

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Independen

Penulis mengambil MBKM *Cluster* proyek Independen yang memiliki ketertarikan dalam membuat sebuah kampanye sosial media sebagai wadah pengembangan diri penulis berbasis Kurikulum Merdeka dan mengatasi isu masyarakat melalui Sustainable Development Goals atau SDG ke-14 yaitu *Life Below Water* yang melindungi kesetaraan makhluk hidup di lautan.

Tema tahun ini berjudul *Equality* berarti persamaan atau kesetaraan sosial. Penulis merancang sebuah karya kampanye sosial media dengan judul “*Under The Sea*” yang berupaya menginformasikan masyarakat dalam pentingnya menjaga kesetaraan lingkungan lautan dengan tidak mengeksploitasi makhluk hidup didalamnya, serta memberi informasi terkait eksploitasi. “*Under The Sea*” sendiri diangkat dengan harapan masyarakat dapat melihat kehidupan di dalam lautan kini tercemar oleh sampah plastik dan makhluk didalamnya tidak memiliki tempat tinggal layak hingga terancam kehidupannya oleh perilaku kita sendiri.

Manusia tentunya menikmati ekosistem laut secara langsung maupun tidak langsung seperti makanan hingga keindahan lautannya Daily (1997). OECD (2016) menyebutkan bahwa secara global, nilai ekonomi asset laut mencapai USD24 triliun dan nilai layanan USD1,5 hingga USD 6 triliun per 5 tahunnya. Manusia sendiri sudah lama mengandalkan laut sebagai sumber penting pangan, bahan baku industri, ataupun kebutuhan lainnya. Manusia menggunakan laut sebagai jalur barunya ekonomi baru dengan lebih dari 90% perdagangan menggunakan jalur laut sebagai sumber lapangan kerja INSA, Suptiyanto (2017). Namun manusia hanya menggunakan tidak menjaga lautan, dengan banyaknya sampah yang kini mengancam makhluk hidup di dalam perairan. Sampah plastik yang manusia gunakan juga merusak ekosistem laut. Diperlukannya kesadaran bagi setiap kita penghuni bumi untuk mengurangi sampah plastik, dengan sadar bahwa sampah plastik memiliki bahaya yang serius bagi ekosistem laut. Sekretariat Konvensi

tentang Keanekaragaman Hayati (2016) menerbitkan sampah di lautan telah membahayakan lebih dari 800 spesies, sebanyak 40% mamalia laut dan 44% spesies burung laut.

Plastik berpolimer sintesis dirancang dalam proses polimerisasi. Plastik digunakan secara brutal saat produksi besar-besaran sejak tahun 1950. Jumlahnya meningkat, perlu waktu 60-70 tahun untuk mentergradasi sehingga terjadinya kerusakan ekosistem. Air yang tercemar menjadi penyumbang kematian lebih dari 14000 orang setiap harinya. World Economic Forum menyebutkan bahwa bumi memiliki lebih dari 150 juta ton sampah plastik, setiap tahunnya, setidaknya memiliki 8 juta ton plastik mengalir ke lautan. Penelitian Moore (2008) sampah di laut didominasi oleh sampah plastik sekitar 60-80%. Indonesia sendiri, menurut Koalisi Rakyat untuk Keadilan Perikanan (KIARA) setiap tahunnya membuang sebanyak 1,29 juta ton sampah plastik ke sungai yang bermuara di lautan. Seperti yang terdapat di Pantai Teluk Labuan di Kabupaten Pendeglang yang Kembali dipenuhi sampah setelah dibersihkan oleh komunitas pandawara pada mei 2023, kini sampah plastik berserakan sepanjang 200meter bibir pantai, sampah ini sendiri bukan milik warga melainkan sampah dari lautan dan dibawa oleh ombak ke pesisir pantai dikutip melalui Kompas (2024).

Konferensi laut PBB (2017), New York menyatakan sampah plastik di lautan membunuh 1 juta burung laut, 100 ribu mamalia laut, kura kura laut, dan ikan yang tak terhitung jumlah per setiap tahunnya. Ditemukannya banyak sampah plastik didalam organi tubuh organisme laut seperti penyu, paus spertma, anjing laut, dan mahluk laut lainnya. Indonesia berada di peringkat kedua setelah China sebagai penyumbang sampah plastik ke laut di dunia, yaitu 187,2 juta ton sampah yang diteliti oleh Jambeck dalam jurnalnya berjudul *Plastic Waste Inputs from Land into The Ocean*. Sampah plastik terus mengganggu kehidupan biota laut. Sampah plastik yang dimakan oleh organisme laut akan berdampak buruk bagi organ tubuh yang mengakibatkan penyumbatan, komplikasi, hingga kematian.

Negara Taiwan menyebutkan sampah plastik sampah yang perlu diperhatikan terlebih negara Taiwan yang dikelilingi oleh lautan. Wakil kepala TETO, peter Lan

dalam seminar “Limbah Plastik dan Ekonomi Daur Ulang” juga mengatakan sampah menjadi permasalahan serius di dunia khususnya pada isu sampah plastik yang ada di lautan. Taiwan juga membantu Indonesia dalam konferensi pers nya, Taiwan ingin ikut membantu pengurangan sampah di Indonesia dengan membuat sebuah organisasi didalamnya Taiwan melakukan pengembangan teknologi mendeteksi sampah di lautan indonesia

Dengan melihat aksesibilitas dan efisiensi yang akan tercapai, perancangan kampanye ini melibatkan sosial media. Pratama (2020) berpendapat teknologi digital dapat memberi landasan komunikasi yang berhubungan dengan bentuk interaktif dan sarana belajar yang menarik (hlm.20). Sehingga kampanye melalui sosial media diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi menarik bagi pembacanya. Penulis juga berharap bahwa perancangan ini dapat digunakan sebagai wadah bagi masyarakat dalam mencari informasi ataupun belajar lebih lagi mengenai sampah khususnya gen z dengan usia 20-25 tahun. Alasan penulis memilih gen z usia 20-25 tahun karena masyarakat gen z kini mencapai usia produktif dan mendominasi Indonesia dengan jumlah mencapai 191,08 juta jiwa yang diberitakan oleh Menteri Koordinator Bidang pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) (2020). Penulis juga mengambil daerah Jabodetabek karena menurut Sensus Penduduk (2020) penduduk didalamnya mencapai 31,24 juta jiwa, dan memiliki wilayah yang padat penduduk. Waste4Change (2021) juga mengatakan DKI Jakarta Sebagian sampahnya tidak didaur ulang dan berakhir di tempat pembuangan akhir (TPA) sebanyak 87,52% atau 244,72ton timbulan sampah plastik per harinya. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan bahan plastik berlebih dan kurangnya pengetahuan serta keadaran mengenai dampak yang ditimbulkan oleh sampah plastik. Sampah plastik yang mncemari laut tidak hanya dihasilkan melalui pembuangan secara langsung, namun dihasilkan melalui daerah yang banyak menghasilkan sampah dan tidak dibuang atau didaur ulang dengan baik seperti di Jabodetabek yang pada akhirnya akan sampai kelaut. Sampah plastik sendiri tidak dapat terdaur ulang dengan cepat dan akan terbawa hingga ke laut melalui perilaku masyarakat sekitar yang membuang sampah ke parit, sungai yang

akan mengalir ke lautan.

Kampanye dirancang terinspirasi oleh pemenang penghargaan lomba TISDC yang juga mengangkat SDG's ke-14 tentang kesetaraan makhluk hidup laut. Kampanye pada media sosial merupakan inovasi yang diharapkan dapat menarik audiens dan mulai bergerak untuk menjaga kelestarian dan kesetaraan makhluk hidup laut.

### **1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Independen**

Penulis dapat merumuskan masalah dari latar belakang yang telah tertulis sebelumnya sebagai berikut: “bagaimana merancang media informasi terhadap pengurangan sampah di lautan untuk generasi z?”

