



## **Desain Buku Interaktif Digital Tentang Stunting untuk Anak-anak Di Indonesia**

Rany Putriyanti

*e-mail: evelynehenny@gmail.com*

Yudi Wibowo

Evelyn Heni Lukita Sari

*Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Sahid Surakarta*

### **Ringkasan**

Stunting merupakan salah satu permasalahan kesehatan anak di Indonesia yang disebabkan oleh kekurangan gizi kronis. Rendahnya konsumsi makanan bergizi serta minimnya pemahaman anak mengenai pola makan sehat menjadi faktor yang perlu mendapat perhatian khusus. Edukasi sejak dini menjadi langkah penting untuk membentuk pemahaman anak tentang gizi seimbang sekaligus menanamkan kebiasaan hidup sehat. Penelitian ini bertujuan mendesain buku interaktif digital sebagai media edukasi stunting bagi anak usia 5-9 tahun. Metode yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan konten interaktif, implementasi uji coba, serta evaluasi efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif digital efektif dalam menyampaikan pesan mengenai pentingnya gizi seimbang dan peran pola makan sehat untuk mencegah stunting. Namun, keterbatasan masih ditemukan, yaitu perlunya bimbingan orang tua dalam memahami konten dan fitur interaktif tertentu agar proses pembelajaran berjalan optimal. Dengan demikian buku interaktif menjadi media edukasi alternatif yang inovatif dalam upaya mencegah stunting, dengan catatan keterlibatan orang tua tetap diperlukan untuk mendukung keberhasilan edukasi gizi pada anak.

**Kata kunci:** Stunting, Gizi seimbang, Edukasi Anak, Buku Interaktif Digital, Metode ADDIE

### **Abstract**

*Stunting is a major child health problem in Indonesia due to chronic malnutrition. Low consumption of nutritious food and children's limited understanding of healthy eating patterns are factors that require special attention. Early education is a crucial step in developing children's understanding of balanced nutrition and instilling healthy lifestyle habits. This study aims to design a digital interactive book as a stunting education medium for children aged 5-9 years. The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method was used, including needs analysis, media design, interactive content development, trial implementation, and evaluation of media effectiveness. The results show that the digital interactive book is effective in conveying messages about the importance of balanced nutrition and the role of a healthy diet in preventing stunting. However, its limitation is the need for parental guidance in understanding certain interactive content and features for optimal learning. Therefore, the interactive book is an innovative alternative educational medium in*

*efforts to prevent stunting, with parental involvement still needed to support the success of nutrition education for children.*

**Keywords :** *Stunting, Balanced Nutrition, Children's Education, Digital Interactive Book, ADDIE Method*

## **A. PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Dunia tengah menuju era baru, era baru yang sangat berbeda dengan tiga atau empat dekade sebelumnya. Di era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, masyarakat tentu relatif mudah dan terjangkau untuk mengakses layanan kesehatan bahkan makanan bergizi, namun faktanya masih banyak anak yang kekurangan gizi, pertumbuhan terhambat, dan stunting. Hal ini masih menjadi masalah kesehatan di beberapa negara seperti Indonesia. Stunting merupakan ancaman kesehatan yang marak terjadi di beberapa negara seperti Indonesia. Saat ini, Indonesia masih berjuang untuk menekan angka stunting yang menjadi masalah kesehatan utama di negara ini.

Berdasarkan data dari UNICEF dan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), Indonesia menempati peringkat ke-27 dalam hal angka

stunting dari 154 negara yang memiliki data stunting dan peringkat kelima di antara negara-negara Asia. Menurut peraturan Presiden No. 72 Tahun 2021 tentang Percepatan Penurunan Stunting, definisi stunting adalah gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak akibat kekurangan gizi kronis dan infeksi berulang, yang ditandai dengan panjang atau tinggi badannya berada di bawah standar yang ditetapkan oleh menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang kesehatan (PERATURAN, 2021).

Adapun target pencapaian yang ditetapkan Indonesia adalah menurunkan prevalensi stunting mencapai 14% di tahun 2024. Namun target tersebut belum terrealisasi atau belum mencapai target. Oleh karena itu diperlukan edukasi stunting sejak dini untuk mencapai target tersebut. Stunting bukan hanya disebabkan oleh kekurangan asupan gizi, stunting juga dipengaruhi oleh beberapa faktor

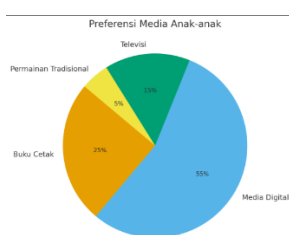
lain seperti pola asuh yang tidak tepat, sanitas yang buruk, kurangnya akses air bersih, infeksi berulang dan kurangnya stimulasi pada anak. Penyebab utama stunting di Indonesia adalah malnutrisi dalam jangka panjang atau kurangnya asupan gizi. Hampir seluruh anak di rentan usia 5-9 tahun di Indonesia, termasuk usia 6 tahun, tidak mengonsumsi buah dan sayur sesuai rekomendasi, penyebabnya mencakup selera (picky eater), kebiasaan keluarga, literasi gizi rendah, ketersediaan dan aksesibilitas rendah, serta faktor ekonomi keluarga, pengetahuan orang tua terbukti sangat berpengaruh terhadap pola konsumsi gizi anak. Ketidaksukaan anak-anak terhadap konsumsi sayuran didukung dengan data Riskesdas (2018) yaitu tercatat sebanyak 95,5% penduduk umur lebih dari 5 tahun yang mengonsumsi kurang dari 5 porsi buah dan sayur dalam sehari, sedangkan proporsi mengonsumsi lebih dari 5 buah dan sayur tiap harinya pada data Riskesdas masih terbilang rendah yaitu hanya sebesar 4,5% (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Padahal, konsumsi sayuran dan buah-

buah merupakan salah satu bagian penting untuk menurunkan kasus stunting di Indonesia mengingat faktor utama stunting di Indonesia disebabkan oleh kurangnya asupan gizi atau malnutrisi.

Orang tua tentunya memegang peranan yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak, karena orang tua merupakan pendidik segala aspek tumbuh kembang anak, yang tentunya menjadi salah satu faktor utama penyebab anak mengalami stunting. Namun pada kenyataannya, sebagian besar orang tua belum memahami atau belum mengetahui apa yang dimaksud dengan stunting, dan banyaknya orang tua yang berpendidikan rendah berdampak pada tumbuh kembang anak. Orang tua yang belum memahami penyebab, dampak, dan cara mencegah stunting sering kali tidak mengambil langkah yang tepat untuk menjaga kesehatan dan tumbuh kembang anak.

Orang tua yang kurang memiliki pengetahuan gizi sering kali memberikan makanan kepada anaknya tanpa mempertimbangkan nilai gizi, kualitas, dan variasi

makanan. Akibatnya, asupan gizi anak tidak terpenuhi secara optimal sehingga mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terhambat. Risiko terjadinya stunting 10,2 kali lebih tinggi pada anak dari ibu yang memiliki pengetahuan gizi kurang dibandingkan dengan ibu yang memiliki pengetahuan gizi cukup. Masalah stunting menjadi hal yang krusial karena akan berdampak pada masa depan anak serta pertumbuhan dan perkembangannya. Anak merupakan aset negara yang sangat berharga, dan negara yang memiliki anak yang sehat dan tumbuh kembang yang baik, niscaya akan melahirkan generasi penerus yang dapat mewarisi cita-cita bangsa (Jannah, 2021).



Berdasarkan laporan Statistik Pendidikan 2024 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), hampir seluruh peserta didik umur 5-24 tahun menggunakan internet untuk mencari hiburan, yakni mencapai 90,76%. Hal

ini menunjukkan bahwa anak-anak menyukai media digital maka dari itu dalam penelitian ini menawarkan inovasi edukasi stunting yang fokus menggunakan metode edukasi yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Ini menjadi pembeda dibanding penelitian sebelumnya yang lebih mengutamakan pendidikan stunting untuk calon pengantin, remaja dan ibu hamil. Untuk mengedukasi tentang stunting kepada anak-anak, diperlukan media menarik dan mudah dipahami. Mengingat anak-anak sekarang sangat bergantung pada teknologi, media yang digunakan harus menarik dan efektif agar informasi mengenai stunting dapat disampaikan dan dimengerti oleh mereka. Beberapa media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi meliputi video, gambar, poster, dan salah satu contohnya adalah buku interaktif.

Berdasarkan masalah yang ada, Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang suatu media edukasi yang efisien dan kreatif bagi anak-anak terkait stunting, mulai dari penyebab dan penanganannya. Terdapat kurangnya edukasi atau informasi

mengenai stunting untuk anak-anak, dan banyak orang tua yang memiliki pengetahuan yang minim tentang hal ini. Oleh karena itu, pembuatan desain buku interaktif digital ini harus segera dilakukan agar anak-anak dapat segera memahami tentang stunting. Pemilihan media edukasi stunting ini berbentuk buku interaktif digital dikarenakan berdasarkan salah satu penelitian kuasi-eksperimental yang dilakukan oleh Mahasiswa program studi S1 Gizi Universitas Esa Unggul di Jakarta yang melakukan penelitian di Serang menguji efek media “Interactive Book” untuk anak SD (9-12 tahun), dalam edukasi gizi terhadap pengetahuan dan sikap anak menunjukkan hasil peningkatan nilai signifikan antara pre-test dan post-test, hal ini menunjukkan seberapa efektifitasnya pemberian edukasi untuk anak-anak melalui buku interaktif. Oleh karena itu media yang digunakan untuk menyampaikan edukasi tentang stunting kepada anak-anak di Indonesia dalam penelitian ini menggunakan buku interaktif digital. Dengan adanya desain buku interaktif digital ini, diharapkan akan memudahkan anak-anak dalam

memahami stunting sejak dini yang cukup untuk bekal mereka di masa depan, ketika mereka menjadi calon orang tua digenerasi mendatang. Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep desain buku interaktif digital untuk anak-anak mengenai stunting?
2. Bagaimana menciptakan desain buku interaktif digital mengenai stunting yang menarik bagi anak-anak?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep desain buku interaktif digital mengenai stunting untuk anak-anak.
2. Menghasilkan desain buku interaktif digital mengenai stunting yang menarik untuk anak-anak.

## **B. PEMBAHASAN**

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

### **1. Tinjauan Pustaka**

Berisi Pustaka-pustaka utama yang digunakan sebagai acuan dalam

perancangan atau penelitian (dijelaskan isinya, uraikan manfaat untuk perancangan atau penelitian dan uraikan perbedaan dengan perancangan dan penelitian sebelumnya.

**Contoh:**

**1. Tinjauan Pustaka**

Jurnal Ceria (Cerdas Cerdik Responsif Inovatif Adaptif) dengan judul Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anka Usia Dini karya Indah dkk. Kemampuan membaca dan menulis merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup anak. Namun, ada anak-anak yang Sebagian besar masih menghadapi kesulitan membaca serta menulis. Dengan karakteristik anak yang suka melihat buku yang bergambar, buku cerita digital bisa menjadi solusi untuk meningkatkan literasi baca-tulis anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

apakah penggunaan media buku cerita digital bagi anak usia dini dapat meningkatkan literasi baca-tulis anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan Teknik pengumpulan data observasi dan analisis data deskriptif presentase (Hardianti et al., 2025). Manfaat Tugas Akhir tersebut untuk Proposal Tugas Akhir yang di buat ini adalah dengan kesamaan media yang akan dibuat membantu mengetahui bagaimana cara membuat buku interaktif digital yang baik dan benar dan mampu menemukan gaya visual yang cocok untuk target audiens.

Perbedaan jurnal Tugas Akhir karya Indah dkk dengan proposal Tugas Akhir ini adalah terletak pada penelitian yang dibahas. Jurnal tugas akhir karya Indah dkk meneliti tentang literasi baca-tulis anak usia dini sedangkan proposal Tugas Akhir ini tentang bagaimana cara

mengedukasi anak-anak tentang stunting.

## **2. Metode**

Metode yang digunakan untuk mengambil data yakni dengan metode kualitatif dan menggunakan metode perancangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

## **3. Hasil Perancangan Atau Penelitian**

Hasil penelitian ini ialah sebuah desain buku interaktif digital untuk anak-anak tentang stunting, yang dimana dapat diakses dengan barcode dan terdapat permainan mencocokkan makanan bergizi sesuai dengan jenisnya. Berisi uraian tentang hasil perancangan atau penelitian.

### **Analisa data**

#### **1. Segmentasi**

##### **a. Demografi**

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 5 - 9 Tahun, tingkat ekonomi atau pendapatan menengah ke atas, dan agama semua Agama

##### **b. Psikografi**

Anak-anak usia 5-9 tahun cenderung pilih-pilih soal

makanan, terutama terhadap makanan sehat seperti sayurab dan buah-buahan, mereka lebih menyukai makanan yang berasa manis serta asin.

