

H. Analisa Data

Berdasarkan dari identifikasi data, tahap selanjutnya menganalisis data untuk menjelaskan hasil dari identifikasi data dengan menyesuaikan kebutuhan data yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan karya. Berikut hasil analisis data yang diperoleh:

1. Segmentasi:

a. Target Market

1) Demografis

Usia : Anak-anak usia 8-10 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Ekonomi : Menengah keatas

Pendidikan : Pendidikan anak sekolah dasar

Agama : Semua agama

2) Geografis

Semua anak sekolah dasar yang berada di wilayah Indonesia khususnya wilayah Surakarta.

3) Psikografis

Anak-anak yang suka membaca sambil bermain dan memiliki kecenderungan dalam mempelajari hal-hal baru.

4) *Behavior*

Anak-anak yang memiliki minat membaca dan dapat memahami isi buku cerita bergambar dalam bentuk buku cetak atau digital.

b. Target Audiens

1) Demografis

Usia : 22-43 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Ekonomi : Menengah keatas

Pendidikan : SMA-perguruan tinggi

Agama : Semua agama

2) Geografis

Semua guru sekolah dasar di seluruh wilayah Surakarta atau Solo Raya dan orang tua yang mempunyai anak sedang menempuh sekolah dasar di wilayah Surakarta.

3) Psikografis

Guru sekolah dasar dan orang tua yang mencemaskan kebiasaan siswa atau anak sekolah dasar yang cepat bosan membaca buku, sehingga membutuhkan sarana untuk mengedukasi serta menghibur khususnya dalam mengenalkan isu global seperti perubahan iklim tropis kepada siswa dengan cara yang menarik dan interaktif.

4) *Behavior*

Guru sekolah dasar dan orang tua yang mendampingi siswa dalam proses belajar untuk pemahaman tentang isi *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” sebagai sarana edukasi dasar dalam pengetahuan perubahan iklim serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan.

2. *USP (Unique Selling Proposition)*

USP (Unique Selling Propostion) merupakan suatu faktor pembeda yang menampilkan keunikan dan kelebihan. *USP* dari iklim tropis, keunikan yang dimiliki iklim tropis tidak dimiliki dengan iklim lainnya. Sinar matahari sepanjang tahun, lama siang dan malam sama, suhu yang relatif tinggi dan stabil, memiliki dua musim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Kondisi ini membuat pertumbuhan vegetasi yang subur dengan keanekaragaman hayati serta dalam sektor pertanian dapat produktif sepanjang tahun.

Keanekaragaman flora, fauna dan sumber daya alam di wilayah iklim tropis menjadi pusat ekosistem dunia serta berperan penting dalam mengatur iklim global karena menyimpan karbon terbesar. Keunikan ini menjadikan iklim tropis sebagai topik yang relevan sebagai materi edukasi lingkungan dalam upaya meningkatkan kesadaran menjaga lingkungan untuk pengetahuan dan landasan kepedulian terhadap lingkungan. Mengenali tanda-tanda perubahan iklim, memahami faktor penyebabnya, dan mengetahui solusi yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

3. *ESP (Emotional Selling Proposition)*

ESP (Emotional Selling Proposition) merupakan strategi untuk membangkitkan emosional kepada pembaca dengan memperhatikan kebutuhannya. *ESP* dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” yaitu mendorong rasa penasaran dan kegembiraan anak melalui cerita petualangan yang menghibur, meningkatkan suasana hati

yang ceria dengan penggunaan warna cerah dan visualisasi karakter yang lucu sesuai dengan perkembangan usianya. “Petualangan Iklim Di Negeri Tropis” ni mengusung tema menjaga lingkungan mengurangi dampak dari perubahan iklim tropis sebagai upaya membangun emosi pada anak untuk mengetahui apa hubungan menjaga lingkungan dengan perubahan iklim tropis yang berpengaruh terhadap kehidupannya. Melalui ilustrasi yang menarik, *Smart Explorer Book* ini diharapkan bisa menjadi media edukasi membantu guru dalam mengembangkan literasi sains dan mengajarkan empati kepada siswanya terhadap lingkungan sekitar.

4. **Positioning**

Positioning merupakan strategi penempatan citra suatu produk supaya melekat dalam benak konsumen, dengan tujuan untuk menciptakan kesan yang positif, relevan dan sesuai dengan keinginan target marketnya. *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”, media ini dirancang mengarah pada interaktivitas dengan visual yang sesuai karakteristik anak. Gaya visual yang digunakan pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” ini adalah gaya visual *flat cartoon*. Gaya visual ini menekankan kesederhanaan bentuk, visual yang ekspresif, dan penggunaan warna-warna cerah serta memiliki ciri ilustrasi yang lucu sering ditemukan pada buku cerita bergambar, majalah anak-anak, komik, televisi dan media lainnya. Sehingga gaya visual *flat cartoon* diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam membaca buku.

Smart Explorer Book ini dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti, soal uraian, dan teka-teki sebagai sarana penunjang pemahaman materi, selain itu juga melibatkan secara langsung anak dalam pembelajaran. *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” dirancang sebagai solusi bagi orang tua yang memiliki anak sedang menempuh sekolah dasar dan guru sekolah dasar, sebagai sarana edukasi serta menghibur khususnya dalam mengenalkan dampak dan perubahan iklim tropis serta sarana edukasi lingkungan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi saat ini

I. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan suatu kesatuan desain komunikasi visual yang diterapkan dalam merancang *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Strategi kreatif digunakan untuk menyampaikan pesan melalui pendekatan visual dan verbal dengan mempertimbangkan konsep-konsep dalam perancangan, yaitu konsep estetis, matrik visual, moodboard, konsep teknis, serta media plan.

1. Konsep Estetis

Konsep estetis dalam perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” ini menekankan pada elemen visual untuk menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan kepada pembaca. Konsep estetis pada perancangan ini selain sebagai media komunikasi juga untuk menarik perhatian serta membangkitkan emosional

kepada pembaca. Elemen visual pada konsep estetis diantaranya gaya visual, verbal, aktivitas interaktif.

a. Visual

1) *Layout*



Gambar 1. Referensi *Spread Page Layout*
Sumber: (www.behance.net/theencyclopedia)

Jenis *layout* yang digunakan pada *Smart Explorer Book* ini adalah *Spread page layout* merupakan tata letak sebuah ilustrasi yang mengisi 2 halaman kanan dan kiri menjadi kesatuan visual yang utuh. Penataan teks mempertimbangkan ruang kosong yang tersedia untuk menyiptakan keseimbangan komposisi antara elemen verbal

dengan visual. Komposisi layout yang banyak digunakan yaitu komposisi *rule of third* dan *unbalance*.

2) Warna

Penggunaan warna pada perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” adalah palet warna *flat carton*, yaitu warna yang cerah dan ceria disesuaikan pada karakter anak sekolah dasar. Pemilihan warna tersebut sebagai stimulus visual yang bertujuan untuk meningkatkan atensi anak-anak serta mendukung perkembangan kognitif dan emosionalnya.

Palet Warna Flat Design



Gambar 2. Palet Warna Flat Design
Sumber : (Colorspallete.source.Dribbble)

Palet Warna kartun

GREEN SEA #16A085	SUN FLOWER #F1C40F
EMERLAND #2ECC71	ORANGE #F39C12
NEPHRITIS #27AE60	CARROT #E67E22
PETER RIVER #3498DB	PUMPKIN #D35400
BELIZE HOLE #2980B9	ALIZARIN #E74C3C
AMETHYST #9B59B6	POMEGRANATE #C0392B
WISTERIA #8E44AD	CLOUDS #ECF0F1
WET ASPHALT #34495E	SILVER #BDC3C7
MIDNIGHT BLUE #2C3E50	CONCRETE #95A5A6
NIGHT SHADE #2C3E50	ASBESTOS #7F8C8D

Gambar 3. Palet Warna *Cartoon*
Sumber : (CodeHim)

3) Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih, mengatur dan menata huruf yang menjadi salah satu elemen visual dalam sebuah desain. Tipografi bertujuan untuk membuat visual yang menarik dan menyampaikan pesan secara efektif melalui teks. Jenis *font* yang digunakan adalah *san serif* yang karakternya konsisten, modern, fleksibel serta memiliki kesan minimalis sehingga memperjelas teks dan memudahkan anak dalam membaca. *Smart Explorer Book* ini terdapat 2 *font* yang digunakan yaitu:

(a) Poetsen One



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4. *Font* Poetsen One
Sumber: (Adobe Illustrator)

Nama *Font* : *Poetsen One*
Oleh : Rodrigo Fuenzalida
Jenis : *Sans Serif*
Lisensi : *Free for Commercial*
Kegunaan : *Headline dan Baseline*

(b) Joy For Fun

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5. *Font Joy For Fun*
Sumber: (Adobe Illustrator)

Nama *Font* : *Joy For Fun*
Oleh : Andrzej Gdula
Jenis : *Sans Serif*
Lisensi : *Free for Commercial*
Kegunaan : *Subheadline, body copy dan Baseline*

4) Ilustrasi



Gambar 6. Referensi Gaya *Flat Cartoon*
Sumber: (<https://pin.it/4LEfNWI1b>)

Gaya ilustrasi pada perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” ini menggunakan gaya visual

flat cartoon. Gaya visual *flat cartoon* adalah suatu gambar yang memiliki karakter visual dengan kesederhanaan bentuk, penggunaan warna-warna cerah, ekspresis, serta visual yang lucu menyesuaikan karakter pada anak.

b. Verbal

1) *Headline*

Headline pada perancangan *Smart Explorer Book* ini akan bertuliskan “Petualangan Iklim Di Negeri Tropis”. Penulisan *headline* menggunakan *font poetsen one* dengan huruf kapital letaknya pada bagaian atas dengan ukuran besar.

2) *Subheadline*

Subheadline merupakan kalimat yang memperjelas informasi, berukuran lebih kecil dibandingkan dengan *headline*. *Subheadline* pada perancangan ini akan bertuliskan “*Smart Explorer Book*” dengan menggunakan *font* penulisan yaitu *joy for fun*.

3) *Baseline*

Baseline merupakan elemen penutup sebuah desain, biasanya berupa identitas dari sebuah perusahaan atau pencipta karya yang terletak dibagian bawah. *Baseline* pada perancangan ini akan bertuliskan nama pencipta karya “Writer and Illustrator Hetti Andraeni”. “Writer and Illustrator” dengan menggunakan *font joy for fun* sedangkan “Hetti Andraeni” dengan menggunakan *font poetsen one*.

4) *Body Text*

Body text merupakan narasi atau teks yang memiliki peran penting dalam menyampaikan sebuah pesan kepada pembaca. *Font body text* yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu *font joy for fun*.

5) Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang bertujuan untuk memberikan gambaran isi cerita kepada pembaca. Sinopsis pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” adalah Abel dan Rio, dua sahabat pemberani yang tinggal di negeri tropis, mereka suka berpetualangan bersama Bang Toni yang bijaksana serta mengetahui semua tentang negeri tropis. Memulai petualangan seru di hutan, mereka belajar tentang cuaca dan iklim tropis yang memiliki dua musim. Mereka memperhatikan perubahan aliran sungai dan mempelajari peran angin muson. Di dalam hutan, mereka memahami pentingnya menjaga hutan serta melakukan reboisasi. Melalui fotosintesis pohon menyerap karbon dioksida sehingga dapat melawan pemanasan global. Ketika berencana mencari ikan, sungai yang menjadi tujuan mereka justru tercemar sampah. Bang Toni mengajak Rio dan Abel untuk membersihkannya dan memisahkan sampah organik dan anorganik untuk didaur ulang menjadi kompos dan pot tanaman.

6) *Storyline*

Storyline adalah alur cerita yang dibuat untuk menggambarkan peristiwa cerita secara terstruktur yang bertujuan sebagai kerangka cerita mencakup bab, dialog dan narasi yang dapat mempermudah dalam proses pembuatan karya. *Storyline* pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” sebagai berikut :

Halaman	Isi Cerita
1-2	<p>Judul Bab Jejak Tropis</p> <p>Narasi Di sebuah negeri tropis, tinggallah Abel dan Rio, dua sahabat pemberani. Mereka suka berpetualangan dan mempelajari perubahan iklim bersama Bang Toni yang mengetahui semua tentang negeri tropis. Di pagi hari, Abel dan Rio menjelajahi hutan bersama Bang Toni. Langit tampak biru cerah.</p> <p>Rio “Hari ini cerah sekali ya!”</p> <p>Abel “Semalam sempat turun hujan deras, lho...”</p> <p>Narasi Cuaca : panas, dingin, berawan, berangin, cerah, hujan.</p> <p>Bang Toni “Nah, ini adalah cuaca. Cuaca adalah kondisi udara suatu wilayah pada waktu tertentu dan berubah-ubah.”</p>
3-4	<p>Narasi Mereka melanjutkan perjalanannya, tak lama tiba di sebuah tempat lapang yang dikelilingi pepohonan. Dengan semangat Abel dan Rio mendirikan tenda dengan arahan yang diberikan Bang Toni. Setelah tenda berdiri mereka duduk di bawah pohon, sambil menikmati suasana sekitar dan berbincang.</p> <p>Rio “Bang Toni, cuaca bisa berubah dalam waktu singkat, bagaimana dengan iklim?”</p> <p>Bang Toni “ Iklim adalah pola cuaca di suatu wilayah dengan jangka waktu yang lama kisaran 30 tahun. Misalnya iklim tropis.” Terletak di sekitar garis khatulistiwa antara 0°LU-23,5°LU dan 0°LS-23,5°LS.</p>

	<p>Abel “Apa itu iklim tropis, bang?”</p> <p>Bang Toni “Iklim tropis adalah iklim yang hangat sepanjang tahun. Memiliki dua musim, musim hujan dan musim kemarau. Indonesia terbentang dari 6° LU-11° LS, 95°BT - 141° BT.</p>
5-6	<p>Narasi Di sore hari, mereka mencari ikan di sungai yang dekat dengan tempat perkemahannya.</p> <p>Abel “Bang Toni, kenapa aliran sungai terkadang deras, terkadang juga air sungai surut?”</p> <p>Bang Toni “Itu karena siklus musim. Saat musim hujan biasanya terjadi pada bulan oktober - april. Angin muson barat membawa uap air sehingga terjadi hujan, aliran sungai penuh dan tanaman tumbuh subur.”</p> <p>Rio “Lalu bagaimana perbedaan dengan musim kemarau bang?”</p> <p>Bang Toni “Musim kemarau terjadi mulai bulan april-oktober, saat angin muson timur membawa udara kering. Sehingga jarang terjadi hujan, air sungai menyusut serta udara terasa panas.”</p>
7-8	<p>Ilustrasi Siklus Angin Muson Barat. Siklus Angin Muson Timur.</p>
9-10	<p>Aktivitas Interaktif : Soal Uraian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi udara di suatu wilayah pada waktu tertentu yang dapat berubah-ubah secara cepat, disebut apa? 2. Sebutkan macam-macam cuaca pada iklim tropis! 3. Apa yang dimaksud dengan iklim? 4. Jelaskan yang dimaksud dengan iklim tropis! 5. Sebutkan ciri-ciri dari iklim tropis! 6. Sebutkan 2 musim yang ada di negeri beriklim tropis! 7. Mengapa musim hujan dapat terjadi? 8. Musim kemarau biasa terjadi pada bulan apa? 9. Apa dampak yang terjadi jika musim hujan tiba? 10. Apa dampak yang terjadi jika musim kemarau tiba? <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
11-12	<p>Judul Bab Hijaukan Lingkungan</p> <p>Narasi Abel dan Rio pergi ke hutan untuk melakukan reboisasi bersama Bang Toni. Dalam perjalanannya mereka melihat papan yang tertulis. “HUTAN MENYERAP KARBON DIOKSIDA & MENGHASILKAN</p>

	<p>OKSIGEN MELALUI FOTOSINTESIS. MARI KITA JAGA!!”</p> <p>Rio “Bang Toni, apa itu karbon dioksida dan fotosintesis?”</p> <p>Bang Toni “Karbon dioksida adalah gas yang dihasilkan oleh aktivitas manusia, seperti membakar sampah, asap kendaraan bermotor, limbah asap pabrik yang menyebabkan bumi terasa panas atau disebut pemanasan global. Fotosintesis adalah proses tumbuhan menangkap sinar matahari, menyerap karbon dan air menjadi makananya (glukosa) dan menghasilkan oksigen.”</p> <p>Narasi Mereka melanjutkan perjalanannya untuk melakukan reboisasi.</p>
13-14	<p>Narasi Abel merenung, kemudian bertanya.</p> <p>Abel “Jadi, hutan membantu kita melawan pemanasan global bang?”</p> <p>Bang Toni “Benar sekali. Tumbuhan menyerap karbon dioksida sehingga dapat mengurangi jumlah karbon dioksida di atmosfer melalui fotosintesis. Diubah menjadi makanannya yaitu glukosa yang disimpan di daun, batang, dan akar. Hasil penyimpanannya disebut biomassa. Biomassa dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan bakar yang ramah lingkungan.”</p> <p>Ilustrasi Siklus fotosintesis.</p>
15-16	<p>Narasi Dari kejauhan mereka melihat area hutan yang gundul, Abel sedih melihatnya.</p> <p>Abel Kenapa hutan ini ditebang?”</p> <p>Bang Toni “Karena ulah manusia yang tidak bertanggung jawab. Padahal, peran hutan sangat penting untuk menyerap karbon dioksida dan menjaga keseimbangan iklim.”</p> <p>Narasi Rio berfikir sejenak lalu berkata.</p> <p>Rio “Bang, apa kita melakukan reboisasi di area ini?”</p> <p>Bang Toni “Keren sekali idemu Rio.”</p>
17-18	<p>Narasi Dampak dari hutan gundul adalah tanah longsor, krisis iklim, erosi tanah, banjir, kekeringan, pemanasan global</p>

	<p>serta hilangnya habitat flora dan fauna. Dengan semangat mereka menanam pohon.</p> <p>Bang Toni “Dengan melakukan reboisasi, kita membantu menjaga keseimbangan hutan.”</p> <p>Abel dan Rio “kami siap menjaga hutan dan lingkungan sekitar bang.”</p>
19-20	<p>Aktivitas Interaktif : Teka Teki Silang</p> <p>Lima Soal Menurun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil fotosintesis yang menjadi sumber makanan bagi tumbuhan. 2. Tempat tumbuhan menyimpan makannya selain batang dan akar. 3. Hasil gas dari aktivitas manusia yang mengakibatkan pemanasan global. 4. Bagian tumbuhan yang ada didalam tanah dan menyerap air. 5. Gas yang dihasilkan tumbuhan saat fotosintesis. <p>Lima soal mendatar</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Salah satu dampak dari hutan yang gundul. 7. Penyebab utama perubahan iklim. 8. Bahan bakar ramah lingkungan yang berasal dari tumbuhan. 9. Proses tumbuhan menyerap karbon dioksida menjadi oksigen dan glukosa. 10. Upaya penanaman kembali hutan yang gundul. <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
21-22	<p>Judul Bab Aksi Alam</p> <p>Narasi Abel dan Rio pergi mencari ikan di sungai yang dekat dengan hutan bersama Bang Toni.</p> <p>Rio “Bang Toni dan Abel... Lihat, banyak sampah plastik dan sisa makanan yang mengapung di sungai”</p> <p>Abel “Bagaimana ini bisa terjadi bang”</p> <p>Bang Toni “Sungai yang tercemar, karena manusia membuang sampah sembarangan. Ini dapat merusak ekosistem di dalamnya dan berpotensi menghasilkan gas metana sehingga dapat memperburuk perubahan iklim. Kita harus melakukan sesuatu!!”</p>
23-24	<p>Bang Toni “Bagaimana kalau kita bersihkan sungai ini?”</p> <p>Abel dan Rio “Iya Bang, kami siap membersihkannya...”</p> <p>Narasi</p>

	<p>Kegiatan yang rencana awalnya mencari ikan berubah membersihkan sungai. Dengan semangat mereka membersihkannya, Bang Toni menggunakan serok untuk mengambil sampah yang mengapung, sementara Abel dan Rio mengumpulkan sampah yang berada di tepi sungai. Mereka memisahkan sampah yang dikumpulkannya.</p> <p>Abel “Ini sampah organik seperti daun dan sisa makanan bang.”</p> <p>Rio Dan ini sampah anorganik seperti plastik dan kaleng bang.”</p>
25-26	<p>Narasi Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebunnya, mengajarkan dua cara mudah mengolah sampah yang ramah lingkungan.</p> <p>Bang Toni “Kita akan mengolah sampah-sampah ini, sampah organik dibuat menjadi kompos dan sampah anorganik menjadi pot tanaman.”</p> <p>Abel “Bagaimana cara mengubah sampah organik menjadi kompos bang?”</p> <p>Bang Toni “Masukan sampah organik ini ke dalam pot yang sudah ada tanahnya, kemudian kita timbun lagi dengan tanah. Seiring waktu sampah mengalami pembusukan sampai terurai sehingga dapat menyuburkan tanaman.”</p>
27-28	<p>Narasi Setelah selesai membuat kompos mereka melanjutkan membuat pot tanaman dari sampah anorganik.</p> <p>Rio “Lalu bagaimana mengubah sampah anorganik menjadi pot tanaman bang?”</p> <p>Bang Toni “Untuk kaleng cukup lubangi disekelilingnya dan untuk botol plastik, potong menjadi 2 serta dilubangi untuk jalur keluar air. Rio tolong isi botol ini dengan tanah dan Abel tolong ambilkan botol itu!”</p> <p>Narasi Mereka berantusias dan menyelesaikannya.</p>
29-30	<p>Aktivitas Interaktif : Soal Uraian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa Abel, Rio dan Bang Toni tidak jadi mencari ikan di sungai? 2. Mengapa sungai dapat tercemar? 3. Apa dampak dari sungai yang tercemar? 4. Ada berapa jenis sampah dan sebutkan!

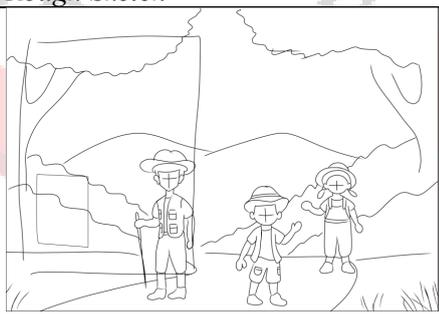
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengapa Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebunnya setelah membersihkan sungai? 6. Jelaskan proses mengubah sampah organik menjadi kompos sesuai yang diajarkan Bang Toni! 7. Jelaskan proses mengubah sampah anorganik menjadi pot tanaman sesuai yang diajarkan Bang Toni! 8. Mengapa sungai yang tercemar dapat memperburuk keadaan iklim? 9. Apa manfaat kompos bagi tanaman? 10. Apa yang bisa diteladi dari sikap Abel dan Rio? <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
--	--

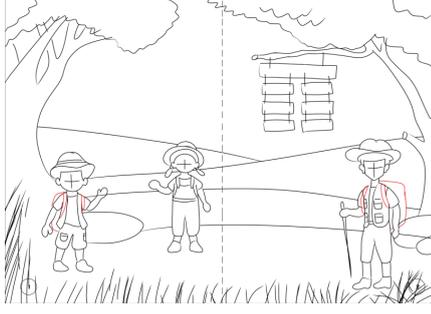
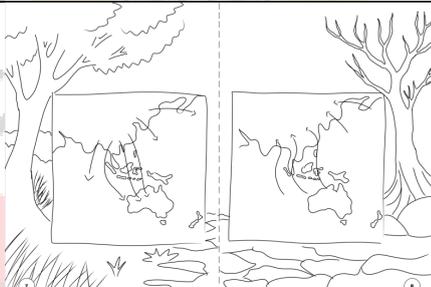
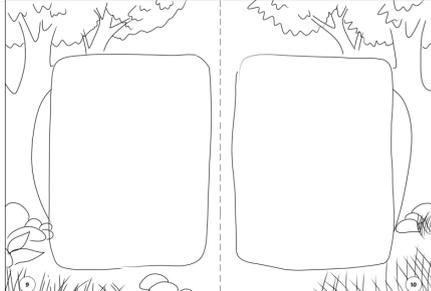
Tabel 1. *Storyline Smart Explorer Book*
 “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

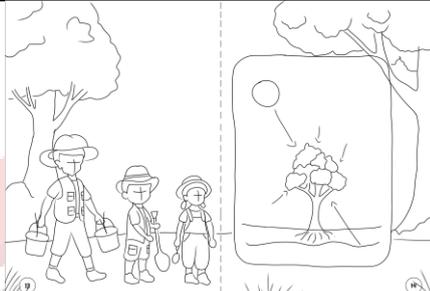
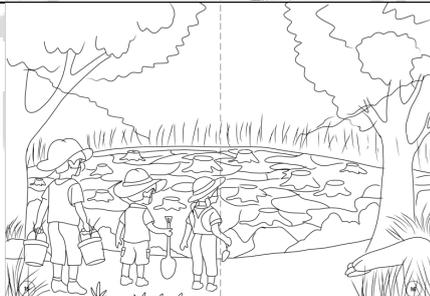
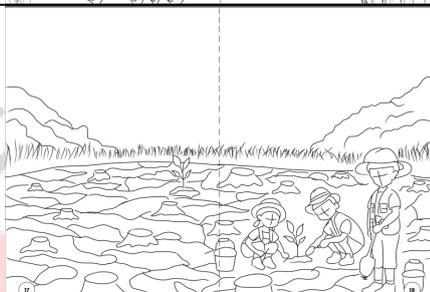
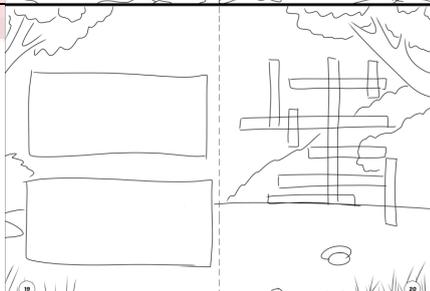
7) *Storyboard*

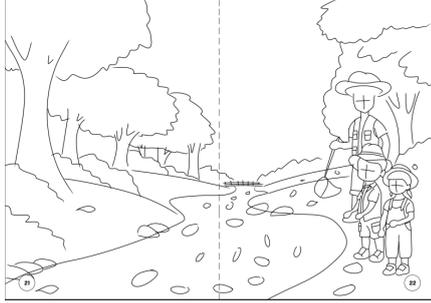
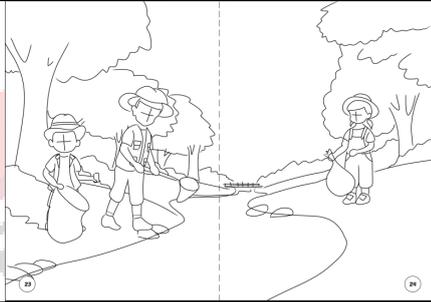
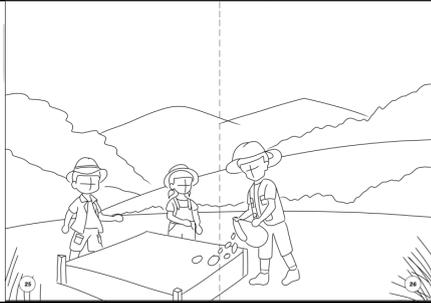
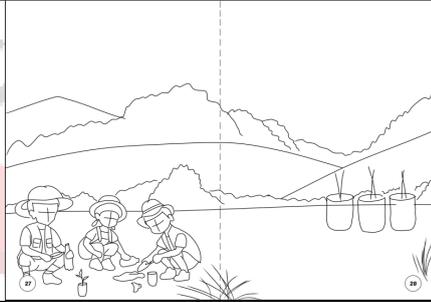
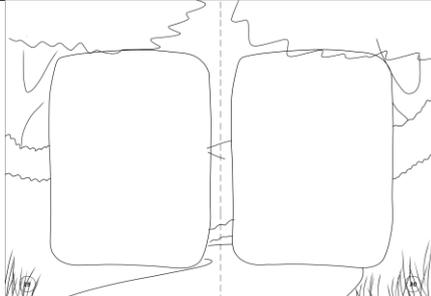
Storyboard adalah urutan ilustrasi yang menggambarkan alur cerita sebelum pembuatan *final design*, sebagai panduan ilustrasi setiap halaman serta dilengkapi dengan penjelasan singkat isi cerita.

