
**PENERAPAN TEKSTUR TANAMAN PELINDUNG DI RUANG
URBAN DALAM KARYA ILUSTRASI DIGITAL DENGAN APLIKASI
PROCREATE**

Dewi Sari Astuti¹, Martin Suryajaya², Yola Yulfianti³

^{1 2 3} Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta

e-mail: dewisarias@gmail.com¹, martinsuryajaya@ikj.ac.id², yolayulfianti@ikj.ac.id³

Accepted: 27/8/2025; **Published:** 29/8/2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan tekstur tanaman pelindung di ruang urban ke dalam bentuk karya seni rupa dengan bantuan teknologi berupa aplikasi *Procreate*. Aplikasi tersebut dirancang untuk membuat karya seni dalam bentuk digital. Observasi terhadap tanaman pelindung dilakukan secara langsung dengan mengamati warna dan tekstur pada detail tanaman. Tanaman pelindung yang dipilih adalah pohon trembesi dengan lokasi penanaman di sepanjang Jalan Sangego Bayur, Kota Tangerang, tepatnya jalan di sisi sungai Cisadane. Pendekatan yang dilakukan adalah *art-based research* atau penelitian artistik. Peneliti berbasis seni atau penelitian artistik diharapkan mampu mengambil sikap kritis dalam mempertanyakan ide yang berasal dari praktik artistik secara kreatif dan mampu menghadapi isu yang dapat dibuat secara harfiah ataupun metafora. Dalam hal ini, proses artistik dilakukan dengan menerapkan tekstur pada pohon trembesi ke dalam karya ilustrasi digital dengan aplikasi berbasis raster (*bitmap*), yaitu *Procreate*. Praktik artistik yang dilakukan seniman dapat menemukan hal-hal baru yang akan memperkaya cara pandang terhadap suatu hal. Melalui karya ilustrasi digital tentang tekstur pohon trembesi diharapkan mampu meningkatkan rasa cinta terhadap tanaman pelindung yang ada di ruang urban supaya tetap lestari.

Kata Kunci: Tanaman Pelindung, Pohon Trembesi, Ilustrasi Digital, *Procreate*.

ABSTRACT

This article discusses the application of the texture of shade plants in urban spaces into works of art with the help of technology in the form of Procreate application. The application is designed to create artwork in digital form. Observations of shade plants are carried out directly by observing the color and texture of the details of the plant. The shade plant chosen is a rain tree with a planting location along Jalan Sangego Bayur, Tangerang City, specifically the road on the side of the Cisadane River. The approach taken is art-based research or artistic research. Art-based researchers or artistic research are expected to be able to take a critical attitude in questioning ideas originating from artistic practices creatively and are able to face issues that can be made literally or metaphorically. In this case, the artistic process is carried out by applying the texture of the rain tree into digital illustration works with raster-based applications (bitmaps), namely Procreate. Artistic practices carried out by artists can discover new things that will enrich the way of looking at something. Through digital illustration works about the texture of rain trees, it is hoped that it can increase the love for shade plants in urban spaces so that they remain sustainable.

Keywords: Shade Plants, Rain Tree, Digital Illustration, *Procreate*.

PENDAHULUAN

Pohon memiliki peran yang penting dalam keseimbangan ekosistem di bumi. Salah satu peran pohon sebagai bagian dari tata kota adalah menambah estetika secara visual sehingga terciptanya keselarasan antara bangunan dan alam. Selain itu, pohon mampu menghasilkan oksigen lebih banyak ketika siang hari sehingga pada saat terik panasnya matahari, pohon akan membuat lingkungan di sekitarnya menjadi terasa lebih sejuk. Pohon juga mampu menyerap gas karbondioksida yang menjadi salah satu faktor pencemaran udara terutama di kota-kota besar. Salah satu jenis pohon yang kerap ditemui di ruang urban adalah Pohon Trembesi. Trembesi dikenal memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi pada berbagai jenis tanah, asalkan memiliki ketersediaan air yang cukup, dengan diameter tajuk yang dapat mencapai 30 meter pada pohon dewasa (Dahlan, 2014). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Endes N. Dahlan dari Institut Pertanian Bogor, satu pohon trembesi dewasa mampu menyerap hingga 28,5 ton CO₂ per tahun, menjadikannya jenis pohon peneduh dengan daya serap karbon tertinggi dibandingkan spesies lainnya (Dahlan, 2010).