### **1.3 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Independen**

Lomba yang diikuti penulis melalui Taiwan International Student Design Competition (TISDC) 2023 ini bertujuan memperoleh syarat gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Selain itu, penulis memilih lomba ini karena style yang sesuai, minat dan latar belakang penulis pada industri kreatif yaitu pada bidang desain. Penulis juga ingin mengembangkan diri dan mengasah skill desain lebih dalam melalui lomba yang diikuti, tak hanya sekedar menjadi karya yang indah namun ingin karya terkandung konsep yang matang di dalamnya, sehingga terdapatnya komunikasi visual didalamnya. Penulis berharap bahwa pesan yang ada dapat ditangkap baik oleh audiens melalui berbagai inovasi yang melibatkan kecanggihan teknologi yang kini berdampak bagi seluruh penghuni bumi khususnya kalangan generasi z yang menjadi awal mula penggunaan digital sekarang. Penulis sendiri memahami urgensi dan sebabnya pada lomba TISDC tahun ini, penulis bertujuan mengkonsepkan perancangan visual melalui kampanye sosial media yang berisikan edukasi maupun informasi untuk menjaga kesetaraan makhluk hidup laut. Hal ini bermaksud meningkatkan kepedulian masyarakat dan juga harapan untuk masyarakat dapat berempati dan melakukan gaya hidup baru yang lebih mencintai makhluk hidup laut dengan memberikan tempat yang layak untuk hidup.

Perancangan karya ini ditetapkan menjadi media edukasi dan informasi sesuai latar belakang masalah yang diangkat yaitu memberikan tempat hidup yang layak bagi mahluk hidup laut dengan tidak mengeksploitasi lingkungannya. Konflik ini diangkat dengan tujuan masyarakat mendapatkan kepedulian, informasi, serta edukasi di dalamnya untuk lebih peduli pada lingkungan khususnya lautan di seluruh dunia khususnya generasi z. Dalam proses perancangan poster, penulis menciptakan sebuah inovasi dengan merancang kampanye melalui sosial media yang memberikan informasi dan edukasi lebih lanjut mengenai kehidupan lautan yang kini mulai rusak dan kehidupan didalamnya terancam karena sampah plastik. Konsep yang akan dibawa didalam kampanye merupakan ilustrasi dengan informasi didalamnya, kemudian dilihat melalui sosial media user dan akan menampilkan informasi serta edukasi yang mengangkat tentang perilaku manusia terhadap mahluk hidup laut. Dalam tahap user testing atau prototype bagi generasi z, diharapkan generasi z dapat menggunakan gadget untuk membantu menyebarkan dan digunakan sebaik mungkin informasi yang ada didalamnya.

#### **1.4 Manfaat Melaksanakan MBKM Proyek Independen**

Menjelaskan tujuan yang lebih luas dari adanya hasil program MBKM Proyek Independen ini. Manfaat bisa berdampak

1. Bagi Penulis.

Menambah pengetahuan lebih dalam mengenai ancaman sampah di lautan bagi makhluk hidup, pengetahuan mengenai perancangan sebuah karya dalam penyelesaian permasalahan tertentu dan memberikan dampak positif kepada masyarakat melalui karya.

2. Bagi Orang Lain.

mendapatkan edukasi menarik mengenai sampah dan isu dilautan, sehingga masyarakat memiliki kesadaran lebih mengenai lautan dan makhluk hidup di lautan dengan menyebarkan edukasi dan kesadaran kepada masyarakat lainnya.

3. Bagi Universitas.



Memberikan referensi kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan media sebuah karya terutama media edukasi digital.

### **1.5 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Proyek Independen**

Dalam proses perancangan laporan MBKM Cluster Proyek Independen ini harus memenuhi persyaratan jam kerja selama 800 jam sesuai jumlah SKS yang berbobot 20, atau setara dengan jangka waktu 5 bulan dilaksanakan dalam satu semester ini meliputi tahap riset, evaluasi 1, hingga sidang evaluasi 2 yang akan berlangsung pada bulan Juli. Berikut merupakan penjabaran prosedur alur pendaftaran Cluster MBKM Proyek Independen.

