

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG DAUR ULANG SAMPAH KERTAS MENJADI KERAJINAN MINIATUR UNTUK MEWUJUDKAN EKONOMI HIJAU

Restu Hendriyani Magh'firoh¹, Arjuna Bangsawan², Alfredo Enrico Filbert Hatut³

*Institut Informatika Indonesia, Surabaya¹
restu@ikado.ac.id*

Abstrak

Sampah kertas merupakan sampah yang termasuk sampah organik yang dapat diuraikan. Sampah kertas selain mengganggu lingkungan, juga menimbulkan berbagai masalah untuk lingkungan sekitar. Dengan begitu perlunya dilakukan daur ulang terhadap sampah kertas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang kampanye sosial tentang daur ulang sampah kertas untuk mengedukasi dampak sampah kertas serta cara mendaur ulang sampah kertas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif (wawancara dan kuisioner) serta beberapa sumber lain seperti buku, jurnal dan internet serta menggunakan metode komunikasi persuasif dalam penyampaian kata-kata atau kalimat yang bertujuan untuk mengajak, menghimbau, mengubah perilaku, sikap, dan pola pikir. Metode perancangan yang digunakan adalah tahap perancangan ide dan konsep, tahap pemilihan alat dan bahan, tahap proses pembuatan karya dan tahap perancangan media pendukung. Hasil perancangan ini berupa *e-book* yang berjudul “Gunakan Sampah Kertas Untuk Kedua Kalinya” dengan pembahasan mengenai sampah kertas dan dampak yang ditimbulkan serta cara untuk mendaur ulang sampah dan stan instalasi yang bernama “Stasiun Daur Ulang Kertas”. Selain itu juga terdapat media pendukung untuk menunjang media *e-book* dan stan instalasi. Diharapkan kampanye ini dapat membuat masyarakat mengetahui dampak yang ditimbulkan dari sampah kertas dan mengetahui cara mendaur ulang sampah kertas, sehingga masyarakat dapat ikut berpartisipasi dalam menjaga lingkungan dari sampah kertas.

Kata kunci : Kampanye sosial, sampah kertas, daur ulang, kerajinan

Abstract

Paper waste is waste that includes organic waste that can be decomposed. Apart from disturbing the environment, paper waste also causes various problems for the surrounding environment. Therefore, it is necessary to recycle paper waste. This research aims to design a

social campaign about recycling paper waste to educate about the impact of paper waste and how to recycle paper waste. This research uses qualitative research methods (interviews and questionnaires) as well as several other sources such as books, journals and the internet and uses persuasive communication methods in conveying words or sentences which aim to invite, urge, change behavior, attitudes and thought patterns. The design method used is the idea and concept design stage, the tool and material selection stage, the work creation process stage and the supporting media design stage. The result of this design is an e-book entitled "Use Paper Waste a Second Time" with a discussion of paper waste and the impacts it causes as well as ways to recycle waste and an installation stand called "Paper Recycling Station". Apart from that, there is also supporting media to support e-book media and installation stands. It is hoped that this campaign can make people aware of the impact of paper waste and know how to recycle paper waste, so that people can participate in protecting the environment from paper waste.

Keywords : *Social campaign, paper waste, recycle, crafts*

PENDAHULUAN

Kertas telah melekat dalam kehidupan sehari-hari manusia. Material kertas masih menjadi pilihan banyak orang dalam berbagai keperluan seperti untuk pencetakan dokumen, berita, buku, hingga packaging produk. Kertas adalah salah satu limbah yang paling banyak dihasilkan oleh manusia, baik yang dihasilkan oleh rumah tangga maupun sekolah dan perkantoran. Limbah kertas menjadi salah satu masalah yang serius di bumi ini. Sampah kertas di Indonesia mencapai 12,02% Saputra (2022). Sampah kertas selain mengganggu lingkungan, juga menimbulkan berbagai masalah untuk lingkungan sekitar sehingga dapat mencemari lingkungan. Pasalnya, kertas dapat merusak kondisi tanah yang semula subur menjadi gersang. Ketika kertas yang berada di dalam tanah ini dapat menghambat penyerapan air untuk tanaman, sehingga berimbas pada tanaman yang mudah mati atau layu. Selain itu dengan adanya sampah kertas juga dapat mencemari air bersih yang ada didalam tanah, hal itu dapat menyebabkan air menjadi bau dan tidak jernih sehingga masyarakat yang menggunakan air ini akan terkena dampak kesehatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, fenomena ini ditemukan terjadi pada wilayah Wonokoyo, yang dimana di wilayah ini terdapat banyak sampah kertas yang berserakan dan berterbangan. Menurut Bapak Aban Luqman selaku kepala

seksi kebersihan di kawasan Wonokoyo, sampah kertas ini kurang perhatian dari masyarakat setempat. Wilayah Wonokoyo ini juga dekat dengan pasar, sehingga banyak pedagang-pedagang yang menggunakan kertas sebagai pembungkus, nota, penutup dagangan dan lain sebagainya yang dapat menyebabkan wilayah ini mempunyai masalah pada menumpuknya sampah kertas. Tingkat penggunaan kertas yang tinggi pada wilayah ini tentunya akan menimbulkan permasalahan jika sampah kertas tidak diiringi dengan sistem pengelolaan yang baik. Untuk mengatasi hal itu perlu dilakukannya pemanfaatan ulang pada sampah kertas yaitu dengan cara mendaur ulang. Untuk menyadarkan masyarakat tentang pentingnya mendaur ulang sampah tentunya memerlukan media kampanye sosial yang bertujuan untuk memberikan edukasi atau pemahaman kepada masyarakat mengenai dampak sampah kertas serta cara untuk mendaur ulang sampah kertas.

Pemilihan *e-book* karena merupakan media informasi yang mudah diakses dan fleksibel dibaca dimana saja. *E-book* berisi pembahasan mengenai sampah kertas dan dampak yang ditimbulkan serta cara untuk mendaur ulang sampah yang berfungsi sebagai buku pengetahuan serta panduan masyarakat dalam mendaur ulang sampah kertas. *E-book* ini berbasis fotografi agar dapat menampilkan esensi dari bentuk aslinya sehingga memudahkan pembaca dalam menangkap informasi. Sedangkan stan instalasi bertujuan untuk memberikan pengalaman pada masyarakat secara nyata agar menyadari tentang bahaya sampah kertas.

KAJIAN TEORI

Sampah Kertas

Sampah adalah material sisa yang dibuang sebagai hasil dari proses produksi industri atau domestik. Kertas merupakan salah satu jenis sampah yang sering dijumpai. Kertas merupakan benda yang telah melekat dalam kehidupan manusia sehari-hari dan penggunaan material kertas ini juga masih tinggi. Tingkat penggunaan yang tinggi ini akan menimbulkan permasalahan apabila tidak diimbangi dengan cara pengelolaan sampah kertas dengan baik. Dalam pengurangan sampah ini, biasanya akan dilakukan pembakaran pada sampah kertas agar sampah kertas yang tadinya menumpuk bisa hilang seketika. Kertas yang dibakar dapat melepaskan partikel kecil ke udara, apabila zat dan partikel yang dihasilkan dari

pembakaran sampah tersebut terhirup oleh manusia, maka dapat memunculkan masalah kesehatan seperti sesak napas, nyeri dada, pusing bahkan hilang kesadaran. Dampak yang ditimbulkan sampah ini juga memiliki resiko tinggi bagi manusia dan lingkungan. Ada tiga dampak sampah terhadap manusia dan lingkungan yaitu dampak terhadap kesehatan seperti penyakit diare, kolera, dan demam tifoid menyebar dengan cepat karena virus dari sampah yang dibuang sembarangan bisa masuk ke air minum (Gelbert, dkk. 1996). Dampak terhadap lingkungan, ketika air atau lendir yang dihasilkan sampah mengalir ke selokan dan sungai, maka air atau lender tersebut akan dapat mencemari air pada selokan dan sungai tersebut. Penguraian sampah yang dibuang ke air menghasilkan asam organik dan gas organik cair seperti metana. Gas ini tidak hanya berbau busuk, tetapi dapat meledak dalam konsentrasi tinggi.

