



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “SI MANIS YANG BERBAHAYA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA MINUMAN KEMASAN UNTUK ANAK

Maya Silviana¹⁾, Ayu Soraya²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: masilv2000@gmail.com

Ringkasan - Minuman manis dalam kemasan banyak digemari anak-anak karena rasa dan kemasannya yang menarik. Namun, di balik daya tarik tersebut terdapat risiko kesehatan serius jika dikonsumsi berlebihan. Kandungan gula yang tinggi dapat memicu obesitas, kerusakan gigi, dan penyakit metabolik. Kurangnya pemahaman anak-anak tentang dampak negatif minuman ini menjadi salah satu penyebab tingginya tingkat konsumsi sejak usia dini. Untuk mengatasi masalah tersebut, buku interaktif hadir sebagai media edukasi yang menyenangkan. Buku ini dirancang dengan ilustrasi, permainan, dan kegiatan interaktif yang sederhana serta mudah dipahami anak-anak. Melalui pendekatan visual yang menarik, anak-anak diajak terlibat aktif dalam proses belajar sehingga tidak merasa bosan. Pesan edukatif yang disampaikan juga lebih mudah diingat karena dikemas dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Tujuan utama buku ini adalah menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini, mengajarkan anak membatasi konsumsi gula, serta mendorong mereka memilih minuman yang lebih sehat dan bermanfaat bagi tubuh.

Kata Kunci : Minuman Manis, Gula Berlebih, Kesehatan Anak, Buku Interaktif.

Summary - *Sweet drinks in packaging are very popular with children because of their taste and attractive packaging. However, behind this appeal lies a serious health risk if consumed in excess. High sugar content can lead to obesity, tooth decay, and metabolic diseases. Children's lack of understanding of the negative effects of these drinks is one of the reasons for high consumption rates from an early age. To address this issue, interactive books have been developed as a fun educational medium. These books are designed with illustrations, games, and interactive activities that are simple and easy for children to understand. Through an engaging visual approach, children are encouraged to actively participate in the learning process so they don't get bored. The educational messages conveyed are also easier to remember because they are packaged in a creative and fun way. The main purpose of this book is to instill healthy habits from an early age, teach children to limit their sugar consumption, and encourage them to choose drinks that are healthier and more beneficial for the body.*

Keywords : *Sweet Drinks, Excess Sugar, Children's Health, Interactive Book.*

PENDAHULUAN

Minuman berpemanis dalam kemasan (MBDK) semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari anak-anak karena variasi rasa, iklan yang menarik, serta mudahnya akses di berbagai tempat. Namun, kandungan gula dan kalori yang tinggi dengan nilai gizi rendah menjadikan MBDK berpotensi menimbulkan masalah kesehatan serius.



Konsumsi berlebihan dapat meningkatkan risiko penyakit tidak menular (PTM), seperti obesitas, diabetes tipe 2, gangguan metabolisme, hingga penyakit kardiovaskular (Fachruddin, Mosipate & Yunus, 2022). Data Riskesdas 2018 menunjukkan lebih dari 61% masyarakat Indonesia mengonsumsi minuman manis setiap hari, sementara Ikatan Dokter Anak Indonesia mencatat lonjakan kasus diabetes tipe 2 pada anak dalam kurun waktu 2010–2023, yang bahkan memicu komplikasi serius seperti gagal ginjal (Puspita, 2024).

Fenomena ini menunjukkan rendahnya pemahaman anak dan orang tua mengenai bahaya konsumsi gula berlebih. Sayangnya, edukasi mengenai pola makan sehat di sekolah maupun keluarga masih terbatas. Penyampaian informasi tentang bahaya MBDK perlu dilakukan dengan pendekatan yang positif, menyenangkan, dan memberdayakan agar anak dapat membuat pilihan cerdas tanpa rasa takut berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mampu menarik perhatian sekaligus mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga pesan mengenai bahaya konsumsi minuman berpemanis dapat tersampaikan secara efektif.

