

# Perancangan *Plant Kit* Edukasi Menanam Tanaman untuk Anak Usia 2-5 Tahun

**Irene Yolanda Litandy**

Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
ireneyolandalitandy@gmail.com

**Aprilia Kartini Streit**

Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
astreit@bundamulia.ac.id

## ABSTRAK

Manusia adalah makhluk hidup yang selalu berdampingan dengan lingkungan, namun, manusia seringkali melupakan bahkan kurang menyadari pentingnya menjaga lingkungan, terutama tumbuhan. Pada era digital, gawai merupakan hal yang lumrah digunakan oleh anak-anak. Gawai yang digunakan secara berlebihan dapat mengurangi kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar. Berkaitan dengan kepekaan anak terhadap lingkungan, motorik halus anak juga merupakan aspek yang perlu diperhatikan karena riwayat stimulus motorik halus anak dapat mempengaruhi kemampuan baca tulis saat berusia 5-6 tahun. Penelitian ini ditujukan sebagai edukasi menanam untuk meningkatkan kepedulian lingkungan dan stimulus motorik halus anak usia 2-5 tahun melalui aktivitas menyenangkan bersama orangtua. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, melalui studi pustaka, observasi, wawancara dan kuisisioner. Hasil penelitian perancangan berupa paket menanam dan buku cerita interaktif. Hasil penelitian memerlukan penelitian lanjutan mengenai efektivitas produk karena penelitian difokuskan pada aspek desain komunikasi visual.

Kata Kunci: Edukasi, interaktif, lingkungan, menanam, motorik halus

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk yang selalu hidup berdampingan dengan lingkungan. Menurut (Susilowati et al., 2022), Manusia dan lingkungan saling bergantung, dimana lingkungan merupakan sarana kelangsungan hidup manusia. Berdasarkan kutipan (Haryanto, 2018), lingkungan atau lingkungan hidup adalah semua benda dan daya serta kondisi, termasuk manusia dan perilakunya, yang terdapat dalam ruang dimana manusia berada dan mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad-jasad hidup lainnya. Namun, seringkali manusia melupakan bahkan kurang menyadari pentingnya menjaga lingkungan, terutama pada tumbuh-tumbuhan.

Berdasarkan *global forest watch*, Indonesia merupakan salah satu negara tertinggi dengan kehilangan hutan primer di tahun 2020. Berdasarkan Perubahan kondisi

lingkungan yang disebabkan manusia (*anthropogenic disasters*) cenderung mengancam kondisi biosfer yang membuat beberapa lokasi kehilangan sejumlah spesies hewan atau tumbuhan sebagai barometer pengukur kelestarian biodiversitas lingkungan (Prasetyo & Hariyanto, 2018). Sehingga, edukasi untuk pola pikir menjaga lingkungan lestari merupakan hal yang harus diajarkan dimulai dari usia dini karena berdasarkan pernyataan dari (Muspita et al., 2020), proses edukasi sejak dini akan lebih diingat dan dapat menjadi kebiasaan saat anak-anak tumbuh dewasa. Ketidakepekaan anak terhadap lingkungan sekitar dan perkembangan sosial emosional anak pra-sekolah juga dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang berlebihan dan lebih lama dari batas waktu yang ditetapkan oleh beberapa ahli (Kurniastuti & Rusmariansa, 2021).