1. Dimulai dengan sosialisasi Cluster oleh PIC Cluster yang dilaksanakan secara luring di Function Hall Universitas Multimedia Nusantara pada bulan oktober 2023.
2. Penulis melakukan bimbingan akademik dengan dosen BA terkait pemilihan Cluster MBKM yang diambil dan melakukan registrasi melalui *google form*.
3. Penulis bergabung dalam grup Cluster MBKM Proyek Independen setelah memilih Cluster MBKM melalui aplikasi *line* untuk update informasi terbaru terkait hasil pengumuman mahasiswa yang diterima melalui *email student*.
4. penulis melakukan pengisian KRS dan registrasi akun melalui akun website merdeka Universitas Multimedia Nusantara, setelah itu penulis diwajibkan melengkapi data form yang didalamnya berisi surat pengantar, kartu identitas mahasiswa, lembar verifikasi laporan Cluster MBKM, hingga pengisian *Daily Task* yang diisi di hari kerja.
5. Kegiatan bimbingan mingguan dengan dosen pembimbing internal melalui *online* maupun *offline*.
6. Penulis mendaftar lomba pada saat pendaftaran dibuka pada bulan Mei, yang diikuti dengan kategori *visual design*.

7. merancang laporan yang berisikan latar belakang selama kurun waktu satu bulan.
8. Merancang bab 2 dan bab 3 selama kurun waktu 2 bulan.

Berisi detail skema waktu kerja Cluster MBKM Proyek Independen yang nanti akan dijalani. Bahwa MBKM Cluster Proyek Independen ini berobot 20 SKS, atau setara dengan 800 jam kerja, atau 20-21 minggu dalam 1 semester. Uraikan perihal hal tersebut

Prosedur berisi penjabaran alur pendaftaran Cluster MBKM Proyek Independen, dimulai dari tahap Sosialisasi Cluster MBKM sampai dengan Sidang Evaluasi 2 MBKM Cluster Proyek Independen. Sederhananya anda harus menjabarkan Alur Cluster MBKM menjadi paragraf yang deskriptif. Anda dapat menggunakan format penjabaran berupa paragraf atau mengajarkannya dengan menggunakan tabel.

### **1.6 Profil Lomba**

Taiwan International Student Design Competition (TISDC) merupakan sebuah ajang perlombaan yang diselenggarakan oleh Ministry of Education (MOE) bertujuan membina bakat pada anak muda berbakat pada bidang seni dan desain melalui sumber daya di sekolah. Tak hanya ingin membina, namun pada 2005, MOE telah memberikan program beasiswa MOE untuk studi luar negeri pada bidang seni dan desain dalam mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berkompetisi seni dan desain. Sebelum melaksanakan “Taiwan International Student Design Competition” pada 2010, MOE telah mengadakan “Taiwan International Design Competition-The Student Section” pada tahun 2008 dan 2009 yang juga memiliki program berkompetisi dalam membina bakat seni dan desain MOE. Kompetisi yang diselenggarakan guna meningkatkan mahasiswa untuk ikut serta dan menggunakan media dan iklan dalam mempromosikan Taiwan melalui ajang kompetisi ini. Dalam program “Taiwan International Design Competition-The Student Section” memberi peluang bagi para pemenang dan para juri internasional dalam mengiklankan keberhasilan program pendidikan seni dan Desain di Taiwan. Dalam penyelenggaraan lomba, penyelenggara melibatkan

berbagai pihak diantaranya Cumulus Global Association of Art and Design Education and Research (Cumulus), International Council of Design (ICoD), dan World Design Organization (WDO). Pada tahun ini, TISDC atau “Taiwan International Student Design Competition” kembali menyelenggarakan kompetisi dengan mengangkat tema “Compassion” di tahun 2023. Tema Compassion atau belas kasih ini sendiri diangkat melalui PBB pada tahun 2015 yang bertujuan dalam melakukan Pembangunan Berkelanjutan 2030 dengan harapan siswa dari seluruh penjuru dapat memiliki pola pikir peduli dan ikut berpartisipasi melalui isu yang beredar di dunia melalui seni dan desain yang dapat mengangkat serta meningkatkan kepedulian masyarakat lainnya untuk menjadikan dunia yang lebih baik.

