

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Berdasarkan Ali, dkk. (2024, h. 3), media pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, audio, video, dan animasi, yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran. Berdasarkan *The New Oxford Dictionary of English* dalam Siregar, dkk. (2020, h. 831), buku interaktif adalah sebuah media atau sarana yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran dan memiliki sistem “*two-way flow*” atau bersifat dua arah. Media pembelajaran yang menggunakan fitur interaktif mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Ali, dkk., 2024, h. 3), sehingga lebih lama tersimpan di ingatan. Jenis buku interaktif dibedakan menjadi enam (Siregar, dkk., 2020, h. 831), yaitu:

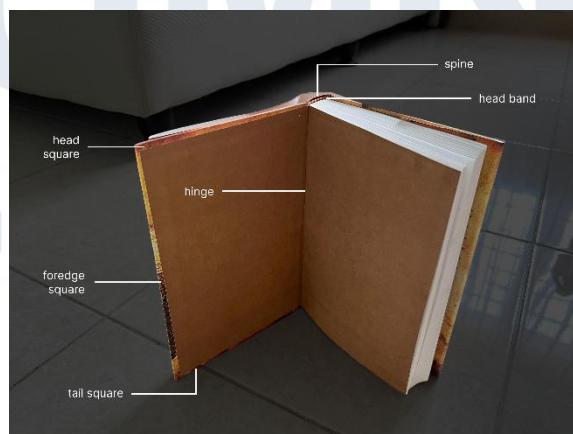
1. *Paper engineering (movable book)*: interaksi dengan pembaca diwujudkan melalui penggunaan teknik lipatan atau potongan kertas. Jenis ini mencakup *pop up* (lipatan yang membentuk figur tiga dimensi), *pull tab* (kertas yang dapat ditarik), *lift the flap* (bagian yang dapat dibuka tutup untuk menampilkan objek tersembunyi), serta *volvelles* (bagian yang bisa diputar).
2. *Peek a boo*: mengajak pembaca membuka bagian tertentu untuk menemukan objek tersembunyi di dalamnya.
3. *Participation*: pada jenis ini, terdapat pertanyaan atau instruksi yang mengajak pembaca untuk melakukan aktivitas tertentu, sehingga menimbulkan keterlibatan pembaca.
4. *Hidden objects*: pembaca harus mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir untuk menemukan dan mengungkap suatu objek tersembunyi.
5. *Play a song* atau *play a sound*: mengajak pembaca untuk menekan tombol-tombol tertentu yang kemudian akan mengeluarkan suara, lagu, ataupun bunyi yang sesuai dengan cerita.

6. *Touch and feel*: umumnya ditujukan bagi anak prasekolah untuk mengenalkan berbagai tekstur, misalnya menggunakan tekstur menyerupai bulu halus pada gambar burung.
7. Campuran: perpaduan dari beberapa jenis buku interaktif di atas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif merupakan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif pembaca. Melalui berbagai bentuk, buku interaktif mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Keberagaman jenis tersebut memungkinkan buku interaktif disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pembaca, sehingga efektivitas penyampaian materi meningkat.

2.1.1 Anatomi Buku

Berdasarkan Haslam (2006, h. 20) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, sebuah buku terdiri atas beberapa bagian. Komponen anatomi yang menyusun sebuah buku terdiri dari 19 bagian, yaitu *spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foreedge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *back pastedown*, *back cover*, *foreedge*, *turn-in*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot* (h. 20). Istilah-istilah ini sering digunakan dalam dunia percetakan dan penerbitan buku.

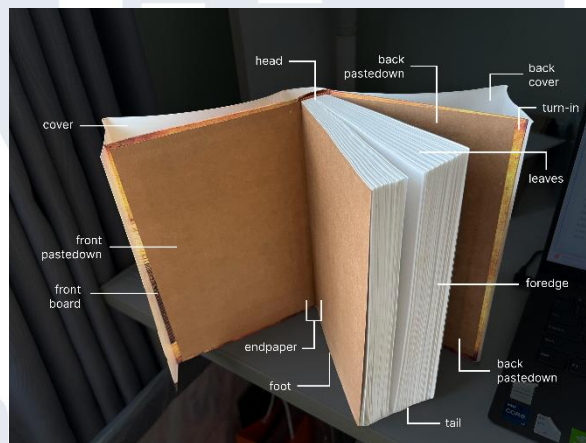


Gambar 2.1 Anatomi Buku (a)

Pada buku tersebut, *spine* merupakan bagian punggung buku yang berfungsi untuk menutupi sisi jilidan, sedangkan *head band* adalah benang

berwarna kuning dan merah yang dianyam menyerupai pita dan diikat pada bagian jilidan. *Head band* berfungsi untuk memperkuat jilidan dan melindungi bagian punggung buku. Dalam era modern, *head band* juga digunakan sebagai elemen dekoratif agar buku terlihat lebih estetik.

Kemudian, *hinge* berfungsi sebagai engsel, sehingga berbentuk lipatan. *Hinge* terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*, berfungsi agar buku dapat dibuka tutup. *Head square*, *foreedge square*, dan *tail square* merupakan bagian atas, tepi depan, dan bawah yang terlihat menonjol. Ketiga bagian ini terbentuk karena sampul depan dan belakang memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan halaman yang menjadi isi buku.



Gambar 2.2 Anatomi Buku (b)

Endpaper adalah lembaran kertas tebal yang dilipat dua, terdapat di bagian depan dan belakang buku. Bagian *endpaper* yang menempel sekaligus melapisi sisi dalam sampul depan dan belakang buku disebut *front pastedown* dan *back pastedown*, sedangkan bagian yang tidak ditempel dan dapat dibalik disebut *fly leaf*. Pada buku tersebut, *endpaper* merupakan kertas berwarna cokelat yang menghubungkan blok buku dengan sampul agar lebih kuat.

Adapun *cover* dan *back cover* pada buku tersebut merupakan kertas yang dapat dilepas dan dipasang kembali, berfungsi untuk melindungi buku. *Front board* merupakan papan yang tebal dan keras pada bagian depan buku. Pada *front board*, terdapat bagian yang dilipat dari luar ke dalam, disebut

dengan *turn-in*. *Head* adalah bagian atas buku, sedangkan bagian bawah buku disebut dengan *tail*, dan bagian tepi depan buku disebut *foredge*. *Leaves* adalah halaman-halaman yang menjadi isi dari buku dan dijilid menjadi satu. Masing-masing *leaves* terdiri dari dua sisi, yaitu depan dan belakang. Sedangkan *foot* adalah bagian bawah pada halaman.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku memiliki anatomi yang terdiri atas berbagai komponen dengan fungsi yang saling melengkapi. Setiap elemen berperan penting dalam menjaga kekuatan dan ketahanan buku, serta memberikan kenyamanan kepada pembaca. Pemahaman mengenai istilah-istilah ini tidak hanya bermanfaat pada proses perancangan, melainkan juga ketika mencetak dan menerbitkan buku interaktif untuk menunjang kelancaran proses produksi.

2.1.2 Penjilidan Buku

Proses penjilidan buku dilakukan untuk menggabungkan halaman-halaman dalam buku menjadi satu. Berdasarkan Haslam (2006, h. 233), teknik penjilidan buku terdiri dari enam jenis, yaitu:

1. *Library binding*: jenis ini merupakan metode penjilidan manual yang mengutamakan ketahanan dan penggunaan yang intensif. Sampulnya memakai papan tebal, jahitan kuat dengan simpul khusus, serta tali yang dijalin ke papan sampul. Buku biasanya dibentuk melengkung dengan *french groove* sebagai engsel dan bahan sampul bisa terbuat dari kulit atau kain.
2. *Case-binding*: jenis jilid *hardcover* yang umumnya diproduksi menggunakan mesin, atau disebut juga *edition binding*. Sampulnya terdiri dari tiga papan (depan, belakang, punggung), dilapisi kain atau kertas, lalu direkatkan dengan kain penguat.
3. *Perfect binding*: jenis ini merupakan teknik jilid yang hanya menggunakan lem tanpa jahitan. Teknik ini dapat digunakan untuk menjilid buku *softcover* maupun *hardcover*.

4. *Concertina book binding*: jenis jilid dengan sampul yang dilipat, sehingga memungkinkan halaman untuk dibuka seperti akordeon dan dapat dilihat sebagai satu lembar panjang.
5. *Saddle-wire binding*: teknik jilid dengan menggunakan staples. Buku yang tipis dapat dijilid dengan *saddle-stitch* (staples berada di tengah lipatan), sedangkan yang lebih tebal menggunakan *side wire-stitch* (staples berada di samping, sehingga buku tidak bisa dibuka rata).
6. *Spiral binding*: teknik jilid menggunakan kawat spiral yang membuat buku dapat dibuka rata. *Spiral binding* dilakukan dengan melubangi halaman di sisi jilidan, lalu dipasang kawat spiral yang kedua ujungnya dibengkokkan agar halaman tidak terlepas.
7. *Loose-leaf binding*: jenis jilid ini memungkinkan pembaca untuk melepas atau menambahkan halaman pada buku karena tidak dijilid secara permanen. Jenis ini biasanya menggunakan spiral logam atau plastik yang dapat dibuka dan ditutup.

Secara keseluruhan, setiap teknik penjilidan memiliki karakteristik, kelebihan, dan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan buku. Dalam konteks buku interaktif, teknik penjilidan digunakan untuk menghasilkan buku yang kuat dan tahan lama, namun tetap praktis, sehingga nyaman untuk dipegang dan dibaca oleh pengguna. Dengan demikian pada proses pencetakan, pemilihan teknik penjilidan perlu disesuaikan dengan tujuan penggunaan, tingkat ketahanan yang diharapkan, aspek fungsional, serta estetika buku.

2.1.3 Aktivitas Pembelajaran

Berdasarkan Skulmowski (2024, h. 2), elemen praktik merupakan hal yang penting dalam edukasi karena untuk menguasai suatu materi, dibutuhkan aktivitas, pergerakan, ataupun suatu aksi. Namun berdasarkan Sweller, dkk. dalam Skulmowski (2024), seseorang hanya mampu menampung sejumlah informasi dalam memori sebelum merasa kewalahan atau *overload* (h. 3). Oleh karena itu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, harus dipastikan bahwa konten yang diproses dalam memori adalah konten yang

penting. Sedangkan beban tambahan yang tidak perlu, seperti penyajian materi yang rumit, tampilan yang tidak teratur, dan aktivitas lainnya yang tidak mendukung tujuan pembelajaran, harus dikurangi agar seseorang bisa fokus pada materi utama (h. 4).

Pembelajaran berbasis aktivitas dibedakan menjadi dua jenis (2024, h. 6). *Motor activity-based learning* menggunakan sistem motorik, mulai dari gerakan tangan yang sederhana hingga yang lebih kompleks dan melibatkan keseluruhan tubuh. Namun, jika tidak dirancang dengan baik, gerakan yang terlalu sulit justru akan menambah beban pikiran seseorang (h. 7). Di sisi lain, *complex activity-based learning* meliputi aktivitas yang lebih rumit dibandingkan *motor activity-based learning*, karena mengharuskan seseorang untuk berpikir dan membuat rencana untuk menyelesaikan suatu tugas besar (h. 8), seperti *learning by drawing* (menggambar) dan *learning by teaching* (mengajar atau menyampaikan pengetahuan yang sudah didapat kepada orang lain). Akan tetapi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, aktivitas yang terlalu rumit akan membuat fokus pembelajaran teralihkan dari materi utama ke aktivitas yang sebetulnya tidak berkaitan langsung dengan materi.

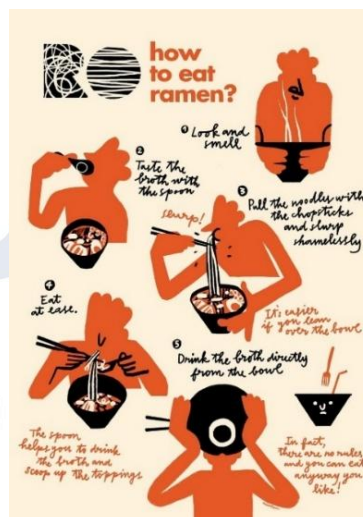
Berdasarkan penjelasan tersebut, kedua jenis metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pada konteks buku interaktif, pembelajaran berbasis aktivitas akan menjadi lebih efektif jika menggunakan gestur yang sederhana, seperti gerakan tangan, serta menghilangkan tuntutan tugas yang berlebihan. Dengan begitu, pembaca dapat fokus ke materi utama sekaligus merasa dilibatkan dengan melakukan interaksi tertentu dengan materi, tanpa membuat mereka kewalahan.

2.2 Buku Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang bercerita atau mempunyai konten karena bertujuan sebagai elemen pendukung untuk menjelaskan suatu hal (Ghozalli, 2020, h. 9). Cara bercerita pada buku ilustrasi umumnya dibedakan menjadi dua, yaitu *storybook* dan *picture book* (h. 10). Dalam *storybook*, teks memiliki porsi yang dominan dibandingkan ilustrasi, sehingga hanya dengan membaca teks tersebut,

alur cerita dapat dipahami dengan mudah tanpa harus melihat ilustrasi (h. 12). Sedangkan dalam *picture book*, ilustrasi dan teks harus dibaca bersamaan untuk memahami alur cerita (h. 13).

