

# Perancangan Kampanye Visual “*Plasticless*” Guna Meningkatkan Kesadaran Mengurangi Pemakaian Plastik Pada Remaja Akhir di Jakarta

Vincent Triputra Ferryanto<sup>1)</sup>, Bramanta Octa Danu Putra<sup>2)</sup>

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup>Email: 2018103915@student.kalbis.ac.id

<sup>2)</sup>Email: bramanta.danuputra@kalbis.ac.id

**Abstract:** *The use of everyday plastic is very often used in everyday life, but plastic that has been damaged or wasted will pollute the environment. Plastic takes a long time to decompose. Therefore, it is important to raise awareness and reduce the use of plastic in Jakarta, which is a city with a dense population, where many late teens are not aware of the dangers of plastic. Plastic has many alternatives that are more friendly by inviting late teens to be aware and get used to being without plastic.*

**Keywords:** *campaign, installation, plastic, pollution*

**Abstrak:** *Penggunaan plastik sehari-hari sangatlah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namu plastik yang sudah rusak atau terbuang akan mencemari lingkungan. Plastik memerlukan waktu yang cukup Panjang untuk dapat terurai. Oleh karena itu, penting untuk menyadarkan dan mengurangi penggunaan plastik di Jakarta yang menjadi salah satu kota dengan populasi padat, dimana banyak remaja akhir yang belum sadar akan bahaya dari plastik. Plastik memiliki banyak alternatif pengganti yang lebih ramah dengan mengajak remaja akhir untuk sadar dan terbiasa tanpa plastik.*

**Kata Kunci:** *instalasi, kampanye, pencemaran, plastik*

## I. PENDAHULUAN

Jakarta sebagai salah satu kota terpadat yang ada di Indonesia, memiliki jumlah populasi penduduk yang padat. Dalam kehidupan sehari-hari, penduduk banyak menggunakan plastik seperti kresek, sedotan, hingga botol minum, namun jika sudah tidak terpakai akan menghasilkan sampah plastik yang sangat besar, sedangkan plastik tersebut akan sulit terurai. Masalah umum yang ditemukan adalah plastik yang sulit terurai akan mencemari lingkungan dan berdampak pada kesehatan.

Pada tahun 2019, Jakarta memiliki populasi penduduk mencapai 11.063.324 jiwa, jumlah ini sudah termasuk WNA sebanyak 4.380 jiwa, Berdasarkan datadari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil DKI Jakarta. Sementara itu, luas DKI Jakarta adalah 662,33 km<sup>2</sup> menurut Keputusan Gubernur No 171 Tahun 2007. Berarti, kepadatan penduduk DKI Jakarta saat ini mencapai 16.704 jiwa/km<sup>2</sup> [1]. Kepala Dinas Lingkungan Hidup (LH) DKI Jakarta, Andono Warih mengatakan, bahwa sampah plastik di Jakarta setiap harinya mencapai 34% atau sekitar 2.618 ton dari

sampah harian. Adapun rata-rata total sampah harian di Jakarta pada tahun 2019 mencapai 7.702 ton [2]. Penduduk kota Jakarta sendiri, didominasi oleh generasi z yang menduduki peringkat kedua yang menjadi kelompok usia dengan jumlah terbanyak di Jakarta. Generasi z atau kerap disebut Gen-Z, yakni 2,7 juta jiwa atau 25,65% dari total penduduk Ibu Kota [3].

Masa remaja sendiri merupakan masa dimana mereka mulai mengenali lingkungannya dan berusaha beradaptasi dalam lingkungan tersebut. Fase remaja akhir juga merupakan fase transisi dari anak-anak menjadi dewasa, sehingga dimana fase remaja akhir ini mulai bisa bertanggung jawab atas situasi yang terjadi, tidak seperti masa kanak-kanak sebelumnya remaja akhir seharusnya bisa lebih mengontrol emosinya. Remaja akhir disini berkisaran usia 17-22 tahun, dimana masa remaja akhir ini bisa dikatakan sebagai generasi z. “Generasi ini merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012” [4].

Kebanyakan dari mereka salah memilih lingkungan yang ia tempati. Seperti pernyataan yang diberikan oleh (Bronfenbrenner dalam E Atwate), bahwasanya “lingkungan sangat

mempengaruhi responden polanperilaku paranremaja” [5].

Meski plastik dianggap praktis dan ekonomis, nyatanya penggunaan plastik dapat menimbulkan limbah sampah plastik yang sangat berbahaya bagi lingkungan hidup dan komponen di dalamnya. Dampaknya antara lain memicu penyakit kanker, hepatitis, pembengkakan hati, gangguan sistem saraf, dan memicu depresi (Zulkarnain, 2011). Diperkirakan terdapat 500 juta hingga satu miliar sampah plastik digunakan di dunia tiap tahunnya. Lebih dari 17 miliar kantong plastik dibagikan secara gratis oleh supermarket di seluruh dunia setiap tahunnya. Karenanya, peningkatan penggunaan plastik disinyalir dipengaruhi oleh banyaknya supermarket (Margianto, 2010) [6].