Storyboard pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” sebagai berikut :

Halaman	<i>Rough Sketch</i>	Keterangan
<i>Cover</i>		Sebagai <i>cover</i> depan dan belakang. Terdapat judul, ilustrasi Abel, Rio dan Bang Toni dengan latar hutan. <i>Cover</i> belakang dilengkapi sinopsis dan <i>QR Code</i> .

1-2		<p>Di pagi hari, Abel dan Rio menjelajahi hutan bersama Bang Toni. Langit tampak biru cerah.</p>
3-4		<p>Mereka tiba di tempat lapang yang dikelilingi pohon, lalu mendirikan tenda bersama kemudian duduk menikmati suasa sambil berbincang dibawah pohon.</p>
5-6		<p>Sore hari mereka pergi mencari ikan yang dekat dengan tempat perkemahannya.</p>
7-8		<p>Ilustrasi siklus angin muson barat dan siklus angin muson timur.</p>
9-10		<p>Aktivitas interaktif : 10 soal uraian.</p>

11-12		Abel dan Rio pergi ke hutan bersama Bang Toni untuk melakukan reboisasi dan menemukan papan bertuliskan ajakan menjaga hutan.
13-14		Meraka melanjutkan perjalanannya sambil berbincang tentang hutan membantu melawan pemanasan global melalui fotosintesis.
15-16		Dari kejauhan mereka melihat area hutan yang gundul.
17-18		Bang Toni, Abel dan Rio menanam pohon di area hutan gundul.
19-20		Aktivitas interaktif : 10 teka teki silang.

21-22		<p>Abel dan Rio bersama Bang Toni berencana mencari ikan di sungai yang dekat dengan hutan, namun saat tiba di tujuan, mereka melihat banyak sampah mengapung yang mencemari sungai.</p>
23-24		<p>Rencana mencari ikan berubah menjadi aksi membersihkan sungai dan sekitarnya.</p>
25-26		<p>Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebun untuk belajar mengolah sampah. Sampah organik dibuat menjadi kompos tanaman.</p>
27-28		<p>Kemudian mereka membuat pot tanaman dari sampah anorganik. Dengan antusias, Rio dan Abel mengikuti arahan Bang Toni dan menyelesaikannya.</p>
28-30		<p>Aktivitas interaktif : 10 soal uraian.</p>

Tabel 2. *Storyboard Smart Explorer Book*
 “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

c. Aktivitas Interaktif

Perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” terdapat 2 jenis aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman pembaca, yaitu:

1) Soal Uraian

Soal uraian merupakan jenis soal yang dirancang untuk mendorong anak dalam berpikir kritis serta memperkuat daya ingat anak mengenai materi yang telah dipelajari.

2) Teka-Teki

Teka-teki merupakan soal pertanyaan yang disampaikan dalam bentuk kalimat atau gambar, disajikan dalam bentuk ambigu atau dengan instruksi yang dapat memecahkan masalah tersembunyi. Jenis teka teki dalam perancangan ini yaitu teka-teki silang. Teka-teki silang merupakan permainan kata yang mengajak kita untuk mengisi kotak-kotak kosong yang tersusun horizontal dan vertikal dengan huruf petunjuk yang diberikan untuk membantu dalam menjawab pertanyaan. Teka-teki dapat membantu kreativitas dan logika anak dalam menyelesaikan jawaban dengan tepat serta sebagai hiburan yang menjadi sarana edukasi yang menyenangkan dan efektif dalam proses pembelajaran.

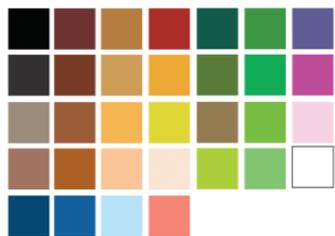
2. Matrik Visual

<i>Headline</i>	
Alternatif 1	Poetsen One
Alternatif 2	CHEWY BUBBLE
Alternatif 3	
Alternatif 4	
Alternatif 5	

Tabel 3. Matrik Visual *Font Headline*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

<i>Subheadline</i>	
Alternatif 1	<p>Joy For Fun</p>
Alternatif 2	<p>Open Sans Lorem Ipsum is simply dummy text.</p>
Alternatif 3	<p>Nunito Latin • Cyrillic • Кириллица • Кирилица • Ѓирилица</p>
Alternatif 4	<p><i> Lorem Ipsum is simply dummy text </i> Ananda <i>Black Personal Use Typeface</i> © 2021</p>
Alternatif 5	<p>EXCLUSIVE EDITION EAST WOOD EMBROIDERY DISPLAY BX FONT</p>

Tabel 4. Matrik Visual *Font Subheadline*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

<i>Color Palette</i>	
Alternatif 1	
Alternatif 2	
Alternatif 3	<p><i>Neutral Paradise</i></p> 
Alternatif 4	<p>Light Pastel COLOR PALETTE FOR PROCREATE</p> 
Alternatif 5	<p><i>Summer Fruits</i></p> 

Tabel 5. Matrik Visual *Color Pallete*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

Layout

Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3



Alternatif 4	
Alternatif 5	

Tabel 6. Matrik Visual *Layout*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

Gaya Visual	
Alternatif 1	
Alternatif 2	

<p>Alternatif 3</p>	 <p>An illustration of a woman with dark hair, wearing a white long-sleeved shirt, a red vest, dark blue trousers, and white sneakers. She is walking on a light brown path through a green park with bushes and a few pink clouds in the sky.</p>
<p>Alternatif 4</p>	 <p>An illustration of two children, a boy and a girl, flying a kite in a grassy field. The boy is wearing a red shirt and brown shorts, and the girl is wearing a purple shirt and yellow shorts. They are holding strings attached to a red and purple kite flying in a blue sky with white clouds. There are green trees and small white flowers in the foreground.</p>
<p>Alternatif 5</p>	 <p>An illustration of a woman in a white dress holding a branch of fruit. The scene is surrounded by various fruits like oranges and blueberries, and a circular graphic with a bee. Text elements include "750ML", "42% VOL.", "HANDCRAFTED IN ALCANTARA", and "BASED ON JUNEPE AND ORANGE".</p>

Tabel 7. Matrik Visual Ilustrasi
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

3. MoodBoard



Gambar 7. Moodboard
Sumber: (Hetti Andraeni, 2025)

Moodboard untuk konsep *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” menggunakan palet warna yang *flat carton* dan gaya visual *flat cartoon* dengan memiliki kesederhanaan bentuk, penggunaan warna-warna cerah, ekspresis, serta visual yang lucu menyesuaikan karakter pada anak. Pendekatan visual ini menyesuaikan dengan karakter anak sekolah dasar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ilustrasi pada perancangan ini menggambarkan tentang pentingnya menjaga lingkungan serta dampak dari perubahan iklim tropis, dengan tujuan perancangan ini dapat menjadi media edukasi pengetahuan iklim untuk anak sekolah dasar serta menanamkan kesadaran menjaga lingkungan sedari dini. Pemilihan tipografi menggunakan dua jenis *font sans serif* yaitu *font poetsen one* dan *font joy for fun* yang dikenal memiliki

karakter konsisten, modern, fleksibel serta berkesan minimalis sehingga memperjelas teks dan memudahkan anak dalam membaca.

4. Konsep Teknis

Untuk mendukung proses perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim Di Negeri Iklim” digunakan berbagai perangkat lunak (*software*) serta perangkat keras (*hardware*) adalah sebagai berikut:

- a. Lenovo IdeaPad Slim 3 14AMN8



Gambar 8. Lenovo IdeaPad Slim 3 14AMN8
Sumber: (<https://www.softcom.co.id/product/lenovo-ideapad-slim-3-14amn8>)

Lenovo Ideapad Slim 3 14AMN8 sebagai *hardware* yang digunakan untuk pembuatan desain, ilustrasi dan animasi dalam perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

b. Mouse Wireless Logitech M220



Gambar 9. Mouse Wireless Logitech M220

Sumber: (<https://www.logitech.com/en-sa/products/mice/m220-wireless-mouse.910-004877.html>)

Mouse Wireless Logitech M220 sebagai *hardware* yang digunakan untuk menunjang dalam pembuatan desain, ilustrasi dan animasi dalam perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

c. Matepad se 11



Gambar 10. Matepad se 11

Sumber: (<https://consumer.huawei.com/en/tablets/matepad-se-11/>)

Perancangan *Smart Explorer Book* ini, Matepad se 11 sebagai *hardware* yang digunakan untuk membuat sketsa, desain karakter dan ilustrasi dalam perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

d. Stylus Pen Mixio G6 Universal



Gambar 11. Stylus Pen Mixio G6 Universal
Sumber: (<https://www.instagram.com/p/CzGdqK3JkZn>)

Stylus Pen Mixio G6 Universal sebagai perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menunjang dalam membuat sketsa, desain karakter dan ilustrasi.

e. Adobe Illustrator 2023



Gambar 12. Adobe Illustrator 2023
Sumber: (www.adobe.com, 2024)

Adobe Illustrator 2023 merupakan *software* grafis berbasis vektor. Adobe Illustrator 2023 pada perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” digunakan untuk penulisan narasi.

f. Ibis Paint X



Gambar 13. Ibis Paint X
Sumber: (www.ibispaint.com)

Ibis Paint X merupakan aplikasi untuk menggambar digital yang dapat diakses melalui Matepad. Ibis Paint X sebagai *software* yang digunakan untuk membuat ilustrasi dan desain karakter mulai dari tahap sketsa sampai dengan pewarnaan.

g. Adobe Photoshop 2022



Gambar 14. Adobe Photoshop 2022
Sumber: (www.adobe.com,2024)

Adobe Photoshop 2022 merupakan *software* grafis yang berbasis bitmap. Pada perancangan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” Adobe Photoshop 2022 digunakan untuk membuat *mockup*.

h. Heyzine



Gambar 15. Heyzine
Sumber : (<https://heyzine.com>)

Heyzine merupakan *software* yang digunakan untuk merancang media pembelajaran berbasis digital. Format akhir pada perancangan ini adalah html dan dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat mempermudah untuk di akses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan *smartphone*.

i. Google Forms



Gambar 16. Google Forms
Sumber : (<https://docs.google.com>)

Google Forms merupakan *software* yang digunakan untuk menjawab soal uraian *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” secara digital.

j. Educaplay



Gambar 17. Educaplay
Sumber : (<https://game.educaplay.com>)

Educaplay merupakan *software* yang digunakan untuk mengakses aktivitas interaktif soal teka-teki silang pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” secara digital.

5. Media Plan

a. Media Utama

a. *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”

Hasil karya utama dari perancangan ini berupa *Smart Explorer Book* cetak yang dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat diakses secara digital melalui perangkat komputer dan *smartphone*. *Smart Explorer Book* ini berisi tentang kesadaran menjaga lingkungan dan pengetahuan iklim tropis di Indonesia serta dampak dari perubahan iklim tropis. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya visual *flat cartoon* yang sesuai dengan karakter anak-anak serta penggunaan warna yang cerah, *flat carton* dan ceria sebagai stimulus visual untuk meningkatkan atensi anak serta mendukung perkembangan kognitif dan emosionalnya. *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” dilengkapi dengan aktivitas interaktif berupa soal uraian, dan teka-teki, yang menjadi sarana edukasi yang

menyenangkan dan efektif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman materi.

b. Media Pendukung

1) *T-Shirt*

Media pendukung lainnya berupa *T-shirt* atau kaos. *Design* mengunakan gaya visual *flat cartoon* yang menampilkan karakter dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” sekalian untuk mempromosikan *Smart Explorer Book* ini dipadukan dengan penggunaan warna cerah untuk menarik perhatian. *T-shirt* ini menggunakan bahan kaos yang berwarna putih dengan tujuan supaya ilustrasi terlihat jelas.

2) Poster

Poster dirancang sebagai media pendukung, jenis poster yang dirancang yaitu poster niaga, dengan pengambilan ilustrasi pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Media poster ini memudahkan dalam menyebar luaskan informasi secara mudah. Perancangan ini, selain publikasi pada media poster fisik juga menggunakan media digital dengan membagikan gambar melalui media digital yaitu *feed Instagram*.

3) Stiker Label Buku

Stiker label buku merupakan media yang dapat digunakan untuk dekorasi maupun sebagai media promosi. Stiker ini dapat ditempelkan di buku tulis sehingga membatu penyebaran informasi

mengenai *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” yang dapat menjangkau audiens dengan cara yang menarik, dan mudah diingat.

4) *Standing* Karakter

Standing karakter digunakan sebagai media pendukung. *Standing* karakter pada perancangan ini menggunakan bahan *Styrofoam* yang dilapisi dengan mmt, dirancang untuk memperkenalkan karakter pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” yang dapat di *display* pada ruang perpustakaan sekolah dasar.

5) *Standing QR Code*

Standing QR Code digunakan sebagai media pendukung untuk mempermudah pembaca dalam mengakses *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” secara digital.

6) *Keychain* Karakter

Keychain karakter dirancang untuk memberikan rasa kedekatan emosional dengan karakter pada *Smart Explorer Book* ini. *Design keychain* mengambil dari karakter pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

7) *Feed Instagram*

Media *feed Instagram* digunakan sebagai media pendukung dengan membagikan informasi mengenai *Smart Explorer Book*

“Petualangan Iklim di Negeri Tropis” melalui media digital berupa *Instagram*.

J. Perwujudan Karya

Setelah membuat analisa dan konsep perancangan, selanjutnya ket ahap perwujudan karya. Perancangan HaKi ini terdapat 3 karya yang akan di buat yaitu *Smart Explorer Book*, desain T-shirt dan poster. Berikut merupakan proses perwujudan karya :

a. *Smart Explorer Book*

Smart Explorer Book yang berjudul Petualangan Iklim di Negeri Tropis, yang dirancang untuk meningkatkan minat baca anak, sebagai media edukasi pengetahuan dan dampak dari perubahan iklim tropis, kesadaran menjaga lingkungan serta meningkatkan keterampilan berfikir dan kreatif pada anak sekolah dasar. *Smart Explorer Book* merupakan buku interaktif yang dirancang untuk menggabungkan teknologi digital dengan pembelajaran konvensional sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Dibuat dalam bentuk buku cetak yang dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai untuk mengakses secara digital. Format buku dan proses perancangan sebagai berikut :

a. Format Buku

Bentuk Media	: Buku cetak
Ukuran Buku	: B5 <i>potrait</i> - 17,6 cm x 25 cm
Jumlah Halaman	: 30 Halaman

Jenis Kertas Isi Buku : *Art carton* 210 gsm

Jenis jilid : *Hard cover* - Layflat

b. Sinopsis

Abel dan Rio, dua sahabat pemberani yang tinggal di negeri tropis, mereka suka berpetualangan bersama Bang Toni yang bijaksana serta mengetahui semua tentang negeri tropis. Memulai petualangan seru di hutan, mereka belajar tentang cuaca dan iklim tropis yang memiliki dua musim. Mereka memperhatikan perubahan aliran sungai dan mempelajari peran angin muson. Di dalam hutan, mereka memahami pentingnya menjaga hutan serta melakukan reboisasi. Melalui fotosintesis pohon menyerap karbon dioksida sehingga dapat melawan pemanasan global. Ketika berencana mencari ikan, sungai yang menjadi tujuan mereka justru tercemar sampah. Bang Toni mengajak Rio dan Abel untuk membersihkannya dan memisahkan sampah organik dan anorganik untuk didaur ulang menjadi kompos dan pot tanaman.

c. *Storyline*

Halaman	Isi Cerita
1-2	Judul Bab Jejak Tropis Narasi Di sebuah negeri tropis, tinggallah Abel dan Rio, dua sahabat pemberani. Mereka suka berpetualangan dan mempelajari perubahan iklim bersama Bang Toni yang mengetahui semua tentang negeri tropis. Di pagi hari, Abel dan Rio menjelajahi hutan bersama Bang Toni. Langit tampak biru cerah. Rio “Hari ini cerah sekali ya!”

	<p>Abel “Semalam sempat turun hujan deras, lho...”</p> <p>Narasi Cuaca : panas, dingin, berawan, berangin, cerah, hujan.</p> <p>Bang Toni “Nah, ini adalah cuaca. Cuaca adalah kondisi udara suatu wilayah pada waktu tertentu dan berubah-ubah.”</p>
3-4	<p>Narasi Mereka melanjutkan perjalanannya, tak lama tiba di sebuah tempat lapang yang dikelilingi pepohonan. Dengan semangat Abel dan Rio mendirikan tenda dengan arahan yang diberikan Bang Toni. Setelah tenda berdiri mereka duduk di bawah pohon, sambil menikmati suasana sekitar dan berbincang.</p> <p>Rio “Bang Toni, cuaca bisa berubah dalam waktu singkat, bagaimana dengan iklim?”</p> <p>Bang Toni “ Iklim adalah pola cuaca di suatu wilayah dengan jangka waktu yang lama kisaran 30 tahun. Misalnya iklim tropis.” Terletak di sekitar garis khatulistiwa antara 0°LU-23,5°LU dan 0°LS-23,5°LS.</p> <p>Abel “Apa itu iklim tropis, bang?”</p> <p>Bang Toni “Iklim tropis adalah iklim yang hangat sepanjang tahun. Memiliki dua musim, musim hujan dan musim kemarau. Indonesia terbentang dari 6° LU-11° LS, 95°BT -141° BT.</p>
5-6	<p>Narasi Di sore hari, mereka mencari ikan di sungai yang dekat dengan tempat perkemahannya.</p> <p>Abel “Bang Toni, kenapa aliran sungai terkadang deras, terkadang juga air sungai surut?”</p> <p>Bang Toni “Itu karena siklus musim. Saat musim hujan biasanya terjadi pada bulan oktober - april. Angin muson barat membawa uap air sehingga terjadi hujan, aliran sungai penuh dan tanaman tumbuh subur.”</p> <p>Rio “Lalu bagaimana perbedaan dengan musim kemarau bang?”</p> <p>Bang Toni “Musim kemarau terjadi mulai bulan april-oktober, saat angin muson timur membawa udara kering. Sehingga jarang terjadi hujan, air sungai menyusut serta udara terasa panas.”</p>
7-8	<p>Ilustrasi Siklus Angin Muson Barat. Siklus Angin Muson Timur.</p>
9-10	<p>Aktivitas Interaktif : Soal Uraian</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi udara di suatu wilayah pada waktu tertentu yang dapat berubah-ubah secara cepat, disebut apa? 2. Sebutkan macam-macam cuaca pada iklim tropis! 2. Apa yang dimaksud dengan iklim? 3. Jelaskan yang dimaksud dengan iklim tropis! 4. Sebutkan ciri-ciri dari iklim tropis! 5. Sebutkan 2 musim yang ada di negeri beriklim tropis! 6. Mengapa musim hujan dapat terjadi? 7. Musim kemarau biasa terjadi pada bulan apa? 8. Apa dampak yang terjadi jika musim hujan tiba? 9. Apa dampak yang terjadi jika musim kemarau tiba? <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
11-12	<p>Judul Bab Hijaukan Lingkungan</p> <p>Narasi Abel dan Rio pergi ke hutan untuk melakukan reboisasi bersama Bang Toni. Dalam perjalanannya mereka melihat papan yang tertuliskan. “HUTAN MENYERAP KARBON DIOKSIDA & MENGHASILKAN OKSIGEN MELALUI FOTOSINTESIS. MARI KITA JAGA!!”</p> <p>Rio “Bang Toni, apa itu karbon dioksida dan fotosintesis?”</p> <p>Bang Toni “Karbon dioksida adalah gas yang dihasilkan oleh aktivitas manusia, seperti membakar sampah, asap kendaraan bermotor, limbah asap pabrik yang menyebabkan bumi terasa panas atau disebut pemanasan global. Fotosintesis adalah proses tumbuhan menangkap sinar matahari, menyerap karbon dan air menjadi makanannya (glukosa) dan menghasilkan oksigen.”</p> <p>Narasi Mereka melanjutkan perjalanannya untuk melakukan reboisasi.</p>
13-14	<p>Narasi Abel merenung, kemudian bertanya.</p> <p>Abel “Jadi, hutan membantu kita melawan pemanasan global bang?”</p> <p>Bang Toni “Benar sekali. Tumbuhan menyerap karbon dioksida sehingga dapat mengurangi jumlah karbon dioksida di atmosfer melalui fotosintesis. Diubah menjadi makanannya yaitu glukosa yang disimpan di daun, batang, dan akar. Hasil penyimpanannya disebut biomassa. Biomassa dapat dimanfaatkan manusia sebagai bahan bakar yang ramah lingkungan.”</p> <p>Ilustrasi Siklus fotosintesis.</p>
15-16	<p>Narasi Dari kejauhan mereka melihat area hutan yang gundul, Abel sedih melihatnya.</p> <p>Abel</p>