Kampanye Sosial

Kampanye sosial adalah bagian daripada kegiatan berkampanye yang dilakukan oleh seseorang dengan serangkaian tindakan untuk mengkomunikasikan pesan yang biasanya berisi tentang masalah-masalah sosial kemasyarakatan, kampanye sosial dilakukan demi untuk perubahan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Venus (2004), kampanye sosial adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan perseorangan atau organisasi dengan terencana dan memiliki tujuan untuk menciptakan perubahan yang lebih baik dalam kurun waktu tertentu. Kampanye sosial ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap masalah sosial yang sedang terjadi. Dalam melakukan kampanye sosial, ada beberapa media yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Beberapa media yang digunakan dalam melakukan kampanye ini yaitu media elektronik, media cetak, media komunikasi, media luar ruangan, dan media digital.

Electronic Book (E-Book)

E-book adalah singkatan dari "*electronic book*" atau buku elektronik. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html. *E-book* merupakan bentuk mediamorfosis dari buku cetak atau konvensional. Roger Fidler

mendefinisikan mediamorfosis sebagai perubahan bentuk media komunikasi, biasanya disebabkan oleh interaksi kompleks dari kebutuhan - kebutuhan penting, tekanan - tekanan kompetitis dan politis, dan inovasi- inovasi sosial serta teknologis. Fidler berpendapat bahwa media baru tidak muncul secara spontan dan independen, mereka muncul bertahap dari metamorfosis media yang lebih lama. Saadiah dalam Yusminar (2014) mengemukakan bahwa *e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya.

Teori Fotografi

Karyadi (2017) dalam bukunya yang berjudul *Fotografi : Belajar Fotografi* menjelaskan secara umum fotografi merupakan proses melukis/menulis dengan menggunakan media kamera dengan memanfaatkan sumber cahaya. Dalam dunia fotografi juga terdapat unsur-unsur yang menjadi faktor utama yaitu unsur sumber cahaya, yang memiliki dua sumber cahaya yaitu cahaya alami (matahari) dan cahaya buatan (lampu, blitz, senter dan lain-lain), unsur obyek atau subyek dalam fotografi juga sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil gambar yang diambil. Dalam pemilihan obyek dan subyek ini harus memiliki hal yang menonjol/menarik perhatian orang yang dikenal dengan istilah POI (Point Of Interest). Obyek merupakan adegan dalam skala besar, seperti pedesaan, perkotaan, pasar dan lain sebagainya. Sedangkan subyek merupakan komponen berskala kecil yang terdapat dalam obyek seperti sawah, gedung/bangunan, pedagang dan lain sebagainya.

Teori Layout

Layout merupakan tata letak yang digunakan sebagai acuan saat membuat halaman desain. Tata letak adalah tujuan penting saat memulai desain terstruktur karena tata letak yang baik memudahkan penyampaian informasi tentang konten desain secara logis dan konsisten. Tata letak juga merupakan perhitungan posisi objek dalam ruang desain. Saat menata ruang desain, seseorang harus memperhatikan komposisi elemen untuk menciptakan penataan yang artistik. Menurut Rustan (2009) layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Tata letak terjalin dengan prinsip inti desain grafis lainnya, seperti

warna, kontras, pengulangan, tekstur, dan tipografi. Layout juga terdapat beberapa prinsip yaitu keseimbangan (balanced), irama (rythm), titik berat (emphasis), dan kesatuan (unity), serta memiliki 4 elemen formal yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur, Landa (2014).

