



Arty 9 (3) 2020

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

THE BAD IMPACT OF PLASTIC WASTE ON THE CONSERVATION OF MARINE ANIMALS AS SOURCE OF INSPIRATION OF VECTOR ARTWORK

DAMPAK BURUK SAMPAH PLASTIK TERHADAP KELANGSUNGAN HIDUP BINATANG LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA GAMBAR VEKTOR

Nanda Prastyo ✉

Program Studi Seni Rupa S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Nov 2020

Disetujui : Des 2020

Dipublikasikan : Des 2020

Keywords:

**Gambar Vektor,
Sampah Plastik,
Binatang Laut, Seagle
Semarang**

Abstrak

Tujuan proyek studi ini adalah sebagai salah satu cara untuk menginformasikan tentang dampak buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut kepada masyarakat luas khususnya pelajar SMP hingga mahasiswa melalui komunitas *Seagle* Semarang. Sejak beberapa tahun belakangan, permasalahan sampah plastik muncul dan semakin meresahkan. Perancangan gambar vektor ini sesuai melalui beberapa proses, dengan urutan proses preliminary plan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Aspek teknik, aspek estetis dan aspek komunikasi menjadi cakupan untuk menganalisis gambar vektor. Gambar vektor mencakup tujuan pesan informatif dengan daya tarik pesan kombinasi antara daya tarik informatif/rasional dan emosional. Hal tersebut diwujudkan dalam bahasa rupa medium close up shot serta penggambaran naturalis yang mendominasi dalam setiap bidang gambar. Gambar vektor yang dihasilkan menggunakan prinsip applied art sebagai upaya menginformasi, mengedukasi, mempersuasi serta berkomunikasi dengan penonton melalui pesan yang terkandung dalam gambar vektor tersebut.

Abstract

The purpose of this project is as one way to inform about the bad effects of plastic garbage on marine life to large community information sharing vision and mission, so it is expected to be able to educate and persuade viewers to contribute to the sustainability of the environment. The design of these vectors corresponds through several processes, with preliminary processes, pre-production, production and post-production. Technical aspects, aesthetic aspects and communication aspects provide coverage for analyzing these vector images. The vector's image includes the purpose of an informative message with the attraction of a combination of informative and emotional attractiveness. It is manifested in the likeness of medium close up shot and naturalist descriptions that dominate in every area of the picture. The vector's drawing uses applied principles as an effort to inform, educate, and communicate with the viewer feeds through the messages contained in the vector's images.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Email : nandaprastyo14@gmail.com

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Plastik merupakan salah satu material yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Di mana pun pasti selalu menemukan atau menggunakan sesuatu yang terbuat dari plastik. Mulai dari alat rumah tangga, perlengkapan kegiatan yang menunjang aktifitas keseharian, hingga kendaraan yang setiap saat digunakan, sebagian bahan bakunya pasti ada yang terbuat dari plastik. Plastik merupakan salah satu jenis sampah yang sangat dominan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, yakni dapat mencapai angka yang cukup tinggi yaitu berkisar 75-80 juta ton. Perkembangan plastik bermula dari ditemukannya plastik pertama yang berasal dari polymer alami, yakni seluloid pada tahun 1869 oleh investor Amerika John W. Hyatt dan dibentuk pada tahun 1872. Plastik pertama tersusun atas nitrat selulosa, kamfer, dan alkohol. Plastik menjadi industri modern setelah adanya produksi Bakelite oleh American Chemist L. H. Baekeland pada tahun 1909. Bakelite tersusun dari polymer fenol dan formaldehid. Dalam perkembangannya, plastik digunakan dalam berbagai bentuk dan kegunaan, seperti peralatan makan, pembungkus makanan, lensa optik, struktur bangunan, dan lain-lain (Waste management information, 2004).

Sampah kantong dan botol plastik yang sukar diurai mempunyai umur panjang dan ringan akan mudah diterbangkan angin hingga ke lautan, sehingga hewan-hewan dapat terjatuh dalam tumpukan sampah plastik. Hewan-hewan laut seperti ikan, lumba-lumba, penyu laut, anjing laut dan lain-lain menganggap sampah plastik tersebut adalah makanan dan akhirnya hewan-hewan tersebut mati karena tidak dapat mencernanya. Ketika hewan mati, sampah

plastik yang beradadidalam tubuhnya tetap tidak akan hancur sehingga dapat meracuni hewan lainnya. (Purwaningrum, 2016).