Selain edukasi kepedulian lingkungan, aspek perkembangan anak juga merupakan salah satu hal yang perlu dipertimbangkan. Menurut (Sundayana et al., 2020), menyebutkan bahwa berdasarkan data UNICEF sebanyak 1.375.000 dari 5.000.000 balita mengalami gangguan motorik halus dan berdasarkan data WHO terdapat disfungsi otak minor, salah satunya motorik halus, pada 5-25% anak usia pra sekolah. Oleh karena itu, perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan penting yang harus distimulasi pada anak usia 2-5 tahun karena aspek ini dapat menentukan keterampilan anak dalam bergerak dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Menurut (Azizah et al., 2022), ada hubungan antara riwayat stimulasi motorik halus terhadap kemampuan baca tulis anak usia 5 – 6 tahun. Stimulasi motorik halus anak-anak dapat dilakukan dengan berkebun (Munfarijah, 2018). Mengutip (Shehu et al., 2014), dalam memberikan pembelajaran anak usia dini, dapat dilakukan dengan mengajak beraktivitas di alam dan mengobservasi tumbuhan, karena anak akan menggunakan inderanya untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Anak akan terus mencari tahu kehidupan di sekitarnya. Dengan mengamati dan mendeskripsikan tumbuhan, seperti ciri-ciri, bentuk, dan habitat, anak akan belajar memahami ketergantungan dan kebutuhan dari melindungi dan merawat. Aktivitas menanam tanaman dengan buku yang berhubungan dengan menanam juga dapat menambah aktivitas orangtua dengan anak untuk mengatasi kejenuhan anak belajar di rumah dan menambah semangat anak dalam menanam. Namun, di daerah perkotaan, kebanyakan masyarakat tidak mempunyai halaman yang cukup untuk menanam. Hal ini ditunjukkan pada data (Subdirektorat Statistik Lingkungan Hidup, 2020) dimana persentase perumahan di perkotaan Indonesia hanya sebesar 18,32% yang memiliki lahan menanam.

Menurut (Streit & Erlyana, 2019), media yang kurang menarik dapat membuat anak bosan dan malas untuk mencoba dan mempelajarinya, seperti media buku yang hendaknya dibuat secara kreatif agar menarik minat belajar anak. Dengan adanya edukasi menanam tanaman menggunakan *plant kit* dan buku cerita interaktif dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan untuk memudahkan orangtua mengajarkan kepedulian lingkungan pada anak sekaligus menstimulasi motorik halus anak tanpa memerlukan halaman yang luas. Oleh karena itu, edukasi

menanam tanaman dengan *plant kit* yang disertai buku cerita dapat dilakukan untuk meningkatkan kepedulian anak pada lingkungan, mempengaruhi perkembangan motorik halus dan menambah semangat anak saat menanam.

## KAJIAN TEORI

### Desain Buku

Selain isi atau konten buku, desain buku juga memegang peranan penting untuk meningkatkan atensi audiens. Dalam mendesain buku dibutuhkan struktur yang tepat untuk menambah ketertarikan audiens. Berikut merupakan struktur isi buku secara umum:

#### 1.) Cover

Dalam mendesain *cover* buku, warna, tipografi dan *layout* memegang peran erat yang saling berkaitan untuk menghasilkan *selling point* desain. *Cover* buku meliputi: *cover* depan; *cover* belakang; punggung buku (*spine*), *blurb* (kalimat dukungan di bagian belakang; lidah *cover* atau *book jacket*).

#### 2.) Halaman *preliminaries* atau halaman pendahuluan

#### 3.) Bagian utama atau isi

#### 4.) Bagian *postliminary* atau bagian akhir buku

Dalam perancangan desain buku, interaksi buku dengan target audiens penting untuk diperhatikan. Target audiens seperti anak-anak menyukai bermain dan berinteraksi dengan buku, dimana mereka dapat menarik suatu label, memutar lingkaran, atau membuka tutup pada kertas. Dalam pembuatan buku seperti ini dibutuhkan *dummy* agar memastikan perancangan dapat disesuaikan dengan hasil yang diharapkan (Salisbury, 2004).

### Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dapat ditujukan sebagai pengantar atau pendukung suatu cerita atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga audiens dapat menerima informasi lebih jelas. Ilustrasi juga digunakan untuk menambah ketertarikan audiens untuk melihat suatu karya ataupun informasi. Menurut (Reza, 2019), ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut:

#### 1.) Fungsi deskriptif (Memaparkan tulisan melalui gambar).

#### 2.) Fungsi ekspresif (Mengekspresikan ide, gagasan atau emosi melalui gambar).

#### 3.) Fungsi analitis (Menggambarkan detail bagian-bagian pada objek).

#### 4.) Fungsi kualitatif (Digunakan untuk pembuatan table, grafik, foto).

### Desain Karakter

Karakter merupakan salah satu faktor penting dalam terbentuknya suatu karya produksi, seperti buku cerita, film dan karya-karya sejenis. Bagaimana sifat karakter mempengaruhi penampilan yang ingin didesain pada karakter. Menurut (Tillman, 2019), berikut beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain karakter:

