

PERANCANGAN AMBIENT MEDIA SEBAGAI KAMPANYE GERAKAN PILAH SAMPAH DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Oleh: **Gandung Anugrah Kalbuadi S.Ds., M.Ds., Diah Ayu Permatasari**

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Pembangunan Jaya

Email: gandung.anugrah@upj.ac.id¹, d.ayupermata84@gmail.com²

Abstrak

Universitas Pembangunan Jaya telah menjadikan kampusnya sebagai Green Campus, tetapi masih menghadapi tantangan dalam pemilahan sampah. Tempat sampah di kampus masih belum terpisah, selain fasilitas yang belum memadai, diperlukan kampanye tentang pemilihan sampah. Penelitian kualitatif dilakukan melalui observasi langsung di Universitas Pembangunan Jaya selama seminggu dan studi literatur. Pembuatan media kampanye yang multifungsi berupa ambient media sebagai sarana menyampaikan pesan dan sebagai tempat sampah. Terinspirasi oleh kebiasaan mahasiswa melempar sampah dari jauh seperti bermain basket, tempat sampah dirancang menyerupai ring basket dengan garis lapangan. Perancangan ini tidak hanya menyampaikan pesan, tapi juga mendorong interaksi dan membuat kampanye lebih menarik. Harapannya kampanye ini dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam pemilahan sampah, serta mendukung gerakan kampus hijau di Universitas Pembangunan Jaya untuk lingkungan kampus yang berkelanjutan..

Kata Kunci: Kampanye, Ambient Media, Gerakan Kampus Hijau

PENDAHULUAN

Universitas Pembangunan Jaya telah mengambil langkah-langkah penting dalam menjadikan kampusnya sebagai Green Campus dengan menerapkan kebijakan-kebijakan ramah lingkungan. Salah satunya adalah beralih dari alat makan plastik ke alat makan kertas. Namun, masih terdapat kekurangan dalam penerapan kebijakan-kebijakan tersebut, terutama pada pengelolaan sampah di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya. Tempat sampah di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya masih dijadikan satu, tanpa adanya pemisah antara sampah yang dapat didaur ulang dan yang tidak. Kurangnya sistem pemilahan sampah ini dapat mengurangi efektivitas dari upaya kampus menerapkan gerakan kampus hijau. Perlu fasilitas yang mendukung pemilahan sampah agar lebih baik. Selain fasilitas, lingkungan Universitas Pembangunan Jaya memerlukan kampanye untuk menyampaikan informasi tentang pemilahan sampah.

Menurut Pangestu, umumnya semua bentuk kampanye selalu menggunakan media sebagai saluran pengirim pesan yang telah ditata dengan baik kepada target sasaran, tapi penyampaian pesan melalui kampanye biasa saja tidak cukup, perlu ada strategi yang dapat menyelesaikan permasalahan ini. Peran masyarakat penting untuk menjaga kelestarian lingkungan, maka masyarakat harus bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan masalah yang menyangkut lingkungan tempat hidupnya (Elamin et al., 2018). Oleh karena itu, diperlukan suatu media kampanye yang tidak hanya memberikan serangkaian komunikasi di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya, tapi juga memiliki fungsi yang dapat memberikan dampak untuk gerakan kampus hijau secara berkelanjutan.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana merancang media kampanye untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa dalam memilah sampah di Universitas Pembangunan Jaya?
2. Bagaimana merancang desain tempat sampah yang dapat berfungsi sebagai media kampanye di Universitas Pembangunan Jaya?

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini yaitu, membuat sebuah media kampanye yang kreatif dan relevan untuk meningkatkan kesadaran dalam memilah sampah sekaligus produk yang fungsional di Universitas Pembangunan Jaya, serta untuk mendukung implementasi kampanye gerakan pilah sampah dengan memanfaatkan ambient media sebagai sarana komunikasi yang efektif di lingkungan kampus, dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi mahasiswa dalam upaya pelestarian lingkungan.

MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian ini dapat memberikan manfaat menjadi :

1. Sebagai media komunikasi yang berkelanjutan mengenai ajakan memilah sampah di Universitas Pembangunan Jaya.
2. Sebagai media informasi tentang pemilahan sampah.
3. Sebagai produk yang berfungsi untuk memilah sampah di Universitas Pembangunan Jaya.

Dengan demikian ambient media yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana edukasi berkelanjutan dan dapat membantu menciptakan budaya peduli lingkungan yang berkelanjutan sehingga memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya peran setiap individu dalam menjaga kebersihan dan keberlanjutan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode meneliti kondisi objek secara alami dan menekankan pada makna daripada generalisasi (Bahtiar, 2015). Metode pengumpulan data menggunakan dua sumber berikut:

1. Observasi
Pengumpulan data observasi dilakukan dengan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa ke lokasi, yaitu Universitas Pembangunan Jaya selama 1 minggu, sejak tanggal 13 November 2023 sampai dengan 17 November 2023.
2. Studi Literatur
Penulis mengumpulkan data fakta, pendapat, dan teori pendukung melalui buku, artikel, dan jurnal online untuk menjadi panduan dalam pengolahan data.
3. Wawancara
Wawancara sendiri merupakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, dimana penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa, dosen dan pegawai yang bekerja pada Universitas Pembangunan Jaya. Pertanyaan didasarkan pada topik penelitian penulis.

PAPARAN DATA

Dasar Teori Perancangan

Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media)

(Nurhadi, Kurniawan. 2018). Komunikasi bertujuan untuk menimbulkan efek akibat pesan yang disampaikan.

Kampanye

Menurut Bahtiar, kampanye memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang menciptakan efek atau respon khalayak dengan sasaran yang besar. Berdasarkan fungsinya, kampanye adalah rangkaian komunikasi yang direncanakan untuk mencapai dampak tertentu pada jumlah audiens yang besar. Perencanaan kampanye yang dirumuskan harus didasari dengan lima pertanyaan 5W + 1H, seperti apa yang ingin dicapai? Siapa yang akan menjadi sasaran? Pesan apa yang akan disampaikan? Dan bagaimana menyampaikannya?.

Ambient Media

Media adalah sistem pengiriman pesan yang mencakup media penyiaran (televisi dan radio), media cetak (surat kabar dan majalah), surat, iklan luar ruang (outdoor advertising), dan media pendukung lainnya seperti *Ambient Media*. *Ambient media* adalah iklan dan termasuk media komunikasi yang memanfaatkan lingkungan dengan cara unik. Audiens yang melewati, melihat dan membaca bisa merasakan suasana atau pesan yang disampaikan secara langsung, berbeda dengan media konvensional seperti televisi, majalah, dan lain-lain. Menurut Wijaya, *ambient media* mampu mengaktifkan pandangan positif dan membuat khalayak menyimpan produk yang diiklankan dalam ingatan.

Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto, A., Desain Komunikasi Visual merupakan suatu bidang pengetahuan yang bertujuan untuk memahami konsep-konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui berbagai media, dengan tujuan menyampaikan pesan dan ide secara visual. Melibatkan pengelolaan elemen grafis seperti bentuk, gambar, pengaturan huruf, pengaturan warna dan tata letak (*layout*) untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif.

Sampah

Sampah merupakan suatu benda yang tidak ternilai atau tidak berharga yang ada di lingkungan masyarakat (Hariyadi, Chaerani, Wijaya, 2020). Berdasarkan jenisnya, sampah terdiri dari dua yakni sampah organik dan sampah anorganik (Hidup, 2019). Sampah organik adalah sampah yang dapat didaur ulang, berasal dari lingkungan dan sisa makhluk hidup, seperti sisa makanan, daun-daun kering, bangkai, ampas teh, dan kayu. Sampah anorganik adalah sampah yang tidak dapat didaur ulang, seperti plastik, kaleng, kaca, dan besi. Sampah kertas termasuk sampah organik, tapi dalam konsep perancangan kali ini, sampah kertas dipisahkan karena jumlahnya yang banyak di Universitas Pembangunan Jaya dan dapat dimanfaatkan kembali apabila tidak bercampur dengan sampah-sampah lainnya.

ANALISA DATA

Target Sasaran

Berikut adalah rincian siapa saja yang menjadi sasaran utama dari Perancangan *Ambient Media* Gerakan Pilah Sampah di Universitas Pembangunan Jaya:

1. Demografis :
Gender : Pria dan Wanita
Usia : 18 - 30 tahun
2. Geografis : Seluruh bagian Universitas Pembangunan Jaya
3. Psikografis : Psikografis adalah segmentasi yang dikelompokkan berdasarkan

gaya hidup, kepribadian dan tingkah laku (Agustin, 2020). Segmentasi psikologis dalam perancangan ini adalah masyarakat di Universitas Pembangunan Jaya yang sedang ingin membuang sampah.

Hasil Perancangan

Konsep Perancangan

Ambient media ini dirancang sebagai media kampanye yang multifungsi, tidak hanya sebagai sarana penyampaian pesan, tapi juga berfungsi sebagai tempat sampah. Inspirasi utamanya berasal dari kebiasaan beberapa mahasiswa di Universitas Pembangunan Jaya yang suka melempar sampah ke dalam tempat sampah dari jauh seperti sedang bermain basket. Tempat sampah dibuat seperti bentuk ring basket dan terdapat garis lapangan basket untuk mencetak *three-point* selayaknya permainan bola basket. Audiens yang melewati media kampanye ini tidak hanya melihat dan membaca pesannya saja, tapi juga didorong untuk berinteraksi, sehingga penyampaian kampanye menjadi lebih menarik. Pesan yang disampaikan adalah “Pilah Sampah Kamu”, media kampanye ini didesain tidak hanya untuk menyampaikan pesan, tapi juga berfungsi sebagai tempat sampah yang mendukung gerakan hijau secara berkelanjutan.



Gambar 1. Hasil Perancangan
 Sumber: Penulis



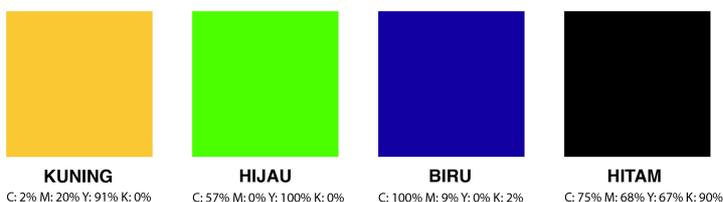
Gambar 2. Hasil Perancangan Ukuran dan Keterangan Bahan
 Sumber: Penulis

Media kampanye ini meminimalisir penggunaan bahan-bahan yang tidak ramah lingkungan, karena menyesuaikan dengan konsep Universitas Pembangunan Jaya yaitu Green Campus. Adapun rancangan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk membuat

media ini adalah (a) besi, (b) kayu, (c) jaring, (d) stiker label, (e) stiker. Bahan baku besi dapat diterapkan pada tiang-tiang penyangga dan bahan tempat sampahnya, kayu digunakan sebagai papan informasi dan papan ring basket, ring basket terbuat dari jaring, dan tulisan-tulisan serta dekorasi pada lantai untuk membuat aksesoris lapangan menggunakan stiker.

Strategi Warna

Warna dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian, serta menegaskan sesuatu (Putra, 2021). Pada Perancangan *Ambient Media* Gerakan Pilah di Universitas Pembangunan Jaya terdapat 5 warna utama (kuning, hijau, biru, hitam, coklat). Warna kuning, hijau dan biru diterapkan pada tempat sampah untuk menarik perhatian dari jauh dan menyampaikan pesan mengenai perbedaan kategori sampahnya. Teks menggunakan warna netral yaitu hitam dan putih supaya terlihat tegas, warna coklat pada papan menggunakan warna asli dari kayu yang nanti dipakai untuk memberikan kesan ramah lingkungan, serta warna hitam pada besi penyangga sebagai warna netral yang menimbulkan kesan elegan.



