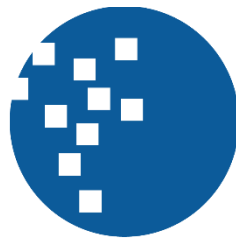


**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN  
SAMPAH PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z  
UNTUK LOMBA *TAIWAN INTERNATIONAL STUDENT  
DESIGN COMPETITION***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN**

**Livia Lourencia**

**00000047006**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN  
SAMPAH PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z  
UNTUK LOMBA *TAIWAN INTERNATIONAL STUDENT*  
*DESIGN COMPETITION***



**LAPORAN MBKM PROYEK INDEPENDEN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Livia Lourencia**

**000000047006**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Livia Lourencia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN SAMPAH  
PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z UNTUK LOMBA *TAIWAN*  
*INTERNATIONAL STUDENT DESIGN COMPETITION***

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Sidang Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Maret 2023



UNIVERSITAS Livia Lourencia  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN SAMPAH  
PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z UNTUK LOMBA *TAIWAN*  
*INTERNATIONAL STUDENT DESIGN COMPETITION***

Oleh  
Nama : Livia Lourencia  
NIM : 00000047006  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024  
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/083675



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yokando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Livia Lourencia  
NIM : 00000047006  
Program Studi : Dersain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN SAMPAH  
PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z UNTUK LOMBA TAIWAN  
INTERNATIONAL STUDENT DESIGN COMPETITION**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,



U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

(Livia Lourencia)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat merancang laporan Cluster MBKM dengan judul “perancangan Media Edukasi Pengurangan Sampah Plastik di Lautan Untuk Generasi Z” dengan baik dan tepat waktu.

Perancangan memiliki tujuan menjadi syarat dalam memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.). Perancangan media edukasi dirancang tentunya memberikan informasi dan edukasi yang akan menumbuhkan rasa kasih sayang, kepedulian, dan perhatian lebih terhadap lautan. Adapun alasan lain dalam rancangan Laporan Cluster MBKM ini adalah karena penulis tergerak hati untuk mengangkat topik tersebut melalui data yang telah dikumpulkan, mengenai isu dan konflik di dunia yang tentunya masyarakat masih kurang kesadaran dan pengetahuannya akan pentingnya kebersihan lautan dan ancaman makhluk hidup di lautan.

pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya Laporan CLuster MBKM ini, dimulai dengan progres awal tahap pengumpulan data hingga ke tahap perancangan desain. Penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S. Ds., M.B.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Cluster MBKM ini.

5. Bima Wicaksana Krisbryant, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Cluster MBKM ini.
7. Teman-teman dalam kelompok bimbingan yang telah memberikan berbagai masukan selama proses pengerjaan laporan Cluster MBKM ini.
8. rekan-rekan dan pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan.

Melalui perancangan karya ilmiah ini diharapkan akan berdampak positif bagi masyarakat di seluruh dunia khususnya generasi z yang akan menjaga bumi kita sekarang memiliki kesadaran dan memiliki rasa empati tinggi dengan menyebarkan kepedulian sebagai bentuk kasih sayang untuk sesama makhluk hidup. Daripada itu, melalui laporan ini penulis berharap dapat membantu mahasiswa diluar sana dalam menulis perancangan karya yang serupa.

Tangerang, 17 April 2024

  
UMMN

(Livia Lourencia)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE PENGURANGAN SAMPAH  
PLASTIK DI LAUTAN UNTUK GENERASI Z UNTUK LOMBA TAIWAN  
*INTERNATIONAL STUDENT DESIGN COMPETITION***

(Livia Lourencia)

**ABSTRAK**

kemendikbud membuat sebuah kampus merdeka sebagai wadah bagi mahasiswa mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat melalui masuk ke dunia kerja sebagai persiapan untuk karir kedepannya. Mahasiswa dipersiapkan mampu mengikuti berbagai projek, mahasiswa mengikuti proyek independen sebagai salah satu cluster project mencari pengalaman. Dalam proyek independent, mahasiswa diajak untuk mengikuti lomba salah satunya merupakan lomba Taiwan International School Design Competition (TISDC). TISDC adalah penyelenggaraan lomba meningkatkan minat dan bakat para mahasiswa untuk meningkatkan awareness dari SDG's dan citra yang baik bagi masyarakat taiwan. TISDC kali ini mengambil tema compassion. Penulis memilih sdg ke 14 yaitu life below water. World economic forum, menyebutkan bumi memiliki 8 juta ton sampah setiap tahunnya. Penulis ingin meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kondisi lautan yang semakin krisis kebersihan dan keindahannya terutama bagi mahluk hidup didalamnya. Pada kesempatan kali ini penulis menggunakan teori *Design Thinking* oleh William Visser sebagai acuan dalam proses perancangan karya desain maupun strategi yang dilakukan nantinya.

**Kata kunci:** Sampah Plastik, Masyarakat, Kampanye

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**MEDIA DESIGN OF A CAMPAIGN FOR REDUCING PLASTIC WASTE  
IN THE OCEAN FOR GENERATION Z FOR THE TAIWAN  
INTERNATIONAL STUDENT DESIGN COMPETITION**

Livia Lourencia

***ABSTRACT (English)***

*the Ministry of Education and Culture created an independent campus as a place for students to hone skills according to their talents and interests by entering the world of work as preparation for future careers. Students are prepared to be able to take part in various projects, students take part in independent projects as one of the cluster projects looking for experience. In independent projects, students are invited to take part in competitions, one of which is the Taiwan International School Design Competition (TISDC). TISDC is organizing a competition to increase students' interests and talents to increase awareness of SDG's and create a good image for the people of Taiwan. TISDC this time takes the theme of compassion. The author chose SDG 14, namely life below water. World Economic forum said the earth has 8 million tons of waste every year. The author wants to increase public awareness of the condition of the oceans which is increasingly in a crisis of cleanliness and beauty especially for the living creatures in it. On this occasion the author uses the theory of Design Thinking by William Visser as a reference in the process of designing design work and strategies that will be carried out later*

**Keywords:** *Plastic waste, Society, Campaign*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Independen .....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Independen .....	4
1.3 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Independen .....	4
1.4 Manfaat Melaksanakan MBKM Proyek Independen .....	5
1.5 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Proyek Independen .....	6
1.6 Profil Lomba .....	7
1.7 Arsip Portfolio Lomba .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
2.1 Desain .....	13
2.1.1 Elemen Desain .....	13
2.1.2 Prinsip Desain .....	15
2.2 Media .....	19
2.2.1 Jenis Media Informasi .....	19
2.2.2 Fungsi Media Informasi .....	20
2.3 Kampanye .....	20
2.3.1 Media Kampanye .....	21
2.4 Strategi Kampanye Berdasarkan AISAS .....	21
2.5 SDG ( <i>Sustainable Development Goals</i> ) .....	22

2.5.1	SDGs 14 ( <i>Life Below Water</i> ).....	23
2.5.2	Sampah Plastik .....	24
2.5.3	Plastik .....	25
2.5.4	Sampah di Lautan .....	25
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS BRIEF LOMBA DAN METODE PERANCANGAN ...</b>	<b>26</b>
3.1	Analisis Brief Lomba.....	26
3.1.1	Kualifikasi Lomba .....	28
3.1.2	Waktu dan Kategori Lomba.....	28
3.2	Metodologi Perancangan .....	29
3.2.1	<i>Empathize</i> .....	30
3.2.2	<i>Define</i> .....	30
3.2.3	<i>Ideate</i> .....	30
3.2.4	<i>Prototype</i> .....	30
3.2.5	<i>Test</i> .....	30
<b>BAB IV</b>	<b>PROSES PERANCANGAN KARYA LOMBA .....</b>	<b>31</b>
4.1	Timeline dan Uraian Tahapan Perancangan Karya Lomba... ..	31
4.2	Proses Perancangan Karya.....	33
4.2.1	Tahap <i>Empathize</i> .....	34
4.2.2	Tahap <i>Define</i> .....	37
4.2.3	<i>Creative Brief</i> .....	38
4.2.4	Tahap <i>Ideate</i> .....	39
4.2.5	Tahap <i>Prototype</i> .....	44
4.2.6	Tahap <i>Test</i> .....	53
4.3	Kendala yang Ditemukan .....	55
4.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	56
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline lomba <i>Taiwan International School Design Competition</i> .....	28
Tabel 3.2 Metode <i>Design Thinking</i> .....	29
Tabel 4.1 Tabel Uraian Kegiatan Perancangan Karya Lomba.....	31
Tabel 4.2 Tabel Segmentasi Target Audiens .....	34
Tabel 4.3 Tabel <i>Creative Brief</i> Perancangan <i>Brand Communication</i> .....	38
Tabel 4.4 Tabel <i>Diagram User Test</i> .....	54
Tabel 4.5 Tabel Skenario Kampanye Berdasarkan AISAS .....	53
Tabel 4.6 Tabel Strategi Media Kampanye Berdasarkan AISAS .....	54



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Wild Vegetables</i> .....	9
Gambar 1.2 <i>Plastic Turtle</i> .....	10
Gambar 1.3 Miao batik.....	11
Gambar 2.1 Logo ( <i>symmetrical balance example</i> ).....	15
Gambar 2.2 Design Fall 2004 Cover: “T” ( <i>asymmetric balance example</i> ).....	16
Gambar 2.3 <i>Radial arrangement</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Emphasis</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Contoh Ritme</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Unity</i> .....	18
Gambar 3.1 Taiwan International Student Design Competition.....	26
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> .....	35
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> .....	37
Gambar 4.3 <i>Mind Map</i> .....	40
Gambar 4.4 Alternatif <i>Big Idea</i> .....	40
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> .....	41
Gambar 4.6 Alternatif Nama Kampanye.....	43
Gambar 4.7 Aset Visual.....	43
Gambar 4.8 Sketsa Logo.....	45
Gambar 4.9 Logo.....	46
Gambar 4.10 Sketsa.....	47
Gambar 4.11 <i>Layout Grid</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Background</i> .....	48
Gambar 4.13 <i>Visualisasi Karya</i> .....	49
Gambar 4.14 <i>Visualisasi Karya</i> .....	49
Gambar 4.15 Hasil Karya.....	50

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Hasil Karya .....	63
Lampiran B Transkrip Wawancara .....	64
Lampiran C Hasil Kuisisioner .....	65
Lampiran D MBKM 01 .....	70
Lampiran E MBKM 02 .....	71
Lampiran F MBKM 03 .....	72
Lampiran G MBKM 04 .....	78
Lampiran H LOA .....	79
Lampiran I Surat Perjanjian Keikutsertaan .....	80
Lampiran J Surat Selesai Cluster .....	81
Lampiran K Turnitin .....	82
Lampiran L Bukti Submit .....	83

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA