang digunakan untuk keperluan ilmiah. Selain itu, ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah manusia.

### 2. Ilustrasi opini

Ilustrasi memiliki peran penting dalam dunia editorial, terutama untuk melengkapi jurnalisme yang muncul di koran dan majalah. Ilustrasi digunakan sebagai media opini pada berbagai topik seperti gaya hidup, politik, dan isu-isu terkini. Opini politik yang disajikan dengan humor atau sindiran sering kali diwujudkan dalam bentuk kartun politik.

### 3. Ilustrasi sebagai alat bercerita

Ilustrasi naratif atau cerita sering ditemukan dalam buku anak-anak, novel grafis, dan komik. Biasanya, ini berupa cerita fiksi yang cenderung fantasi. Untuk buku dewasa, ilustrasi sering digunakan pada sampul buku.

### 4. Ilustrasi sebagai alat persuasi

Kekuatan persuasi sangat penting, dan ilustrasi masih memiliki peran besar hingga kini. Peran ini terlihat jelas dalam dunia periklanan komersial. Ilustrasi iklan awalnya digunakan untuk menampilkan produk-produk rumah tangga secara visual. Kini, ilustrasi dalam iklan digunakan sebagai bagian dari kampanye produk, membantu membangun kesadaran merek suatu barang atau perusahaan.

### 5. Ilustrasi sebagai identitas

Contoh paling jelas dari penggunaan ilustrasi sebagai identitas dapat dilihat pada logo perusahaan. Banyak logo menggunakan ilustrasi

untuk mencitrakan produk mereka. Selain itu, ilustrasi juga menggambarkan visi, misi, dan budaya perusahaan, memberikan pemaparan yang lebih kental tentang perusahaan tersebut.

#### 6. Ilustrasi sebagai desain

Karena erat kaitannya, desain dan ilustrasi membuka peluang bagi ilustrator untuk menjadi desainer. Contohnya, toki doki, produk ilustrasi karya Simone Legno. Gambar dengan tema fashion ini diaplikasikan pada produk seperti kaus, tas, dan lainnya.

#### c) **Buku Ilustrasi**

Menurut Chandra dalam penelitian Maulana et al., (2022) Buku ilustrasi adalah buku yang berisi gambar untuk menjelaskan tulisan. Gambar tersebut dibuat dengan berbagai cara, seperti menggambar, melukis, memotret, dan lainnya. Yang terpenting, gambar dalam buku ilustrasi harus berhubungan dengan tulisan dan bukan hanya sekedar hiasan. Hidayat & Hidayat, (2019) Mengemukakan bahwa Buku ilustrasi dibuat untuk memadukan informasi dari tulisan dan gambar. Tujuannya, agar pembaca lebih tertarik, mudah memahami, dan mendapatkan informasi yang tidak bisa disampaikan hanya dengan tulisan saja.

#### d) **Karies Gigi**

Gigi berlubang atau karies terjadi ketika lapisan luar gigi yang keras (email) rusak akibat bakteri yang menghasilkan asam, Bakteri ini membuat lubang kecil pada gigi. Gigi berlubang dapat menyebabkan gigi menjadi rapuh, berlubang, dan bahkan patah. Gigi berlubang merupakan salah satu masalah gigi yang paling sering terjadi pada anak sekolah dasar dan dapat mengganggu tumbuh kembang mereka. (Afrinis et al., 2020).

#### e) **Media Edukasi**

Media edukasi memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi siswa. Secara umum, Media edukasi merupakan sarana pendukung dalam

kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, media edukasi meliputi segala hal yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa, sehingga memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran. (Luh & Ekayani, 2021). Manfaat media edukasi secara umum media mempunyai kegunaan: (1). Memperjelas pesan sehingga tidak memerlukan terlalu banyak kata, (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera, (3). Meningkatkan minat belajar dan interaksi langsung antara siswa dengan guru, (4). Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka, (5). Memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang seragam.

#### **f) Fungsi Media Edukasi**

Menurut Luh & Ekayani (2021) terdapat beberapa fungsi dari media edukasi, Adapun fungsi-fungsi dari media edukasi adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media edukasi bukan hanya sebagai tambahan, tetapi memiliki fungsi khusus sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran atau edukasi tidak berfungsi sebagai alat hiburan, jadi tidak boleh digunakan hanya untuk permainan atau menghibur siswa.
3. Media edukasi dapat mempercepat proses belajar, membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media edukasi dapat membantu memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Dampak dari belajar siswa yang menggunakan media edukasi cenderung lebih tahan lama sehingga mutu pembelajaran bertambah baik.
5. Media edukasi menyediakan dasar-dasar nyata untuk berpikir, sehingga dapat menekan terjadinya verbalisme.

### **g) Layout**

*Layout* atau dalam istilah Bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan penataan tulisan dan gambar (Putra, 2021). Pertanyaan yang sering muncul adalah bagaimana tata letak dikatakan baik? Meskipun belum ada jawaban pasti, ada beberapa kriteria yang bisa digunakan, yaitu:

1. *It works* (mencapai tujuannya)

*Layout* dikatakan berfungsi dengan baik jika pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara tertentu.

2. *It organizes* (ditata dengan baik)

*Layout* harus ditata dan dipetakan dengan baik, sehingga pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan mudah dan cepat.

3. *It attracts* (menarik dengan baik)

*Layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

### **h) Warna**

Warna adalah bagian dari cahaya yang terlihat oleh mata kita. Cahaya putih terdiri dari berbagai macam warna, dan masing-masing warna memiliki panjang gelombang yang berbeda. Dalam seni, warna digunakan untuk menciptakan gambar dan memberikan makna. Warna bisa dihasilkan dari pantulan cahaya pada benda, seperti pigmen yang ada di permukaan benda. Contohnya, pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan perbandingan yang tepat dan disinari cahaya putih akan menghasilkan warna merah (Zharandont & Patrycia, 2015).

Menurut Putra, (2021) Kita dapat mendefinisikan warna dengan dua cara yaitu secara objektif (fisik) dan subjektif (psikologis). Secara objektif, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Setiap warna memiliki panjang gelombang yang berbeda. Cahaya yang terlihat oleh mata manusia merupakan bagian kecil dari gelombang elektromagnetik,

dan setiap panjang gelombang menghasilkan warna yang berbeda. Secara subjektif, warna adalah pengalaman penglihatan manusia. Kita melihat warna karena otak kita menerjemahkan informasi yang diterima mata dari cahaya.

#### **i) Arti Warna**

Makna warna telah dikenal sejak zaman dulu, di mana warna digunakan untuk mencitrakan kekuatan alam, melakukan interaksi sosial, atau dalam acara-acara ritual keagamaan. Berikut adalah makna warna menurut Maitland Graves dalam (Putra, 2021):

1. Warna Hangat: Keluarga kuning, jingga, merah memiliki arti positif, agresif, dan merangsang..
2. Warna dingin: Keluarga hijau, biru, ungu bersifat negatif, tenang, terpinggirkan, dan aman.
3. Hitam Melambangkan kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketidakhahagiaan, dan keanggunan.
4. Putih, Melambangkan kemurnian, kebersihan, ketelitian, kepolosan, sterilisasi, dan kematian.
5. Merah, Melambangkan kekuatan, energi, kehangatan, hasrat, cinta, agresivitas, dan bahaya. Merah memiliki efek emosional yang lebih tajam dibandingkan warna lain.
6. Biru Melambangkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan otoritas.
7. Melambangkan alam, kesehatan, nyaman di mata, kecemburuan, dan pembauran.
8. Coklat Melambangkan keandalan, kenyamanan, dan ketahanan.
9. Abu-abu Melambangkan intelektualitas, futuristik, modis, kesedihan, dan kerusakan.

#### **j) Tipografi**

Menurut Putra, (2021) Tipografi adalah ilmu yang mempelajari seni dan desain huruf (termasuk simbol), terutama dalam penerapannya pada

media komunikasi visual melalui penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifat huruf, sehingga pesan yang disampaikan sesuai harapan. Secara modern, tipografi berhubungan dengan penataan huruf di media elektronik, baik dari segi tampilan maupun hasil cetak dalam berbagai media. Secara tradisional, tipografi berhubungan dengan penataan huruf secara manual menggunakan lempeng baja atau karet timbul (stempel), yang diolesi tinta dan dicetak di atas kertas. Tipografi terdiri dari dua kategori. Pertama, tipografi sebagai ilmu yang mengatur huruf sesuai dengan ruang yang ada untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga pembaca diberikan kemudahan untuk memahai pesan yang disampaikan. Kedua, seni tipografi adalah karya atau desain yang menggunakan susunan huruf sebagai elemen utama.

#### ***k) Grid System***

Sebuah *Grid* diciptakan untuk mengatasi masalah penataan elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid systems* digunakan sebagai alat untuk mempermudah penciptaan komposisi visual. Dengan *grid systems*, desainer grafis dapat membuat sistem yang menjaga konsistensi dalam mengulang sebuah komposisi. Tujuan utama penggunaan sistem grid dalam desain grafis adalah untuk menghasilkan desain yang komunikatif dan estetis (Ahmad, 2017).

#### ***l) Adobe Illustrator***

Menurut Andi dalam (Wisnu Putra Wijaya, Hadi Gunawan Sakti, 2021) Adobe Illustrator adalah salah satu software grafis berbasis vektor yang kuat dan populer. Program ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat objek dalam bentuk 2D dan 3D, sehingga hasilnya tampak mirip dengan objek aslinya. Adobe Illustrator telah lama dikenal dan digunakan oleh desainer grafis dari berbagai tingkat keahlian, mulai dari pemula hingga profesional. Dibandingkan dengan perangkat lunak grafis lainnya, Adobe Illustrator menawarkan lebih banyak fitur dan kelebihan, yang membuatnya sangat

digemari oleh banyak orang. Ada banyak kegunaan dari Adobe Illustrator, namun pengguna sering menggunakannya untuk beberapa hal berikut: 1) Mendesain logo atau simbol, terutama untuk logo 2D dan 3D, karena program ini memudahkan dalam mengolah grafis dan warna. 2) Mendesain undangan, brosur, banner, kartu identitas, pamflet, dan materi publikasi offline lainnya. Adobe Illustrator memiliki berbagai fitur dan font yang membantu desainer untuk berkreasi dengan desain dan teks yang diinginkan. 3) Membuat cover buku juga mudah dilakukan di Adobe Illustrator, karena program ini menawarkan teknik pewarnaan yang baik dan detail gambar yang jelas. 4) Menghasilkan gambar ilustrasi dengan kualitas tinggi, terutama untuk lengkungan, garis, atau sudut, dengan ukuran yang sangat akurat.

### **2.1.2 Kajian Literatur**

Penelitian tentang buku ilustrasi mengenai menjaga kesehatan gigi memang masih sedikit, namun penulis berhasil menemukan beberapa judul penelitian sebelumnya yang serupa dan dapat mendukung penulisan karya ilmiah ini.

1. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Pratama & Yasa, (2020) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres”. Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Terdapat kesamaan dalam elemen-elemen visual yang digunakan, seperti gambar, warna, tipografi, dan layout, yang dapat mendukung laporan penulis. (2). Merancang sebuah buku ilustrasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menyajikan tampilan visual menarik. (3). Bertujuan untuk mendidik dan meningkatkan kesadaran tentang menjaga kesehatan gigi dan kesehatan mental. Perbedaan dari perancangan ini yaitu (1). Target *audiens* ditujukan terhadap remaja umur 12-21 tahun sedangkan perancangan ini ditujukan terhadap anak-anak sekolah dasar umur 6-12 tahun. (2). Lokasi objek penelitian



- yang diangkat berbeda. (3). Buku ilustrasi yang membahas tentang bagaimana mengatasi gangguan kesehatan mental pada remaja.
2. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Janitra et al., (2020) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun”. Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Target *audiens* ditujukan terhadap anak usia 7-12 tahun (2). Terdapat kesamaan dalam elemen-elemen visual yang digunakan, seperti gambar, warna, tipografi, dan layout, yang dapat mendukung laporan penulis. (3). Bertujuan untuk mendidik dan meningkatkan kesadaran, baik dalam menjaga kesehatan gigi maupun dalam memahami cara mitigasi gempa. visual. Perbedaan dari perancangan ini yaitu (1). Tujuan edukasi berfokus pada mitigasi gempa (2). Lokasi objek penelitian yang diangkat berbeda, (3). Buku ilustrasi yang berisi tentang Pengetahuan mengenai kesiapsiagaan bencana gempa.
  3. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Marlina & Soedewi, (2022) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Insecure Pada Remaja Usia 18-25 Tahun Di Kota Bandung”. Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Terdapat kesamaan dalam elemen-elemen visual yang digunakan, seperti gambar, warna, tipografi, dan layout, yang dapat mendukung laporan penulis. (2). Merancang sebuah buku ilustrasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menyajikan tampilan visual menarik. (3). Bertujuan untuk mendidik dan meningkatkan kesadaran, baik dalam menjaga kesehatan gigi maupun tentang masalah ketidakamanan pada remaja. Perbedaan dari perancangan ini yaitu (1). target *audiens* ditujukan terhadap remaja umur 18-25 tahun sedangkan perancangan ini ditujukan terhadap anak-anak sekolah dasar umur 6-12 tahun. (2). Lokasi objek penelitian yang diangkat berbeda. (3). Masalah yang diangkat lebih bersifat psikologis dan sosial.

## **2.2 Objek Penelitian**

Sekolah dasar islam terpadu baitul insan adalah sekolah dasar swasta berbasis islam di kabupaten Pesawaran, Yang terletak di jalan raya kurungan nyawa Pal.12 Gg. Sholeha, Kecamatan gedong tataan, Kelurahan kurungan nyawa. SDIT Baitul Insan merupakan sekolah yang baru berdiri pada tahun 2019 dan saat ini memiliki 40 Guru dan 500 peserta didik. Penulis menjadikan SDIT Baitul Insan sebagai objek penelitian dimana usia anak sekolah dasar merupakan masa yang rawan terhadap masalah kesehatan gigi. Perancangan buku ilustrasi ayo menjaga kesehatan gigi ialah mengenai meningkatkan pemahaman anak tentang utamanya menjaga kesehatan gigi sedini mungkin, yang merupakan permasalahan pada objek penelitian di SD IT Baitul Insan adalah belum adanya media dan sarana yang mengedukasi anak dengan kisaran umur 6-12 tahun tentang tata cara menjaga kesehatan gigi dengan benar. Perancangan buku ilustrasi diharapkan dapat mengedukasi anak-anak tentang menjaga kesehatan gigi kepada anak sejak dini serta dapat dilakukan dengan gaya yang menarik dan mengasyikkan.

## **2.3 Analisis Data**

### **2.3.1 Teknik Pengumpulan Data**

Perancang mengumpulkan data dengan metode kualitatif guna melengkapi informasi laporan “Perancangan Buku Ilustrasi Ayo Menjaga Kesehatan Gigi Sebagai Media Edukasi Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Baitul Insan”, sebagai berikut:

#### **2.3.1.1 Data Premier**

Data Primer adalah data yang penulis dapatkan secara langsung saat berada dilokasi penelitian yaitu:

##### **a. Wawancara**

Perancang melakukan wawancara terstruktur secara langsung di SDIT Baitul Insan terhadap Kepala Sekolah menanyakan permasalahan terkait media pembelajaran yang mengedukasi tentang kesehatan gigi dan mulut serta pemahaman siswa dalam merawat gigi dengan benar. Dalam hasil wawancara tersebut Bapak Rochmat Widodo, S.Pd.

selaku kepala sekolah mengatakan “disekolah kami belum memiliki buku edukasi tentang menjaga kesehatan gigi”.



Gambar 2. 1 *Wawancara dengan Kepala Sekolah*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

#### b. Observasi

Perancang melakukan observasi di SDIT Baitul Insan dengan melakukan pengamatan terhadap perilaku anak usia sekitar 6-12 tahun, dan buku yang memiliki kesamaan poin atau topik. Proses pengamatan tersebut penulis lakukan 2 Hari untuk mendapatkan hasil yang maksimal.





Gambar 2. 2 Observasi dan Pengamatan Proses Belajar  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

#### 2.3.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah tersaji, seperti referensi yang digunakan penulis untuk menyempurnakan penelitian ini, adalah:

##### a. Studi Pustaka

Perancang mendalami dan membaca buku, artikel, dan jurnal secara online maupun offline sebagai panduan serta untuk menambah data dan fakta penelitian. Informasi ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan perancang, yang kemudian diakumulasikan dan diolah menjadi sebuah perwujudan visual.

#### 2.3.2 Analisa 5W+1H

Analisis 5W+1H merupakan metode yang penulis gunakan untuk mencari informasi, data, dan kejadian. Data-data ini kemudian dievaluasi untuk menemukan jawaban yang dapat memecahkan hambatan dalam perancangan buku. Analisis 5W+1H meliputi: siapa (who), apa (what), mengapa (why), kapan (when), di mana (where), dan bagaimana (how). pada proses perancangan buku cerita bergambar ini dapat dijabarkan dalam penggunaan metode tersebut, seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) *What* (Permasalahan apa yang diangkat?)