- 1.) *Style* yang digunakan untuk mendesain karakter
- 2.) Warna yang digunakan
- 3.) Fungsi karakter yang akan digunakan
- 4.) Target audiens karakter

### **Etika Lingkungan (Ekosentrisme)**

Teori ekosentrisme (*ecosentrism environmental ethics*) atau dikenal sebagai teori ekologi dalam dikemukakan oleh Arne Naess pada tahun 1973. Teori ekosentrisme memusatkan etika pada seluruh komunitas ekologis, baik yang hidup maupun tidak hidup. Teori ini menyampaikan pandangan secara ekologis, makhluk hidup dan benda-benda abiotis lainnya saling terikat satu sama lain (Efendi, 2021).

### **METODOLOGI**

Metode yang digunakan pada penelitian yaitu, kualitatif deskriptif, dimana penelitian ini menganalisis, kejadian, fenomena sosial, yaitu kepedulian lingkungan dan stimulus motorik halus anak usia 2-5 tahun. Metode dalam perancangan menggunakan *metode design thinking* oleh *Stanford University School* yang berisi tahap *emphatize, define, ideate, prototype, test* (memerlukan penelitian lanjutan).

### **Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari dokumen, buku, literature. Penelitian menggunakan studi pustaka seputar data dari buku maupun jurnal dari internet. Data yang akan dikumpulkan berupa data seputar tanaman jenis sayur-sayuran yang mudah ditanam oleh anak usia 2-5 tahun serta ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak.

### **Wawancara**

Penelitian akan mengambil data seputar motorik halus dan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar dengan subjek psikolog anak, Ibu Nikita Yudharani, M.Psi.

### **Observasi**

Observasi non-partisipan adalah pengamatan yang dilakukan tanpa melibatkan pengamat secara langsung dengan objek yang diteliti. Penelitian menggunakan observasi non-partisipan (melalui internet) pada produk sejenis, yaitu *plant kit* dan buku cerita anak yang berhubungan dengan menanam agar mendapatkan hasil perancangan yang lebih baik.

### **Kuisisioner**

Penyebaran kuisisioner tertutup pada 100 responden melalui *google form* sebagai data pendukung untuk membuat *plant kit* yang dilengkapi dengan buku seputar menanam tanaman, sehingga perancangan yang dilakukan dapat sesuai dengan target audiens yang dituju.

## **PEMBAHASAN**

### **Konsep Perancangan**

Karya mengambil tema lingkungan dengan produk *plant kit* dan buku cerita anak

tentang menanam. Target audiens produk adalah untuk anak-anak usia 2-5 tahun dengan golongan ekonomi menengah ke atas (B ke A) dan target pemasaran produk adalah untuk orangtua berusia 21-35 tahun. Karya yang dihasilkan berupa buku interaktif dan *plant kit*. Buku interaktif mempunyai cerita yang akan digunakan untuk membantu orangtua melakukan *storytelling* sebelum menanam, meningkatkan semangat anak dalam menanam serta mempermudah anak dalam memahami aktivitas menanam untuk lebih menyadari keberadaan makhluk hidup lain, terutama tumbuhan. Selain itu, produk *plant kit* berguna untuk meningkatkan stimulus motorik halus anak dan edukasi kepedulian lingkungan. Buku dan *plant kit* memiliki 2 karakter utama yaitu Lana (perempuan) dan Tala (Laki-laki) yang juga menjadi salah satu *key visual* produk.

### Warna



Gambar 1 Palette Warna. (Sumber: Litandy, 2022)

Karya menggunakan warna-warna yang disesuaikan dengan tema alam, namun tetap mengambil sisi ceria karena karya ditujukan untuk anak usia 2-5 tahun. Warna yang digunakan merupakan warna-warna yang cenderung hangat. Warna yang digunakan merupakan turunan dari warna merah, kuning, hijau, dan biru. Warna-warna tersebut mengindikasikan kehangatan, ceria, petualangan, kenyamanan dan keharmonisan alam. Pemilihan warna hijau dikarenakan warna tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan warna alam serta memberikan kesan ketenangan, sejuk dan kesegaran. Warna orange dan kuning diaplikasikan pada karya karena diasosiasikan pada kehangatan, ceria dan petualangan. Sementara warna biru diasosiasikan sebagai ketenangan dan digunakan untuk warna langit dan objek-objek dengan untuk memberi kesan *depth* dan jarak. Selain itu, warna coklat digunakan untuk warna tanah dan dapat mengindikasikan kestabilan dan kehangatan.

### Key Visual



Gambar 2. Key Visual (Sumber: Litandy, 2022)

*Key visual* yang divisualisasikan berdasarkan tanaman digunakan dalam latar *plant*

kit, cover buku dan hampir setiap halaman buku. *Key visual* ini juga diaplikasikan pada setiap desain media promosi untuk menampilkan keselarasan dengan produk dan memberikan nuansa alam. *Key visual* tumbuhan memiliki bentuk melengkung untuk memberikan kesan dinamis atau hidup, sementara *key visual* karakter divisualisasikan berdasarkan anak laki-laki dan perempuan pada umumnya. Kegunaan dari *key visual* ini sebagai daya tarik konsumen dalam membeli produk dan karakter yang dapat mengingatkan target audiens maupun target pasar pada produk karena target audiens produk adalah anak usia 2-5 tahun.

### Tipografi

Tipografi karya menggunakan jenis *font sans-serif Fresh Fruit* dan *Bubblegum Sans Regular*. *Font Fresh Fruit* digunakan pada judul dari *plant kit* dan buku. Karakter *font* ini memberi tampilan atraktif, dinamis, lucu dan kesan *bounce* pada judul sehingga cocok untuk anak-anak. *Font Bubblegum Sans Regular* digunakan pada setiap teks yang berisi penjelasan dalam karya, dan teks cerita dalam buku. Jenis *font* yang tidak berserif dipilih agar memberi tampilan yang lebih dinamis, selaras dengan buku, namun tetap mudah dibaca.

### Grid dan Layout

*Hierarchical grid* digunakan pada karya untuk menempatkan elemen desain dan teks cerita yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dapat mempermudah desain dengan *picture window layout* yang mana bobot konten ilustrasi lebih besar dibandingkan konten teks. Dengan menggunakan *hierarchical grid*, teks dan elemen desain dapat dirancang sesuai kreatifitas, namun tetap memperhatikan prinsip desain dan menampilkan elemen desain dan teks yang saling berkesinambungan dan selaras.



Gambar 3. Aplikasi *Grid* dan *Layout* pada Karya (Sumber: Litandy, 2022)

### Desain Karakter

#### 1.) Lana dan Tala



Gambar 4. Karakter Utama Lana dan Tala (Sumber: Litandy, 2022)

Lana adalah tokoh anak perempuan berusia 4 tahun dan mempunyai saudara kembar laki-laki bernama Tala. Nama 'Lana' diambil dari unsur yang berhubungan dengan tumbuhan. Nama perempuan 'Lana' dalam bahasa Yunani berarti cahaya dan menurut KBBI, Lana berarti tumbuhan memanjang. Karakter ini memiliki karakter yang lembut, ceria dan penyayang makhluk hidup yang digambarkan melalui penggunaan warna hijau dan *orange* yang diasosiasikan pada warna alam dan ceria. Keceriaan Lana juga digambarkan pada ekspresi Lana yang selalu tersenyum saat membantu Titu. Karakter penyayang makhluk hidup pada Lana digambarkan dalam cerita saat Lana menanyakan alasan Ibu Titu terlihat sedih dan menyetujui untuk membantu Ibu Titu. Lana juga menjadi sosok karakter yang membantu memotong rambut Titu untuk menunjukkan sifat penyayang Lana.

