

ABSTRACT

Makalah ini menyajikan sebuah proyek desain yang ditujukan untuk mengatasi masalah obesitas yang meningkat di kalangan remaja karena konsumsi gula yang berlebihan. Menargetkan remaja berusia 13-15 tahun, Gen Z dari kelas ekonomi menengah ke atas di Bekasi, proyek ini mengidentifikasi kurangnya kesadaran di kalangan remaja mengenai risiko kesehatan yang terkait dengan asupan gula yang tinggi, yang dapat menyebabkan obesitas. Untuk mengatasi masalah ini, penulis ingin membuat buku ilustrasi interaktif yang menginformasikan tentang gula yang dapat menyebabkan obesitas dan cara mencegahnya, menggunakan fitur augmented reality dengan animasi video. Buku ini bertujuan untuk memberi tahu remaja tentang bahaya konsumsi gula yang berlebihan melalui ilustrasi yang menarik dan interaktif. Tujuan desain tersebut termasuk meningkatkan kesadaran remaja akan kesehatan dan pada akhirnya mencegah dampak negatif dari konsumsi gula yang tinggi pada remaja.

Kata Kunci: *Obesitas, Konsumsi Gula, Remaja, Buku Ilustrasi, Realitas Tertambah, Kesadaran Kesehatan.*