

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK UMUR 10-14 TAHUN TENTANG DIABETES MELITUS TIPE 1

Syalieza Restu Putri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

shaliezar@student.telkomuniversity.ac.id

Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1) merupakan penyakit kronis yang semakin banyak dialami oleh anak-anak di Indonesia. Berdasarkan data Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), jumlah anak penderita diabetes tipe 1 terus meningkat setiap tahunnya. Kondisi ini menuntut pemahaman yang baik, tidak hanya oleh orang tua, tetapi juga oleh anak itu sendiri agar dapat menjalani kehidupan sehari-hari dengan mandiri dan sehat. Namun, kurangnya media edukasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak menyebabkan informasi medis sering kali sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai penyakit diabetes melitus tipe 1. Metode yang digunakan meliputi wawancara dengan dokter spesialis anak dan orang tua anak dengan DMT1, observasi lapangan di rumah sakit, serta studi pustaka mengenai desain komunikasi visual, edukasi kesehatan anak, dan psikologi perkembangan anak. Perancangan dilakukan dengan menyesuaikan gaya bahasa, ilustrasi, dan konten naratif yang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 7–11 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku ilustrasi yang dirancang dengan pendekatan visual naratif, karakter fiksi yang relatable, dan penyajian informasi medis secara ringan dan menyenangkan. Buku ini diharapkan dapat menjadi media bantu edukasi bagi anak penderita DMT1 dalam memahami kondisi mereka secara mandiri, serta mendukung peran orang tua dan tenaga medis dalam proses edukasi yang lebih efektif.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Diabetes Melitus Tipe 1, Anak-anak, Edukasi Kesehatan

Type 1 Diabetes Mellitus (T1DM) is a chronic disease increasingly diagnosed in children across Indonesia. According to the Indonesian Pediatric Society (IDAI), the number of children diagnosed with type 1 diabetes continues to rise each year. This condition requires a proper understanding not only by parents but also by the children themselves so that they can manage their daily life independently and healthily. However, the lack of educational media tailored to children's comprehension levels makes medical information often difficult to grasp. This study aims to design an educational illustrated book that helps improve children's understanding of Type 1 Diabetes Mellitus. The research methods include interviews with pediatricians and parents of children with T1DM, field observations in hospitals, and literature studies on visual communication design, children's health education, and developmental psychology. The design process is adapted to the cognitive characteristics of children aged 7–11 by using simplified language, friendly illustrations, and relatable narrative content. The outcome of this research is an illustrated book designed with a narrative visual approach, relatable fictional characters, and medical information presented in a light and enjoyable way. This book is expected to serve as a supporting educational medium for children with T1DM to better understand their condition and to assist parents and healthcare professionals in delivering more effective education.

Keywords: *Illustrated Book, Type 1 Diabetes Mellitus, Children, Health Education*

PENDAHULUAN

Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1) merupakan salah satu penyakit kronis autoimun yang semakin sering didiagnosis pada anak-anak di Indonesia. Data dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mencatat lonjakan signifikan jumlah kasus DMT1 pada anak dalam dua dekade terakhir. Pada tahun 2000 hanya terdapat 3,88 kasus per 100 juta penduduk, namun meningkat menjadi 28,19 kasus per 100 juta penduduk pada tahun 2010, bahkan mencapai lebih dari 1.600 kasus anak pada 2022.

Meskipun kasus meningkat pesat, kesadaran dan pemahaman anak-anak terhadap kondisi ini masih sangat terbatas. Sebanyak 71% anak terdiagnosis dalam kondisi komplikasi serius seperti ketoasidosis diabetikum (KAD), yang menandakan lemahnya deteksi dini dan edukasi dini terhadap gejala DMT1 (IDAI, 2023).

Kurangnya media edukatif yang ramah anak menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman tersebut. Informasi medis yang tersedia umumnya disampaikan dalam bahasa teknis dan visual yang kurang sesuai dengan cara belajar anak. Padahal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget (1952), anak usia 10–14 tahun berada dalam tahap operasional konkret hingga formal awal, di mana mereka sudah mampu memahami konsep kesehatan secara logis apabila disampaikan melalui pendekatan visual dan naratif yang relevan

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi merupakan salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada anak. Nodelman (1988) menyatakan bahwa ilustrasi dan teks dalam buku anak bekerja sama menyampaikan makna yang tidak bisa dicapai oleh salah satu media saja. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga menstimulasi keterlibatan emosional dan motivasi belajar. Dalam konteks DMT1, media visual edukatif juga dapat membantu anak membangun sikap positif terhadap penyakitnya dan mengembangkan perilaku perawatan diri secara mandiri

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa perancangan media edukasi anak harus mempertimbangkan teori komunikasi visual, perkembangan psikologi anak, serta sistem grafis yang konsisten dan ramah pengguna. Sebelumnya telah terdapat beberapa media edukatif luar negeri seperti “You, Me, & T1D” dan “Super Sammy!”, namun belum banyak media edukatif serupa yang dirancang khusus untuk konteks budaya, bahasa, dan kebutuhan anak-anak Indonesia.

Dengan demikian, diperlukan perancangan buku ilustrasi edukatif lokal yang sesuai dengan karakteristik visual, bahasa, dan nilai budaya anak Indonesia.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah buku ilustrasi edukatif mengenai Diabetes Melitus Tipe 1 yang ditujukan bagi anak usia 10–14 tahun. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan desain berbasis empati (user-centered design), penggunaan narasi petualangan dengan karakter fiksi yang relatable, dan penyampaian informasi medis secara visual yang komunikatif dan menyenangkan. Buku ini diharapkan mampu menjadi media bantu edukatif yang efektif bagi anak penderita DMT1 dalam memahami dan menerima kondisi kesehatannya secara lebih positif dan mandiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media edukasi visual berupa buku ilustrasi yang informatif dan ramah anak dalam menjelaskan konsep dasar tentang DMT1, meningkatkan pemahaman anak terhadap kondisi mereka melalui pendekatan visual dan naratif, serta menghasilkan karya desain komunikasi visual yang edukatif, empatik, dan relevan secara budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode perancangan berbasis user-centered design (desain berpusat pada pengguna). Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah merancang media edukasi visual yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna utama, yaitu anak-anak usia 10–14 tahun yang hidup dengan Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1). Proses ini tidak hanya melibatkan identifikasi masalah visual dan komunikasi, tetapi juga mengeksplorasi pengalaman serta preferensi pengguna dalam memahami kondisi kesehatannya.

Fokus utama dari penelitian ini adalah perancangan buku ilustrasi edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman anak-anak tentang penyakit DMT1. Penelitian diarahkan pada aspek visual (ilustrasi, warna, karakter), naratif (cerita dan alur), serta cara penyampaian informasi medis yang ramah anak dan komunikatif.

Responden dalam penelitian ini terdiri atas:

- Anak-anak usia 10–14 tahun yang didiagnosis dengan DMT1 (sebagai pengguna utama media).
- Orang tua anak dengan DMT1 (pendamping utama dalam proses edukasi anak).
- Dokter spesialis anak dan tenaga kesehatan yang menangani kasus DMT1 (penyedia informasi medis).
- Guru sekolah dasar dan tenaga pengajar (pengguna sekunder yang berpotensi menjadi fasilitator edukasi).

Penelitian dilakukan di Bandung, dengan lokasi utama pengambilan data yaitu RS Borromeus dan SDN Sukasenang. Kedua lokasi ini dipilih karena memiliki akses terhadap anak-anak dengan DMT1 dan menjadi tempat umum dalam kegiatan edukatif anak.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih responden yang relevan dan memiliki pengalaman langsung terkait topik penelitian. Total responden meliputi:

- Anak usia 10-14
- Anak penderita DMT1
- Orang tua
- Tenaga Ajar
- Tenaga Medis

- Dokter spesialis anak

192 responden tambahan dari penyebaran kuesioner daring (terdiri dari orang tua, tenaga medis, dan pendidik). Ukuran sampel ini cukup untuk memberikan gambaran kebutuhan, hambatan, dan preferensi pengguna yang akan digunakan sebagai dasar perancangan media edukatif. Data dikumpulkan melalui kombinasi beberapa metode guna memastikan triangulasi dan validitas data, antara lain:

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan dokter spesialis anak, orang tua, dan anak penderita DMT1. Tujuannya untuk menggali informasi tentang tantangan edukasi, sikap anak terhadap penyakitnya, serta saran dalam penyampaian informasi medis secara visual. Observasi lapangan dilakukan di RS Borromeus Bandung untuk mengamati interaksi anak dengan tenaga kesehatan, serta melihat kondisi ruang edukasi dan penggunaan media visual yang ada. Penyebaran kuesioner disebarakan secara daring untuk menjangkau lebih banyak responden. Kuesioner bertujuan menggali pemahaman anak tentang diabetes, serta preferensi visual dan gaya komunikasi mereka. Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan teori dan data sekunder tentang DMT1, perkembangan kognitif anak, prinsip desain komunikasi visual, dan peran buku ilustrasi dalam edukasi anak.

Data dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif berdasarkan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap:

- Reduksi data
Menyaring data dari wawancara, observasi, dan kuesioner yang relevan dengan fokus penelitian.

- Penyajian data

Menyusun data dalam bentuk matriks dan tematik untuk mengidentifikasi pola dan hubungan.

- Penarikan kesimpulan

Menghasilkan temuan utama yang akan menjadi dasar perancangan buku ilustrasi, termasuk gaya ilustrasi, tone warna, karakter, dan gaya naratif.

Dengan pendekatan ini, proses penelitian tidak hanya menghasilkan solusi desain yang berbasis teori dan data, tetapi juga memungkinkan replikasi oleh peneliti lain dengan tahapan yang serupa. Validitas data diperkuat melalui triangulasi metode, keberagaman responden, dan konfirmasi hasil dengan pengguna target melalui uji coba prototipe.

HASIL DAN DISKUSI

Pada Penelitian ini menghasilkan sebuah buku ilustrasi edukatif berjudul "Bersama Gluco, Aku Bisa!" yang dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman anak usia 10–14 tahun terhadap penyakit Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1). Proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui pengumpulan data kualitatif dari wawancara, observasi lapangan, kuisioner, serta kajian pustaka yang membentuk dasar konsep visual dan naratif dari karya.

Buku ilustrasi yang dihasilkan berbentuk narasi petualangan yang dibawakan oleh karakter utama bernama Arietha, seorang anak perempuan penderita DMT1, dan anjing pendampingnya bernama Gluco. Narasi dalam buku disusun untuk mengenalkan anak pada gejala, penyebab, serta manajemen harian DMT1 dengan cara yang ringan dan menyenangkan.

Secara visual, buku ini menggunakan gaya ilustrasi kartun bergaya barat klasik dengan palet warna cerah dan ekspresif, pemilihan tipografi yang ramah anak, serta tata letak yang memudahkan pembacaan alur cerita.

Uji coba awal buku dilakukan pada anak-anak dan orang tua, serta memperoleh respons positif terhadap daya tarik visual, kemudahan pemahaman, dan kemampuan cerita dalam membantu anak mengerti penyakitnya. Buku ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun empati dan motivasi anak untuk menjalani gaya hidup sehat.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan visual-naratif dalam bentuk buku ilustrasi efektif dalam menyampaikan pesan medis kepada anak-anak. Hal ini mendukung teori Papalia et al. (2011) dan Piaget (1952), yang menyatakan bahwa anak pada usia operasional konkret hingga formal awal (7–14 tahun) belajar lebih baik melalui narasi visual dan pengalaman yang konkret. Penemuan ini juga sejalan dengan penelitian Ganea et al. (2011) yang menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi dalam cerita mampu meningkatkan retensi dan pemahaman informasi pada anak.

Jika dibandingkan dengan buku ilustrasi luar negeri seperti “You, Me, & T1D” oleh Stacey C dan “Super Sammy!” oleh Josh Hall, karya ini memiliki keunikan pada konteks budaya lokal. Gaya ilustrasi, bahasa yang digunakan, dan representasi karakter disesuaikan dengan nilai dan kebiasaan anak-anak Indonesia. Ini menjadi poin originalitas penting karena selama ini media edukatif yang tersedia masih mengacu pada standar luar negeri yang belum tentu sesuai dengan konteks sosial anak di Indonesia.

Selain itu, buku ini tidak hanya fokus pada aspek edukatif tetapi juga dirancang secara empatik, dengan memperhatikan sisi psikologis anak penderita penyakit kronis. Karakter Arietha dan Gluco dikembangkan secara naratif dan visual untuk menciptakan kedekatan emosional dengan pembaca,

sehingga anak merasa tidak sendiri dalam menghadapi penyakitnya. Sebuah pendekatan yang belum banyak diterapkan dalam media edukasi DMT1 lokal.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa desain komunikasi visual yang berbasis pada pendekatan anak (*child-centered design*) memiliki potensi besar untuk mendukung program edukasi kesehatan berbasis keluarga dan sekolah, terutama pada isu penyakit kronis anak. Untuk memperkuat pemahaman pembaca terhadap hasil desain yang dikembangkan, berikut akan disajikan dokumentasi visual dari karya buku ilustrasi "Bersama Gluco, Aku Bisa!" yang telah dirancang.