##### **c. Geografis**

Mencakup seluruh wilayah indonesia.

##### **d. Behavior**

Anak-anak usia 5-9 tahun cenderung memiliki perilaku penolakan terhadap sayur dan buah. Mereka cenderung sulit menerima sayuran dan buah karena rasa dan teksturnya.

## **2. Unique Selling Point (USP)**

Keunikan stunting yang menjadikan penyakit tersebut sebagai topik dari perancangan karya ini dikarenakan stunting bukan hanya masalah tinggi badan tetapi bisa mempengaruhi IQ, prestasi sekolah, kesehatan, bahkan pendapatan saat dewasa hal tersebut berdampak seumur hidup dan tidak bisa sepenuhnya diperbaiki.

## **3. Emotional Selling Proposition (ESP)**

ESP atau emosi yang dirasakan setelah menggunakan buku interaktif ini adalah, membangun kesadaran anak

akan pentingnya makan makanan bergizi, serta mengajarkan kepedulian akan pentingnya hidup sehat.

#### **4. Positioning**

Buku interaktif digital tentang stunting untuk anak-anak di Indonesia, dirancang khusus untuk membantu orang tua mengedukasi stunting sejak dini dan membuat anak-anak mengetahui betapa pentingnya mengonsumsi makan makanan bergizi. Buku ini bukan sekedar bacaan, tetapi alat pembelajaran yang mendorong keterlibatan orang tua dan anak-anak mereka, mempererat kedekatan keluarga melalui kegiatan belajar bersama. Buku ini menggunakan gaya visual kartun dan warna kartun yang menarik dengan fitur interaktif yang sederhana namun efektif, layout yang digunakan yaitu single page dengan navigasi. Font yang digunakan pada buku ini ada dua font yaitu popins dan chewy. Buku ini juga dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan orang tua dalam memberikan edukasi stunting untuk anak-anak mereka. Menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan informatif,

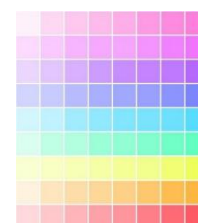
menjadikan media edukasi yang relevan dan berharga untuk tumbuh kembang anak.

#### **Strategi Kreatif**

##### **a. Konsep Visual**

##### **1. Warna**

Penggunaan warna dalam perancangan memiliki peran yang sangat penting, karena warna dapat memengaruhi persepsi, emosi, dan reaksi audiens terhadap karya tersebut. Pada perancangan ini menggunakan palet warna-warna kartun. Warna-warna cerah dan kontras yang umum digunakan dalam perancangan ini untuk menciptakan daya tarik visual yang kuat, menarik perhatian anak-anak, membantu memahami cerita, dan mendukung perkembangan kognitif serta emosi pada anak.



##### **2. Tipografi**

Pada perancangan buku interaktif digital tentang stunting untuk anak-



anak di Indonesia ini menggunakan 2 jenis font, yaitu font poppins dan chewy. Pemilihan font poppins ini dikarenakan font poppins menggunakan bentuk lingkaran dan garis lurus yang sangat bersih, anak-anak yang baru belajar membaca lebih mudah mengenali huruf-huruf seperti ini karena bentuknya konsisten dan tidak membingungkan, dan font chewy sangat menarik perhatian anak-anak karena bentuknya seperti kartun sehingga menyatu dengan gaya ilustrasi kartun.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**12345678910**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**12345678910**

### 3. Ilustrasi

Pada perancangan buku interaktif digital tentang stunting untuk anak-anak di Indonesia ini menggunakan ilustrasi bergaya kartun atau karakter lucu. Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang populer dan mudah dikenal, ditandai dengan garis yang sederhana, bentuk yang dilebih-lebihkan dan ekspresi yang kuat. Tujuannya adalah untuk menonjolkan karakteristik yang menarik perhatian

anak-anak dan dapat menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai dengan cara yang lebih menarik sehingga dapat diterima oleh anak-anak. Ilustrasi kartun dapat membantu anak-anak membayangkan adegan dalam cerita, serta karakter dan emosi tokoh sehingga dapat merangsang imajinasi mereka.



