

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL *SIGN SYSTEM* SEBAGAI SARANA PENUNJANG *ECO GREEN SCHOOL*

Fenty Fahminnansih¹, Evie Farsiah², Setya Putri Erdiana³

Universitas Dinamika

Kata kunci:

Komunikasi Visual, *Sign System*, Kepedulian Lingkungan, Sekolah Dasar.

Abstrak

Saat ini terdapat berbagai masalah lingkungan di Indonesia, seperti masalah banjir, longsor, kesulitan air bersih, serta polusi udara, air dan tanah yang akhirnya berpotensi mengurangi kualitas kesehatan masyarakat. Hal tersebut menjadi pemikiran dari berbagai macam lini masyarakat. Salah satunya sekolah dasar yang menjadi lini pertama pendidikan usia dini di Indonesia. Seiring berkembangnya waktu dan media digital yang memberikan informasi terbaru mengenai permasalahan ini membuat kesadaran mengenai pentingnya kepedulian lingkungan semakin muncul, tidak hanya pada orang dewasa pun juga pada anak usia dini. Hal tersebut ditangkap salah satunya oleh SD Labschool Unesa 1 yang mengarahkan sekolahnya menjadi *Eco Green School* yang menjadi awal anak usia dini mengenal mengenai masalah lingkungan dan pemecahannya. Sekolah ini juga memiliki visi dan misi agar nantinya akan mencapai predikat sekolah Adiwiyata, sehingga berbagai macam peningkatan sarana yang berkaitan dengan green school dikembangkan. Namun dalam prakteknya beberapa media visual belum dikemas dengan baik sehingga belum mudah dipahami murid sekolah. Media visual *sign system* yang memuat edukasi kepedulian lingkungan dapat menjadi cara yang efektif untuk mengedukasi siswa. Selain sebagai sistem penanda, *sign system* juga dapat memuat informasi tentang sebuah kebiasaan dan pengetahuan baru di lingkungan sekolah karena dapat diakses setiap saat dan berada di sekitar siswa dalam berbagai area ruang publik saat mereka sedang beraktivitas di sekolah. Melalui metode perancangan *design thinking* yang berorientasi pada pengguna, diharapkan *sign system* ini dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan rasa peduli lingkungan sejak dini.

Keywords:

Visual Communication; Sign System; Environmental Awareness; Elementary School

Abstract

Indonesia faces various environmental challenges, including floods, landslides, water scarcity, and air, water, and soil pollution, all of which pose risks to public health. These issues have drawn attention from diverse societal sectors, including primary schools, which play a critical role in early childhood education in the country. Over time, the availability of digital media and updated information about these challenges has raised awareness of the importance of environmental care, not only among adults but also among young children. This growing awareness has been embraced by institutions like SD Labschool Unesa 1, which has committed to becoming an *Eco Green School*. This initiative serves as an entry



©2025 Penulis.

Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses
terbuka di bawah lisensi
CC-BY-NC-SA

DOI:

10.59997/amarasi.v6i1.4553

point for young learners to understand environmental issues and their solutions. The school also aspires to achieve the prestigious status of an Adiwiyata School, which has driven efforts to enhance facilities supporting the green school concept. However, in practice, some visual media have not been effectively designed, making them less comprehensible to students. Visual media, such as sign systems that incorporate environmental education, can be an effective tool for teaching students. Beyond serving as markers, sign systems can provide information about new habits and environmental knowledge within the school setting. These systems are accessible at all times and are strategically placed in public areas frequented by students during their daily activities. By employing a user-centered design thinking methodology, the development of a sign system aims to serve as an effective medium for fostering environmental awareness among young learners from an early age.

PENDAHULUAN

Kesadaran peduli lingkungan menjadi fokus perhatian masyarakat dunia selama beberapa dekade terakhir. Hal ini berkaitan erat dengan program yang diinisiatif oleh Perserikatan Bangsa-bangsa yaitu *Sustainable Development Goals* (SDGs), dengan harapan menciptakan kondisi dunia yang lebih stabil. Tujuan SDGs adalah mengatasi tantangan-tantangan global dengan fokus pada aspek-aspek seperti kesejahteraan sosial, ketahanan lingkungan, dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan (Firdaus & Anggra, 2023).

Tentu saja hal tersebut tidak serta merta dapat dilakukan dengan mudah, harus ada sebuah usaha mengedukasi masyarakat dengan berkala. Pelestarian dan edukasi lingkungan hidup pada khususnya, dapat dimulai dari sejak tahapan awal tumbuh kembang anak. Anak pada usia dini sangatlah mudah untuk diberi pengetahuan atau diarahkan yang lebih baik, dalam hal ini yaitu untuk menjaga kebersihan lingkungan, salah satunya yaitu ruang sekolah (Kurniawan et al., 2019). Mengkomunikasikan kesadaran peduli lingkungan di usia muda, dapat membentuk sikap dan pemahaman siswa di usia muda menjadi lebih peduli lingkungan hingga dewasa nanti (Benciu et al., 2020). Rasa peduli lingkungan yang ditanamkan sejak dini juga dapat menjadi katalis yang efektif dalam transfer ilmu mengenai gaya hidup ramah lingkungan pada orang dewasa di sekitar, termasuk orang tuanya (Istead & Shapiro, 2014). Anak-anak menjadi penyebar informasi yang telah terbukti dapat membuat perubahan signifikan pada gaya hidup seseorang di usia dewasa.

Terkait dengan isu kepedulian lingkungan dari usia dini, di Indonesia sendiri terdapat Penghargaan Adiwiyata yang dianggap sebagai penghargaan bergengsi di masyarakat untuk sekolah yang mengikuti. Sekolah Adiwiyata, yang dikenal sebagai sekolah peduli dan berbudaya lingkungan, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 2 Pasal 1 Tahun 2009, adalah sebuah program kerja yang berada di bawah pengelolaan Kementerian Lingkungan Hidup. Program ini bertujuan untuk mendukung pengembangan pendidikan yang berfokus pada membentuk karakter warga sekolah agar lebih peduli

terhadap lingkungan (Hermawan & Mahmudah, 2023). Penghargaan Adiwiyata ini bertujuan untuk mencetak generasi muda yang peduli lingkungan. Pada beberapa lembaga pendidikan usia dini, contohnya seperti di SD Labschool Unesa 1 yang menjadi fokus penelitian ini, telah memiliki berbagai variasi program edukasi seperti mengolah sampah melalui Bank Sampah, program Kamis Berseri dan menanam serta memelihara berbagai tanaman di Kebun Sekolah. Hal tersebut bertujuan guna membiasakan kebiasaan baik yang perlu dilakukan untuk melestarikan lingkungan, dikenal juga sebagai *eco friendly lifestyle*. Program edukasi Bank Sampah, Kamis Berseri dan Kebun Sekolah tersebut juga sebagai upaya mendapatkan Penghargaan Adiwiyata dari Pemerintah Kota Surabaya untuk meningkatkan citra positif sekolah di mata masyarakat.

Selain hal tersebut program yang telah dirancang oleh SD Labschool Unesa 1, memiliki harapan untuk dapat membiasakan *lifetime habit* yang baik bagi masa depan manusia dan alam, hal tersebut tentu penting karena mengembangkan pemahaman tentang sikap dan perilaku lingkungan pada anak-anak menjadi komponen penting dalam upaya menciptakan planet yang lebih sehat (Evans et al., 2007). Sikap tersebut dapat dianggap sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Purwanti, 2017). Kebiasaan ramah lingkungan terbukti memberikan manfaat besar bagi lingkungan maupun kesehatan manusia. Dengan terus menerapkan kebiasaan ramah lingkungan, masyarakat dapat berkontribusi dalam pelestarian sumber daya alam serta secara signifikan mengurangi permasalahan degradasi lingkungan, yang pada gilirannya membantu menjaga kualitas hidup yang lebih baik (Kongkee, 2022).