Tala adalah tokoh laki-laki, saudara kembar Lana yang digambarkan dengan baju dan celana pendek berwarna biru dan jingga. Nama 'Tala' diambil dari unsur yang berhubungan dengan tumbuhan. Nama 'Tala' berasal dari kata 'Butala'. Dalam KBBI, 'Butala' berarti tanah. Nama karakter didapatkan dari studi pustaka agar menampilkan keselarasan antara nama karakter dan tema cerita, namun tetap mudah dipahami oleh anak usia 2-5 tahun. Karakter ini digambarkan sebagai karakter yang penyayang, rajin dan percaya diri. Warna biru dan orange yang digunakan pada baju Tala bermakna kenyamanan, percaya diri atau optimis. Karakter penyayang dan rajin ditunjukkan pada aksi dalam cerita dimana Tala membawa Titu ke tempat yang hangat dan selalu merawat Titu dengan ekspresi senang.

## 2.) Titu dan Ibu Titu



Gambar 5. Karakter Ibu Titu dan Titu (Sumber: Litandy, 2022)

Titu adalah tokoh yang merepresentasikan tumbuhan rumput gandum. Nama 'Titu' diambil dari nama latin rumput gandum, yaitu *Triticum Aestivum*. Penamaan karakter tumbuhan dari nama latin menjadi Titu agar mudah dibaca, diingat dan diucapkan oleh anak usia 2-5 tahun. Titu digambarkan sebagai karakter yang lucu dan periang. Penokohan karakter ini ditampilkan pada ekspresi mengedipkan mata saat bertumbuh dan pose tangan karakter saat bertumbuh menjadi lebih besar. Bentuk wajah dari karakter juga menggunakan garis lengkung atau berbentuk

lingkaran untuk memberi kesan dinamis dan memberi kesan ramah.

Dalam realitas, karakter Ibu Titu direpresentasikan sebagai orangtua yang mempunyai peran untuk membimbing dan selalu melindungi anaknya. Tokoh ini digambarkan sebagai pembuka jalan cerita atau karakter yang memberitahu cara merawat tanaman rumput gandum atau Titu. Karakter memiliki bentuk wajah perpaduan dari lingkaran dan kotak yang memberi kesan lembut, ramah namun tegas.

### 3.) Geng Kutu Putih

Dalam kehidupan nyata, geng kutu putih dianalogikan sebagai manusia yang hanya mau merusak lingkungan terutama tumbuhan, tanpa memelihara dan melindungi lingkungannya. Geng kutu putih digambarkan sebagai hewan jahat yang senang mengganggu tumbuhan-tumbuhan. Kelompok ini menggunakan pakaian dan aksesoris yang berasal dari tumbuhan untuk menggambarkan keegoisan dan ketidakpedulian mereka pada makhluk hidup lain. Karakter antagonis digambarkan dengan hewan kutu putih karena kutu putih merupakan hama yang merusak dan menghambat pertumbuhan tanaman.



Gambar 6. Karakter Geng Kutu Putih (Sumber: Litandy, 2022)

### Buku interaktif anak

Cover buku yang dapat dilihat pada gambar 7. Menggambarkan cerita dalam buku, tanpa menunjukkan cuplikan aktivitas yang dilakukan oleh Lana dan Tala. Desain cover menonjolkan ekspresi Lana dan Tala saat menanam dan merawat titu. Pada cover depan menampilkan *key visual* tumbuhan sebagai latar untuk menunjukkan tema alam. Lana dan tala sedang duduk di atas bumi yang berwarna hijau dan dipenuhi rumput untuk menampilkan bumi yang sehat. Pada tengah desain, terdapat Titu, tumbuhan yang sedang berdiri di atas rerumputan hijau muda yang menunjukkan proses tumbuh Titu. Pada latar, terdapat pelangi dan awan-awan yang dianalogikan sebagai imajinasi anak-anak yang tinggi. Selain itu, pada latar juga terdapat *doodle* yang seolah-olah dibuat oleh imajinasi dan kreasi anak-anak. Pada cover belakang, terdapat lana yang terlihat sedang bahagia berjalan bersama titu, si rumput gandum. Sementara itu, Tala sedang

menampilkan kesenangannya yang ditunjukkan dalam pose tubuhnya. Ilustrasi cover menampilkan manusia yang hidup berdampingan dengan lingkungannya yang termasuk tumbuhan.



Gambar 7. Cover Buku Let's Plant (Sumber: Litandy, 2022)



Gambar 8. Beberapa Halaman Interaktif (Sumber: Litandy, 2022)

Gambar 8. menampilkan beberapa halaman buku interaktif akan menyajikan kisah Lana dan Tala dalam menanam rumput gandum yang dituangkan dalam sebuah cerita. Konten interaktif berupa objek pada halaman yang dapat digerakkan dan dibuka.

### Plant Kit

*Plant kit* terdiri dari buku cerita interaktif, panduan menanam, pot *biodegradable*, *pouch bag*, botol *spray* yang dapat dikreasikan dengan stiker, biji asli dari tumbuhan cabai, rumput gandum dan tomat, media tanam, pupuk, sendok pupuk, dan stiker. Desain keseluruhan *plant kit* menggunakan key visual tumbuhan dan karakter dari Lana dan Tala. *Key visual* tumbuhan digunakan pada kemasan *plant kit* untuk menampilkan keselarasan tema alam atau lingkungan yang ada pada buku cerita maupun isi buku. Kemasan *plant kit* bagian samping memiliki visual kaca mata orange dengan simbol tanaman dan motorik yang bermakna *plant kit* memberikan anak aktivitas untuk mengobservasi, menanam tanaman dan stimulasi motorik halus. Pada bagian depan kemasan juga terdapat visual tanaman cabai, tomat dan rumput gandum yang termasuk ke dalam isi *plant kit*. Warna yang digunakan pada *plant kit* dominan warna cerah seperti hijau, biru dan kuning untuk menggambarkan stabilitas lingkungan dengan aktivitas menyenangkan untuk anak-anak.



Gambar 9. Isi Plant Kit dan Kemasan (Sumber: Litandy, 2022)

### Strategi Pemasaran



Gambar 10. Desain untuk Media Promosi & Gimmick (Sumber: Litandy, 2022)

Strategi pemasaran yang digunakan adalah strategi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) yang mempromosikan manfaat dari produk pada orangtua agar memiliki aksi membeli untuk anaknya. Selain itu, media promosi yang digunakan juga menerapkan strategi AISAS dengan menarik perhatian target pasar pada produk melalui konten edukasi, meningkatkan ketertarikan target pasar dengan promo dan hadiah menarik, mengajak target pasar untuk mengetahui dan mencari lebih dalam mengenai manfaat produk, melakukan pembelian, dan membagikan momen maupun menyebarkan informasi produk atau *postingan* di media sosial pada rekan atau kerabat dari target pasar. Sehingga, pemasaran produk dapat menjadi lebih efisien.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Dengan adanya *plant kit* dapat memberikan orangtua dan anak-anak kesempatan untuk menanam di rumah dengan lahan sempit atau bahkan tidak mempunyai lahan menanam, dan buku cerita interaktif dapat meningkatkan semangat anak dan edukasi yang menyenangkan sebelum memulai aktivitas menanam. Hasil perancangan didapatkan melalui metode perancangan *design thinking* oleh Stanford University yang berisi tahap *emphatize* di mana peneliti berusaha memahami kebutuhan target audiens, *ideate* yang berisi tahap analisis produk yang akan dirancang, *prototype* berisi proses finishing karya utama maupun karya pendukung, dan *test* yaitu efektivitas dan review produk yang akan menjadi saran untuk penelitian selanjutnya.

Selain konsep dalam proses perancangan, strategi pemasaran juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam membuat karya *plant kit* dan buku cerita interaktif. Strategi pemasaran yang digunakan adalah strategi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) yang mempromosikan manfaat dari produk pada orangtua agar memiliki aksi membeli untuk anaknya.

