

DESAIN MEDIA EDUKASI VISUAL INTERAKTIF BAGI ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KONSUMSI BUAH DAN SAYUR

Nashwa Ramadhani¹, Syarip Hidayat² dan Novian Denny Nugraha³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu,
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeukolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*



Abstrak : Konsumsi buah dan sayur anak usia dini di Indonesia, khususnya di Kota Bandung, masih tergolong rendah meskipun Jawa Barat merupakan wilayah dengan produksi sayur dan buah yang tinggi. Berdasarkan data Riskesdas 2018 dan Survei Kesehatan Indonesia 2023, mayoritas masyarakat, termasuk anak-anak, belum memenuhi anjuran konsumsi buah dan sayur harian. Rendahnya konsumsi ini berdampak pada tingginya risiko stunting, kurang gizi, dan masalah kesehatan lainnya. Faktor seperti food neophobia, preferensi rasa, penyajian yang kurang menarik, serta minimnya edukasi visual menjadi penyebab utama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi interaktif berbasis Desain Komunikasi Visual (DKV) guna meningkatkan minat konsumsi sayur pada anak usia 3–5 tahun di Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari wawancara dengan guru, orang tua, dan pengasuh anak menunjukkan bahwa anak lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif seperti mewarnai, menempel, serta permainan sederhana. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah buku aktivitas dengan ilustrasi karakter buah dan sayur, permainan edukatif, serta stiker dan kalender konsumsi buah dan sayur harian. Media ini tidak hanya ditujukan untuk anak, tetapi juga sebagai panduan kreatif bagi orang tua dalam menyajikan buah dan sayur kepada anak dengan cara menyenangkan. Diharapkan media ini dapat menjadi

alternatif edukatif non-digital yang efektif dalam menumbuhkan kebiasaan makan sehat sejak dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Buah dan Sayur, Media Edukasi, Buku Aktivitas, Desain Komunikasi Visual

Abstract : *Early childhood fruit and vegetable consumption in Indonesia, especially in Bandung City, is still low despite West Java being an area with high vegetable and fruit production. Based on data from the 2018 Riskesdas and the 2023 Indonesian Health Survey, the majority of people, including children, have not met the daily fruit and vegetable consumption recommendations. This low consumption has an impact on the high risk of stunting, malnutrition, and other health problems. Factors such as food neophobia, taste preferences, unattractive presentation, and lack of visual education are the main causes. This research aims to design interactive educational media based on Visual Communication Design (CCD) to increase interest in vegetable consumption among children aged 3-5 years in Bandung. The research method used is qualitative with observation, interview, and literature study approaches. The results of interviews with teachers, parents, and caregivers showed that children are more interested in visual and interactive learning media such as coloring, sticking, and simple games. Therefore, an activity book with illustrations of fruit and vegetable characters, educational games, as well as stickers and a daily fruit and vegetable consumption calendar were designed. This media is not only intended for children, but also as a creative guide for parents in serving fruits and vegetables to children in a fun way. It is hoped that this media can be a non-designed educational alternative.*

Keywords: *Early Childhood, Fruit and Vegetable, Education Media, Activity Book, Visual Communication Design*

PENDAHULUAN

Konsumsi buah dan sayur di Indonesia menjadi fenomena yang memprihatinkan. Data Riskesdas 2018 menunjukkan hanya 4,5% anak Indonesia rutin mengonsumsi buah dan sayur, dengan konsumsi rata-rata 108,8 gram/orang/hari. Di Jawa Barat, khususnya Kota Bandung, angka konsumsi juga rendah padahal daerah ini merupakan sentra produksi. SKI 2023 mencatat 99,17% masyarakat Bandung belum memenuhi anjuran lima porsi sayur dan buah per hari, dan hanya 1 dari 5 anak yang mengonsumsi sayuran hijau secara rutin.