Namun dalam prakteknya, berbagai bentuk edukasi dan inisiatif yang telah dilakukan SD Labschool Unesa 1 sayangnya belum diikuti dengan perantara media komunikasi visual yang menarik, contohnya; area Bank Sampah dan Kebun Sekolah belum memiliki sistem penanda yang menarik dan komprehensif dari segi visual. Menurut Nursabila & Kusumandyoko (2022) keberadaan *sign system* sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan suatu edukasi atau informasi tertentu pada masyarakat. Dalam upaya edukasi terhadap anak usia dini, bentuk komunikasi visual yang menarik mudah dipahami dan disukai siswa.

Sign system sendiri adalah suatu rangkaian representasi komunikasi visual yang ditujukan untuk perantara media interaksi manusia dalam ruang publik (Tinarbuko, 2003). Meninjau dari pemahaman tersebut, maka *sign system* dapat menjadi jawaban untuk mengemas komunikasi visual yang menarik guna mengajarkan kepedulian lingkungan pada anak usia dini, seperti para siswa di SD Labschool Unesa 1.

Sign system atau sistem tanda merupakan perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk sebuah totalitas petunjuk yang mengatur alur informasi

tertentu dan *sign system* dapat menjadi media informasi yang sangat penting di ruang publik (Andjani & Setiadarma, 2017). Sekolah merupakan ruang yang dapat digunakan untuk kepentingan publik dapat menjadi lingkup yang tepat untuk penerapan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan. Pemanfaatan *sign system* tersebut dapat menjadi media yang akan mengarahkan para warga sekolah untuk mengingat peran penting mereka dalam menjaga lingkungan.

Sign system berfungsi sebagai media informatif yang diharapkan dapat menanamkan rasa peduli lingkungan dan mendorong para siswa di SD Labschool Unesa 1 untuk mengadopsi dan membiasakan gaya hidup ramah lingkungan yang berguna bagi konservasi alam di masa depan. Selain itu hasil karya perancangan *sign system* ini juga menjadi media penunjang untuk tercapainya status Sekolah Adiwiyata bagi SD Labschool Unesa 1.

Media merupakan suatu perantara yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan komunikasi pada masyarakat luas yang menjadi target dari pesan tersebut. Menurut Sanafayong dalam Tamami & Martadi (2020), konteks *sign system*, kata *sign* yang dimaksud adalah sesuatu yang dapat diterima oleh indra yang menggambarkan atau menandakan sesuatu kepada seseorang dalam beberapa konteks.

Calori & Vanden-Eynden dalam Tamami & Martadi (2020) menjelaskan manfaat dari *sign system*, antara lain: 1) Sebagai pemberi informasi. 2) Sebagai penanda tempat maupun fasilitas 3) Sebagai penunjuk arah. 4) Sebagai perangkat keselamatan, yakni memberi peringatan tentang adanya bahaya, dan, 5) Sebagai perangkat keamanan dan kenyamanan, yakni memberi himbauan dan larangan untuk melakukan aktivitas tertentu. Selain umumnya digunakan sebagai penanda lokasi, *sign system* dapat digunakan sebagai media komunikasi visual untuk menunjukkan atau mengajarkan suatu informasi.

Berkaitan dengan edukasi tentang isu kepedulian lingkungan, Prabawani & Hanika (2017) mengungkapkan bahwa dalam rangka menumbuhkan kesadaran akan lingkungan, pendidikan Indonesia masih terbatas pada memberikan pemahaman tentang pengetahuan lingkungan hidup yang berorientasi pada reduksi dampak negatifnya saja, namun tidak berorientasi pada ESD (*Education for Sustainable Development*) yang memberikan pemahaman lebih mendalam tentang pelestarian lingkungan alam dan pemberdayaan lingkungan sekitar. Pengetahuan tentang kepedulian lingkungan tidak bisa diberikan dalam waktu singkat, perlu adanya proses dan tahapan yang cukup lama, sehingga Prabawani & Hanika (2017) menyarankan kemungkinan materi tersebut disampaikan secara intensif pada anak-anak di usia sekolah awal melalui informasi di lingkungan sekolah. Penyampaian yang intensif dapat dilakukan dengan memasang serangkaian *sign system* yang mengangkat isu kepedulian lingkungan di area publik sekolah.

Mempertimbangkan pentingnya menanamkan kesadaran peduli lingkungan dan memperkenalkan gaya hidup ramah lingkungan sejak usia dini, maka diperlukan adanya

suatu media penunjang untuk memperkenalkan dan membiasakan *eco green lifestyle* dalam bentuk komunikasi visual *sign system* di lingkungan sekolah. Penggunaan *sign system* sebagai bentuk media edukasi warga sekolah khususnya anak didik terhadap kepedulian lingkungan dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Sehingga rumusan masalah di penelitian ini adalah: Bagaimana merancang sebuah komunikasi visual tentang kepedulian lingkungan dalam media *sign system* bagi anak usia dini?

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yakni metode yang menggambarkan kondisi apa adanya tanpa ada manipulasi variabel (Sukmadinata dalam Nugraha & Wulandari, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, serta pemikiran individu maupun kelompok. Selain itu, pendekatan kualitatif tidak bergantung pada data berbentuk angka atau skala tertentu. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dianggap sesuai untuk mengkaji permasalahan ini. Metode desain dibutuhkan pada perancangan produk desain, perancangan *sign system* ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan (Muller-Roterberg, 2020) yang kemudian dilaksanakan, antara lain:

1. *Empathize*, peneliti mencari sebuah fenomena dimana objek penelitian yakni Sekolah Dasar Laboratorium Unesa (Labschool Unesa) 1 Surabaya yang merupakan salah satu sekolah swasta yang mendapat dorongan dari pemerintah kota untuk mengikuti program Adiwiyata. Dalam program Adiwiyata. SD Labschool Unesa 1 menggabungkan program tersebut dengan penerapan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada siswa agar implementasinya dapat dilakukan secara bersamaan.
2. *Define*, yaitu tahapan pengumpulan data, yang mencakup data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada Kepala Sekolah dan Kader Lingkungan SD Labschool Unesa 1 untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan masalah yang dihadapi oleh SD Labschool Unesa 1 terkait upaya menuju *eco green school* dan edukasi *eco-green lifestyle* di area sekolah. Kemudian peneliti juga melakukan observasi di lingkungan sekolah SD Labschool Unesa 1 dan kebun bibit Manyar Surabaya (Taman flora) untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan baik dari segi konseptual dan visual dalam perancangan *sign system*.
3. *Ideate*, pada tahapan ini peneliti membuat rekomendasi dan konsep desain yang didapatkan dari hasil analisis data yang mencakup data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dan hasil observasi terhadap SD Labschool Unesa 1, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi komparatif terhadap obyek lokasi lainnya guna memperkaya wawasan dan mendapat *insight* mendalam

tentang permasalahan dan kemungkinan solusi yang dapat dilakukan.

4. *Prototype*, yaitu tahapan pembuatan *sign system* yang diawali dengan pembuatan sketsa rancangan awal, pemilihan material, dan pembuatan *prototype sign system* untuk pengenalan dan penanaman isu kepedulian lingkungan pada siswa SD Labschool Unesa 1 Surabaya.
5. *Test*, merupakan tahapan implementasi dalam penggunaan *sign system* secara langsung kepada warga sekolah. Para warga sekolah diharapkan akan dapat mengetahui jenis-jenis tanaman, cara pengolahan tanaman dan mampu merawat lingkungan sekitar dengan baik melalui anjuran-anjuran dan keterangan pada masing-masing *sign system*.

Dalam pembentukan tema pada penelitian ini perlu adanya sebuah batasan masalah dalam penelitian. Penelitian dibatasi pada perancangan komunikasi visual untuk meningkatkan kepedulian lingkungan pada siswa sekolah dasar lewat media *sign system*. Media *sign system* yang dirancang menggunakan berbagai ikon dan unsur warna-warna cerah yang sesuai dengan pemahaman dan selera anak-anak usia dini. Kemudian dilanjutkan menggunakan konsep visual yang beriringan dengan konsep yang dirumuskan oleh *Sustainable Development Goals* (SDG), dimana terdapat 5 warna utama yang digunakan dalam pengaplikasian di berbagai mediana. Warna-warna tersebut juga dapat merepresentasikan warna-warni keceriaan anak-anak, yakni merah, oranye, kuning, biru, dan hijau.

