

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “PETUALANGAN GINJI & GINJO” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GINJAL ANAK USIA 6-7 TAHUN

Devina Yuansyah Putri, Bayu Dwi Nurwicaksono²

^{1,2}Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri
Surabaya

Email: devina.21013@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Perancangan buku interaktif Petualangan Ginji dan Ginjo bertujuan untuk menghadirkan media edukatif yang menarik dan efektif dalam mengenalkan pentingnya menjaga kesehatan ginjal sejak usia dini. Buku ini ditujukan bagi anak-anak usia 6–7 tahun di lingkungan POSGA (Posyandu Keluarga), yang berada pada tahap awal perkembangan literasi dan keterampilan motorik halus. Melalui karakter Ginji dan Ginjo, dua tokoh pahlawan cilik yang melakukan perjalanan menjelajahi tubuh manusia, anak-anak diajak memahami fungsi ginjal dan kebiasaan sehat melalui cerita sederhana, ilustrasi ceria, dan elemen interaktif yang menyenangkan. Pendekatan perancangan menggunakan metode studi archetype, observasi lapangan, dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna. Buku ini dirancang dengan format 20x20 cm dan dilengkapi teknik interaktif seperti lift-the-flap dan pull-tab guna meningkatkan keterlibatan anak secara visual dan kinestetik. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku interaktif mampu memfasilitasi proses belajar sambil bermain, serta memperkuat penyampaian pesan kesehatan melalui pendekatan naratif dan visual yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini.

Kata kunci: buku interaktif; ginjal; edukasi kesehatan; anak usia dini; desain komunikasi visual.

Abstract

The design of the interactive book The Adventure of Ginji and Ginjo aims to present an engaging and effective educational medium to introduce the importance of kidney health from an early age. This book is intended for children aged 6–7 years, particularly those in the POSGA (Family Health Post) environment, who are in the early stages of literacy and fine motor development. Through the characters Ginji and Ginjo—two young health heroes exploring the human body—children are encouraged to learn about kidney function and healthy habits through simple storytelling, cheerful illustrations, and interactive features. The design approach combines archetype study, field observation, and interviews to understand user needs. The book is created in a 20x20 cm format, using interactive techniques such as lift-the-flap and pull-tab to enhance children's visual and kinesthetic engagement. The result shows that interactive books can effectively support learning through play and strengthen health messages through narrative and visual elements tailored to the developmental stage of children. This project is expected to serve as an effective educational tool to instill healthy living habits from an early age.

Keywords: interactive book; kidney health; health education; early childhood; visual communication design

PENDAHULUAN

Penyakit gagal ginjal merupakan salah satu penyebab kematian tertinggi di Indonesia, tidak hanya menyerang orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Data SIRS Online (Dinkes, 2024) mencatat peningkatan kasus gagal ginjal pada anak usia 0–14 tahun dari 275 kasus pada tahun 2022 menjadi 439 kasus pada tahun 2023. Gagal ginjal pada anak dapat dipicu oleh faktor intrinsik seperti usia dan keturunan, serta faktor ekstrinsik seperti pola hidup tidak sehat, konsumsi air yang kurang, dan kebiasaan menahan buang air kecil (Wijaya & Kurniawan, 2024). Namun, edukasi tentang penyakit ginjal masih sangat minim dilakukan oleh orang tua, dikarenakan keterbatasan

media yang sesuai dengan karakter anak-anak.

Masa anak-anak, khususnya usia 6–7 tahun, merupakan periode penting dalam perkembangan fisik dan kebiasaan hidup sehat. Untuk menanamkan pemahaman tentang pola hidup sehat, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang potensial digunakan adalah buku interaktif, karena memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung dengan materi edukatif melalui elemen visual dan permainan sederhana. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman konsep kesehatan ginjal secara menyenangkan, tetapi juga mempermudah peran orang tua dan kader kesehatan dalam menyampaikan informasi secara tepat sasaran.

Posga Anggrek Putih 4 di Surabaya sebagai fasilitas kesehatan masyarakat memiliki peran strategis dalam penyuluhan kesehatan, termasuk upaya pencegahan penyakit ginjal pada anak. Namun, diperlukan media pendukung yang dapat membantu menjembatani komunikasi edukatif antara kader kesehatan, orang tua, dan anak. Untuk menjawab tantangan tersebut, penulis merancang buku interaktif berjudul “Petualangan Si Ginjo”, yang mengangkat karakter Ginjo sebagai tokoh utama dalam petualangan mengenali kebiasaan baik dan buruk bagi kesehatan ginjal. Buku ini dilengkapi dengan teknik interaktif seperti lift-the-flap dan pull-tab, serta didukung media tambahan berupa stiker, gantungan kunci, dan poster sebagai penguat pesan visual.

Perancangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan penerapan buku interaktif sebagai media edukasi mengenai pencegahan penyakit gagal ginjal serta promosi pola hidup sehat kepada anak usia 6–7 tahun. Dengan pendekatan visual yang ramah anak, buku ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran anak dan orang tua terhadap pentingnya menjaga kesehatan ginjal sejak dini, serta mendukung kegiatan penyuluhan di Posga secara lebih efektif dan menyenangkan.

KERANGKA TEORETIS

Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa buku interaktif efektif digunakan sebagai media edukatif bagi anak-anak dalam berbagai konteks kesehatan. (Pamungkas, 2021) merancang buku interaktif bertema perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak usia 3–6 tahun dengan teknik pop-up (v-folding dan internal stand) dan lift-the-flap sebagai media kampanye sosial. (Prajogo, Rahmadianto, & Sukmarga, 2021) merancang buku cerita interaktif bertema pencegahan penyakit kecacingan pada anak usia 3–5 tahun dengan teknik lift-the-flap dan permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan anak. Sementara itu, (Anggita, 2023) merancang busy book interaktif bertema pengenalan makanan sehat bagi anak usia 3–5 tahun, menekankan pentingnya nutrisi dan kebiasaan makan bergizi sejak dini.

Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media buku interaktif sebagai pendekatan edukasi kesehatan untuk anak-anak, meskipun dengan variasi teknik dan tema yang berbeda sesuai dengan kebutuhan topik masing-masing.

Buku Interaktif

Istilah interaktif berasal dari frasa “aktivitas interaktif” yang menggambarkan hubungan timbal balik dan komunikasi dua arah yang aktif. Dalam konteks pendidikan anak, pendekatan interaktif menjadi penting karena

memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses belajar, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Menurut (Siregar, Utomo, & Marlina, 2020) buku merupakan media belajar yang umum digunakan karena tahan lama dan dapat diulang penggunaannya. Ketika buku dikembangkan menjadi media interaktif, seperti buku dengan elemen visual dan gerak, penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami anak.

Sementara itu, (Akhwan, 2022) menyatakan bahwa permainan interaktif dapat merangsang tumbuh kembang motorik anak. Oleh karena itu, buku interaktif yang menggabungkan unsur edukatif dan permainan menjadi media yang efektif untuk membantu perkembangan anak, baik secara fisik maupun kognitif, sekaligus memperkuat komunikasi antara anak dan orang dewasa dalam proses belajar.

Layout

Menurut Surianto Rustan (dalam Pamungkas, 2021; Meylana, 2022), layout adalah tata letak elemen-elemen desain dalam suatu bidang media yang berfungsi menyampaikan pesan secara visual, hasil dari proses eksplorasi kreatif desainer. Dalam buku anak usia 6–7 tahun, layout ideal terdiri dari 60–70% ilustrasi dan 20% teks singkat dengan font sans serif berujung bulat yang ramah anak. Layout yang baik mampu menyampaikan pesan secara efektif dan mudah dipahami oleh audiens sasaran (Pamungkas, 2021).

Ilustrasi

Children style illustration dalam buku mengadopsi pendekatan visual yang ceria dan edukatif, dengan karakter imajinatif yang mudah dikenali oleh anak-anak. Gaya ilustrasi ini menggunakan warna-warna kontras yang segar, bentuk sederhana namun ekspresif, serta elemen visual yang komunikatif untuk mendukung pemahaman cerita. Karakter digambarkan dengan bentuk yang lucu dan bersahabat, sehingga mampu menarik perhatian dan membangun kedekatan emosional dengan pembaca muda. Pendekatan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kesehatan secara ringan namun bermakna, serta memudahkan anak usia 6–7 tahun dalam memahami konsep pola hidup sehat melalui visual yang menyenangkan.

Lift The Flap

lift the flap adalah Teknik yang biasa digunakan dalam buku interaktif yang memiliki fitur unik berupa "jendela" pada halamannya. Ketika jendela ini dibuka, pembaca akan menemukan kejutan berupa informasi tambahan atau gambar tersembunyi di baliknya. Desain ini tidak hanya menambah elemen kejutan dan kesenangan dalam membaca, tetapi juga meningkatkan interaksi pembaca dengan konten buku (Nugrahani & Permata, 2024)

Pull-Tab

Pull-tab adalah salah satu fitur dalam buku cerita anak interaktif yang memungkinkan pembaca, khususnya anak-anak, untuk menarik atau menggeser bagian tertentu dari halaman buku. Dengan menarik tab ini, elemen visual pada halaman dapat bergerak atau berubah, menambahkan dinamika dan interaktivitas dalam pengalaman membaca. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak, merangsang rasa ingin tahu, dan membantu dalam pengembangan motorik halus serta kemampuan prediksi mereka (Indrasakti, 2021)

Rotating wheel

Rotating wheel adalah salah satu bentuk interaktivitas dalam buku pop-up yang memungkinkan anak untuk memutar elemen berbentuk lingkaran pada halaman buku. Saat diputar, roda ini akan menampilkan informasi atau

ilustrasi yang berubah secara bertahap sesuai dengan posisi putarannya. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan anak melalui aktivitas motorik halus serta memperkuat pemahaman konsep yang disampaikan

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini dilaksanakan di Posga (Posyandu Keluarga) Anggrek Putih 4, yang berlokasi di Jl. Siwalankerto Selatan IV, Surabaya. Lokasi ini dipilih karena rutin mengadakan penyuluhan kesehatan setiap minggu ketiga setiap bulan, serta memiliki populasi anak usia 6–7 tahun yang cukup representatif. Mayoritas orang tua di wilayah ini adalah ibu rumah tangga, sehingga buku interaktif yang dirancang dianggap tepat untuk mendukung peran mereka dalam edukasi kesehatan anak, khususnya terkait pencegahan penyakit gagal ginjal.

Penelitian menggunakan dua teknik pengumpulan data: primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Ketua Kader Posga untuk mengetahui pandangan terhadap penyuluhan dan potensi penggunaan buku interaktif sebagai media pendukung, serta melalui observasi langsung terhadap kegiatan penyuluhan. Observasi ini dilakukan untuk mengamati kesiapan peserta, antusiasme anak-anak, dan efektivitas penyampaian materi. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang buku interaktif yang relevan dan komunikatif.

Data sekunder dikumpulkan melalui kajian pustaka dan dokumentasi. Kajian ini mencakup artikel, jurnal, skripsi, serta sumber daring yang membahas buku interaktif dan isu penyakit ginjal pada anak. Dokumentasi kegiatan Posga juga menjadi bahan pendukung untuk memahami respons masyarakat dan kebutuhan edukasi di lapangan.

Untuk menganalisis data, digunakan pendekatan 5W+1H (what, who, where, when, why, how), yang membantu peneliti merumuskan fokus perancangan, mengenali subjek dan lokasi penelitian, serta menjelaskan urgensi dan proses penyusunan buku interaktif sebagai media edukatif untuk anak usia dini. Pendekatan ini memastikan perancangan berjalan sistematis dan sesuai kebutuhan audiens sasaran.

Dari hasil analisis tersebut, ditetapkan skematika perancangan yang mencakup beberapa tahap penting, yaitu:

1. Identifikasi Masalah
Menganalisis pentingnya edukasi kesehatan ginjal pada anak dan mengkaji keterbatasan media edukasi yang ada untuk menemukan peluang perbaikan.
2. Pengumpulan Data
Melakukan studi literatur, wawancara dengan ahli, serta observasi preferensi anak terhadap buku interaktif sebagai dasar pengembangan konten dan visual.
3. Analisis Data
Menggunakan metode 5W+1H untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan menentukan elemen interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak.
4. Perancangan Buku Interaktif
Menyusun konsep cerita dan visual edukatif, memilih warna dan tipografi yang menarik, serta merancang fitur interaktif seperti pull and tab dan lift the flap dalam bentuk prototipe.
5. Uji Coba dan Evaluasi

Melakukan uji coba prototipe pada anak-anak untuk menilai efektivitas elemen interaktif, lalu mengevaluasi dan memperbaiki desain berdasarkan hasil tersebut.

6. Finalisasi dan Implementasi

Menyempurnakan desain berdasarkan evaluasi, menyusun laporan akhir, dan menyiapkan buku untuk digunakan sebagai media edukasi kesehatan ginjal anak.



Gambar 1. Skematika perancangan
(Sumber: Koleksi penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tujuan Kreatif

Buku *Petualangan Ginji & Ginjo* dirancang sebagai media edukasi visual yang menarik dan komunikatif untuk anak usia 6–7 tahun. Ilustrasi berwarna cerah dan ekspresif menjadi elemen utama dalam bercerita, memungkinkan anak memahami isi cerita meski tanpa membaca teks secara penuh. Selain visual yang kuat, buku ini dilengkapi fitur interaktif seperti *pull tab* dan *lift the flap* yang disesuaikan dengan perkembangan motorik halus anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Melalui pendekatan yang menyenangkan, buku ini bertujuan menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan ginjal dan menerapkan pola hidup sehat sejak dini. Dengan tabel, gambar, dan/atau bagan. Penulis dapat menyajikan hasil analisis ataupun hasil karya penciptaan dalam subbagian tersendiri. Pembahasan karya dijelaskan/ diinterpretasikan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan dan data yang relevan. Bagian ini disusun maksimum 40% dari keseluruhan tulisan.

b. Tema Besar

Petualangan Ginji & Ginjo mengangkat tema menjaga kesehatan ginjal sejak dini melalui pola hidup sehat. Anak-anak diajak mengikuti dua karakter utama yang menjelajahi tubuh manusia dan menemukan kebiasaan buruk yang membahayakan ginjal. Melalui cerita ini, anak-anak belajar pentingnya minum air putih, menghindari makanan tinggi gula, dan rajin bergerak. Buku ini menyampaikan pesan bahwa menjaga kesehatan dapat dimulai

dari kebiasaan sederhana. Fokus cerita tidak hanya pada hasil, tetapi juga proses belajar, keberanian mencoba hal baru, dan membangun kesadaran untuk hidup lebih sehat.

Penyampaian pesan didukung oleh ilustrasi ekspresif, warna-warna komunikatif, dan detail visual yang menggambarkan perubahan suasana—dari kondisi tubuh yang tidak sehat hingga solusi hidup sehat. Elemen interaktif seperti lift the flap dan slider disesuaikan dengan motorik anak usia 6–7 tahun, memungkinkan anak-anak berpartisipasi aktif dan memahami materi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan edukatif.

c. Konsep Visual

1. Gaya desain Visual

Ilustrasi dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo mengusung gaya visual khas anak-anak yang cerah, imajinatif, dan bersahabat. Penggunaan warna-warna hangat dan mencolok, bentuk karakter yang sederhana namun ekspresif, serta suasana visual yang menyenangkan menjadi ciri utama ilustrasi dalam buku ini. Tokoh Ginji dan Ginjo dirancang agar mudah dikenali dan disukai oleh anak-anak, dengan ekspresi wajah yang menggambarkan emosi dan karakter yang komunikatif.

Pendekatan ilustrasi ini tidak sekadar memperindah tampilan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Setiap gambar membantu anak memahami alur cerita, merasakan emosi tokoh, dan menangkap pesan utama tentang pentingnya menjaga kesehatan ginjal sejak dini. Gaya ilustrasi yang ringan namun informatif ini juga memperkuat elemen interaktif dalam buku, sehingga anak-anak usia 6–7 tahun dapat menikmati pengalaman membaca yang menyenangkan, mudah dipahami, dan tetap mendidik.

2. Tipografi

Font Baloo dipilih karena bentuknya yang bulat, lembut, dan lucu. Gaya huruf ini cocok untuk anak-anak karena terlihat ceria dan bersahabat. Hurufnya mudah dibaca dan tidak kaku, jadi anak-anak bisa lebih nyaman saat melihat atau membaca tulisan



Gambar 2. Font Andika New Basic

(sumber: Google)

3. Warna

Skema warna dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo menggunakan nuansa cerah yang sesuai dengan dunia visual anak-anak. Warna merah dipilih sebagai warna utama untuk mencerminkan semangat serta

menggambarkan organ ginjal dan aliran darah, sehingga menarik perhatian pada inti cerita. Meskipun dominan merah, warna lain seperti biru, hijau, dan kuning tetap digunakan sesuai objek aslinya agar anak-anak tetap mengenali lingkungan nyata. Pendekatan ini menciptakan ilustrasi yang menarik sekaligus edukatif, dengan keseimbangan antara imajinasi dan realitas.

4. Layout

Tata letak dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo dirancang secara edukatif dan ramah anak, dengan mengangkat tema petualangan di dalam tubuh manusia. Ilustrasi, warna, dan elemen interaktif disusun untuk menciptakan suasana seru dan menyenangkan saat Ginji dan Ginjo menjelajahi organ tubuh, khususnya ginjal. Palet warna cerah seperti merah muda, biru, dan ungu lembut dipilih untuk memberikan kesan hangat dan aman. Visual organ tubuh ditampilkan dengan gaya semi-realistis yang lucu dan mudah dikenali, sehingga anak-anak dapat belajar dengan nyaman dan tertarik mengikuti ceritanya.

d. Konsep Media

Buku *Petualangan Ginji dan Ginjo* menggunakan media utama berupa buku interaktif berukuran 20 x 20 cm yang dirancang khusus untuk anak usia 6–7 tahun. Pemilihan media ini bertujuan menyampaikan pesan edukatif tentang pentingnya menjaga kesehatan ginjal melalui pendekatan visual, naratif, dan aktivitas fisik yang menyenangkan. Buku ini dilengkapi teknik interaktif seperti *flap* dan *pull tab* guna merangsang keterlibatan motorik halus serta memperkuat pemahaman anak secara visual dan kinestetik. Selain buku, media penunjang seperti poster, stiker, pin, brosur, kaos, gantungan kunci, dan tumbler juga disiapkan sebagai sarana promosi sekaligus edukasi tambahan.

e. Visualisasi karya

1. Moodboard

Moodboard ini dibuat sebagai acuan visual untuk membantu proses ilustrasi dan desain dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo. Tujuannya adalah menciptakan suasana dan gaya visual yang sesuai dengan tema cerita, yaitu edukasi kesehatan ginjal melalui petualangan seru yang menyenangkan bagi anak-anak.



Gambar 3. Desain karakter ginjo
(sumber: Koleksi penulis)

2. Desain Karakter

Karakter utama dalam buku ini adalah Ginji dan Ginjo, dua superhero cilik yang ceria, penuh semangat, dan memiliki rasa ingin tahu besar terhadap tubuh manusia. Mereka digambarkan sebagai tokoh yang gemar belajar, suka membantu, dan mengajak anak-anak menjaga ginjal sejak dini. Dengan sikap tolong-menolong dan kerja sama, Ginji dan Ginjo hadir sebagai panutan yang menyenangkan dan mudah disukai, sekaligus menjadi sarana mengenalkan pola hidup sehat melalui cara yang seru dan ringan.

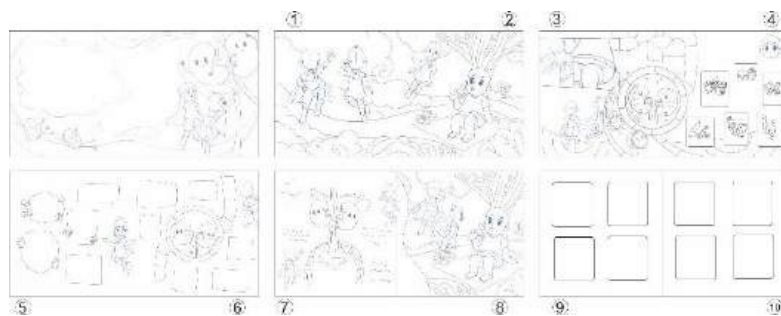
A. Ginjo & Ginji



Gambar 4. Desain karakter ginjo & ginji
(sumber: Koleksi penulis)

3. Sketsa

Penyusunan layout ilustrasi dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo diawali dengan pembuatan sketsa berdasarkan alur cerita, meliputi penempatan karakter, komposisi halaman, dan elemen interaktif. Tujuannya adalah menciptakan alur visual yang dinamis, mudah diikuti, dan menarik bagi anak-anak. Setiap halaman dirancang bervariasi secara visual, baik dari sisi ilustrasi, teks, maupun interaksinya, sehingga mampu menyampaikan cerita dengan runtut sekaligus menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan tidak membosankan.



Gambar 5. Sketsa naskah
(Sumber: Koleksi penulis)

4. Color Sketch

Proses color sketch dalam buku Petualangan Ginji dan Ginjo bertujuan untuk menentukan kesesuaian dan konsistensi warna pada setiap halaman, baik dari segi latar, suasana, maupun ekspresi karakter. Tahap ini menjadi panduan awal dalam pewarnaan agar tampilan visual buku tetap harmonis, menarik, dan sesuai dengan dunia anak-anak sebelum masuk ke tahap pewarnaan akhir.



Gambar 6. Color Sketch

(sumber: Koleksi penulis)

5. Layouting

Hasil akhir dari perancangan layout tiap halaman adalah tampilan isi buku yang terstruktur dengan baik. Penempatan teks dan elemen visual diatur secara seimbang untuk menciptakan keselarasan dalam setiap halaman. Tujuannya agar buku mudah dipahami, enak dibaca, dan menarik secara visual. Kombinasi teks dan ilustrasi dirancang untuk saling mendukung, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan



Gambar 6. Layouting

(sumber: Koleksi penulis)

6. Konsep Interaktif

buku Petualangan Ginji dan Ginjo berfokus pada eksplorasi ide kreatif untuk menciptakan media

“Perancangan Buku Interaktif “Petualangan Ginji & Ginjo” Sebagai Media Edukasi Kesehatan Ginjal Pada Anak Usia 6 – 7 Tahun”

pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia 6–7 tahun. Buku ini dirancang dengan ukuran 20 x 20 cm, format persegi yang ergonomis dan ideal untuk tangan anak-anak, serta memberi ruang visual yang cukup luas untuk elemen interaktif.

Material yang digunakan adalah kertas ivory 3 lapis yang kuat, tebal, dan aman untuk anak, serta tahan lama meski digunakan berulang kali. Buku terdiri dari 10 halaman dengan proporsi gambar sebesar 90% dan teks singkat 10%, mengikuti karakteristik visual anak usia dini yang lebih responsif terhadap ilustrasi.

Buku ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti pull tab (tarik), slider (geser), dan lift the flap (buka tutup), yang mendorong anak untuk terlibat aktif dalam cerita. Melalui elemen interaktif tersebut, anak-anak tidak hanya membaca cerita tentang pentingnya menjaga kesehatan ginjal, tetapi juga berinteraksi langsung dengan isi buku secara kinestetik, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang pola hidup sehat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menyentuh aspek visual, gerak, dan emosi secara menyeluruh.



Gambar 7. Konsep interaktif buku

(sumber: Koleksi penulis)

7. Hasil Cetak

Hasil cetak dari buku interaktif Petualangan Ginji & Ginjo diwujudkan dalam format buku berukuran 20 x 20 cm dengan jumlah 10 halaman aktif. Buku ini menggunakan kertas ivory 3 lapis yang kuat dan aman untuk anak-anak usia 6–7 tahun. Setiap halamannya didominasi oleh ilustrasi berwarna cerah dan ramah anak, dengan proporsi visual sebesar 90% dan teks 10%. Karakter Ginji dan Ginjo dirancang sebagai tokoh edukatif yang menjelajahi tubuh manusia untuk mengajak anak-anak mengenal fungsi ginjal serta kebiasaan hidup sehat. Buku ini dilengkapi fitur interaktif seperti pull tab, lift the flap, dan slider yang dapat ditarik, digeser, atau dibuka, untuk meningkatkan partisipasi aktif anak dalam membaca. Melalui kombinasi cerita petualangan dan elemen interaktif, buku ini berhasil menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kesehatan ginjal sejak dini.



Gambar 8. Hasil cetak

(sumber: Koleksi penulis)

8. Media Pendukung

Hasil cetak dari buku interaktif Petualangan Ginji



Gambar 9. Media
(sumber: Koleksi penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku interaktif Petualangan Ginji dan Ginjo bertujuan sebagai media edukasi visual yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia 6–8 tahun, khususnya di lingkungan POSGA (Posyandu Keluarga). Buku ini mengangkat tema pentingnya menjaga kesehatan ginjal sejak dini, yang dikemas dalam bentuk petualangan dua karakter utama, Ginji dan Ginjo—dua pahlawan cilik yang cerdas, ceria, dan peduli terhadap kesehatan. Melalui ilustrasi yang berwarna cerah, gaya visual yang ramah anak, serta alur cerita yang mudah dipahami, buku ini mendorong anak-anak untuk mengenali fungsi ginjal dan memahami dampak dari kebiasaan hidup tidak sehat secara ringan namun bermakna.

Penggunaan teknik interaktif seperti lift-the-flap, pull-tab, dan fitur bermain lainnya membuat buku ini lebih dari sekadar bahan bacaan—melainkan menjadi alat eksplorasi yang melibatkan kemampuan motorik halus, daya imajinasi, dan minat baca anak. Format buku berukuran 20x20 cm dipilih karena ergonomis dan sesuai dengan genggam tangan anak-anak, serta memungkinkan penyusunan layout visual dan elemen interaktif secara proporsional.

Dengan pendekatan visual yang kuat, struktur narasi yang mendidik, serta fitur interaktif yang memicu rasa ingin tahu, buku ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan membekas dalam ingatan anak-anak. Buku Petualangan Ginji dan Ginjo diharapkan mampu menjadi bagian dari solusi pendidikan kesehatan anak sejak dini serta memperkuat peran orang tua dan kader POSGA dalam menyampaikan informasi penting dengan cara yang lebih

menarik dan mudah dipahami.

REFERENSI

- Akhwan, M. M. (2022). *Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat. Tugas Akhir Universitas Dinamika.*
- Anggita, R. D. (2023). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Makanan Sehat pada Anak Usia 3—5 Tahun. Tugas Akhir Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.*
- Dinkes. (2024). *Penyebab dan Penanganan Gagal Ginjal pada Anak, Orang Tua Wajib Tahu!* Retrieved from Dinkes.Jakarta.go.id: <https://dinkes.jakarta.go.id/berita/read/penyebab-dan-penanganan-gagal-ginjal-pada-anak-orang-tua-wajib-tahu?>
- Indrasakti, I. (2021). *Manfaat Buku Interaktif yang Dukung Perkembangan Balita.* Repositori Universitas Bina Nusantara.
- Nugrahani, R., & Permata, R. D. (2024). *Desain Media Buku Lift The Flap untuk Menstimulasi Kemampuan Logika Matematika pada Anak Usia Dini.* *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 7(1), 1473—1477.
- Pamungkas, A. (2021). *Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah sebagai Media Kampanye Sosial pada Anak Usia 3—6 Tahun.* Tugas Akhir Universitas Dinamika.
- Prajogo, T. A., Rahmadiano, S. A., & Sukmarga, A. A. (2021). *Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Pencegahan Penyakit Kecacingan pada Anak Usia 3—5 Tahun.* *Jurnal Sainsbertek*, 2 (1), 1—9.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). *Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini.* *Prosiding PKM-CSR*, 3(1), 828—834.
- Wijaya, D. S., & Kurniawan, Y. F. (2024). *Gagal Ginjal Kronik pada Anak.* *Jurnal Medika Utama*, 5(4), 4029—4035