Gambar 3. Warna Utama

Sumber: Penulis.

Tipografi

Tipografi berguna sebagai pengantar komunikasi dari ide kepada audien atau pembaca, dipilih karena fungsi, dampak, kepribadian dan kecocokan untuk membuat pernyataan (Velintino, Marwan 2019). Pada perancangan ini, jenis tipografi yang dipilih hanya satu jenis yaitu font Poppins. Font Poppins memiliki bentuk yang tegas dan agak bulat, sehingga memberi kesan santai yang modern.

Poppins Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
 Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Poppins Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
 Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Poppins Light

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
 Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Gambar 4 : Pemilihan Tipografi

Sumber : Penulis

Gambar

Menurut Putra, Ilustrasi atau gambar berfungsi sebagai pelengkap teks. Gambar ditambahkan pada perancangan ini sebagai pelengkap teks dan ikon yang memudahkan audien untuk memahami pesan yang ingin disampaikan.

Area Peletakan

Area peletakan yang disarankan untuk Perancangan *Ambient Media* Gerakan Pilah di Universitas Pembangunan Jaya adalah di Universitas Pembangunan Jaya, lantai 2, pada area kantin. Posisi tersebut sebagai lokasi yang strategis dikarenakan setelah mahasiswa makan akan secara langsung memilah sampah makanan yang kemudian sampah tersebut ditempatkan pada *ambient media* yang disediakan.



Gambar 5 dan Gambar 6. Rekomendasi Area Peletakan
Sumber: Penulis

KESIMPULAN

Dari hasil Perancangan *Ambient Media* Gerakan Pilah Sampah di Universitas Pembangunan Jaya ini, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Perancangan ini adalah kampanye yang membantu mengajak seluruh orang yang berada di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya untuk memilah sampah.
2. Adanya perancangan kampanye ini diharapkan mampu memberi solusi dan meningkatkan kesadaran seluruh orang yang berada di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya mengenai pemilahan sampah dan gerakan kampus hijau berkelanjutan.

Dalam proses perancangan ini, penulis banyak menggunakan berbagai literatur dalam prosesnya tentu banyak menemukan kendala dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran agar perancangan dengan tema sejenis dapat lebih sempurna:

1. Sebagai perancang harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar supaya tidak hanya memberikan strategi yang kreatif, tapi juga solutif.
2. Mencari banyak data dan referensi dalam menyusun perancangan.

Penelitian ini bisa memberikan preferensi mahasiswa terhadap jenis media berperan besar dalam menentukan efektivitas kampanye. Oleh karena itu, perancangan kampanye harus mempertimbangkan preferensi audiens untuk memaksimalkan dampak pesan yang disampaikan.

Dengan demikian, kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan *ambient media* dapat menjadi strategi yang efektif untuk mempromosikan gerakan pilah sampah di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya. Penerapan kampanye ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kesadaran, partisipasi, dan perubahan perilaku mahasiswa dalam upaya pelestarian lingkungan. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut melibatkan penyesuaian berkelanjutan kampanye berdasarkan umpan balik dan perkembangan lingkungan kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*.
- Elamin, M. Z., Ilmi, K. N., Tahriah, T., Zarnuzi, Y. A., Suci, Y. C., Rahmawati, D. R., & Nafisa, I. F. (2018). Analysis of waste management in the Village of Disanah, District of SreheSampang, Madura. *Jurnal Kesehatan Lingkungan, 10(4)*.
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2018). Kajian tentang efektivitas pesan dalam komunikasi. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian, 3(1)*, 91.
- Agustin, R. (2020). Perancangan Kampanye Kesehatan "Fitformation" dalam Gerak Aktif danHidup Sehat. *Jurnal Komunikasi, 11(2)*, 87.
- Hariyadi, H., Chaerani, A., & Wijaya, R. A. (2020). Perencanaan Tempat Pembuangan Sampahdan Pengolahan Sampah berbasis 3r (reduce, reuse, recycle) di desa sukadana. *Jurnal Warta Desa (JWD), 2(1)*.