

## ABSTRAK

Plastisin adalah mainan tanah liat sintetis yang tidak mengering sehingga dapat digunakan berkali kali. Permainan plastisin ditujukan kepada anak-anak dengan rentang uas 2 - 6 tahun karena pada masa usia tersebut, anak-anak akan melewati masa perkembangan awal, seperti melatih kreativitas, eksplorasi, dan motorik halus. Masa perkembangan awal anak-anak dapat dimaksimalkan dengan bermain plastisin karena plastisin dirancang khusus dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan daya motorik halus anak. Saat ini, masih banyak orang tua yang minim pengetahuan tentang manfaat dan tujuan bermain plastisin untuk anak. Perancangan *visual branding* untuk kegiatan *BUILDING CREATIVITY* merupakan kesempatan penulis untuk memperkenalkan manfaat dan keseruan bermain plastisin untuk orang tua dan anak-anak. Metode pengumpulan data untuk perancangan dan penelitian adalah metode observasi pada toko mainan KIDZ STATION, wawancara, dan studi pustaka dengan mempelajari teori pemasaran, teori desain komunikasi visual, dan teori perusahaan retail. Hasil dari perancangan merupakan pengembangan gagasan media *visual branding* untuk toko retail mainan anak sebagai *island display* dan media promosi *online* di media sosial. Manfaat dari perancangan dan penelitian adalah untuk memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran kepada para orang tua yang memiliki anak-anak dengan umur 2 - 6 tahun tentang pentingnya perkembangan anak dan salah satu pendukung perkembangan imajinasi dan saraf motorik anak yaitu melalui metode bermain plastisin.

Kata Kunci: Anak-Anak, Kreativitas, Motorik Halus, Plastisin, Visual Branding