Rendahnya asupan buah dan sayur pada anak di Kota Bandung berkontribusi pada tingginya angka kekurangan gizi dan risiko stunting di Bandung, di mana tercatat sekitar 50 ribu anak pada tahun 2020 mengalami kekurangan gizi dan terancam stunting. Salah satu penyebab utamanya adalah *food neophobia*, yang merupakan kecenderungan anak usia dini untuk menolak mencoba makanan baru yang belum pernah mereka kenal sebelumnya. Faktor lain termasuk preferensi rasa, kurangnya edukasi, dan pengaruh lingkungan yang lebih dominan mempromosikan makanan olahan.

Orang tua juga menghadapi tantangan dalam menyajikan sayur dengan cara yang menarik. Penyajian makanan yang tidak menarik dapat menurunkan minat anak, sementara bentuk penyajian kreatif dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap makanan sehat. Sayangnya, banyak orang tua belum menyadari pentingnya tampilan visual dalam membentuk minat makan anak.

Dalam hal ini, Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peran penting sebagai solusi edukatif yang menyenangkan. Media interaktif seperti buku cerita, ilustrasi karakter lucu, dan aktivitas visual partisipatif dapat membantu anak mengenal sayur dengan cara yang positif dan menarik. Selain itu, media

ini juga dapat membekali orang tua dengan cara kreatif dalam menyajikan sayuran agar lebih mudah diterima anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti objek dalam situasi alami, dengan peneliti bertindak langsung sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi atau bahkan keduanya.

Wawancara adalah suatu cara memperoleh informasi secara langsung, terperinci, tidak terstruktur serta individual (Sugiyono, 2018). Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan dua guru dari TK Negeri Pembina Citarip dan TK Negeri Centeh.

Observasi adalah suatu cara dalam pengumpulan data primer dengan mengamati langsung objek penelitian untuk memahami perilaku dan konteks sosialnya (Sugiyono, 2018). Observasi juga dilakukan di TK Negeri Pembina Citarip dan TK Negeri Centeh.

Studi literatur membantu memperkuat dasar teori dan membentuk kerangka pemikiran penelitian melalui pengumpulan sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan artikel (Sugiyono, 2018).

Analisis data adalah kegiatan menghimpun dan mengatur data secara terstruktur yang berasal dari wawancara, observasi lapangan, serta dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Target Pada tahap ini, media edukasi dirancang untuk anak dengan usia 3–5 tahun serta orang tua yang memiliki perhatian terhadap kesehatan

dan gizi anak. Sasaran ini umumnya berasal dari keluarga dengan pendidikan menengah ke atas, berdomisili di Kota dan Kabupaten Bandung, serta memiliki gaya hidup sehat dan pola makan teratur. Anak-anak berperan sebagai pengguna utama media, sementara orang tua menjadi pendamping yang memperkenalkan dan menggunakan media bersama anak. Selain keluarga, media ini juga ditujukan untuk lembaga pendidikan anak usia dini dan instansi kesehatan seperti Posyandu dan Puskesmas sebagai mitra edukatif. Posisi media ini adalah sebagai produk interaktif yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan untuk membantu anak mengenal dan menyukai sayuran.

Berdasarkan data Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2024, tingkat kasus stunting di Indonesia masih cukup tinggi dengan angka 19,8% atau sekitar 4,4 juta balita. Jawa Barat mencatat penurunan stunting tertinggi (5,8%), namun tetap menyumbang angka kasus stunting yang besar secara nasional. Selain itu, masih ditemukan masalah *underweight* (16,8%), *wasting* (7,4%), dan *overweight* (3,4%) yang menunjukkan ketidakseimbangan nutrisi pada anak-anak. Data dari Dinas Kesehatan Kota Bandung (Agustus 2024) juga menunjukkan masalah serupa: *Stunting* tertinggi tercatat di Puskesmas Cipamokolan (17,94%), *underweight* di Puskesmas Cibuntu (15,03%), dan *wasting* di Puskesmas Sukarasa (4,74%). Rendahnya asupan buah dan sayur ialah salah satu penyebab utamanya, sehingga dibutuhkan media edukasi yang menarik dan efektif untuk mendorong kebiasaan makan sehat sejak dini.

Observasi pertama dilakukan di TK Negeri Pembina Citarip, Bandung, pada 8 Mei 2025, dengan fokus pada kegiatan makan bersama di kelas TK A dan TK B. Anak-anak mengambil makanan sendiri sesuai selera, sehingga porsi dan jenis makanan yang diambil bervariasi. Ada anak yang mengambil menu lengkap, sebagian hanya memilih nasi dan ikan, bahkan ada yang hanya

mengambil nasi dan kerupuk. Kegiatan makan dilakukan di kelas maupun di luar secara lesehan. Terlihat bahwa anak laki-laki cenderung makan lebih cepat agar bisa segera bermain, sementara anak perempuan lebih santai. Observasi ini menunjukkan bahwa minat terhadap sayur masih beragam dan sangat dipengaruhi oleh preferensi pribadi anak.

Observasi kedua dilakukan di TK Negeri Centeh, Bandung, pada 14 Mei 2025 di kelas TK A. Sebelum makan bersama, sempat terjadi keterlambatan karena seorang anak menghilang untuk menghindari jam makan karena tidak suka sayur. Setelah anak-anak berdoa bersama, mereka mulai mengambil makanan yang disediakan oleh orang tua secara bergiliran. Beberapa anak mengambil makanan sendiri, namun banyak yang enggan mengambil sayur dan harus dibantu guru. Ada pula anak yang hanya memilih jenis sayur tertentu. Salah satu anak mencoba menukar brokoli dengan temannya, namun akhirnya mencicipi sedikit karena didorong oleh temannya, meski tetap tidak menyukainya. Beberapa anak lain secara terbuka menyatakan tidak suka dengan sayuran hijau seperti sawi dan daun-daunan. Anak yang sebelumnya hilang akhirnya makan bekalnya sendiri berupa wafer cokelat dan susu stroberi karena tetap menolak sayur. Setelah sesi makan selesai, sisa makanan yang paling banyak tersisa adalah wortel dan brokoli. Observasi ini memperkuat temuan bahwa penerimaan anak terhadap sayur sangat dipengaruhi oleh kebiasaan makan di rumah, selera pribadi, dan dukungan dari lingkungan sekolah. Kegiatan makan bersama di sekolah menjadi momen penting dalam mengenalkan sayur kepada anak, namun tetap dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar anak terbiasa mengonsumsinya.

Selain observasi, dilakukan juga wawancara dengan dua guru dari TK Negeri menengah ke atas di Kota Bandung, yaitu Bu Neni dari TK Negeri

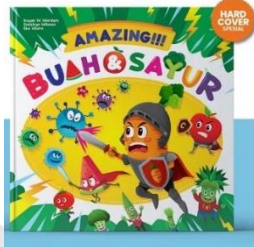
Pembina Citarip dan Bu Mimin dari TK Negeri Centeh. Bu Neni menjelaskan bahwa di TK Pembina Citarip, sekolah menyediakan makanan setiap hari, dan anak-anak mengambil sendiri sesuai selera mereka. Menu yang disajikan bervariasi, seperti gudeg nangka, sayur bening, sop, bayam, toge, capcay, cesin, dan pakcoy, dengan rotasi menu maksimal dua hingga tiga kali per bulan. Kegiatan makan bersama dimulai pukul 10.45, dan anak diperbolehkan membawa bekal tambahan seperti susu atau roti, tetapi hanya dikonsumsi setelah makan bersama. Bu Neni menilai bahwa sekitar 60% anak sudah menyukai sayur, terutama di kelas B yang lebih aktif secara fisik. Pembiasaan makan sayur dilakukan sejak awal tahun ajaran, disertai kegiatan pembelajaran langsung seperti kunjungan ke warung dan supermarket. Anak-anak diajak membeli sayur sendiri dengan uang Rp2.000, yang menurut Bu Neni efektif meningkatkan minat anak terhadap sayur karena terasa menyenangkan dan partisipatif.

Sementara itu, Bu Mimin dari TK Negeri Centeh menyampaikan bahwa pola makan di sekolahnya mengandalkan bekal dari rumah, kecuali hari Rabu yang dijadwalkan sebagai hari makan bersama dengan menu dari orang tua secara bergiliran. Meskipun ia menganjurkan menghindari makanan olahan seperti nugget atau sosis, guru tidak bisa memaksa karena memahami kondisi masing-masing keluarga. Salah satu tantangan utama yang disampaikan Bu Mimin adalah adanya anak yang sangat menolak makan sayur, bahkan sampai bersembunyi dan menangis saat jam makan tiba. Setelah ditelusuri, anak tersebut terbiasa disuapi di rumah dan belum mandiri dalam hal makan. Bu Mimin memilih untuk tetap membiarkan anak tersebut makan makanan kesukaannya agar tetap makan. Di luar jam makan, guru-guru juga aktif mengenalkan sayuran lewat kegiatan seperti cooking class dan penggunaan media seperti buku cerita dan video. Salah satu strategi yang berhasil adalah

membuat nugget sehat dari campuran sayur dan ayam, yang ternyata disukai anak-anak. Secara umum, sebagian besar anak sudah mulai menghabiskan sayurnya, meskipun masih memilih jenis sayuran tertentu yang disukai.

Dari dua wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang konsisten, menyenangkan, dan partisipatif menjadi kunci dalam membangun kebiasaan konsumsi sayur pada anak. Program makan bersama, pengenalan sayur melalui aktivitas langsung, serta keterlibatan guru dan orang tua memiliki peran penting. Meskipun masih ada tantangan pada anak-anak tertentu, metode yang kreatif dan empatik terbukti dapat membantu meningkatkan minat anak terhadap sayur secara bertahap.

Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan

Proyek Sejenis			
Bagian dalam buku			
Judul	Seri Anak Sehat: Makan Sayur, Yuk	Amazing!!! Buah dan Sayur	Seri Buku Bernyanyi: Sayur Juara
Ukuran	17 x17 cm	24 x 24 cm	17 cm
Halaman	20 halaman	148 halaman	12 halaman

Ilustrasi	Style ilustrasi yang simple namun ekspresif dan ceria, menjadikannya sangat cocok untuk anak-anak.	Ilustrasi terlihat sangat bersemangat dan ekspresif yang menjadikannya lebih hidup dan terlihat seru.	Style ilustrasi terlihat cukup detail dan lucu, yang dimana menjadikannya cocok untuk anak-anak
Layout	Teks dan visual ilustrasi tertata rapi dan tidak terlalu padat sehingga terasa nyaman bila dipandang.	Terdapat banyak sekali elemen serta topik di setiap lembarnya yang menjadikan layout terlihat padat dan ramai.	Layoutnya terlihat <i>clean</i> tapi tetap seimbang. Elemen teks dan ilustrasi tersusun dengan rapi tanpa membuat halaman terlihat penuh.
Tipografi	Judul buku dan isi buku ini menggunakan font sans serif dan font tidak dikreasikan.	Judul buku dan isi buku ini menggunakan font sans serif dan pada font judul dikreasikan menjadi buah-buahan dan sayur-sayuran.	Judul buku dan isi buku ini menggunakan font sans serif. Pada judul warna setiap huruf berbeda-beda, menyesuaikan dengan warna sayur di sekitarnya (representasi dari isi buku).
Warna	Warna yang digunakan didominasi dengan warna kuning dan sedikit jingga sehingga menciptakan kesan ramah dan hangat. Meskipun warna yang dipakai sedikit soft, tetapi warna	Palet warna yang dipakai berbeda setiap halamannya dan menggunakan warna yang sangat cerah dan mencolok sehingga membuat buku terlihat hidup dan membawa kesan semangat.	<i>Color palette</i> yang dipakai berwarna soft dan agak kehijauan (merepresentasikan sayur). Meskipun warna sayur mencolok namun tidak terlalu terang, memberi keseimbangan antara ketenangan dan keceriaan.

	sayuran tetap terlihat menonjol karena kontras dengan <i>background</i> .		
--	---	--	--

Sumber : Nashwa Ramadhani

Tabel 2 Analisis SWOT

	Strength	Weakness
	Buku ini penuh warna dan ilustrasi lucu yang cocok buat anak-anak. Bentuknya activity book, jadi anak bisa main sambil belajar lewat petualangan dan game. Ada kalender dan stiker sayur untuk bantu anak jaga pola makan, plus resep sayur kreatif buat orang tua.	Anak zaman sekarang lebih tertarik main gadget daripada baca buku. Produksi buku interaktif juga butuh biaya lebih besar karena elemen tambahan kayak stiker dan kalender.
Opportunity	S+O	W+O
Orang tua mulai cari media belajar non-gadget. Buku interaktif bisa jadi alternatif yang seru. Resep sayurnya juga jadi nilai tambah buat para ibu.	Dengan visual dan konsep petualangan yang menyenangkan, buku ini bisa jadi media edukasi non-digital yang disukai anak dan dipercaya orang tua.	Meski anak suka gadget, desain buku yang menarik bisa jadi solusi. Orang tua yang peduli screen-time bisa jadi target yang pas.
Threat	T+S	W+T
Banyak media belajar digital yang gratis dan gampang diakses. Harga buku	Buku ini punya nilai tambah yang tidak dimiliki media digital, yaitu anak menjadi ikut	Agar tetap terjangkau, bahan produksi perlu disesuaikan. Edukasi juga harus dibuat

interaktif bisa dianggap mahal oleh sebagian orang tua.	aktif dalam “pembelajaran” mereka. Selain itu, orang tua pun dapat ide resep sehat.	menyenangkan tetapi tetap mudah dimengerti agar anak tidak mudah bosan.
---	---	---

Sumber : Nashwa Ramadhani

Konsep dan Perancangan

Berdasarkan wawancara dengan Bu Neni (TK Negeri Pembina Citarip) dan Bu Mimin (TK Negeri Centeh), anak-anak lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan mengajak beraktivitas. Media ini tidak hanya ditujukan untuk anak, tetapi juga menjadi alat bantu edukatif bagi orang tua dan guru. Dengan visual ceria, storytelling, dan aktivitas yang menyatu dengan cerita, buku ini dirancang untuk menumbuhkan rasa penasaran serta mengenalkan buah dan sayur dengan cara yang menyenangkan.

Paket media edukasi ini hadir sebagai komunikasi visual yang relevan dengan dunia anak dan memperkuat peran orang dewasa dalam membentuk kebiasaan makan sehat. Konsep pesannya adalah mengenalkan manfaat konsumsi buah dan sayur kepada anak usia dini dengan cara yang **mudah, aman, dan menyenangkan**. Pendekatan visual yang ramah anak, permainan interaktif, serta cerita yang mengalir mengajak anak mengenal buah dan sayur tanpa merasa digurui. Resep olahan yang menarik juga memberi rasa aman saat mencoba makanan sehat. Media ini bertujuan menumbuhkan kebiasaan makan sehat secara positif dan berkelanjutan.

Media ini dikemas dalam bentuk *educational kit* interaktif untuk anak usia 3–5 tahun, yang terdiri dari buku cerita aktivitas dan kalender pemantau pola



makan sehat, semuanya dikemas dalam box edukatif. Buku disusun sebagai cerita petualangan interaktif dengan 12 misi seru yang melibatkan aktivitas edukatif seperti mewarnai, mencari perbedaan, dan menyambung garis, sambil mengenalkan nama, bentuk, serta manfaat buah dan sayur secara sederhana. Karakter utama berupa tokoh buah dan sayur yang lucu dan ekspresif dirancang untuk membangun kedekatan emosional anak dengan makanan sehat. Kalender visual disediakan untuk memantau konsumsi harian buah dan sayur, dengan sistem stiker sebagai bentuk reward, sekaligus mendorong keterlibatan orang tua. Buku juga dilengkapi resep kreatif sebagai inspirasi penyajian buah dan sayur.

Gambar 1. Konsep Visual Ilustrasi

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Secara visual, media ini dirancang dengan gaya ilustrasi yang sering digunakan pada buku ilustrasi anak, yaitu gaya ilustrasi kartun. Ilustrasi ini dibuat tanpa *outline* dan tanpa terlalu banyak detail tapi tetap terlihat menarik dan tidak terlalu *simple*.



Gambar 10. Konsep Visual font

Sumber: dafont.com

Media edukasi ini menggunakan dua jenis font sans serif, yaitu “Reluctant Aviator” untuk judul dan “KB Cloudy Day” untuk isi teks, agar mudah dibaca anak.



Gambar 2. Konsep Visual Warna

Sumber: Nashwa Ramadhani

Palet warna yang digunakan untuk perancangan media edukasi ini ialah menggunakan warna dasar buah-buahan serta sayur-sayuran itu sendiri. Warna yang dipakai ini menumbuhkan kesan cerah dan ceria tetapi tidak terlalu mencolok.



Gambar 3. Desain Karakter

Sumber: Nashwa Ramadhani

Karakter utama dalam media edukasi ini adalah Tomi si buah tomat dan Caro si sayur wortel. Pemilihan tomat dan wortel sebagai tokoh utama didasarkan pada kandungan gizinya yang tinggi, tampilan menarik, serta kedekatannya dengan kehidupan anak. Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur, karakter berwarna cerah dan familiar lebih mudah menarik minat anak. Dengan keunggulan nutrisi dan daya tarik visual, tomat dan wortel menjadi simbol yang tepat untuk mengedukasi kebiasaan makan sehat secara menyenangkan.

Hasil Perancangan



Gambar 4. Hasil Perancangan Buku

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 5. Hasil Perancangan Kalender

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 6. Mockup buku ilustrasi

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 7. Mockup Kalender Lembaran

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 8. Mockup Box

Sumber: Nashwa Ramadhani

Dalam mempromosikan media utama tersebut, dibuat juga beberapa media promosi berdasarkan AISAS dalam bentuk poster, *instagram story ads*, *instagram feeds*, *marketplace*, *instagram filter*.



Gambar 9. Mockup Poster

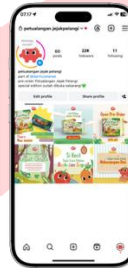
Sumber: Nashwa Ramadhani

Nashwa Ramadhani, Syarip Hidayat, Novian Denny Nugraha
DESAIN MEDIA EDUKASI VISUAL INTERAKTIF BAGI ANAK USIA DINI
UNTUK MENINGKATKAN KONSUMSI BUAH DAN SAYUR



Gambar 10. Mockup ads Instagram Story

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 11. Mockup Instagram Feed

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 12. Mockup Marketplace

Sumber: Nashwa Ramadhani



Gambar 13. Mockup Instagram Filter

Sumber: Nashwa Ramadhani

Selain itu, terdapat juga beberapa media sebagai pendukung untuk media utama dalam bentuk merchandise, seperti *plushie keychain*, *acrylic keychain*, *lunch box set*, medali, dan *sticker set*.



Gambar 14. Media pendukung
Sumber: Nashwa Ramadhani

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat konsumsi buah dan sayur pada anak usia dini, khususnya di Kota Bandung masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti *food neophobia*, penyajian yang kurang menarik, kurangnya edukasi visual, serta minimnya kreativitas orang tua dalam mengenalkan makanan sehat. Anak-anak lebih tertarik pada media belajar yang bersifat visual dan interaktif, seperti aktivitas mewarnai, menempel, serta bermain

game sederhana. Oleh karena itu, media edukasi berbentuk buku aktivitas interaktif dengan ilustrasi karakter buah dan sayur yang lucu, permainan edukatif, serta elemen tambahan seperti stiker dan kalender konsumsi harian terbukti dapat menjadi pendekatan yang menyenangkan dan efektif dalam menumbuhkan kebiasaan makan sehat pada anak usia 3–5 tahun. Selain untuk anak, media ini juga dirancang sebagai panduan kreatif bagi orang tua untuk menyajikan buah dan sayur secara menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Badan Kebijakan dan Pembangunan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Buku saku hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022*. Retrieved from [badankebijakan.kemkes.go.id:
https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/4855/](https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/4855/)
- Badan Pangan Nasional. (n.d.). NFA ajak generasi muda untuk konsumsi sayur dan buah. Retrieved from [BadanPangan.go.id:
https://badanpangan.go.id/blog/post/nfa-ajak-generasi-muda-untuk-konsumsi-sayur-dan-buah](https://badanpangan.go.id/blog/post/nfa-ajak-generasi-muda-untuk-konsumsi-sayur-dan-buah)
- BandungBergerak. (2021, April 12). Kasus kekurangan gizi di Bandung meningkat sejak pandemi COVID-19. Retrieved from [BandungBergerak.id:
https://bandungbergerak.id/article/detail/57/kasus-kekurangan-gizi-di-bandung-meningkat-sejak-pandemi-covid-19](https://bandungbergerak.id/article/detail/57/kasus-kekurangan-gizi-di-bandung-meningkat-sejak-pandemi-covid-19)
- BandungBergerak. (2023, November 16). Makan kenyang gizi kurang: Sayur dan buah belum jadi elemen utama menu harian warga Jawa Barat. Retrieved from [BandungBergerak.id:
https://bandungbergerak.id/article/detail/1598891/makan-](https://bandungbergerak.id/article/detail/1598891/makan-)

kenyang-gizi-kurang-sayur-dan-buah-belum-jadi-elemen-utama-
menu-harian-warga-jawa-barat

Białek-Dratwa, A., Szczepańska, E., Szymańska, D., Grajek, M., Krupa-Kotara, K., & Kowalski, O. (2022). Neophobia-A Natural Developmental Stage or Feeding Difficulties for Children?. *Nutrients*, 14(7), 1521. <https://doi.org/10.3390/nu14071521>

Dalimartha, S., & Adrian, F. (2013). *Fakta ilmiah buah sayur*. Jakarta: Penebar Plus+.

Digital Printing Indonesia. (n.d.). 6 elemen desain grafis yang perlu dipelajari. Retrieved from [digitalprintingindonesia.com: https://www.digitalprintingindonesia.com/artikel/6-elemen-desain-grafis-yang-perlu-dipelajari.html](https://www.digitalprintingindonesia.com/artikel/6-elemen-desain-grafis-yang-perlu-dipelajari.html)

Dinas Kesehatan Kota Bandung. (2023). *Profil Kesehatan Kota Bandung 2023*. Retrieved from [dinkes.bandung.go.id: https://dinkes.bandung.go.id/download/profil-kesehatan-kota-bandung-2023/](https://dinkes.bandung.go.id/download/profil-kesehatan-kota-bandung-2023/)

Feeding Fussy Kids. (n.d.). The role of food presentation in child's appetite. Retrieved from [FeedingFussyKids.com: https://feedingfussykids.com/articles/detail/the-role-of-food-presentation-in-child-s-appetite](https://feedingfussykids.com/articles/detail/the-role-of-food-presentation-in-child-s-appetite)

Hadi, N. N., & Sembiring, N. P. (2022). Hubungan pengetahuan dan sikap terhadap konsumsi buah dan sayur pada siswa MTsN 2 Rokan Hulu. *Jurnal Ketahanan Pangan*, 1(1), 12–20.

Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 278-289.

- Journal of Nutrition College. (2014). *Pengaruh edukasi gizi terhadap peningkatan konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah. Jurnal Gizi Undip*, 3(1), 45–52.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain grafis komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Retrieved from kemkes.go.id: <https://layanandata.kemkes.go.id/katalog-data/riskesdas/ketersediaan-data/riskesdas-2018>
- Kusrianto, A. (2018). *Pengantar tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Maxipro. (2022, Februari 28). *Prinsip desain grafis*. Retrieved from maxipro.co.id: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>
- Migotuwio, N. (2018). *Desain grafis: Kemarin, kini, dan nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Mulyani. (2024). *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Mutiah, D. (2017). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: KENCANA.
- Nisa, S. H. (2020). Peran orang tua berhubungan dengan konsumsi buah dan sayur pada siswa SMP Hang Tuah 2 Jakarta. *Jurnal ARGIPA*, 6(1), 45–52.
- Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pentingnya Memilah Sampah Dalam Upaya Membentuk Kebiasaan Memilah Sampah Untuk Anak-anak. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Ramadhani, A., & Desintha, S. (2019). Perancangan Buku Interaktif Mengenai Proses Desain Grafis Bagi Pemula Di Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Suci, P. A., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Prosesi
Tabuik Dari Pariaman Sumatera Barat. *eProceedings of Art &
Design*, 5(3).

