

ABSTRAK

Sekitar 79,5% dari total populasi masyarakat Indonesia mengakses internet, sebanyak 9,17% merupakan anak dengan usia dibawah 12 tahun kebawah. Hal ini menjadikan Indonesia pasar *game mobile* terbesar ketiga di dunia. Banyak *game* yang berasal dari luar negeri yang masuk ke Indonesia untuk memasarkan produknya. Dengan terjadinya fenomena tersebut menyebabkan perubahan kebiasaan Masyarakat Indonesia yang merusak Kesehatan, seperti kegiatan begadang karena bermain *Game online*, Data penelitian menyebutkan anak sekolah dasar memiliki pola tidur yang tidak teratur yang disebabkan dari beberapa faktor, salah satunya kebiasaan bermain *Game* sampai larut malam. Didukung dengan Banyak jurnal yang telah meneliti tentang keterhubungan antara *Game online* dengan kebiasaan anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah Buku ilustrasi untuk menginformasi anak - anak mengenai bahayanya begadang bagi kesehatan anak. Penelitian ini juga berfokus untuk meningkatkan Kesadaran akan dampak negatif begadang dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan visual yang menarik. Metode penelittian menggunakan kualitatif deskriptif dan analisis data visual, untuk metode pengumpulan data menggunakan Teknik Observasi, Wawancara, Kuesioner, dan Studi Literatur. Hasil penelitian menunjukan, buku ilustrasi efektif meningkatkan kesadaran anak mengenai dampak negatif begadang.

Kata Kunci : Internet, begadang, *Game*, buku ilustrasi