

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Permasalahan sampah di Indonesia hingga saat ini masih menjadi persoalan yang belum terselesaikan. Terlebih lagi pada revolusi industri dan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku masyarakat (Affandi, 2013:98-108). Perilaku masyarakat yang dapat memberikan dampak ke lingkungan salah satunya adalah sifat konsumtif seperti *online shopping*, makanan dan beberapa sektor lain yang juga menyebabkan tingginya pemakaian plastik. Masalah lingkungan yang masih berlangsung salah satunya disebabkan karena penumpukan sampah. Pemerintah juga telah menerapkan beberapa solusi mengatasi volume sampah terutama yang sulit terurai seperti sampah plastik, mulai dari menghimbau masyarakat mengurangi plastik, hingga mengadakan bank sampah yang tersebar di beberapa daerah. Namun tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, namun seluruh lapisan masyarakat perlu berperan untuk mengatasi masalah sampah ini.

Berdasarkan data SIPSAN (Sistem Informasi Permasalahan Sampah Nasional) tahun 2020, dari total tumpukan sampah 45,75% sampah tidak terkelola dan dibuang ke lingkungan dan 18,05% merupakan sampah plastik. Sampah plastik yang terbuang ke lingkungan dapat menyebabkan pencemaran tanah, air hingga udara. Kurangnya tempat pembuangan sampah terpadu (TPST) sebagai tempat pembuangan akhir, serta penggunaan konsumsi sampah plastik terutama plastik sekali pakai menyebabkan

volume sampah semakin menggunung. Plastik yang terbang ke sungai, danau, pantai, dan laut tidak hanya menjadi permasalahan di Indonesia, namun sudah menjadi permasalahan dunia. Hal ini disebabkan tidak adanya wilayah teritori negara atau wilayah administrasi bagi sampah laut.

Indonesia adalah penyumbang sampah plastik ke laut nomor dua terbesar di dunia, yakni mencapai sebesar 187,2 juta ton (Jambeck, 2015 : 769). Kenyataan ini tentunya sangatlah meresahkan, karena diperlukan puluhan hingga ratusan tahun bagi sampah plastik untuk bisa terurai, ditambah dengan volume sampah plastik yang terus meningkat. Sampah plastik juga tidak akan hilang, melainkan berubah menjadi potongan kecil partikel plastik, dan hewan-hewan yang berada dipesisir pantai maupun di laut bisa memakan partikel plastik tersebut secara tidak sengaja dan akhirnya bisa masuk ke tubuh manusia jika memakan hewan laut yang tercemar, ini tentunya sangat berbahaya efeknya bisa menyebabkan kanker dan penyakit lainnya. Selain merugikan manusia, hewan-hewan yang berada di pesisir pantai seperti penyu, burung laut juga banyak yang terjebak dan terperangkap sampah-sampah plastik. Tidak hanya pesisir, hewan mamalia paus yang berperan besar terhadap ekosistem laut juga terkena efek dari sampah plastik.

Dengan kenyataan tersebut sudah jelas bahwa sampah plastik yang dibuang bisa berbalik kepada manusia sendiri. Upaya yang telah dilakukan pemerintah salah satunya adalah menerapkan peraturan larangan penggunaan kantong plastik, selain itu melakukan kampanye sosial pengurangan plastik sekali pakai di media cetak seperti poster, banner hingga iklan di televisi. Kampanye yang mengangkat masalah

sosial bertujuan bukan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial yakni untuk membangkitkan kepedulian masyarakat yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan.

Namun karena banyaknya iklan konvensional tersebut ditambah gaya hidup modern yang membuat masyarakat terjebak dalam rutinitas ketergesaan dan individualisme serta kian banyaknya pesan iklan di hampir setiap sudut tempat. *Ambient* media hadir untuk menyita perhatian masyarakat di tempat-tempat tak terduga, tanpa memaksa mereka menyediakan waktu khusus untuk menikmati sebagaimana yg biasa dilakukan media-media konvensional seperti televisi, dan lain-lain (Wijaya, 2011:25-26). Iklan dengan tema Emosional yang dapat mempengaruhi, emosional, lebih mengena dan membuat penasaran, khususnya masyarakat yang merasa lebih maju.

Hasil dari proses pengamatan dan penelusuran perupa menemukan permasalahan di lingkungan sekitar. Perupa mencoba mencari solusi untuk menyikapi permasalahan yang sedang terjadi dan menjadikannya sebagai latar belakang ide dan landasan praktik dalam merancang dan menciptakan *ambient media advertising* sebagai bentuk kampanye sosial efek sampah plastik dalam praktek Penciptaan Karya Seni Rupa (PKSR) dengan judul " Kampanye Sosial Efek Sampah Plastik *Ambient Media Advertising*".

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Pada ide penciptaan perupa mengalami beberapa perubahan dari ide awal yaitu konsep tema dari seminar yang berjudul "Dampak Negatif" akhirnya diganti menjadi

“Efek” sesuai dengan hasil perbaikan seminar. Sementara itu media yang digunakan iklan konvensional seperti iklan televisi menyita waktu masyarakat untuk melihat, karena itulah *ambient* media hadir “tanpa memaksa” masyarakat melihat iklan tersebut (Wijaya, 2011: 26). Berdasarkan hal tersebut akhirnya perupa memilih *ambient* media untuk membawa konsep efek sampah plastik itu sendiri. Kemudian untuk medianya perupa melihat beberapa iklan yang ditempel di berbagai objek fasilitas umum. Media tersebut terlihat fleksibel karena bisa ditempel sesuai di objek yang dipilih, maka dari itu perupa memilih stiker sebagai objek utama dan mengkombinasikan beberapa bentuk sebagai pendukung sesuai konsep sebagai media yang dipakai.

Namun setelah mendapatkan saran dari dosen penguji dan melihat beberapa karya *ambient* yang sudah ada, dan beberapa pertimbangan lain, objek utama dengan menggunakan media stiker dirasa kurang memiliki efek kejut karena tidak mencirikhasikan *ambient* media itu sendiri. *Ambient* media harus membuat masyarakat “Melihat langsung” pesan iklan seolah-olah sedang terjadi di lingkungan yang dilihat. Akhirnya setelah beberapa perkembangan tersebut perupa mengkombinasikan bentuk dwimatra dan trimatra untuk membuat kampanye sosial melalui *ambient media advertising* yang medianya menarik, efektif dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya dan bisa disesuaikan dengan lokasi penempatannya, dengan gaya visual realis dan konsep yang memfokuskan pada Efek dari sampah plastik.

C. Masalah Penciptaan

Berikut ini adalah beberapa masalah terkait penciptaan karya diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan konsep *ambient* media yang tidak biasa sehingga pesan bisa tersampaikan kepada calon pengguna?
2. Bagaimana visualisasi karya perancangan *ambient* media agar bisa menarik perhatian calon pengguna?
3. Bagaimana dengan aspek operasional dan alat serta bahan yang akan digunakan ?

D. Tujuan Penciptaan

Laporan penciptaan karya seni rupa dengan judul " Kampanye Sosial Efek Sampah Plastik *Ambient Media Advertising* " memiliki beberapa tujuan diantaranya ialah:

1. Merancang kampanye sosial "Efek Sampah Plastik" pada masyarakat melalui *Ambient Media Advertising* agar lebih peduli pada lingkungan sekitar.
2. Menciptakan visualisasi karya *ambient* media berdasarkan konseptual penciptaan
3. Menerapkan *ambient media advertising* melalui pemilihan bahan, teknik yang akan digunakan dan *media placement* yang efektif bagi target calon pengguna.

E. Fokus Penciptaan (*State Of The Art*)

Penyusunan penulisan laporan skripsi penciptaan ini mengambil beberapa penelitian metode kualitatif terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sebagai acuan dan perbandingan. Perupa menggunakan pendekatan praktik berbasis penelitian (*research-led practice*) yang menghasilkan dan menganalisis data yang sifatnya

deskriptif berdasarkan fakta efek sampah plastik di lingkungan. Sementara itu laporan skripsi penciptaan ini terfokus pada tiga aspek diantaranya sebagai berikut :

1. Aspek Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi dari praktik penciptaan karya seni rupa ini adalah hadirnya keresahan personal perupa terhadap lingkungan sekitar yang terkena efek dari sampah plastik itu sendiri. Menurut hasil riset Jeena R Jamback dari Universitas Georgia tahun 2015 menyebutkan bahwa Indonesia sendiri merupakan negara penyumbang sampah plastik kedua terbesar di dunia. Kemudian, perupa memiliki ketertarikan lebih lanjut dalam mengkaji masalah lingkungan terutama efek yang ditimbulkan sampah plastik bagi masyarakat dan kehidupan serta lingkungan yang terdampak. Lingkungan tercemar dan satwa yang hidup di laut menjadi referensi praktik perupa dalam menghadirkan unsur visual dari figur serta objek daripada sampah plastik.

b. Interes Seni

Perupa memilih interes seni pragmatis yaitu yang menempatkan seni sebagai instrument pencapaian tujuan tertentu (Arif Suharson, 2021: 125). Karena tujuan dari penciptaan karya ini sendiri adalah perubahan agar masyarakat menjadi lebih peduli pada lingkungan sekitar, dengan melihat rancangan karya efek dari sampah plastik yang pernah dihasilkan akan membuat calon pengguna “merasa bersalah”. Dan karena masalah yang diambil terkait lingkungan ini begitu dekat dengan kehidupan sehari-hari calon

pengguna. Untuk mendalami bentuk visual dari *ambient* media yang perupa pakai dalam praktik penciptaan, pembahasan akan dijabarkan pada bagian interes bentuk.

c. Interest Bentuk

Pada interest bentuk perupa memilih semi figuratif yakni bentuk figur hidup dan *non-figuratif* lawan kata dari figuratif yang merujuk pada benda yang masih ada, (Mikke Susanto, 2011:136). Bentuk dari objek sendiri sedikit dlebih-lebihkan dan disesuaikan dengan konsep dalam aplikasi kombinasi bentuk dwimatra dan trimatra dengan menampilkan beberapa objek visual yang berbeda serta memfokuskan pada efek dari sampah plastik. Karya tugas akhir ini menghadirkan ketertarikan bentuk hewan dan objek sampah serta lingkungan sebagai bagian dari unsur-unsur visual karya disertai dengan kata-kata himbauan dan petingatan efek dari sampah plastik. Alasan pemilihan bentuk tersebut sebagai bagian dari karya ini menghadirkan objek yang dekat dengan kehidupan masyarakat serta pengaruhnya di kehidupan lain.

d. Prinsip Estetika

Prinsip estetika yang perupa terapkan pada karya adalah prinsip estetika seni rupa kontemporer. Seni rupa kontemporer bisa berarti seni rupa modern dan seni rupa alternatif, contohnya seperti instalasi yang merupakan karya seni rupa yang diciptakan dengan menggabungkan berbagai media, dengan membentuk kesatuan baru, dan menawarkan makna baru (I Wayan Karja, 2001:33) Hal tersebut dikarenakan oleh peran seni rupa kontemporer yang

memungkinkan perupa dalam menggunakan pendekatan visual yang mengolah unsur unsur visual pada masing-masing objek karya dengan media yang digunakan ditambah juga dengan hadirnya narasi sebagai bagian dari visual karya. Kehadiran objek-objek lingkungan yang telah diolah oleh perupa menjadi bagian yang hendak memancing pengalaman estetik dari calon pengguna.