Lahan perkotaan sering kali didominasi oleh aspal dan beton yang memiliki albedo rendah dan kapasitas penyimpanan panas yang tinggi. Tanaman pelindung di ruang urban tidak hanya berfungsi secara estetika, tetapi juga sebagai infrastruktur hijau yang vital. Menurut Santamour (2002), keberagaman spesies dalam vegetasi perkotaan sangat penting untuk menjaga ketahanan ekosistem kota terhadap hama dan perubahan iklim yang ekstrem. Tujuan dari pembuatan karya ilustrasi digital menggunakan aplikasi *Procreate* dengan objek tekstur pohon Trembesi sebagai tanaman pelindung di ruang urban diharapkan mampu meningkatkan rasa peduli terhadap lingkungan sekitar, khususnya tanaman pelindung yang berada di ruang lingkup perkotaan.

Pengaruh pohon terhadap lingkungan sangatlah penting, maka dari itu pengenalan terhadap lingkungan dapat membangkitkan kecintaan seseorang terhadap lingkungannya. Secara tidak langsung hal ini akan berdampak positif terhadap kelestarian lingkungan, karena rasa cinta yang dalam akan menimbulkan keinginan yang besar untuk menjaganya dan rasa enggan untuk merusaknya. Pengenalan dapat diawali dari yang kecil dan sederhana, misalnya mengenal tanaman yang tumbuh di sekitar kita. Di antara tanaman tersebut, ada yang disebut tanaman pelindung atau peneduh, yaitu tanaman yang ditanam dengan tujuan untuk melindungi orang atau benda yang ada di bawah atau di sekitarnya dari terik matahari, hembusan angin maupun curahan air hujan (Dwiyani, 2013). Sesuai dengan fungsinya, tanaman pelindung umumnya berbentuk pohon dengan tajuk yang relatif rindang. Umumnya tanaman pelindung ditanam di pinggir jalan, di halaman parkir, di taman-taman, di halaman kantor maupun di halaman rumah (Nita et al., 2023).

Penelitian kali ini berawal dari rasa kagum ketika melewati jalan raya di perkotaan yang bagian sisi kiri dan kanannya ditumbuhi oleh pohon trembesi sebagai tanaman pelindung. Hal tersebut yang menjadikan inspirasi untuk mengimplementasikan tekstur dan detail pohon dalam bentuk karya ilustrasi digital dengan aplikasi *Procreate*.

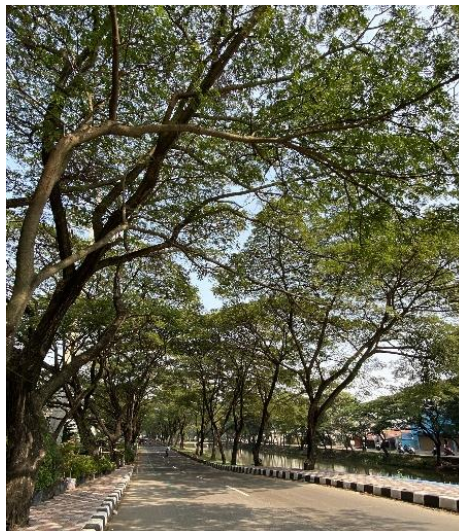
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *art-based research* atau penelitian artistik. Peneliti berbasis seni atau penelitian artistik diharapkan mampu mengambil sikap kritis dalam mempertanyakan ide yang berasal dari praktik artistik secara kreatif dan mampu menghadapi isu yang dapat dibuat secara harfiah ataupun metafora. Hal tersebut dikemukakan dalam artikel *The Possibilities of Research – The Promise of Practice*. Praktik artistik yang dilakukan seniman dapat menemukan hal-hal baru yang akan memperkaya cara pandang terhadap suatu hal. Menurut Sullivan (2010), praktik seni adalah sebuah bentuk inkuri yang valid di mana pengetahuan dihasilkan melalui tindakan menciptakan. Dalam karya ini, detail pada tekstur, warna dan komposisi pada tanaman menjadi fokus utama yang akan dibuat menjadi karya ilustrasi digital dengan aplikasi *Procreate*.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan mengamati melalui panca indra seperti melihat secara langsung kondisi tanaman, meraba tekstur pada tanaman, mengamati warna yang ada pada batang, daun, dan bagian pohon lainnya. Penulis melakukan penelitian langsung di lokasi yang ditumbuhi oleh banyak Pohon Trembesi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide penciptaan berawal dari kekaguman penulis ketika melewati Jalan Sangeo Bayur yang berada di Kota Tangerang, tepatnya di tepi anak Sungai Cisadane. Pohon Trembesi dengan nama latin *Samanea saman* berbaris dengan anggun dan cantik di sepanjang jalan tersebut dengan jarak antara pohon yang satu dengan lainnya kurang lebih 3 meter. Ranting pohon di tepi sebelah kanan dan kiri seakan saling menyatu membuat jalan terlihat seperti terowongan indah. Ranting-ranting yang bergoyang karena hembusan angin seakan-akan melambai kepada setiap kendaraan yang melewatinya.



Gambar 1. Jalan Sangeo Bayur, Kota Tangerang
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses eksperimen pada batang pohon Trembesi dilakukan dengan observasi secara langsung. Penulis melihat dengan seksama warna serta tekstur yang ada pada batang tersebut. Batang pohon Trembesi sangat kuat dan keras serta mengandung kambium yang berbentuk kayu dengan kulit luar yang kasar dan pecah-pecah. Warna pada batang pohon trembesi bagian luar lebih gelap dari bagian dalamnya dengan guratan tekstur yang kasar pada permukaannya.



Gambar 2. Eksperimen pada Tekstur Batang
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Daun trembesi berbentuk kecil dan berjenis majemuk. Dalam satu ruas batang terdapat beberapa daun yang berbaris satu sama lain. daun trembesi muda umumnya berwarna hijau muda dan akan berubah warna menjadi hijau tua seiring dengan perkembangan waktu. Daun Trembesi tua akan berubah warna menjadi kuning hingga kecoklatan dan terlepas dari batangnya sehingga memberi ruang untuk daun baru tumbuh.



Gambar 2. Eksperimen pada Tekstur Daun
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ranting Pohon Trembesi akan membentuk tajuk yang tidak hanya tumbuh ke atas tetapi juga menyamping. Ranting Trembesi akan menyerupai payung yang akan melindungi sesuatu di bawahnya dari terik matahari dan juga air hujan. Komposisi ranting trembesi sangat menarik jika dilihat dari sudut pandang bagian bawah.



Gambar 3. Eksperimen pada Komposisi Ranting
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses Berkarya

Ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual yang bertujuan untuk menjelaskan, menyampaikan pesan, atau menghiasi teks. Seiring dengan kemajuan teknologi komputer pada akhir abad ke-20, ilustrasi mengalami pergeseran medium dari penggunaan pigmen fisik ke manipulasi piksel dan koordinat matematis. Menurut Kusrianto (2007), digitalisasi seni bukan sekadar penggantian alat, melainkan perluasan batas-batas kreativitas manusia. Ilustrasi digital adalah titik temu antara seni dan teknologi. Meski mediumnya berubah, prinsip dasar seni seperti komposisi, teori warna, dan anatomi tetap menjadi fondasi utama. Masa depan ilustrasi digital terletak pada kolaborasi harmonis antara kepekaan manusia dan efisiensi mesin. Ilustrasi digital telah merevolusi cara seniman menciptakan dan mendistribusikan karya. Dengan memanfaatkan perangkat keras seperti *pen tablet* dan perangkat lunak berbasis vektor maupun raster, efisiensi produksi meningkat secara signifikan. Transisi seni rupa ke

ranah digital dimulai dengan munculnya perangkat lunak manipulasi gambar pertama. Perbedaan mendasar terletak pada fleksibilitas; dalam ilustrasi digital, kesalahan dapat diperbaiki secara instan melalui fitur undo, sebuah kemewahan yang tidak dimiliki oleh teknik cat minyak atau cat air konvensional (Smith, 2010). Efisiensi adalah dampak yang paling nyata. Dalam industri *game* dan *film*, ilustrasi digital digunakan untuk membuat *concept art* dan *storyboard* dengan kecepatan tinggi. Selain itu, platform media sosial memungkinkan seniman membangun *audiens* global tanpa melalui galeri fisik tradisional (Wright, 2015).

