



Analisis Penggunaan Teknik Interaktif Buku Cerita Bergambar Bahaya Gula Minuman Kemasan pada Anak

Audyva Amelia Salsabilah^{1*}

¹ Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain & Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: audyva.amelia.07@student.esaunggul.ac.id

Abstract : *This study examines how interactive storybooks can help children aged 7 to 9 years learn about the dangers of excessive sugar consumption in packaged drinks. The book is designed with interactive techniques such as pop-up, pull-the-tab, and lift-the-flap to enhance the effectiveness of learning for children. Each mechanical method is aimed at capturing the children's attention and delivering an educational message in an engaging and easy-to-understand way. The results show that the pull-the-tab technique was the most commonly used because of its ease of use and effectiveness in illustrating gradual changes. This technique allows children to visually see how excessive sugar consumption affects the body through changes that occur when they pull the tab on the book. Additionally, the use of pop-up and lift-the-flap methods provides a visually and physically engaging experience, which makes children more involved in the learning process. Based on the findings, interactive storybooks have proven to be a highly effective learning tool for educating children about important health issues. Therefore, book developers are encouraged to continue innovating by incorporating various interactive methods, such as adapting the books into digital formats. By doing so, a broader and more effective educational impact can be achieved, allowing children to learn in a fun, interactive, and easily accessible way.*

Keyword: *Interactive storybooks; Interactive techniques; Lift-the-flap; Pop-ups; Pull-the-tab*

Abstrak : Penelitian ini mengkaji bagaimana buku cerita interaktif dapat membantu anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun memahami bahaya konsumsi gula berlebihan pada minuman kemasan. Buku ini dirancang dengan teknik interaktif, seperti pop-up, pull-the-tab, dan lift-the-flap, untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran bagi anak-anak. Setiap metode mekanis ini dirancang untuk menarik perhatian anak dan menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pull-the-tab paling banyak digunakan karena kemudahan dalam penggunaan dan efektivitasnya dalam menggambarkan perubahan bertahap yang dapat diikuti oleh anak. Teknik ini memungkinkan anak untuk melihat langsung bagaimana konsumsi gula berlebihan mempengaruhi tubuh melalui perubahan visual yang terjadi saat mereka menarik tab pada buku. Selain itu, penggunaan pop-up dan lift-the-flap juga memberikan pengalaman visual dan fisik yang menarik, yang membuat anak lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, buku cerita interaktif terbukti menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif untuk mengedukasi anak-anak mengenai isu kesehatan yang penting. Oleh karena itu, pengembang buku disarankan untuk terus berinovasi dalam menggabungkan berbagai metode interaktif, seperti mempertimbangkan untuk mengadaptasi buku ini ke dalam format digital. Dengan demikian, dampak pendidikan yang lebih luas dan efektif dapat tercapai, memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, serta lebih mudah diakses.

Keyword: Buku cerita interaktif; Teknik interaktif; Lift-the-flap; Pop-up; Pull-the-tab

1. PENDAHULUAN

Buku interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan pembaca berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Buku ini memanfaatkan elemen visual seperti pop-up, pull-tab, dan lift-the-flap untuk menyajikan informasi yang menarik dan menarik pembaca untuk berpartisipasi. Metode interaktif ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan, yang membuatnya sangat efektif terutama untuk anak-anak. Buku interaktif memperkuat keterampilan motorik halus dan kognitif sekaligus membangun kebiasaan membaca. Anak-anak diajak untuk berimajinasi,

mengeksplorasi, dan belajar sekaligus bermain melalui cerita dan aktivitas yang ada di dalamnya. Buku interaktif melibatkan pembelajaran multisensori, membuatnya lebih mudah diterima dan dipahami. Ini membedakannya dari buku konvensional yang biasanya pasif.