### b. Konsep Verbal

#### 1. Judul

Judul yang akan digunakan pada perancangan karya penelitian adalah “Ayo Cegah Stunting Sejak Dini!”. Dari judul tersebut mengajak pembaca atau pengguna buku interaktif untuk mencegah stunting sejak dini.

#### 2. Sinopsis

Sinopsis pada buku interaktif digital ini adalah bentuk kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan orang tua yang dimana orang tua dan anak sedang melakukan aktifitas edukasi stunting dengan menggunakan buku

interaktif digital. Oleh sebab itu sinopsis cerita disesuaikan dengan kegiatan yang disampaikan.

a. Cover buku

Cover buku berisikan judul “Ayo Cegah Stunting Sejak Dini!”. Dilengkapi dengan karakter pendukung.

b. Halaman pertama

Halaman pertama berisikan perkenalan karakter dan mengajak pembaca untuk mengenal apa itu stunting

c. Halaman kedua

Halaman kedua berisikan pengertian stunting

d. Halaman ketiga

Halaman ketiga berisikan penyebab stunting

e. Halaman keempat

Halaman keempat berisikan ciri-ciri stunting.

f. Halaman kelima

Halaman kelima berisikan dampak stunting.

g. Halaman keenam

Halaman keenam berisikan pencegahan stunting.

h. Halaman ketujuh

Halaman ketujuh berisikan jenis makanan bergizi apa saja.

i. Halaman kedelapan

Halaman kedelapan berisi karakter utama waktunya makan siang.

j. Halaman kesembilan

Halaman kesembilan berisikan karakter cuci tangan terlebih dahulu sebelum makan.

k. Halaman kesepuluh

Halaman kesepuluh berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.

l. Halaman kesebelas

Halaman kesepuluh berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.

m. Halaman duabelas

Halaman duabelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.

n. Halaman ketigabelas

- Halaman ketigabelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- o. Halaman keempatbelas  
Halaman keempatbelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- p. Halaman kelimabelas  
Halaman kelimabelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- q. Halaman kelimabelas  
Halaman kelimabelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- r. Halaman keenambelas  
Halaman keenambelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- s. Halaman ketujubelas  
Halaman ketujubelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- t. Halaman kedelapanbelas  
Halaman kedelapanbelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- u. Halaman kesembilanbelas  
Halaman kesembilanbelas berisikan game interaktif yang dimana pembaca diminta untuk mencocokkan makanan sesuai jenisnya.
- v. Cover belakang  
Berisikan ucapan terimakasih karakter karena sudah mau mengenal dan belajar tentang stunting bersama dengan karakter utama.

## **Perancangan Karya**

### **a. Karakter Lili**

Lili adalah karakter utama yang digambarkan sebagai anak usia 5 tahun. Dia suka makan sayur, menjaga kebersihan, dan mengetahui apa itu stunting. Lili

merupakan tipe anak yang ceria suka dengan hal-hal baru dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Karena buku interaktif digital ini membahas mengenai stunting dengan target audiens anak-anak, maka dari itu munculah karakter Lili yang mengajak anak-anak untuk mengenal apa itu stunting dengan umur karakter Lili yang sebaya dengan target audiens buku interaktif digital ini. Berikut adalah perancangan karakter Lili:

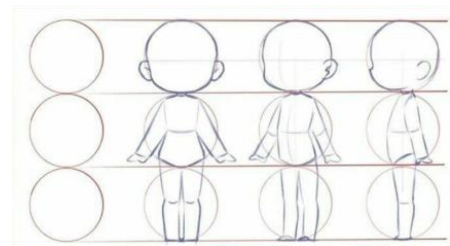
#### 1. *Muse*



Pemilihan karakter anak kecil kucir dua sebagai karakter utama buku interaktif digital ini karena target audiens masih anak-anak, dan dengan menggunakan karakter yang sebaya dengan target audiens dapat tersampainya pesan moral yang mudah di pahami oleh pembaca yang seusia dengan usia karakter.

#### 2. *Anatomi*

Pada perancangan buku interaktif digital ini menggunakan anatomi kartun yang dimana sesuai dengan konsep perancangannya yang menggunakan ilustrasi kartun. Anatomi kartun adalah tentang memahami struktur dan proporsi tubuh karakter kartun, serta bagaimana memanfaatkannya untuk menciptakan karakter yang menarik dan ekspresif dalam gaya kartun.