Berdasarkan Male (2017, h. 113) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, ada empat fungsi dari ilustrasi. Ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi dapat membuat informasi dan pengetahuan lebih mudah untuk dicerna karena dilengkapi dengan visual (h. 117), misalnya seperti yang digunakan pada materi yang bersifat non-fiksi, seperti ensiklopedia dan buku panduan. Ilustrasi sebagai komentar biasanya digunakan pada majalah dan surat kabar, terutama dalam bentuk karikatur yang mencerminkan humor dan sindiran (h. 156). Di sisi lain, ilustrasi sebagai *storytelling* biasanya digunakan untuk melengkapi cerita fiksi, baik dalam buku cerita anak, komik, maupun novel bergambar (h. 166). Ilustrasi sebagai persuasi dikaitkan dengan hal-hal komersial, misalnya untuk iklan dan kampanye (h. 186). Sedangkan ilustrasi sebagai identitas digunakan dalam *branding* perusahaan, logo, kemasan, sampul buku, dan album lagu (h. 196).



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi sebagai Instruksi
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Selain fungsi yang beragam, ilustrasi juga memiliki bentuk dasar yang berbeda-beda. Berdasarkan Ghazalli (2020, h. 15), terdapat tiga bentuk dasar ilustrasi, yaitu tebaran/*spread*, satu halaman/*single*, dan lepasan/*spot*.

Tebaran/*spread* adalah ilustrasi yang membentang pada dua halaman yang berhadapan, yaitu halaman kiri dan kanan buku. Jenis ini biasanya digunakan untuk memberikan penekanan pada suatu adegan. Ilustrasi yang ditampilkan secara *spread* membutuhkan ruang visual yang lebih banyak, sehingga perlu menggunakan dua halaman.



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Tebaran (*Spread*)
Sumber: <https://childrensillustrators.com...>

Di sisi lain, ilustrasi satu halaman atau *single* biasanya digunakan untuk menunjukkan cerita yang terpisah dalam satu tebaran (h. 17). Dalam menggunakan jenis ini, ilustrasi yang berada pada halaman kiri dan kanan harus dibedakan agar tidak membuat rancu alur baca. Perbedaan tersebut dapat diwujudkan dengan permainan sudut pandang atau bentuk ilustrasi.



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Satu Halaman (*Single*)
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Adapun ilustrasi *spot* adalah ilustrasi yang ukurannya bervariasi, namun cenderung kecil dan ditempatkan di sela-sela teks (h. 19). Jenis ini umumnya tidak

memakai bingkai, hanya berupa gambar sederhana yang mampu mendukung isi bacaan. Ilustrasi *spot* biasanya digunakan untuk menunjukkan beberapa aktivitas, sehingga terlihat dinamis. Agar pembaca dapat lebih fokus pada aktivitas yang dilakukan, ilustrasi *spot* biasanya tidak memiliki latar belakang yang rumit.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Lepas (Spot)
Sumber: <https://www.amazon.com...>

Secara keseluruhan, ilustrasi berperan penting untuk merepresentasikan berbagai hal. Pada perancangan buku interaktif, ilustrasi tidak hanya berperan sebagai elemen pendukung, melainkan juga digunakan untuk menyampaikan cerita, informasi, dan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Penerapan ilustrasi *spread*, *single*, dan *spot* disesuaikan dengan ruang visual, komposisi, dan kesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, ilustrasi pada buku interaktif menjadi elemen yang bersifat estetis sekaligus komunikatif dalam mendukung penyampaian pesan pada berbagai konteks.

2.2.1 Layout

Berdasarkan Ambrose dalam Anggarini (2021, h. 2), *layout* adalah penyusunan elemen desain dalam suatu ruang atau dapat disebut juga manajemen bentuk dan ruang. *Layout* mencakup penataan teks, gambar, ilustrasi, warna, dan ruang kosong atau *white space*. Tujuan *layout* adalah menciptakan tampilan yang terstruktur sekaligus estetis untuk mengarahkan perhatian pembaca, memudahkan pemahaman informasi, serta membuat karya

terlihat lebih konsisten. Terdapat empat prinsip yang harus diterapkan dalam *layout* (Anggarini, 2021, h. 11), yaitu:

1. *Sequence*: berkaitan dengan alur baca. Elemen dalam *layout* harus disusun sesuai dengan hierarkinya agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Contohnya dengan membedakan ukuran elemen.
2. *Emphasis*: dilakukan dengan memberikan penekanan pada bagian tertentu agar pembaca fokus pada bagian tersebut. *Emphasis* dapat diwujudkan dengan menggunakan warna yang kontras, membesarkan ukuran huruf, dan lain-lain.
3. *Balance*: dibedakan menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Artinya, elemen pada kedua sisi yang berhadapan dapat berukuran sama maupun berbeda. Meski demikian, selama peletakkan elemen tersebut memiliki nilai yang sama, maka *layout* akan terlihat seimbang.
4. *Unity*: kesatuan keseluruhan elemen pada *layout*. Kesatuan dapat diwujudkan dengan menentukan konsep atau tema yang akan menjadi dasar dalam penentuan elemen-elemen yang akan dipakai. Kemudian konsistensi warna, kombinasi *typeface*, dan gambar yang digunakan akan disusun mengikuti konsep tersebut.

Berdasarkan teori tersebut, *layout* pada buku interaktif digunakan untuk mengatur elemen-elemen desain dalam suatu ruang agar menghasilkan tampilan yang estetik sekaligus mendukung penyampaian pesan agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. *Sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity* diterapkan pada buku interaktif untuk membangun *layout* yang efektif. Dengan demikian, *layout* dapat mengarahkan fokus pembaca serta menjaga konsistensi dan kesatuan dari keseluruhan desain.

2.2.2 Grid

Berdasarkan Anggarini (2021, h. 40), *grid* adalah sistem garis bantu yang digunakan dalam *layout* untuk meletakkan atau menata elemen-elemen visual. Tujuan *grid* adalah menciptakan tampilan yang rapi dan memperjelas

alur baca. *Manuscript grid* merupakan jenis *grid* yang paling sederhana karena hanya terdiri dari satu kolom besar untuk menempatkan teks utama (h. 43). Teks yang menggunakan jenis *grid* ini biasanya diletakkan di tengah halaman. Jenis ini biasanya sering ditemukan pada novel atau esai yang memiliki teks panjang. Ketika menggunakan *manuscript grid*, jarak margin antara teks dengan keempat sisi halaman harus diperhatikan agar tidak terlihat terlalu penuh, sehingga tidak menimbulkan kelelahan membaca.



Gambar 2.7 Contoh *Manuscript Grid*
 Sumber: <https://janaglatt.tumblr.com...>

Sedangkan *column grid* adalah jenis *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa kolom vertikal sebagai panduan untuk meletakkan elemen *layout* (h. 44). Jenis ini biasanya digunakan ketika desainer hendak menggabungkan gambar dengan tulisan. Peletakkan teks dan gambar pada *column grid* disesuaikan dengan kebutuhan desainer. Misalnya, ketika menggunakan tiga kolom, desainer dapat meletakkan gambar pada dua kolom dan teks pada satu kolom. Penggunaan ini dapat menciptakan kesan dinamis dan *white space* yang cukup untuk membantu pembaca fokus pada pesan.