Teori Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terkandung dalam cahaya sempurna atau putih. Menurut Sanyoto (2005), warna memiliki definisi secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Selain itu, menurut Darmaprawira (1989) warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain. Menurut Brewster (1831) bahwa warna-warna yang ada di alam terdiri dari empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna – warna ini akan dibutuhkan dalam beberapa hal termasuk dalam dunia desain. Setiap warna juga memiliki karakter tertentu yang dapat berpengaruh terhadap implementasiannya, karena dari warna – warna tersebut dapat membawa perasaan dan emosi yang berbeda pada setiap yang melihatnya. Dalam menerapkan warna agar terlihat baik perlu mengetahui mengenai karakter warna. Secara umum karakter warna digolongkan menjadi dua yaitu warna panas dan warna dingin.

Teori Tipografi

Tipografi merupakan teknik menyusun huruf dan teks dalam suatu kreasi visual sedemikian rupa sehingga terbaca dan menarik untuk dilihat. Selain itu, tipografi juga merupakan suatu kesenian dan teknik memilih serta menata huruf dengan menempatkan penempatannya yang sesuai pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu. Menurut Roy (1971) tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak. Untuk membuat desain yang indah dan komunikatif, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain, namun dalam merencanakan

karya desain keberadaan elemen tipografi harus selalu diperhatikan, karena dapat mempengaruhi tatanan hirarki dan keseimbangan karya desain.

Stan Instalasi

Stan instalasi adalah karya seni yang diciptakan dengan menyusun, merakit, dan menggabungkan berbagai medium seni rupa, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, untuk membentuk satu kesatuan realitas dan makna yang baru. Dikutip dari karya berjudul Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer karya Sumartono (2000), seni instalasi merupakan salah satu bagian dari seni rupa kontemporer. Karya seni instalasi juga memiliki ciri-ciri yang dapat dilihat dari segi visual dan maknanya, secara visual atau fisik, seni instalasi memiliki sifat tersusun dari beberapa kombinasi media yang kemudian dipadukan menjadi sebuah bentuk seni yang memiliki makna tertentu. Makna yang terkandung dalam seni instalasi adalah hal yang bersifat kontemporer. Selain itu, seni instalasi dapat mengandung makna yang mencakup kritik, sindiran, bahkan kepedulian terhadap peristiwa terkini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimana menurut menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan wawancara dengan pengurus kebersihan lingkungan yang bernama Bapak Aban Luqman Alifto Subagyo dan pembagian kuisisioner berupa google form kepada anggota karang taruna dengan tujuan memperoleh informasi mengenai permasalahan sampah kertas bagi lingkungan. Serta metode komunikasi persuasif dalam penyampaian kata-kata atau kalimat yang bertujuan untuk mengajak, menghimbau, mengubah perilaku, sikap, dan pola pikir. Selain melakukan wawancara dan pembagian kuisisioner, juga dilakukan pengumpulan data dari hasil observasi, serta sumber lainnya seperti sumber jurnal, buku dan internet. Sedangkan metode perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media utama ini melalui tahapan sebagai berikut:

Perancangan ide dan konsep

Konsep kampanye menggunakan karya buku berbasis fotografi dan interaksi stan yang bertujuan untuk memberi pengetahuan dampak yang ditimbulkan dari sampah kertas serta bagaimana cara mendaur ulang sampah.

Pemilihan alat dan bahan

Perancangan dalam menentukan alat dan bahan apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan media utama.

Proses pembuatan karya

Proses digital *e-book* serta proses pendirian stan instalasi.

Perancangan media pendukung

Proses merancang berbagai media pendukung yang dapat digunakan dalam menunjang kampanye ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