Salah satu solusi inovatif adalah melalui perancangan buku ilustrasi interaktif yang memadukan gambar, aktivitas fisik, serta elemen visual menarik seperti pop-up, flap, puzzle, dan kuis (Libraries, 2010). Buku ini dirancang untuk anak usia 9–12 tahun yang sudah memiliki kemampuan literasi lebih matang sehingga mampu memahami informasi logis dan sistematis. Dengan teknik ilustrasi digital dan metode analisis 5W+1H, buku ini tidak hanya menyampaikan pesan edukatif, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Harapannya, buku “Si Manis yang Berbahaya” dapat membantu anak-anak memahami risiko MBDK, menumbuhkan kebiasaan hidup sehat sejak dini, serta mendukung orang tua dan guru dalam meningkatkan kesadaran serta mencegah risiko kesehatan akibat konsumsi minuman berpemanis.



KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. *Jurnal Tren Minuman Kemasan* .

Muzakir Muhammad Amin (2024) meneliti meningkatnya konsumsi minuman kemasan di kalangan siswa. Minuman manis, berkarbonasi, dan berenergi populer karena promosi dan akses mudah, namun berisiko menimbulkan obesitas, diabetes, hingga gangguan pencernaan. Jurnal ini relevan karena mendukung edukasi bahaya minuman berpemanis melalui media interaktif.

b. *E-Book Picture Book Illustration Process*

Buku karya Montgomery & Green (2020) menjelaskan proses pembuatan buku ilustrasi mulai riset, sketsa, pemilihan warna, hingga konsistensi visual. Buku ini digunakan sebagai acuan dalam merancang ilustrasi edukatif yang konsisten dan menarik.

c. *E-Book Desain Layout*

Buku *Desain Layout* karya Anggi Anggarini (2021) membahas prinsip tata letak, dan struktur visual. Buku ini penting untuk menyusun layout buku interaktif, khususnya untuk menyusun tata letak, format, dan tipografi yang komunikatif serta sesuai untuk anak-anak.

d. *E-Book Teori Warna*

Karya Ahmad Yahya Kahfi (2021) menekankan pada peran psikologi warna dalam komunikasi visual. Panduan ini digunakan dalam pemilihan warna ilustrasi yang sesuai dengan emosi anak dan mendukung pembelajaran.

e. *Buku Pengantar Tipografi*

Buku *Pengantar Tipografi* karya Adi Kusrianto (2010) menjelaskan elemen penting tipografi dan jenis-jenis huruf dalam komunikasi visual. Buku ini dijadikan acuan dalam pemilihan jenis huruf yang berperan besar dalam menarik perhatian anak sekaligus menjaga efektivitas pesan.

f. *Jurnal Perancangan Buku Interaktif*

Jurnal karya Suryani (2022) membahas pengembangan media pembelajaran



interaktif bagi anak usia 9–12 tahun. Jurnal ini sangat relevan karena konsep interaktif dapat digunakan untuk edukasi bahaya minuman berpemanis pada anak.

2. Tinjauan Karya

a. Buku Interaktif *Lift The Flap*: Tubuh Manusia

Karya Marnie Willow (2022) mengajarkan anatomi tubuh dengan ilustrasi berwarna dan fitur interaktif *lift-the-flap*. Relevan sebagai acuan penyampaian materi kompleks dengan cara visual yang menyenangkan, meski fokus penelitian.

b. Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Paru-Paru

Kintan Ayundha (2021) merancang buku interaktif tentang fungsi paru-paru menggunakan pop-up, warna cerah, dan ilustrasi karakter. Relevan karena menyajikan informasi medis dengan cara sederhana, walaupun topiknya berfokus pada organ tubuh, bukan gaya hidup sehat.

c. Buku Cerita Interaktif Numerasi “Belajar Bilangan”

Reghina Aqilah Khansa (2020) membuat buku interaktif numerasi dengan warna cerah dan kontras tinggi. Konsep penggunaan warna ini dapat diterapkan untuk membedakan informasi positif dan berisiko secara jelas bagi anak.

d. *Activity Book “Earth Day Activities”*

Abby the Pup (2020) menghadirkan aktivitas interaktif bertema lingkungan, seperti mewarnai, menempel, dan *puzzle*. Pendekatan ini relevan untuk mendorong keterlibatan multisensori anak, meski perbedaan terletak pada tema edukasi kesehatan.

e. Buku Ilustrasi “Melatih Anak Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Selama Pandemi Covid-19”

Kemenkes RI (2020) menggunakan cerita ringan dengan ilustrasi ramah anak untuk membiasakan perilaku hidup bersih. Buku ini relevan karena pendekatannya ringan dan edukatif, meskipun tanpa elemen interaktif mendalam.



METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui metode primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari observasi pada 35 siswa SD Swasta Bahagia, Medan, yang menunjukkan mayoritas rutin mengonsumsi minuman kemasan namun belum memahami bahaya konsumsi berlebihan maupun alternatif sehat. Wawancara dengan dr. Dwi Lestari Avianti Sp.A, M.Ked.Klin menegaskan dampak serius minuman berpemanis pada anak, mulai dari gangguan pencernaan hingga risiko jangka panjang, serta pentingnya media edukatif visual-interaktif. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan internet, termasuk penelitian mengenai tren konsumsi minuman kemasan dan dampaknya terhadap kesehatan, yang semakin menguatkan urgensi perancangan buku ilustrasi interaktif "Si Manis yang Berbahaya".

Dengan Menggunakan tahapan pengelolaan data yang telah dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara, serta data-data dari buku, jurnal dan juga internet. Pada tahapan ini penulis menggunakan metode *5W+1H*. Adapun deskripsi dari pertanyaan dan jawaban yang penulis simpulkan berdasarkan data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 5W+1H
(Sumber : Maya Silviana, 2025)

5W+1H	PERTANYAAN	JAWABAN
<i>What</i>	Apa yang akan dirancang pada penelitian ini?	Berupa Buku interaktif ilustrasi "Si Manis yang Berbahaya" yang berfungsi sebagai media untuk mengedukasi anak-anak tentang bahaya konsumsi minuman kemasan tinggi gula.
<i>Who</i>	Kepada siapa buku interaktif ilustrasi " Si Manis yang Berbahaya" ini dituju?	Target audiens dari perancangan buku interaktif ini adalah anak-anak usia 9–12 tahun, yang merupakan siswa jenjang sekolah dasar.
<i>Why</i>	Mengapa perancangan Buku Interaktif ini penting dilakukan?	Buku ini perlu dirancang sebagai bentuk edukasi <i>preventif</i> terhadap meningkatnya konsumsi minuman manis dalam kemasan oleh anak-anak, yang berisiko

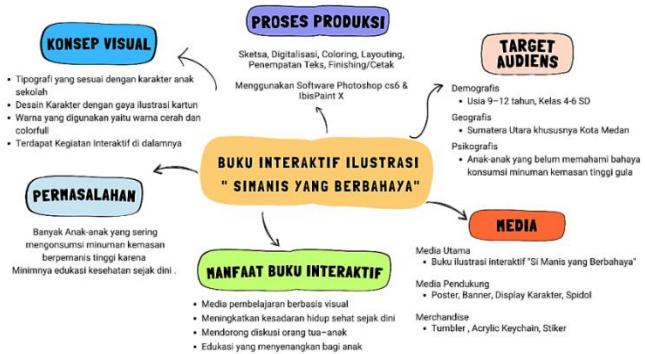


		menimbulkan masalah kesehatan seperti obesitas dan diabetes sejak dini. Yang Bertujuan menjawab tantangan rendahnya pemahaman anak terhadap pola hidup sehat akibat kurangnya media belajar yang menyenangkan dan sesuai usia.
<i>When</i>	Kapan buku interaktif ilustrasi "Si Manis yang Berbahaya" ini dipublikasikan	Buku Interaktif Ilustrasi "Simanis yang Berbahaya" ini akan dipublikasikan setelah proses <i>Finishing</i> selesai
<i>Where</i>	Di mana Buku Interaktif ilustrasi "Si Manis yang Berbahaya" ini akan dipublikasikan?	Karya ini akan digunakan di lingkungan sekolah Dasar Swasta Bahagia serta perpustakaan sekolah
<i>How</i>	Bagaimana Konsep dan strategi Perancangannya?	Perancangan buku interaktif ini dilakukan dengan strategi visual yang mengutamakan pendekatan edukatif dan menyenangkan, menggunakan gaya ilustrasi <i>cartoon style</i> memberikan kesan ringan, lucu dan penuh warna yang dapat menarik perhatian anak lebih lama saat membaca buku interaktif. Tipografi yang digunakan bersifat ramah anak, mudah dibaca, dan disesuaikan dengan alur cerita. Media utamanya adalah cetak interaktif (seperti <i>lift-the-flap</i>).