Gambar 2.8 Contoh *Column Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

Adapun *modular grid* merupakan jenis *grid* yang lebih kompleks karena membagi halaman menjadi kotak-kotak kecil (modul) yang terbentuk dari perpotongan garis vertikal dan horizontal (h. 46). *Grid* ini biasanya digunakan untuk meletakkan elemen visual yang lebih beragam. *Modular grid* memungkinkan peletakkan gambar dapat terbagi secara rapi mengikuti garis vertikal maupun horizontal.



Gambar 2.9 Contoh *Modular Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

Berdasarkan penjelasan tersebut, *grid* digunakan pada perancangan buku interaktif sebagai panduan dalam menata elemen visual pada *layout*. Penggunaan setiap jenis *grid* akan disesuaikan dengan kompleksitas komposisi pada setiap halaman. Dengan menggunakan *grid* yang tepat, desain dapat terlihat lebih rapi, konsisten, dan memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang hendak disampaikan.

2.2.3 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen dalam buku. Prinsip huruf terdiri dari *legibility*, *readability*, dan *visibility* (Widyatmoko, 2022, h. 28). Ketiganya mengatur terkait keterjelasan huruf saat dibaca, hal ini meliputi huruf itu sendiri dan *white space* atau ruang kosong di sekitarnya. Berdasarkan Iyan WB dalam Widyatmoko (2022), ukuran huruf yang digunakan pada buku minimal 11 poin (h. 32). Apabila kurang dari itu, maka akan mengurangi keterbacaan (*legibility*). Sedangkan ukuran huruf di bawah 10 poin sebaiknya digunakan untuk catatan kaki. Jenis huruf yang digunakan disarankan tidak lebih dari tiga jenis huruf agar tidak menimbulkan visual yang rumit, kecuali untuk buku anak yang membutuhkan variasi (h. 34).

Strizver dalam Valentino (2019) membagi jenis huruf ke dalam beberapa kategori (h. 162). *Serif* memiliki sapuan akhir yang memanjang pada ujung setiap huruf. Sapuan akhir ini meningkatkan keterbacaan karena mengalirkan arah membaca dari satu huruf ke huruf lainnya. *Sans serif* merupakan kebalikan dari jenis *serif* karena tidak memiliki sapuan akhir seperti kait pada hurufnya (h. 164). Jenis huruf ini memiliki popularitas yang tinggi karena terlihat lebih sederhana. Sedangkan *script* merupakan jenis huruf yang menyerupai kaligrafi atau tulisan tangan.



Gambar 2.10 Kombinasi Penggunaan *Sans Serif* dan *Script*
Sumber: <https://www.100archive.com...>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada sejumlah orang dewasa, tidak ada perbedaan signifikan dalam kecepatan membaca maupun

pemahaman ketika menggunakan huruf *serif* maupun *sans serif* (Richardson, 2022, h. 76). Keduanya bisa terbaca dengan baik. Perbedaan kecil biasanya lebih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti ukuran huruf, jarak antarkhuruf, media (cetak atau digital), dan kualitas cetakan atau layar (h. 48).

Secara keseluruhan, penggunaan tipografi dalam buku interaktif menekankan pada aspek keterbacaan. *Serif*, *sans serif*, dan *script* memiliki karakteristik visual yang berbeda dan dapat digunakan sesuai kebutuhan. Penelitian pun menunjukkan bahwa pada orang dewasa, tidak terdapat perbedaan yang berarti dari sisi kecepatan maupun pemahaman membaca antara *serif* maupun *sans serif*. Dengan demikian, faktor ukuran, spasi, serta media yang digunakan lebih berperan penting dalam menentukan tingkat keterbacaan teks pada buku interaktif.

2.2.4 Warna

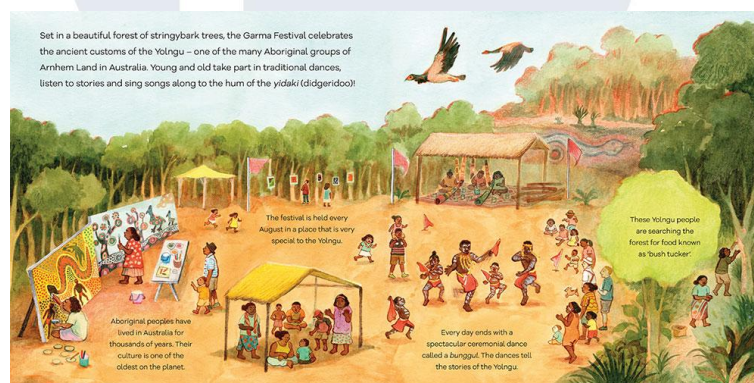
Warna memiliki filosofi, simbol, serta emosi yang mampu membentuk suatu makna tertentu, sehingga menjadi bagian dari psikologi warna (Paksi, 2021, h. 91). Psikologi warna berpengaruh pada cara seseorang menangkap suatu visual dan pada akhirnya dapat memicu respon perilaku (h. 93). Dalam konteks desain, warna berfungsi sebagai pemicu daya tarik visual yang dapat membangkitkan ketertarikan, emosi, serta suasana hati tertentu.

Berdasarkan Handayani, dkk. (2025, h. 43), warna berperan besar dalam membangun emosi seseorang. Warna tertentu dapat memunculkan reaksi yang bersifat spontan dari seseorang. Contohnya, warna-warna cerah seperti kuning dan jingga mampu menimbulkan kesan optimis, berenergi, dan menarik perhatian, sedangkan warna yang lebih gelap seperti biru tua atau hitam sering menimbulkan kesan formal, mendalam, atau serius (h. 44).

Goethe dalam Sasongko, dkk. (2020, h. 128) menjelaskan bahwa setiap warna dapat menghadirkan sensasi emosional yang berbeda, di mana ada yang terasa menyenangkan, dan ada pula yang menimbulkan rasa tidak nyaman. Oleh karena itu, pemilihan warna harus mempertimbangkan dampak

psikologisnya. Warna jingga, misalnya, sering diasosiasikan dengan energi, antusiasme, serta nuansa petualangan dan kepercayaan diri. Di sisi lain, hijau memberikan kesan yang lebih tenang dan suasana yang komunikatif. Cokelat memberikan kesan stabil dan dapat diandalkan. Putih menggambarkan kemurnian dan kedamaian, sedangkan hitam cenderung menciptakan kesan tegas, elegan, namun juga dapat terasa suram.

Warna yang cenderung gelap dengan saturasi yang rendah akan menimbulkan nuansa kelam, dingin, dan misterius (Ghozalli, 2024, h. 70). Sedangkan warna-warna terang dengan saturasi yang tinggi akan menimbulkan suasana yang lebih ceria. Kemudian untuk suasana sedih, biasanya warna yang digunakan adalah warna-warna dingin, seperti biru dan ungu. Sedangkan untuk suasana riang menggunakan warna hangat, seperti kuning, jingga, dan merah.



