

## PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “KOK PANAS YA?” UNTUK ANAK-ANAK DI BADUNG

Ni Putu Ayu Utami<sup>1</sup>, I Gusti Bagus Bayu Baruna Ariesta<sup>2</sup>, Ni Made Sri Wahyuni Trisna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: [imatuuya@gmail.com](mailto:imatuuya@gmail.com)<sup>1</sup>, [bayubaruna@idbbali.ac.id](mailto:bayubaruna@idbbali.ac.id)<sup>2</sup>, [wahyunitrisna@idbbali.ac.id](mailto:wahyunitrisna@idbbali.ac.id)<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober  
Accepted : Nopember  
Publish online : Desember

---

### ABSTRACT

*Global warming is an environmental issue that has a serious impact on the health of the earth. This phenomenon causes climate change due to the increase of global average temperature. One way to overcome global warming can be started at home by doing energy conservation. Awareness regarding this issue must be taught from an early age so that the habits and responsibilities of protecting the environment are carried over into adulthood. However, launched learning media about energy conservation in the market were not suitable for children in early age. This is the problem underlies this designing. Based on the data collected through observation, interviews, and questionnaires, conclusions were drawn regarding the lack of children knowledge about global warming and its causes. In addition, through literature and internet sources, it was said that increasing public awareness regarding energy conservation education is important to overcome the adverse effects of climate change. The data that has been collected is then analyzed to determining learning and promotional media, moreover appropriate and effective design concepts to be applied to children. Through this analysis, it was decided to raise the concept of "Save The Earth, Start at Home", which will be implemented in interactive books as educational media along with promotional media namely book trailer animation, Instagram social media content, posters, x-banners, cut-out standees, door hangers sign, fridge magnets, tumblers, and tote bags.*

*Keywords : Interactive Book, Global Warming, Energy Conservation, Children.*

---

### ABSTRAK

Pemanasan global merupakan isu lingkungan yang berdampak serius pada kesehatan bumi. Fenomena ini menyebabkan perubahan iklim akibat kenaikan suhu rata-rata secara global. Salah satu upaya penanggulangan pemanasan global dapat dimulai dari lingkungan terdekat yaitu di rumah salah satunya dengan melakukan konservasi energi. Kesadaran mengenai hal ini tentunya harus diajarkan sejak dini agar kebiasaan dan tanggung jawab menjaga lingkungan yang sudah terasah dari usia anak-anak terbawa sampai dewasa. Namun, media pembelajaran mengenai konservasi energi untuk anak-anak yang ditemukan belum memenuhi standar kebutuhan anak-anak usia dini. Permasalahan inilah yang melandasi perancangan ini. Dalam data yang dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, kuesioner,

didapatkan kesimpulan mengenai kurangnya pengetahuan anak-anak soal pemanasan global dan penyebabnya. Selain itu, melalui metode kepustakaan dan sumber internet, dapat ditarik kesimpulan mengenai pentingnya meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai edukasi hemat energi sejak dini. Data-data yang telah terkumpul kemudian di analisis dengan tujuan menentukan media pembelajaran dan promosi serta konsep desain yang tepat dan efektif untuk diaplikasikan pada target perancangan. Dari analisis tersebut diputuskan mengangkat konsep “*Save The Earth, Start at Home*” yang akan diimplementasikan pada media edukasi berupa buku interaktif dengan media promosi meliputi animasi *trailer* buku, konten media sosial *Instagram*, poster, *x-banner*, *cut-out standee*, gantungan pintu, magnet kulkas, tumbler, dan *tote bag*.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Pemanasan Global, Konservasi Energi, Anak-Anak.

## PENDAHULUAN

Tahun 2022 dicatat oleh NASA sebagai tahun terpanas kelima sepanjang sejarah. Para ilmuwan dari Studi Luar Angkasa NASA (GISS) mencatat, suhu global pada tahun 2022 adalah 1,6 derajat Fahrenheit atau 0,89 derajat Celsius di atas rata-rata untuk periode dasar NASA, yakni tahun 1951 hingga 1980 [1]. Kenaikan suhu rata-rata pada atmosfer, laut, dan daratan dapat mengakibatkan perubahan iklim yang drastis. Fenomena ini disebut dengan pemanasan global. Penyebab utama pemanasan global adalah gas rumah kaca. Normalnya, atmosfer dan gas rumah kaca berfungsi menjaga suhu bumi agar ideal dan layak huni bagi makhluk hidup di dalamnya [2]. Namun, aktivitas manusia seperti pembakaran bahan bakar fosil yang berlebihan justru meningkatkan konsentrasi gas panas yang dilepaskan dan diperangkap oleh atmosfer yang kemudian dipantulkan kembali ke bumi. Kondisi inilah yang mengakibatkan pemanasan global.