Beberapa waktu lalu satu ekor ikan paus di wilayah laut Pulau Kapota, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara dan tiga ekor penyu di wilayah laut Pulau Pari, Kepulauan Seribu, Jakarta Utara ditemukan mati oleh masyarakat nelayan yang tinggal di sekitar kepulauan tersebut. Matinya mahluk hidup yang amat dilindungi oleh undang-undang ini karena dalam perutnya tertelan plastik yang tidak bisa dicerna secara sempurna. Hal ini membuka mata kita bahwa plastik tidak bisa diurai oleh air laut, dan sangat berbahaya bagi mahluk hidup yang ada di laut karena sudah banyak di buang masyarakat ke laut dalam berbagai bentuk dan jenis sampah plastik (Qodriyatun 2018:18) [7].

Kejadian tersebut menyadarkan bahwa penggunaan plastik berlebihan akan sangat berbahaya bagi mahluk hidup dan lingkungan. Oleh karena itu penggunaan bahan plastik dapat dikatakan tidak bersahabat ataupun bagi lingkungan. Dalam upaya pencegahan sampah plastik yang dapat merusak lingkungan dan gangguan kesehatan. Penulisan ini berupaya untuk mendukung gerakan kampanye dalam mengurangi penggunaan kantong plastik untuk menyelamatkan lingkungan hidup dan kehidupan manusia kedepannya, dengan mengajak remaja akhir merupakan kaitan sangat berpengaruh untuk mengajak seluruh masyarakat agar sadar untuk mengurangi pemakaian plastik dalam kehidupan sehari-hari. Remaja akhir dapat menjadi penggerak yang lebih aktif dan masih bersemangat untuk melakukan gerakan perubahan dan mengajak untuk melakukan

Gerakan untuk mengurangi pemakaian plastik. Remaja akhir juga merupakan penyumbang sampah plastik, contohnya ketika berkumpul di suatu cafe, coffee shop, ataupun membeli minuman dalam kemasan plastik, dll kemudian menggunakan gelas plastik dan sedotan plastik sekali pakai. Maka dari itu kampanye ini mengajak remaja akhir untuk dapat melakukan pergerakan mengurangi penggunaan plastik. Dari masalah yang ada, peneliti mengangkat judul Perancangan Komunikasi Visual Kampanye “Plasticless” Guna Mengurangi Penggunaan Plastik pada Remaja Akhir di Jakarta.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan dijelaskan sebagai berikut: Perilaku masyarakat yang masih banyak mengabaikan dan tidak peduli untuk menjaga lingkungan dan kesehatan yang ditimbulkan dari sampah plastik sehingga menyebabkan timbunan sampah plastik; Kurangnya informasi dan edukasi yang tersampaikan dan menyadarkan remaja akhir untuk pentingnya mengurangi penggunaan plastik; dan Kurang tergeraknya masyarakat untuk tidak menggunakan plastik sekali pakai.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu, Bagaimana merancang komunikasi visual kampanye Plasticless guna meningkatkan kesadaran mengurangi pemakaian plastik pada remaja akhir di Jakarta?

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas terdapat beberapa batasan masalah agar menghindari meluasnya pokok permasalahan tersebut, diantaranya: Perancangan ini berfokus pada perancangan komunikasi visual kampanye Plasticless guna meningkatkan kesadaran mengurangi pemakaian plastik pada remaja akhir di Jakarta untuk mencegah bahaya yang ditimbulkan dari kantong plastik pada lingkungan dan Kesehatan; dan Ruang lingkup penelitian ini mencakup para Remaja akhir usia 15-22 tahun di wilayah Jakarta.

Merancang komunikasi visual kampanye plasticless guna meningkatkan kesadaran mengurangi pemakaian plastik pada remaja akhir di Jakarta dengan media yang efektif untuk meningkatkan gaya hidup, kesadaran dan kepedulian masyarakat untuk menjaga lingkungan tetap sehat.

Manfaat secara akademis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk

perancangan dan penelitian selanjutnya terutama pada aspek sosial dan pencegahan.

Adapula manfaat praktis, yaitu perancangan ini diharapkan membuat para remaja akhir di Jakarta menjadi sadar dan peduli dalam mengurangi pemakaian plastik dan dapat menjaga lingkungan jadi lebih sehat dan tidak tercemar serta mengajak masyarakat untuk juga sadar dan peduli.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Tinjauan

#### 1. Plastik

Plastik adalah polimer rantai Panjang dari atom yang mengikat satu sama lain.

Rantai ini membentuk banyak unit molekul berulang, atau monomer. Plastik dapat diolah dan dibentuk menjadi menjadi berbagai produk, diantaranya film atau fiber sintetik.

Plastik didesain dengan variasi yang sangat banyak dalam properti yang dapat menoleransi panas, keras, "reliency" dan lain-lain. Digabungkan dengan kemampuan adaptasinya, komposisi yang umum dan beratnya yang ringan memastikan plastik digunakan hampir di seluruh bidang industri (Susilawati, 2011) [8].

Plastik merupakan material yang baru secara luas dikembangkan dan digunakan sejak abad ke-20 yang berkembang secara luar biasa penggunaannya dari hanya beberapa ratus ton pada tahun 1930-an, menjadi 150 juta ton/tahun pada tahun 1990-an dan 220 juta ton/tahun pada tahun 2005. Saat ini penggunaan material plastik di negara-negara Eropa Barat mencapai 60 kg/orang/tahun, di Amerika Serikat mencapai 80 kg/orang/ tahun, sementara di India hanya 2 kg/orang/tahun [8].

#### 2. Laut

Pencemaran laut oleh sampah yang menyebabkan kerusakan ekosistem dan biota laut oleh sampah dari aktivitas kehidupan manusia. Menurut (Yulia, 2006) faktor penyebab terjadinya kerusakan ekosistem lingkungan lainnya disebabkan oleh berbagai aktifitas manusia. Untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia memerlukan sejumlah kegiatan yang justru berperan dalam kerusakan lingkungan disekitarnya (Lingkungan, 2016). Pencemaran sampah dalam laut di merupakan permasalahan yang dihadapi Indonesia

dan menjadi faktor utama permasalahan pencemaran di laut Indonesia, dimana laut dilindungi untuk mencapai pembangunan berkelanjutan dan memecahkan masalah-masalah yang ada untuk saat ini dan untuk keberlangsungan kehidupan di masa depan.

Pencemaran sampah dapat berasal dari sampah yang dihasilkan oleh manusia yang dibuang ke sungai yang selanjutnya mengalir akan bermuara ke laut atau aktivitas manusia yang secara langsung membuang sampah ke laut. Sampah laut (Marine Debris) merupakan bahan padat peristen yang sengaja atau tidak sengaja dibuang dan ditinggalkan di lingkungan laut (CSIRO, 2914) [9].

#### 3. Kampanye Sosial

Menurut Drs. Antar Venus, M. A, kampanye sosial adalah usaha untuk menciptakan perubahan tertentu dalam kehidupan bermasyarakat yang dilakukan dengan tujuan tertentu dan dalam kurun waktu yang tertentu [10].

Kampanye dalam pelaksanaannya memiliki beberapa fungsi. Diantaranya: Kampanye tersebut sebagai pusat informasi untuk mengubah jalannya pola pikir masyarakat. Kampanye sebagai bentuk suatu usaha menciptakan tujuan untuk mengubah pandangan masyarakat; kampanye adalah untuk mengembangkan masyarakat agar dapat berpikir kritis kedepannya; dan Kampanye adalah untuk membangun citra positif dari pemimpin yang hendak berorasi di depan masyarakat.

#### 4. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual sebagai landasan dasar keilmuan untuk memberikan cita rasa untuk mengekspresikan suatu estetika visual yang baik dan dapat dinikmati oleh manusia [11].

Pendapat Kusrianto (2007, hlm. 2) yang berpendapat bahwa DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/ perwajahan). Dengan demikian gagasan diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran pesan [12].

## 5. Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai proses seni yang menggunakan huruf sebagai bahan publikasi dengan cara memainkan komposisi dari huruf itu sendiri, tipografi juga berfungsi sebagai alat komunikasi. Maka dari itu tipografi haruslah jelas dan terbaca, desain komunikasi visual tidak lepas dari permainan tipografi. Perkembangan tipografi didasari dengan faktor budaya serta teknik pembuatannya. Tipografi memiliki beragam jenis typeface atau huruf yang dapat dikategorikan kedalam beberapa jenis [13].

## 6. Ilustrasi

Secara etimologis, ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti terang dan berkembang menjadi jelas dan terang. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar atau lukisan yang bercerita. Ilustrasi sendiri dibagi menjadi dua, berupa ilustrasi digital dan manual [14].

## 7. Seni Instalasi

Menurut Claire Bishop (2005), Seni instalasi adalah salah satu jenis seni dimana penontonnya masuk secara fisik pada objek seni yang sering dideskripsikan sebagai suatu teatrikal, dan sesuatu yang memberikan pengalaman. Kemudian kata instalasi semakin meluas menjadi segala susunan objek pada ruang yang disediakan, mengarah pada suatu poin dimana itu dapat dipergunakan dengan baik bahkan untuk pertunjukan konvensional dari pajangan lukisan. Seni instalasi, (*installation* = pemasangan) adalah seni yang memasang, menyatukan, dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran tertentu. Biasanya makna dalam persoalan-persoalan sosial-politik dan hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep seni instalasi ini. Seni instalasi dalam konteks visual merupakan perupa yang menyajikan visual tiga dimensional yang memperhitungkan elemen-elemen ruang, waktu, suara, cahaya, gerak dan interaksi spektator (pengunjung pameran) sebagai konsepsi akhir dari olah rupa. Hal penting lain yang cukup signifikan dalam Karya Seni Rupa. Instalasi adalah dimana proses berkarya merupakan kesatuan unit penilaian

yang turut menentukan ukuran dan nilai seni. Secara kebetulan Seni Rupa Instalasi masih merupakan sebuah seni yang mengalami banyak perkembangan, mulai dari ekspresi yang dilahirkan hingga pada tingkat praktisnya. Seperti penggunaan efek teknologi multimedia, gerakan-gerakan (kinetik), mesin, lampu (laser), musik (bunyi), tari (gerak) dan video sampai pada respon terhadap alam yang dibentuk [15].

## 8. Warna

Warna adalah elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, perkembangan dan kemajuan teknologi, serta unsur aditif sebagai warna cahaya yang disebut spektrum dan subtraktif, sebagai warna bahan yang disebut pigmen atau warna yang terdapat material. Warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna [16].

## B. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Dalam pengumpulan data ini penulis mewawancarai langsung kepada Ibu Dara dan Ibu Mentari sebagai *Project Leader* dari Bye Bye Plastic Bags.

### 2. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan salah satu instrumen krusial dalam pengumpulan data penelitian, khususnya pengumpulan data primer. Kuisisioner dianggap penting dalam informasi yang tidak dapat dijawab oleh data sekunder. Penulis telah membuat kuisisioner yang telah di share melalui sosial media. Agar dapat membantu dalam pengumpulan data yang telah di jawab oleh para responden remaja akhir di Jakarta.

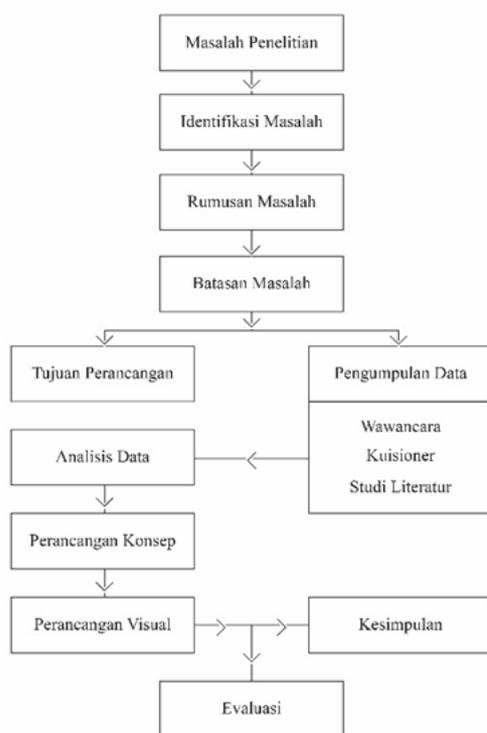
### 3. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sebuah data yang didapatkan melalui sumber yang sudah ada. Data sekunder diperlukan untuk mendukung data dari pencarian data primer. Data sekunder mengacu pada data yang tidak

secara langsung memberikan data kepada peneliti. Perancangan ini menggunakan studi literatur dari kajian pustaka atau buku dan sumber dari jurnal serta artikel yang sesuai untuk mendapatkan data mengenai karakteristik milenial dan pengaruh media dalam mengkomunikasikan informasi kepada khalayak. Studi pustaka atau penelitian kepustakaan merupakan teknologi pengumpulan data yang mempelajari buku-buku, dokumen-dokumen dan laporan-laporan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

#### 4. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

#### 5. Metode Analisis

Dalam perancangan produk kemasan kantong berbahan singkong guna mendukung kampanye untuk mengurangi penggunaan kantong plastik pada milenial di Bali, menggunakan metode analisis 5W+1H. 5W+1H adalah metode yang dilakukan guna mendapatkan informasi secara lebih mendalam. Adapun 5W+1H diambil dari singkatan unsur *what, why, where, when, who*, dan *how*. Secara umum, 5W+1H disebut sebagai metode yang memuat pertanyaan yang digunakan sebagai

dasar pengumpulan informasi atau pemecahan masalah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Data Objek Perancangan

Dalam data objek perancangan ini akan membahas tentang permasalahan yang ada, Bahaya yang ditimbulkan pada kantong plastik, tahu atau tidaknya remaja akhir tentang polusi sampah plastik yang sangat memburuk, dan solusi terhadap permasalahan sampah plastik yang ada. Data ini berasal dari hasil kuesioner dan wawancara.

#### 1. Wawancara Bye Bye Plastic Bags

Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Dara dan Ibu Mentari sebagai *Project Leader* dari komunitas Bye Bye Plastic Bags dan membahas tentang komunitas serta cara untuk mengurangi penggunaan kantong plastik.

Dari perancangan seni instalasi yang akan dibuat, merupakan ide yang menarik dan akan berdampak baik untuk meningkatkan kesadaran bagi banyak orang. Itu merupakan salah satunya, dan tidak banyak tong sampah yang terbuat dari sampah plastik yang berbentuk paus yang dapat menggambarkan dampak dari sampah plastik yang mencemari lautan. Tetapi, hingga saat ini belum ada solusi yang paling tepat untuk menghilangkan penggunaan plastik. Yang bisa dilakukan adalah memperbanyak Gerakan yang meningkatkan kesadaran kepada seluruh masyarakat dalam mengurangi pemakaian plastik, tak hanya di Bali tapi seluruh Indonesia. Termasuk Jakarta yang cukup besar menyumbang sampah plastik terbanyak yang terbuang ke darat hingga lautan.

#### 2. Kuisisioner

Kuisisioner ini disebarakan secara daring ke grup teman dan ke beberapa tempat umum yang banyak remaja akhir untuk berkumpul dan bersosialisasi, juga membagikannya lewat instastory pribadi untuk orang yang sesuai dengan target penelitian. Jumlah responden yang telah mengisi kuisisioner terdapat 32 orang, dengan usia berbeda dari umur 15 tahun hingga 22 tahun. Responden adalah siswa, mahasiswa, dan pekerja *part-time*. Berdomisili di Jakarta. Melalui kuisisioner ini peneliti berharap akan mendapatkan informasi yang mendukung untuk menyadarkan remaja akhir dalam mengurangi

penggunaan plastik, dan pendapat dari perancangan ini.

## B. Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W+1H

### 1. *What* (apa)

Hasil akhir perancangan komunikasi visual kampanye ini adalah sebuah seni instalasi tong sampah yang berbentuk paus dengan material sampah plastik, karena bentuk paus yang menjadi dampak dan bahan dari sampah plastik dapat meningkatkan kesadaran mengurangi pemakaian plastik pada remaja akhir di Jakarta. Permasalahan penggunaan plastik ini masih banyak terjadi karena kurangnya tingkat kesadaran dari masyarakat mengenai pentingnya untuk tidak menggunakan plastik.

### 2. *Who* (siapa)

Target dari kampanye ini merupakan remaja akhir yang berada di Jakarta: Demografi. Remaja akhir di Jakarta rentan usia 15-22 tahun; Gaya Hidup. Pelajar/mahasiswa, Pekerja sambilan Sering pergi ke tempat umum dan berkumpul dengan teman-teman; dan Perilaku. Sering menggunakan plastik dalam kegiatan sehari-hari, sering berkumpul bersama teman, kurang memiliki kesadaran dan kurang bijak dalam penggunaan plastik

### 3. *Where* (dimana)

Perancangan seni instalasi tong sampah ini akan dilakukan di Jakarta karena remaja akhir di Jakarta kurang sadar dan kurang bijak dalam penggunaan plastik. Kampanye ini dilakukan di ruang publik seperti tempat berkumpul, fasilitas umum, pesisir pantai,

### 4. *Why* (kenapa)

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap penggunaan plastik yang akan berdampak pada lingkungan dan kesehatan seperti tidak membawa tas belanja *tote bag*, tumblr, sedotan stainless yang akan menambah banyaknya sampah plastik sekali pakai dan pada akhirnya akan dibuang.

### 5. *When* (kapan)

Dengan meningkatnya sampah plastik setiap tahunnya dan dampak dampak yang sudah banyak terjadi, situasi tersebut akan dapat menyadarkan masyarakat akan fenomena yang terjadi, dan tersampaikan kepada remaja akhir untuk meningkatkan kesadaran mengurangi pemakaian plastik.

### 6. *How* (bagaimana)

Merancang komunikasi visual kampanye lewat seni instalasi yang dapat menarik perhatian serta memberikan pesan dengan sederhana yang dapat dimengerti dengan mudah menyadarkannya.

## C. Strategi Komunikasi

Perancangan komunikasi visual kampanye ini menggunakan strategi komunikasi AISASi(Attention, Interest, Search,iAction,iShare). Sebagai interaksi penghubung antara target kampanye dengan ide. AISAS adalah formula yang dirancang untuk nantinya melakukan pendekatan secara efektif kepada target audiens dengan melihat perubahan perilaku yang terjadi khususnya terkait dengan latarbelakang kemajuan teknologi internet. (Attention) merupakan dimana konsumen mengikuti proses dimana mereka menjadi sadar dan perhatian terhadap produk, idan menjadi tertarik (Interest), kemudian mencari informasi yang relevan melalui media internet (Search), lalu melakukan sebuah pembelian produk (Action). Dan mengirimkan feedback/ulasan setelah menggunakan produk (Share).

### 1. *Attention*

Pada tahap awal menciptakan perhatian remaja akhir pada seni instalasi tong sampah berbentuk paus yang menggambarkan pencemaran pada laut dan dampak kepada makhluk hidup untuk mendapatkan perhatian dari remaja akhir adalah suatu tahap yang sangat penting untuk memasuki tahap selanjutnya.

### 2. *Interest*

Pada tahap ini menciptakan ketertarikan remaja akhir lewat konten melalui *qr code* yang akan menuju kepada konten infografis yang berisikan menampilkan visual tentang dampak plastik dan konten pada media Instagram yang berisikan ajakan untuk mengurangi penggunaan plastik dengan cara membagikan *merchandise* yang mengganti plastik sekali pakai.

### 3. *Search*

Pada tahap ini, remaja akhir akan mencari tahu tentang bahaya dari sampah plastik. Remaja akhir akan mencari lewat internet dan media sosial Instagram yang memberikan info lebih lengkap akan bahaya dari plastik berlebih.

#### 4. Action

Pada tahap ini, remaja akhir akan melakukan tindakan untuk melakukan pengurangan dalam penggunaan plastik dengan menggunakan *merchandise* yang dibagikan untuk melaksanakan aktivitas tanpa plastik.

#### 5. Share

Pada tahap akhir, remaja akhir akan menyuarakan dan berbagi informasi kepada teman-teman dan orang yang dikenal akan gerakan mengurangi penggunaan plastik dengan cara *repost* konten gerakan dan ajakan lewat instastory yang ada pada media Instagram.

### D. Tema Perancangan Kampanye

Kampanye meningkatkan kesadaran mengurangi penggunaan plastik akan menggunakan teknik seni instalasi, tema yang akan digunakan adalah memberikan kesadaran akan makhluk di laut yang terkena dampak sampah plastik yakni paus bungkuk.

### E. Judul Perancangan Kampanye

Perancangan visual pada ini berjudul “*Plasticless*” yang berfokus pada meningkatkan kesadaran mengurangi penggunaan plastik yang berdampak kepada lingkungan, mahluk hidup, dan laut. Maksud dari judul adalah tanpa plastik yang mana harus menjadi kesadaran pada masyarakat untuk mengurangi pemakaian plastik.

### F. Tone & Manner

Peneliti menggunakan umur target audiens dan tema dari perancangan untuk mencari *tone and manner*. Dengan usia 15 sampai 22 tahun. peneliti memilih sifat mencolok mata untuk mendapatkan perhatian dan mengajak, dan *to the point*, warna-warna yang digunakan adalah warna *colorfull*.

### G. Copywriting

Wells, Burnett, dan Moriarty mengatakan dalam *copywriting*, pesan harus sesederhana mungkin. Pesan yang baik tidak berusaha terlalu keras dan menjangkau terlalu jauh untuk membuat suatu poin. Menggunakan kata-kata dan kalimat yang pendek juga membantu. Altsiel & Grow berpendapat dalam membuat headline yang baik, setidaknya ada satu poin dari keempat poin berikut ini:

1. Mendapatkan perhatian secepat mungkin
2. Memilih prospek yang tepat
3. Mengarahkan pembaca ke dalam teks
4. Bersinergi dengan visual

### H. Strategi Visual

#### 1. Konsep Visual

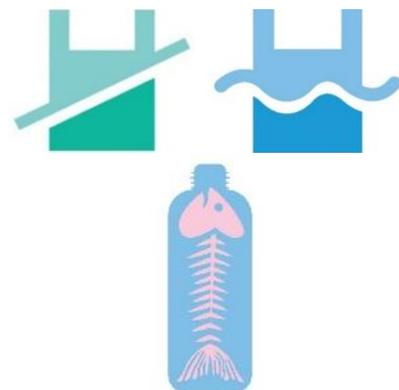
Konsep visual pada perancangan ini adalah menggunakan seni instalasi tong sampah berbentuk paus yang terancam karena sampah plastik yang ada di laut, guna mendukung pesan dan aksi pada kampanye agar tersampaikan dengan efektif. Sehingga perpaduan seni instalasi dengan bahan material plastik bekas sekali pakai yang digunakan guna menarik perhatian target.

#### 2. Konsep Logo

Kata kunci yang digunakan untuk membuat logo pada perancangan visual ini adalah plastik, laut, kampanye. Referensi yang digunakan pada logo yaitu seperti pada gambar dibawah ini. Pada Gambar 3.



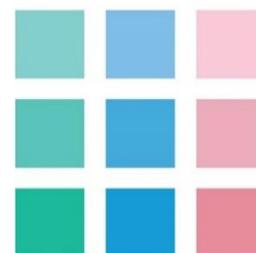
Gambar 2 Konsep Logo



Gambar 3 Alternatif Logo

#### 3. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini diambil dari moodboard dari *key word* dan *key visual*. Yaitu plastik, laut, dan kampanye. Warna yang digunakan adalah warna yang *solid* dan *playfull*. Pada Gambar 4.



Gambar 4 Warna

#### 4. Tipografi

*Typeface* yang digunakan pada penelitian ini adalah Montserrat yang masuk ke dalam klasifikasi sans serif. Montserrat dipilih karena memiliki ciri-ciri modern, mudah dibaca, dan tidak terkesan kaku. Pada Gambar 5.

Montserrat Light  
Montserrat Regular  
Montserrat Medium  
**Montserrat Bold**  
**Montserrat ExtraBold**  
**Montserrat Black**

Gambar 5 Tipografi

#### 5. Gaya Ilustrasi

Peneliti memilih *flat design illustration* yang merupakan gaya ilustrasi dua dimensi, disederhanakan, dan memiliki warna yang cenderung cerah. Gaya ilustrasi ini cocok untuk remaja akhir yang gemar pada desain yang menarik dan mudah ditangkap pesannya juga. Pada gambar 6.



Gambar 6 Referensi Ilustrasi

#### 6. Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan visual ini adalah seni instalasi tong sampah yang dibentuk menyerupai paus yang terdampak akan sampah plastik dengan ambience lautan yang tercemar oleh sampah plastik. Pada Gambar 7 sampai Gambar 9.



Gambar 7 Peristiwa bangkai paus



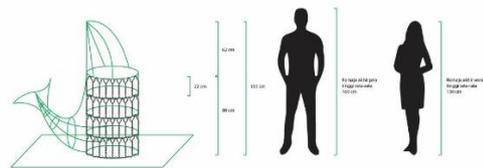
Gambar 8 Referensi Seni Instalasi



Gambar 9 Referensi Seni Instalasi

#### I. Proses Perancangan

Proses perancangan yang pertama yaitu membuat sketsa kerangka seni instalasi untuk mengukur ukuran tong sampah, lalu yang menggunakan bahan kawat dengan botol plastik bekas. Setelah itu dilapisi oleh plastik bekas di setiap bagian tong sampah. Setelah itu dibuat alas untuk menjadi suasana laut yang tercemar. Pengerjaan seni instalasi ini, peneliti dokumentasikan berdasarkan pengerjaan yang dilakukan tiap 1 hari, total peneliti mengerjakan seni instalasi dalam 4 hari, maka terdapat 4 foto dokumentasi yang peneliti sertakan. Pada Gambar 10 sampai dengan gambar 13.



Gambar 10 Proses Perancangan Seni Instalasi



Gambar 11 Proses Perancangan Seni Instalasi



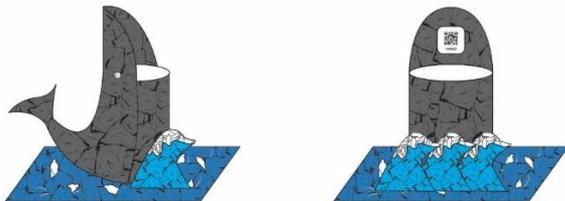
Gambar 12 Proses Perancangan Seni Instalasi



Gambar 13 Proses Perancangan Seni Instalasi

#### J. Hasil Perancangan

Hasil perancangan bisa dilihat pada Gambar Pada Gambar 14 sampai dengan gambar 21.



Gambar 14 Sketsa Hasil Perancangan Seni Instalasi



Gambar 15 Hasil Perancangan Seni Instalasi



Gambar 16 Hasil Perancangan Seni Instalasi



Gambar 17 Hasil Perancangan Infografis



Gambar 18 Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 19 Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 20 Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 21 Hasil Perancangan Media Pendukung

#### IV. SIMPULAN

Penulis telah membuat perancangan kampanye visual lewat seni instalasi guna menyadarkan untuk mengurangi penggunaan kantong plastik pada remaja akhir untuk Tugas Akhir karena menurut data yang diperoleh oleh penulis masih banyak remaja akhir di Jakarta yang tidak tahu dan kurang sadar tentang dampak yang ditimbulkan pada penggunaan kantong plastik. Kepedulian terhadap kesehatan dan lingkungan sangat dikesampingkan, terlebih pada peningkatan polusi sampah plastik dan penggunaan kantong plastik yang cukup signifikan pada setiap tahunnya. Oleh karena itu, perancangan ini memiliki tujuan agar remaja akhir di Jakarta tahu untuk mengurangi penggunaan plastik dengan seni instalasi tong sampah yang memberikan gambaran apa yang terjadi pada makhluk hidup dan laut yang tercemar dengan visualisasi yang dapat menarik perhatian dan bahasa yang sederhana sehingga dipahami oleh remaja akhir sehingga meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengurangi penggunaan plastik.

Perancangan kampanye visual melalui seni instalasi tong sampah ini tidak luput dari kekurangan. Peneliti menyarankan kepada pembaca yang tertarik pada perancangan kampanye visual melalui seni instalasi tong sampah guna mengurangi penggunaan kantong plastik dan juga mengajak teman-temannya untuk beraktivitas tanpa plastik pada remaja akhir di Jakarta.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Akbar, "BERAPA KEPADATAN PENDUDUK DKI JAKARTA SAAT INI?". Unit Pengelola Statistik, 2021. <https://statistik.jakarta.go.id/berapa-kepadatan-penduduk-dki-jakarta-saat-ini/>. (Accessed 1 Mar 2022).
- [2] "Plastik Sumbang 34% Total Sampah Harian Di Jakarta Pada 2019". Kumparan, 2022.

- [3] <https://kumparan.com/kumparannews/plastik-sumbang-34-total-sampah-hariandi-jakarta-pada-2019-1tidwTnMqkT>. (Accessed 1 Mar 2022).  
D. H. Jayani, "Mayoritas Penduduk Jakarta Adalah Milenial | Databoks". Databoks.Katadata.Co.Id, 2022. [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/25/mayoritas-penduduk-jakarta-adalah-milenial#:~:text=Komposisi%20Penduduk%20Jakarta%20Menurut%20Generasi%20\(2020\)&text=Persentase%20tertinggi%20kedua%20adalah%20generasi,sekarang%20berusia%208%2D23%20tahun](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/25/mayoritas-penduduk-jakarta-adalah-milenial#:~:text=Komposisi%20Penduduk%20Jakarta%20Menurut%20Generasi%20(2020)&text=Persentase%20tertinggi%20kedua%20adalah%20generasi,sekarang%20berusia%208%2D23%20tahun). (Accessed 1 Mar 2022).
- [4] Febriani, Ririn Nur. "Kenali Karakter Remaja Generasi Z." Pikiran Rakyat Com Bandung, 2017
- [5] Ainun Diana Lating, "KONFLIK SOSIAL REMAJA AKHIR (STUDI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN MASYARAKAT NEGERI MAMALA DAN MORELA KECAMATAN LEIHITU KABUPATEN MALUKU TENGAH)," J. Fikratuna, vol. 8 No.1, 2016.
- [6] K. Priyono, I. Oisina, A. Priliantini, "Pengaruh Kampanye #PantangPlastik terhadap Sikap Ramah Lingkungan", Jurnal Komunika, vol. 9, no. 1, hal. 1, June 2020
- [7] A. Gunadi, P. Parlindungan, P. Santi, Aswir, A. Aburahman, "Bahaya Plastik bagi Kesehatan dan Lingkungan", Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, hal 1-2, Oct 2020
- [8] <http://eprints.polsri.ac.id/6956/3/FILE%20III.pdf>
- [9] M. Kadafi. "Miris Sampah Plastik di Laut Indonesia Mencapai 1,29 Juta". Metrik Ton. 2019.
- [10] A. Venus, Manajemen Kampanye Panduan Teoritis Dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi Publik. Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2012.
- [11] B. O. D. Putra, "Persepsi Seni Grafis Terhadap Desain Komunikasi Visual," BHAGIRUPA, pp. 32-33, Agustus 2021.
- [12] A. Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset, 2019.
- [13] A. Kusrianto, Pengantar Tipografi. Jakarta: Gramedia, 2010.
- [14] U. A. Farchan and N. L. Iradat, Seni Ilustrasi. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017.
- [15] C. Bishop, Installation Art a Critical History. London: Tate, 2005.
- [16] Itten Iohannes, The Art of Color. 2003.