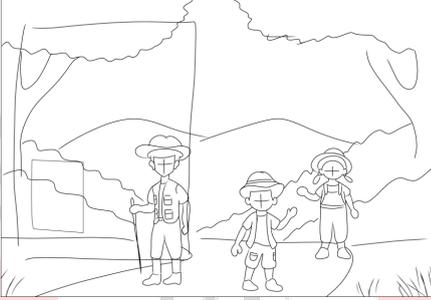
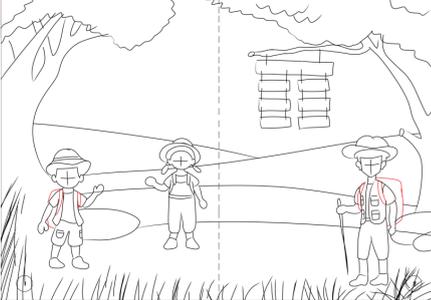
	<p>Kenapa hutan ini ditebang?”</p> <p>Bang Toni “Karena ulah manusia yang tidak bertanggung jawab. Padahal, peran hutan sangat penting untuk menyerap karbon dioksida dan menjaga keseimbangan iklim.”</p> <p>Narasi Rio berfikir sejenak lalu berkata.</p> <p>Rio “Bang, apa kita melakukan reboisasi di area ini?”</p> <p>Bang Toni “Keren sekali idemu Rio.”</p>
17-18	<p>Narasi Dampak dari hutan gundul adalah tanah longsor, krisis iklim, erosi tanah, banjir, kekeringan, pemanasan global serta hilangnya habitat flora dan fauna. Dengan semangat mereka menanam pohon.</p> <p>Bang Toni “Dengan melakukan reboisasi, kita membantu menjaga keseimbangan hutan.”</p> <p>Abel dan Rio “kami siap menjaga hutan dan lingkungan sekitar bang.”</p>
19-20	<p>Aktivitas Interaktif : Teka Teki Silang Lima Soal Menurun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil fotosintesis yang menjadi sumber makanan bagi tumbuhan. 2. Tempat tumbuhan menyimpan makannya selain batang dan akar. 3. Hasil gas dari aktivitas manusia yang mengakibatkan pemanasan global. 4. Bagian tumbuhan yang ada didalam tanah dan menyerap air. 5. Gas yang dihasilkan tumbuhan saat fotosintesis. <p>Lima soal mendatar</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Salah satu dampak dari hutan yang gundul. 7. Penyebab utama perubahan iklim. 8. Bahan bakar ramah lingkungan yang berasal dari tumbuhan. 9. Proses tumbuhan menyerap karbon dioksida menjadi oksigen dan glukosa. 10. Upaya penanaman kembali hutan yang gundul. <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
21-22	<p>Judul Bab Aksi Alam</p> <p>Narasi Abel dan Rio pergi mencari ikan di sungai yang dekat dengan hutan bersama Bang Toni.</p> <p>Rio “Bang Toni dan Abel... Lihat, banyak sampah plastik dan sisa makanan yang mengapung di sungai”</p> <p>Abel “Bagaimana ini bisa terjadi bang”</p>

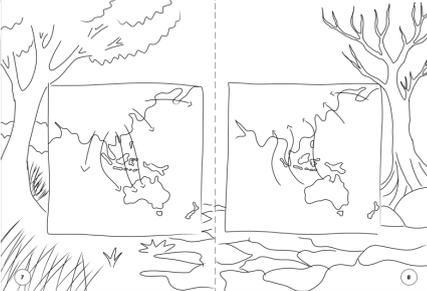
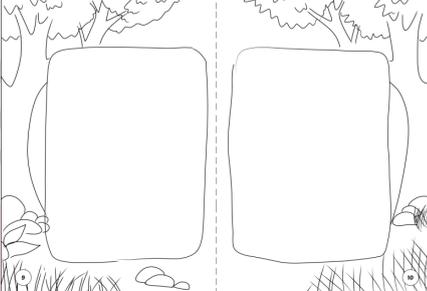
	<p>Bang Toni “Sungai yang tercemar, karena manusia membuang sampah sembarangan. Ini dapat merusak ekosistem di dalamnya dan berpotensi menghasilkan gas metana sehingga dapat memperburuk perubahan iklim. Kita harus melakukan sesuatu!!”</p>
23-24	<p>Bang Toni “Bagaimana kalau kita bersihkan sungai ini?” Abel dan Rio “Iya Bang, kami siap membersihkannya...” Narasi Kegiatan yang rencana awalnya mencari ikan berubah membersihkan sungai. Dengan semangat mereka membersihkannya, Bang Toni menggunakan serok untuk mengambil sampah yang mengapung, sementara Abel dan Rio mengumpulkan sampah yang berada di tepi sungai. Mereka memisahkan sampah yang dikumpulkannya. Abel “Ini sampah organik seperti daun dan sisa makanan bang.” Rio Dan ini sampah anorganik seperti plastik dan kaleng bang.”</p>
25-26	<p>Narasi Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebunnya, mengajarkan dua cara mudah mengolah sampah yang ramah lingkungan. Bang Toni “Kita akan mengolah sampah-sampah ini, sampah organik dibuat menjadi kompos dan sampah anorganik menjadi pot tanaman.” Abel “Bagaimana cara mengubah sampah organik menjadi kompos bang?” Bang Toni “Masukan sampah organik ini ke dalam pot yang sudah ada tanahnya, kemudian kita timbun lagi dengan tanah. Seiring waktu sampah mengalami pembusukan sampai terurai sehingga dapat menyuburkan tanaman.”</p>
27-28	<p>Narasi Setelah selesai membuat kompos mereka melanjutkan membuat pot tanaman dari sampah anorganik. Rio “Lalu bagaimana mengubah sampah anorganik menjadi pot tanaman bang?” Bang Toni “Untuk kaleng cukup lubangi disekelilingnya dan untuk botol plastik, potong menjadi 2 serta dilubangi untuk jalur keluar air. Rio tolong isi botol ini dengan tanah dan Abel tolong ambilkan botol itu!” Narasi Mereka berantusias dan menyelesaikannya.</p>

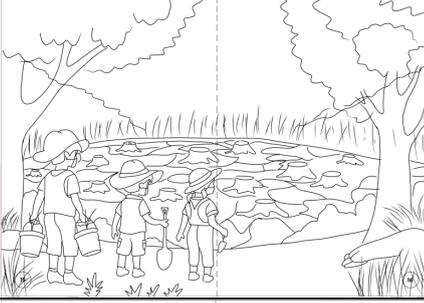
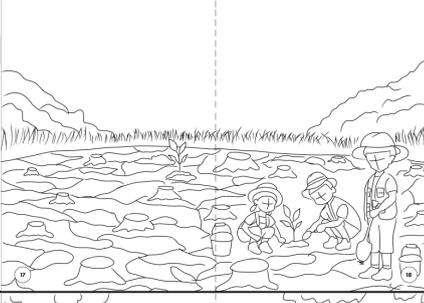
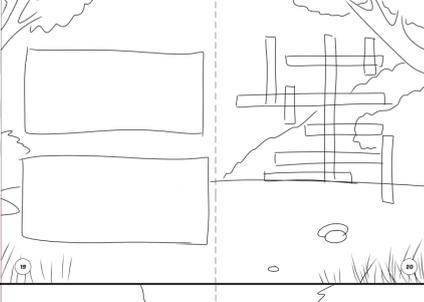
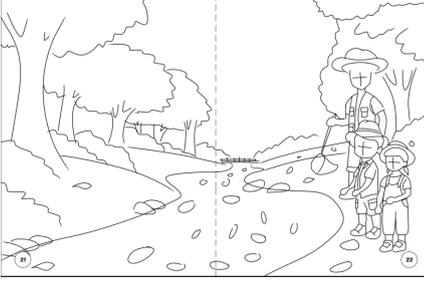
29-30	<p>Aktivitas Interaktif : Soal Uraian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa Abel, Rio dan Bang Toni tidak jadi mencari ikan di sungai? 2. Mengapa sungai dapat tercemar? 3. Apa dampak dari sungai yang tercemar? 4. Ada berapa jenis sampah dan sebutkan! 5. Mengapa Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebunnya setelah membersihkan sungai? 6. Jelaskan proses mengubah sampah organik menjadi kompos sesuai yang diajarkan Bang Toni! 7. Jelaskan proses mengubah sampah anorganik menjadi pot tanaman sesuai yang diajarkan Bang Toni! 8. Mengapa sungai yang tercemar dapat memperburuk keadaan iklim? 9. Apa manfaat kompos bagi tanaman? 10. Apa yang bisa diteladi dari sikap Abel dan Rio? <p>Tempat Untuk Menjawab</p>
-------	---

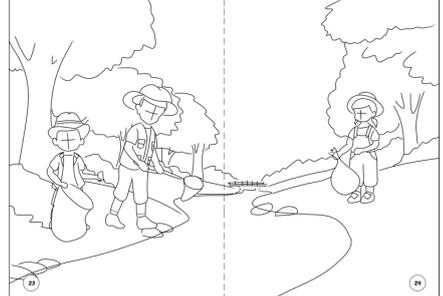
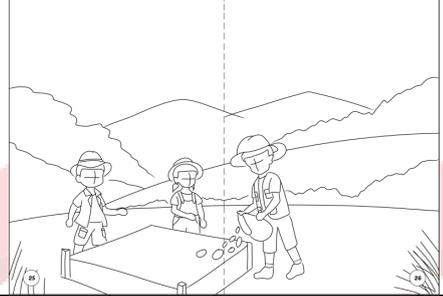
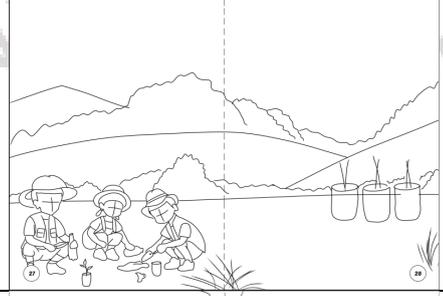
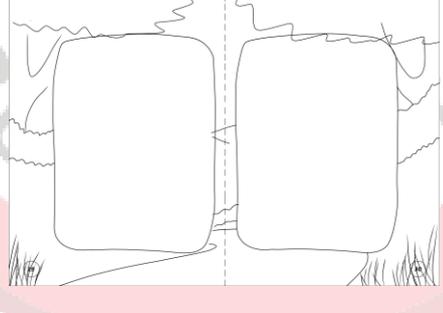
Tabel 8. Storyline *Smart Explorer Book* "Petualangan Iklim di Negeri Tropis"
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

d. *Storyboard*

Halaman	<i>Rough Sketch</i>	Keterangan
<i>Cover</i>		<p>Sebagai <i>cover</i> depan dan belakang. Terdapat judul, ilustrasi Abel, Rio dan Bang Toni dengan latar hutan. <i>Cover</i> belakang dilengkapi sinopsis dan <i>QR Code</i>.</p>
1-2		<p>Di pagi hari, Abel dan Rio menjelajahi hutan bersama Bang Toni. Langit tampak biru cerah.</p>

3-4		Mereka tiba di tempat lapang yang dikelilingi pohon, lalu mendirikan tenda bersama kemudian duduk menikmati suasana sambil berbincang dibawah pohon.
5-6		Sore hari mereka pergi mencari ikan yang dekat dengan tempat perkemahannya.
7-8		Ilustrasi siklus angin muson barat dan siklus angin muson timur.
9-10		Aktivitas interaktif : 10 soal uraian.
11-12		Abel dan Rio pergi ke hutan bersama Bang Toni untuk melakukan reboisasi dan menemukan papan bertuliskan ajakan menjaga hutan.

13-14		<p>Meraka melanjutkan perjalanannya sambil berbincang tentang hutan membantu melawan pemanasan global melalui fotosintesis.</p>
15-16		<p>Dari kejauhan mereka melihat area hutan yang gundul.</p>
17-18		<p>Bang Toni, Abel dan Rio menanam pohon di area hutan gundul.</p>
19-20		<p>Aktivitas interaktif : 10 teka teki silang.</p>
21-22		<p>Abel dan Rio bersama Bang Toni berencana mencari ikan di sungai yang dekat dengan hutan, namun saat tiba di tujuan, mereka melihat banyak sampah mengapung yang mencemari sungai.</p>

23-24		Rencana mencari ikan berubah menjadi aksi membersihkan sungai dan sekitarnya.
25-26		Bang Toni mengajak Abel dan Rio ke kebun untuk belajar mengolah sampah. Sampah organik dibuat menjadi kompos tanaman.
27-28		Kemudian mereka membuat pot tanaman dari sampah anorganik. Dengan antusias, Rio dan Abel mengikuti arahan Bang Toni dan menyelesaikannya.
28-30		Aktivitas interaktif : 10 soal uraian.

Tabel 9. *Storyboard Smart Explorer Book*
 “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

e. Desain Karakter

1) Abel

Abel adalah anak perempuan berusia 10 tahun dengan tinggi 130 cm. Abel sosok anak perempuan yang pemberani, pandai dan

penuh rasa ingin tahu. Abel senang bertualangan di alam dan selalu antusias belajar dari pengalaman di alam bersama Bang Toni. Memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan menjaganya. Abel adalah sahabat rio dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Abel mudah untuk dikenali dari tampilannya yaitu rambut selalu di ikat 2 kanan dan kiri serta menggunakan celana kodok kesayangannya.

- *Muse*

Karakter Abel dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” terinspirasi dari dua karakter yaitu Jessie dari *Toy Story 2* dan Agnes dari *Despicable Me*. Gaya khas bertopi dan rambut diikat menggambarkan perempuan yang pemberani, riang, dan selalu berantusias menjelajah alam yang terinspirasi dari karakter Jessie. Sementara celana kodok yang selalu dikenakannya terinspirasi dari tampilan visual karakter Agnes, menambahkan kesan imut dan menggemaskan serta anak yang aktif, dan ceria.

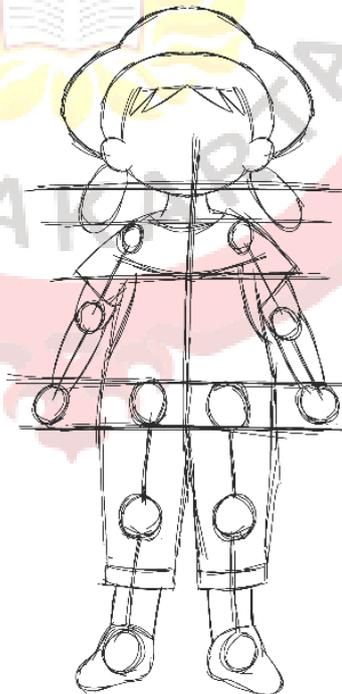


Gambar 18. Jessie “*Toy Story 2*”
Sumber : (<https://shrtlink.ai/VAv7>)



Gambar 19. Agnes “Despicable Me”
Sumber : (<https://encr.pw/312j9>)

- Anatomi



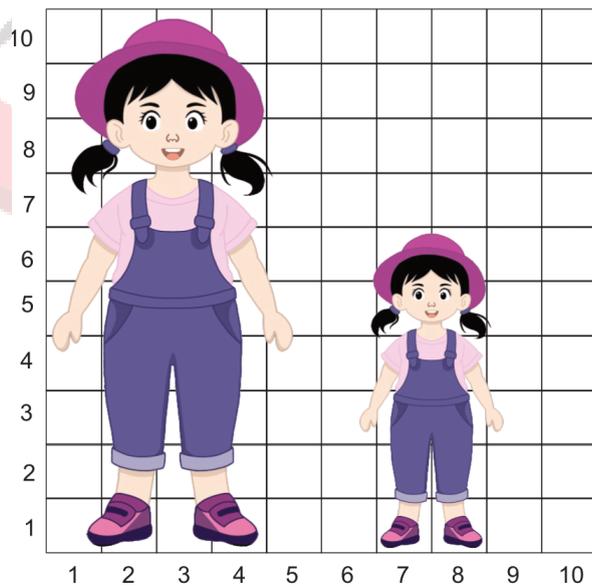
Gambar 20. Anatomi Abel
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch*



Gambar 21. *Rough Sketch* Abel
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



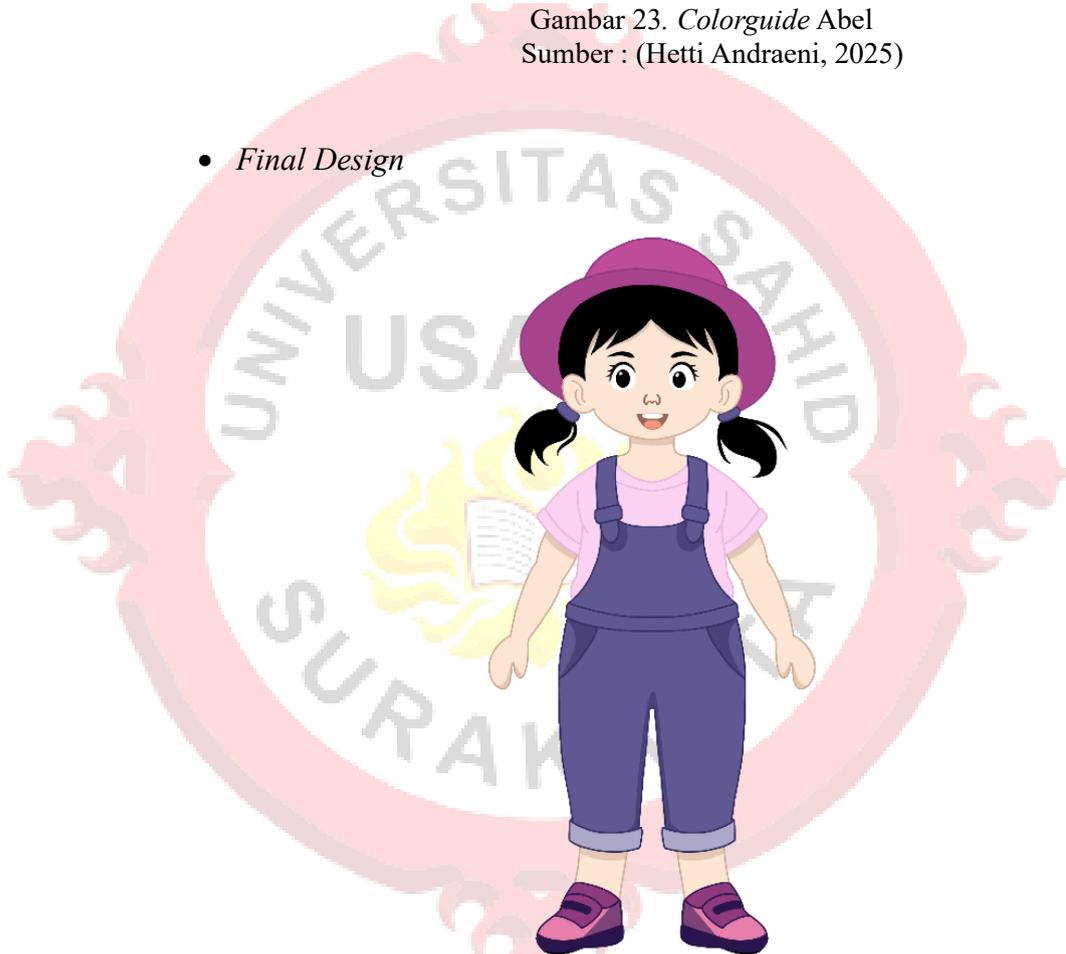
Gambar 22. *Guideline* Abel
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 23. *Colorguide* Abel
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*



Gambar 24. *Final Design* Abel
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

2) Rio

Rio berusia 11 tahun dengan tinggi badan 140 cm. Rio adalah anak laki-laki yang ceria, tanggap dan bergaya kasual dengan kaos

pendek dilengkapi kemeja *slip on* lengan pendek, celana pendek, bertopi dan bersepatu. Rio mudah adaptasi saat berpetualangan dan spontan.

- *Muse*

Karakter Rio dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” penampilannya yang menggunakan kaos pendek dengan kemeja *slip on* terinspirasi dari Musa dalam Battle of Surabaya, gaya ini terlihat kasual, menunjukkan sikap responsif dan siap menghadapi tantangan, seperti Musa yang mampu berjuang untuk mengantar pesan perjuangan dalam kondisi sulit. Sementara menggunakan celana pendek dengan saku di bagian samping terinspirasi dari karakter Shiva yang menginterpretasikan tanggap dan gesit.



Gambar 25. Musa “*Battle of Surabaya*”
Sumber : (<https://acesse.one/8W9ww>)



Gambar 26. Shiva “Shiva”
Sumber : (<https://11nk.dev/B5Bmo>)

- Anatomi



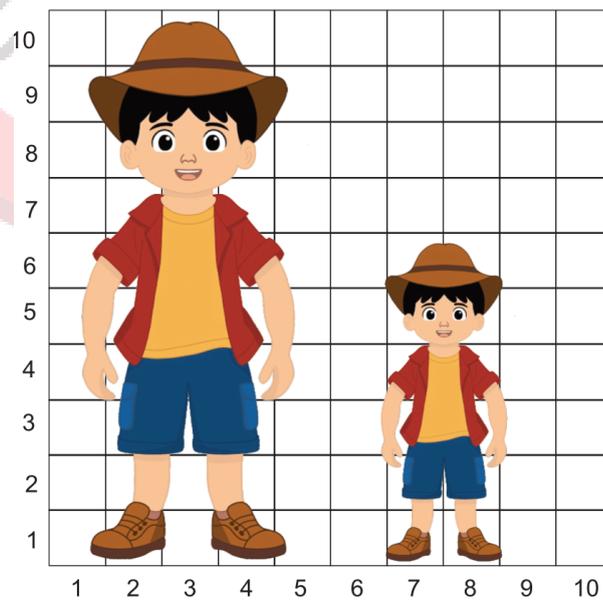
Gambar 27. Anatomi Rio
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch*



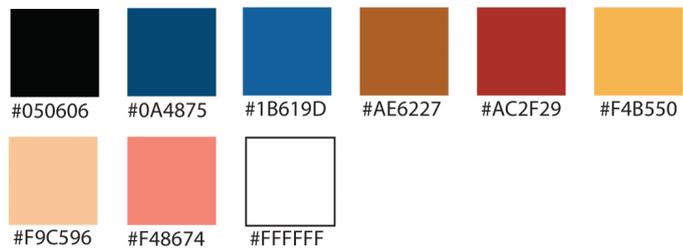
Gambar 28. *Rough Sketch* Rio
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



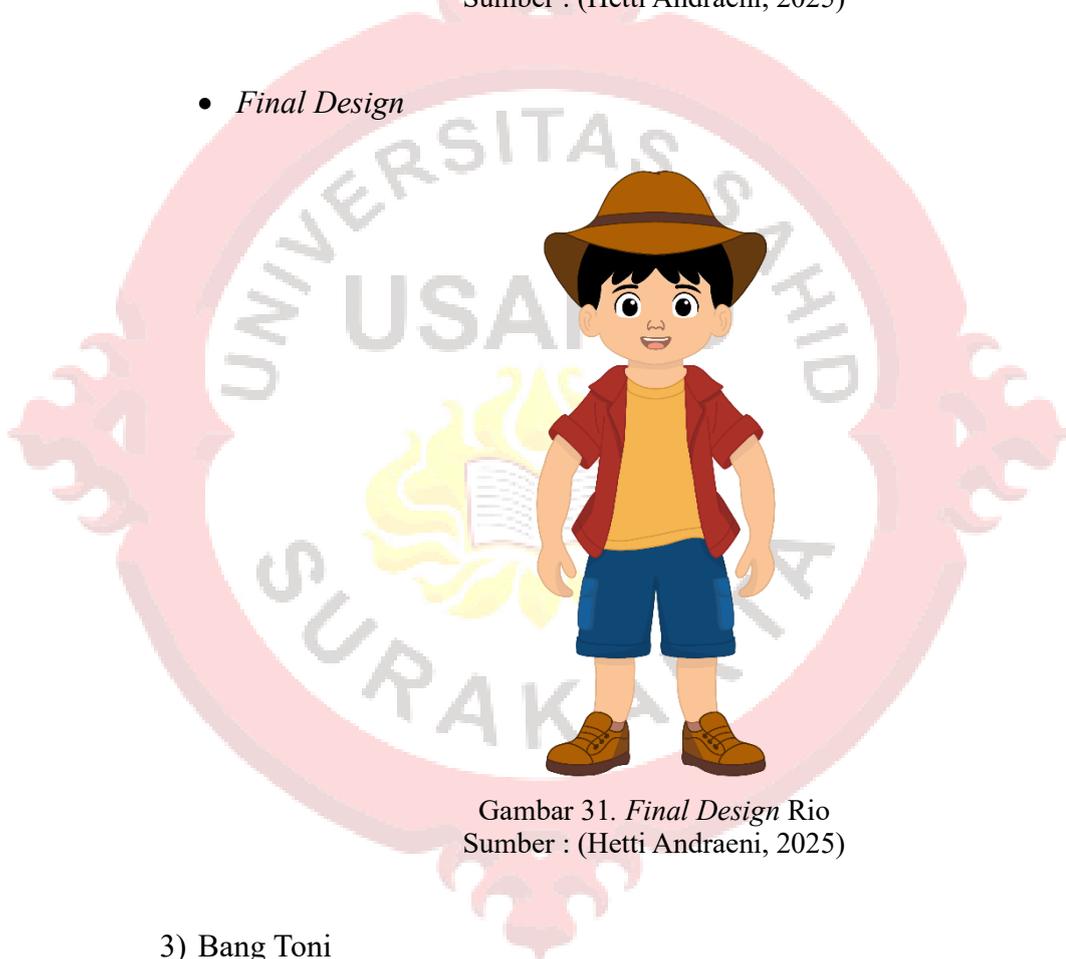
Gambar 29. *Guideline* Rio
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 30. *Colorguide* Rio
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*



Gambar 31. *Final Design* Rio
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

3) Bang Toni

Bang Toni, pendamping petualangan berusia 23 tahun yang siap menemani Abel dan Rio dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Dengan pengetahuannya yang luas, dan memiliki sifat bijak serta sabar, Bang Toni menjelaskan

hal-hal yang menarik seperti cuaca, iklim, angin muson, pemanasan global dan fotosintesis kepada Abel dan Rio secara menyenangkan dan memberikan contoh langsung, seperti menanam pohon, membersihkan sungai dan mengolah sampah. Melalui petualangan di negeri tropis, Bang Toni menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar, tanggung jawab serta kerja sama.

- *Muse*

Karakter Bang Toni dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” terinspirasi dari dua karakter Monkey D. Luffy dari *One Piece* dan Might Guy adalah karakter dari *Naruto*. Menggunakan topi dan celana pendek selutut ala Monkey D. Luffy yang mempresentasikan kesan kasual, semangat eksplorasi, pemberani dan petualang dengan diperkuat menggunakan rompi vast yang terinspirasi dari karakter Might Guy sebagai sosok pendamping yang energik.

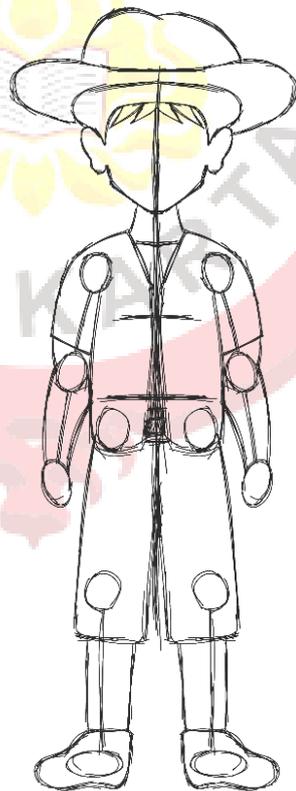


Gambar 32. Monkey D. Luffy “One Piece”
Sumber : (<https://encr.pw/OK1JR>)



Gambar 33. Might Guy “Naruto”
Sumber : (<https://encr.pw/h9lVw>)

- Anatomi



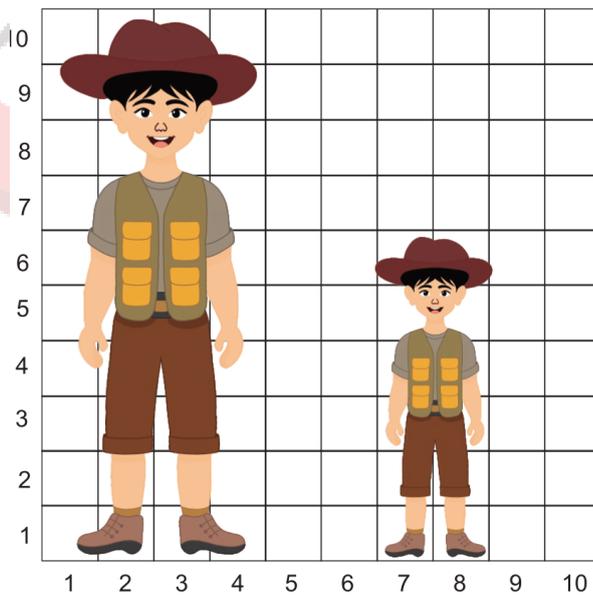
Gambar 34. Anatomi Bang Toni
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch*



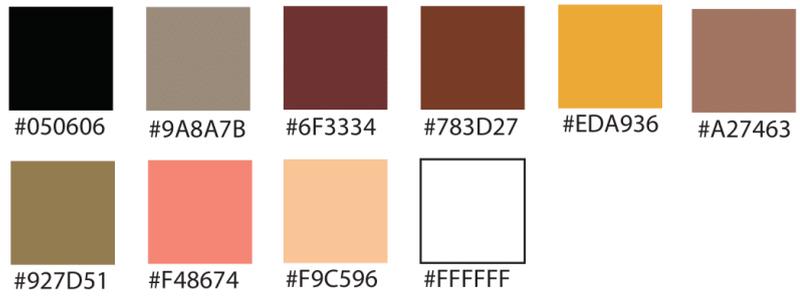
Gambar 35. *Rough Sketch*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 36. *Guideline Bang Toni*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 37. *Colorguide* Bang Toni
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*

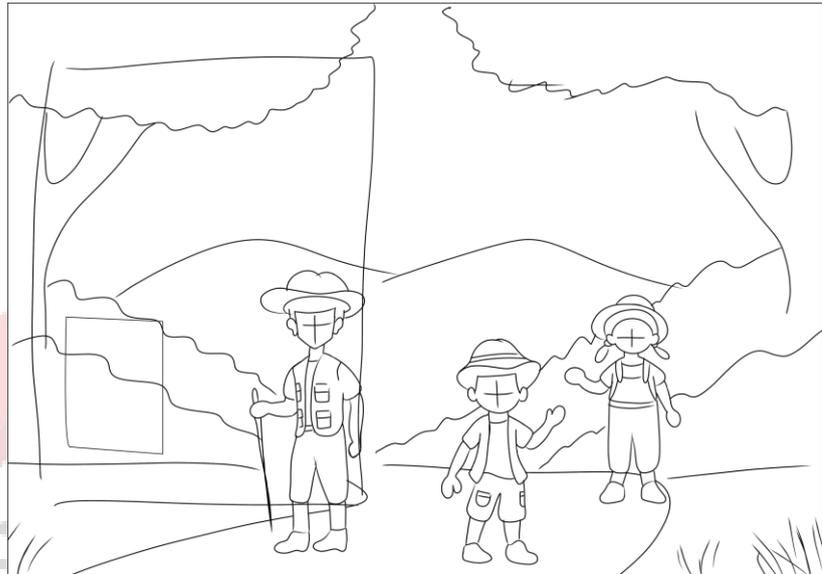


Gambar 38. *Final Design* Bang Toni
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

f. *Design Buku*

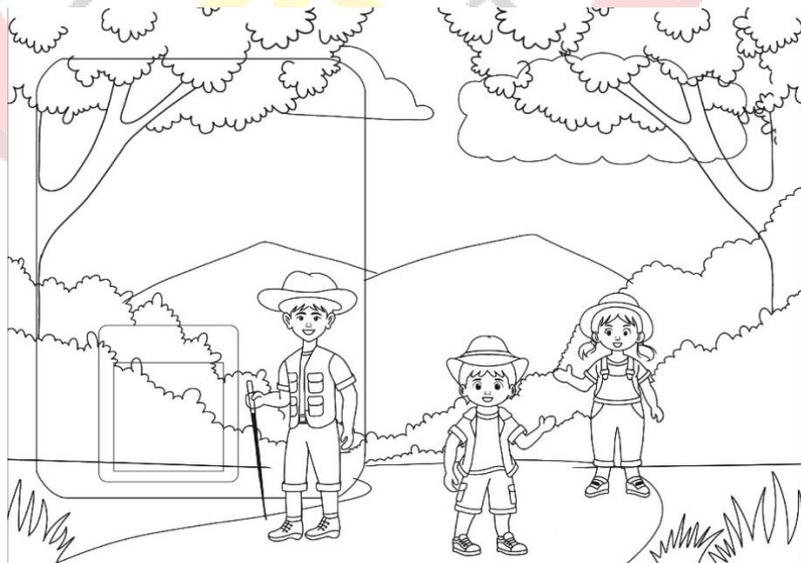
1) *Cover*

- *Rough Sketch*



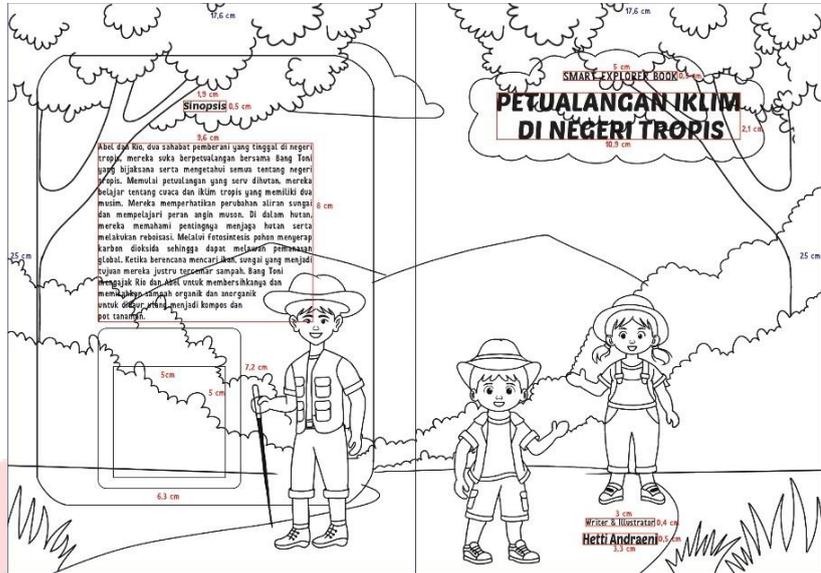
Gambar 39. *Rough Sketch Cover Smart Explorer Book*
“Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 40. *Final Sketch Cover Smart Explorer Book*
“Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 41. *Guideline Cover Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 42. *Colorguide Cover Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”
 Sumber: (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*

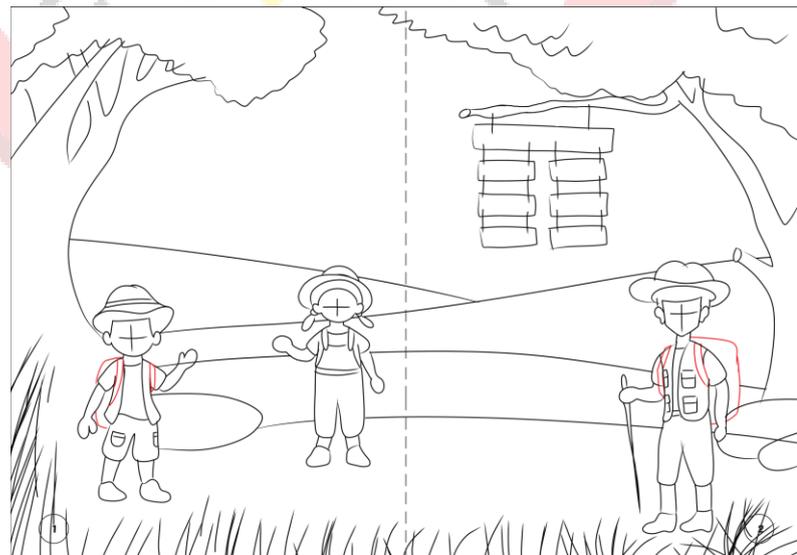


Gambar 43. *Final Design Cover Smart Explorer Book “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

2) *Cerita Final*

a) *Halaman 1-2*

- *Rough Sketch*



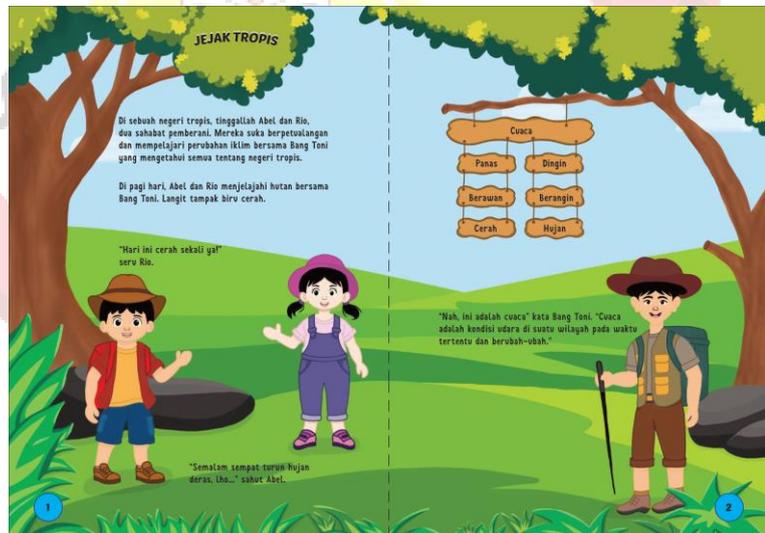
Gambar 44. *Rough Sketch Halaman 1 dan 2*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 47. *Colorguide* Halaman 1 dan 2
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

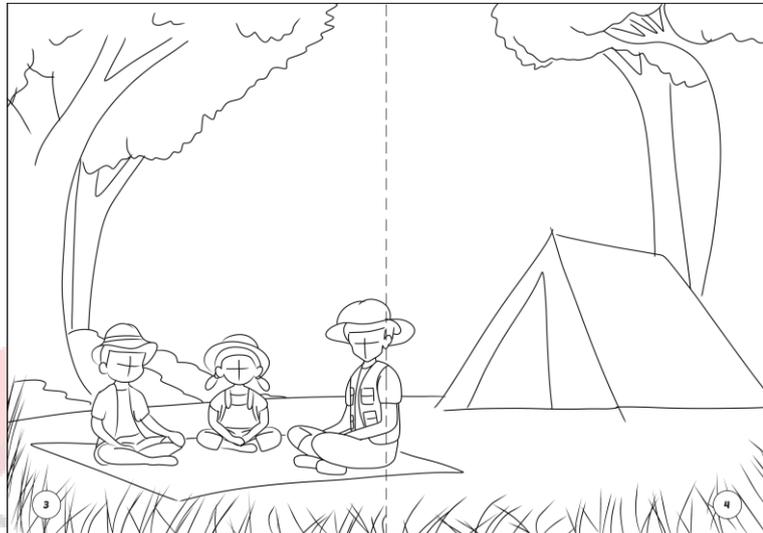
- *Final Design*



Gambar 48. *Final Design* Halaman 1 dan 2
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

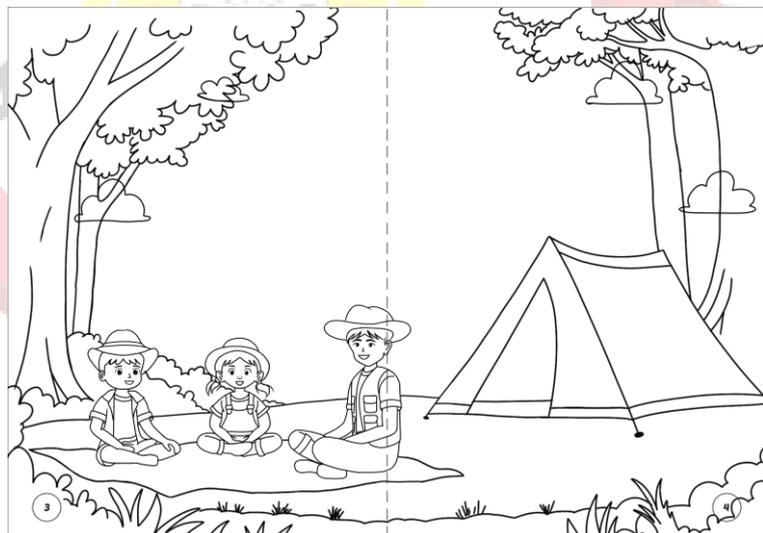
b) Halaman 3-4

- *Rough Sketch*



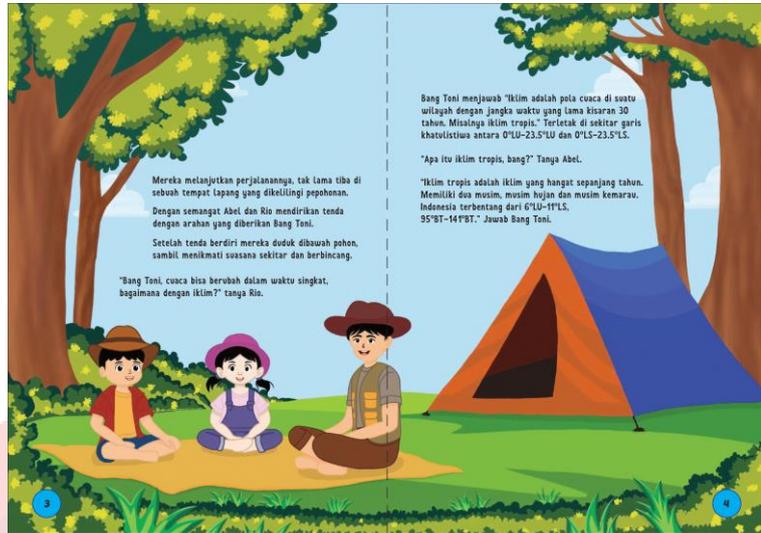
Gambar 49. *Rough Sketch* Halaman 3 dan 4
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 50. *Final Sketch* Halaman 3 dan 4
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

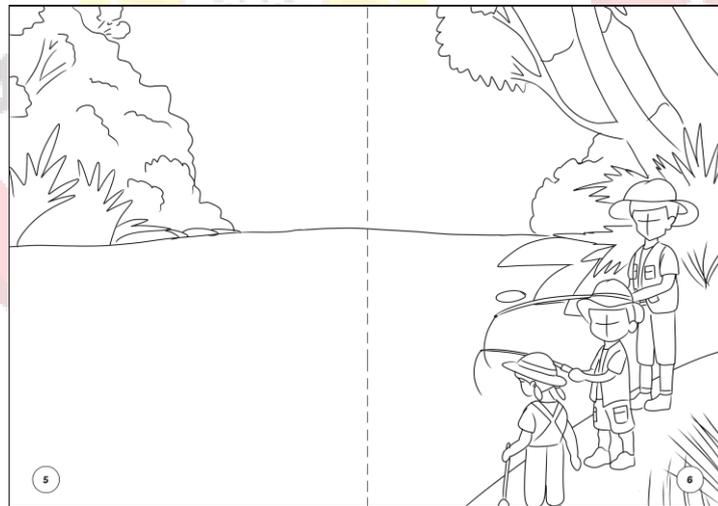
- *Final Design*



Gambar 53. *Final Design* Halaman 3 dan 4
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

c) Halaman 5-6

- *Rough Sketch*



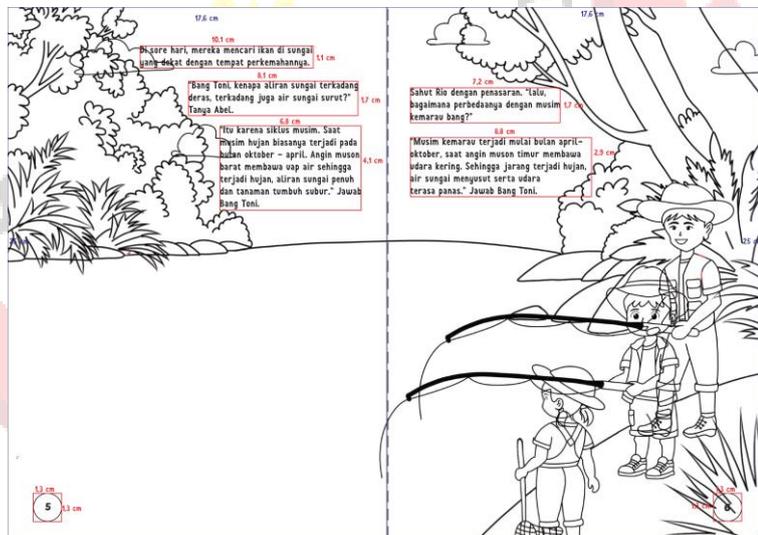
Gambar 54. *Rough Sketch* Halaman 5 dan 6
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 55. *Final Sketch* Halaman 5 dan 6
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



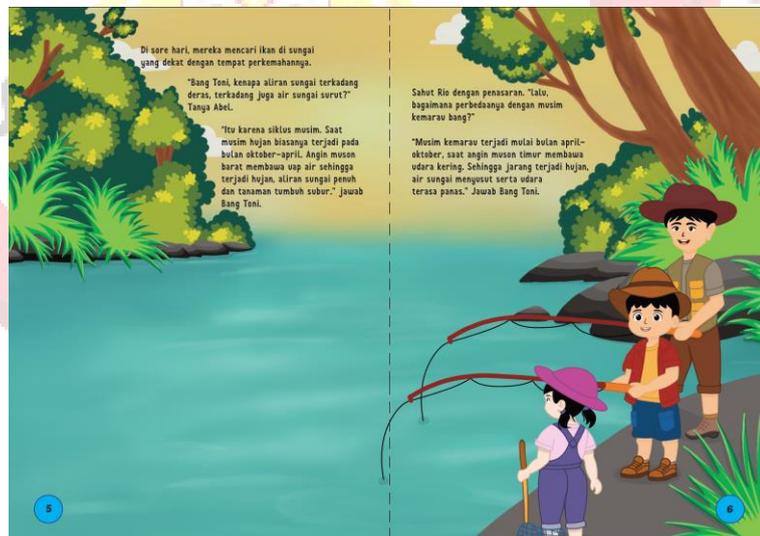
Gambar 56. *Guideline* Halaman 5 dan 6
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 57. *Colorguide* Halaman 5 dan 6
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

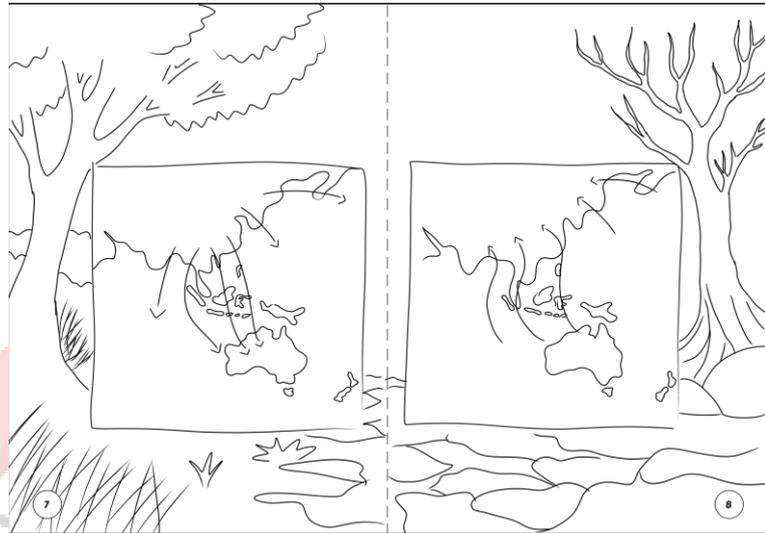
- *Final Design*



Gambar 58. *Final Design* Halaman 5 dan 6
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

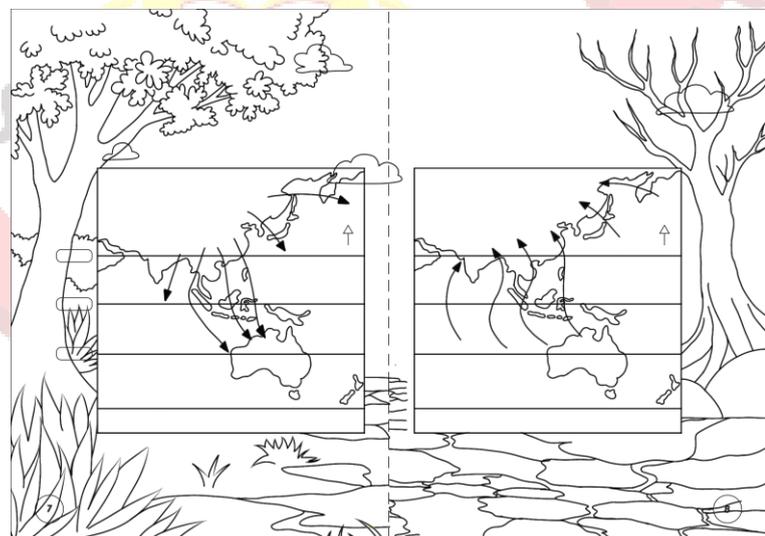
d) Halaman 7-8

- *Rough Sketch*



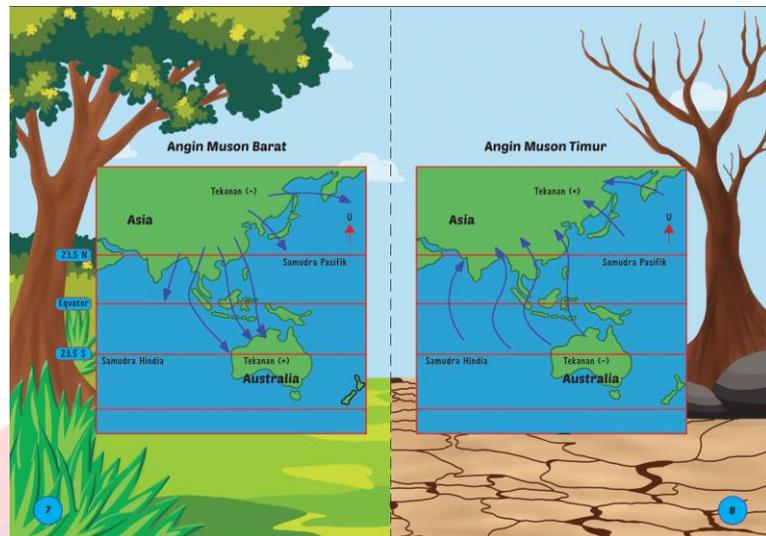
Gambar 59. *Rough Sketch* Halaman 7 dan 8
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 60. *Final Sketch* Halaman 7-8
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

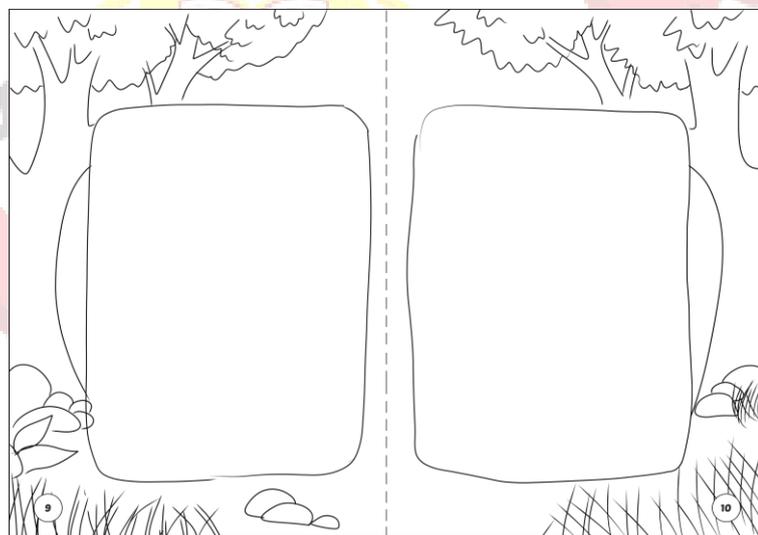
- *Final Design*



Gambar 63. *Final Design* Halaman 7 dan 8
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

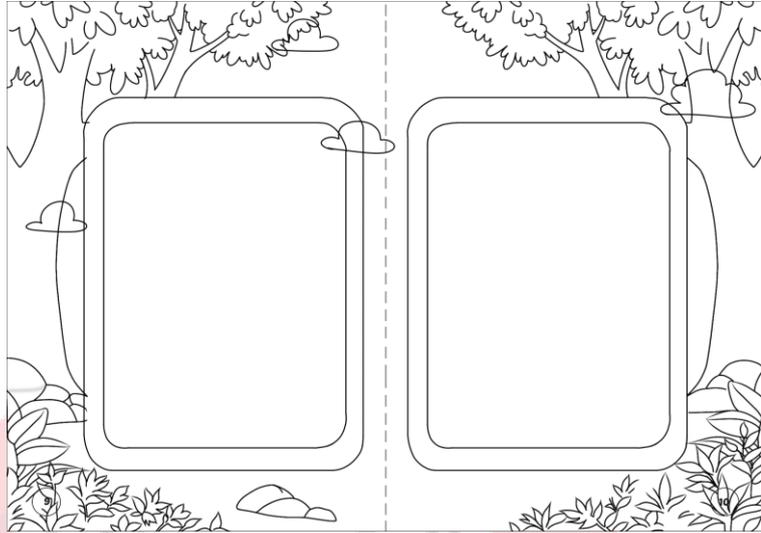
e) Halaman 9-10

- *Rough Sketch*



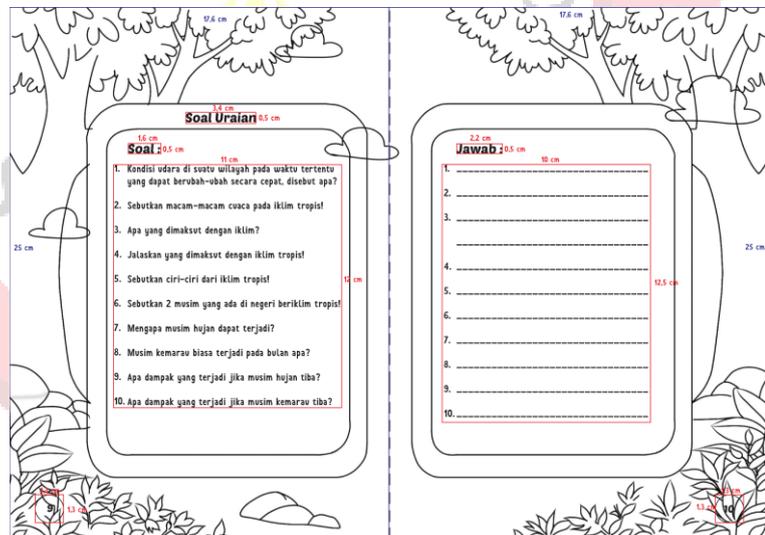
Gambar 64. *Rough Sketch* Halaman 9 dan 10
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



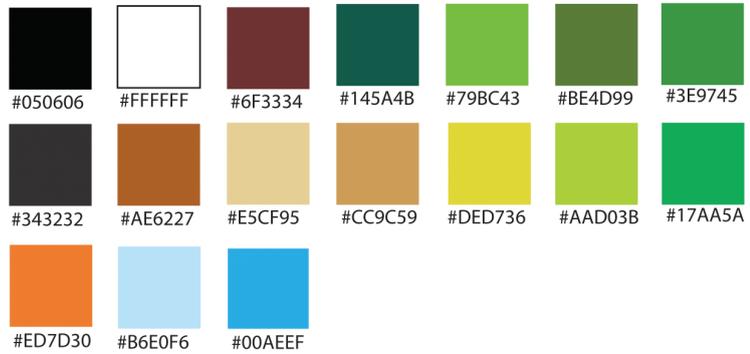
Gambar 65. *Final Sketch* Halaman 9 dan 10
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 66. *Guideline* Halaman 9 dan 10
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 67. *Colorguide* Halaman 9 dan 10
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*



Gambar 68. *Final Design* Halaman 9 dan 10
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

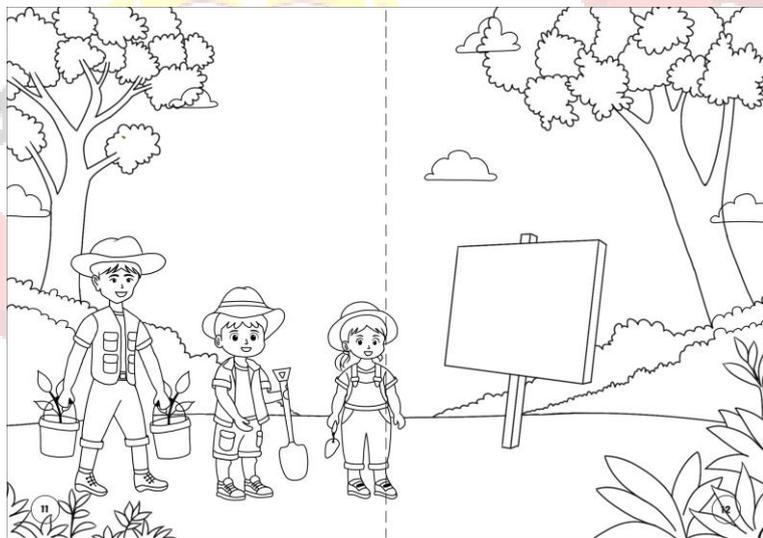
f) Halaman 11-12

- *Rough Sketch*



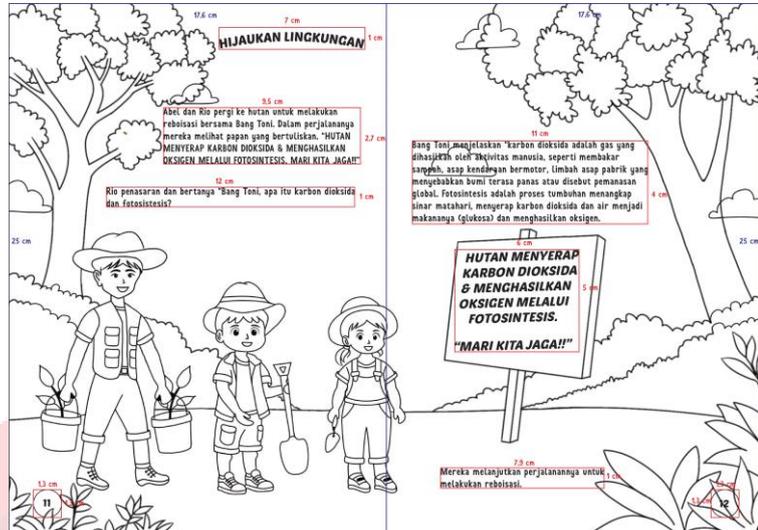
Gambar 69. *Rough Sketch* Halaman 11 dan 12
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 70. *Final Sketch* Halaman 11 dan 12
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Guideline



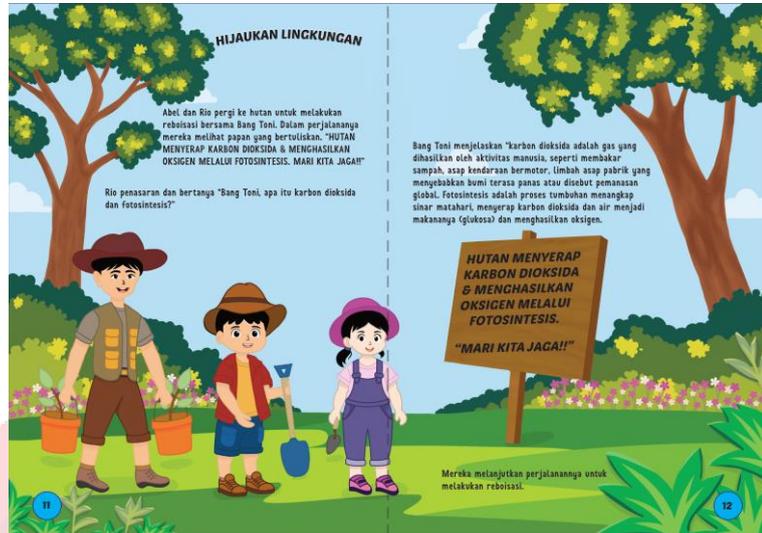
Gambar 71. Guideline Halaman 11 dan 12
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Colorguide



Gambar 72. Colorguide Halaman 11 dan 12
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*



Gambar 73. *Final Design* Halaman 11 dan 12
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

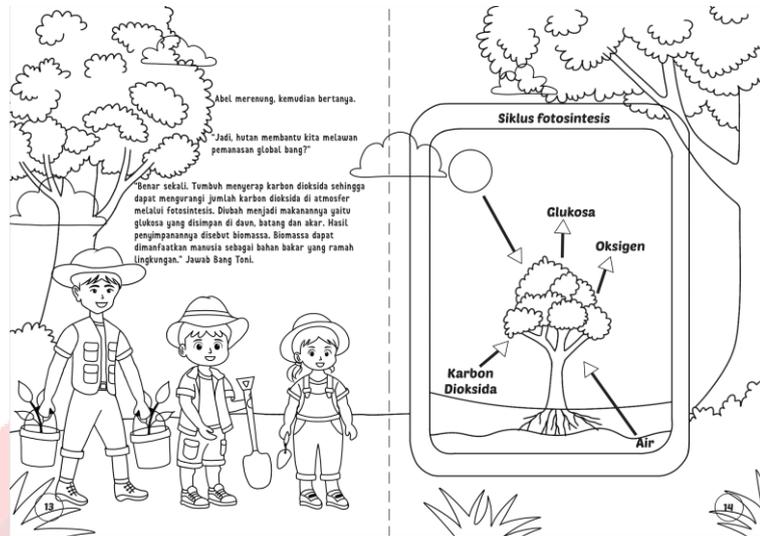
g) Halaman 13-14

- *Rough Sketch*



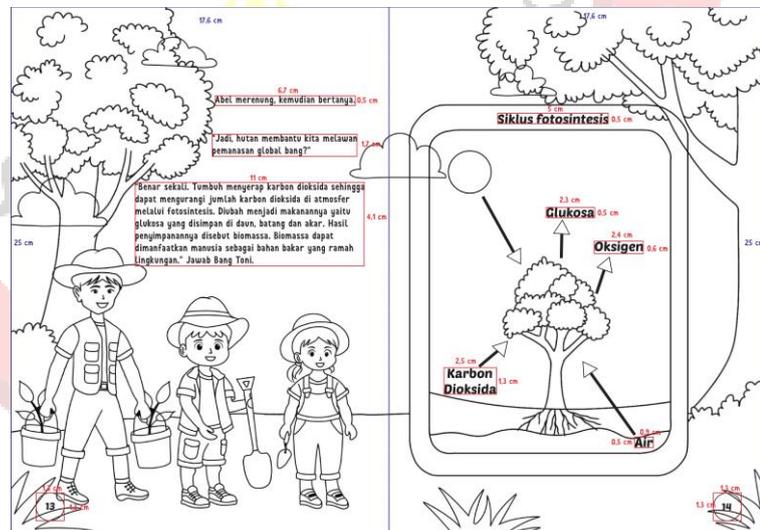
Gambar 74. *Rough Sketch* Halaman 13 dan 14
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 75. *Final Sketch* Halaman 13 dan 14
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



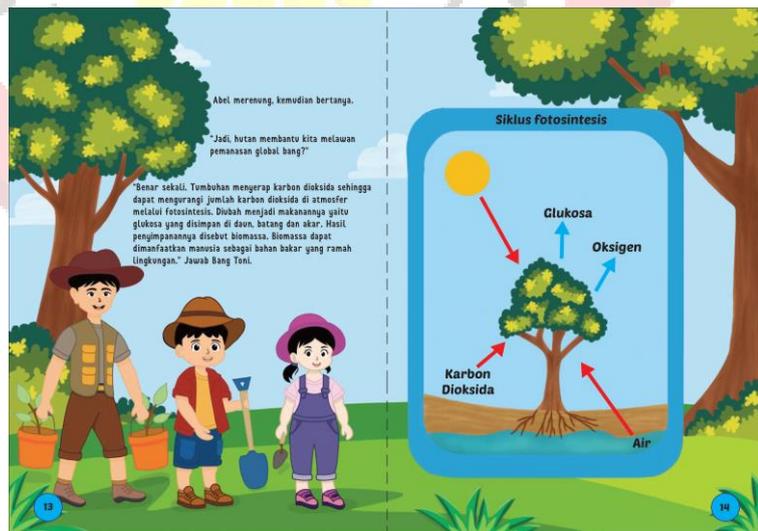
Gambar 76. *Guideline* Halaman 13 dan 14
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 77. *Colorguide* Halaman 13 dan 14
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

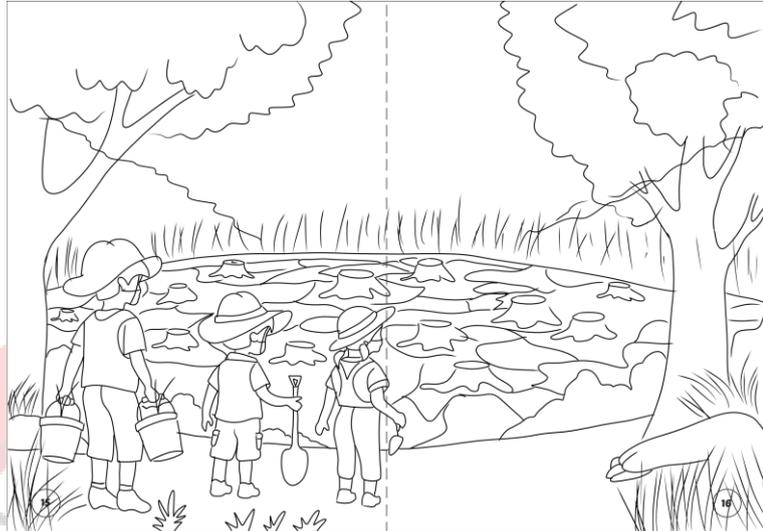
- *Final Design*



Gambar 78. *Final Design* Halaman 13 dan 14
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

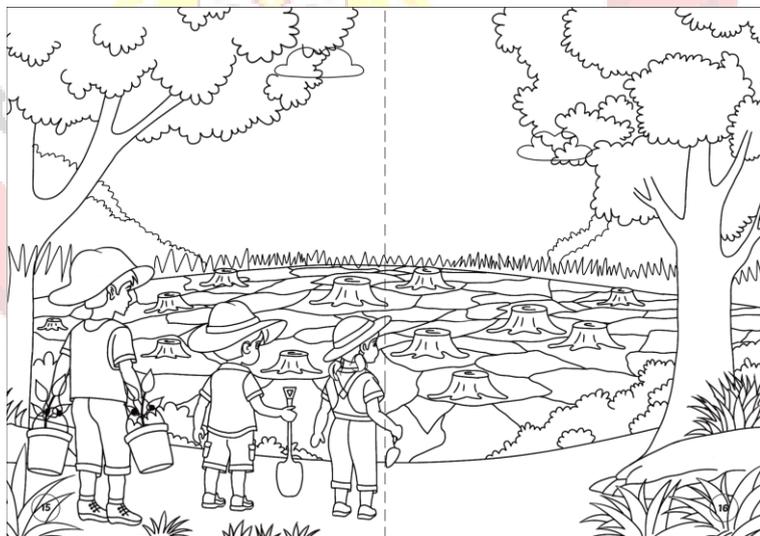
h) Halaman 15-16

- *Rough Sketch*



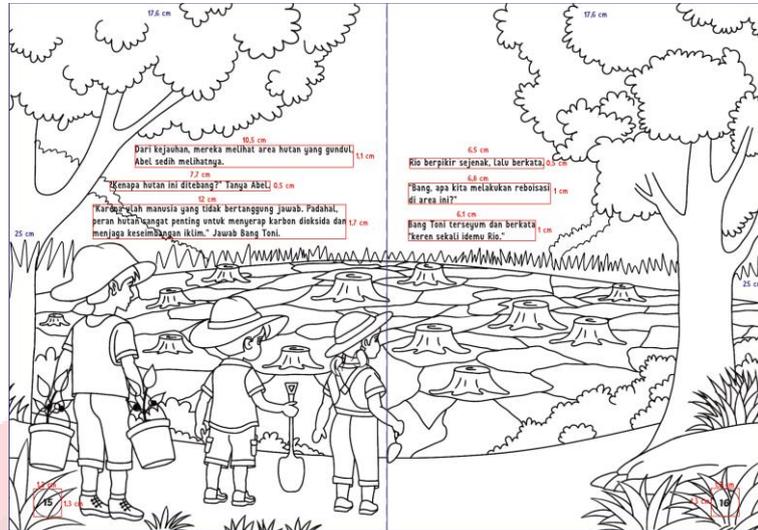
Gambar 79. *Rough Sketch* Halaman 15 dan 16
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 80. *Final Sketch* Halaman 15 dan 16
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



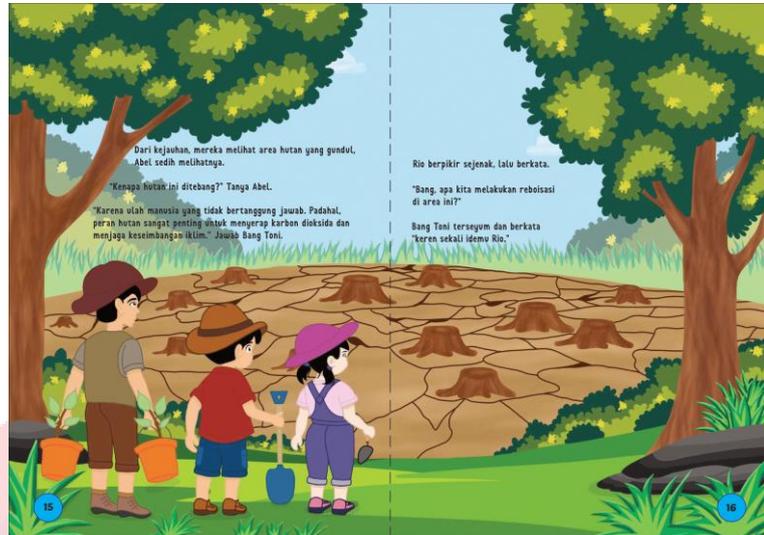
Gambar 81. *Guideline* Halaman 15 dan 16
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 82. *Colorguide* Halaman 15 dan 16
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

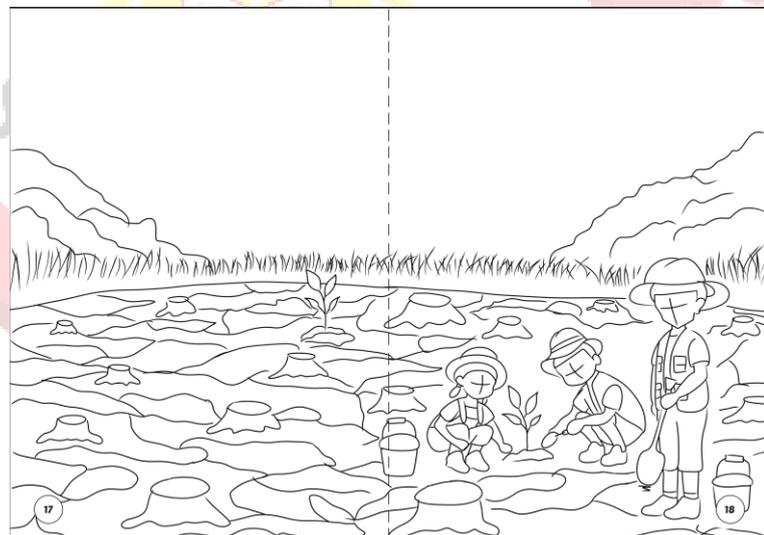
- *Final Design*



Gambar 83. *Final Design* Halaman 15 dan 16
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

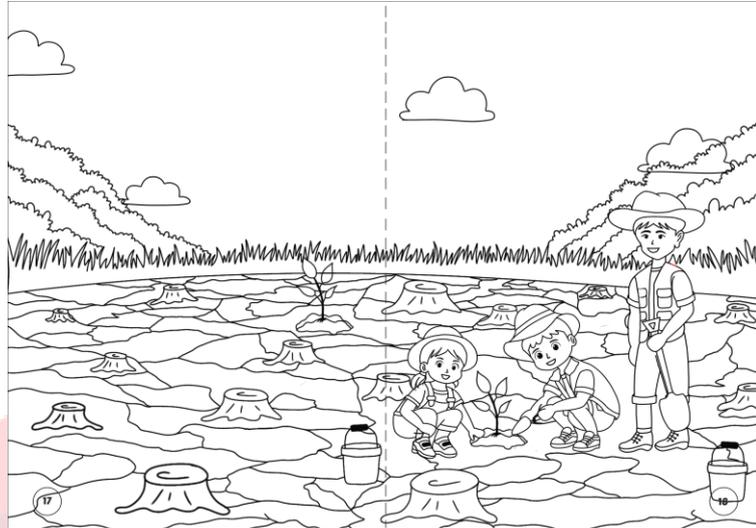
i) Halaman 17-18

- *Rough Sketch*



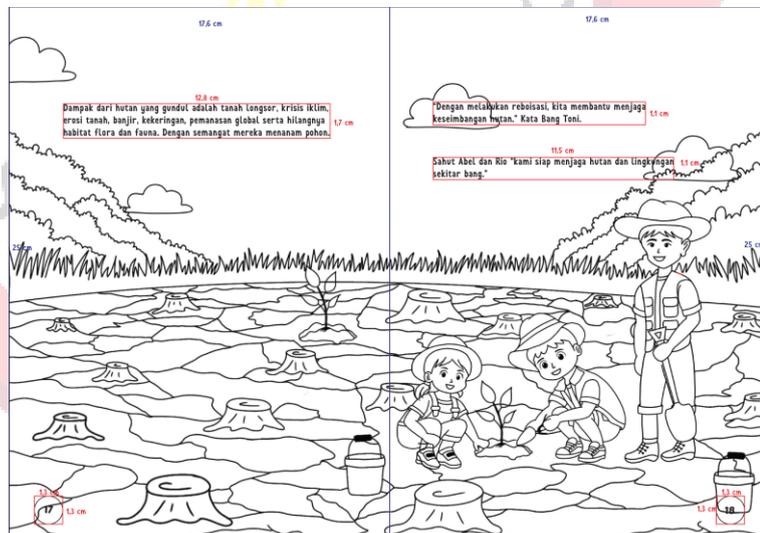
Gambar 84. *Rough Sketch* Halaman 17 dan 18
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



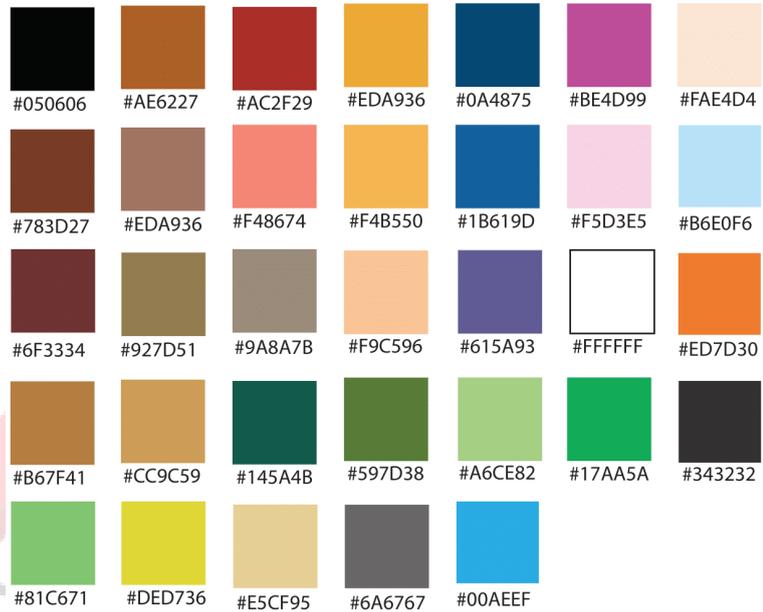
Gambar 85. *Final Sketch* Halaman 17 dan 18
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



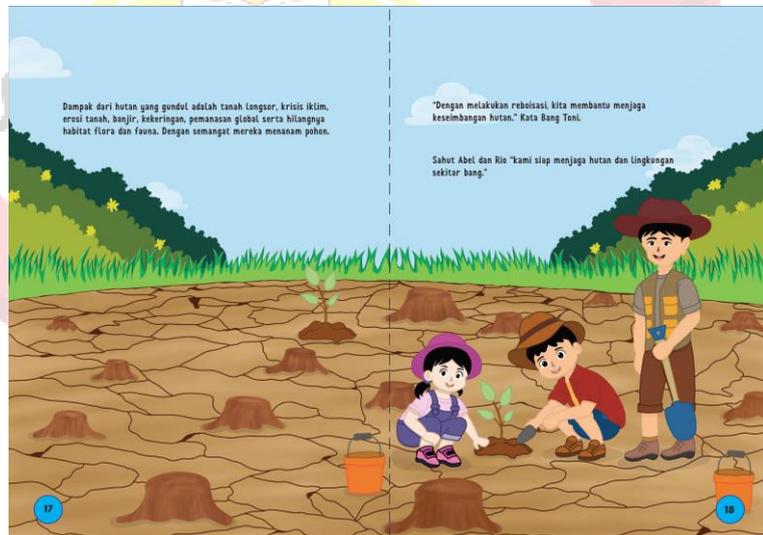
Gambar 86. *Guideline* Halaman 17 dan 18
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 87. *Colorguide* Halaman 17 dan 18
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

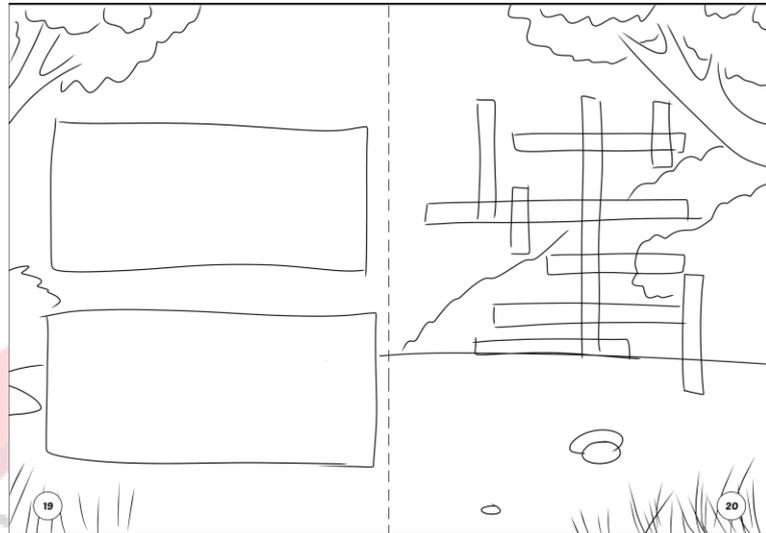
- *Final Design*



Gambar 88. *Final Design* Halaman 17 dan 18
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

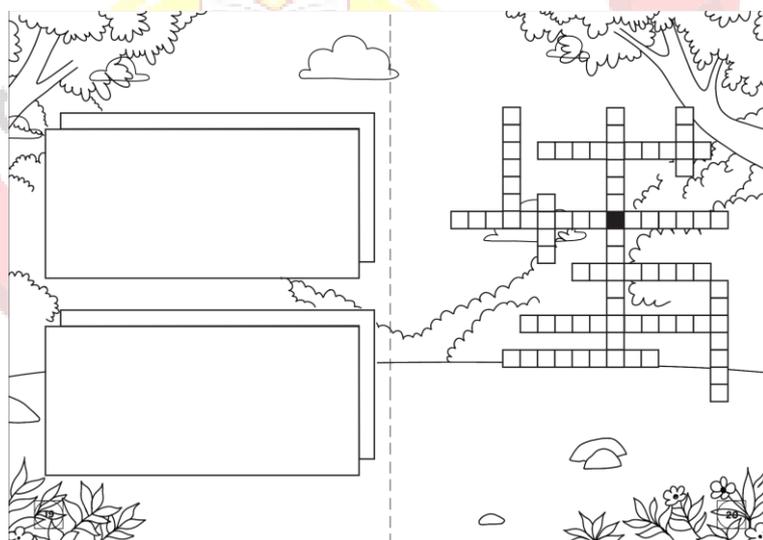
j) Halaman 19-20

- *Rough Sketch*



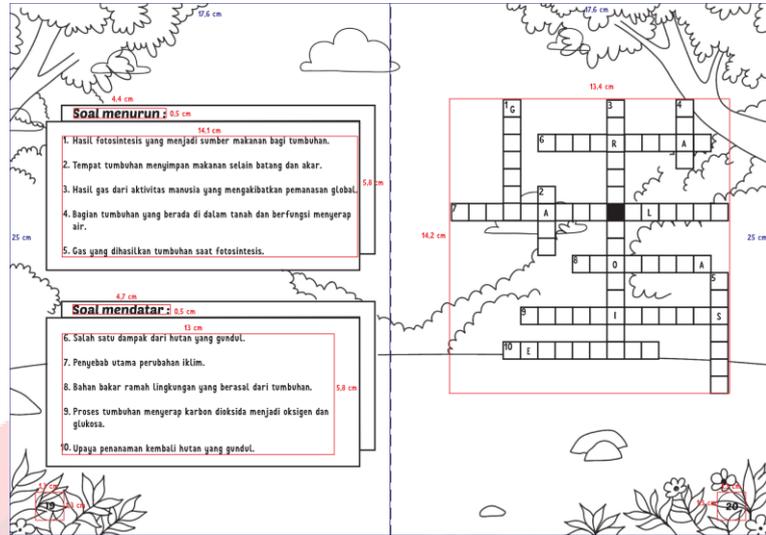
Gambar 89. *Rough Sketch* Halaman 19 dan 20
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



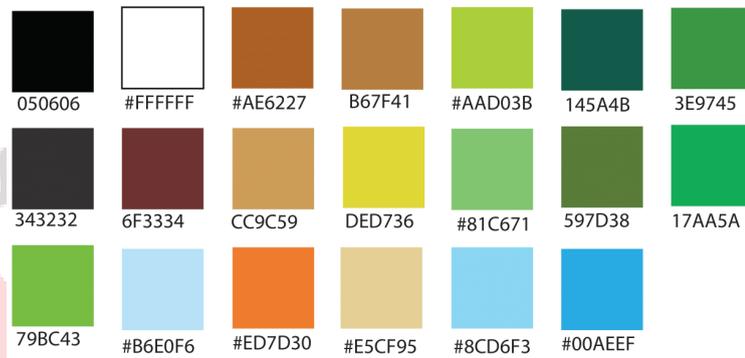
Gambar 90. *Final Sketch* Halaman 19 dan 20
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



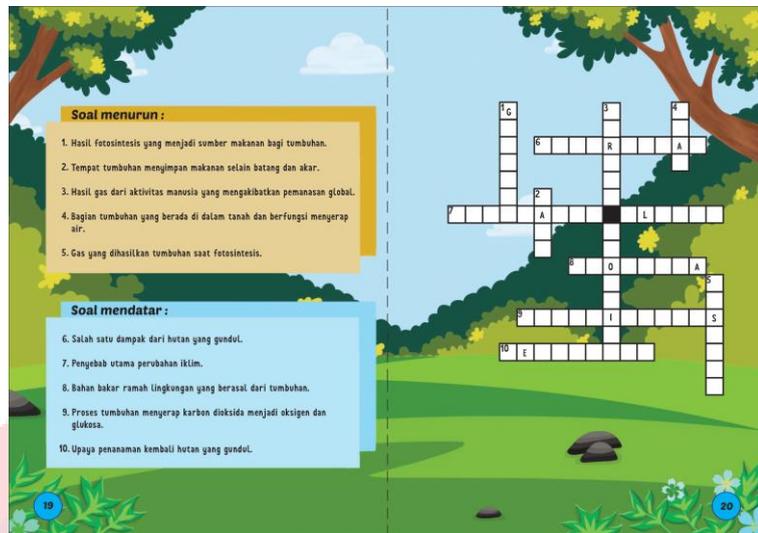
Gambar 91. *Guideline* Halaman 19 dan 20
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 92. *Colorguide* Halaman 19 dan 20
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

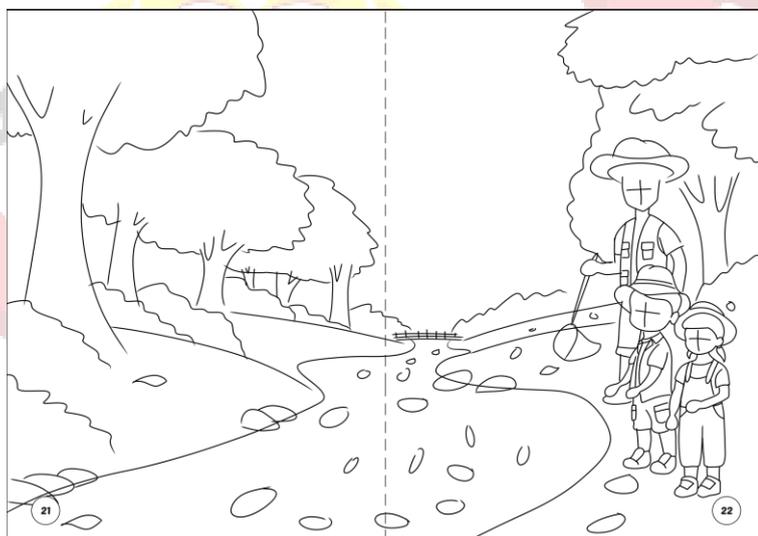
- *Final Design*



Gambar 93. *Final Design* Halaman 19 dan 20
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

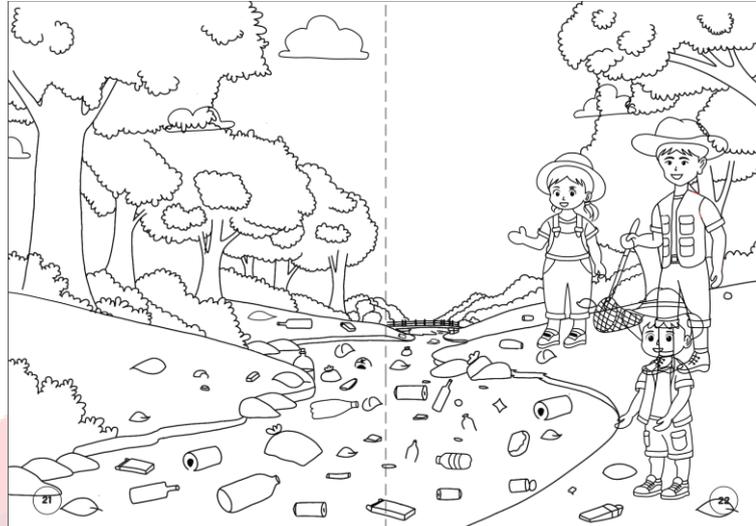
k) Halaman 21-22

- *Rough Sketch*



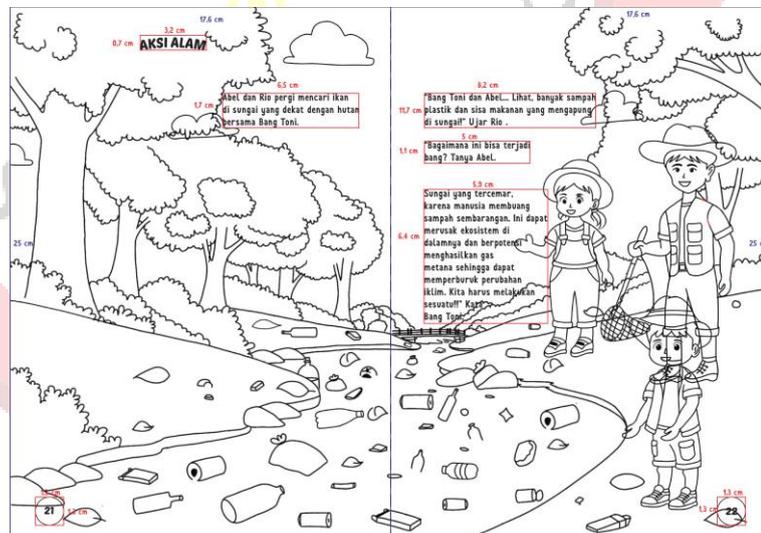
Gambar 94. *Rough Sketch* Halaman 21 dan 22
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 95. *Final Sketch* Halaman 21 dan 22
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



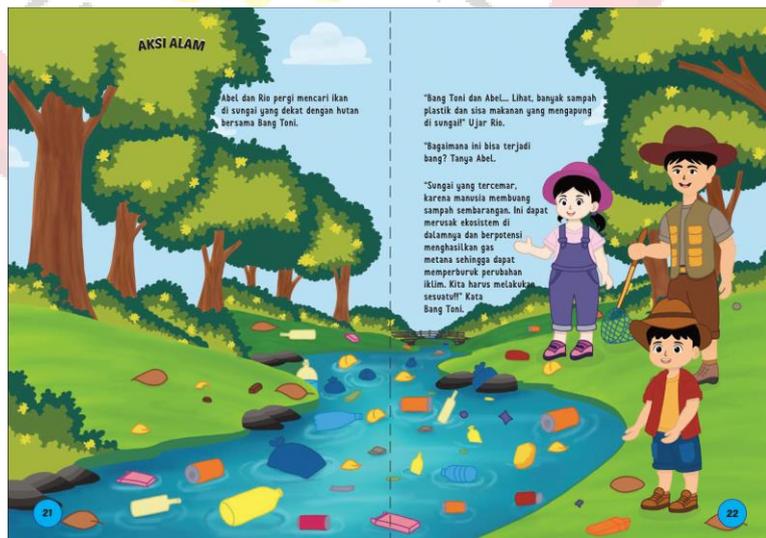
Gambar 96. *Final Sketch* Halaman 21 dan 22
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 97. *Colorguide* Halaman 21 dan 22
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

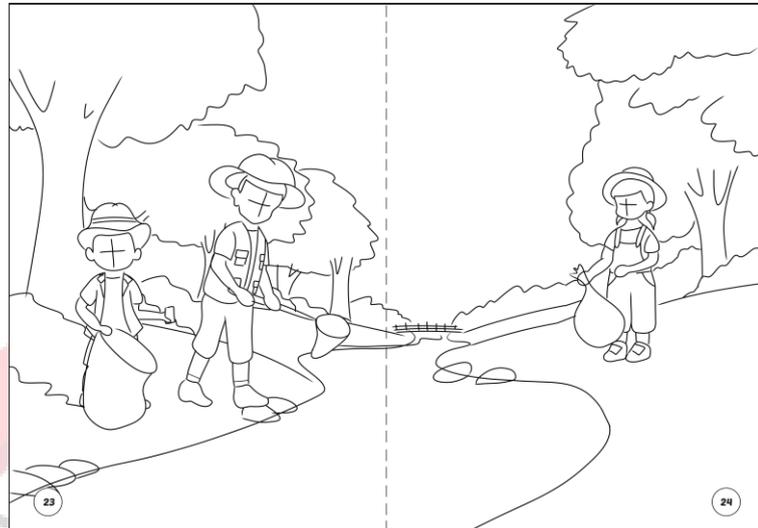
- *Final Design*



Gambar 98. *Final Design* Halaman 21 dan 22
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

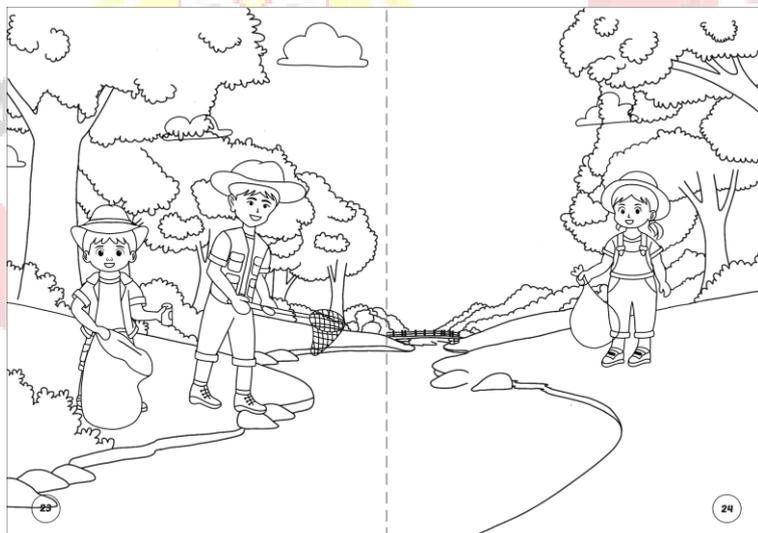
l) Halaman 23-24

- *Rough Sketch*



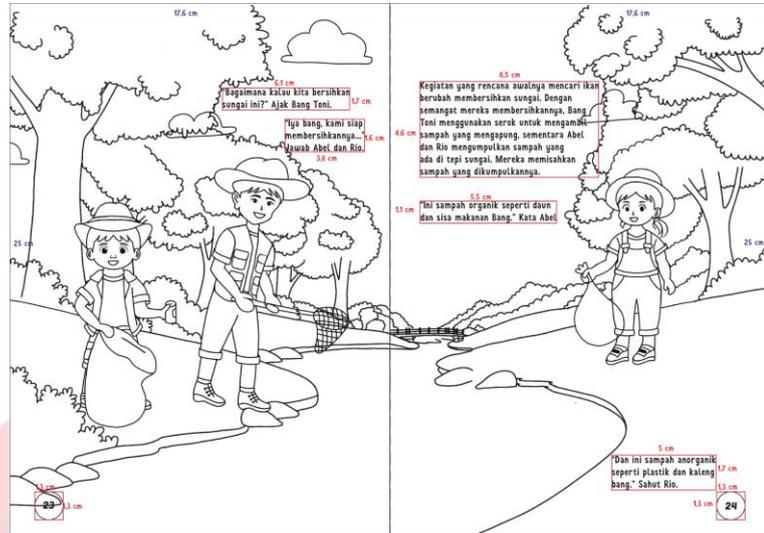
Gambar 99. *Rough Sketch* Halaman 23 dan 24
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 100. *Final Sketch* Halaman 23 dan 24
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



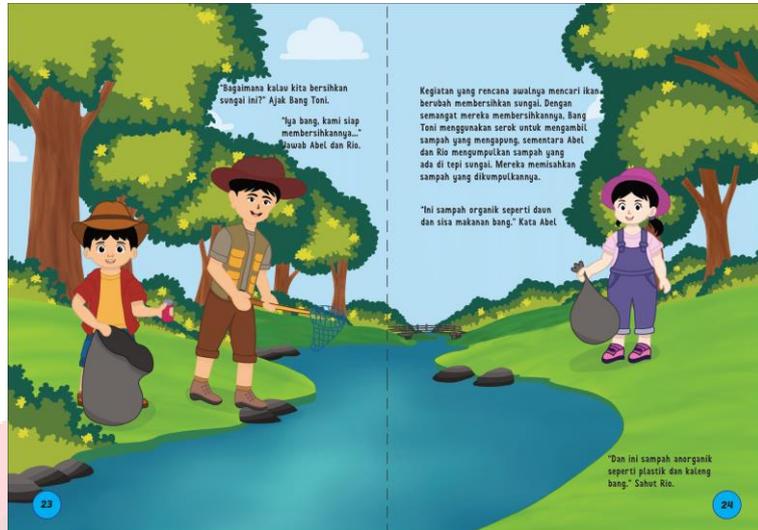
Gambar 101. *Guideline* Halaman 23 dan 24
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 102. *Colorguide* Halaman 23 dan 24
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

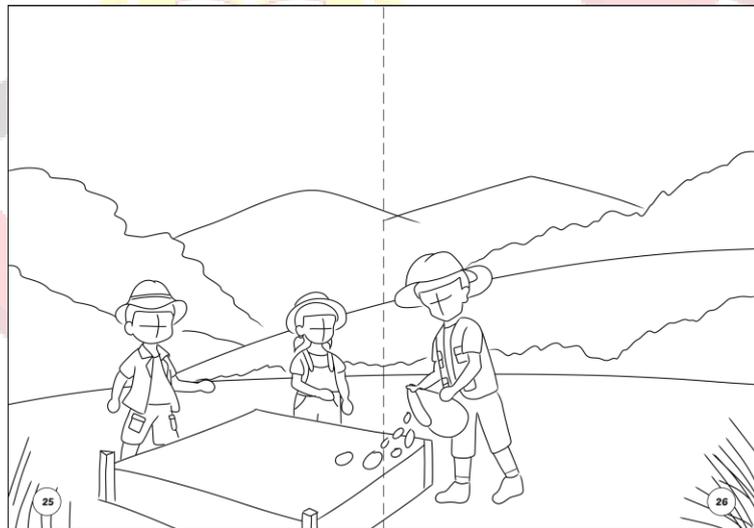
- *Final Design*



Gambar 103. *Final Design* Halaman 23 dan 24
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

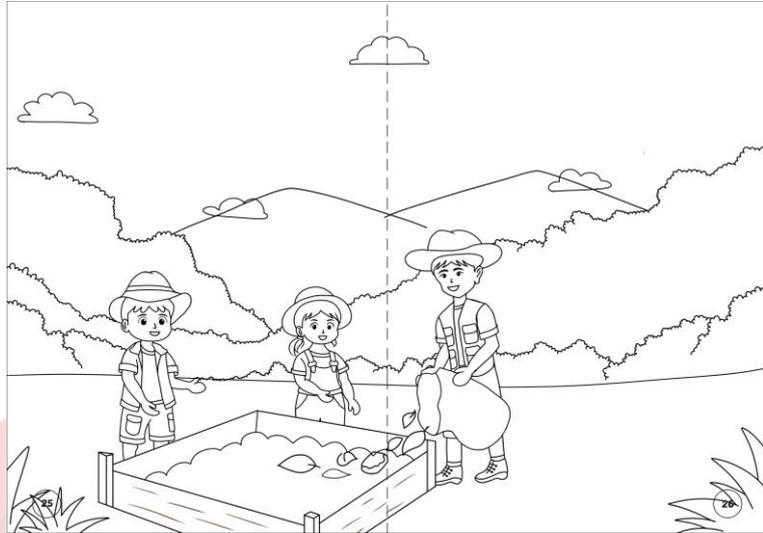
m) Halaman 25-26

- *Rough Sketch*



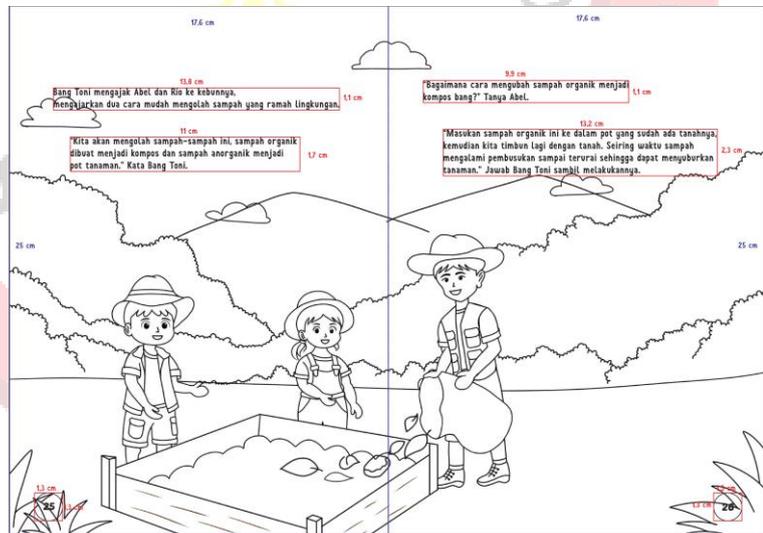
Gambar 104. *Rough Sketch* Halaman 25 dan 26
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 105. *Final Sketch* Halaman 25 dan 26
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



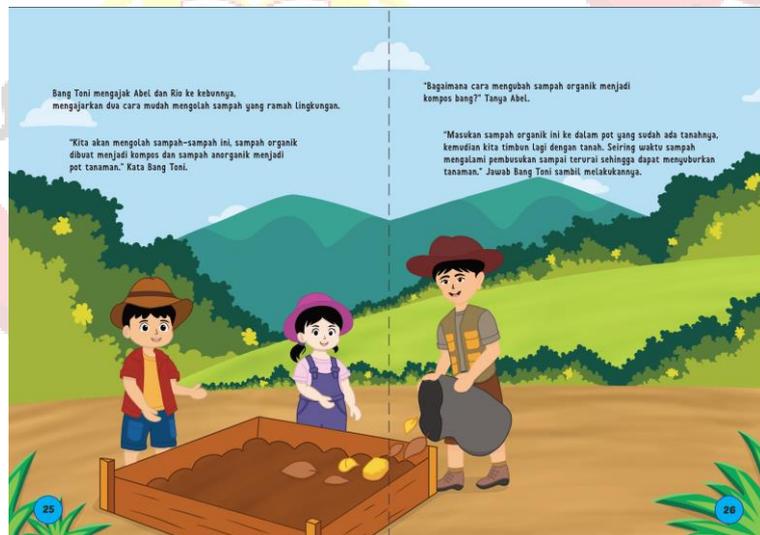
Gambar 106. *Guideline* Halaman 25 dan 26
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 107. *Colorguide* Halaman 25 dan 26
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

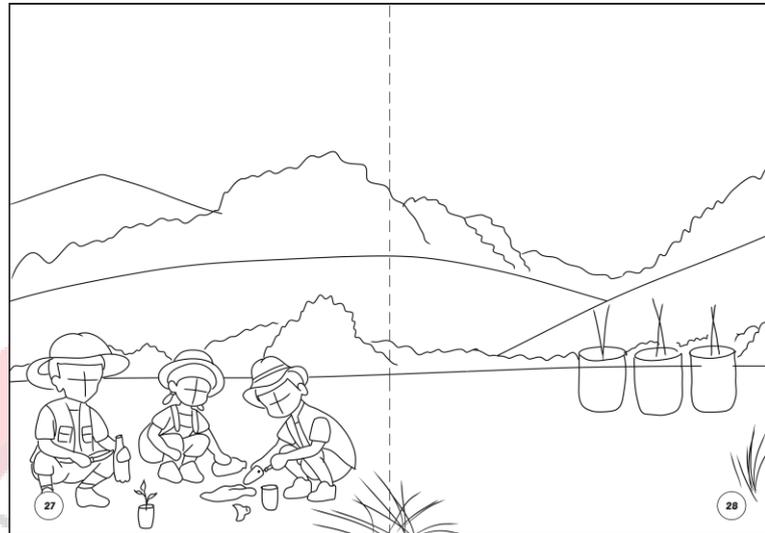
- *Final Design*



Gambar 108. *Final Design* Halaman 25 dan 26
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

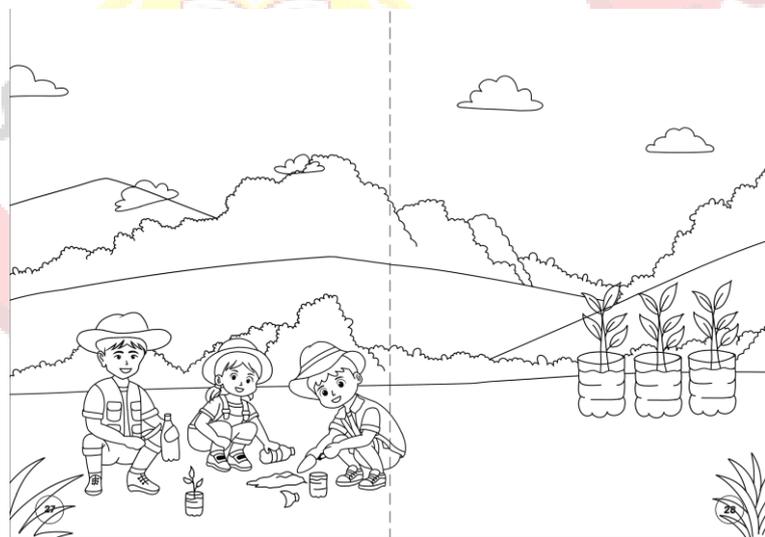
n) Halaman 27-28

- *Rough Sketch*



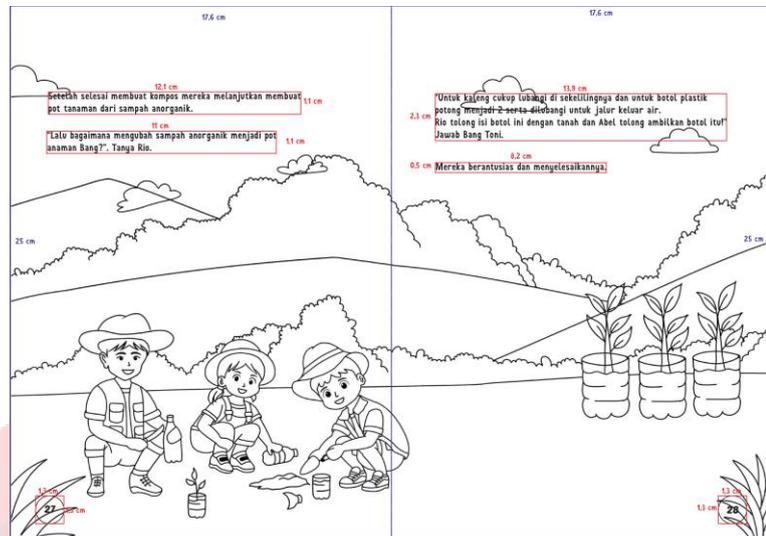
Gambar 109. *Rough Sketch* Halaman 27 dan 28
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 110. *Final Sketch* Halaman 27 dan 28
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



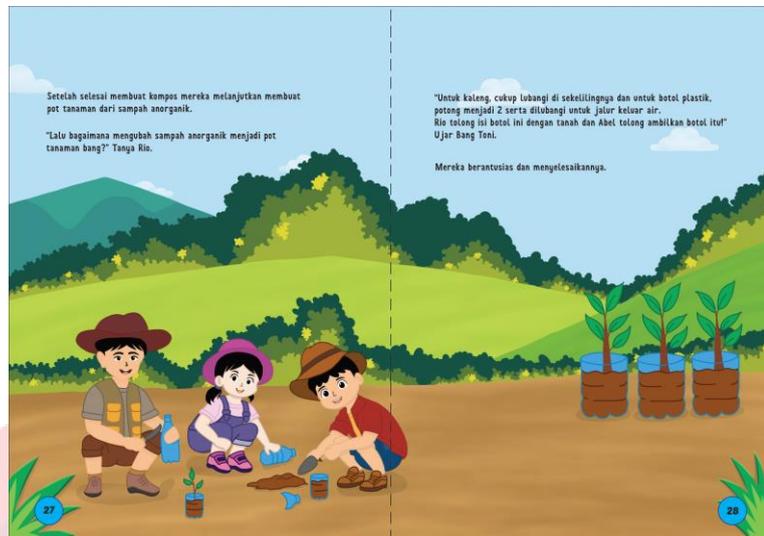
Gambar 111. *Guideline* Halaman 27 dan 28
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 112. *Colorguide* Halaman 27 dan 28
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

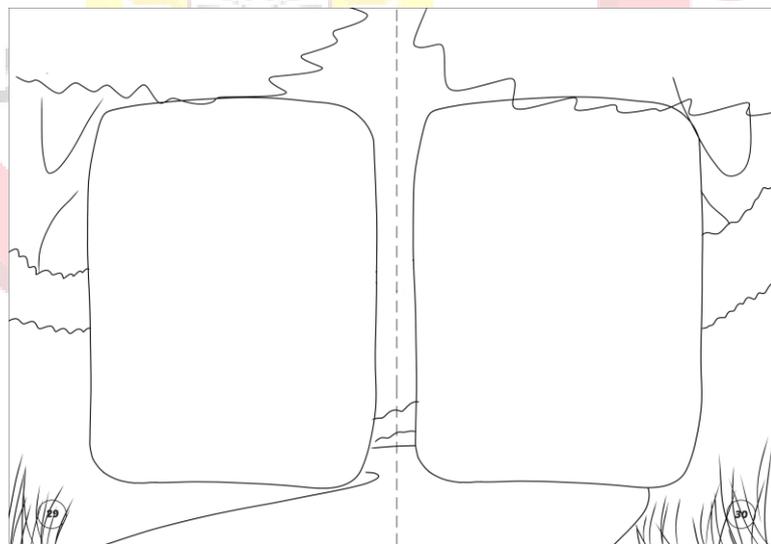
- *Final Design*



Gambar 113. *Final Design* Halaman 27 dan 28
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

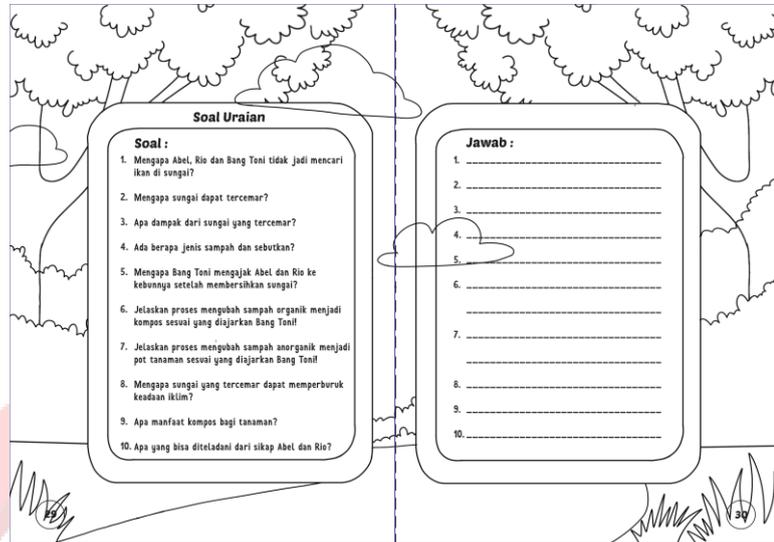
o) Halaman 29-30

- *Rough Sketch*



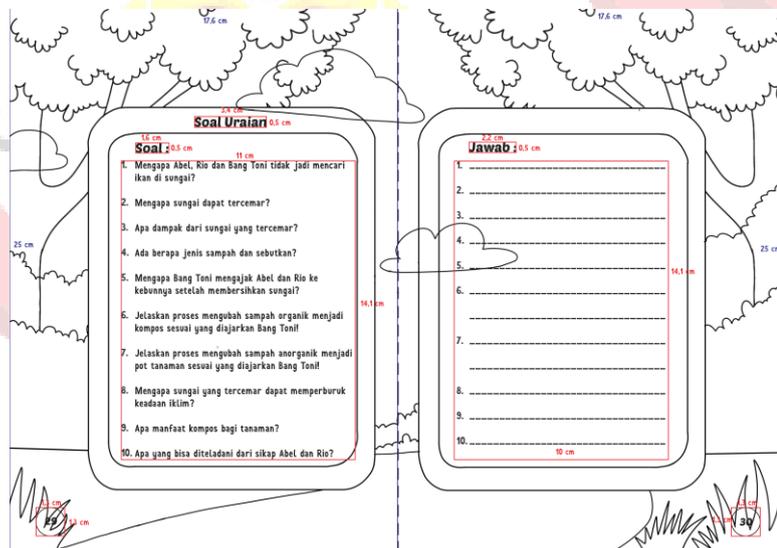
Gambar 114. Halaman 29 dan 30
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 115. *Final Sketch* Halaman 29 dan 30
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



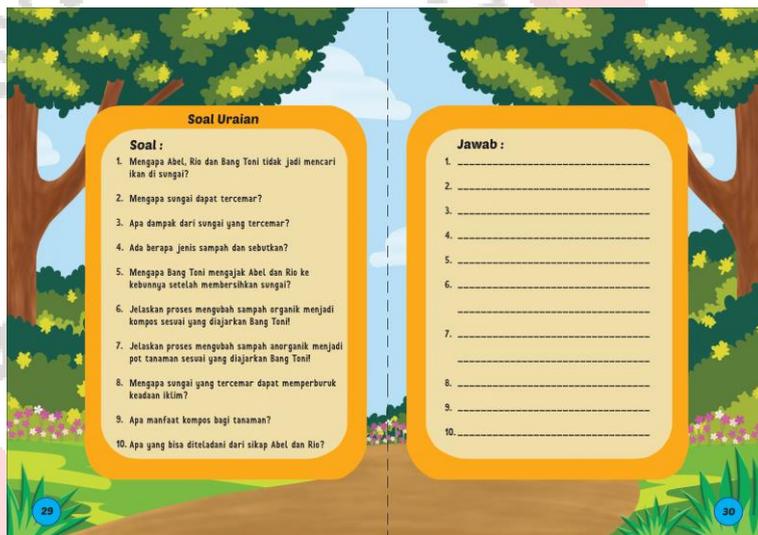
Gambar 116. *Guideline* Halaman 29 dan 30
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 117. *Colorguide* Halaman 29 dan 30
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Design*



Gambar 118. *Final Design* Halaman 29 dan 30
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

p) Penempatan Media

- Cetak



Gambar 119. Penempatan Karya *Smart Explorer Book* Cetak
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Digital



Gambar 120. Penempatan Karya *Smart Explorer Book* Digital
(Sumber : Hetti Andraeni, 2025)

K. Media Pendukung

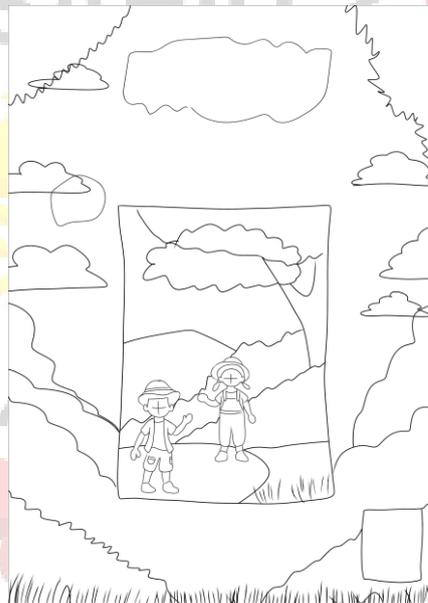
1. Poster

Poster ini merupakan jenis poster niaga yang bertujuan untuk mempromosikan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” yang menggabungkan edukasi dengan aktivitas interaktif kepada

masyarakat luas. Warna yang digunakan adalah *flat carton* untuk menarik perhatian anak, orang tua dan guru.

Pemakaian *axial layout* untuk menjadikan gambar *cover* dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” sebagai fokus utama sehingga berada di tengah. Terdapat judul besar dan jelas pada bagian atas serta diikuti dengan sinopsis dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Angka yang menunjukkan target audiens, kalimat ajakan “ayo jelajahi petualangan seru bersama karakter favoritmu!!!” serta *QR Code* sebagai elemen pendukung informasi.

- *Rough Sketch*



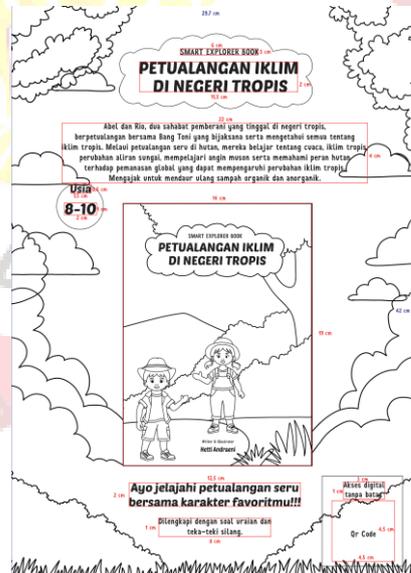
Gambar 121. *Rough Sketch*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 122. *Final Sketch* Poster
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 123. *Guideline* Poster
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 124. *Colorguide* Poster
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran

Ukuran poster adalah A3 atau 29,7 cm x 42 cm.

- Bahan

Bahan poster adalah art carton 260 gsm.

- Ilustrasi

Ilustrasi pada poster niaga ini menggunakan ilustrasi pada *cover* depan dan menggabungkan beberapa elemen ilustrasi dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” serta dilengkapi dengan *QR Code* untuk mengakses secara digital.

- *Final Design*



Gambar 125. *Final Design* Poster
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Penempatan Media*

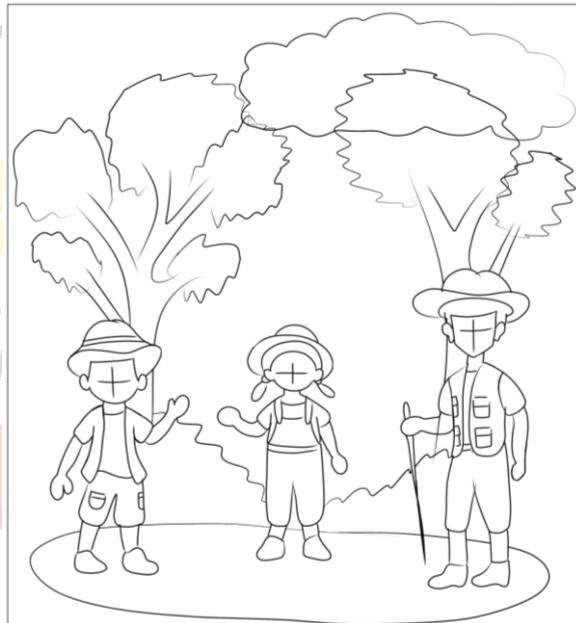


Gambar 126. *Penempatan Media* Poster
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

2. Kaos

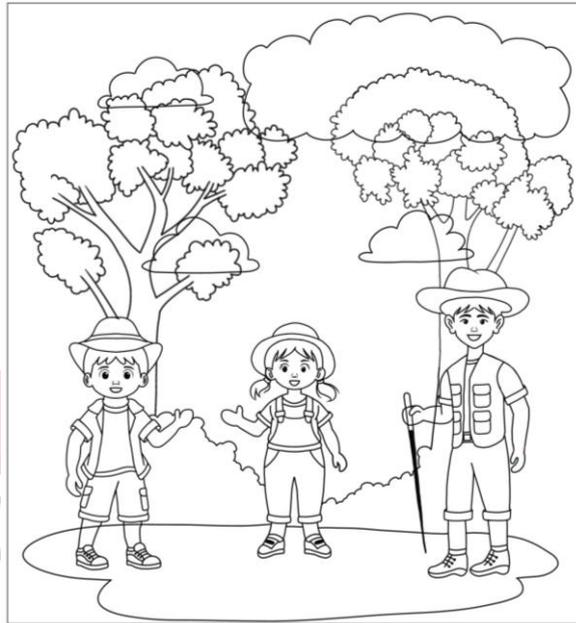
Kaos ini dirancang sebagai media pendukung strategi kreatif untuk memperkenalkan dan memperkuat karakter dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Desain kaos menampilkan ilustrasi latar dan tokoh yang terdapat dalam *Smart Explorer Book*. Ilustrasi ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dengan anak-anak selain itu meningkatkan daya tarik *Smart Explorer Book* ini sebagai media edukasi. Selain berfungsi sebagai sarana promosi, kaos ini juga menyampaikan pesan edukasi kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

- *Rough Sketch*



Gambar 127. *Rough Sketch* Kaos
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 128. *Final Sketch Kaos*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 129. *Guideline Kaos*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 130. *Colorguide* Kaos
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran

46 cm x 66 cm atau S

- Bahan

Cotton combed 24s

- Ilustrasi

Desain gambar untuk kaos mengambil dari ilustrasi dalam *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design*



Gambar 131. *Final Design Kaos*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Penempatan Media*



Gambar 132. *Penempatan Media Kaos*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

3. Stiker Label Buku

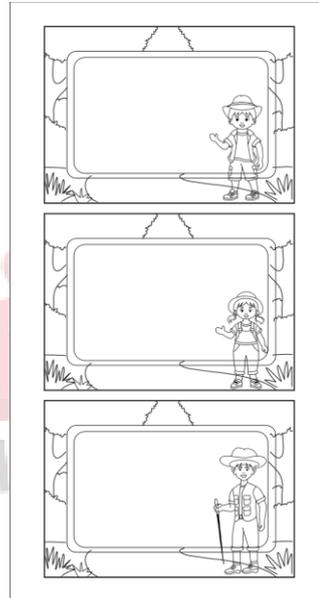
Stiker label buku ini dirancang dengan mengambil latar dan karakter pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Stiker ini bertujuan untuk membangun emosional, memperkuat tema serta dapat mendorong kreativitas anak.

- *Rough Sketch*



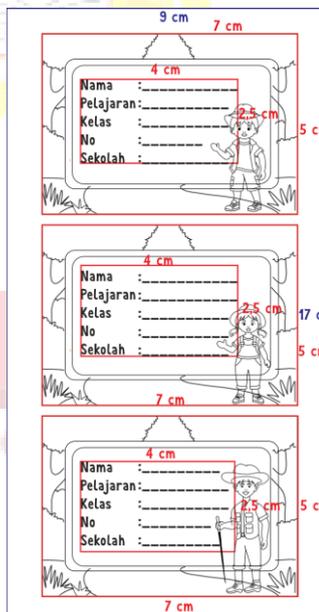
Gambar 133. *Rough Sketch* Stiker Label Buku
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch*



Gambar 134. *Final Sketch* Stiker Label Buku
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline*



Gambar 135. *Guideline* Stiker Label Buku
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide*



Gambar 136. *Colorguide* Stiker Label Buku
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran

Ukuran stiker label buku adalah 9 cm x 17 cm.

- Bahan

Bahan stiker label buku adalah vinyl laminasi glossy.

- Ilustrasi

Ilustrasi pada stiker label buku ini menggunakan ilustrasi dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design*

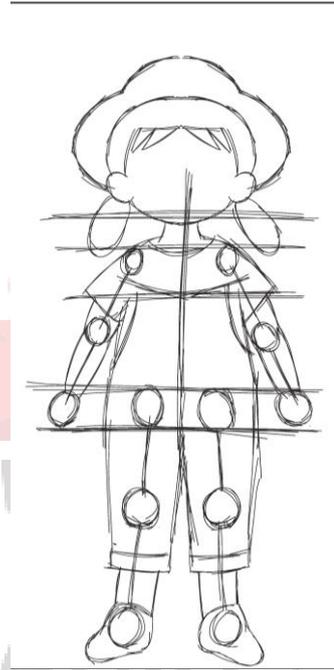


Gambar 137. *Final Design* Stiker Label Buku
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

4. **Standing Karakter**

Design standing karakter menampilkan 3 karakter pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” yaitu Abel, Rio dan Bang Toni. Tujuan dari *standing* karakter ini untuk menarik perhatian anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap isi cerita dari *Smart Explorer Book*.

- *Anatomi Design 1*



Gambar 138. *Anatomi Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 1*



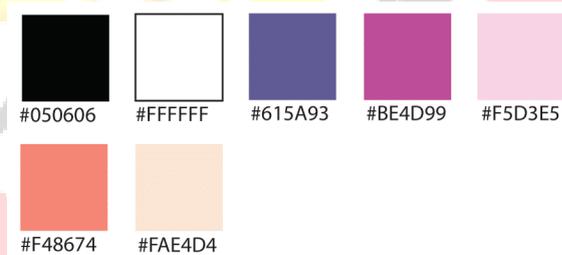
Gambar 139. *Final Sketch Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design 1*



Gambar 140. *Guideline Design 1*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design 1*



Gambar 141. *Colorguide Design 1*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 1*

Ukuran *standing* karakter *design 1* adalah 58 cm x 130 cm.

- *Bahan Design 1*

Bahan *standing* karakter *design 1* adalah *styrofoam* dilapis mmt

- Ilustrasi *Design 1*

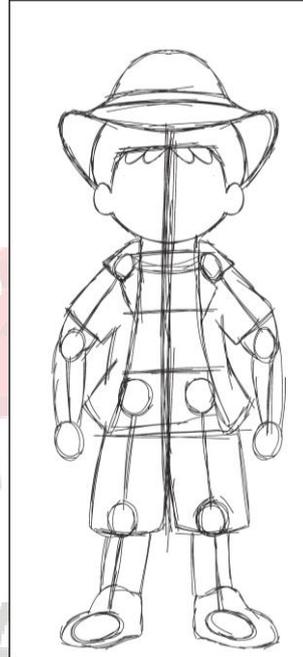
Ilustrasi *standing* karakter *design 1* mengambil ilustrasi dari karakter Abel pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 1*



Gambar 142. *Final Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Anatomi Design 2*



Gambar 143. *Anatomi Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 2*



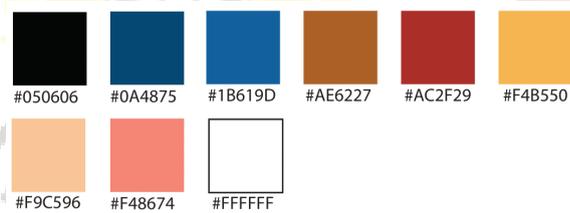
Gambar 144. *Final Sketch Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design 2*



Gambar 145. *Guideline Design 2*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design 2*



Gambar 146. *Colorguide Design 2*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 2*

Ukuran *standing* karakter *design 2* adalah 55 cm x 140 cm.

- *Bahan Design 2*

Bahan *standing* karakter *design 2* adalah *styrofoam* dilapis mmt.

- *Ilustrasi Design 2*

Ilustrasi *standing* karakter *design 2* mengambil ilustrasi dari

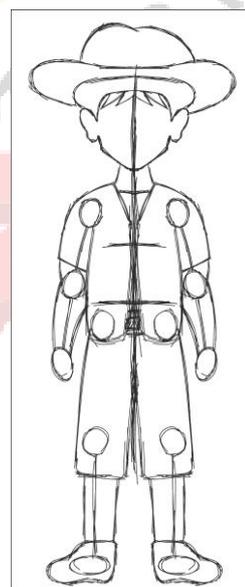
karakter Rio pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 2*



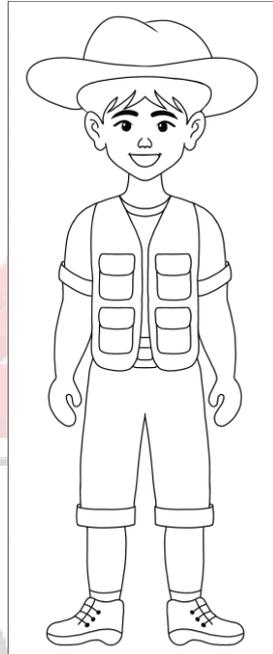
Gambar 147. *Final Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Anatomi Design 3*



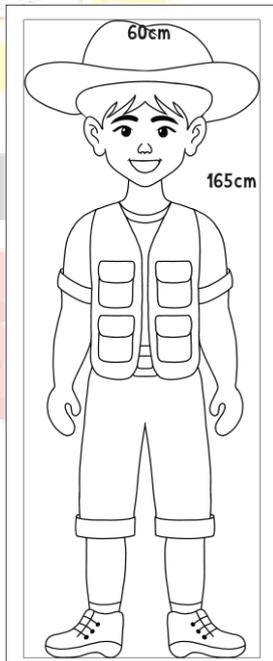
Gambar 148. *Anatomi Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 3*



Gambar 149. *Final Sketch Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design 3*



Gambar 150. *Guideline Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design 3*



Gambar 151. *Colorguide Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 3*

Ukuran standing karakter *design 3* adalah 60 cm x 165 cm.