Menurut laporan yang dipublikasikan pada jurnal *Endangered Species Research*, ada lebih dari seribu hiu dan pari yang terjatuh sampah plastik di laut. Para peneliti menyebut masalah ini sebagai “ancaman kesejahteraan hewan” (Laras, 2019) Salah satu contoh kasus yang baru-baru ini terjadi adalah ditemukannya seekor penyu mati terdampar di pantai Congot, Kulonprogo, Yogyakarta pada tanggal 9 Desember 2018 yang lalu. Tubuh penyu yang sudah membusuk iniditemukan sampah plastik yang keluar dari bagian pangkal kaki belakang. Kemungkinan besar penyu tersebut mati karena saluran pencernaan tersumbat sampah plastik (Julius, 2018).

Pada saat ini, terdapat beberapa komunitas peduli lingkungan di Semarang, seperti: Kophi Jateng, PAC Semarang, Sampah Muda, *Earth Hour* Semarang, Bank Sampah Lestari Magenta, dan juga *Seangle* Semarang. *Seangle* Semarang adalah salah satu komunitas peduli lingkungan yang terdapat di kelurahan cepoko kecamatan gunungpati. Berdasarkan hasil wawancara, segmentasi yang diterapkan oleh *Seangle* Semarang adalah pelajar SMP hingga mahasiswa. Didirikan pada tahun 2018 nama *Seangle* Semarang terbentuk dari dua kata yaitu *sea* atau laut dan *angle* atau sudut pandang ini membawa visi Indonesia yang ramah lingkungan dan bebas sampah dengan masyarakat yang berwawasan lingkungan. Dengan prinsip sosial inovatif, dan eksperimental. *Seangle* Semarang berusaha mengajak masyarakat untuk lebih peduli dengan permasalahan sampah di Indonesia.

Gambar Vektor merupakan kumpulan garis dan kurva yang didefinisikan oleh persamaan matematika yang disebut vektor-vektor. Karena gambar vektor tersusun dari vektor-vektor, maka gambar tersebut dapat dimanipulasi tanpa kehilangan kualitas. Gambar vektor merupakan jenis gambar yang *resolution-independent* artinya gambar yang tidak bergantung pada resolusi. Gambar jenis ini dapat diperbesar dan dicetak tanpa kehilangan kualitasnya. Namun gambar vektor memerlukan banyak perhitungan matematika dalam prosesnya. (Tjiharjadi, 2006). Sedangkan menurut Babyboss, (2010: 16) "Vektor merupakan bagian dari komputer grafis, pengertian vektor yaitu gambar digital yang terbentuk dari garis, kurva, dan bidang yang masing-masing merupakan suatu formulasi matematik. Jika gambar vektor diperbesar, maka kualitas gambarnya masih tetap baik dan tidak berubah. Gambar vektor biasanya dibuat dengan menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *Coreldraw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Freehand*".

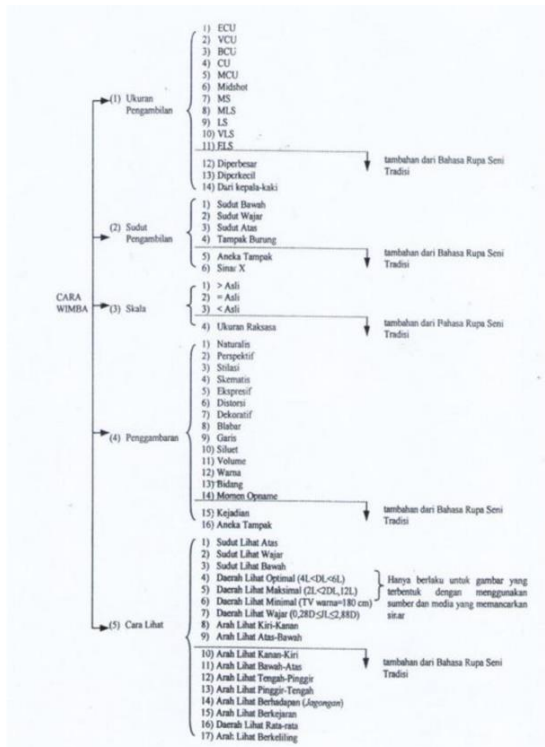
Semua karya visual pada hakekatnya adalah bahasa rupa. Ini didasari oleh konsep berpikir bahwa semua karya visual adalah merupakan karya yang mengandung arti dan makna. Suatu arti atau makna akan dapat dijelaskan oleh paparan kata-kata atau bahasa kata maupun bahasa lainnya, seperti, bahasa isyarat, mimik, gesture, atau tanda visual. Jadi baik bahasa kata, isyarat, mimik, gesture dan tanda visual adalah media penyampai pesan. Pencipta karya seni visual atau seni rupa mengungkapkan pesannya melalui media rupa, sehingga rupa yang diciptakan tentu fungsinya sebagai bahasa (Taswadi, 2000).