### **1.7 Arsip Portfolio Lomba**

Lomba *Taiwan International Student Design Competition* (TISDC), memiliki pembagian peringkat setiap kategori lomba, diantaranya posisi *Gold Prize*, *Silver Prize*, *bronze prize*, dan *Honorable mention*. Bab ini berisi hasil karya dari para peserta lomba tahun-tahun sebelumnya. Penulis dapat menjelaskan dalam paragraf pembuka apa saja yang menjadi *milestone* atau capaian dalam lomba ini. Minimal membahas 3 arsip portfolio/karya eksisting dari lomba yang diikuti. kredibilitas penyelenggara dan juri yang terlibat dalam penilaian jika ditinjau memiliki selera visual yang beragam dan unik pada setiap kategori lomba. Karya para peserta tidak hanya dilihat melalui segi visual namun, berunsur komunikasi pada karya yang menciptakan ciri khas bagi perancang karya oleh partisipan. berikut karya-karya peserta pemenang lomba tahun 2022 pada kategori Visual Design beserta penjelasan melalui sudut pandang penulis:

1. Wild Vegetables oleh Shu-Qi Yang, Ling-Ci Zhang, Tsai-Tzu Hsiao, Pin- Xuan Lin, Yu-Pei Chang

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





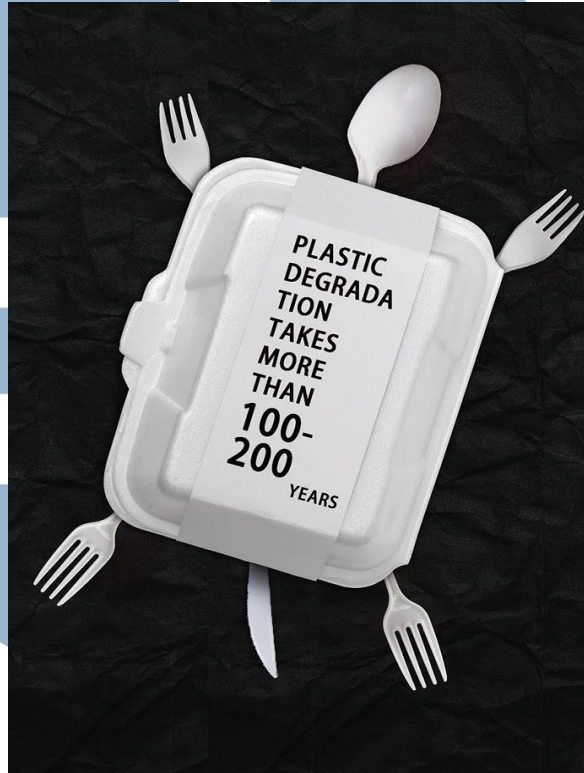
Gambar 1.1 *Wild Vegetables*  
 Sumber : <https://www.tisdc.org/en/award/visual>

Wild Vegetables memenangkan Gold Winner dalam visual packaging yang mereka rancang merujuk pada SDG ke - 13 mengenai perubahan iklim. rancangan packaging untuk tiga benih sayuran asli Taiwan yang dirancang berdasarkan tujuh lingkungan menyesuaikan iklim yang berbeda-beda. Sehingga memberi pengetahuan mengenai dua puluh satu jenis sayuran asli. termasuk pada kertas benih buatan tangan dan pot lipat dari kertas. Tujuan penciptaan karya adalah memberi edukasi mengenai pemahaman sayuran asli lebih baik melalui proses penanaman kepada masyarakat.