2. Ide Kreatif

Pada tahap metode berpikir ini Penulis memetakan konsep dengan menggunakan metode *mind mapping* sebagai alat bantu dalam merancang buku interaktif "*Simanis yang Berbahaya*". Metode ini digunakan untuk menggali dan mengembangkan ide secara menyeluruh, mulai dari identifikasi permasalahan, target audiens, konsep visual, media distribusi, hingga manfaat yang ingin dicapai.

a. Mind Mapping



Gambar 1. Mind Mapping
(Sumber : Maya Silviana, 2025)

b. Tema

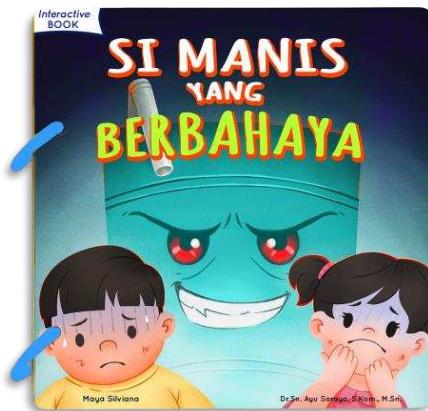
Perancangan ini mengusung tema “Anak, Dampak, dan Pencegahan Konsumsi Minuman Manis dalam Kemasan”. Dipilih karena meningkatnya konsumsi minuman berpemanis pada anak-anak yang berdampak negatif terhadap kesehatan, dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun agar sesuai dengan target audiens, serta dilengkapi fitur interaktif seperti *lift the flap*, *puzzle*, kegiatan menempel dengan velcro, hingga permainan *find word*. Yang diharapkan mampu menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan mudah dipahami anak.

3. Konsep Media

Bagian ini berisikan tentang media utama yang akan digunakan dalam karya yang dirancang, serta media-media lain yang digunakan untuk mendukung media utama dalam mencapai tujuan dan penyelesaian permasalahan, seperti berikut ini .

a. Media utama

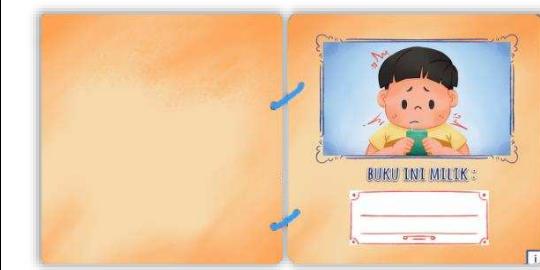
Media utama yang digunakan oleh penulis adalah sebuah buku interaktif menggunakan bahan *hardboard* pada bagian *cover* dengan ukuran 24 x 24 cm, dan menggunakan kertas TIK 310 gram ukuran 24 x 24 cm pada bagian isi buku dan terdiri dari 23 halaman, kemudian memakai *lot klip* kait seperti model binder agar mempermudah anak untuk mengeksplor buku.



Gambar 2. Tampilan Desain Buku Interaktif "Si Manis Yang Berbahaya"
 (Sumber : Maya Silviana, 2025)

Adapun Materi yang di sampaikan buku ini yaitu penjelasan minuman kemasan, jenis- jenis minuman sehat dan tidak sehat, akibat konsumsi minuman kemasan dengan kegiatan interaktif menarik seperti buka tutup (*flip the flap*), *Pull Tab*, Aktivitas menempel stiker velcro dan puzzle.