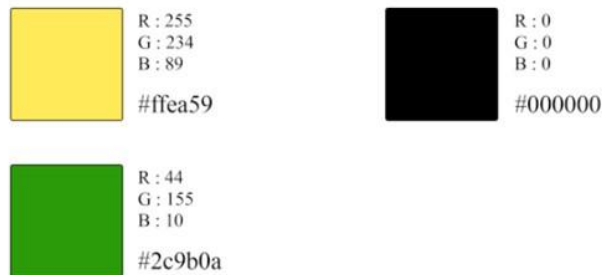
Perancangan kampanye sosial dengan menggunakan media buku elektronik (*e-book*) “Gunakan Kertas Untuk Kedua Kalinya” serta stan instalasi ditujukan untuk remaja usia 21 – 25 tahun agar para remaja dapat mengerti dampak dari sampah kertas serta mengerti cara untuk mendaur ulang sampah kertas. Rogers dan Storey dalam Venus (2019) menjelaskan kampanye sebagai perencanaan serangkaian tindakan komunikasi dengan tujuan menciptakan efek tertentu untuk masyarakat luas dan dilakukan secara berkelanjutan sesuai waktu yang ditentukan. Terdapat penelitian terdahulu yang serupa yakni dalam judul “Perancangan Kampanye Sosial Mengolah Kertas Bekas untuk Meningkatkan Rasa Cinta kepada Lingkungan bagi Anak Usia 9-11 Tahun” (Haryono dkk., 2016). Penelitian tersebut merancang media interaktif poster dan kuis dari kertas bekas untuk mengajak target audiens lebih dekat dengan isu dan tema yang diangkat dalam acara kampanye dengan mengajak anak-anak untuk memanfaatkan kertas bekas dalam rangka melestarikan lingkungan.

Berikut adalah proses desain media buku elektronik (*e-book*), stan instalasi dan media pendukung:

Warna

Penggunaan warna pada ebook ini menggunakan warna yang mempunyai karakter alam dan kesuburan serta kesegaran yaitu warna hijau dan kuning.

Pemilihan warna ini disesuaikan dengan tema yang mempunyai tujuan agar mendapatkan attensi dari para pembaca dan informasi atau topik yang diangkat juga tetap menyatu dengan tema yang telah diambil yaitu kebersihan lingkungan.



Gambar 1. **Pemilihan Warna**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Font

Pada perancangan kampanye ini, menggunakan jenis font *Century Gothic*. Dipilihnya font ini karena font *Century Gothic*, memiliki bentuk karakteristik yang bersih dan modern serta memiliki varian tebal dan miring sehingga cocok untuk menonjolkan sesuatu. Selain itu font ini juga termasuk dalam golongan jenis font sans serif sehingga memiliki kelebihan untuk memudahkan pembaca dalam membaca huruf-huruf yang lebih kecil agar terlihat jelas pada layar monitor atau layar gadget. Font *Century Gothic* ini akan digunakan untuk Logo dan penulisan buku.



Gambar 2. **Pemilihan Font Century Gothic**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Logo

Dalam perancangan Logo, terdiri dari Logotype “Pungut Kertas” yang memiliki arti untuk mengambil dan memilah sampah kertas yang masih bisa

digunakan dan terdapat ikon segitiga yang melambangkan ikon pesawat kertas yang memiliki arti sebagai perwujudan melakukan daur ulang sampah kertas secara mudah yaitu dengan membuat menjadi pesawat kertas. Dalam logo ini dipilih 2 warna yaitu hijau dan hitam, pemilihan warna ini disesuaikan dengan tema yang mempunyai tujuan agar mendapatkan attensi dari para pembaca dan informasi atau topik yang diangkat juga tetap menyatu dengan tema.



Gambar 3. Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Buku (*E-book*)

Perancangan buku yang berjudul “Gunakan Kertas Tuk Kedua Kalinya” akan membahas mengenai sampah kertas seperti pengertian sampah kertas, dampak sampah kertas, hingga cara untuk mendaur ulang sampah kertas. Buku ini mempunyai tujuan untuk mengedukasi para pembaca serta sebagai panduan dalam melakukan daur ulang sampah kertas. Pada buku ini memiliki 6 bagian yang terdiri dari beberapa sub topik.

Tabel 1. Pemetaan Materi *E-book*

BAB	JUDUL	KETERANGAN
1	Apa itu sampah kertas .. ?	Menjelaskan mengenai teori sampah kertas (pengertian sampah kertas, dampak sampah kertas, jenis atau macam sampah kertas)
2	Daur ulang itu	Menjelaskan mengenai teori daur ulang sampah (pengertian daur ulang, manfaat daur ulang, tujuan daur ulang, langkah umum mendaur ulang)
3	Apakah kamu tau ekonomi hijau ?	Menjelaskan mengenai teori ekonomi hijau (pengertian ekonomi hijau, tujuan ekonomi hijau, prinsip ekonomi hijau)
4	Daur ulang bisa mewujudkan ekonomi hijau ?	Menjelaskan mengenai keterkaitan kegiatan mendaur ulang dengan ekonomi hijau
5	Karya kerajinan adalah ..	Menjelaskan mengenai teori karya kerajinan (pengertian karya kerajinan, tujuan, jenis dan contoh karya kerajinan)
6	Nih .. cara daur ulang sampah kertas	Menjelaskan cara atau langkah-langkah mendaur ulang sampah kertas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada isi *e-book* ini menjelaskan mengenai sampah kertas yang diawali dengan pengertian sampah kertas hingga berakhir pada cara untuk mendaur ulang sampah kertas.

Layout *E-book*

Pembuatan *e-book* ini menggunakan layout berupa buku pelajaran sehingga memiliki fungsi yang jelas yaitu sebagai buku edukasi. *E-book* berbasis fotografi dapat memberikan gambaran mengenai pencemaran sampah kertas di lingkungan. Diharapkan dengan adanya buku ini mampu memberikan edukasi mengenai dampak sampah kertas serta cara mendaur ulang sampah kertas. *E-book* ini memiliki ukuran *potrait* A4 (29,7 cm x 21 cm).



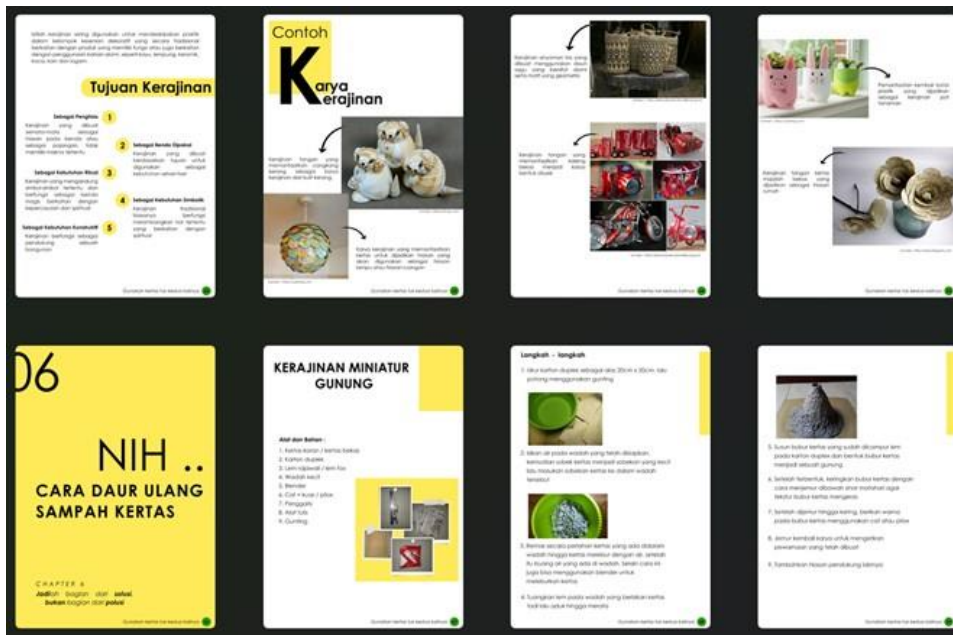
Gambar 4. Layout 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Layout 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Layout 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Layout 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. **Layout 5**
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. **Hasil Ebook**
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Stan Instalasi

Pada booth Stasiun Daur Ulang Kertas ini mempunyai 3 bagian yaitu, bagian pertama (A) merupakan lorong yang didalamnya terdapat sampah kertas dengan berbagai kondisi (basah, kering, dan kertas yang bekas terbakar) agar para audience merasakan sensasi dari dampak penumpukan sampah dengan cara para audience berjalan dari pintu masuk sampai pintu keluar yang telah disediakan. Pada lorong ini juga akan menyajikan poster mengenai dampak yang ditimbulkan dari sampah kertas basah, kering dan bekas terbakar agar para target juga akan mempunyai gambaran apabila sampah yang ditemuinya didalam lorong dapat menyebabkan dampak seperti pada poster. Setelah para audience keluar dari lorong, audience akan bertemu dengan bagian kedua (B) yaitu menampilkan berbagai karya kerajinan daur ulang dari sampah kertas guna untuk memperlihatkan kepada para audience hasil dari daur ulang sampah kertas. Dan pada bagian terakhir (C), yaitu bagian penempatan poster

dan *xbanner* yang berisikan pesan maupun cara untuk membuat karya kerajinan dari sampah kertas serta juga terdapat media pendukung lainnya.



Gambar 10. **Desain stan instalasi**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

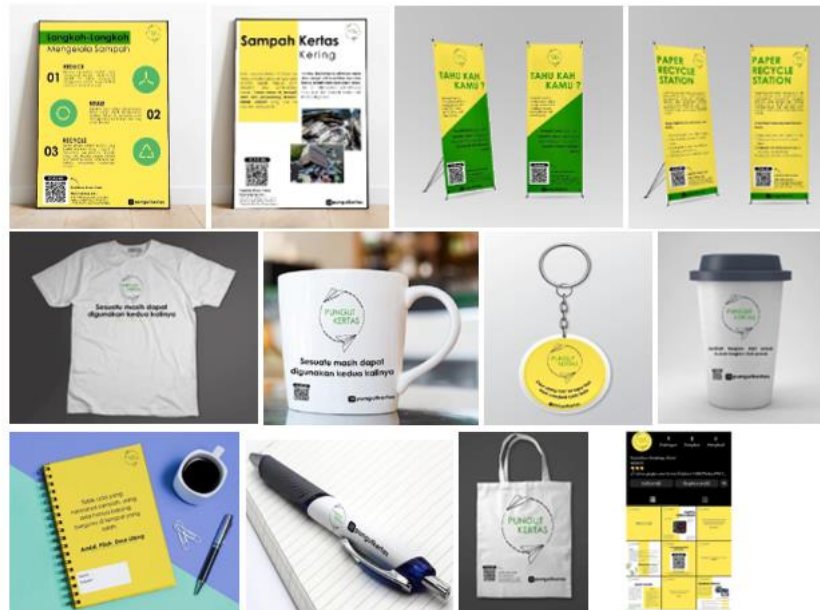
Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk menunjang media utama yang berupa ebook edukasi. Media pendukung ini memiliki kesan warna yang memiliki kesan lingkungan dan memiliki pesan yang bersifat persuasif sehingga dapat mempengaruhi para pembaca.

Tabel 2. **Spesifikasi Media Pnedukung**

No	Media	Ukuran	Keterangan
1.	Poster	A3+ (48 cm x 32 cm)	Memiliki fungsi sebagai media promosi ebook
2	Xbanner	160 cm x 60 cm	Memiliki fungsi sebagai media promosi ebook
3	Kaos	L (50 cm x 69 cm)	Memiliki fungsi sebagai merchandise
4	Totebag	30 cm x 40 cm	Memiliki fungsi sebagai merchandise
5	Feed Instagram	1080px x 1080px	Memiliki fungsi sebagai media promosi ebook
6	Bolpoin	15 cm	Memiliki fungsi sebagai merchandise
7	Notebook	A5	Memiliki fungsi sebagai merchandise
8	Tumbler	450 ml	Memiliki fungsi sebagai merchandise
9	Mug	325 ml	Memiliki fungsi sebagai merchandise
10	Gantungan Kunci	Diameter 4,4 cm	Memiliki fungsi sebagai merchandise