Dengan adanya penelitian perancangan ini, diharapkan dapat menjadi media edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memulai edukasi kepedulian lingkungan serta stimulasi motorik halus pada anak usia dini, terutama usia 2 sampai 5 tahun. Penelitian ini memerlukan penelitian lanjutan mengenai efektivitas karya karena penelitian difokuskan pada aspek desain komunikasi visual serta dibutuhkan penelitian lebih mendalam melalui wawancara dengan psikolog anak yang mempertimbangkan aspek aspek perkembangan lain karena penelitian ini hanya difokuskan pada aspek desain komunikasi visual, kepedulian lingkungan dan motorik halus. Dari perancangan ini, diharapkan masyarakat lebih meningkatkan ilmu desain dan mengimplementasikannya dalam buku ataupun produk yang berkaitan dengan motorik dan kepedulian lingkungan untuk anak-anak, sehingga aspek perkembangan anak seperti motorik halus tidak terabaikan dan kepedulian anak terhadap lingkungan juga meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Y., Yanti, I., & Kurniawati, D. (2022). Hubungan Riwayat Stimulasi Motorik Halus Terhadap Kemampuan Baca Tulis Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 11(1), 165–169. <https://doi.org/10.52657/jik.v11i1.1617>
- Efendi, D. (2021). *Dari Egosentrisme-antroposentrisme ke Ekosentrisme*. UMY Politik Lokal Dan Gerakan Sosial Transformatif. <http://davidefendi.staff.ums.ac.id/2021/09/15/dari-egosentrisme-antroposentrisme-ke-ekosentrisme/>
- Haryanto, M. (2018). *Perimbangan Penerapan Sanksi Pidana Dalam UU. No 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Dihubungkan Dengan Asas Subsidiaritas Hukum Pidana* [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/33706/>

- Kurniastuti, Y., & Rusmariana, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah 3-6 Tahun : Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 1217–1223. <https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.816>
- Munfarijah. (2018). *Sepuluh Manfaat Berkebun untuk Anak*. <https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20181101224045/Sepuluh-Manfaat-Berkebun-untuk-Anak>
- Muspita, Z., Lestari, Y., Asri, I. H., Husni, M., & Ilhami, B. (2020). Edukasi Berbasis Lingkungan Sebagai Upaya Meningkatkan Kepedulian Anak Pada Usia Dini Di Bantaran Kokok Belek Terhadap Kualitas Lingkungan Hidup. *Jurnal Abdi Populika*, 1(2), 75–80.
- Prasetyo, K., & Hariyanto. (2018). *Pendidikan Lingkungan Indonesia* (P. Latipah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Reza, F. (2019). *Pengayaan Perancangan Buku Kartun Opini Perilaku Penumpang dan Pengemudi Ojek Online*. Universitas Pasundan.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books* (p. 142). Barron's Educational Series.
- Shehu, F., Palcevskaja, S., Nicova, A., Zindl, V., Mladenovic, B., Ancevska, B., & Janeva, N. (2014). *Applying Early Learning and Development Standard*. Ministry of Labor and Social Policy.
- Streit, A. K., & Erlyana, Y. (2019). "PELATIHAN MENGGAMBAR DENGAN MENGEKSPLORASI IMAGINASI DENGAN TEKNIK POP-UP" (RPTRA Dharma Suci- Jakarta). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.30813/jpk.v3i2.1865>
- Subdirektorat Statistik Lingkungan Hidup. (2020). *Statistik Lingkungan Hidup Indonesia: Air dan Lingkungan*. Badan Pusat Statistik.
- Sundayana, I. M., Aryawan, K. Y., Fransisca, P. C., & Astriani, N. M. D. Y. (2020). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah 4-5 Tahun dengan Kegiatan Montase. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 446–455. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i2.1052>
- Susilowati, D., Ngatma'in, & Affandy, A. (2022). Interaksi Manusia Dan Lingkungan Dalam Novel Bilangan Fu Karya Ayu Utami (Kajian Ekokritik Greg Garrard). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 77–90.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design 2e* (2nd ed.). CRC Press.