Gambar 2.11 Penggunaan Warna Hangat untuk Suasana Riang
Sumber: <https://www.pickledink.com...>

Secara keseluruhan, psikologi warna yang memiliki kekuatan komunikatif digunakan pada perancangan buku interaktif untuk membentuk persepsi, emosi, dan respons perilaku target sasaran. Dalam konteks buku interaktif, pemilihan warna bukan hanya untuk keperluan estetika, melainkan menentukan bagaimana target sasaran mampu merasakan, memahami, serta berinteraksi dengan buku tersebut. Dengan memahami karakter dan makna dari setiap warna, pengalaman visual yang diciptakan akan menjadi lebih efektif dan selaras dengan pesan yang ingin disampaikan.

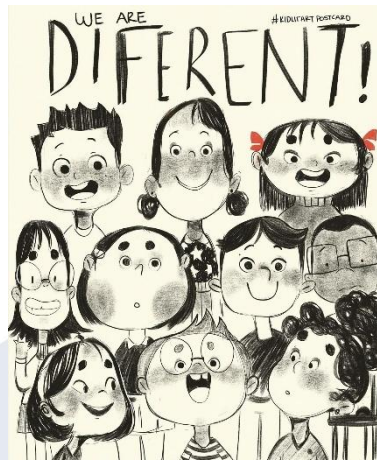
2.2.5 Gaya Ilustrasi

Berdasarkan Soedarso (2014, h. 566), ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam berdasarkan penampilannya, yaitu naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, buku pelajaran, dan khayalan. Ilustrasi naturalis memiliki bentuk dan warna yang realis atau sama dengan kenyataan, sehingga biasanya digunakan untuk keperluan non-fiksi seperti buku sains dan ensiklopedia. Sedangkan ilustrasi dekoratif sengaja dibuat lebih sederhana atau justru dilebih-lebihkan untuk menghias sesuatu.



Gambar 2.12 Gaya Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://childrensillustrators.com/interviews...>

Ilustrasi kartun memiliki bentuk yang lucu dan sederhana. Oleh karena itu, ilustrasi jenis ini biasanya digunakan pada cerita bergambar, komik, ataupun majalah anak-anak. Adapun ilustrasi karikatur cenderung melebih-lebihkan ciri khas suatu objek tertentu dengan tujuan humor, kritik, atau sindiran. Sementara itu, ilustrasi cerita bergambar mengutamakan keberagaman sudut pandang disertai dengan teks, sedangkan ilustrasi buku pelajaran digunakan untuk menerangkan suatu peristiwa ilmiah. Terakhir, ilustrasi khayalan didapatkan dari hasil imajinasi, sehingga banyak ditemukan pada cerita fiksi, novel, dan komik.



Gambar 2.13 Gaya Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://www.instagram.com...>

Berbagai gaya ilustrasi tersebut memiliki peran spesifik dalam menyampaikan pesan. Pada perancangan buku interaktif, penerapan keragaman gaya ini disesuaikan dengan kebutuhan media, topik yang dibahas, kesan yang hendak disampaikan, dan audiens yang menjadi target. Dengan demikian, ilustrasi yang digunakan mampu memperjelas pesan, meningkatkan pengalaman membaca, dan menghasilkan komunikasi yang efektif.

2.2.6 Perancangan Karakter

Karakter yang kuat akan membuat cerita lebih berkesan bagi pembaca (Ghozalli, 2024, h. 32). Sebelum mulai menggambar karakter, desainer harus melakukan riset terlebih dahulu, misalnya dari segi jenis karakter, umur, latar, sifat karakter, dan lain-lain. Setelah riset terkumpul, desainer dapat mulai membuat sketsa ragam karakter. Terdapat empat aspek visual karakter, yaitu permainan bentuk, ciri khas karakter, emosi dan posisi, serta permainan gaya gambar dan warna (Ghozalli, 2024, h. 34).

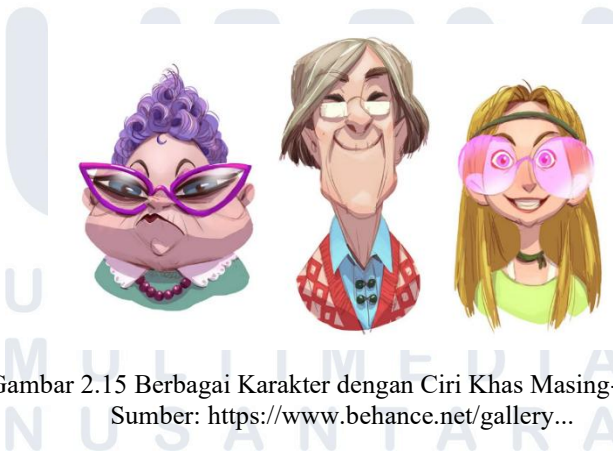
Gaya realis biasanya digunakan untuk ilustrasi yang bersifat lebih serius dan tidak mengutamakan permainan bentuk. Selain itu, karakter sesungguhnya tersusun atas bentuk dasar geometris yang memiliki ciri khas masing-masing. Bentuk dasar bulat identik dengan keramahan, suka bermain, dan kekanak-kanakan. Bentuk segitiga identik dengan karakter yang lebih

agresif, tajam, dan dominan licik. Bentuk kotak identik dengan kestabilan, pendiam, dan tenang (Ghozalli, 2024, h. 36).



Gambar 2.14 Bentuk-bentuk Karakter
Sumber: <https://www.youtube.com/watch...>

Selain bentuk, karakter juga harus dibuat unik, khususnya karakter utama agar lebih terlihat dibandingkan karakter lain. Untuk membuat suatu karakter terlihat unik, atribut seperti pakaian dan aksesori memiliki peranan penting (h. 37). Pemilihan warna juga mampu membuat karakter terlihat menonjol dan mudah diingat.



Gambar 2.15 Berbagai Karakter dengan Ciri Khas Masing-masing
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Selain itu ketika membuat suatu karakter, penting untuk membuat karakter tersebut terkesan hidup dan dapat dibayangkan sebagai sosok yang nyata dalam dunia ceritanya (h. 38). Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk menghidupkan karakter adalah membuat beragam emosi dan posisi dari

karakter tersebut. Keberagaman emosi dan posisi ini juga dapat menjadi acuan ketika membuat keseluruhan cerita.



Gambar 2.16 Beragam Emosi dan Posisi Suatu Karakter
Sumber: <https://www.artstation.com/artwork...>

Secara keseluruhan, perancangan karakter dalam buku interaktif bukan hanya mencakup keterampilan menggambar, tetapi juga pemahaman mendalam mengenai bentuk, ciri khas, ekspresi, gaya, serta warna. Perancangan karakter pada buku interaktif tidak harus dibuat dengan ilustrasi yang rumit atau detail berlebihan. Karakter sederhana sekalipun dapat memberikan kesan mendalam bagi pembaca sekaligus menjadi perantara dalam menyampaikan pesan dengan efektif apabila didukung dengan bentuk, ekspresi, dan warna yang tepat, serta memiliki ciri khas yang sesuai dengan cerita. Dengan demikian, karakter merupakan unsur penting untuk mendukung alur cerita dan memudahkan penyampaian pesan.

2.3 Pedoman Gizi Seimbang

Sebelum hadirnya Pedoman Gizi Seimbang (PGS) yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan, masyarakat Indonesia telah mengenal konsep 4 Sehat 5 Sempurna sebagai acuan konsumsi harian. Akan tetapi, seiring berkembangnya pengetahuan di bidang gizi, konsep tersebut dinilai sudah tidak relevan (Magdalena & Supriyono, 2025, h. 6). Porsi zat gizi merupakan hal penting yang memengaruhi keseimbangan asupan, namun hal ini tidak secara spesifik dibahas dalam 4 Sehat 5 Sempurna. Menggolongkan makanan ke dalam empat kelompok tidak otomatis

membuat pola makan seseorang menjadi seimbang dan menyehatkan. Selain itu, susu sebagai elemen “sempurna” sesungguhnya tidak berbeda dengan sumber protein hewani lainnya, seperti daging, ikan, dan telur (Rahmawati, dkk., 2025, h. 3). Oleh karena itu pada tahun 2014, pemerintah memperkenalkan Pedoman Gizi Seimbang yang kemudian divisualisasikan dalam Isi Piringku.

Perbedaan utama antara konsep lama dan pedoman baru terletak pada aturan yang lebih detail. Pedoman Gizi Seimbang (PGS) tidak hanya mendorong variasi konsumsi, tetapi juga menekankan pentingnya proporsi yang sesuai dengan kebutuhan tiap individu berdasarkan kelompok usia (Permenkes, 2014, h. 7). Penerapan Pedoman Gizi Seimbang (PGS) didasarkan pada empat pilar, yakni konsumsi makanan beraneka ragam, penerapan perilaku hidup bersih, aktivitas fisik teratur, serta pemantauan berat badan agar tetap ideal (HPU UGM, 2022). Dengan cakupan tersebut, pedoman ini lebih dari sekadar mengatur pola makan, melainkan juga menekankan perilaku yang mendukung kesehatan.

Pesan umum yang terdapat pada Pedoman Gizi Seimbang (PGS) adalah mensyukuri dan menikmati keanekaragaman pangan, banyak mengonsumsi sayur dan buah-buahan, membiasakan diri untuk mengonsumsi lauk pauk dengan protein tinggi serta makanan pokok yang beraneka ragam, membatasi konsumsi makanan manis, asin, dan berlemak, membiasakan diri untuk sarapan, rutin minum air putih, membaca label kemasan, mencuci tangan dengan sabun, serta melakukan aktivitas fisik yang cukup untuk mempertahankan berat badan normal (Rahmawati, dkk., 2025, h. 4). Agar pesan gizi lebih mudah dipahami dan dipraktikkan oleh masyarakat, dibuatlah visualisasi Tumpeng Gizi Seimbang (h. 6). Desain tumpeng ini diadaptasi dari piramida makanan yang disesuaikan dengan budaya serta pola konsumsi masyarakat Indonesia.



Gambar 2.17 Tumpeng Gizi Seimbang
Sumber: <https://pergizi.org...>

Sesuai namanya, tumpeng ini memiliki bentuk kerucut bertingkat. Pada bagian dasar ditunjukkan pentingnya aktivitas fisik dan perilaku hidup bersih. Selain itu, di samping tumpeng ditambahkan ilustrasi air putih sebagai pengingat mengenai kebutuhan hidrasi. Tingkat pertama menekankan konsumsi makanan pokok sebagai sumber energi dan karbohidrat, serta tingkat kedua berisi sayur dan buah. Adapun tingkat ketiga menggambarkan protein hewani, tingkat keempat menunjukkan konsumsi susu, serta bagian puncak menegaskan bahwa konsumsi gula, garam, dan minyak harus dibatasi (h. 7).

Tumpeng Gizi Seimbang merupakan visualisasi yang menjadi panduan praktis bagi masyarakat. Dengan menggunakan elemen-elemen visual, masyarakat diharapkan lebih mudah untuk memahami dan mampu mempraktikkan pola makan yang sehat dengan mengutamakan proporsi serta keanekaragaman pangan dalam kehidupan sehari-hari. Visualisasi ini memperkuat pesan utama Pedoman Gizi Seimbang sekaligus menjadi kerangka yang komprehensif dalam menunjukkan komitmen Indonesia untuk meningkatkan status gizi dan kesehatan masyarakat.

2.3.1 Konsep Isi Piringku

Selain Tumpeng Gizi Seimbang, ada pula panduan visual lain yang dibuat oleh Kemenkes, yaitu Isi Piringku. Visualisasi ini digunakan untuk membantu masyarakat dalam menyusun menu setiap kali makan. Pedoman Isi Piringku memberikan arahan bahwa tubuh memerlukan asupan yang beragam

dan seimbang, meliputi sumber energi dari karbohidrat, protein sebagai zat pembangun, lemak, serta sayur dan buah sebagai sumber vitamin dan mineral (Magdalena & Supriyono, 2025, h. 26). Selain jenis makanan, perhatian juga perlu diberikan pada besaran porsi yang disantap dalam setiap kali makan (h. 29). Porsi yang tidak sesuai dapat menyebabkan kelebihan ataupun kekurangan kalori. Oleh karena itu, pedoman ini menekankan bahwa takaran konsumsi harus disesuaikan dengan kebutuhan energi tiap individu, yang ditentukan oleh usia, jenis kelamin, kondisi kesehatan, serta tingkat aktivitas fisik.

Tidak hanya komposisi dan porsi, perbandingan berbagai jenis makanan dalam satu kali sajian juga menjadi kunci penting. Pedoman Isi Piringku menggambarkan bahwa separuh piring terdiri dari sayur dan buah, sementara separuh lainnya diisi dengan makanan pokok serta lauk sebagai sumber protein hewani maupun nabati. Pengaturan proporsi tersebut bertujuan agar tubuh memperoleh beragam nutrisi esensial yang diperlukan sehingga kesehatan dan kinerjanya berjalan dengan baik.



Gambar 2.18 Isi Piringku
Sumber: <https://ayosehat.kemkes.go.id...>

1. Makanan pokok (karbohidrat): Kemenkes menganjurkan porsi karbohidrat yang sehat sekitar $\frac{1}{3}$ bagian piring. Sumber karbohidrat bisa didapatkan dari nasi, roti, kentang, jagung, ubi, dan lain-lain. Karbohidrat merupakan sumber energi utama, sehingga memiliki peran yang penting bagi tubuh.