Ilustrasi digital terbagi menjadi dua, yaitu grafis berbasis raster (bitmap) dan juga grafis berbasis vektor. Grafis berbasis raster (bitmap) adalah ilustrasi digital yang berbasis pixel. Grafis raster (bitmap) sangat cocok digunakan untuk membuat lukisan digital (*digital painting*) yang memerlukan gradasi halus ketika proses *blending*. Namun kekurangan dari raster (bitmap) adalah ketika diperbesar, *detail pixel* akan terlihat sehingga membuat visual gambar tidak cukup tajam atau pecah. Beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan untuk pembuatan karya berbasis raster (bitmap) di antaranya adalah *Adobe Photoshop* dan *Procreate*. Selain itu, terdapat pula grafis berbasis vektor, dimana grafis tersebut berbasis rumus matematis yang memungkinkan gambar diperbesar tanpa kehilangan ketajaman. Kekurangan dari grafis berbasis vektor adalah gradasi yang tidak sehalus raster (bitmap) serta ukuran file yang relatif lebih besar. Beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan untuk pembuatan karya berbasis vektor di antaranya adalah *Adobe Illustrator* dan *Coreldraw*.

Ada berbagai media atau aplikasi dalam proses pembuatan karya ilustrasi digital. Untuk karya ilustrasi digital kali ini penulis menggunakan aplikasi *Procreate*, yaitu aplikasi yang berbasis raster (bitmap). *Procreate* adalah aplikasi perangkat lunak penyunting grafis raster untuk lukisan digital yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Savage Interactive*. Aplikasi ini dirancang secara eksklusif untuk platform Ios dan iPadOS, dengan tujuan mereplikasi sensitivitas dan kebebasan menggambar secara fisik ke dalam lingkungan digital yang kuat (Savage Interactive, 2024). *Procreate* pertama kali diluncurkan pada tahun 2011 oleh *Savage Interactive*, sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di Tasmania, Australia. Fokus utama pengembangannya adalah menciptakan alat profesional yang tidak memiliki kendala performa (*lag*) yang sering ditemukan pada perangkat lunak dekstop saat dipindahkan ke perangkat seluler. *Procreate* telah mengubah paradigma bahwa pekerjaan ilustrasi profesional harus dilakukan di komputer dekstop. Keberadaannya memungkinkan seniman untuk bekerja secara “*mobile*” tanpa mengorbankan kualitas resolusi tinggi (hingga 16k pada iPad terbaru). Hal ini menjadikannya salah satu aplikasi paling laris di App Store selama bertahun-tahun dan pemenang dua kali *Apple Design Award*. Untuk *tools hardware* atau perangkat keras yang digunakan oleh penulis adalah Ipad 7 dan *Apple Pencil Gen 1*.

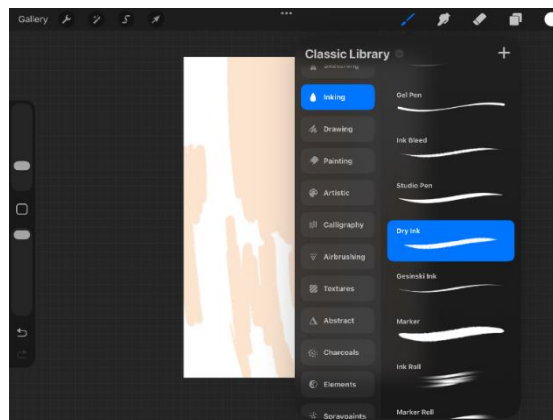


Gambar 4. Logo Procreate

Proses pembuatan dimulai dengan mengamati langsung detail pada Pohon Trembesi yang terletak di Jalan Sangeo Bayur dan mendokumentasikannya dalam bentuk foto dengan mempertimbangkan aspek seni rupa seperti tekstur, warna dan komposisi. Pembuatan karya ilustrasi digital dimulai dengan mengamati batang Pohon Trembesi. Tekstur pada Pohon Trembesi sangat menarik dengan guratan-guratan kasar dan beberapa kulit kayu bagian luar

yang mulai mengelupas sehingga terlihat perbedaan warna di setiap lapisannya. Untuk bagian batang terluar, warna kulit kayu lebih gelap dengan warna abu-abu tua yang menyerupai hitam kebiruan. Pada beberapa bagian, lapisan kulit terluar memiliki warna yang lebih terang, dan pada bagian lapisan dalam identik dengan warna cokelat. Pada saat tertentu, lapisan paling luar akan mengering dan mengelupas dengan tujuan regenerasi sel pada tumbuhan. Dengan begitu, kayu yang berwarna cokelat perlahan warnanya akan menjadi lebih gelap. Teksturnya akan berubah menjadi lebih keras dan kasar, hingga pada waktunya tiba akan mengering dan mengelupas, digantikan oleh lapisan yang ada di dalamnya.

