

Perancangan *Sign System* Pengenalan *Eco Friendly Lifestyle* Sebagai Media Penunjang *Eco Green School*

Evi Farsiah Utami, Setya Putri Erdiana, Fenty Fahminnansih

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,

Universitas Dinamika

Email: evi@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Saat ini terdapat berbagai masalah lingkungan di Indonesia, seperti masalah banjir, longsor, kesulitan air bersih, serta polusi udara, air dan tanah yang 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. Kesadaran mengenai pentingnya kepedulian lingkungan telah muncul, namun dalam prakteknya belum dikemas dengan baik untuk mudah dipahami oleh anak usia dini. 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.

Kata-kata kunci: Komunikasi Visual, *Sign System*, Kepedulian Lingkungan, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Nowadays there are various environmental problems in Indonesia, such as floods, landslides, clean water difficulties, and air, water and soil pollution that have the potential to reduce the quality of public health. This has become the focus of discussion in many walks of life in Indonesia. One of them is elementary schools which are the first line of early age education in Indonesia. Awareness of environmental concern has emerged, but in practice, it has not always been addressed properly so that it can be understood by kids at an early age. Visual *sign system* media that include environmental awareness education can be an effective way to educate students. Apart from being a *sign system*, it can work as educational tools about a new habit and knowledge in the school environment. The reason is because it can be accessed at any time and is around students in various areas of public space while they are active at school. Using a user-oriented *design thinking* method, it is hoped that the *sign system* can be an effective medium to instill a sense of environmental care from an early age.

Keywords: Visual Communication, *Sign System*, Environmental Care, Elementary School

Pendahuluan

Kesadaran peduli lingkungan menjadi fokus perhatian masyarakat dunia selama beberapa dekade terakhir. Edukasi pelestarian lingkungan hidup dan gaya hidup ramah lingkungan bisa dimulai dari sejak tahapan awal tumbuh kembang anak. 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., 2021). 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. Penghargaan Adiwiyata ini bertujuan untuk mencetak generasi muda yang peduli lingkungan. Di 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 dan menanam dan 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 dan Kebun Sekolah tersebut juga sebagai upaya mendapatkan Penghargaan Adiwiyata dari Pemerintah Kota Surabaya untuk meningkatkan citra positif sekolah di mata masyarakat.

Selain program yang telah dirancang oleh SD Labschool Unesa 1, demi membiasakan *lifetime habit* yang baik bagi masa depan manusia dan alam perlu juga ditanamkan pemahaman tentang anjuran bagaimana memelihara lingkungan dan larangan yang perlu dihindari untuk tujuan konservasi lingkungan pada para siswa. 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, 2008). 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. Maka dari itu diperlukan sebuah media komunikasi visual tentang kepedulian lingkungan melalui media *sign system* bagi anak usia dini sebagai media informasi yang dapat dipelajari secara mandiri tentang gaya hidup ramah lingkungan dan kebiasaan baik untuk lingkungan.

Metode Penelitian

Perancangan *sign system* ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan (Roterberg, 2020) yang akan dilaksanakan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahapan *empathize* peneliti akan mencari sebuah fenomena yang ada di masyarakat lalu merumuskan permasalahan yang mendesak untuk diselesaikan. Fenomena atau permasalahan tersebut kemudian akan dibuatkan asumsi penyelesaiannya. Selanjutnya, pada tahapan *define*, yaitu tahapan pengumpulan data, yang mencakup data primer dan data sekunder. Data primer akan diperoleh melalui wawancara mendalam, sedangkan data sekunder akan diperoleh melalui studi literatur, diobservasi dan dianalisis secara mendalam untuk mencari kebenarannya. Data yang telah diperoleh tersebut akan digunakan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Pada penelitian ini, solusi yang diberikan adalah berupa upaya pembuatan *sign system*.

Pada tahapan *ideate* peneliti membuat rekomendasi dan konsep desain yang didapatkan dari hasil analisis data. Rekomendasi dan konsep desain nantinya akan diimplementasikan pada konten, material, warna, tata letak dan juga bentuk *sign system* untuk pengenalan *eco-friendly*. Pada tahapan *prototype*, yaitu tahapan pembuatan media yang diawali dengan pembuatan sketsa rancangan awal, pemilihan material, dan pembuatan *prototype sign system* untuk pengenalan *eco-friendly*. Tahapan terakhir adalah *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*.

Hasil dan Pembahasan

Tahapan yang pertama yakni tahapan *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. SD Labschool Unesa 1 menggabungkan program tersebut dengan penerapan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) pada siswa agar implementasinya dapat dilakukan bersamaan. Dalam P5 di dalam sekolah tersebut, siswa diarahkan untuk melakukan kepedulian terhadap lingkungan. Program yang dilakukan

dikhususkan di minggu terakhir pembelajaran tiap bulannya, kegiatannya yakni menyiram tanaman, memilah sampah dan membersihkan kelas. Di sisi lain media visual yang mendukung hal tersebut masih cukup minim terutama media yang mampu untuk menanamkan kesadaran peduli lingkungan dan memperkenalkan gaya hidup ramah lingkungan sejak usia dini kepada siswa-siswi. Maka dari itu perlu adanya suatu media penunjang untuk memperkenalkan dan membiasakan *eco green lifestyle* melalui perancangan *sign system* di SD Labschool Unesa 1.

Tahapan selanjutnya *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. Peneliti juga melakukan observasi di lingkungan sekolah SD Labschool Unesa dengan temuan adanya *sign system* pada area taman/area hijau di sekolah yang terbuat dari material yang tidak tahan cuaca dan sistem penandaan yang terbatas pada beberapa area saja yang dapat dilihat pada Gambar 1. Di sini belum ada *sign system* yang dapat mendukung baik secara fungsi maupun estetika.



Gambar 1. *Sign system* yang terdapat di lingkungan SD Labschool Unesa 1.

Pengumpulan data selanjutnya dilakukan di kebun bibit Manyar Surabaya atau Taman Flora untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan baik dari segi konseptual dan visual dalam perancangan *sign system*. Pada Taman Flora Surabaya, peneliti mengobservasi beberapa *sign system* yang tersedia dan membagi kategorinya menjadi beberapa klasifikasi berdasarkan informasi yang ditampilkan, yakni *sign system* yang berisikan larangan, peringatan, peraturan dan anjuran, *sign system* yang berisikan informasi *guide map* dan daftar koleksi tanaman, *sign system* yang berisikan informasi nama tanaman, serta *sign system* yang berisikan kalimat anjuran mengenai kesehatan dan lingkungan hidup.



Gambar 2. *Sign system* yang terdapat di Taman Flora.

Berikutnya adalah *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. Terdapat empat *sign system* yang dibutuhkan dan akan dibuat sesuai pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori implementasi *sign system*

| <i>Sign System Category</i> | <i>Function</i> |
|-----------------------------|--|
| Lokasi | Memberikan petunjuk arah menuju suatu lokasi dan menandai suatu lokasi |
| Informasi | Memberikan informasi singkat dan menarik tentang suatu objek |
| Anjuran | Memberikan motivasi dan sosialisasi yang bertujuan baik |
| Larangan | Memberikan pengetahuan tentang adanya larangan dan bahaya |

Tahapan desain pada perancangan ini dimulai dengan menentukan warna yang akan digunakan. Pemilihan warna menggunakan *template* dari konsep warna Sustainable Development Goals (SDGs), dimana terdapat lima 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*. Lima warna yang digunakan yakni merah, orange, kuning, biru dan hijau terlampir pada Gambar 3.



Gambar 3. Palet warna *sign system* dan turunannya.

Tahapan desain selanjutnya adalah penentuan penggunaan karakter tanaman khas Indonesia serta media pendukung dan hama pertumbuhan tanaman yang terlampir pada Gambar 4. Media pendukungnya digambarkan dengan air, matahari, dan tanah. Untuk hama pertumbuhan tanaman digambarkan dengan jamur, ulat dan virus seperti yang terlampir pada Gambar 5. Keseluruhan karakter digambarkan dengan ekspresi yang ceria dan ekspresif agar menarik minat anak-anak dalam mempelajari *eco friendly lifestyle*.



Gambar 4. Karakter tanaman khas Indonesia.



Gambar 5. Karakter media pendukung dan hama tanaman.

Tahapan yang dilakukan setelah membuat konsep yakni menentukan warna dan membuat karakter yang akan digunakan adalah merancang desain alternatif *sign system* untuk SD Labschool Unesa 1 Surabaya atau tahapan *prototype*. *Prototype* 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. *Sign system* yang dirancang terdiri dari *sign* info tanaman, *sign* larangan, *sign* kalimat anjuran dan *sign* lokasi. Terdapat tiga alternatif desain sebagai proses eksplorasi layout, bentuk, penggunaan warna dan karakter yang paling sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam *sign system* yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Beberapa alternatif desain *sign system*.

Setelah melakukan proses eksplorasi layout, bentuk, penggunaan warna dan karakter yang paling sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam *sign system* selanjutnya 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. 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 7, selain karakter tersebut, ditampilkan juga karakter tanaman jahe 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.



Gambar 7. Desain final *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 berakibatkan 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. Warna yang digunakan masih sama dengan pertimbangan kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan *unity* dengan *sign* lainnya seperti yang terlampir pada Gambar 8.



Gambar 8. 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. Warna yang digunakan masih sama dengan pertimbangan kontras untuk keterbacaan dari jarak jauh dan *unity* dengan sign lainnya seperti yang terlampir pada Gambar 9.



Gambar 9. Desain final *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 seperti yang terlampir pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain final *sign* informasi kalimat anjuran.

Tahapan terakhir adalah *test*, merupakan tahapan implementasi dalam penggunaan *sign system* secara langsung kepada warga sekolah. Keseluruhan desain *sign system* yang sudah dirancang kemudian diaplikasikan dan dicetak menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 5 mm. Bahan akrilik atau plastik transparan dipilih sebagai media karena memiliki karakteristik yang ringan, tahan lama untuk diletakkan pada ruangan *indoor* maupun *outdoor*, tahan akan sinar UV sehingga aman jika diletakkan pada taman, kemudahan pengolahan ketika proses pencetakan, serta dari segi estetika yang dapat mendukung dan sesuai dengan konsep desain yang digunakan. Hasil cetak akrilik yang sudah jadi kemudian dilakukan *finishing* yang disesuaikan dengan *placement* masing-masing *sign system*. *Sign system* yang ditempelkan pada dinding maupun pintu diberi perekat agar tidak mudah jatuh dan tahan guncangan. 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*.



Gambar 11. Implementasi desain *sign system*.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, tim peneliti memperoleh kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari penelitian mengenai Perancangan *sign system* pengenalan *eco-friendly lifestyle* sebagai media penunjang *eco green school*, sebagai berikut:

1. Desain karakter dan *environment* yang digunakan mengacu pada hasil penelitian sebelumnya yaitu pembuatan *board game* bertema *sustainable living* sebagai salah satu bentuk mendukung program sekolah SD Labschool Unesa 1 untuk mewujudkan Sekolah Adiwiyata yang berkesinambungan dengan tema *eco-green lifestyle*.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengambil objek perancangan *sign system* yang dikembangkan menjadi *environmental graphic design* secara menyeluruh agar tercipta desain dua dimensi dan tiga dimensi yang berkesinambungan sehingga dapat memperkaya khasanah perancangan desain *sign system* dan EGD bagi dunia pendidikan tinggi di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh *stakeholder* yakni SD Labschool Unesa 1 Surabaya yang bersedia membantu selama proses penelitian baik wawancara, observasi dan juga diskusi demi terwujudnya perancangan ini. Peneliti juga berterima kasih kepada Universitas Dinamika yang telah mendanai untuk terjadinya perancangan ini, serta berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian perancangan ini khususnya rekan-rekan Dosen DKV Universitas Dinamika.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Alafes, Nasser & Samikon, S.A. (2022). Impact of Attitude towards Eco-Friendly Products on Dining Intention and Willing to Pay Premium in order to Improve Dining Behavior among Consumers in Russia Far-East. *Special Education*. 2 (43). 615-625.

Andjani & Setyadarma. (2017). Perancangan Sign System CV. Alam Hijau Selaras. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 05 Nomor 01, 141-148.

Benciu, F., Vilcu, D.-M., Bogan, E., Bujor, L., & Constantin, D. M. (Oprea). (2021). The Importance of Early Ecological Education for An Assumed and Nature - Friendly Behavior. *International Journal of Academic Research in Environment & Geography*, 8(1), 1–10.

Hermawan, I & Mahmudah, F.N. (2023). Implementasi Program Sekolah Adiwiyata dalam Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa di SD Muhammadiyah Nitikan. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*. Vol. XI. Issue 1. Januari-April 2023

Istead, Laura & Shapiro, Bonnie. (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, DOI: 10.1080/02568543.2013.851751

Devi, Kongkee. (2022). A Study on Eco Friendly Habits among The Post Graduate Students of Gauhati University. *Special Education*. 2 (43), 2018-2029.

Nursabila, Risa & Kusumandyoko, T.C. (2022). Perancangan Sign System dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Barik*, 4 (2), 65-75.

Prabawani, B., Hanika, I.M., Pradhanawati, A., & Budiarmo, A. (2017). Primary Schools Eco Friendly Education in The Frame of Education for Sustainable Development. *International Journal of Environmental & Science Education*. 12 (4). 607-616.

Tamami, N.F & Martadi. (2020). Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Graha Mojokerto Service City. *Jurnal Barik*, 1 (2), 53-63.

Buku

Daryanto, Suprihatin, A., Mundiatur. (2013). Pengantar Pendidikan Lingkungan Hidup. Yogyakarta: Gaya Media. Penerbit Gaya Media.

Safanayong, Yongky. 2006. Desain komunikasi visual Terpadu. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta : Jalasutra.

Webtografi

Wark, Ciaran. (2024). 40 Ways to be more eco friendly in 2024. Diakses 23 Februari 2024 dari

<https://www.greenmatch.co.uk/blog/how-to-be-more-eco-friendly>

<https://sippn.menpan.go.id/berita/100600/dinas-lingkungan-hidup/penerimaan-penghargaan-sekolah-adiwiyata-nasional-dan-mandiri#:~:text=Penghargaan%20Sekolah%20Adiwiyata%20adalah%20penghargaan,%2D%20penanaman%20dan%20pemeliharaan%20pohon>