Segmentasi demografis pada perancangan *sign system* ini ditujukan untuk anak-anak usia sekolah SD yakni usia 7-12 tahun, khususnya SD Labschool Unesa 1 Surabaya. Segmentasi psikografisnya ditujukan kepada anak-anak yang memiliki keingintahuan terhadap lingkungan sekitar, memiliki ketertarikan terhadap tanaman dan *eco-friendly lifestyle*.

Karya *sign system* ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan dikemas dalam bentuk *signage* yang menggunakan material yang tahan lama seperti akrilik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan desain pada perancangan ini dimulai dengan menentukan warna yang digunakan. Pemilihan warna menggunakan *template* dari konsep warna *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang kemudian diturunkan agar lebih variatif dalam pengaplikasiannya ke beberapa media. SDGs sendiri merupakan program pembangunan berkelanjutan, yaitu program berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan sekarang tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan. Terdapat 5 warna yang digunakan yakni merah, *orange*, kuning, biru dan hijau seperti gambar terlampir di bawah.

Gambar 1: Palet warna *sign system* dan turunannya

Tahapan desain selanjutnya adalah penentuan penggunaan karakter tanaman khas Indonesia serta media pendukung dan hama pertumbuhan tanaman. Tanaman khas Indonesia tersebut antara lain, Sedangkan media pendukungnya digambarkan dengan air, matahari, dan tanah. Untuk hama pertumbuhan tanaman digambarkan dengan jamur, ulat dan virus. Keseluruhan karakter digambarkan dengan ekspresi yang ceria dan ekspresif agar menarik minat anak-anak dalam mempelajari *eco-friendly lifestyle*.



Gambar 2: Karakter tanaman khas Indonesia



Gambar 3: Karakter media pendukung dan hama tanaman

Tahapan yang dilakukan setelah membuat konsep, menentukan warna dan membuat karakter yang akan digunakan adalah merancang desain alternatif *sign system* untuk SD Labschool Unesa 1 Surabaya. Setelah menentukan warna dan karakter, berikutnya konsep verbal atau strategi komunikasi yang digunakan disesuaikan dengan pemahaman target audiens, yakni anak-anak usia sekolah dasar, dimana cara menggunakan bahasanya lebih

santai dan tidak terlalu formal, namun tetap menjunjung nilai kesopanan. Hal ini dilakukan agar siswa tidak sulit memahami setiap aturan dan anjuran yang diberikan di tiap-tiap signage yang dipasang, di sisi lain juga tidak terasa digurui.

Sign system yang dirancang terdiri dari *sign* info tanaman, *sign* larangan, *sign* kalimat anjuran dan *sign* lokasi. Terdapat 3 alternatif desain sebagai proses eksplorasi *layout*, bentuk, penggunaan warna dan karakter yang paling sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam *sign system*.





Gambar 4: Beberapa alternatif desain *sign system* (Sumber : olahan peneliti)

Setelah melakukan proses eksplorasi layout, bentuk, penggunaan warna dan karakter yang paling sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam *sign system*, dipilih satu desain yang kemudian dikembangkan baik dari segi visual dan informasi sejenis.

Bentuk yang digunakan merupakan bentuk natural berupa persegi empat dengan ujung yang diberi kurva ataupun berbentuk lingkaran untuk mewakili sifat alami dari tanaman dan lingkungan sekitar. Ukuran pada masing-masing tipe *sign system* disesuaikan dengan keterbacaan dan fungsi pada masing-masing *sign system*.

Pada setiap *sign* ditampilkan karakter tanaman yang melakukan aktivitas seperti mencari dengan kaca pembesar, dicabut kelopaknya, dan ekspresi tersenyum agar lebih dapat menarik minat dan memudahkan anak-anak dalam membaca serta memahami informasi yang ditampilkan dalam *sign* tersebut.

Desain *sign* informasi tanaman menampilkan karakter tanaman Indonesia yang menggunakan kaca pembesar untuk menggambarkan rasa ingin tahu terkait informasi yang

lebih detail akan tanaman tersebut. Seperti gambar 5 di bawah ini, selain karakter tersebut, ditampilkan juga karakter tanaman aslinya (jahe, pandan, kunyit, dan lainnya) untuk lebih bisa memberikan gambaran terkait buah atau bunga berbentuk seperti apa yang dihasilkan oleh tanaman tersebut. Selain menampilkan nama tanaman dengan bahasa Indonesia, diberikan juga informasi nama tanaman yang berbahasa latin serta deskripsi informasi mengenai tanaman tersebut ditampilkan secara singkat untuk mendukung pembelajaran di sekolah khususnya bidang ilmu pengetahuan alam. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan *unity* dengan sign lainnya. Sign informasi tanaman menggunakan acrylic ukuran 15 cm x 9 cm untuk masing-masing papan, ukuran yang tidak besar dipilih agar mudah terpasang pada masing-masing tanaman yang terdapat pada kebun sekolah yang jarak antara tanamannya berdempetan. Ukurannya yang kecil membuat sign system tipe ini mudah dipasang, diaplikasikan menggunakan besi hollow kecil setinggi 25 cm, agar lebih mudah ditancapkan di tanah.



Gambar 5: *Final design sign informasi tanaman*

Desain sign informasi larangan menampilkan ilustrasi karakter tanaman Indonesia yang terlihat menangis kesakitan karena kelopaknya diambil oleh tangan-tangan tidak bertanggung jawab untuk menunjukkan bahwa mencabut tanaman secara sembarangan dapat berakibat merusak tanaman yang telah dijaga baik-baik sebelumnya dan jika dilakukan secara terus menerus dapat merusak lingkungan. Selain menampilkan ilustrasi tanaman, diberikan juga informasi mengenai apa yang tidak boleh dilakukan terkait tanaman maupun aktivitas di sekitar lingkungan tersebut (Gambar 6). Warna yang digunakan masih sama dengan pertimbangan kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan *unity* dengan sign lainnya. Sign informasi larangan menggunakan acrylic dengan bentuk dan ukuran serupa dengan rambu lalu lintas yang berada di pinggir jalan raya, berukuran lingkaran dengan masing-masing sign berdiameter 30 cm pada bagian visual larangannya, serta 30 cm x 12 cm untuk bagian informasi larangan yang berupa tulisan, berjarak sekitar 7 cm di bawah visual larangan. Diaplikasikan menggunakan besi hollow besar setinggi 1 m, agar lebih kokoh saat ditancapkan di tanah.



Gambar 6: *Final design sign* informasi larangan

Desain sign informasi lokasi menampilkan ilustrasi karakter tanaman Indonesia yang terlihat ceria dan tersenyum yang menunjukkan antusiasme memberikan informasi lokasi kepada pengunjung. Selain menampilkan ilustrasi karakter tanaman, diberikan juga iconography dan tulisan informasi mengenai lokasi tersebut agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas (Gambar 7). Warna yang digunakan masih sama dengan pertimbangan kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan unity dengan sign lainnya. Sign informasi lokasi menggunakan ukuran 35 cm x 45 cm dengan huruf yang cukup besar sehingga audiens dapat mudah membaca informasi dari jarak 3 meter.





Gambar 7: *Final design sign* informasi lokasi

Desain *sign* informasi kalimat anjuran menampilkan ilustrasi keseluruhan karakter tanaman Indonesia yang berkumpul terlihat ceria dan tersenyum untuk menunjukkan kebersamaan dan antusiasme dalam memberikan anjuran kepada anak-anak. Selain menampilkan ilustrasi karakter tanaman, tulisan informasi kalimat anjuran ditampilkan dengan tipografi yang bold berirama agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas namun tetap memberikan kesan fun. Warna yang digunakan masih sama dengan pertimbangan kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan unity dengan sign lainnya. Pada pengaplikasiannya menggunakan material bahan kain banner yang dicetak sesuai dengan ukuran papan yang terdapat di sekolah, sehingga dapat diganti dalam jangka waktu tertentu.



Gambar 8: *Final design sign* informasi kalimat anjuran.

SIMPULAN

Menanamkan kepedulian lingkungan pada anak usia dini menjadi hal krusial yang perlu dilakukan oleh seluruh lembaga pendidikan dan dapat dilakukan melalui media sign system, selain juga berfungsi sebagai sistem penanda bagi area publik di sekolah dasar. Perancangan komunikasi visual dalam penelitian ini dikembangkan dengan metode design thinking, guna mencari solusi desain terbaik bagi masalah yang ada.

Prosedurnya meliputi tahap; *Empathize*, mencari permasalahan yang memerlukan solusi desain; *Define*, melakukan observasi dan wawancara di sekolah dasar SD Labschool Unesa 1; *Ideate*, olah rekomendasi alternatif desain; *Prototype*, mewujudkan solusi desain dan yang terakhir *Test*, tahapan implementasi *sign system*. Selanjutnya *sign system* ini diharapkan akan menunjang citra positif dari SD Labschool Unesa 1 hingga akhirnya nanti dapat dinyatakan sebagai Sekolah Adiwiyata oleh Pemerintah Surabaya.

REFERENSI

- Andjani, L. N. A., & Setiadarma, W. (2017). Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 05, 141–148.
- Benciu, F., Vilcu, D.-M., Bogan, E., Bujor, L., & Constantin, D. M. (Oprea). (2020). The Importance of Early Ecological Education for An Assumed and Nature - Friendly Behavior. *International Journal of Academic Research in Enviornment & Geography*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.46886/IJAREG/v8-i1/7269>
- Evans, G. W., Brauchle, G., Haq, A., Stecker, R., Wong, K., & Shapiro, E. (2007). Young children's environmental attitudes and behaviors. *Environment and Behavior*, 39(5), 635–658. <https://doi.org/10.1177/0013916506294252>
- Firdaus, A. T., & Anggra, A. S. (2023). Perspektif Intelijen : Analisis Menghadapi TantanganMewujudkan SDGs Pada Sektor Lingkungan Hidup diIndonesia. *Jurnal Kajian Stratejik Ketahanan Nasional*, 6(1), 6–7. <https://doi.org/10.7454/jkskn.v6i1.10071>
- Hermawan, I., & Mahmudah, F. N. (2023). Implementasi Program Sekolah Adiwiyata dalam Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa di SD Muhammadiyah Nitikan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v11i1.9254>
- Istead, L., & Shapiro, B. (2014). Recognizing the child as knowledgeable other: Intergenerational learning research to consider child-to-adult influence on parent and family eco-knowledge. *Journal of Research in Childhood Education*, 28(1), 115–127. <https://doi.org/10.1080/02568543.2013.851751>
- Kongkee, D. (2022). Specialusis ugdyas / special education 2022 1 (43). 1(43), 8504–8518.
- Kurniawan, D. T., Maryanti, S., Yuliawati, A., & Tresnawati, N. (2019). Program Edukasi Lingkungan Hidup Bagi Siswa Ra Untuk Memahami Konsep “Kang Pisman” Melalui Kegiatan Bermain. *Al-Khidmat*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.15575/jak.v2i1.4591>
- Muller-Roterberg, C. (2020). Design Thinking for Dummies. In John Wiley & Sons, Inc (Issue November). <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mcki.nseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>
- Nugraha, T. A., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Sign System Kawasan Outbound Edukasi Satwa, Agro & Perikanan di Alas Outbound Prambon. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 01–18.
- Nursabila, R., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Perancangan Sign System Dan Wayfinding Pada Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Barik*, 4(2), 65–75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Prabawani, B., & Hanika, I. M. (2017). Primary schools' eco-friendly education in the frame of education for sustainable development. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(4), 607–616.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Sumbo Tinarbuko, . (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 5(1), 31–47.
- Tamami, N. F., & Martadi. (2020). Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Graha Mojokerto Service City. *Jurnal Barik*, 1(2), 53–63. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/53>