Jika diadaptasi dari Tabrani (2005: 9-10, 62-74 dalam Harto dan Fanani, 2016: 553), maka bahasa rupa adalah bahasa yang tampil secara visual/kasat mata, pada karya Seni Rupa naratif/representatif yang digunakan oleh para perupa dalam menciptakan karyanya agar komunikatif, sehingga dapat menyampaikan informasi dan pesan (cerita) kepada pemirsanya. Dengan demikian bahasa rupa bisa digunakan untuk dasar penciptaan karya seni rupa/desain maupun untuk menganalisis karya seni rupa/desain yang naratif/representatif, misalnya; lukisan, poster, iklan, cover buku, leaflet, relief, baliho, *pop-up*, *billboard*, *neon box*, papan nama, papan reklame, komik, karikatur, kartun, film/video, animasi, iklan tayang, multimedia interaktif, game, patung/arca, *ambient* media, dll. Sehingga, bahasa rupa ini tidak berlaku bagi karya Seni Rupa yang abstrak (non naratif/non representatif).

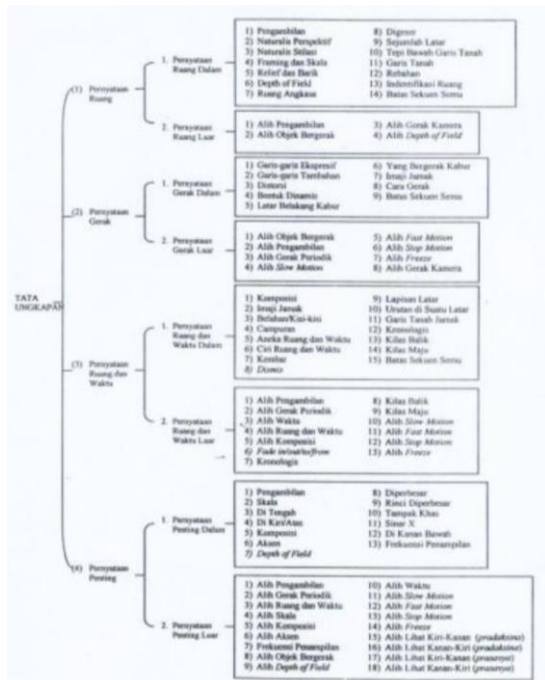
Bahasa rupa memiliki tiga hal penting yang menjadi dasar yaitu isi *wimba* (isi cerita/pesan/informasi), cara *wimba* (cara *mencandra*/mengidentifikasi suatu *wimba*), dan tata ungkapan (*grammar*). *Wimba* dapat disamakan dengan imaji/*image*. Cara *wimba* dan tata ungkapan memiliki banyak cara yang ada di dalamnya yang dapat digunakan untuk dasar merancang karya Seni Rupa atau pun digunakan untuk menganalisis karya Seni Rupa. (Dwi Budi dan Fanani, 2016).

Cara *wimba* adalah bagaimana cara objek itu digambar, sehingga bercerita. Misalkan dalam bidang gambar terdapat objek seekor sapi yang digambarkan ekornya banyak, itu mengandung isi cerita ekor sapi tersebut sedang bergerak-gerak (Tabrani, 2012: 135). Harto

(2012: 3) telah menyusun tabel bahasa rupa cara wimba sebagai berikut :



Gambar 1 Bahasa Rupa Cara Wimba



Gambar 2. Tata Ungkapan

Tata ungkapan adalah cara menyusun wimba dan cara wimbanya dalam satu bidang

gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita. Taswadi (dalam Primadi, 1991: 139) ada dua jenis tata ungkapan yaitu tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar. Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar, sehingga bercerita, sedangkan tata ungkapan luar adalah cara menyusun atau menggambar sehingga masing-masing bidang gambar yang bersambung tersebut bercerita.

METODE BERKARYA

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media informasi bagi komunitas *Seangle* Semarang. Metode pembuatan karya proyek studi ini meliputi empat tahap: (1) Tahap persiapan/*Preliminary plan* (Pencarian ide, pengumpulan data, analisis target audiens, dan penentuan konsep karya); (2) PraProduksi (Pemilihan foto acuan, komunikasi dengan dosbing, komunikasi dengan klien); (3) Produksi (Pembuatan sket manual digital, pewarnaan atau *coloring*, pemberian efek *shadow* dll pada gambar, *finishing touch*, konsultasi dosen pembimbing, konsultasi klien, dan perbaikan karya); (4) Pasca Produksi (Pencetakan. Pra pameran)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati proses berkarya dan konsultasi dengan klien maupun dosen pembimbing, maka diperoleh sebuah karya gambar vektor sebagai media informasi komunitas *Seangle* Semarang. Gambar vektor ini memiliki 12 karya gambar. Ide cerita berawal dari keresahan penulis ketika melihat diberbagai media tentang banyaknya binatang laut yang

terkena dampak buruk dari sampah plastik yang dibuang sembarangan oleh manusia.

1. Karya 1



Gambar 3. Karya 1

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada Karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor anjing laut yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk sampah plastik. Wajah seekor anjing laut tersebut tampak sedang berekspresi menahan kesakitan dari sampah plastik berupa jaring ikan bekas nelayan yang menjerat lehernya hingga sobek dan berdarah. Subjek binatang anjing laut diposisikan menyerong ke kanan dengan bagian wajah menghadap ke atas dan kedua siripnya menempal pada benda yang nampak seperti pelampung. *Background* pada karya ini yaitu *background* lautan lepas dibelakang subjek anjing laut dan *background* langit dengan tiga awan putih diatas dari subjek anjing laut.

Komponen gambar yang digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain

gambar binatang laut berupa anjing laut dan sampah plastik yang berupa jaring ikan serta pelampung yang terdapat pada bagian bawah anjing laut. Gambar vektor ini sangat komunikatif dan terlihat menarik, karena pesan yang ingin disampaikan terlihat jelas pada tampilan visual yang dihadirkan.

2. Karya 2



Gambar 4. Karya 2

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor penyu laut yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk sampah plastik. Gambar penyu laut diilustrasikan pada bagian kepalanya terperangkap sampah kantong plastik dengan posisi mulutnya terbuka. Dalam gambar tersebut dapat dilihat ekspresi dari wajah penyu disertai posisi mulut penyu yang terbuka yang seakan-akan menandakan bahwa penyu tersebut sedang kesulitan untuk bernafas karena bagian

hidungnya tertutup dari sampah kantong plastik, sehingga ia harus menggunakan mulutnya untuk dapat membantunya bernafas.

Subjek binatang penyu laut diposisikan berada di tengah namun dengan posisi bagian kepala sedikit menyerong ke kiri dengan posisi mulut terbuka. *Background* pada karya ini adalah suasana dalam laut yang berada tepat di belakang subjek. Komponen gambar yang digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain gambar binatang laut berupa penyu laut dan sampah plastik yang berupa kantong plastik..

3. Karya 3



Gambar 5. Karya 3

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor bangkai burung kedidir dan sampah plastik berupa tutup dari botol minuman plastik yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk dari hadirnya sampah plastik. Subjek bangkai burung kedidir tersebut tampak sedang berekspresi datar dengan paruhnya dalam keadaan terbuka disebabkan kehadiran sampah botol minuman plastik yang menganjal paruhnya. Sampah plastik berupa tutup dari botol minuman plastik berfungsi memperjelas pesan dari ilustrasi

gambar yang ingin disampaikan. Komposisi gambar vektor ini secara menyeluruh disusun dengan bentuk horizontal. Subjek bangkai burung laut diposisikan pada bagian kiri atas hingga bagian tengah bidang komposisi dengan posisi paruhnya yang menyerong ke kanan bawah. *Background* pada karya ini yaitu pasir pantai dan beberapa helai bulu yang telah lepas dari bangkai burung tersebut. Komponen gambar dalam karya ini antara lain gambar seekor bangkai burung kedidir dan sampah plastik yang berupa tutup dari botol minuman plastik.

4. Karya 4



Gambar 6. Karya 4

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor anjing laut dan sampah plastik yang berupa jaring ikan bekas nelayan. Sampah plastik tersebut diposisikan menjerat pada bagian leher dari binatang anjing laut. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka anjing laut yang terlihat sedih dan seakan-akan sedang meminta pertolongan. Subjek binatang anjing laut diposisikan berada di tengah namun dengan bagian wajah menyerong ke kiri atas. Dalam karya ini hanya menggunakan background warna polos tanpa adanya kehadiran subjek lain. Komponen gambar yang

digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain gambar binatang laut berupa anjing laut dan sampah plastik yang berupa jaring ikan bekas nelayan.

5. Karya 5



Gambar 7. Karya 5

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor penyu laut yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk sampah plastik. Subjek penyu terlihat sedang memakan sampah kantong plastik yang sebagian sisanya masih menempel pada mulutnya. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka penyu laut yang terlihat datar dengan mata yang setengah terpejam. Subjek binatang penyu laut diposisikan berada di tengah namun dengan posisi bagian badan sedikit condong ke sisi kiri. *Background* pada karya ini adalah pasir pantai yang disusun mengelilingi subjek penyu dan sampah kantong plastik. Komponen gambar yang digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain gambar binatang laut berupa penyu laut dan sampah plastik yang berupa kantong plastik.

6. Karya 6



Gambar 8. Karya 6

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Subjek pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor ikan selar sejenis ikan laut dari suku *Carangidae* dan sampah plastik yang berbentuk lingkaran. Sampah plastik tersebut diposisikan sedang menjerat pada bagian tubuh dari binatang ikan laut tersebut. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka ikan selar yang terlihat datar dan sedikit menunjukkan raut kesedihan. Subjek binatang ikan diposisikan berada di tengah namun dengan bagian wajah menyerong ke kiri bawah. *Background* pada karya ini adalah suasana bawah laut yang berada tepat dibelakang subjek pokok.

Komponen gambar dalam karya ini antara lain gambar seekor ikan selar dan sampah plastik yang berbentuk lingkaran. Dalam gambar dapat dilihat posisi dari sampah plastik yang menjerat bagian tubuh dari ikan tersebut yang terlihat sangat kuat dan susah untuk dilepaskan. Sampah plastik yang mengikat bagian dari tubuh ikan juga terlihat sudah lama berada di tubuh ikan tersebut karena terlihat dari bentuk tubuh ikan yang tumbuh tidak sempurna terutama pada bagian tubuh yang terlilit sampah plastik.

7. Karya 7



Gambar 9 . Karya 7

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor penyu laut yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk sampah plastik. Subjek penyu terlihat sedang menahan kesakitan dikarenakan adanya sedotan plastik yang masuk ke dalam hidungnya. Terdapat pula subjek dari tangan manusia yang berusaha menolong penyu tersebut dengan mencoba mengeluarkan sedotan plastik yang masuk di hidung penyu dengan menggunakan alat penjepit. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka penyu yang terlihat menahan sakit dengan mata terpejam dan mulut terbuka disertai darah yang mengalir dari lubang hidungnya.

Subjek binatang penyu laut diposisikan berada di kanan atas dengan posisi bagian kepala menghadap kebawah, sedangkan subjek lainnya yaitu tangan manusia dan alat penjepit diposisikan pada bagian pojok kiri bawah. *Background* pada karya ini adalah pasir pantai yang disusun jauh di belakang subjek pokok. Komponen gambar yang digunakan dalam karya ini antara lain gambar binatang laut berupa penyu laut dan sampah plastik yang berupa sedotan sebagai subjek pokok. Selain itu

terdapat pula subjek lain yaitu tangan manusia dan alat penjepit.

7. Karya 8



Gambar 10. Karya 8

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor penyu laut yang merupakan Pada karya gambar vektor berjudul "Lump in One's Throat" memiliki subjek pokok berupa seekor burung dara laut dan sampah plastik yang berbentuk lingkaran. Sampah plastik tersebut diposisikan sedang menjerat bagian paruh hingga leher dari burung dara laut tersebut. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka burung dara laut yang terlihat tidak nyaman atas kehadiran sampah plastik yang menjerat paruhnya. Hal tersebut dapat dilihat dari posisi paruhnya yang terbuka lebar disertai lidah yang menjulur keluar.

Subjek burung diposisikan berada di kiri namun dengan bagian wajah menghadap ke kanan. *Background* pada karya ini adalah suasana langit meliputi awan dan matahari yang berada tepat dibelakang subjek. Komponen gambar dalam karya ini antara lain gambar seekor burung dara laut dan sampah plastik yang berbentuk lingkaran. Terdapat pula subjek awan dan matahari yang terdapat pada *background*.

Karya 9



Gambar 11. Karya 9

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya gambar vektor berjudul “*Downhearted*” memiliki subjek pokok berupa seekor ikan sarden dan sampah sarung tangan plastik. Subjek ikan sarden tersebut diposisikan dalam keadaan terperangkap didalam sampah sarung tangan plastik. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari raut muka ikan sarden yang terlihat datar dan seperti sedang sekarat. Subjek ikan dan sampah plastik diposisikan berada di tengah namun sedikit dominan di arah kanan. *Background* pada karya ini adalah suasana bawah laut yang berada tepat dibelakang subjek.

Komponen gambar dalam karya ini antara lain seekor ikan sarden dan sampah sarung tangan plastik. Disertai *background* gambar suasana bawah laut sesuai dengan habitat dari ikan tersebut. Dalam gambar tersebut juga dapat dilihat posisi dari ikan yang terperangkap didalam sampah sarung tangan plastik yang terlihat sudah tidak berkulit.

Karya 10



Gambar 12 Karya 10

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya gambar vektor berjudul “*Shackled*” memiliki subjek pokok berupa seekor penyu laut dan sampah plastik bekas pemisah minuman kaleng yang mempunyai banyak lubang berbentuk lingkaran. Sampah plastik tersebut diposisikan sedang menjerat pada bagian tubuh dari binatang penyu laut. Dalam gambar tidak terlihat ekspresi dari raut muka penyu laut karena gambar diambil dari arah atas. Subjek penyu laut diposisikan berada di tengah namun dengan posisi badan sedikit menyerong ke arah kiri. *Background* pada karya ini adalah suasana pantai yaitu berupa pasir dan air laut.

Komponen gambar dalam karya ini antara lain gambar seekor penyu laut dan sampah plastik yang berupa plastik bekas pemisah minuman kaleng. Dalam gambar tersebut dapat dilihat posisi dari sampah plastik yang menjerat bagian tubuh penyu tersebut yang terlihat sangat kuat dan susah untuk dilepaskan. Sampah plastik yang mengikat bagian dari tubuh penyu juga terlihat sudah lama berada di tubuh penyu tersebut karena terlihat dari bentuk tubuh penyu yang tumbuh cacat dan tidak sempurna terutama pada bagian tubuh yang terlilit plastik.

Karya 11



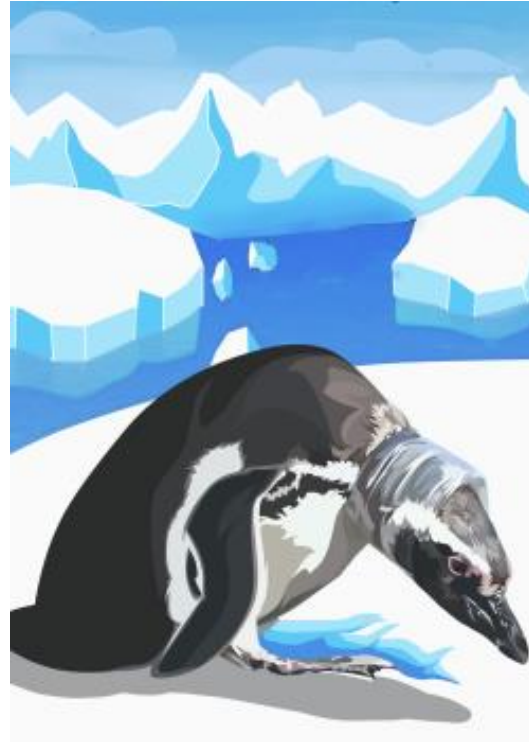
Gambar 13. Karya 11

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor burung bangau yang merupakan representasi dari binatang yang terkena dampak buruk sampah plastik. Gambar seekor burung bangau tersebut diilustrasikan seluruh tubuhnya mulai dari kepala sampai pangkal paha terperangkap sampah kantong plastik dengan posisi burung tersebut sedang berdiri. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi dari burung bangau tersebut yang terlihat diam dan datar. Subjek binatang burung bangau diposisikan berada ditingkat dengan posisi bagian kepala menghadap ke arah kiri. *Background* pada karya ini adalah suasana pantai yang berada tepat dibelakang subjek. Komponen gambar yang digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain gambar binatang laut berupa burung bangau yang merupakan jenis burung yang berasal dari

famili *Ciconiidae* dan sampah plastik yang berupa kantong plastik.

Karya 12



Gambar 14. Karya 12

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Pada karya ini memiliki subjek pokok berupa seekor burung penguin dan sampah plastik berupa potongan dari botol minuman plastik yang mempunyai lubang ditengahnya. Sampah plastik tersebut diposisikan sedang menjerat bagian leher dari binatang burung penguin tersebut. Dalam gambar juga ditampilkan ekspresi wajah dari burung penguin yang terlihat datar dan seperti sedang memikirkan sesuatu. Subjek penguin diposisikan berada pada bagian bawah dari bidang komposisi dengan posisi kepala menghadap ke pojok kanan bawah. *Background* pada karya ini adalah daerah kutub bersalju sesuai dengan habitat dari binatang penguin tersebut.

Komponen gambar yang digunakan dalam karya gambar vektor ini antara lain gambar binatang laut berupa burung pinguin dan sampah plastik berupa potongan dari botol minuman plastik yang mempunyai lubang ditengahnya. Sampah plastik berupa potongan botol minuman berfungsi memperjelas pesan yang ingin disampaikan dari ilustrasi gambar tersebut. Gambar vektor ini sangat komunikatif dan terlihat menarik, karena pesan yang ingin disampaikan terlihat jelas pada tampilan visual yang dihadirkan

Konsep Warna

Warna sebagai salah satu unsur rupa merupakan salah satu hal yang paling menentukan sebuah karya menjadi karya yang estetis, dalam keilmuan desain komunikasi visual, warna juga mendukung pesan yang dikomunikasikan. Pemilihan warna dalam proyek studi ini cenderung menggunakan warna kontras dengan beberapa karya menggunakan teknik gradasi. Pemilihan konsep warna tersebut dipilih dengan tujuan menarik perhatian audiens. Selain warna gradasi, gambar vektor ini juga menyesuaikan dengan warna natural yakni warna yang sesuai dengan warna objek sesungguhnya.

Konsep Nirmana

Konsep nirmana yang penulis gunakan untuk mengerjakan karya gambar vektor ini adalah sebagai berikut

a. Kesatuan (*Unity*): Penulis memilih menggunakan kesatuan dengan pendekatan kemiripan bentuk, raut, warna, ukuran, tekstur dan *value* agar menghasilkan kesatuan yang baik.

b. Keseimbangan (*Balance*): Dalam prinsip keseimbangan penulis memilih keseimbangan asimetris untuk diterapkan dalam karya dikarenakan agar karya tidak terlihat monoton akan tetapi *point of interest* dalam karya tetap berada di tengah.

c. Proporsi (*Proportion*): Dalam karya proyek studi ini penulis memilih proporsi menggunakan deret bilangan fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, atau sering juga dipakai 8:13. Alasan penulis memilih proporsi fibonacci karena proporsi tersebut paling umum dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur.

d. Irama (*Rhythm*): Irama yang penulis pilih untuk mengerjakan gambar vektor ini adalah *following*, alasan penulis memilih irama *following* yaitu karena unsur pembentuk objek memiliki irama pengulangan namun disertai perubahan-perubahan ukuran secara teratur, runtut, dan terus menerus.

e. Dominasi (*Domination*): Dominasi keistimewaan, penulis memilih dominasi keistimewaan karena dominasi keistimewaan sangat tepat jikadiletakkan pada beberapa objek dengan menggunakan fokus poin, hanya objek utama yang difokuskan.

Konsep Karya

Karya seni gambar vektor merupakan karya seni rupa dua dimensi. Karya vektor ini memuat berbagai macam gambar tentang dampak buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut. Karya gambar vektor didalamnya mencakup pesan-pesan tertentu yang informatif dengan tujuan memperkenalkan, menginformasikan dan mempersuasi audiens tentang dampak buruk sampah plastik terhadap

kelangsungan hidup binatang laut dengan gaya pesan tertentu yang terdapat didalam gambar sehingga komunikasi dari *Seangle* Semarang dapat tersampaikan ke audiens. Selain itu, penggunaan basis vektor juga dapat menjangkau audiens yang lebih luas yang nantinya akan disebarkan melalui media sosial.

Serangkaian *scene* yang ditampilkan dalam karya proyek studi ini menggunakan gaya bahasa rupa *close up* dan *big close up* dengan alasan menampilkan peristiwa secara detail dan *shot* penting dalam *scene*. Selain itu menggunakan gaya bahasa rupa *midshott* dengan alasan menampilkan gestur dan ekspresi wajah. Kemudian digunakan pula *long shot* dengan alasan untuk menampilkan kondisi sekitar objek. Semua *sequence* akan menggunakan tata ungkapan naturalis dengan alasan menampilkan *shot-shot* sesuai apa adanya. Tata ungkapan lain yang akan digunakan dalam karya proyek studi ini yaitu alih objek kamera dengan alasan menambah variasi dan sudut pandang audiens. Selain itu, juga akan digunakan tata ungkapan *depth of field* dengan alasan agar fokus pada suatu objek tertentu terutama saat menampilkan *shot-shot* penting. Keseluruhan karya proyek studi akan didominasi dengan sudut lihat wajar dikarenakan agar penonton ketika melihat karya proyek studi ini merasa sedang terjadi secara langsung didepan mata. Langkah-langkah ini merupakan rencana untuk mencapai karya proyek studi dengan hasil maksimal. Tentu melalui serangkaian proses seperti penentuan *style* karya, pemilihan media, konsultasi dengan dosbing hingga publikasi karya yang telah dikonsultasikan agar tercapai hasil akhir yang maksimal.

SIMPULAN

Melalui proyek studi berjudul “Dampak Buruk Sampah Plastik Terhadap Kelangsungan Hidup Binatang Laut sebagai Sumber Inspirasi Karya Gambar Vektor” sebagai media informasi bagi komunitas *Seangle* Semarang ini dihasilkan 12 karya gambar vektor dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm. Proyek studi ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat luas tentang dampak buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut melalui karya gambar vektor agar selanjutnya masyarakat diharapkan dapat ikut andil dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekitar. Kreasi gambar vektor dampak buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut banyak mengandung nilai edukasi yang dapat dijadikan sebagai media pengembangan diri bagi generasi muda. Dalam pembuatan keseluruhan karya ini hal yang harus diperhatikan adalah elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, yakni elemen visual yang dominan berupa vektor yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar vektor menjadi fokus utama dalam pembuatan karya yang disajikan dalam bentuk dua dimensional dengan kemasan visual yang artistik. Dalam karya gambar vektor ini menggunakan beberapa cara wimba bahasa rupa seperti *big close up*, *close up*, *midshot* dan *long shot* dengan sudut pandang *eye level*. Karya ini memuat tujuan pesan untuk menginformasi, memperkenalkan serta mempersuasi penonton agar ikut andil dalam menjaga kelestarian lingkungan. Kombinasi daya tarik emosional, informasi/rasional, positif dan suasana, bukti kesaksian dan keahlian teknis digunakan sebagai upaya untuk berkomunikasi dan mempersuasi *audiens* tentang dampak

buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut.

Dalam pembuatan karya gambar vektor ini digunakan bantuan aplikasi ibis paint x dan Coreldraw X7. Karya gambar vektor kemudian disajikan dalam pameran rangkaian gambar yang dikemas dalam pigura. Penggunaan gambar vektor bertujuan agar karya dapat diaplikasikan ke berbagai media yang lebih luas sehingga nilai-nilai edukasi dampak buruk sampah plastik terhadap kelangsungan hidup binatang laut dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Babyboss. 2020. *Babyboss*: Jakarta Selatan: Concept Media. (Vol.03 edisi 15' 2010).
- Badriya, Yaya. 2017. *Unsur-Unsur Desain Grafis dan Prinsipnya*.
<https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-desain-grafis>.
- Baskara, I Ketut 2011. *Makalah Desain Komunikasi Visual: Prinsip Desain Komunikasi Visual*. Denpasar: ISI.
- Bastomi, Suwaji, 2013. *Pengantar Ilmu Budaya, Paparan Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Das, S. Dan Pande, S. 2007. *Pyrolysis and Catalytic Cracking of Municipal Plastic Waste for Recovery of Gasoline Range Hydrocarbons*. Thesis: Chemical Engineering Departemen National Institute of Technology Rourkela.
- Harto, Dwi Budi. 2014. *Analisis Bahasa Rupa Relief Candi Surawana dan Relief Teras Pendapa Pantaran*. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penerapan Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat*. Semarang: Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat dan Ventura, Universitas Tarumanegara.
- Harto, Dwi Budi. 2020. *Instrumen untuk Analisis Bahasa Rupa: Sebagai Dasar/Konsep Penciptaan & untuk Mengetahui Bahasa Rupa yang Digunakan / Diterapkan pada Karya Seni Rupa atau Desain*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lilley, G.R. 1999. *Buku Panduan Pendidikan Konservasi. Terumbu Karang Indonesia*. Direktorat Jenderal Perlindungan dan Konservasi Alam. Natural Resources Management Program, USAID, Yayasan Pustaka Alam Nusantara dan The Nature Conservancy (Edisi Pertama. 55 hal).
- Marwoto, R.M. dan A. M. Sinthosari. 1999. *Pengelolaan Koleksi Moluska. Dalam: Buku Pegangan Pengelolaan Koleksi Spesimen Zoologi*, Balai Penelitian dan Pengembangan Zoologi: Pusat Penelitian dan Pengembangan Biologi,
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Nybakken, J. W. 1993. *Biologi Laut. Suatu Pendekatan Ekologis*. Jakarta: PT. Gramedia.

Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung : STSI Press bekerja sama dengan Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M).

Romimohtarto, K. Dan Juwana, S. 1999. *Biologi Laut Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Oseanologi-LIPI.

Rondhi, Moh. 2002. Tinjauan Seni Rupa. *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.

Wahana Komputer. 2007. *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: Andi.

<http://www.edipsw.com/desain-grafis/perbedaan-antara-gambar-bitmap/>
(diakses pada tanggal, 16 Mei 2020)

www.ahmedridho.com/vektor-dan-bitmap.html?m=1 (diakses pada tanggal, 16 Mei 2020)