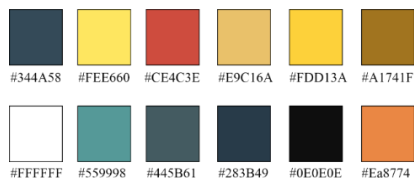
#### 3. *Sketsa*

Proses pembuatan sketsa karakter dilakukan secara manual menggunakan sketchbook A4, dan menggunakan pensil faber castel. Berikut adalah sketsa akhir:



#### 4. Color guide

Warna yang digunakan pada perancangan karya buku interaktif digital menggunakan warna yang sesuai dengan konsep perancangan yaitu warna kartun.



#### 5. Final desain



#### 4. PENUTUP

Kasus stunting di Indonesia masih menjadi masalah kesehatan yang serius, masih banyak orang tua yang tidak paham dan mengerti lebih

dalam apa itu stunting. Berdasarkan hasil Survei Gizi Indonesia (SSGI) 2024 yang dilakukan Kementerian Kesehatan, prevalensi stunting di Indonesia pada tahun 2024 sebesar 19,8%, lebih rendah dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 21,5%. walaupun angka tersebut menurun angka prevalensi stunting di Indonesia saat ini masih di atas standar toleransi maksimal yang ditetapkan oleh WHO. Kurangnya konsumsi buah dan sayur pada anak serta pengetahuan orang tua yang minim tentang gizi seimbang menjadikan permasalahan ini menjadi semakin serius. Mengingat faktor stunting yang terjadi di Indonesia disebabkan oleh kekurangan gizi. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatnya buku interaktif digital tentang stunting untuk anak-anak di Indonesia ini agar edukasi stunting

bisa diberikan dari dini. Metode yang digunakan dalam pembuatan buku interaktif ini yakni metode ADDIE. Pemberian edukasi stunting untuk anak-anak dari dini dapat menciptakan pola asuh anak agar suka terhadap makanan bergizi dan makanan bergizi sangatlah penting untuk tubuh. Dengan demikian anak yang telah teredukasi sedari dini akan memberikan pola asuh yang baik terhadap anak mereka di kemudian hari dimulai dari memperhatikan gizi seimbang, menjaga kebersihan dan pemeriksaan secara rutin.

#### Daftar Pustaka

- Azmi, E. D. (2020). Perancangan Buku Digital Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Kampanye Pelestarian Dialek Banyumasan Bagi Generasi Muda Asli Karesidenan Banyumas. *Jurnal Akhir*.
- Hardianti, I., Nafiqoh, H., & Lestari, R. H. (2025). *Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini*. 8(1), 8–16.
- Jannah, F. (2021). Hubungan Tingkat Pendidikan Dan Pengetahuan Orang Tua Terhadap Kejadian Stunting Pada Balita Di Puskesmas Kebayoran Baru Kota Jakarta Selatan. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64231%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64231/1/11181330000090\\_Fathul Jannah - FATHUL JANNAH-090.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64231%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64231/1/11181330000090_Fathul%20Jannah%20-%20FATHUL%20JANNAH-090.pdf)
- Johari, A., Septiani, N., & Setiawati, A. (2021). Perancangan Motion Graphic Stunting Serta Upaya Pencegahannya. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.52005/rekayasa.v7i2.56>
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Riskendas 2018. *Laporan Nasional Riskesdas 2018*, 44(8), 181–222. [http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK%20No.%2057%20Tahun%202013%20tentang%20PTRM.pdf)
- Kesehatan, B. K. P. (n.d.). *Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023*. 2023. <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id/hasil-ski-2023/>
- PERANCANGAN MEDIA UNTUK KAMPANYE. (n.d.).
- PERATURAN, D. (2021). *Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 72 Tahun 2021 tentang Percepatan Penurunan Stunting*. 5 Agustus. <https://peraturan.bpk.go.id/Detail>

ls/174964/perpres-no-72-tahun-2021#:~:text=dan 5) pendanaan.-,Stunting adalah gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak akibat kekurangan gizi,urusan pemerintahan di bidang kesehatan.

Wandanissyika, A. T., & Romadhona, M. (2024). *Perancangan Animasi Augmented Reality dalam Perancangan Buku Generasi Emas Bebas Stunting*. 5(2), 216–225.