Objek penelitian adalah masalah kesehatan gigi, khususnya berkaitan dengan kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat Indonesia tentang cara yang benar dalam menggosok gigi. Fokus penelitian adalah pengembangan media edukasi, khususnya buku ilustrasi, untuk

meningkatkan pemahaman anak usia 6-12 tahun tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi.

**2) *Who* (Siapa yang menjadi target perancangan?)**

Perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun di SDIT Baitul Insan Pesawaran, yang menjadi subjek utama penelitian. Penulis skripsi sebagai peneliti yang bertanggung jawab untuk mengembangkan media edukasi.

**3) *When* (Kapan masalah ini terjadi?)**

Penelitian ini dilakukan pada tahun-tahun terkini, mengacu pada data-data terbaru tentang masalah kesehatan gigi dan tingkat kesadaran masyarakat terkait pentingnya menjaga kesehatan gigi.

**4) *Why* (Mengapa memilih media buku ilustrasi?)**

Buku Ilustrasi bertujuan sebagai salah satu cara menanamkan kecintaan membaca pada anak. Ilustrasi dalam buku dapat membantu anak-anak berimajinasi saat membaca, sehingga diharapkan pembaca tidak merasa bosan karena ada gambar-gambar yang menarik, Sehingga edukasi tentang menjaga Kesehatan gigi kepada anak sejak dini dapat dilakukan dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Buku ilustrasi memiliki peluang besar sebagai media edukasi yang menarik dan mudah dicerna oleh anak usia 6-12 Tahun.

**5) *Where* (Dimana buku dialokasikan?)**

Karya buku ilustrasi akan diberikan kepada pihak Sekolah Dasar Islam Terpadu Baitul Insan yang terletak di Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung sebagai sumbangan dan bertujuan untuk bahan koleksi pustaka di perpustakaan sekolah dasar tersebut.

**6) *How* (Bagaimana buku ilustrasi ini dapat tersampaikan kepada target *audiens*?)**

Buku ilustrasi “Ayo Menjaga Kesehatan Gigi” dapat tersampaikan kepada target *audiens*, yaitu anak usia 6-12 tahun di Sekolah Dasar Islam Terpadu Baitul Insan, melalui beberapa langkah. (1). Buku ilustrasi harus dirancang dengan desain yang menarik dan sesuai dengan minat dan preferensi anak-anak. Ilustrasi yang cerah, warna-warni, dan menarik

perhatian dapat membantu menarik minat pembaca. (2). Teks yang digunakan dalam buku ilustrasi harus sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hindari bahasa yang terlalu teknis atau rumit dimengerti sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami pesan yang disampaikan. (3). Pesan tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi harus disampaikan secara jelas dan tegas melalui teks dan ilustrasi. Hal ini dapat dilakukan dengan menekankan langkah-langkah praktis untuk merawat gigi, seperti cara menggosok gigi yang benar dan pentingnya mengunjungi dokter gigi secara teratur.

#### **2.4 Resume**

Penelitian ini mengangkat permasalahan kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat Indonesia tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi. Melalui pengembangan media edukasi, khususnya buku ilustrasi, penelitian bertujuan meningkatkan pemahaman anak-anak usia 6-12 tahun di SDIT Baitul Insan Pesawaran tentang kesehatan gigi. Fokus penelitian adalah pada masa kini dengan mengacu pada data-data terbaru tentang masalah kesehatan gigi. Buku ilustrasi dipilih sebagai media karena mampu menarik minat anak-anak dan mudah dicerna. Penelitian ini dialokasikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Baitul Insan di Pesawaran, Lampung, sebagai sumbangan untuk bahan koleksi perpustakaan sekolah. Buku ilustrasi akan disampaikan melalui desain yang menarik, teks yang sederhana, dan pesan yang jelas tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi.

#### **2.5 Solusi Perancangan**

Solusi perancangan didapatkan melalui penjelasan yang didapatkan melalui resume diatas sebelumnya, bahwa penulis menyatakan suatu solusi untuk meningkatkan pemahaman anak-anak usia 6-12 tahun di SDIT Baitul Insan Pesawaran tentang kesehatan gigi yaitu melalui media utama perancangan buku ilustrasi bergambar dengan desain yang menarik dan sesuai dengan minat dan preferensi anak-anak yang disajikan secara *hardfile* atau dalam bentuk buku cetak dan melalui beberapa media pendukung seperti *T-Shirt*, *Banner*, *X Banner*, *Mug*, *Poster*, *Pin*.