- *Bahan Design 3*

Bahan standing karakter *design 3* adalah *styrofoam* dilapis mmt.

- *Ilustrasi Design 3*

Ilustrasi standing karakter *design 3* mengambil ilustrasi dari karakter Bang Toni pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 3*



Gambar 152. *Final Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

5. *Standing Qr Code*

Standing QR Code mengambil ilustrasi cover pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” untuk meningkatkan keterlibatan anak. *QR Code* ditampilkan untuk mempermudah pembaca dalam mengakses secara digital dan fleksibel.

- *Rough Sketch Design Depan*



Gambar 153. *Rough Sketch Design Depan*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design Depan*



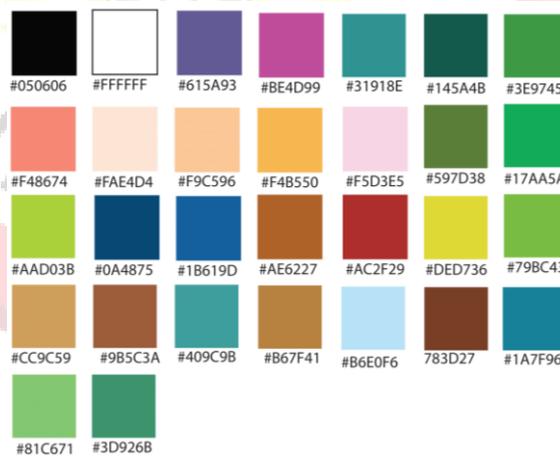
Gambar 154. *Final Sketch Design Depan*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design Depan*



Gambar 155. *Guideline Design Depan*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design Depan*



Gambar 156. *Colorguide Design Depan*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design Depan*

Ukuran *standing QR Code* adalah 10,5 cm x 15 cm.

- Bahan *Design Depan*

Bahan *standing Qr Code* adalah art carton 230 gsm yang di masukkan ke *standing* akrilik.

- *Ilustrasi Design Depan*

Ilustrasi pada *standing Qr Code* mengambil *design cover* depan dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design Depan*



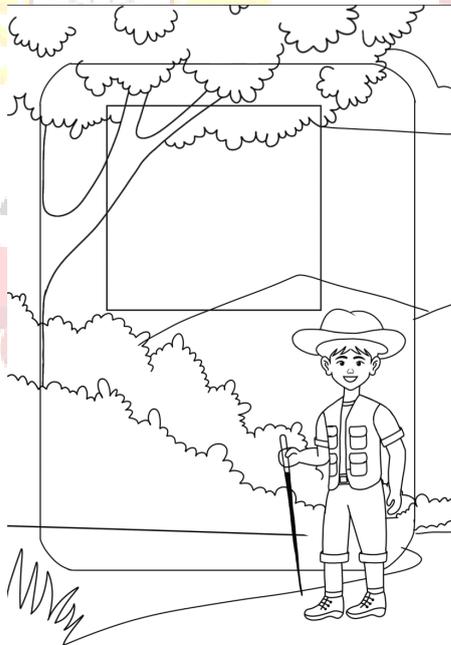
Gambar 157. *Final Design Depan*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch Design Belakang*



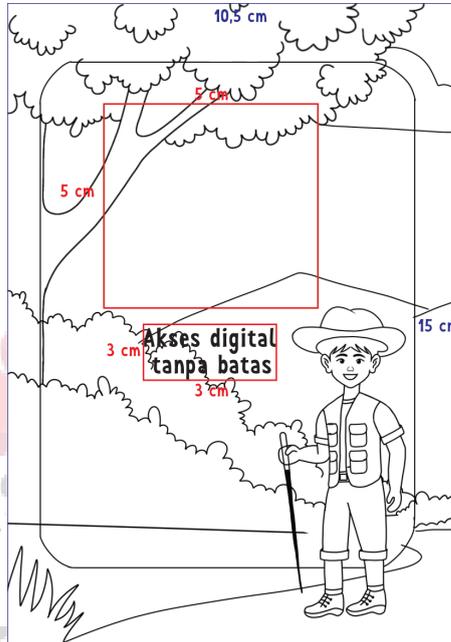
Gambar 158. *Rough Sketch Design Belakang*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design Belakang*



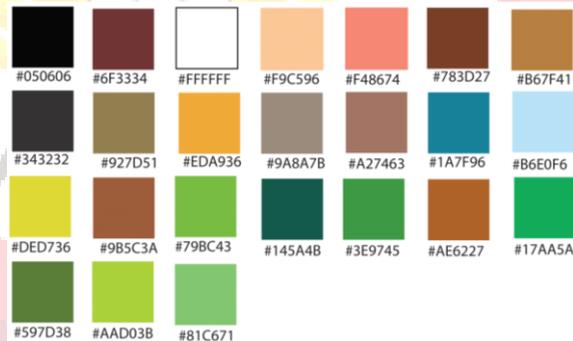
Gambar 159. *Final Sketch Design Belakang*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design Belakang*



Gambar 160. *Guideline Design Belakang*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design Belakang*



Gambar 161. *Colorguide Design Belakang*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design Belakang*

Ukuran *standing QR Code* adalah 10,5 cm x 15 cm.

- *Bahan Design Belakang*

Bahan *standing Qr Code* adalah art carton 230 gsm yang di

masukkan ke standing akrilik.

- Ilustrasi *Design* Belakang

Ilustrasi pada standing Qr code mengambil desain cover belakang dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis” namun tidak menggunakan sinopsis.

- *Final Design* Belakang

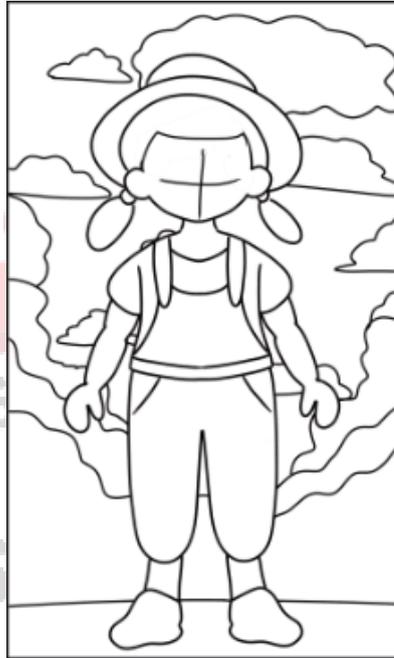


Gambar 162. *Final Design* Belakang
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

6. *Keychain* Karakter

Keychain karakter ini mengambil desain dari karakter pada *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. Menggunakan bahan akrilik yang ringan dan kokoh, cocok digunakan sebagai aksesoris tas dan kunci. Tujuan dari dibuatnya *keychain* karakter untuk memberikan rasa kedekatan emosional dengan karakter pada *Smart Explorer Book* ini.

- *Rough Sketch Karakter 1*



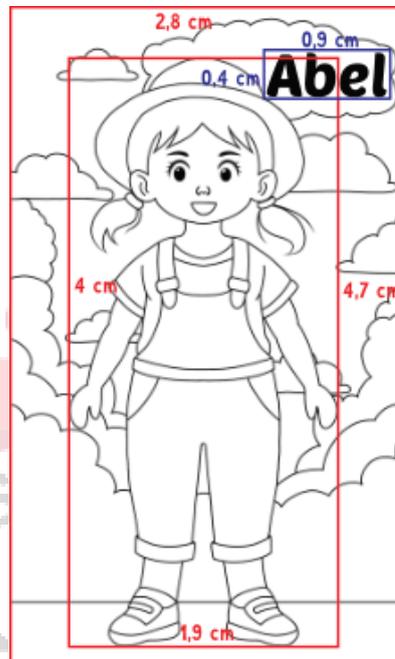
Gambar 163. *Rough Sketch Karakter 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Karakter 1*



Gambar 164. *Final Sketch Karakter 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline* Karakter 1



Gambar 165. *Guideline* Karakter 1
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide* Karakter 1



Gambar 166. *Colorguide* Karakter 1
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran Karakter 1

Ukuran *design keychain* karakter 1 adalah 2,8 cm x 4,7 cm dengan frame akrilik 3,2 cm x 5 cm.

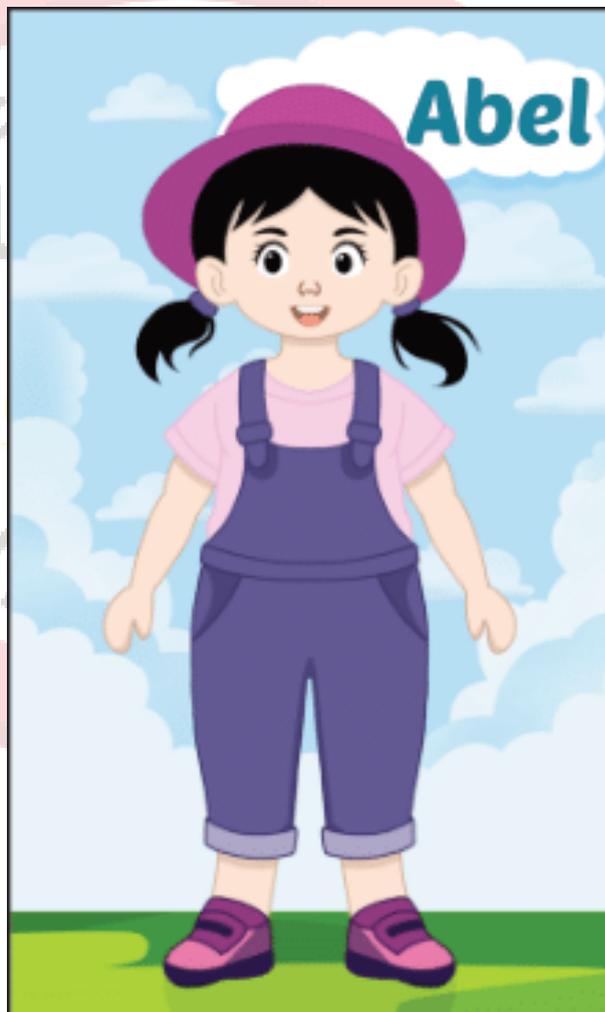
- Bahan Karakter 1

Bahan *keychain* karakter 1 adalah akrilik.

- Ilustrasi Karakter 1

Ilustrasi *keychain* karakter 1 menggunakan karakter Abel dengan menggabungkan elemen ilustrasi yang ada di *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design* Karakter 1



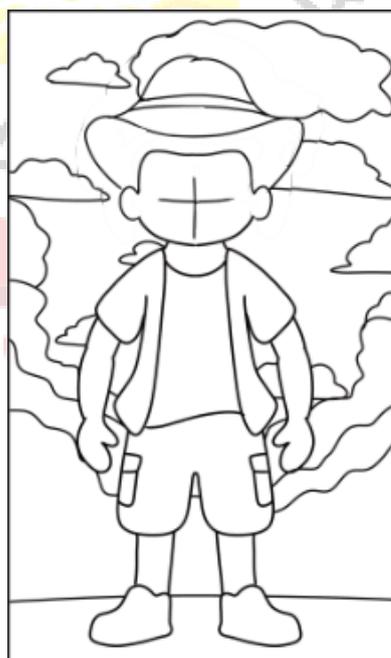
Gambar 167. *Final Design* Karakter 1
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Penempatan Media Karakter 1



Gambar 168. Penempatan Media Karakter 1
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch* Karakter 2



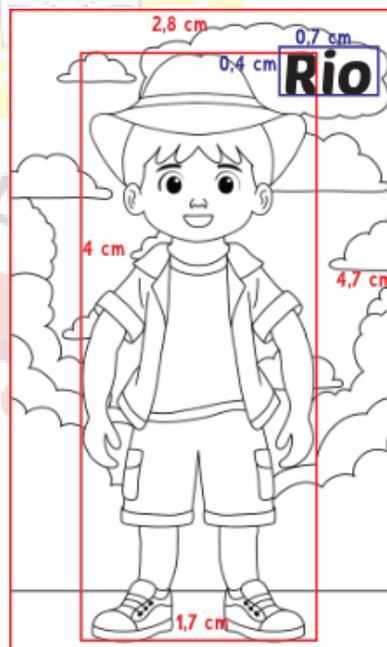
Gambar 169. *Rough Sketch* Karakter 2
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Karakter 2*



Gambar 170. *Final Sketch Karakter 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Karakter 2*



Gambar 171. *Guideline Karakter 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide* Karakter 2



Gambar 172. *Colorguide* Karakter 2

Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran Karakter 2

Ukuran *design keychain* karakter 2 adalah 2,8 cm x 4,7 cm dengan frame akrilik 3,2 cm x 5 cm.

- Bahan Karakter 2

Bahan *keychain* karakter 2 adalah akrilik.

- Ilustrasi Karakter 2

Ilustrasi *keychain* karakter 2 menggunakan karakter Rio dengan menggabungkan elemen ilustrasi yang ada di *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design* Karakter 2



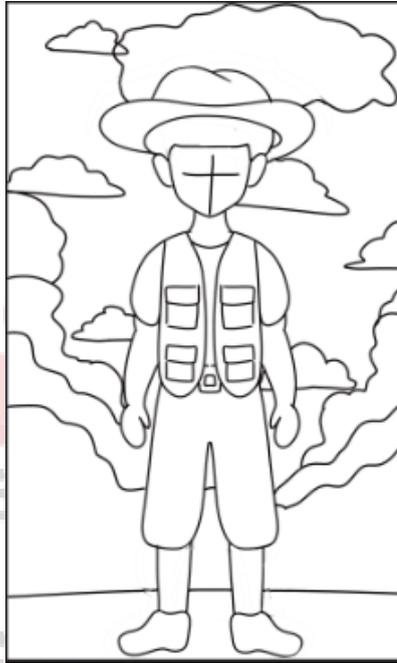
Gambar 173. *Final Design* Karakter 2
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Penempatan Media Karakter 2



Gambar 174. Penempatan Media Karakter 2
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch Karakter 3*



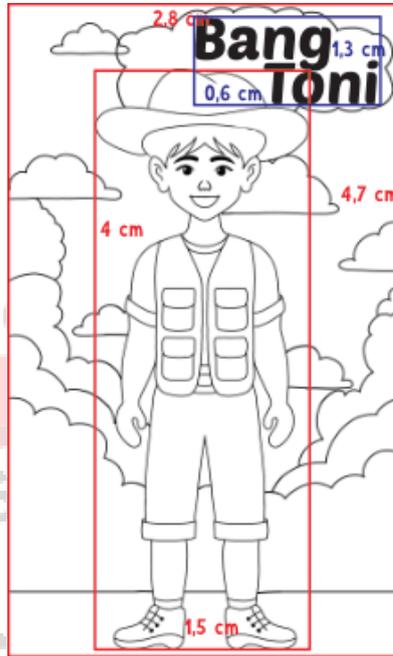
Gambar 175. *Rough Sketch Karakter 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Karakter 3*



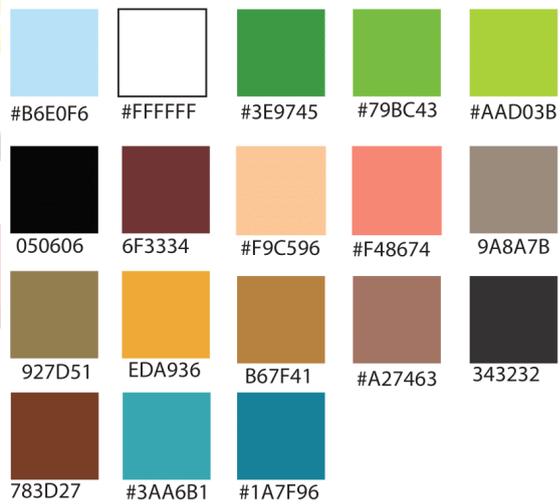
Gambar 176. *Final Sketch Karakter 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline* Karakter 3



Gambar 177. *Guideline* Karakter 3
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide* Karakter 3



Gambar 178. *Colorguide* Karakter 3
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Ukuran Karakter 3

Ukuran *design keychain* karakter 3 adalah 2,8 cm x 4,7 cm dengan frame akrilik 3,2 cm x 5 cm.

- Bahan Karakter 3

- Bahan *keychain* karakter 3 adalah akrilik.

- Ilustrasi Karakter 3

Ilustrasi *keychain* karakter 2 menggunakan karakter Rio dengan menggabungkan elemen ilustrasi yang ada di *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design* Karakter 3



Gambar 179. *Final Design* Karakter 3
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Penempatan Media Karakter 3



Gambar 180. Penempatan Media Karakter 3
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

7. *Feed Instagram*

Ilustrasi *feed instagram* saling berkesinambungan terdiri dari desain *coming soon*, poster niaga, serta sinopsis dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”. *Feed instagram* ini bertujuan untuk memperluas jangkauan promosi *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Rough Sketch Design 1*



Gambar 181. *Rough Sketch Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 1*



Gambar 182. *Final Sketch Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni)

- *Guideline Design 1*



Gambar 183. *Guideline Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design 1*



Gambar 184. *Colorguide Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 1*

Ukuran *feed instagram design 1* adalah 1080 px x 1350 px.

- *Ilustrasi Design 1*

Ilustrasi pada *feed Instagram design 1* mengambil desain karakter Abel dan Rio dengan menggabungkan beberapa ilustrasi lainnya

yang ada di *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 1*



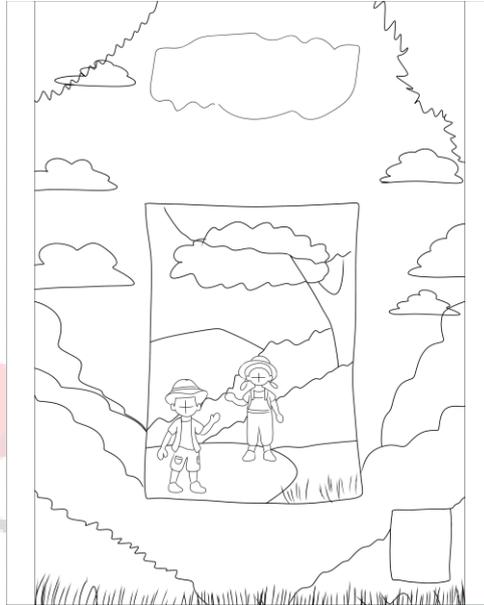
Gambar 185. *Final Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Penempatan Media Design 1*



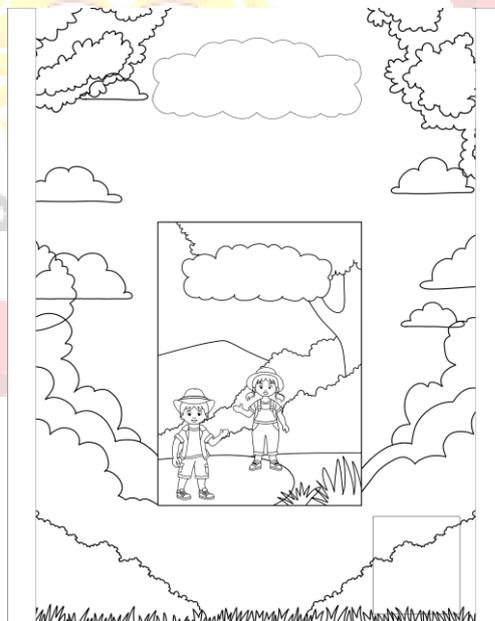
Gambar 186. *Penempatan Media Design 1*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch Design 2*



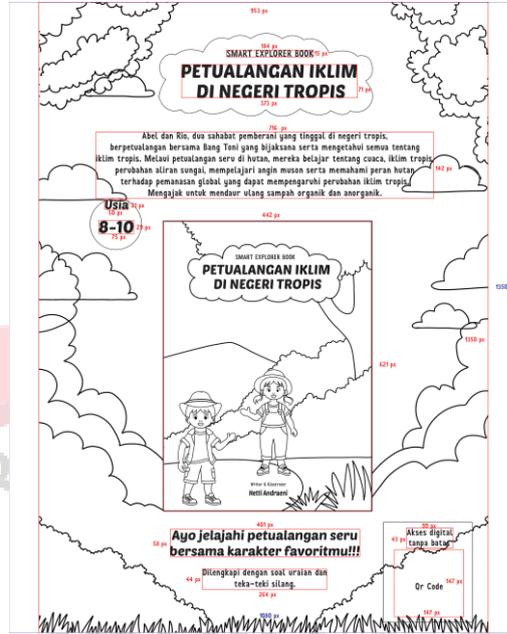
Gambar 187. *Rough Sketch Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 2*



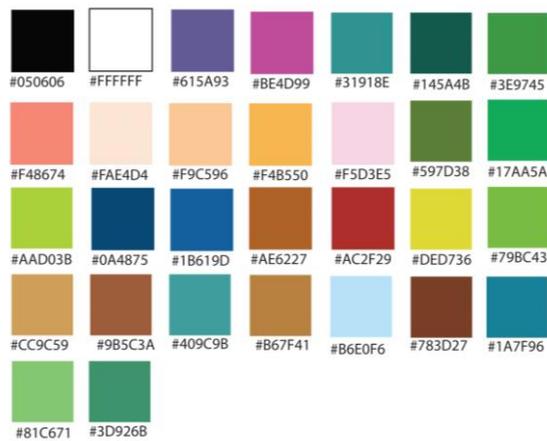
Gambar 188. *Final Sketch Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design 2*



Gambar 189. *Guideline Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguide Design 2*



Gambar 190. *Colorguide Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 2*

Ukuran *feed instagram design 2* adalah 953 px x 1350 px.

- Ilustrasi *Design 2*

Ilustrasi pada *feed instagram design 2* mengambil desain poster iklan *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 2*



Gambar 191. *Final Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Penempatan Media *Design 2*



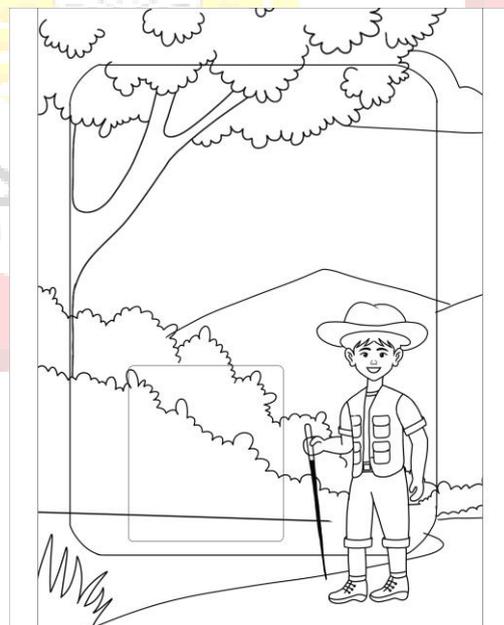
Gambar 192. Penempatan Media *Design 2*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Rough Sketch Design 3*



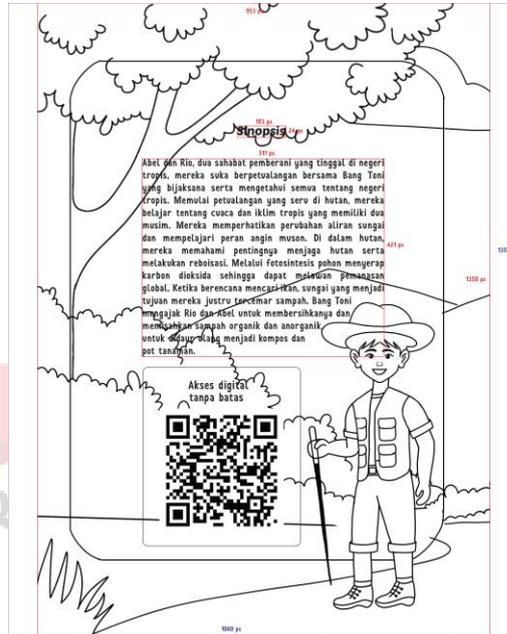
Gambar 193. *Rough Sketch Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Final Sketch Design 3*



Gambar 194. *Final Sketch Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Guideline Design 3*



Gambar 195. *Guideline Design 3*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Colorguid Design 3*



Gambar 196. *Colorguid Design 3*
 Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- *Ukuran Design 3*

Ukuran *feed instagram design 3* adalah 953 px x 1350 px.

- *Ilustrasi Design 3*

Ilustrasi pada *feed Instagram design 3* mengambil desain cover

belakang dari *Smart Explorer Book* “Petualangan Iklim di Negeri Tropis”.

- *Final Design 3*



Gambar 197. *Final Design 3*
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)

- Penempatan Media *Design 3*



Gambar 198. Penempatan Media Design 3
Sumber : (Hetti Andraeni, 2025)