

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Greenpeace Indonesia	3
1.1. Kampanye #PantangPlastik	3
1.2. Studi Aksi Kampanye Serupa	4
1.1.2. Hirarki Pengolahan Sampah	9
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Rumusan Masalah	11
1.4. Tujuan Perancangan	12
1.5. Manfaat Perancangan	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1. Seni Kontemporer dan Instalasi	14
2.1.1. Konsep <i>User Experience</i> oleh Don Norman	15
2.1.2. Teori Zona Pemasangan Instalasi	17
2.1.3. Teori Antropometri	19
2.2. Ilustrasi	20
2.2.1. Fungsi Ilustrasi	21
2.2.2. Jenis Ilustrasi	21
2.2.3. Gaya Ilustrasi	22
1.2.1. Realis	22
1.2.2. Kartun	23
1.2.3. Karikatur	24
1.2.4. Naïve Art	24
1.2.5. Surealis	25
2.3. Prinsip Desain	25
2.3.1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	26
2.3.2. Penekanan (<i>Emphasis</i>)	27
2.3.3. Proporsi (<i>proportion</i>)	29
2.3.4. Keseimbangan (<i>balance</i>)	30
2.3.5. Ritme (<i>rhythm</i>)	31
2.3.6. Hirarki (<i>hierarchy</i>)	32
2.4. Elemen Desain	33
2.4.1. Garis (<i>line</i>)	34
2.4.2. Bentuk (<i>shape</i>)	34

2.4.3.	Pola dan Tekstur (<i>patterns and texture</i>).....	35
2.4.4.	Ruang (<i>space</i>).....	35
2.4.5.	Nilai (<i>value</i>).....	36
2.4.6.	Warna (<i>color</i>).....	36
1.2.6.	Spektrum Warna (<i>hue</i>).....	36
1.2.7.	Nilai Warna (<i>Value</i>).....	37
2.5.	Teori Semiotika	38
2.5.1.	Denotasi dan Konotasi.....	38
2.6.	Storytelling.....	40
2.6.1.	Teori Piramida Freytag.....	40
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN.....	43
3.1.	Tahapan Perancangan.....	43
3.1.1.	<i>Discovery</i>	43
3.1.2.	<i>Planning</i>	44
3.1.3.	<i>Creative</i>	45
3.1.4.	<i>Application</i>	45
3.2.	Waktu dan Tempat Perancangan.....	45
3.3.	Analisis Data.....	45
3.3.1.	Pengumpulan Data.....	46
1.3.	Studi Pustaka.....	46
1.4.	Wawancara.....	47
3.4.	Hasil Observasi.....	49
3.4.1.	Target Audiens.....	50
3.4.2.	<i>Environment</i>	53
BAB IV	PERANCANGAN.....	57
4.1.	Eksplorasi Kata Kunci Dengan Metode Mindmapping.....	57
4.1.1.	Pengertian Kata Kunci.....	58
1.5.	Kontemporer.....	58
1.6.	Bold.....	59
4.1.2.	Moodboard Kata Kunci.....	60
1.7.	Kontemporer.....	60
1.8.	<i>Bold</i>	60
4.2.	Studi Visual.....	61
4.2.1.	Tahapan Instalasi.....	61
4.2.2.	Gaya Visual.....	63
4.2.3.	Warna.....	64
4.2.4.	Bahasa Visual.....	65
4.3.	Strategi Visual.....	65
4.3.1.	Tahapan Instalasi.....	65
4.3.2.	Bentuk dan Ukuran Instalasi.....	68
4.3.3.	Ilustrasi Dalam Instalasi.....	71
4.3.4.	Pemilihan Tipografi.....	71
4.4.	Eksplorasi Alternatif Visual.....	71
4.5.	Rancangan Akhir.....	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1.	Kesimpulan.....	86

5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perbandingan data sampah yang tidak terkelola di berbagai negara (Sumber: Media Keuangan Transparansi Informasi Kebijakan Fiskal Volume XIV)	2
Gambar 1.2 Dokumentasi Aksi Kampanye #PantangPlastik di Bali pada tahun 2018 yang berusaha mengekpos polusi plastik yang dihasilkan produsen besar. (Sumber: Greenpeace Indonesia, 2018)	4
Gambar 1.3 Kegiatan Brand Audit sebagai bagian dari kampanye #PantangPlastik yang dilakukan oleh relawan Greenpeace Indonesia di Pantai Kuk Cituis pada tahun 2019. (Sumber: Greenpeace Indonesia, 2019)	5
Gambar 1.4 Pameran dan Instalasi “Laut Kita” oleh Sejauh Mata Memandang di Plaza Indonesia, Jakarta saat Hari Bumi tahun 2019. (Sumber: Tempo, 2019)	6
Gambar 1.5 Kampanye Monster Plastik yang dilakukan oleh Greenpeace Belanda pada bulan April 2019. (Kiri) Monster Plastik menuju perusahaan Nestle, (Kanan) Monster Plastik datang dari laut untuk mengkonfrontasi Nestle. (Sumber: Greenpeace, 2019)	7
Gambar 1.6 Pawai Bebas Sampah Plastik di Jakarta oleh berbagai organisasi dan komunitas sipil yang bekerjasama dengan Kementerian Kelautan dan Perikanan pada tahun 2019. (Sumber: CNN, 2019)	7
Gambar 1.7 Museum Plastik oleh Ecoton yang berada di Gresik dan dibuat pada tahun 2021 sebagai bentuk edukasi akan bahaya dari dampak penggunaan plastik sekali pakai kepada masyarakat setempat. (Sumber: Jawa Post, 2021)	8
Gambar 1.7 Bagan Manajemen Hirarki Sampah. (Sumber: Waste 4 Change, 2021)	10
Gambar 2.1 Pameran dan Instalasi “Laut Kita” oleh Sejauh Mata Memandang di Plaza Indonesia, Jakarta pada tahun 2019. (Sumber: Tempo, 2019)	16
Gambar 2.2 Ilustrasi Zona Pemasangan Tanda <i>Eye-Level</i> dan <i>Overhead</i> . (Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2007:204)	18
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>Eye Height</i> oleh Panero dan Zelnik. (Sumber: Panero & Zelnik, 1979:129)	20
Gambar 2.3 Ilustrasi Realis Berjudul <i>The Desperate Man</i> oleh seniman asal Prancis, Gustave Courbet pada tahun 1845. (Sumber: google.com, 2021)	23
Gambar 2.4 Contoh ilustrasi karakter kartun. (Sumber: Sumber Pribadi, 2021)	24
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Karikatur Jackie Chan. (Sumber: photoshopku.net, 2021)	24
Gambar 2.5 Ilustrasi Naïve penggambaran suatu kota kecil bernama Tigua, Texas oleh seniman latin bernama Fransisco Cuyo (Sumber: galerialatina.com, 2021)	25
Gambar 2.5 Ilustrasi Surealis Berjudul <i>The Wounded Deer</i> oleh Frida Kahlo (1946) (Sumber: artsandculture.com, 2021)	25

Gambar 2.6 Cuplikan Simulasi Digital berjudul “ <i>Western Flag</i> ” oleh John Gerrard dalam Pameran Seni Kontemporer Desert X di Coachella Valley. (Sumber: dezeen.com)	28
Gambar 2.7 Skyscraper (the Bruges Whale) oleh StudioKCA. (Sumber: mymodernmet.com)	29
Gambar 2.8 <i>Afterglow</i> oleh Courtney Mattison. (Sumber: medium.com)	30
Gambar 2.9 <i>Untitled</i> oleh Vahit Tuna di Turki. (Sumber: suzzanelovellinc.com)	32
Gambar 2.10 <i>Love</i> oleh Alexander Milov. (Sumber: google.com , 2021)	33
Gambar 2.11 Spektrum Warna (Sumber: google.com , 2021)	37
Gambar 2.12 Nilai Warna. (Sumber: google.com , 2021)	38
Gambar 2.13 Struktur Piramida Freytag. (Sumber: Google.com , 2021)	41
Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan Design Method oleh Eric Karjaluoto. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)	43
Gambar 3.2. Dokumentasi Wawancara dengan Muhharama Atha Rasyadi selaku Juru Kampanye #PantangPlastik di Greenpeace Indonesia (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)	47
Gambar 3.3. Ilustrasi Perbedaan Tipe dan Umur Generasi di Indonesia (Sumber: Laporan Gen Z dan Milenial Indonesia: The Battle of Our Generation oleh Alvara Firma Riset Indonesia, 2020)	51
Gambar 3.4. Foto Mall Ciputra Jakarta (Sumber: google.com , 2021)	54
Gambar 3.5. Foto Lobby Mall Ciputra Jakarta Tampak Atas (Sumber: sumber pribadi, 2021)	55
Gambar 4.1. Mindmapping Kata Kunci Konsep Perancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)	58
Gambar 4.2. Moodboard kata kunci Kontemporer. (Sumber: Pinterest, 2022)	60
Gambar 4.3. Moodboard kata kunci Bold untuk penggambaran visual instalasi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)	61
Gambar 4.4. Kumpulan Dokumentasi Pameran dan Instalasi “Laut Kita” oleh Sejauh Mata Memandang pada tahun 2019 yang terbagi ke dalam beberapa area. (Sumber: Kompas, 2019)	62
Gambar 4.5. Referensi Gaya Ilustrasi oleh Zi Li. (Sumber: Behance, 2021)	64
Gambar 4.6. Referensi warna <i>vibrant</i> yang memikat generasi muda. (Sumber: Sumber Pribadi, 2022)	65
Gambar 4.7. Sketsa Ukuran Tinggi Instalasi Ruang Dibandingkan dengan Tinggi Rata-rata Target Audiens Berdasarkan Teori Antropometri dan Zona Pemasangan Instalasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	69

Gambar 4.8. Sketsa Denah Tampak Atas Instalasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	70
Gambar 4.9. Sketsa Tampak Luar Instalasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	70
Gambar 4.8. Alternatif Visual Instalasi Bagian Pertama. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	73
Gambar 4.9. Alternatif Visual Instalasi Bagian Kedua. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	73
Gambar 4.10. Alternatif Visual Instalasi Bagian Ketiga. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	74
Gambar 4.11. Alternatif Visual Instalasi Bagian Keempat. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	75
Gambar 4.12. Alternatif Visual Instalasi Bagian Kelima. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	76
Gambar 4.13. Pintu Masuk Instalasi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	77
Gambar 4.14. Bagian Samping Instalasi Pada Tahap Visceral. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	79
Gambar 4.15. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Pertama. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	79
Gambar 4.16. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Pertama. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	80
Gambar 4.17. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Kedua. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	81
Gambar 4.18. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Ketiga Bagian Climax. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	82
Gambar 4.19. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Ketiga Bagian Climax. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	82
Gambar 4.20. Ruangan Instalasi Tahap Behavioural Ketiga Bagian Climax. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	83
Gambar 4.21. Tampilan Layar Saat Audiens Membuka Barcode. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	84
Gambar 4.22. Tampak Atas Instalasi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perancangan Berbagai Projek Dengan Isu Lingkungan dan Polusi Plastik 9



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Transkrip Wawancara.....	A1-A6
Lampiran B. Sketsa dan Brainstorming.....	A7-A9
Lampiran C. Lembar Monitoring	A10-A19