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Media Pendukung
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Material kertas masih menjadi pilihan banyak orang dalam berbagai keperluan seperti untuk pencetakan dokumen, berita, buku, hingga packaging produk. Kertas yang sudah tidak terpakai tentunya akan menjadi limbah/sampah kertas yang dapat merusak lingkungan. Studi kasus dalam penelitian ini dilakukan pada wilayah Wonokoyo, yang dimana di wilayah ini terdapat banyak sampah kertas yang berserakan dan berterbangan. Upaya yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu merancang kegiatan kampanye sosial pungut kertas yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai dampak dari sampah kertas serta cara untuk melakukan daur ulang sampah kertas. Kampanye ini menggunakan media utama stan instalasi “Stasiun Daur Ulang Kertas” dan perancangan *e-book* berjudul “Gunakan Sampah Kertas Untuk Kedua Kalinya” untuk menyadarkan masyarakat terhadap dampak yang ditimbulkan oleh sampah kertas. *E-book* ini berisi teori mengenai sampah kertas, dampak sampah kertas dan cara untuk mendaur ulang sampah kertas. Diharapkan dengan adanya stan instalasi dan *e-book* ini dapat menjadi media edukasi dan panduan masyarakat dalam memanfaatkan sampah kertas sebagai salah satu

upaya menjaga lingkungan dari dampak sampah. Terdapat perancangan media pendukung berupa poster, banner, kaos, *totebag*, sosial media post (instagram), *bolpoin*, *notebook*, *tumbler*, mug dan gantungan kunci yang dapat membantu untuk mengedukasi masyarakat mengenai dampak yang ditimbulkan dari sampah kertas dan sebagai media promosi kampanye pungut kertas ini.

Saran

Topik daur ulang sampah kertas dirasa sangat menarik dan perlu terus dikembangkan untuk penelitian selanjutnya. Perancangan ini masih dapat dikembangkan dengan menggunakan media lain seperti menggunakan media audio visual yang diimplementasikan pada platform digital seperti youtube, instagram dan lain sebagainya atau dikembangkan menggunakan media yang sama namun topik berbeda seperti sampah plastik. Pengimplementasian kampanye ini juga dapat terus disosialisasikan kepada target masyarakat yang lebih luas lagi tidak hanya pada satu area saja. Saran untuk proses perancangan serupa, dapat mempertimbangkan ide dan konsep yang matang untuk media stan instalasi dan materi *e-book*, penentuan lokasi dan jadwal kegiatan kampanye.

DAFTAR PUSTAKA

- Antar, Venus. 2004. *Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis Dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Antar Venus. 2019. *Manajemen Kampanye*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Brewster. 1831. *Teori Warna Menurut Brewster*. Diakses pada tanggal 28 Mei 2024 dari <https://www.lynarsyila.wordpress.com/2012/07/24/teori-brewster-teori-tentang-warna/.html>
- Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Gelbert, M., et. Al. 1996. *Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup dan "Wall Chart"*, *Buku Panduan Pendidikan Lingkungan Hidup*, PPPGT/VEDC, Malang.
- Haryono, Jessica Amelia. 2016. "Perancangan Kampanye Sosial Mengolah Kertas Bekas Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Kepada Lingkungan Bagi Anak Usia 9-11 Tahun". *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol 1, No. 8. 2016. Hal 1-9.
- Karyadi, B. 2017. *Fotografi: Belajar Fotografi*. Bogor: NahlMedia.
- Landa, Robin. 2014. *Graphic Design Solutions, 5th Edition*. Lokasi: Clark Baxter.
- Moleong Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Roy, Brewer. 1971. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout, dasar, & penerapannya*. Jakarta: PT. GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Saputra, Achmad Zaky Dwi, dan Ah. Sulhan Fauzi. 2022. “Pengolahan Sampah Kertas Menjadi Bahan Baku Industri Kertas Bisa Mengurangi Sampah di Indonesia”. *Jurnal Mesin Nusantara*. Vo.5 No.1. 2022. Hal 41-52.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sumartono. 2000. *Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- Yusminar, S. 2014. *E-book dan Pengguna*. Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *AL-MAKTABAH*. 13(1): 34-39.