Ilustasi pada batang trembesi dibuat dengan kanvas ukuran 2160 x 1620px. Dimulai dengan proses pemberian warna dasar cream dan cokelat muda. Pemilihan warna cream dan cokelat muda dilakukan dengan memilih warna pada foto dokumentasi yang sudah diambil sebelumnya. Brush pada Procreate yang digunakan adalah brush yang ada pada bagian Inking yaitu *Dry Ink*.



Gambar 5. Pemilihan Brush Tekstur Batang Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumentasi Dewi Sari Astuti)

Pemilihan warna biru tua untuk lapisan paling luar batang trembesi dilakukan supaya warna terlihat lebih kontras dengan lapisan bagian dalam batang yang identik dengan warna cream dan cokelat tua. Warna dipilih sesuai dengan *colour selection* pada foto yang sudah didokumentasikan sebelumnya.



Gambar 5. Proses Warna Dasar Tekstur Batang Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumentasi Dewi Sari Astuti)

Setelah memilih warna untuk karya ilustrasi digital tekstur batang Pohon Trembesi, proses yang selanjutnya dilakukan adalah dengan memberikan detail seperti serat kayu,

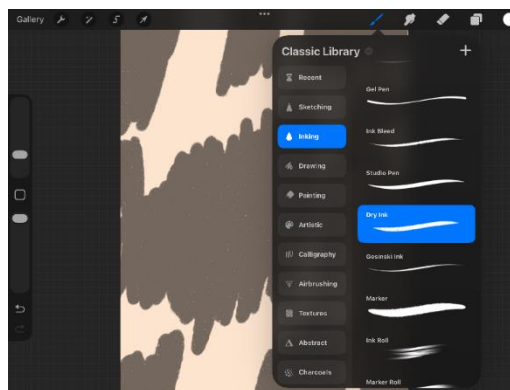
shading dan juga *highlight*. Pembuatan *shading* atau bayangan dilakukan dengan memberikan warna yang lebih gelap pada bagian-bagian yang biasanya tidak terkena cahaya, seperti di lapisan bagian bawah yang tertutup oleh lapisan kulit bagian atas, atau bagian serat kayu yang menjorok ke arah dalam. Sementara itu, pembuatan *highlight* dilakukan dengan melihat bagian terang, biasanya terdapat pada lapisan paling luar serta beberapa tekstur yang menjorok ke arah luar.



Gambar 6. Ilustrasi Digital Tekstur Batang Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumentasi Dewi Sari Astuti)

Tekstur pada daun Pohon Trembesi difokuskan pada daun yang sudah rontok dari ranting dan berserakan di atas tanah. Hal tersebut menarik perhatian penulis karena warna daun yang sudah rontok sangat beraneka ragam tetapi dengan warna yang senada seperti cokelat, kuning dan oranye. Komposisi daun yang berjatuhan di tanah juga memberikan bentuk dan perpaduan warna yang indah. Daun trembesi memiliki ukuran yang kecil dengan panjang sekitar 1-3cm. Daun yang sudah terlepas dari rantingnya memiliki tekstur yang kering dan kaku. Apabila mengalami tekanan tertentu daun akan patah dan menghasilkan suara yang renyah.

Proses pembuatan ilustrasi digital dengan objek tekstur daun pada Pohon Trembesi dimulai dengan pemilihan ukuran kanvas yang sama seperti karya sebelumnya, yaitu ukuran 2160 x 1620px. Kemudian memilih warna dasar cream and cokelat tua dengan menggunakan *Dry Ink* sebagai *brush*. Pemilihan warna dilakukan dengan *selection colour* pada foto dokumentasi yang sudah diambil sebelumnya. Pemberian warna dasar juga dilakukan dengan mempertimbangkan aspek komposisi layout pada penempatan objek.



Gambar 7. Pemilihan Brush Tekstur Daun Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumentasi Dewi Sari Astuti)

Proses selanjutnya adalah menggambar bentuk daun dengan beberapa lapisan warna yang berbeda. Lapisan pertama atau lapisan paling bawah dipilih warna coklat tua karena bagian paling bawah tidak terkena cahaya sehingga warna akan lebih gelap dari lapisan atasnya. Kemudian dilanjut dengan lapisan kedua yang warnanya lebih terang dari lapisan pertama. Setelah itu dilanjutkan dengan menambah bentuk daun pada lapisan ketiga dan keempat dengan warna yang semakin ke atas semakin terang.



Gambar 8. Proses Menggambar Bentuk Daun Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses layering dalam pembuatan karya ilustrasi digital tekstur daun Pohon Trembesi memperhatikan aspek komposisi dalam setiap penempatan masing-masing daun. Selain daun, ada beberapa ranting kecil yang ikut berguguran di sela-sela daun yang berserakan. Setelah pemberian warna pada setiap lapisan daun selesai, dilanjut dengan proses pemberian detail tulang daun dan detail guratan pada ranting-ranting yang berjatuhan sehingga membuat karya ilustrasi digital terlihat lebih nyata dan detail.

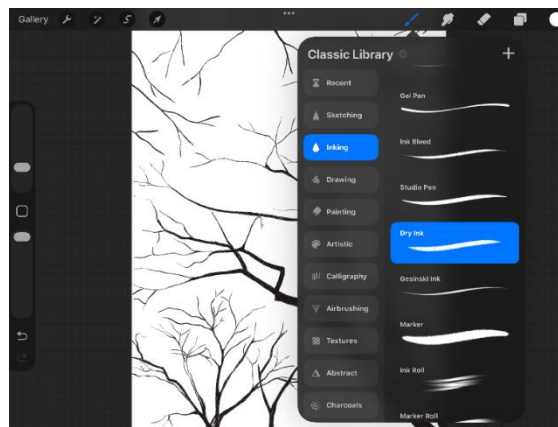


Gambar 9. Ilustrasi Digital Tekstur Daun Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Komposisi terakhir yang menarik perhatian penulis adalah ranting pohon yang bertemu satu sama lain. Ketika penulis melihat ke arah atas, antara ranting dan daun dari satu pohon dengan pohon yang lainnya saling bertemu membentuk komposisi tekstur yang indah. Salah satu hal yang paling dikagumi oleh penulis setiap melewati Jalan Sangego Bayur, Kota Tangerang.

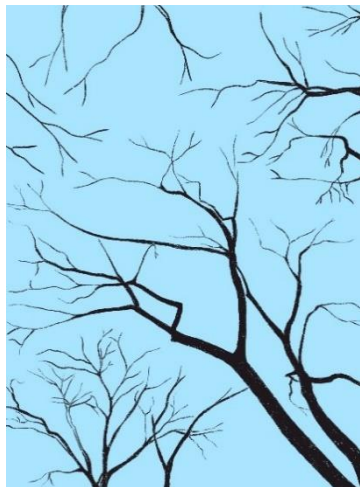
Pembuatan karya ilustrasi digital komposisi ranting yang ada pada Pohon Trembesi dilakukan dengan memilih ukuran kanvas yang sama seperti karya sebelumnya yaitu ukuran 2160 x 1620px. Dalam pembuatan karya komposisi ranting pohon ini dimulai dengan

pembuatan sketsa ranting. Sketsa dan pewarnaan ranting masih menggunakan brush yang sama yaitu brush *Dry Ink*. Pemilihan warna dilakukan dengan menggunakan *selection colour* pada foto dokumentasi yang sudah diambil sebelumnya. Pada proses pembuatan sketsa, warna dasar kanvas yang digunakan adalah warna putih.



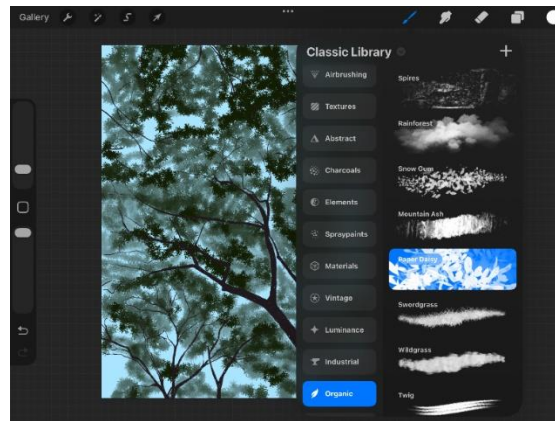
Gambar 10. Pemilihan Brush Tekstur Ranting Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pembuatan sketsa dan pemberian warna pada ranting pohon mengutamakan komposisi dalam penempatan ranting sebagai objek utama karya. Warna ranting yang gelap seakan-akan menonjolkan kesan siluet yang cantik. Pengambilan sudut pandang dari bagian bawah pohon sehingga langsung menghadap ke langit membuat warna biru langit sebagai latar dari karya ilustrasi digital komposisi ranting pohon.



Gambar 11. Komposisi Ranting Pohon Trembesi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ranting pada pohon trembesi diselimuti oleh daun-daun majemuk kecil mengikuti ukuran dan bentuk ranting. Pada proses pembuatan karya ilustrasi digital untuk tekstur daun menggunakan brush yang berbeda, yaitu *Paper Daisy* pada bagian *Organic*. Ukuran brush disesuaikan dengan ukuran daun Pohon Trembesi yang relatif kecil.



Gambar 12. Komposisi Ranting Pohon Trembesi
(Sumber:Dokumen Pribadi)

Dalam proses menambahkan tekstur daun dibutuhkan kemampuan untuk mengetahui bagian mana yang membutuhkan tekanan lebih besar dan bagian mana yang membutuhkan tekanan yang lebih kecil. Karna tekanan pada *Apple Pencil* akan mempengaruhi intensitas warna pada tekstur tersebut. Semakin kuat tekanan pada pensil maka warna akan semakin pekat, semakin lemah tekanan pada pensil maka intensitas warna akan semakin berkurang sehingga terlihat lebih transparan.



Gambar 13. Ilustrasi Komposisi Ranting Pohon Trembesi
(Sumber:Dokumen Pribadi)

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam praktik artistik dibutuhkan observasi langsung yang mendalam serta menjadikan proses sebagai bagian penting dari penelitian. Pembuatan karya ilustrasi digital dengan objek berupa tekstur pada pohon trembesi memiliki tantangan tersendiri. Melihat tekstur pohon secara langsung, pemilihan bentuk dan warna dalam karya serta penggunaan teknologi dapat memperkaya cara pandang penulis dalam melihat berbagai hal di sekitarnya. Penggunaan aplikasi *Procreate* juga mempermudah penulis untuk melukis langsung dalam bentuk digital dimana proses tersebut memiliki kelebihan untuk mengubah atau meminimalisir kesalahan dalam proses berkarya. Alam merupakan karya seni terbaik ciptaan Tuhan yang sudah sepantasnya dirawat dan dijaga oleh manusia. Melalui karya ilustrasi digital tentang tekstur pohon trembesi diharapkan mampu meningkatkan rasa cinta terhadap tanaman pelindung yang ada di ruang urban supaya tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

- Apple Inc. (2022). *App Store Awards celebrate the best apps and games of 2022*. Apple Newsroom .
- Dahlan, E. N. (2010). *Trembesi (Samanea saman) Penyerap CO2 dan Trembesi Sebagai Pohon Peneduh*. Bogor: IPB Press.
- Dahlan, E. N. (2014). *Hutan Kota: Resep Menjaga Mutu Lingkungan Metropolitan*. Jakarta: IPB Press.
- Dwiyani, Rindang. (2013). *Mengenal Tanaman Pelindung di Sekitar Kita*. Denpasar. Udayana University Pers.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions*. Boston: Cengage Learning.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton
- Santamour, F. S. (2002). Trees for Urban Planting: Diversity, Uniformity, and Common Sense. *Journal of Arboriculture*.
- Savage Interactive. (2024). *Procreate Handbook: The digital art studio for Ipad*. Official Documentation.
- Smith, S. (2010). *Digital Illustration: A Complete Guide*. London: Lawrence King Publishing.
- Wright, J. (2015). *Bio-Ware: The Art of Digital Illustration*. San Francisco: Peachpit Press.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)