



Arty 7(1) 2018

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

DESIGN OF INTERACTIVE MULTIMEDIA AS SOCIALIZATION MEDIA ABOUT HANDLING PLASTIC WASTE

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN BUKLET DENGAN PENDEKATAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PENANGANAN SAMPAH PLASTIK OLEH DINAS LINGKUNGAN HIDUP KOTA SEMARANG

Albar Nurhasbiansah[✉], M. Rondhi, Rahina Nugrahani

Prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Januari 2018
Disetujui : Januari 2018
Dipublikasikan : Januari 2018

Keywords:

Plastic waste, social media, interactive multimedia, booklets, infographics

Abstrak

Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang setiap tahunnya memberikan sosialisasi terkait penanganan sampah plastik guna meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya masyarakat kota Semarang. Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang membutuhkan multimedia interaktif dan buklet sebagai sarana media sosialisasi penanganan sampah plastik. Dengan demikian tujuan dari proyek studi ini yaitu menghasilkan media sosialisasi penanganan sampah plastik berupa multimedia interaktif dan buklet dengan pendekatan infografis. Proses pembuatan karya melalui beberapa tahapan, mulai dari tahapan riset dan analisis media, tahap penentuan tujuan dan konsep, tahap produksi serta tahap pasca produksi. Proyek studi ini telah menghasilkan media sosialisasi berupa multimedia interaktif dengan 13 tampilan halaman interface beresolusi 1200 x 675 pixel dan buklet dengan 20 isi halaman beserta 1 cover buklet berukuran 15cm x 15cm.

Abstract

Semarang City Environmental Service annually provides initialization related to the handling of plastic waste to increase public awareness, especially the people of Semarang city. The Semarang City Environmental Service needs interactive multimedia and booklets as a medium for socializing the handling of plastic waste. Thus the purpose of this study project is to produce a media for socializing plastic waste handling in the form of interactive multimedia and a booklet with an infographic approach. The process of making works through several stages, starting from the stages of media research and analysis, the stage of determining goals and concepts, the production stage and the post-production stage. This study project has produced a medium of socialization in the form of interactive multimedia with 13 display interfaces with 1200 x 675 pixel resolution and booklet with 20 pages and 1 booklet cover measuring 15cm x 15cm.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: albar@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Sampah merupakan permasalahan pokok yang perlu mendapatkan perhatian lebih dari berbagai pihak. Kita tahu bahwa sampah yang tidak dikelola dengan baik akan berdampak negatif bagi kehidupan, salah satunya adalah bencana alam. Sampah yang tidak dikelola dengan benar juga akan berpengaruh pada kesehatan lingkungan disekitar kita.

Sampah pada umumnya terbagi menjadi dua jenis sampah, yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah anorganik merupakan sampah yang proses penguraianya memerlukan waktu yang relatif lama, contohnya adalah sampah plastik. Dari hal yang kita dapat amati sehari-hari, umumnya masyarakat menangani sampah dengan cara mengumpulkannya lalu membakar sampah tersebut. Sebagian masyarakat lagi hanya membuang ketempat sampah yang nantinya akan berujung ke TPA hingga menjadi tumpukan sampah yang tidak dapat terurai.

Tanpa disadari hal tersebut sebenarnya mengakibatkan dampak yang negatif pada lingkungan, salah satunya adalah polusi udara. Pembakaran sampah jenis plastik menghasilkan senyawa yang berbahaya bagi kesehatan dan lingkungan. Salah satu jenis zat yang sangat berbahaya dalam kandungan gas sisa pembakaran plastik adalah dioksin yang bersifat karsinogen atau menimbulkan kanker. Sehingga perlu tindakan khusus terhadap sampah plastik dalam penanganannya.

Plastik adalah istilah umum dari polimer, yaitu material yang terdiri dari rantai panjang karbon dan elemen-elemen lain yang mudah dibuat menjadi berbagai bentuk dan

ukuran. Dari sifatnya yang dapat dibuat menjadi berbagai bentuk dan ukuran, saat ini plastik sudah banyak diaplikasikan menjadi berbagai benda kebutuhan rumah tangga, yaitu mulai dari prabotan rumah tangga hingga barang-barang elektronik.

Alasan paling kuat dipilihnya plastik sebagai bahan dasar pembuatan benda-benda tersebut karena harganya yang murah. Yang menjadi permasalahan disini adalah benda berbahan dasar plastik untuk sekali pakai, contohnya botol minuman, kantong plastik maupun bungkus makanan. Benda-benda tersebut menjadi penyumbang sampah plastik terbanyak setiap harinya.

Berdasarkan data Jambeck (2015), Indonesia berada di peringkat kedua dunia penghasil sampah plastik kelaut sebesar 187,2 juta ton setelah Tiongkok yang mencapai 262,9 juta ton. Dari yang telah kita amati tersebut dapat ditarik hipotesis, bahwa hal tersebut disebabkan ketidak tahuan serta kurangnya kesadaran masyarakat mengenai dampak dan penanganan sampah plastik.

Dalam hal ini salah satu badan milik pemerintah yang menangani kesehatan lingkungan adalah Dinas Lingkungan Hidup. Dinas Lingkungan Hidup adalah lembaga yang mempunyai tugas membantu pemerintah daerah ataupun propinsi dalam penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang lingkungan hidup. Dinas Lingkungan Hidup bertugas sesuai tanggung jawabnya di masing-masing daerah, tak terkecuali dalam menangani sampah plastik.

Kota Semarang merupakan salah satu kota dengan jumlah penduduk terbanyak di pulau jawa, kurang lebih sekitar satu juta lima

ratus jiwa yang tinggal di Kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang bekerjasama dengan Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang berusaha menangani permasalahan sampah plastik di Kota Semarang. Salah satu usaha Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang yaitu menggelar kegiatan sosialisasi terkait dengan sampah plastik kepada masyarakat.

Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang memiliki program dalam usahanya menangani sampah plastik. Program tersebut antara lain: 1. Program 5R (*Reduce, Reuse, Recycle, Replace, Rethink*), 2. Bank Sampah, 3. Sosialisasi dan pelatihan di kelurahan-kelurahan Kota Semarang, 4. Bekerjasama dengan LSM Bina Karta Lestari (BINTARI) dalam pengolahan sampah organik menjadi takakura, 5. Ikut serata membatu program adiwiyata yang dilaksanakan di sekolah. Dinas Lingkungan Hidup kota Semarang berencana meningkatkan intensitas sosialisasi di seluruh kecamatan kota semarang, untuk mendukung kegiatan sosialisasi tersebut dibutuhkan sebuah media yang dapat digunakan dalam kegiatan sosialisasi yang telah diadakan oleh Dinas Lingkungan Hidup kota Semarang. Oleh sebab itu DLH kota Semarang menginginkan rancangan multimedia interaktif dan buklet sebagai sarana pendukung kegiatan sosialisasi dan pelatihan penanganan sampah plastik yang diadakan dalam periode 6 bulan sekali di beberapa kecamatan kota semarang yang telah dipilih.

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk

mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam *target group* (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu, desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh *target group* tersebut. Terdapat beberapa elemen yang menunjang suatu desain agar dapat dikomunikasikan secara visual (Cenadi, 1999:3).

Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan, berikut adalah elemen-elemen desain komunikasi visual (Cenadi, 1999:5): (1)Desain dan Tipografi (2) Desain dan Simbolisme (3)Desain dan Ilustrasi (4) Desain dan Fotografi

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006, dalam nini, 2016)

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif (Vaughan, 2004: 2;Harto, 2009; Wibawanto, 2017).

Elemen multimedia menurut Hofstetter (2001, dalam Munir, 2012) terdapat lima jenis yaitu teks, audio, video, gambar, animasi. Menurut Vaugan (dalam Widodi dan Leonard, 2009 : 8) aplikasi multimedia dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari manusia, yaitu bisnis, pendidikan, hiburan, dan layanan public. Menurut Vaughan (2004: 2) yang dikutip dari Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, ada tiga jenis multimedia yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linier.

Menurut Munir (2012 : 128) multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu unsur media dapat memberikan secara individu (Reddi & Mishra, 2003).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan produk multimedia yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang dilengkapi kemampuan interaktifitas sehingga memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara produk multimedia dengan pengguna sehingga pesan atau informasi yang terkandung dapat diterima dengan lebih baik.

Munir (2012 : 8) mengemukakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia interaktif terhadap penyampaian dan penerimaan informasi yaitu lebih

komunikatif, mudah dilakukan perubahan, interaktif, dan lebih leluasa menuangkan kreatifitas. Melihat banyaknya kelebihan yang ditawarkan multimedia interaktif tidak mengherankan apabila saat ini multimedia interaktif telah banyak digunakan diberbagai bidang sebagai media penyampai pesan yang diandalkan.

Menurut Rustan (2009:115) "Booklet adalah sebuah media publikasi yang terdiri dari beberapa lembar dan halaman, tetapi tidak setebal buku. Jika pengertian booklet ditinjau dari sisi produksinya, maka dapat diambil pengertian bahwa booklet adalah sebuah media massa cetak yang bertujuan untuk menyebarkan informasi. Sehingga pandangan umum masyarakat mengatakan bahwa booklet tidak jauh berbeda dengan promosi.

Menurut Roza (2012:6) ada dua kelebihan buklet dibandingkan dengan media lain yaitu dapat dipelajari setiap saat, karena di desain mirip dengan buku dan dapat memuat informasi relatif lebih banyak dibandingkan dengan poster. Sedangkan menurut Ewles (1994:8) buklet memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai media atau alat untuk belajar mandiri, dapat dipelajari isinya dengan mudah, dapat dijadikan informasi bagi keluarga dan teman, mudah untuk dibuat, diperbanyak, diperbaiki dan disesuaikan, mengurangi kebutuhan mencatat, dapat dibuat secara sederhana dan biaya yang relatif murah, tahan lama, memiliki daya tampung lebih luas, dapat diarahkan pada segmen tertentu. Ada enam elemen yang harus diperhatikan pada saat merancang teks berbasis cetakan (Arsyad, 2009:85). Enam elemen tersebut adalah

konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi.

Menurut *website* khusus infografis (<http://houseofinfographics.com/>) yang diakses pada 1 Juli 2015, terdapat tiga jenis infografis yaitu infografis statis, infografis animasi dan infografis interaktif. Berdasarkan sumber (<http://infografis.itb.ac.id/>, diakses pada 23 oktober 2016), proses pembuatan infografis yaitu, memilih topik, melakukan survey dan riset, mendapatkan data, menganalisis data, membuat narasi, membuat sketsa/*wireframe* mengedit, mendesain, melakukan pengujian, penyempurnaan atau uji coba.

Peran media sosialisasi sangat penting dalam pembentukan kepribadian seseorang. Fuller dan Jacobs (2000:26) mengidentifikasi empat agen sosialisasi utama, yaitu keluarga, kelompok bermain, lingkungan Sekolah, media masa

METODE BERKARYA

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini diperlukan alat-alat untuk mempermudah proses penyusunan dan pengembangan pembuatan multimedia interaktif ini. Terdapat dua alat yang digunakan oleh penulis yakni, perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). Perangkat keras yang digunakan adalah laptop HP Pavilion Notebook 14-ab033TX dengan spesifikasi *processor* Intel(R) Core(TM) i7-5500U CPU @ 2.40GHz (4CPUs),~2.4GHz, RAM 4 GB, VGA NVIDIA GeForce 940M 2 GB, *Scanner* CannoScan Lide 110, *Flashdisk* dan alat gambar manual. *Software*/perangkat lunak yang digunakan

untuk membuat karya desain yaitu *Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Flash CS6*.

Proses berkarya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1). Proses *Preliminary*, terdiri dari pencarian ide, penetapan tujuan karya, analisis sasaran pengguna, pengumpulan data dan penentuan konsep karya. (2). Proses Pra Produksi, terdiri dari pemilihan materi, perancangan skema desain, pembuatan skets konten dan perancangan aset konten. (3). Proses Produksi, perancangan halaman multimedia, pemrograman, konsultasi dosen pembimbing dan uji coba. (4). Proses Pasca Produksi, yaitu kegiatan publikasi melalui kegiatan pameran dengan melakukan persiapan pameran dilanjutkan dengan kegiatan pameran.

PEMBAHASAN



Gambar 1. *Thumbnail Multimedia Interaktif Deskripsi Karya*

Karya yang telah dirancang adalah multimedia interaktif yang berisi materi penanganan sampah plastik. Multimedia interaktif dirancang dengan pendekatan infografis, materi yang disampaikan dikemas dengan ilustrasi sebagai pendukung informasi. Multimedia interaktif ini ditujukan untuk masyarakat umum kota Semarang, dengan

rentang usia 12–40 tahun. Karya multimedia interaktif ini disusun menjadi tiga belas halaman. *Interface* yang dijalankan menggunakan media elektronik yaitu komputer atau laptop dengan pengguna yang memiliki peran utama dalam proses berjalannya media. Seluruh isi multimedia interaktif ini berupa grafis yang berbasis vektor dengan menggunakan warna-warna *pastel* yang cerah. Karakter gambar ilustrasi tersebut menggunakan karakter *flat design* dengan perspektif isometric.

Multimedia interaktif ini terdiri dari satu halaman pembuka atau *cover* tiga materi inti yaitu pengenalan plastik, dampak dari sampah plastik dan himbauan dalam menangani sampah plastik. Materi tersebut ditampilkan pada dua belas halaman yaitu (1) halaman pengertian plastik, (2) halaman tokoh perkembangan plastik, (4) halaman sejarah perkembangan plastik, (5) halaman jenis plastik yang perlu diketahui, (6) halaman proses pembuatan plastik, (7) halaman manfaat plastik, halaman sifat plastik, (8) halaman fakta plastik, (9) halaman dampak sampah plastik pada ekosistem tanah, (10) halaman dampak plastik pada ekosistem laut, (11) halaman dampak sampah plastik pada kesehatan, (12) halaman himbauan budaya 5R.

Pada setiap halaman terdapat *icon* pintu yang berfungsi sebagai tombol keluar dari multimedia interaktif dan setiap halaman disertakan logo Lingkungan Hidup di pojok kanan bawah. Selain tombol keluar di beberapa halaman juga terdapat tombol *next* yang berfungsi untuk *scrolling* materi.

Analisis Karya

Aspek Teknis

Karya multimedia interaktif ini dibuat menggunakan teknik komputerisasi pada *software Adobe Illustrator CS6*. Setiap halaman pada multimedia interaktif dirancang dengan menggunakan resolusi layar 1200 *pixel* x 675 *pixel*. Objek-objek yang ditampilkan seperti objek ilustrasi materi, tombol, dan teks dibuat dengan bantuan *software Adobe Illustrator CS6* menggunakan *tools* yang terdapat pada *software* tersebut untuk membuat objek, menambahkan teks, dan untuk memberikan warna pada objek maupun teks.

Objek pada ilustrasi tersebut dibuat dengan teknik *tracing* menggunakan *pen tool*. Dalam membuat ilustrasi berbentuk isometris *tools* yang digunakan adalah *effect 3D*, objek yang semula datar tidak memiliki *volume* dan perspektifkan berubah otomatis menjadi bervolume dan memiliki perspektif. Sedangkan untuk memotong objek gambar agar terlihat presisi digunakan *tools pathfinder* dan teknik *masking*. Objek yang telah siap kemudian dilakukan *layouting* pada *Adobe Flash CS6* dengan teknik *import file* untuk memasukan objek kedalam lembar kerja *Adobe Flash*. Proses *layout* dilakukan sesuai dengan sketsa rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Teknik *scripting* juga digunakan pada perancangan halaman ini untuk memberikan kemampuan perpindahan halaman baik ke halaman selanjutnya maupun ke halaman sebelumnya. Perpindahan ke halaman selanjutnya dirancang dengan mengklik di sembarang tempat pada area layar multimedia interaktif, sedangkan perpindahan ke halaman sebelumnya dirancang dengan penambahan

tombol “kembali” pada bagian kiri layar yang dapat diklik yang akan muncul ketika mendeteksi *cursor mouse* komputer.

Selain itu pada beberapa halaman juga dilengkapi materi yang ditampilkan dengan efek *motion slide* yaitu tampilan materi yang diakses dengan mengklik tombol yang tersedia untuk menjalankan *slider* yang berisi materi. Materi dengan efek *motion slide* tersebut dibuat dengan teknik *motion tween* yang diatur dengan fungsi *script* serta menggunakan teknik *masking* yang berfungsi menyembunyikan materi yang belum ingin ditampilkan di layar. Teknik *scripting* juga digunakan untuk memberikan fungsi pada tombol “keluar” yang berfungsi untuk mengakhiri penggunaan multimedia interaktif. Teknik *scripting* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3* yang didukung oleh *software Adobe Flash CS6*.

Aspek Estetis

Perancangan tampilan multimedia interaktif ini menggunakan warna-warna pastel sehingga memberi kesan cerah pada karya. Karakter gambar pada ilustrasi menggunakan karakter *flat design*, dimana gambar tidak memiliki garis tepi namun terdapat garis semu. Garis semu tersebut terbentuk dari pertemuan dua warna yang kontras. Objek-objek pada ilustrasi karya ini menggunakan unsur gelap terang untuk menggambarkan sudut pandang dengan tujuan menciptakan kesan ruang. Tekstur yang tampak pada karya ini menggunakan tekstur semu yang menjadi ciri khas tipe grafis vektor yaitu berbeda antara tekstur yang tampak dengan rabaan.

Ilustrasi yang dibuat menggunakan perspektif isometris, tujuannya untuk memberikan kesan ruang pada karya. Gelap terang muncul dengan menampilkan warna yang berbeda *value* dalam satu susunan objek gambar. *Font* yang digunakan dalam menulis materi pada setiap halaman multimedia interaktif ini berjenis *sans serif* bernama *montserrat*, *font* tersebut memberi kesan *simple* dan rapih.

Karya ini pada setiap halamannya terdapat ruang kosong yang bertujuan untuk membentuk desain yang bersih dan mempermudah keterbacaan teks. Secara keseluruhan tampilan halaman pada karya ini menggunakan konsep komposisi asimetris, tata letak setiap halaman pada multimedia interaktif ini diposisikan tidak sama antara bagian kanan dan kiri halaman namun tetap memperhatikan keseimbangan dan kesatuan karya. Pusat perhatian keseluruhan karya berada pada ilustrasi di masing-masing halaman multimedia interaktif.

Aspek Komunikasi

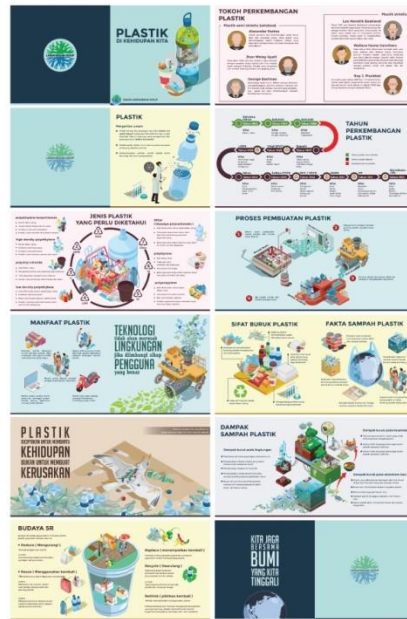
Perancangan multimedia interaktif penanganan sampah plastik ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana dalam menyikapi masalah sampah plastik. Penjelasan yang dimuat pada multimedia interaktif ini dirancang agar informasi mudah dipahami oleh *audience*. Materi tersebut dibagi menjadi tiga pembahasan, yang pertama adalah penjelasan mengenai plastik, yang kedua dampak yang ditimbulkan plastik dan yang ketiga adalah himbuan dalam menyikapi masalah sampah plastik. Ketiga pembahasan tersebut diuraikan dalam dua belas halaman sesuai dengan susunan halaman yang telah disebutkan pada

diskripsi karya. Tujuan dari pembagian materi tersebut untuk mengarahkan persepsi *audience* dalam menagani sampah plastik secara persuasif.

Pembagian materi perhalaman juga bertujuan agar *audience* tidak menjadi jenuh jika menerima terlalu banyak materi dalam satu halaman. Dalam setiap halaman hampir semua materi disertai dengan ilustrasi, dengan tujuan mempermudah pemahaman *audience* dalam menerima informasi jika disertai dengan ilustrasi sebagai penjelas materi. Ilustrasi dibuat sedikit imajinatif, namun tetap memperhatikan proporsi objeknya. Karakter ilustrasi tersebut disesuaikan dengan segmen *audience* yang berusia 12–40 tahun. Karakter gambar berbentuk *flat design* tersebut sering digunakan dalam pembuatan perancangan desain infografis, sebab karakter gambar tersebut terkesan bersih dan simpel, sehingga tidak terlalu mengganggu materi yang berupa teks.

Pada teks tersebut tipe *font* yang digunakan adalah tipe font san serif yang bernama *monserrat*, yang bertujuan agar desain terlihat simple dan tulisan mudah dibaca. Unsur lain dalam desain yaitu adanya ruang kosong dalam desain, setiap halaman pada karya multimedia ini terdapat ruang kosong disetiap *layoutnya*. Ruang kosong tersebut bertujuan membentuk desain yang bersih dan mempermudah keterbacaan materi. Pemilihan warna setiap halaman pada karya dipertimbangkan atas keterbacaan materi, sebab tujuan utama pada karya ini sebagai media sosialisasi yang mudah terima audiens.

Buklet Penanganan Sampah Plastik



Gambar 2. Tampilan Halaman Buklet penanganan sampah plastik

Deskripsi Karya

Karya yang telah dirancang adalah sebuah buklet berisi materi sosialisasi penanganan sampah plastik. Buklet dirancang dengan pendekatan infografis, materi yang disampaikan dikemas dengan ilustrasi sebagai pendukung informasi. Multimedia interaktif ini ditujukan untuk masyarakat umum kota Semarang, dengan rentang usia 12–40 tahun. Karya dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* sebagai pengolah grafis dan teks.

Karya buklet ini merupakan media sosialisasi yang berisi materi penanganan sampah plastik yang dirancang dengan pendekatan infografis. Karya Buklet ini disusun menjadi dua puluh empat halaman *interface* yang ditampilkan menggunakan media cetak yaitu kertas HVS. Karya buklet ini berisi enam belas halaman materi, empat halaman *quotes* dan empat halaman sampul. Seluruh isi buklet

ini berupa grafis yang berbasis vektor dengan menggunakan warna-warna *pastel* yang cerah. Buklet berisi tiga materi yaitu pengenalan plastik, dampak dari sampah plastik dan himbauan dalam menangani sampah plastik. Materi yang disampaikan dalam buklet ini yaitu : (1) pengertian plastik, (2) tokoh perkembangan plastik, (3) sejarah perkembangan plastik, (4) jenis plastik yang perlu diketahui, (5) proses pembuatan plastik, (6) manfaat plastik, (7) sifat plastik, (8) fakta plastik, (9) dampak sampah plastik, (10) himbauan budaya 5R.

Analisis Karya

Aspek Teknis

Karya buklet ini dibuat menggunakan teknik komputerisasi pada *software Adobe Illustrator CS6*. Setiap halaman pada buklet berukuran 15cm x15cm. Proses komputerisasi dikerjakan setelah proses sket halaman buklet selesai kerjakan. Sketsa halaman di scan dan kemudian diimport kedalam *software Adobe Illustrator CS6*. Objek-objek yang ditampilkan seperti objek ilustrasi materi, dan teks dibuat dengan bantuan *software Adobe Illustrator CS6* menggunakan *tools* yang terdapat pada *software* tersebut untuk *layouting* halaman, membuat objek, menambahkan teks, dan untuk memberikan warna pada objek maupun teks.

Objek pada ilustrasi tersebut dibuat dengan teknik *tracing* menggunakan *pen tool*. Dalam membuat ilustrasi berbentuk isometric, *tools* yang digunakan adalah *effect 3D*, objek yang semula datar tidak memiliki *volume* dan perspektif akan berubah otomatis menjadi bervolume dan memiliki perspektif. Sedangkan untuk memotong objek gambar agar terlihat

presisi digunakan *tolls pathfinder* dan teknik *masking*.

Aspek Estetis

Secara umum aspek estetis pada karya buklet penanganan sampah plastik telah dijelaskan pada aspek estetis multimedia interaktif penanganan sampah plastik. Hampir seluruh tampilan buklet ini sama dengan tampilan pada multimedia interaktif. Namun ada beberapa halaman buklet yang tampilannya berbeda dengan tampilan pada multimedia interaktif.

Halaman tersebut yaitu : (1) Halaman 2 dan 3 buklet penemu plastik (2) Halaman 6 dan 7 jenis plastik yang perlu diketahui (3) Halaman 11 *quotes* teknologi dan lingkungan (4) Halaman 14 dan 15 dampak sampah plastik (5) Halaman 16 dan 17 *quotes* plastik dan kehidupan (6) Halaman 18 dan 19 himbauan Budaya 5R (7) Halaman 20 *quotes* ajakan menjaga bumi. Unsur-unsur estetis berupa ruang, tekstur, dan pemilihan *font* pada halaman tersebut sudah dijelaskan pada aspek estetis karya multimedia interaktif.

Tata letak halaman menggunakan konsep komposisi asimetris, tata letak diposisikan tidak sama antara kanan dan kiri namun tetap memperhatikan keseimbangan dan kesatuan karya. Pusat perhatian selalu terletak pada ilustrasi. Dominasi terletak pada ilustrasi di setiap halaman, hal tersebut tampak dari gambar objek yang lebih besar dan warna objek yang kuat dibanding *background* halaman yang lebih *soft*.

Aspek Komunikasi

Perancangan buklet penanganan sampah plastik ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sikap kita dalam menyikapi

masalah sampah plastik. Penjelasan yang dimuat pada buklet ini dirancang agar informasi mudah dipahami oleh audiens. Materi tersebut dibagi menjadi tiga pembahasan, yang pertama adalah penjelasan mengenai plastik, yang kedua dampak yang ditimbulkan plastik dan yang ketiga adalah himbuan dalam menyikapi masalah sampah plastik.

Selain berisi materi, buklet juga berisi *quotes* atau kata ajakan bersifat persuasif yang ada kaitannya dengan isi materi buklet. Pembahasan tersebut diuraikan dalam dua puluh halaman sesuai dengan susunan halaman yang telah disebutkan pada diskripsi karya. Tujuan dari pembagian materi tersebut untuk mengarahkan persepsi *audience* dalam menagani sampah plastik secara persuasif. Pembagian materi perhalaman juga bertujuan agar audiens tidak menjadi jenuh jika menerima terlalu banyak materi dalam satu halaman.

Dalam setiap halaman hampir semua materi disertai dengan ilustrasi, dengan tujuan mempermudah pemahaman audiens dalam menerima informasi jika disertai dengan ilustrasi sebagai penjelas materi. Ilustrasi dibuat sedikit imajinatif, namun tetap memperhatikan proporsi objeknya. Karakter ilustrasi tersebut disesuaikan dengan segmen audiens yang berusia 12–40 tahun. Karakter gambar berbentuk *flat design* tersebut sering digunakan dalam pembuatan perancangan desain infografis, sebab karakter gambar tersebut terkesan bersih dan simpel, sehingga tidak terlalu mengganggu materi yang berupa teks.

Pada teks tersebut tipe *font* yang digunakan adalah tipe *font san serif* yang

bernama *monserrat*, yang bertujuan agar desain terlihat simple dan tulisan mudah dibaca. Unsur lain dalam desain yaitu adanya ruang kosong dalam desain, setiap halaman pada karya multimedia ini terdapat ruang kosong disetiap *layoutnya*. Ruang kosong tersebut bertujuan membentuk desain yang bersih dan mempermudah keterbacaan materi. Pemilihan warna setiap halaman pada karya dipertimbangkan atas keterbacaan materi, sebab tujuan utama pada karya ini sebagai media sosialisasi yang mudah diterima audiens.

SIMPULAN

Proyek studi dengan judul “Perancangan Multimedia Interaktif dan Buklet dengan Pendekatan Infografis sebagai Media Sosialisasi Penanganan Sampah Plastik oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang” ini telah menghasilkan sebuah karya multimedia interaktif dan buklet yang berjudul “Plastik di Kehidupan Kita”. Karya ini berisi materi terkait sampah plastik yang dikemas dengan pendekatan infografis.

Multimedia interaktif dan buklet dipilih sebagai media sosialisasi karena memiliki berbagai macam kelebihan yang dapat meningkatkan efektifitas media sebagai alat penyampai materi. Target sasaran karya ini adalah masyarakat umum Kota Semarang dengan rentang usia 12 – 40 tahun. Multimedia interaktif dan buklet ini ditujukan untuk membantu Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang dalam menyampaikan sosialisasi penanganan sampah plastik di Kota Semarang. Tujuan Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang mengadakan sosialisasi tersebut untuk meningkatkan kesadaran

masyarakat terhadap bahaya dan bagaimana sikap masyarakat dalam menanganani sampah plastik.

Dalam penggunaannya, multimedia interaktif ini dapat dijalankan pada media digital seperti komputer maupun laptop. Multimedia interaktif ini memiliki ukuran resolusi layar 1200 *pixel* x 675 *pixel*. Sedangkan karya berbentuk buklet dicetak pada kertas HVS dengan ukuran buklet 15cm x 15cm. Konsep yang digunakan pada karya ini mengutamakan pada aspek komunikatif dan tampilan *interface* yang menarik. Warna-warna yang digunakan menggunakan warna *pastel* yang memiliki karakteristik warna yang *soft*. Objek-objek visual yang ditampilkan menggunakan karakter gambar percampuran *flat design* dan *Isometric design*. *Font* yang digunakan dalam menulis materi pada setiap halaman karya ini berjenis *sans serif* bernama *montserrat*, *font* tersebut memberi kesan *simple* dan rapih. Karya ini tetap memperhatikan ruang kosong pada setiap halamannya, hal tersebut bertujuan untuk membentuk desain yang bersih dan mempermudah keterbacaan teks.

SARAN

Perancangan multimedia interaktif dan buklet penanganan sampah plastik dibuat sebagai pemecahan masalah dari kurangnya media informasi yang dibutuhkan Dinas Lingkungan Hidup untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Kota Semarang dalam menyikapi permasalahan sampah plastik.

Diharapkan dari perancangan multimedia interaktif dan buklet yang berjudul "Plastik di Kehidupan Kita" ini dapat dijadikan

media alternatif dalam rangka meningkatkan kesadaran masyarakat terkait usaha dalam menangani sampah plastik.

Diharapkan multimedia interaktif dan buklet ini dapat membantu Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang dalam menjalankan sosialisasi penanganan sampah plastik kepada masyarakat khususnya di Kota Semarang. Bagi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang diharapkan proyek studi ini dapat dijadikan referensi dan bahan pustaka pada bidang Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Permai.
- Astari, N.,A. 2012. Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Turnaround Pada Perusahaan Yang Mengalami Financial Distress. *Skripsi*.<http://fe-akuntansi.unila.ac.id>
- Berger, Peter L. & Thomas Luckmann 1990. Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan (*diterjemahkan dari buku asli The Social Construction of Reality oleh Hasan Basari*). Jakarta: LP3ES.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. "Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual". *Dalam Jurnal Nirmana*, Vol. 01. No.16: Hal. 1-11.

- Ewles, L., dan Simnett I., 1994. *Promosi kesehatan petunjuk praktis (2nd ed)*. Yogyakarta: UGM Press.
- Harto, Dwi Budi. 2009. *Aesthetics Consideration in Interactive Learning Multimedia (ILM) Designing (Pertimbangan Estetika dalam Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif/MPI)*. *Prosiding* dalam International Seminar: "The Information and Communication Technology (ICT) in Education", The Graduate School Yogyakarta State University 13 - 14 February 2009
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Raharjo, Agung S.S. 2009. *Buku Kantong SMA IPS*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Widyatama.
- Reddi, U.V dan Mishra, Sanjaya. 2003. *Educational Multimedia a Handbook for Teacher-developers*. New Delhi: Graphic Shield.
- Roza, Fitri. 2012. *Media Gizi Booklet*. Padang: POLTEKKES KEMENKES RI Padang.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Dasar dan Penerapan Layout*. Jakarta: Gramedia.
- Pepper, Gerald L. 1995. *Communicating in Organozations, A Culture Approach*. New York: Mc Graw-Hill International Editions.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta : Jelasutra.
- Simiciklas, Mark. 2012. *The Power Of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*. USA
- Sunaryo, Aryo. 2002. "Paparannya Perkuliahan Mahasiswa: Nirmana 1". *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Suwito, Umar. 1989. *Komunikasi Untuk Pembangunan*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6*. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Wallschelaeger, Charles. 1992. *Basic Virtual Concepts and Principle*. Wm.C Brown Publisher.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif.
- Widhyatmoko, Danu. 2015. *Infografis Untuk Pengajaran Kreatif Dan Efektif dalam Lokakarya Rabu 7 Oktober 2015*. Kampus Anggrek- Binus University.

<http://infographicslab203.com>