Tabel 2. Isi Buku "Si Manis yang Berbahaya"
 (Sumber : Maya Silviana, 2025)

	<p>Halaman identitas buku dibuat untuk menulis nama anak yang memiliki buku interaktif "Si Manis yang Berbahaya"</p>
	<p>Halaman daftar isi pada buku "simanis yang berbahaya" ini menjelaskan terkait rangkuman penjelasan yang ada di dalam buku. Kemudian untuk halaman pengenalan karakter akan menampilkan ilustrasi dari 3 karakter</p>

	<p>Pada halaman 1 dan 2 buku interaktif <i>Si Manis yang Berbahaya</i>, ini berisi percakapan pai dan sasa yang sedang di minimarket. Sasa memperingatkannya bahwa minuman tersebut tidak baik untuk tubuh. Ilustrasi disusun secara menarik dengan simbol tanda silang menggunakan <i>Velcro</i>.</p>
	<p>Pada halaman 3 menjelaskan secara singkat pengertian dasar tentang minuman kemasan dengan model interaktif flip the flap. Kemudian pada halaman 4 mengajak anak untuk mulai membedakan jenis-jenis minuman sehat dan tidak sehat dengan menggunakan model interaktif Tarik keatas.</p>
	<p>Pada desain halaman 5 terdapat tokoh minuman kotak yang tampak ceria, namun menyimpan rahasia di balik senyumannya menggunakan interaktif <i>flip the flap</i>. Kemudian pada halaman 6 materi isi kandungan minuman kemasan dengan kegiatan interaktif <i>flip the flap</i>.</p>
	<p>Pada halaman 7, ilustrasi pai dan sasa sedang mengamati minuman kemasan menggunakan kaca pembesar. kemudian di halaman 8, berisi materi "Penyakit berbahaya akibat konsumsi minuman kemasan" menggunakan interaktif <i>flip the flap</i>.</p>
	<p>Pada halaman 9, berisi ilustrasi percakapan anak laki-laki yang terlihat lemas dan karakter kotak minuman yg licik dengan model interaktif <i>flip the flap</i>. kemudian pada halaman 10 menjelaskan " Akibat dari sering minum minuman kemasan" menggunakan <i>Velcro</i>.</p>

	<p>Pada halaman 11 dan 12 berisi aktivitas memilih minuman kemasan sehat dan tidak sehat dengan menggunakan <i>Velcro</i> yang bisa dipindahkan</p>
	<p>Pada halaman 13 berisi tentang ilustrasi ajakan untuk minum air putih dalam bentuk bubble percakapan. Kemudian pada halaman 14 berisi tentang rahasia tubuh sehat menggunakan interaktif <i>flip the flap</i></p>
	<p>Pada halaman 15 berisi materi Manfaat air putih menggunakan interaktif <i>flip the flap</i>, kemudian halaman 16 berisi aktivitas "mengisi berapa gelas air yang sudah diminum hari ini" dalam kotak sesuai waktunya. menggunakan model interaktif <i>Velcro</i>.</p>
	<p>Pada halaman 17 berisi tentang bagaimana anak-anak bisa menjadi "Super Hero Sehat" dengan model interaktif <i>flip the flap</i>, kemudian di halaman 18 disediakan ruang kosong untuk anak-anak membuat janji minum sehat selama seminggu dengan <i>spidol wipe and clean</i>.</p>
	<p>Pada halaman 19 berisi game "Menyusun Puzzle" dengan bahan <i>Velcro</i>, Kemudian di halaman 20 berisi kegiatan mencari kata sesuai gambar minuman dengan <i>spidol wipe and clean</i></p>

	<p>Pada halaman 21 dan 22 adalah sebagai penutup yang berisikan ilustrasi dan kata penutup serta harapan penulis kepada pembaca buku interaktif "simanis yang berbahaya".</p>
	<p>Pada halaman 23 adalah biografi penulis, deskripsi singkat tentang penulis, dan kontak penulis.</p>

b. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang digunakan untuk mendukung media utama dari perancangan dan memberikan informasi seputar karya yang diciptakan.



Gambar 3. Tampilan Media Pendukung "Si Manis Yang Berbahaya"
 (Sumber : Maya Silviana, 2025)

c. Tipografi

Pada perancangan buku interaktif, penulis menggunakan beberapa *font* yaitu *Font Amatic SC* digunakan pada judul utama di cover karena bentuk hurufnya tinggi, ramping, dan menyerupai tulisan tangan, sehingga memberi kesan personal, lucu, dan kreatif untuk menarik perhatian anak. Pemilihan ini sejalan dengan prinsip tipografi Kusrianto (2010) yang menekankan pentingnya ekspresi visual huruf sesuai konteks

audiens". Font Quicksand dipilih untuk teks isi dan judul bab karena tampilannya sederhana dan mudah dibaca.

FONT : AMATIC SC	Font: Quicksand
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 0123456789	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0123456789

Gambar 4. Tipografi
(Sumber : Maya Silviana, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perancangan buku interaktif "Si Manis yang Berbahaya", penulis melakukan pengumpulan data melalui kuesioner menjadi 2 kategori yaitu menggunakan selembaran kertas untuk anak-anak dengan rentang usia 9–12 tahun yang menjadi target utama pembaca dan menggunakan google form untuk kategori orang dewasa mulai dari rentang umur 18 tahun dan seterusnya. Data yang diperoleh menjadi dasar penting dalam menganalisis kebutuhan audiens sekaligus menguatkan relevansi perancangan buku sebagai media edukasi bahaya konsumsi minuman berpemanis pada anak.



Gambar 5. Dokumentasi Pengenalan Buku Interaktif "Si Manis yang Berbahaya" kepada anak-anak di SD Swasta Bahagia
(Sumber : Maya Silviana, 2025)



Adapun hasil data kuesioner dari murid Sd Swasta Bahagia dengan jumlah anak-anak sebanyak 55 anak Sekolah Dasar dengan rentang umur 9-12 tahun sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban Mayoritas	Jumlah Responden	Persentase
1	Apakah kamu sering minum minuman manis dalam kemasan?	Ya	35	63,6%
2	Apakah Menurutmu, minuman manis boleh diminum setiap hari?	Tidak	50	90,9%
3	Apakah kamu tahu kalau terlalu banyak minum minuman kemasan bisa berbahaya untuk tubuh ?	Ya	25	45,5%
4	Apakah kamu bisa membedakan minuman sehat dan tidak sehat?	Ya	27	49,1%
5	Apakah kamu pernah membaca buku tentang bahaya minuman manis sebelum ini?	Tidak	50	90,9%
6	Apakah kamu senang belajar melalui buku interaktif seperti ini?	Ya	52	94,5%
7	Apakah buku ini membuatmu tertarik membaca buku "simanis yang berbahaya" sampai selesai?	Ya	55	98,2%
8	Apakah buku ini membantu kamu memahami mengapa minuman manis berbahaya	Ya	49	89,1%
9	Apakah ilustrasi dalam buku ini menarik untuk anak-anak?	Ya	52	94,5%
10	Setelah membaca buku ini, apakah kamu ingin lebih sering memilih minuman yg lebih sehat ?	Ya	51	92,7%
11	Apakah buku ini membuat belajar tentang minuman sehat jadi lebih menyenangkan?	Ya	54	98,2%

Pada Hasil pretest sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak mengonsumsi minuman kemasan setiap hari (65,7%) dan hampir semua sudah mengenalnya (88,6%). Namun, hanya sekitar setengah yang memahami bahaya konsumsi berlebihan (54,3%). Setelah intervensi melalui buku interaktif "Si Manis yang



Berbahaya", hasil post-test diatas menunjukkan peningkatan pemahaman sekaligus perubahan sikap positif. Hampir semua siswa (90,9%) menyadari bahwa minuman manis tidak boleh dikonsumsi setiap hari, dan meskipun pemahaman tentang bahaya konsumsi berlebihan masih 45,5%, mayoritas (89,1%) menyatakan buku membantu mereka memahami topik tersebut.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa buku interaktif tidak hanya mampu menarik perhatian anak-anak melalui bahasa sederhana dan visual yang menarik, tetapi juga efektif meningkatkan kesadaran akan bahaya minuman manis serta mendorong perubahan perilaku menuju pilihan yang lebih sehat. Dan Berdasarkan Hasil kuesioner melalui *google form* tanggapan responden, mayoritas memberikan penilaian positif terhadap buku tersebut. Buku ini dinilai sangat penting untuk memberikan pengetahuan tentang bahaya minuman kemasan atau minuman manis, baik bagi anak-anak maupun orang tua.