Gambar 1 Cover Sketsa & Final "Bersama Gluco, Aku Bisa!"

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 2 Desain Isi Buku
Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 3 Desain Isi Buku
Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 4 Desain Isi Buku
Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 5 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 6 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 7 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 8 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 9 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 10 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 11 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 12 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 13 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 14 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 15 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 16 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 17 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 18 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 19 Desain Isi Buku

Sumber : Restu Putri, 2025



Gambar 20 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025



Gambar 21 Desain Isi Buku

Sumber : Syalieza Restu Putri, 2025

Buku ilustrasi "Bersama Glucu, Aku Bisa!" dirancang dengan gaya visual kartun klasik barat yang ekspresif dan ramah anak. Sampul buku menampilkan tokoh utama, Arietha, seorang anak perempuan dengan semangat tinggi, bersama anjing pendampingnya, Glucu. Ilustrasi menggunakan palet warna cerah dan kontras lembut seperti biru muda, merah muda, dan kuning yang menciptakan suasana hangat dan menyenangkan. Karakter dirancang dengan proporsi khas anak-anak dan ekspresi wajah yang jelas, sehingga mudah dikenali dan disukai oleh pembaca usia 10–14 tahun.

Setiap halaman menyajikan adegan naratif yang menggambarkan perjalanan Arietha dalam mengenali gejala diabetes, memahami pengelolaan

gula darah, serta pentingnya pola hidup sehat. Ilustrasi memperlihatkan situasi seperti Arietha merasa cepat lelah dan haus, menjalani pemeriksaan medis, hingga belajar menggunakan alat pengukur glukosa. Anjing Gluco hadir sebagai karakter edukatif yang memandu cerita dengan gaya penjelasan ringan dan menyenangkan. Narasi disampaikan tanpa balon percakapan, melainkan melalui teks naratif yang memudahkan anak mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir.

Buku ini juga dilengkapi halaman interaktif dan pesan motivasi, yang memperkuat keterlibatan anak serta membangun kepercayaan diri dalam menghadapi DMT1. Desain tata letak disusun dengan ritme visual yang dinamis, memberi ruang bagi ilustrasi untuk berperan utama dalam menyampaikan informasi medis secara komunikatif. Secara keseluruhan, buku ini tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga pendamping emosional yang menyenangkan bagi anak penderita DMT1.

Subbab (Bold, 12pt)

Buku ilustrasi “Bersama Gluco, Aku Bisa!” dirancang sebagai media edukasi yang menyampaikan informasi medis mengenai Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1) kepada anak usia 10–14 tahun. Materi dalam buku ini disusun berdasarkan hasil wawancara dengan dokter spesialis anak, observasi lapangan di RS Borromeus, serta referensi ilmiah dari IDAI dan WHO, yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk naratif dan visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

Isi materi buku terbagi dalam beberapa topik utama yang mencerminkan perjalanan pemahaman anak terhadap kondisi kesehatannya. Di bagian awal buku, anak diperkenalkan pada gejala awal DMT1 seperti sering buang air kecil, rasa haus berlebihan, kelelahan, dan penurunan berat badan secara drastis. Melalui visualisasi sederhana dan narasi personal dari

tokoh utama, pembaca diajak memahami bahwa gejala tersebut perlu diperiksa secara medis, bukan dianggap remeh. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran deteksi dini pada anak dan lingkungan terdekatnya.

Materi selanjutnya berfokus pada pengelolaan penyakit, yang mencakup pentingnya insulin, pola makan sehat, olahraga teratur, dan pengecekan gula darah. Tokoh anjing Gluco berperan sebagai pemandu naratif yang menjelaskan fungsi insulin dengan analogi yang mudah dimengerti anak-anak, misalnya mengibaratkan insulin sebagai “kunci” yang membuka pintu energi. Penyampaian ini juga dilengkapi dengan ilustrasi alat-alat medis seperti pena insulin, glukometer, dan makanan sehat, untuk membantu anak mengidentifikasi benda-benda penting dalam kehidupan sehari-harinya. Di akhir buku, materi ditutup dengan pesan motivasi dan aktivitas ringan seperti kuis dan gambar yang mendorong anak untuk lebih aktif dan percaya diri dalam merawat dirinya.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi visual berupa buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 10–14 tahun dalam memahami konsep dasar tentang Diabetes Melitus Tipe 1 (DMT1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan visual-naratif melalui buku ilustrasi "Bersama Gluco, Aku Bisa!" terbukti mampu menyampaikan informasi medis secara ringan, komunikatif, dan menyenangkan. Buku ini berhasil menerjemahkan materi kompleks tentang DMT1 ke dalam bentuk cerita petualangan yang mudah dipahami anak, dengan ilustrasi yang menarik, karakter yang relatable, dan bahasa yang ramah anak. Perancangan buku ini menjadi solusi desain edukatif yang tidak

hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mendukung sisi emosional dan psikososial anak dalam mengenali serta menerima kondisi kesehatannya.

Secara keilmuan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain komunikasi visual memiliki potensi besar dalam mendukung edukasi kesehatan anak, terutama pada isu penyakit kronis yang memerlukan pengelolaan jangka panjang. Buku ilustrasi dengan pendekatan empatik dan berbasis pengguna mampu menjembatani kesenjangan antara bahasa medis dengan pemahaman anak, sekaligus memperkuat interaksi edukatif antara anak, orang tua, dan tenaga kesehatan. Hasil ini dapat menjadi referensi baru dalam pengembangan media visual edukasi kesehatan berbasis lokal yang menyesuaikan konteks budaya dan psikologis anak Indonesia.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya skala uji coba yang masih terbatas dan belum menjangkau beragam latar belakang sosial, budaya, dan wilayah geografis. Selain itu, evaluasi efektivitas buku dilakukan dalam jangka pendek, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku anak. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melakukan uji keberfungsian buku dalam durasi yang lebih panjang dan pada kelompok anak yang lebih beragam, serta mengembangkan versi digital interaktif untuk memperluas jangkauan pengguna. Selain itu, dapat dipertimbangkan pula kolaborasi dengan institusi kesehatan dan pendidikan untuk mengintegrasikan buku ini ke dalam program literasi kesehatan anak secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 12pt, single spacing)

Ahmad, D., & Sari, N. (2021). Perancangan buku cerita bergambar sebagai media edukasi kesehatan. Jakarta: Grafika Persada.

American Diabetes Association. (2022). Type 1 Diabetes Overview.
<https://www.diabetes.org>

- Denzin, N. K. (1978). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Grahaputra, Y. (2022). *Desain komunikasi visual dan edukasi kesehatan pada anak*. Bandung: Penerbit Remaja Visual.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia. (2022). *Aku dan gula darahku: Buku edukasi untuk anak dengan diabetes tipe 1*. <https://idai.or.id>
- International Diabetes Federation. (2019). *IDF Diabetes Atlas* (9th ed.). <https://www.diabetesatlas.org>
- International Society for Pediatric and Adolescent Diabetes. (2022). *ISPAD Clinical Practice Consensus Guidelines 2022*. <https://www.ispad.org>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Data dan informasi profil kesehatan Indonesia tahun 2022*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kemenkes RI.
- Kusumaningrum, A., & Yuliani, N. (2021). Media visual untuk anak dalam edukasi penyakit Diabetes Melitus Tipe 1: Tinjauan ilustrasi dan bahasa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 102–110.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2021). *Human development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Permatasari, D., & Lestari, W. D. (2021). Buku ilustrasi sebagai media edukasi kesehatan: Studi kasus anak dengan penyakit kronis. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 8(1), 25–33.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Shabarina, S. E., & Nurdibyanandaru, D. (2018). Penerapan program “Sayangi Diriku” melalui metode storytelling untuk meningkatkan

pengetahuan personal body safety pada anak usia 7 tahun.
Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, 7(1), 18–28.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Wibisono, A., & Retnoningrum, R. (2021). Sistem grafis dalam komunikasi visual. Yogyakarta: Arti Visual Press.

World Health Organization. (2021). Diabetes in children and adolescents: Key facts.
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/diabetes>

Zed, M. (2008). Metode penelitian kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