2. Lauk pauk (protein dan lemak): lauk pauk merupakan sumber protein dan lemak. Dalam Isi Piringku, lauk pauk sebaiknya mengisi sekitar 1/6 bagian piring. Protein hewani dan nabati dalam lauk pauk berperan penting untuk pertumbuhan, perbaikan jaringan tubuh, dan fungsi tubuh lainnya. Dalam sumber protein hewani, lemak juga diperlukan untuk memenuhi gizi seimbang, namun lemak sehat sebaiknya dibatasi sekitar 1-2 sendok makan. Lauk pauk yang kaya akan sumber protein di antaranya daging, ikan, unggas, telur, susu, dan kacang-kacangan beserta produk olahannya.
3. Sayur: sayur sebaiknya menempati 1/3 bagian piring. Sayur berfungsi untuk mencegah berbagai penyakit karena kaya akan vitamin, mineral, serat, dan fitonutrien.
4. Buah: buah-buahan sebaiknya menempati 1/6 bagian piring. Buah dapat dijadikan sebagai camilan sehat atau penutup hidangan. Buah-buahan seperti apel, jeruk, pepaya, pisang, dan mangga, merupakan sumber vitamin, mineral, dan serat yang baik untuk pencernaan sekaligus meningkatkan sistem kekebalan tubuh.
5. Air minum: konsumsi air putih membantu proses metabolisme tubuh dan menjaga hidrasi. Dalam sehari, sebaiknya seseorang mengonsumsi air putih sebanyak 8 gelas.
6. Batasi gula, garam, dan lemak: asupan gula, garam, dan lemak perlu dikendalikan karena konsumsi yang berlebihan dapat memicu penyakit seperti hipertensi, diabetes, stroke, hingga gangguan jantung. Untuk itu, harus dilakukan pembatasan konsumsi harian, yaitu gula tidak lebih dari 4 sendok makan, garam maksimal 1 sendok teh, dan lemak sekitar 5 sendok makan.

Komponen, porsi, dan proporsi makan harus diperhatikan untuk menjaga kesehatan tubuh dan mendukung aktivitas sehari-hari. Pedoman Gizi Seimbang Isi Piringku menekankan pentingnya mengonsumsi makanan yang beraneka ragam dalam jumlah yang sesuai, sehingga tubuh mendapatkan seluruh nutrisi yang diperlukan. Namun, perlu diingat bahwa gizi seimbang

tidak hanya melibatkan kuantitas. Kualitas makanan juga harus diperhatikan agar dapat memberikan dampak positif bagi tubuh.

2.3.2 Penerapan untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Penerapan Pedoman Gizi Seimbang bagi anak usia 6-9 tahun dan 10-19 tahun diatur dalam Permenkes Nomor 41 Tahun 2014. Secara umum, kedua kategori tersebut memiliki pesan gizi yang sama, namun remaja usia 10-19 tahun harus mengonsumsi porsi dan kalori yang lebih tinggi. Dengan demikian, pesan gizi seimbang untuk anak usia 6-12 tahun dapat diinterpretasikan menggunakan kedua kategori usia tersebut sebagai acuan.

1. Makan tiga kali sehari: sarapan, makan siang, dan makan malam merupakan waktu makan utama yang harus dipenuhi pada anak. Terutama bagi anak sekolah dasar, sarapan merupakan sumber energi untuk menambah gula darah agar dapat fokus menerima pelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sarapan sebaiknya dilakukan sebelum kadar gula darah sangat rendah, yaitu sekitar pukul 06.00 hingga 07.00, atau sebelum jam 09.00 pagi. Porsi saat sarapan tidak perlu sebanyak makan siang dan makan malam, namun tetap harus mengandung karbohidrat, protein, vitamin, dan mineral. Dengan membiasakan diri mengonsumsi sarapan, pola makan yang tidak terkontrol juga dapat dihindari. Selain itu, di antara tiga waktu makan utama, anak perlu mengonsumsi makanan selingan yang sehat. Orang tua dianjurkan untuk selalu makan bersama anak untuk menghindari konsumsi makanan yang tidak sehat.
2. Biasakan mengonsumsi ikan dan sumber protein lainnya: protein berperan penting dalam pertumbuhan, regenerasi sel, dan sumber energi. Asam amino esensial tidak dapat diproduksi oleh tubuh, sehingga kebutuhannya harus dipenuhi melalui makanan. Meskipun daging dan unggas merupakan sumber protein hewani yang berkualitas, kandungan kolesterolnya cukup tinggi, sehingga konsumsinya juga perlu dibatasi. Sementara itu, ikan merupakan

sumber protein, zat gizi mikro, sekaligus asam lemak tidak jenuh, sehingga konsumsinya harus lebih banyak dibandingkan daging. Sumber protein nabati seperti kacang-kacangan, tahu, dan tempe juga tidak kalah dibandingkan daging. Tempe mengandung asam folat dan B12, serta tidak mengandung kolesterol. Kandungan zat gizi pada susu dan produk olahannya juga sebanding dengan telur.

3. Mengonsumsi sayuran dan buah-buahan: fungsi sayur sebagai sumber vitamin, mineral, serat, dan antioksidan sebanding dengan buah, terutama yang berwarna hitam, ungu, dan merah. Namun, konsumsi sayur sebaiknya lebih besar dibandingkan buah, mengingat buah juga mengandung gula. Mengonsumsi sayur dan buah sebaiknya bervariasi agar kandungan yang diperoleh pun beragam. Cara mengonsumsinya bisa dengan dimakan begitu saja sebagai lalapan (mentah), direbus dan dimasak, atau dibuat menjadi minuman ekstraksi sayuran dengan menambahkan air, namun tanpa gula dan garam.
4. Biasakan membawa bekal makanan dan air putih dari rumah: untuk anak sekolah dasar, bekal makan siang harus tetap bervariasi dengan jumlah porsi yang seimbang. Dengan begitu, anak pun tidak perlu jajan di luar untuk menghindari makanan yang kurang sehat.
5. Batasi mengonsumsi makanan cepat saji: makanan cepat saji tidak baik untuk kesehatan karena mengandung kadar gula, garam, dan lemak yang tinggi. Oleh karena itu, konsumsinya harus dibatasi.
6. Biasakan menyikat gigi: untuk menghindari pengeroposan gigi, sisa makanan yang tertinggal di sela-sela gigi harus dibersihkan. Sikat gigi biasanya dilakukan dua kali sehari, yaitu sebelum dan sesudah tidur. Hal ini dikarenakan saat tidur, bakteri tumbuh lebih pesat di sela-sela gigi sehingga anak harus selalu menyikat gigi sebelum tidur.
7. Hindari merokok: sejak dini, anak harus dikenalkan dengan bahaya merokok bagi kesehatan paru-paru dan reproduksi. Asap rokok juga membahayakan orang lain yang menghirupnya (perokok pasif).

Usia 6-12 tahun merupakan usia peralihan antara anak-anak menjadi remaja. Oleh karena itu, pesan gizi seimbang pada kategori usia ini menegaskan pentingnya aktivitas fisik dan pola makan yang sehat untuk mendukung kesehatan, pertumbuhan, dan perkembangan secara keseluruhan, baik secara fisik maupun kognitif. Dengan menerapkan hal-hal tersebut, anak akan terhindar dari kegemukan, penyakit jantung, dan potensi mengidap penyakit tidak menular di kemudian hari.

2.3.3 Hubungan Orang Tua dan Anak

Kebiasaan makan merupakan suatu hal yang perlu ditanamkan sejak dini, sehingga ketika sudah dewasa, anak sudah terbiasa memiliki pola makan yang sehat. Orang tua merupakan sosok yang berperan penting dalam membiasakan perilaku tersebut. Metode yang digunakan orang tua ketika memberikan makan kepada anaknya memiliki pengaruh terhadap kebiasaan makan anak (A'yun, dkk., 2024, h. 33). *Parental feeding* atau *maternal feeding* merupakan perilaku orang tua yang berkaitan dengan makan. Ada tiga jenis pola asuh orang tua kepada anak (h. 33), yaitu:

1. Demokratis: orang tua tidak memiliki kehendak berlebih yang melampaui batas kemampuan anak. Anak mampu mengontrol dan menjalin hubungan dengan teman sebayanya serta tumbuh menjadi seseorang yang mandiri. Berdasarkan Astuti dalam A'yun, dkk. (2024), pola asuh ini mampu memenuhi kebutuhan emosional dan perkembangan mental anak, sehingga tercipta hubungan yang efektif antara orang tua dan anak. Orang tua secara seimbang tetap memberi kontrol, dorongan, dan menjadi contoh dalam hal mengonsumsi makanan sehat, tanpa memberi paksaan kepada anak.
2. Otoriter: orang tua cenderung memaksakan kehendak dan tidak mendengar pendapat anak. Perkataan orang tua diibaratkan sebagai sebuah peraturan yang tidak dapat diganggu gugat. Ketika anak menolak untuk makan (misalnya karena sedang tidak ingin makan atau sedang tidak merasa lapar), orang tua tetap akan memaksa anak

untuk makan dan cenderung marah jika anak terus menolak. Dalam beberapa kasus, orang tua yang otoriter juga dapat memberi hukuman kepada anaknya, misalnya dengan tidak mengajak berbicara apabila anak tidak mau makan. Akibatnya, anak menjadi takut dan hanya menuruti keinginan orang tua agar tidak dimarahi ataupun diberi hukuman. Jenis pola asuh ini tidak mengajak anak untuk terlibat dalam mengambil keputusan.

3. Permisif: tidak ada aturan tertentu yang harus diikuti oleh anak. Artinya, orang tua memberikan kebebasan pada anak. Pola asuh ini ditandai dengan tuntutan orang tua yang rendah, namun memberikan respons tinggi kepada anak. Pada umumnya, orang tua sangat menyayangi anaknya, namun kurang tegas dalam memberikan panduan pada anak. Orang tua yang permisif cenderung tidak berani untuk menegur anak ketika melakukan suatu kesalahan. Dampaknya, anak menjadi lebih bebas dalam bertindak.

Ketiga pola asuh tersebut memiliki pengaruh terhadap kebiasaan makan anak. Pola asuh otoriter yang terlalu memaksakan kehendak dan pola asuh permisif yang terlalu memberi kebebasan pada anak cenderung menyebabkan anak memiliki perilaku makan yang sulit. Di sisi lain, anak dengan orang tua yang demokratis memiliki perilaku makan yang lebih sehat. Dengan demikian, pola asuh demokratis yang memberi kontrol dan dorongan tanpa menuntut anak secara berlebihan merupakan pola asuh terbaik untuk membentuk pola makan yang sehat pada anak.

2.3 Penelitian yang Relevan

Tinjauan terhadap penelitian yang relevan digunakan untuk memperkuat landasan penelitian sekaligus menegaskan aspek kebaruan dari perancangan ini. Penelitian terdahulu yang ditinjau merupakan perancangan media informasi yang masih berada dalam lingkup topik pola makan anak.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi <i>Ibu Cermat Anak Sehat</i> sebagai Media Sosialisasi Pencegahan <i>Stunting</i> pada Anak (Studi Kasus pada Kelurahan Batu Ceper)	Aliyah, Hafidz Al Haqi	Buku ilustrasi mengenai edukasi pencegahan <i>stunting</i> untuk ibu dengan anak balita di Kelurahan Batu Ceper.	Fokus pada isu <i>stunting</i> , khususnya di Kelurahan Batu Ceper. Menggunakan warna-warna hangat dan ilustrasi ibu-anak untuk menciptakan suasana positif dan nyaman.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengedukasi Anak Makan Makanan Sehat	Alessandro Nicolas, Agus Danarto, Nashir Setiawan	Buku ilustrasi yang menyampaikan tentang pentingnya pola makan sehat untuk anak usia 7-11 tahun.	Merupakan redesain dari buku asli karya Inge Tumiwa-Bachrens, namun dibuat lebih interaktif. Terdapat pertanyaan, resep makanan sehat, serta penggunaan gaya ilustrasi kartun.
3.	Edukasi Jajan Sehat pada Anak Usia 6-9 Tahun di Salatiga lewat Buku Interaktif	Sesilia Anggi Ivanandewi, Birmanti Setia Utami, Peni Pratiwi	Buku interaktif <i>Yuk Jajan Pintar</i> untuk anak usia 6-9 tahun yang bertujuan untuk mengedukasi mengenai jajanan sehat.	Menggunakan buku interaktif dengan teknik campuran (<i>flap, tab, rotary games</i>), ada konsep <i>alternative ending</i> , dan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				disusun berdasarkan studi kasus nyata di Salatiga.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh penulis, penelitian terdahulu membahas pola makan anak melalui media buku ilustrasi maupun buku interaktif. Topik yang diangkat dalam penelitian sebelumnya berkaitan dengan pencegahan *stunting* bagi orang tua, edukasi makanan sehat untuk anak usia 7-11 tahun, serta perilaku jajan sehat untuk anak usia 6-9 tahun. Berdasarkan tinjauan tersebut, kebaruan dari perancangan yang dilakukan oleh penulis terletak pada topik yang diangkat, yaitu strategi penerapan Pedoman Gizi Seimbang. Meskipun terdapat penelitian yang menyinggung Pedoman Gizi Seimbang, pembahasannya masih terbatas pada isi, bukan pada strategi penerapannya. Selain itu, target perancangan penulis adalah orang tua dengan anak usia 6-12 tahun, di mana target serupa belum pernah menjadi sasaran pada penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya umumnya menargetkan anak secara langsung, atau jika ditujukan untuk orang tua, maka sasarannya adalah orang tua dengan anak balita.