Jika dilihat melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual, penulis beropini bahwa keseluruhan karya visual yang dihasilkan terkesan baru dan terkonsep dengan sangat baik. Keunikan pada ide yang diambil dan penggunaan warna yang sesuai mengimplementasikan objek tanaman yang cerah dan warna dasar yang gelap memberikan kesan contrast didalamnya. Setiap layout yang digunakan dalam penempatan setiap objek, elemen desain, hingga ukuran font yang digunakan terlihat terstruktur dan rapi. Pada sisi luaran produk, produk dikemas secara penempatan yang rapi, dengan komposisi yang cukup fleksibel

sehingga mudah digunakan yang disajikan melalui kotak yang dapat dilipat menjadi sebuah objek elemen desain.

2. Plastic Turtle oleh Yusheng Wang



Gambar 1.2 *Plastic Turtle*

Sumber: <https://www.tisdc.org/en/award/visual>

Gambar diatas merupakan karya visual oleh salah satu peserta dengan penghargaan Honorable Mention pada kategori lomba Visual Design. Karya dikonsept melalui visual digital imaging ini menggunakan SDG ke-14 yaitu Life below Water. Pada visualnya peserta menjelaskan bentuk kura kura yang diimplementasikan melalui sampah plastik, peserta ingin menyampaikan bahwa kura kura yang memiliki hidup yang panjang dengan plastik yang perlu waktu yang lama untuk dapat terurai di lautan luas. Tujuan karya ini diciptakan adalah menciptakan kesadaran masyarakat untuk membuang sampah plastik dan kesadaran polusi plastik yang semakin membahayakan makhluk hidup.

Dilihat melalui sudut pandang keilmuan Desain Komunikasi Visual, menurut penulis dari segi visual yang diberikan memiliki makna yang mendalam dan mengandung unsur komunikasi yang kuat sehingga menarik perhatian para target audiens. Melalui teknik digital imaging oleh perancang pesan yang terkandung menjadi lebih menarik yang meliputi sampah plastik lain seperti sendok, garpu, pisau, dan tempat makan *styrofoam* yang menyerupai kura-kura. *Background* hitam yang diberikan tekstur plastik berwarna hitam memberikan kesan *contrast* dan mendukung karya konsep tersebut. Tipografi yang digunakan juga terkesan tegas, namun peletakan tipografi kurang memuaskan karena terdapat kata yang terpotong, sehingga menurut penulis akan lebih baik jika font diperkecil atau memainkan ukuran pada setiap kata.

### 3. Miao Batik oleh Mulan Wang



Gambar 1.3 Miao batik

Sumber: <https://www.tisdc.org/en/award/visual>

gambar diatas merupakan karya visual oleh Mulan Wang yang berjudul Miao Batik dengan kemenangan yang diraih adalah Bronze Winner ini menggunakan SDG ke-11 yaitu pembangunan berkelanjutan.

Karya konsep visual dirancang dengan sangat unik dan terkonsep dengan sangat baik. Peserta menjelaskan bahwa karya tersebut mendeskripsikan tentang Desa Miao yang memiliki keanekaragaman budaya didalamnya. Pembuatan buku ini memiliki edukasi mengenai Desa Miao, dokumentasi, kehidupan, hingga elemen tumbuhan yang ada di desa Miao. Tujuan perancangan karya ini adalah untuk memberikan edukasi penting dan pemahaman mengenai desa Miao.

Dari segi keilmuan Desain Komunikasi Visual, menurut penulis karya yang dihasilkan sangat indah dan menarik. Hasil yang dihasilkan terkesan alam dan mengimplementasikan desa Batik dengan memasukan aroma serta batik miao didalamnya. Penerapan bentuk dan elemen desain terlihat beragam menyesuaikan bentuk tanaman dan seni budaya batik miao. Dari segi estetika, warna yang digunakan cukup aman dan terkesan indah dengan warna yang cukup contrast dengan penggabungan warna putih, biru gelap, dan kuning. Komposisi peletakan fotografi dan ilustrasi juga terlihat pop up, hingga buku terkesan penuh dan memberikan sedikit white space didalamnya, sehingga buku terasa tetap aman dibaca.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA