

ABSTRAK

Dian Ika Putri Utami, 2025. **Perancangan Buku Sebagai Media Informasi Tentang Gejala Pencegahan dan Jenis Penyakit Mata Pada Anak.** Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Universitas Bhinneka Nusantara, Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari.

Kata kunci: Buku Anak, Jenis Penyakit Mata Anak, Pencegahan Penyakit Mata Anak.

Masalah kesehatan mata pada anak, khususnya usia sekolah, merupakan isu nasional dan global yang memerlukan perhatian serius. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan buku edukasi bertajuk "Mata Hebatku: Mengenai, Mencegah, dan Mengerti Jenis Penyakit Mata" yang dilengkapi dengan fitur Augmented Reality (AR). Pendekatan Design Thinking (tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test) diterapkan dalam proses perancangan, memastikan produk yang berpusat pada pengguna. Uji coba buku dilakukan terhadap ahli dan target audiens menggunakan skala Likert untuk mengukur keberterimaan dan pemahaman. Seluruh data dianalisis secara komprehensif menggunakan metode Miles dan Huberman, melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil evaluasi mengindikasikan bahwa buku ini efektif sebagai media informasi yang interaktif, mampu menyajikan konten kesehatan mata secara menarik, serta berpotensi besar dalam meningkatkan pengetahuan dan kepedulian orang tua dan anak terhadap pentingnya menjaga kesehatan mata.

ABSTRACT

Dian Ika Putri Utami, 2025. **Designing a Book as an Information Medium on Symptoms, Prevention, and Types of Eye Pediatric Eye Diseases** Final Project, Study Program Visual Communication Design Study Program (S1), Universitas Bhinneka Nusantara, Advisor 1: Adita Ayu Kusumasari.

Kata kunci: Children's Books, Types of Child Eye Diseases, Child Eye Disease Prevention.

Eye health issues in children, especially those of school age, constitute a serious national and global concern. To address this challenge, this research focuses on designing an educational book titled "My Great Eyes: Recognizing, Preventing, and Understanding Types of Eye Diseases" which is equipped with Augmented Reality (AR) features. The Design Thinking approach (encompassing the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages) was applied in the design process, ensuring a user-centered product. The book was tested with experts and target audiences using a Likert scale to measure its acceptability and comprehensibility. All collected data were analyzed comprehensively using the Miles and Huberman method, through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Evaluation results indicate that this book is effective as an interactive information medium, capable of presenting eye health content attractively, and holds significant potential in enhancing the knowledge and awareness of parents and children regarding the importance of maintaining eye health.