2. Aspek Visual

a. Subject Matter

Gagasan karya akan berfokus pada efek yang ditimbulkan dari sampah plastik terhadap lingkungan, lingkungan pun bisa memberikan timbal balik tidak hanya pada satwa namun juga kepada masyarakat sendiri. Dengan menggunakan gaya realis, perupa mencoba menghadirkan bentuk refleksi kritis dari efek tersebut yang kerap berlanjut pada masalah lingkungan dan sekitarnya, dengan pengaplikasian produk dwimatra dan trimatra yang disesuaikan dengan objek umum yang menyatu dengan lingkungan.

b. Komposisi Rupa

Komposisi rupa tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Warna

Warna-warna yang terkandung pada karya ini menampilkan berbagai kombinasi warna seperti warna-warna komplementer dan juga warna kromatis yang ada pada objek-objek sampah, hewan dan lingkungan

sekitarnya cenderung menggunakan warna cerah, dengan pencahayaan dan kontras yang tajam.

2) Bentuk

Karya seni *ambient* media yang berupa ciptakan tersusun oleh objek-objek dwimatra dan trimatra. Objek-objek tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga perannya masing-masing cukup penting dalam menyusun satu kesatuan karya yang utuh. Objek-objek tersebut nantinya akan ditempatkan dan diaplikasikan sesuai letak objek yang sebenarnya sehingga terkesan menyatu dengan sekitarnya.

3. Aspek Operasional

Dalam aspek operasional perwujudan karya secara teknis mulai dari bahan, alat, dan prosedur penciptaan karyanya. Aspek operasional meliputi perancangan dan produksi karya, hingga pengaplikasian yang disertai dengan dokumentasi pemilihan bahan atau material yang digunakan.

Dalam proses perancangan dilakukan observasi wilayah dan beberapa foto objek yang potensial diletakkan di *ambient* media itu sendiri. Hasil dokumentasi yang didapat kemudian dijadikan dasar ide sketsa *ambient* media. Selain dokumentasi wilayah beberapa lokasi, berupa mulai melakukan pengukuran objek *ambient* media tersebut untuk mulai dijadikan rancangan awal karya. Rancangan awal karya yang telah dibuat kemudian diajukan ke dosen pembimbing untuk mendapatkan koreksi dan saran. Setelah itu rancangan awal karya

diproduksi dengan ukuran miniatur untuk diuji langsung kepada pengguna sebagai acuan untuk membuat karya final yang sesuai dan dapat diterima calon pengguna.

Rancangan final karya kemudian direalisasikan berdasarkan dari saran dosen pembimbing dan data calon pengguna dengan berbagai teknik diantaranya, *digital printing*, *air brush*, *modelling* dan lukis dan teknik lainnya. Kemudian karya yang telah selesai mulai diaplikasikan di beberapa lokasi yang sudah di observasi sebelumnya, tentunya juga memperhatikan keamanan dan juga tidak mengganggu kenyamanan pejalan kaki yang melintas.

F. Manfaat Karya

Manfaat karya meliputi nilai-nilai positif yang dapat dirasakan secara langsung ataupun tidak langsung atas penciptaan karya seni rupa.

Manfaat yang diharapkan dari karya *ambient* media ini adalah :

1. Manfaat bagi perupa, meningkatkan wawasan terutama dalam bidang desain komunikasi visual (DKV) dan periklanan juga sebagai pengingat selalu kepada diri perupa sendiri untuk lebih meminimalkan penggunaan plastik sekali pakai serta memberikan pengalaman untuk membuat karya seni rupa.
2. Manfaat bagi masyarakat, menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan terutama pengurangan pemakaian bahan plastik sekali pakai, karena sikap masyarakat sehari-hari yang bersentuhan langsung dengan lingkungan sangat berpengaruh terhadap lingkungan itu sendiri, maka dari itu karya ini bisa setidaknya sedikit merubah pola pikir masyarakat terhadap lingkungannya. Perupa

ingin memberikan kesan masyarakat “merasa bersalah” terutama dengan setiap sampah yang dihasilkannya. Dengan kesadaran satu orang mungkin bernilai kecil, namun jika banyak yang menyadari efek sampah plastik tersebut ini akan membawa perubahan yang besar.

3. Manfaat bagi institusi pendidikan, menyumbangkan ide dan pemikiran yang diaplikasikan kedalam bentuk karya seni rupa disertai dengan penulisan karya agar bisa menjadi referensi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dan perguruan tinggi lain, dengan membagikan penulisan ini secara online ke website/sosial media lain.