Beberapa aktivitas manusia yang menjadi penyebab utama pemanasan global adalah penebangan hutan, emisi gas bahan bakar kendaraan, limbah industri, pertanian, dan peternakan, serta penggunaan listrik secara berlebihan [3]. Berdasarkan pernyataan Samidjo (2017: 44) dalam jurnal Memahami Pemanasan Global dan Perubahan Iklim, sebagian besar karbon dioksida dihasilkan oleh pembangkit listrik berbahan bakar fosil. Dengan demikian, tindakan boros menggunakan energi listrik tentunya sangat berpengaruh dalam menambah gas rumah kaca secara berlebih yang merupakan penyebab utama meningkatnya suhu global.

Di Indonesia sendiri, konsumsi listrik perkapita terus meningkat sejak tahun 2015. Peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2017 sebesar 6,8%. Sedangkan, pertumbuhan terendah terjadi pada 2020, yakni 0,4%. Kemudian pada

tahun 2022, konsumsi listrik per kapita di Indonesia terhitung sebesar 1.173 *kilowatt/hour* (kWh). Jumlah itu meningkat 4,45% dari tahun sebelumnya yang sebesar 1.123 kWh. Pemerintah pun memperkirakan konsumsi listrik per kapita di dalam negeri akan meningkat pada 2023. Jumlahnya diproyeksi tumbuh sebesar 13,9% menjadi 1.336 kWh [4].

Penggunaan listrik di kehidupan sehari-hari tentunya tidak dapat dihindari, terutama di jaman modern yang sangat mengandalkan energi listrik. Mulai dari penerangan, kegiatan memasak, mencuci, bekerja, sampai belajar pun memerlukan energi listrik dalam pelaksanaannya. Meski begitu, upaya penanggulangan pemanasan global tetap dapat dilakukan dengan membiasakan untuk tidak boros menggunakan energi listrik. Membangun kebiasaan bijak menggunakan energi listrik ini harus diajarkan sejak dini agar tindakan peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan dapat terbawa sampai dewasa.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengangkat permasalahan ini sebagai studi kasus melalui pembuatan buku interaktif edukasi hemat energi untuk anak-anak usia dini. Selain memuat elemen visual berupa gambar, buku interaktif dapat berinteraksi secara langsung dengan pembacanya dengan berbagai macam cara penyampaian serta pengalaman yang membuat pembaca merasakan sensasi yang beragam [5]. Pemilihan media buku bergambar interaktif ini berdasar pada pernyataan Hari Santoso (2011: 13) bahwa buku bergambar yang baik akan membantu anak-anak dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Buku interaktif ini dirancang untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Menurut Montessori dalam buku *Montessori and Early Childhood* oleh Susan Feez, anak usia empat setengah tahun sampai enam tahun berada pada masa peka untuk belajar

membaca, karena telah timbul minat atau ketertarikan pada bacaan. Usia ini termasuk dalam masa emas, karena sampai usia 8 tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, sehingga rentang usia tersebut merupakan usia yang tepat untuk merangsang pertumbuhan otak anak [6].

Penulis memilih anak-anak yang sedang melalui masa *golden age* sebagai target audiens atau pembaca dengan harapan buku interaktif ini mampu memberi pemahaman pada anak mengenai fenomena *global warming* dan menanamkan kebiasaan untuk bijak menggunakan energi listrik sejak dini. Perancangan buku ini juga ditujukan kepada orang tua sebagai pembimbing anak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik dalam hal membaca maupun

edukasi mengenai lingkungan, serta sebagai salah satu media hiburan bersama anaknya. Kemudian, penulis juga akan merancang media promosi untuk mempromosikan sekaligus menarik perhatian dan minat orang tua pada buku interaktif ini. Melalui perancangan buku interaktif ini, penulis berharap agar kedepannya dapat terjadi perubahan positif pada upaya penanggulangan pemanasan global.

## **METODE PENELITIAN**

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisisioner.

### **1. Observasi**

Data yang dikumpulkan penulis adalah dengan mengamati buku anak-anak mengenai pemanasan global dan perilaku anak-anak usia 4-6 tahun. Hal ini bertujuan untuk memahami kemampuan anak dalam belajar atau mencerna informasi, serta sebagai acuan dalam merancang desain dan materi dalam buku. Data ini diperoleh dengan mendatangi Perpustakaan Daerah Kabupaten Badung, Toko Buku Gramedia, serta beberapa PAUD di daerah Badung, tepatnya di PAUD Widiatmika, Seva Karuna, dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mentari Tibubeneng.

### **2. Wawancara**

Penulis melakukan wawancara kepada Ibu Ni Made Budiadnyani selaku Kepala Sekolah PAUD Widiatmika dan Dokter Sang Ayu Ketut Tri Semaraputri selaku Psikolog. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kemampuan belajar dan cara anak-anak mencerna informasi, serta teknik pengajaran anak-anak terutama mengenai topik pemanasan global dan konservasi energi. Data ini kemudian diaplikasikan pada perancangan berbagai media, terutama pada desain dan materi di buku interaktif.

### **3. Kuisisioner**

Metode ini digunakan untuk memperoleh data dari orang tua anak usia dini yang berdomisili di Kabupaten Badung sebagai responden. Daerah Badung yang dijadikan sampel yaitu

Kuta Selatan, Kuta, Kuta Utara, dan Abiansemal. Data di peroleh dengan menyebar kuisisioner cetak dan online kepada target yaitu orang tua siswa di PAUD Widiatmika, Seva Karuna, dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mentari Tibubeneng. Data ini akan dijadikan sebagai acuan desain yang diminati anak-anak usia dini serta ketertarikan orang tua pada topik edukasi hemat energi listrik pada anak sejak dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Konservasi energi adalah salah satu tindakan penanggulangan pemanasan global yang sederhana dan dapat dilakukan oleh siapapun. Membangun sikap bertanggung jawab dalam menggunakan energi penting untuk dilakukan sedini mungkin agar kebiasaan tersebut terbawa sampai dewasa. Oleh karena itu, diciptakanlah media edukasi untuk anak usia dini berupa buku interaktif "Kok Panas Ya?" seri pertama yang membahas mengenai tindakan hemat energi listrik di rumah dan kaitannya terhadap lingkungan. Tindakan-tindakan konservasi energi yang dibahas dalam buku adalah mematikan barang elektronik sehabis digunakan seperti lampu, televisi, dan kipas angin, menutup pintu kulkas dengan rapat, dan cara menghidupkan AC dan pemilihan suhu yang tepat agar ruangan cepat dingin. Tindakan tersebut dipilih untuk menunjukkan cara menggunakan energi secara tepat dan efektif agar listrik tidak terbuang percuma. Fitur interaktif diaplikasikan pada halaman yang membahas tindakan hemat energi listrik tersebut.

## Analisa SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan terstruktur yang mengevaluasi empat elemen organisasi, proyek, maupun usaha bisnis dengan cara mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan organisasi, serta peluang dan ancaman yang ada di lingkungan eksternal organisasi [7].

### 1. Strength (Kekuatan)

- a. Memuat ilustrasi didukung dengan fitur interaktif yang sesuai untuk anak usia dini.
- b. Buku ilustrasi dengan fitur interaktif cocok untuk melatih motorik anak usia dini.
- c. Buku ilustrasi dengan fitur interaktif lebih menstimulasi otak anak dalam hal pemecahan masalah disbanding buku ilustrasi biasa.
- d. Dapat digunakan sebagai media pendukung pengajaran maupun sosialisasi di PAUD atau TK.

### 2. Weakness (Kelemahan)

- a. Teknik produksi buku interaktif lebih rumit dibanding buku biasa yang juga akan berpengaruh pada harga produk.
- b. Topik mengenai pemanasan global sulit dipahami anak jika menggunakan bahasa yang terlalu ilmiah.
- c. Kertas yang digunakan pada buku harus tebal untuk merancang fitur interaktif, sehingga akan berpengaruh terhadap harga produk.

### 3. Opportunity (Peluang)

- a. Buku interaktif edukasi hemat energi untuk anak usia dini masih belum ada di pasaran sehingga dapat menarik perhatian konsumen yang memerlukan.
- b. Dalam penerapannya dapat meningkatkan interaksi antara anak dan orang tua ketika membacakan materi dalam buku interaktif.
- c. Kemudahan akses media sosial memberi kesempatan promosi secara *online* yang lebih efektif dan mampu menjangkau banyak orang.

### 4. Threat (Ancaman)

- a. Kalah bersaing dengan produk buku ilustrasi biasa dari segi harga.
- b. Perkembangan teknologi yang mengakibatkan buku kurang diminati.
- c. Rendahnya minat baca anak-anak, serta kepedulian orang tua dalam memperbaiki hal tersebut.

## Analisa VALS

VALS merupakan akronim dari *value, attitude, and lifestyle*, yaitu sebuah kerangka kerja untuk menentukan segmentasi pasar secara psikografis, dengan mengkombinasikan ciri psikologis dan demografis untuk menjelaskan perilaku konsumen. Dalam kerangka kerja VALS, konsumen dibagi menjadi 8 kelompok berdasarkan dua dimensi yang mewakili sumber daya serta motivasi utama konsumen. Dari delapan kelompok tersebut, target konsumen yang akan dituju adalah *thinkers*. Kelompok konsumen ini merupakan orang-orang yang memiliki sumber daya tinggi, termotivasi oleh cita-cita, seorang profesional yang matang, bertanggung jawab, dan berpendidikan tinggi. Meski memiliki pendapatan tinggi, konsumen tipe ini menyukai daya tahan, fungsionalitas, dan nilai dalam suatu produk, serta cenderung menghabiskan waktu di rumah [8]. Karakteristik target konsumen *thinkers* tersebut sesuai dengan produk buku edukasi yang membahas mengenai kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, dari segi kualitas buku yang akan dirancang dapat dikatakan sesuai dengan minat konsumen *thinkers*, yaitu fungsional dan bernilai edukatif.

### Target Segmentasi Pasar

#### 1. Demografi

Dari segi demografi target pasar primer yang ingin dicapai adalah anak - anak dengan rentang usia 4-6 tahun, dengan jenjang pendidikan dari PAUD hingga SD. Adapun target sekunder adalah orang tua dari anak usia dini dengan rentang usia 30-35 tahun, dengan jenjang pendidikan lulusan SMA atau Sarjana, serta berasal dari kalangan kelas ekonomi menengah-keatas.

#### 2. Geografi

Secara geografis target umum dari perancangan ini adalah anak-anak di seluruh Bali, terutama di daerah Kabupaten Badung.

#### 3. Psikografi

Target pasar yang ingin dituju adalah orang tua yang memiliki karakteristik *thinkers* berdasarkan kerangka kerja VALS, yaitu secara psikografis merupakan orang tua yang memiliki pendapatan dan kepedulian tinggi untuk mendidik anak usia dini mengenai lingkungan menggunakan media buku edukasi.

#### 4. Behaviour

*Behaviour* merupakan penentuan target pemasaran berdasarkan kebiasaan dan perilaku konsumen serta respon terhadap produk. Dengan demikian, dari segi perilaku target konsumen yang ingin dicapai adalah

anak-anak yang menyukai buku ilustrasi dan orang tua yang gemar membaca dan ingin menstimulasi otak anak sejak usia dini.

### Strategi Media

Strategi media yang akan diwujudkan melalui perancangan buku interaktif hemat energi terdiri dari media utama dan media pendukung. Pemilihan media yang akan digunakan merupakan hasil pertimbangan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Adapun media utama dari perancangan ini adalah buku interaktif, animasi trailer, dan konten media sosial Instagram. Kemudian media pendukung berupa poster, *x-banner*, *cut-out standee*, gantungan pintu, magnet kulkas, tumbler, dan *tote bag*.

### Strategi Kreatif

#### a. Pesan

Pesan yang ingin disampaikan melalui buku interaktif edukasi hemat energi ini adalah pesan yang bersifat edukatif, informatif, dan persuasif. Pesan yang informatif bertujuan memberi pengetahuan mengenai tindakan sederhana yang dapat dilakukan dirumah untuk menanggulangi pemanasan global serta dampak pemanasan global pada lingkungan. Lalu pesan yang bersifat persuasif merupakan ajakan untuk selalu melakukan tindakan tersebut di kehidupan sehari-hari. Kedua pesan ini merupakan pesan edukatif yang bertujuan memberi pemahaman mengenai pemanasan global dan salah satu cara sederhana untuk menanggulangi fenomena tersebut pada anak-anak usia dini dengan cara yang menyenangkan.

#### b. Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan dalam berupa ilustrasi digital karakter anak-anak dan hewan yang assetnya akan diimplementasikan pada berbagai media utama dan pendukung buku interaktif "Kok Panas Ya?". Pemilihan warna menggunakan warna alam yang cerah namun tetap nyaman dipandang. Kemudian, tipografi menggunakan huruf sans serif dengan karakteristik yang santai dan menyenangkan, serta mudah dibaca. Untuk copywriting dalam buku dan berbagai media yang akan dirancang yaitu menggunakan ragam bahasa non-formal atau bahasa sehari-hari.

#### c. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan pada media buku interaktif edukasi hemat energi mengambil referensi dari ilustrator Indonesia

yaitu Kathrin Honesta. Karakteristik dari ilustrasi Kathrin Honesta yang akan diimplementasikan pada perancangan adalah eksplorasi bentuk geometris untuk visualisasi karakter, pemilihan berbagai warna cerah untuk menggambarkan suasana atau *mood* tertentu, serta pemberian tekstur untuk memberi definisi pada objek ilustrasi.

#### d. Positioning

Perancangan buku interaktif ini memposisikan citra buku sebagai media yang dapat digunakan sebagai pendukung edukasi hemat energi listrik untuk membantu dalam menjelaskan mengenai pemanasan global beserta salah satu cara penanggulangannya yaitu hemat energi. Desain buku memberi pengalaman penyampaian materi yang mudah dan menyenangkan karena didukung oleh visual yang menarik dan fitur interaktif yang dapat menstimulasi logika pemecahan masalah pada anak. Selain itu, positioning media promosi buku interaktif ini memberi pemahaman bahwa buku interaktif adalah media unik yang menawarkan pengalaman bermain sambil belajar dalam proses penyampaian materi edukasi hemat energi pada anak usia dini. Fitur-fitur spesial ini adalah kelebihan buku interaktif yang mudah diingat oleh konsumen.

### Konsep Desain

Dari hasil brainstorming yang telah dilakukan, penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku interaktif edukasi hemat energi antara lain lingkungan hidup, solusi, rumah, buku, ilustrasi, interaktif, karakter, dan edukatif. Berdasarkan *keyword* lingkungan hidup, solusi, dan rumah, konsep yang akan diusung dalam perancangan ini adalah "Save the Earth, Starts at Home" atau dalam bahasa Indonesia yaitu "Selamatkan Bumi Mulai Dari Rumah". Bumi adalah lingkungan tempat tinggal semua makhluk hidup sehingga tentunya kita harus menjaga rumah kita semua. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan tindakan atau aksi nyata yang bisa dimulai dari skala terkecil yaitu rumah kita. Konsep ini mengutamakan prinsip dan keyakinan bahwa menyelamatkan bumi bisa dilakukan semua orang, termasuk anak-anak usia dini, dengan melakukan beberapa tindakan sederhana, dimulai dari lingkungan rumah. Desain media yang ingin dicapai dengan konsep ini adalah desain sederhana dengan warna-warna bumi, serta mengangkat isu lingkungan dan solusinya yang dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari.

## Visualisasi Media

### 1. Buku Interaktif



Gambar 1. Tampilan Desain Buku Interaktif “Kok Panas Ya?” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

### 2. Video Trailer



Gambar 2. Video Trailer Buku Interaktif “Kok Panas Ya?” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

### 3. Konten Media Sosial Instagram



Gambar 3. Tampilan Desain Konten Media Sosial Instagram (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

### 4. Poster



Gambar 4. Tampilan Desain Poster (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

### 5. Cut-Out Standee



Gambar 6. Tampilan Desain Cut-Out Standee (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

### 6. X-banner



Gambar 7. Tampilan Desain X-Banner (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

### 7. Magnet Kulkas



Gambar 8. Tampilan Desain Magnet Kulkas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## 8. Gantungan Pintu



Gambar 10. Tampilan Desain Gantungan Pintu (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## 9. Tote Bag



Gambar 11. Tampilan Desain Tote Bag (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## 10. Tumbler



Gambar 11. Tampilan Desain Tumbler (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data, analisis data, dan brainstorming, tercipta konsep "Save the Earth, Starts at Home". Konsep tersebut memiliki pesan bahwa menjaga bumi dapat dilakukan oleh siapapun, dari lingkungan terkecil yaitu rumah. Konsep ini mampu menyebarkan pesan positif dan optimis dengan pembawaan sederhana yang tepat untuk diterapkan pada media edukasi untuk anak usia dini. Dengan menjadikan konsep "Save the Earth, Starts at Home" sebagai acuan perancangan, tercipta visual desain ilustrasi yang menarik dan menyenangkan, serta menggunakan warna-warna yang merepresentasikan alam seperti hijau, biru, kuning, dan coklat. Tipografi yang digunakan adalah tipe sans serif yang

berkesan santai. Dalam penyampaian informasi, diciptakan tokoh Ayu dan Bayu yang memiliki karakter penasaran dan senang belajar. Adapun copywriting yang digunakan pada berbagai media buku interaktif adalah gaya bahasa nonformal menggunakan kalimat sederhana, terutama dalam penyampaian informasi di buku. Materi yang disampaikan mengandung informasi yang bersifat edukatif dengan pembawaan yang menyenangkan dan ringan sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak usia dini.

Selanjutnya mengenai poin penting dalam membangun kebiasaan pada anak-anak, berdasarkan hasil pengumpulan data dapat dilakukan melalui pengulangan dan pembiasaan. Berdasarkan poin ini, diciptakan media pendukung buku interaktif "Kok Panas Ya?" untuk membangun kebiasaan hemat listrik berupa gantungan pintu dan magnet kulkas. Kedua media ini selain merupakan merchandise produk, berfungsi sebagai pengingat harian untuk melakukan tindakan hemat listrik di rumah yang tepat untuk diaplikasikan pada anak-anak. Dengan desain yang menarik dan sederhana, media-media ini mengandung pesan edukatif yang mudah dimengerti, agar target perancangan dapat membangun kebiasaan hemat listrik sejak dini.

Kemudian, untuk menarik minat target konsumen, dilakukan berbagai strategi kreatif dalam kegiatan promosi buku interaktif "Kok Panas Ya?". Media-media promosi yang digunakan mencakup promosi *offline* melalui poster, x-banner, cut-out standee, dan merchandise gratis dan eksklusif, serta promosi *online* melalui media sosial di *Instagram*. Selain itu, diadakan event untuk merayakan hari terbitnya buku yang juga bertepatan dengan peringatan Hari Ozon Sedunia, dengan menawarkan hadiah merchandise eksklusif untuk menarik minat konsumen. Melalui event ini, konsumen diajak menyebarkan informasi mengenai produk buku interaktif di media sosial *Instagram*, sehingga mampu menjangkau audiens yang luas secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harahap, Devi. (2023). "Suhu Bumi di 2022 Capai Rekor Terpanas Kelima Sepanjang Sejarah". Internet: <https://mediaindonesia.com/weekend/551808/suhu-bumi-di-2022-capai-rekor-terpanas-kelima-sepanjang-sejarah>, [14 Februari 2023].
- [2] Sulkan, Mohammad. (2019). Pemanasan Global dan Masa Depan Bumi. Semarang: Penerbit Alprin.
- [3] Purwoko, Satria Aji. (2022). "5 Penyebab Pemanasan Global Dan Cara Sederhana Untuk Mencegahnya". Internet: <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/penyebab-pemanasan-global/>, [13 Februari 2023].
- [4] Rizaty, Monavia Ayu. (2023). "Konsumsi listrik per Kapita di Indonesia Naik 4,45% pada 2022". Internet: <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/konsumsi-listrik-per-kapita-di-indonesia-naik-445-pada-2022>, [13 Februari 2023].
- [5] Puteri, W. A., Aditia, P., & Swasty, W. (2015). Perancangan Buku Interaktif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. eProceedings of Art & Design, 2(3).
- [6] Sudarsana, I. K. 2018. Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya, 1(1).
- [7] Riyanto, Slamet, dkk. 2021. Analisis SWOT sebagai Penyusunan Startegi Organisasi. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- [8] Nasrudin, Ahmad. (2022). "Values, Attitudes, and Lifestyles (VALs): Kategori dan Mengapa Penting". Internet: <https://cerdasco.com/delapan-kategori-dalam-segmentasi-psikografis-menggunakan-vals/>, [20 April 2023].
- [9] Putri, AA Ayu Indah Andriani, I. Putu Sinar Wijaya, and AA Sagung Intan Pradnyanita. "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN AKSARA BALI UNTUK SISWA SD DI DENPASAR." Jurnal Selaras Rupa 3.1 (2022): 10-19.
- [10] Pratama, I. Gede Yudha. "Kajian Bahasa Rupa Budaya Mesatua Bali Dalam Cerita Bergambar." Jurnal Bahasa Rupa 5.1 (2021): 112-121.