SIMPULAN

Perancangan buku interaktif "Si Manis yang Berbahaya" bertujuan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai risiko mengonsumsi minuman manis dan minuman dalam kemasan. Buku ini menggunakan gambar yang menarik, cerita yang mudah dipahami, serta kegiatan yang bisa diikuti anak-anak, sehingga mampu membuat mereka tertarik membaca, memahami dampak negatif dari konsumsi gula berlebih, dan lebih peduli terhadap kesehatan. Guru serta orang tua yang terlibat dalam proses belajar juga membantu memperkuat pesan yang disampaikan dan membiasakan anak-anak untuk menjaga kebiasaan hidup sehat dari usia dini. Berdasarkan hasil kuesioner, 90% anak menyatakan buku membantu memahami risiko minuman manis, sehingga buku ini dapat dikatakan efektif sebagai media edukasi" Serta dibutuhkan Kerja sama antara sekolah, orang tua, tenaga kesehatan, dan pemerintah sangat penting untuk menyebarkan informasi, memberikan pilihan minuman sehat, dan mengadakan kampanye rutin mengenai bahaya gula berlebih. Dengan dukungan dari berbagai pihak, buku interaktif ini bisa menjadi alat efektif dalam membentuk kesadaran dini dan kebiasaan hidup sehat pada anak-anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Creative Team. (2012). *Adobe Photoshop CS6 classroom in a book* (1st ed.). Adobe Press.
- Ahmad, Y. K. (2021). Teori warna. Anyflip.
- Anggarini, A. (2021). Desain layout. PNJ Press.
- Andreansyah, R. D., Maulan, C. R., & Putri, F. Y. (2022). Professional dalam graphic design. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Green, R. (2021). *Becoming a good creature picture book process*. Goodreads.
- Sihombing, D. (2017). Pengantar tipografi. PT Remaja Rosdakarya.
- Willow, M. (2022). *Ensiklopedia lift the flap: Tubuh manusia*. Bhuana Ilmu Populer.
- Amin, M. (2024). Tren minuman kemasan dalam kalangan siswa sekolah tingkat pertama dan dampaknya terhadap kesehatan. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 6(2), 45–53.
- Fachruddin, I. I., Mosipate, E. M., & Yunus, S. M. (2022). Konsumsi minuman manis kemasan pada remaja-dewasa di Makassar. *GHIZAI: Jurnal Gizi dan Keluarga*, 1(3), 29–30.
- Hidayat, E. C., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan buku interaktif untuk edukasi anak usia 9–12 tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Wacadesain: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 74–82.
- Suryani, H. (2022). Perancangan buku interaktif untuk edukasi anak usia 9–12 tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Wacadesain: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 45–54.
- Smithsonian Libraries. (2010). *Paper engineering: Fold, pull, pop and turn exhibition brochure*. Smithsonian Institution Libraries.
- Ayosehat Kemenkes RI. (2020). Buku cerita: Hore, Tibi semuh.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). Melatih anak menjaga kebersihan dan kesehatan selama pandemi Covid-19.
- Radar Jogja. (2024). Waspada, anak usia 13 tahun terkena diabetes tipe 2 di RI, minuman manis jadi pemicu. https://radarjogja.jawapos.com/kesehatan/655389646/waspada-anak-usia-13-tahun-terkena-diabetes-tipe-2-di-ri-minuman-manis-jadi-pemicu-penting-orang-tua-perhatikan-jajanan-sekolah?utm_source=chatgpt.com Diakses pada 23 April 2025.
- Kementerian Kesehatan RI. (2024). Konsumsi gula berlebih, waspadai risikonya. <https://kemkes.go.id/id/konsumsi-gula-berlebih-waspadai-risikonya> Diakses 23 April 2025.