Aspek interaktivitas melibatkan penyajian konten buku yang dibuat menggunakan teknik tertentu. Metode interaktif dalam buku dapat merangsang minat anak, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan daya ingat anak (Aprillia, 2017). Tema-tema buku-buku ini biasanya berasal dari pengalaman sehari-hari anak-anak, sehingga mereka dapat merasa dekat dengan materi dan lebih mudah memahaminya. Anak-anak tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi mereka juga belajar menunjukkan kreativitas dan imajinasi mereka. Buku interaktif yang dibuat dengan konsep yang tepat juga dapat digunakan untuk menyebarkan pesan edukatif tentang topik seperti kesehatan, lingkungan, atau moralitas. Dalam upaya untuk memberi anak-anak pemahaman tentang pentingnya menjalankan pola hidup sehat sejak dini, buku yang dibuat dalam proyek ini dimaksudkan untuk mengajarkan mereka tentang bahaya mengonsumsi gula berlebih dari minuman kemasan.

2. KAJIAN TEORITIS

Beberapa konsep utama yang mendukung buku interaktif ini sebagai alat pembelajaran anak dimasukkan dalam analisis teoritisnya. Buku dengan elemen interaktif seperti pull-tab, lift-the-flap, dan pop-up memungkinkan anak-anak berpartisipasi secara fisik dan visual, yang membantu mereka memahami dan mengingat apa yang diajarkan. Metode ini terkait dengan pendekatan membaca interaktif, yang mendorong interaksi dua arah dan keterlibatan anak dalam cerita.

Buku Cerita Interaktif

Buku cerita interaktif adalah jenis buku yang membutuhkan partisipasi dari pembacanya dalam proses pengisian cerita. Dengan demikian, terjadi interaksi antara buku dan pembacanya. Buku ini membuat pembaca terlibat dalam berbagai cara, seperti melihat ilustrasi, sentuhan tekstur kertas, elemen pop-up, atau alat tambahan yang terdapat di dalamnya. Storybook interaktif adalah buku bergambar yang merespons interaksi yang dilakukan pengguna (Ghaisani & Ramdhan, 2020). Buku ini cocok digunakan oleh anak-anak serta orang dewasa. Buku bacaan ini bisa membantu memotivasi anak-anak belajar dan memberikan informasi yang bisa dibaca berkali-kali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. (Sari & Suryana, 2019). Terdapat berbagai jenis buku cerita interaktif untuk anak usia dini, seperti buku cerita, pop-up book, flip book, dan buku bergambar lainnya. Monica (2013, 3-4) menjelaskan bahwa ada banyak jenis buku interaktif, misalnya:

A. Colouring books

Salah satu kegiatan yang paling disukai anak-anak; mewarnai bersama dengan membaca cerita membuat buku lebih menarik dan anak-anak tidak akan bosan. Dengan mewarnai gambar, anak dapat belajar sambil bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun imajinasi pada anak.

B. Pop up books

Buku yang menggunakan metode di mana salah satu halaman dilipat dalam berbagai arah dan kemudian dibuka untuk memberikan efek 3D yang membuat karakter tampak hidup. Beberapa teknik yang digunakan termasuk melipat, menarik, dan sebagainya. Anak menjadi tidak bosan dan ingin belajar lagi karena hal ini.

Pop-up berasal dari bahasa Inggris yang berarti "muncul keluar" sedangkan pop-up book dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku. Paul Jackson menulis dalam *The Pop-Up Book: Step-by-Step Instructions for Creating Over 100 Original Paper Projects* (1993). Satu-satunya syarat adalah sedikit imajinasi dan keterampilan tangan yang mudah dipelajari, namun tidak lebih dari kerajinan tangan atau seni. Ketika halaman dibuka, gambar tiga dimensi muncul.

Menurut Anies Solichah dan Mariana, "Pop Up Book" dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain: (1) Pop-Up Book Transformation, yaitu buku yang dapat berubah bentuk menjadi tiga dimensi sehingga membuat buku tersebut terlihat nyata saat buku dibuka; (2) Tunnel Up Book, yaitu buku yang menyerupai penggung kecil dengan gambar tiga dimensi; (3) Volvelles Pop Up, yaitu bagian dari buku timbul yang berbentuk tiga dimensi (trimatra); (4) Moveable Pop Up, yaitu buku timbul dalam bentuk tiga dimensi yang dapat bergerak dengan cara menggeser atau memindahkan objek gambarnya; (5) Pull-Tab, yaitu buku timbul yang cara penggunaannya seperti membuka brosur atau leaflet, yaitu dengan cara membuka tiap lembaran tetapi masih di dalam satu kertas; (6) Pop Out, yaitu salah satu buku timbul yang gambar timbulnya muncul di bagian horizontal buku (Sinta dan Harlinda, 2021).



Gambar 1. Buku Interaktif *pop up book*

(sumber: [Helen Friel — Midnight Monsters](#))

C. *Hidden objects*

Jenis buku interaktif yang mendorong anak-anak untuk menemukan hal-hal yang disamar pada halaman. Menurut Prasojo (2010):137, permainan *Hidden Object* adalah permainan yang berfokus pada pencarian harta tersembunyi.



Gambar 2. Buku Interaktif *hidden object book*

(sumber: [Hoakes Island — Helen Friel](#))

D. *Touch and feel books*

Jenis buku interaktif ini biasa digunakan untuk anak usia prasekolah dengan tujuan untuk menumbuhkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur yang berbeda, seperti bulu halus pada gambar burung (Wiliyanto, 2013: 4-5).



Gambar 3. Buku Interaktif *touch and feel book*

(sumber: [Au Lit, Mon Petit Loup ! – Liyah.fr – Livre enfant | Manga Shojo | BD | Livre pour ado | Livre Jeunesse | Jeux enfants](#))

E. *Lift the flap*

Lift the flap book dibuat oleh penerbit Robert Sayer pada tahun 1765 sebagai hiburan yang bagus untuk anak-anak. *Lift the flap* menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang tetap ada. *Lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak berkat mekanisme yang mudah digunakan. Teknik ini juga dapat membantu perkembangan motorik anak-anak.

Sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini, *lift the flap* dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas, membuat sebagian besar kertas tersedia untuk dibuka dan ditutup kembali.

Suatu penelitian yang telah dilakukan dalam buku *Cerita Lift-the-flap* untuk Anak-anak, merupakan produk dari penelitian yang dilakukan oleh Sartono dkk. (2018) dan memenuhi kriteria kelayakan dan validitas yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Buku *Cerita Lift-the-flap* untuk Anak-anak memanfaatkan konsep "lipat ke atas" dan memiliki jendela dan tutup yang dapat dibuka dan ditutup untuk menggabungkan cerita dan gambar. Menurut Pourrajab dan Rabbani (2015:83), gambar dalam buku teks sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa.

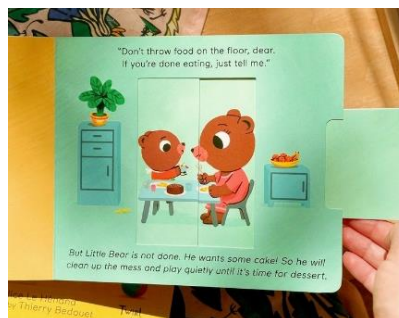


Gambar 4. Buku Interaktif *touch and feel book*

(sumber: <https://pin.it/4BY1Vae4z>)

F. Pull the tab

Teknik *pull-the-tab* melibatkan penggunaan kertas atau gambar dengan label yang dapat ditarik sehingga pembaca dapat melihat ilustrasi atau teks yang tersembunyi. Selain itu, mekanisme ini kadang-kadang menampilkan proses atau perubahan antara objek. Metode ini dikenal sebagai transformasi. Selain itu, tab pull memiliki kertas yang dapat ditarik untuk menghasilkan efek gerakan berayun ke kiri atau kekanan. Metode ini menghasilkan gerakan berayun pada garis lurus. Istilah "gerakan berayun" mengacu pada proses ini (Hiner, 1986: 40).



Gambar 5. Buku Interaktif *touch and feel book*

(sumber: [Mealtime: Pull and Play Board Book – ArtHouse & Co.](#))

G. *Play a sound books*

Jenis buku interaktif dengan tombol yang dapat ditekan untuk mengeluarkan suara yang berkaitan dengan cerita. Keuntungan dari buku interaktif untuk anak adalah mereka membantu anak dengan cerita yang menyenangkan dan juga memungkinkan mereka berpartisipasi dalam interaksi dengan karakter, yang membuat pengalaman mereka lebih seru dan menyenangkan.



Gambar 6. Buku Interaktif *touch and feel book*

(sumber: <https://pin.it/21hGRYV4k>)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknik interaktif dalam buku gambar dengan tema bahaya gula dari minuman penuh untuk anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan jenis teknik interaktif dalam menceritakan cerita. Data yang digunakan berasal dari buku cerita interaktif "bahaya gula minuman kemasan". Setelah membaca cerita tersebut dan mendefinisikan model teknik interaktif yang dipilih, penulis akan menganalisis mengapa teknik tertentu dipilih sebagai penyampai pesan dan apakah model tersebut dapat memberikan kesan yang ingin disampaikan oleh cerita.

Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang bagaimana teknik interaktif dalam buku ini dapat meningkatkan pengiriman pesan dan menarik perhatian membaca anak-anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik interaktif seperti *pop-up*, *pull-the-tab*, dan *lift-the-flap* sangat membantu meningkatkan keterlibatan anak usia 7-9 tahun saat membaca buku cerita. Pendekatan ini mengubah buku dari media yang hanya dibaca menjadi alat yang menantang anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Anak-anak merasa senang karena bisa membuka bagian lipat, menarik tab, atau melihat gambar berdimensi tiga, yang mengaktifkan rasa penasaran dan motivasi belajar mereka sendiri. Mereka merasa seperti sedang bermain sekaligus belajar, sehingga lebih tertarik untuk mengenal isi buku secara mendalam. Penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, dengan elemen menarik dan mudah digunakan, mampu meningkatkan minat baca anak secara positif. Selain itu, keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran membuat mereka lebih terlibat secara mendalam dengan materi yang diberikan, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat. Berikut beberapa penjelasan pada metode yang digunakan dalam buku “Bahaya Gula Minuman Kemasan”.

A. Halaman 6 sampai 9



Gambar 7. Tampilan isi buku halaman 6 sampai 9
(sumber: pribadi)

Ada potongan dua garis tipis horizontal di belakang anak, yang menunjukkan bahwa ada tab yang ditempelkan diantara dua garis itu agar dapat bergerak dan ditempelkan dibelakang karakter anak tersebut. Dengan demikian, posisi anak akan berubah, seperti bergerak. Metode ini menghasilkan efek animasi sederhana.

B. Halaman 14 sampai 15



Gambar 8. Tampilan isi buku halaman 14 dan 15
(sumber: pribadi)

Pada halaman ini gambar menunjukkan Bella berbaring di kasur dengan mata terbuka lebar dan ekspresi resah karena tidak bisa tertidur. Halaman ini menggunakan teknik interaktif pada selimut yang dapat ditarik ke atas dan ke bawah (*pull-the-tab*) dengan metode yang sama seperti di gambar 1.0.

C. Halaman 16 sampai 17

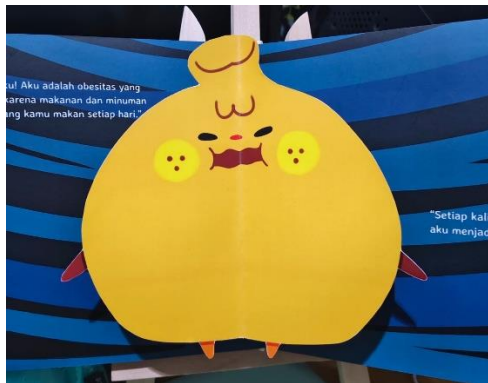


Gambar 9. Tampilan isi buku halaman 16 dan 17

(sumber: pribadi)

Ekspresi Bella yang hati-hati dan berjalan pelan di dapur pada bagian awal foto. Didesain seperti pintu kulkas yang dapat dibuka ke samping, bagian flap. Menampilkan bahwa Bella memiliki kebiasaan buruk untuk minum minuman manis secara diam-diam tanpa sepengetahuan orang tuanya digambarkan dalam flap pembukaan ini. Teknik *lift-the-flap* membuat pembaca merasa seolah-olah mereka "memergoki" tindakan yang terjadi.

D. Halaman 20 sampai 21



Gambar 10. Tampilan isi buku halaman 20 dan 21

(sumber: pribadi)

Halaman buku ini menggunakan teknik pop-up untuk menampilkan karakter obesitas yang terlihat lebih besar di tengah halaman. Hal ini mengajarkan anak bahwa obesitas adalah perubahan fisik yang jelas. Seperti yang ditunjukkan oleh gambar, teknik pop-up ini biasanya termasuk kategori "*mechanism bridge*" atau "*stand-up parallelogram*". Pada sistem ini, jembatan didukung oleh dua strip kertas tegak yang menempel secara paralel ke garis tengah lipatan. Struktur *parallelogram* jembatan "terangkat" secara bersamaan ketika halaman dibuka, menyebabkan bidang kertas vertikal berdiri dan membentuk efek pop-up.

Jembatan berfungsi seperti *parallelogram* dengan dimensi yang diatur supaya panjangnya tetap konstan dan strip penyangga kiri dan kanan berada di tempat yang sama agar tidak miring. Banyak orang menggunakan teknik ini untuk membuat efek lantai, panggung, atau karakter yang berdiri di tengah halaman pop-up buku.

E. Halaman 22 sampai 23



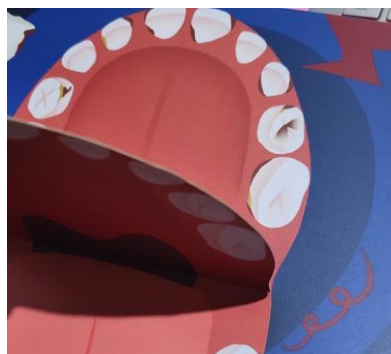
Gambar 11. Tampilan isi buku halaman 22 dan 23

(sumber: pribadi)

Halaman ini menampilkan perbandingan dampak tubuh sebelum dan sesudah, dengan tab atas "sebelum terkena dampak obesitas" dapat ditarik ke bawah untuk menampilkan gambar bawah "sesudah terkena dampak obesitas". Untuk menunjukkan dampak perubahan dibalikinya, bagian bawah kertas dapat ditarik.

Dalam buku interaktif untuk anak-anak, cara ini disebut *Mechanism Pull-tab/Sliding Picture Book*, di mana sebagian gambar dipotong mengikuti pola tertentu, seperti mulut, tangan, atau baju, lalu di balik halaman diselipkan kertas strip (tab) yang dapat ditarik atau digeser. Gambar baru muncul melalui potongan sebelumnya saat tab digerakkan, menghasilkan perubahan seperti ekspresi wajah, warna pakaian, atau gerakan tubuh.

F. Halaman 30 sampai 31



Gambar 12. Tampilan isi buku halaman 30 dan 31

(sumber: pribadi)

Metode ini menggunakan potongan kertas yang dapat dibuka dan ditutup (*lift the flap*), seperti pintu di halaman. Saat flap diangkat, bagian dalam gambar yang sebelumnya tersembunyi akan terlihat, yang sebelumnya dibuka memperlihatkan gigi sehat dan setelahnya menampilkan gigi yang memiliki karies.

G. Halaman 36 sampai 37



Gambar 13. Tampilan isi buku halaman 36 dan 37

(sumber: pribadi)

Di akhir cerita Ibu Mia, Mia dengan ingin tahu bertanya kepada ibunya bagaimana menghindari efek negatif mengonsumsi gula berlebihan. Pada Halaman ini menggunakan metode halaman lipat yang diperpanjang, yang berarti bahwa halaman menjadi lebih panjang atau lebih lebar saat dibuka daripada ukuran buku biasa.

H. Halaman 38 sampai 39



Gambar 14. Tampilan isi buku halaman 38 dan 39

(sumber: pribadi)

Di belakang gambar anak terdapat dua potongan garis tipis horizontal yang berfungsi sebagai jalur untuk menempelkan tab di antara kedua garis. Tab ini kemudian ditempelkan di bagian belakang karakter anak. Posisi tubuh anak pada gambar dapat berubah seolah-olah bergerak dengan menarik ke atas dan kebawah atau menggeser tab tersebut. Metode ini digunakan untuk memberikan gerakan pada karakter yang seakan melakukan lompat tali.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam buku Bahaya Gula Minuman Kemasan, teknik pull-the-tab adalah model yang paling banyak digunakan. Beberapa halaman menampilkan perubahan gambar melalui tarikan tab, menunjukkan gerakan tubuh anak, menarik selimut, dan perbandingan sebelum dan sesudah efek obesitas. Pengembang buku cerita memilih metode ini karena mudah digunakan, mudah diakses oleh anak-anak, dan efektif untuk menunjukkan proses perubahan secara langsung. Anak-anak dapat melihat perubahan secara bertahap dengan menarik tab, seperti bagaimana tubuh mereka berubah karena minum gula berlebihan. Metode ini tidak hanya membuat pesan edukatif lebih jelas dan mudah diingat.

Pengembang buku cerita interaktif harus terus mengembangkan dan menggabungkan berbagai teknik interaktif lain yang sesuai dengan usia pembaca agar proses belajar menjadi menyenangkan dan efektif. Sangat disarankan agar anak-anak dapat berpartisipasi secara langsung dengan mudah dengan menggunakan komponen mekanisme yang mudah digunakan, seperti lift-the-flap dan pull-tab. Mengadaptasi konten ke versi digital, seperti e-book interaktif atau aplikasi mobile, untuk menjangkau anak-anak yang familiar dengan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Sartono, E. K. E., & Irawati, E. (2019). The effect of child-friendly lift-the-flap story books on the creative thinking ability. *International Journal of Educational Research Review*, 4, 734-741. <https://doi.org/10.24331/ijere.628722>
- Hearne, B. G., & Stevenson, D. (2000). *Choosing books for children: A commonsense guide*. University of Illinois Press.
- Jacqueline Reid-Walsh. (2007). Eighteenth-century flap books for children: Allegorical metamorphosis and spectacular transformation. *The Princeton University Library Chronicle*, 68(3), 751-790. <https://doi.org/10.25290/prinunivlibrchro.68.3.0751>
- Restanto, M. (2016). The use of picture book in teaching reading for junior high school students. *Journal of English and Education*, 4(2), 49-62. <http://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/download/4632/3231>
- D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis teknik dan perkembangan buku pop-up. *Narada Jurnal Desain Dan Seni*, 6(1), 129. <https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007>

- Umar, I. M., & Kawulur, J. N. (2022). Perancangan buku interaktif digital edukasi rambu untuk anak usia dini. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 90-106. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i1.2343>
- Birmingham, D. (1999). *Pop Up!: A manual of paper mechanisms*. https://openlibrary.org/books/OL8729930M/Pop_Up%21
- Loewenfeld, V. (1957). *Creative and mental growth* (3rd ed.).
- Sartono, K. E., Pujiastuti, P., & Meylana, D. A. (2018). The child-friendly-based lift-the-flap story book: Does this media affect the students' academic self-efficacy in mathematics learning? *Journal of Education and Practice*, 9(24), 97-102. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042065>
- Wigan, M. (2008). *Basics Illustration 03: Text and image*. <https://doi.org/10.5040/9781350088818>
- Salinsbury, M., & Styles, M. (2020). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. Laurence King Publishing.
- Hiner, M. (1985). *Paper engineering for pop-up books and cards*. Tarquin Publication.
- Anggara, M. B., & Waluyanto, H. D. (2014). Perancangan buku cerita bergambar interaktif pendidikan karakter untuk anak usia 4-6 tahun (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Wilianto, D., Ardana, I. G. N., & Handoko, C. T. (2013). Perancangan buku cerita bergambar interaktif berjudul "Our World is Our Home" bertema pelestarian lingkungan (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Wilianto, J. W. (2013). Perancangan buku interaktif pencegahan diabetes melitus pada anak-anak (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Ghozalli, E. S. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Rizkika, N., & Christiono, S. (2018). Efektivitas buku pop-up terhadap pemahaman kesehatan gigi anak berkebutuhan khusus. *Indonesian Journal of Paediatric Dentistry*, 1(1), 22-25.
- Yanto, N., Muliana, G. H., & Zubair, S. (2023). The effect of pop-up book media in science learning: A literature review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 214-220. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1772>
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan ragam profesi sebagai sarana pengembangan minat pelajar usia dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828-834. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.881>
- Permanasari, Y., Luciasari, E., & Aditianti, A. (2013). Pengembangan media edukasi gizi melalui buku mewarnai untuk peserta pendidikan anak usia dini (PAUD). *Penelitian Gizi dan Makanan (The Journal of Nutrition and Food Research)*, 36(1), 31-43.