

# VISUALISASI BUKU *SUSTAINATION: ZERO WASTE* BUKAN HANYA TENTANG MENGGANTI SEDOTAN PLASTIK DALAM BENTUK INSTALASI

Hana Irena<sup>1</sup>, Ellis Melini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: hanairena@yahoo.co.id<sup>1</sup>, ellis.melini@uph.edu<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Tulisan ini menyajikan beberapa tahap awal dari proyek visualisasi buku *Sustaination: Zero Waste Bukan Hanya Tentang Mengganti Sedotan Plastik* yang membahas tentang gaya hidup minim sampah dalam bentuk instalasi. Berangkat dari isu sampah yang rumit, penulis merancang instalasi ini sebagai media edukasi pengelolaan sampah dalam rumah tangga di Indonesia. Proses perancangan diawali dengan identifikasi latar belakang permasalahan, pemilihan entitas dalam bentuk buku *Sustaination*, pengumpulan data menggunakan sumber buku, internet, dan wawancara. Selanjutnya dilakukan analisis data dan penyusunan *creative brief* yang kemudian digunakan sebagai landasan untuk eksplorasi desain instalasi. Hasil perancangan akan diwujudkan dalam bentuk *prototype* instalasi, dan bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi audiens dalam mempelajari gaya hidup ramah lingkungan.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Instalasi, Lingkungan, Sampah, *Sustaination*

## PENDAHULUAN

Menurut Dr. Ir. Siti Nurbaya Bakar, M.Sc, Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan (LHK), timbunan sampah di Indonesia pada tahun 2020 akan mencapai 67,8 juta ton (Detik News, 2020). Isu ini semakin rumit dengan sistem pengelolaan sampah di Indonesia yang belum memadai. Riset dari *Sustainable Waste Indonesia (SWI)* mengungkapkan bahwa hanya 7% sampah di Indonesia yang didaur ulang dan sisanya dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA), atau bahkan sama sekali tidak dikelola (CNN Indonesia, 2018). Menurut Mohammad Bijaksana Junerosano, *founder* dari *waste4change*, 81% masyarakat Indonesia belum memilah sampahnya, sehingga edukasi soal sampah masih perlu ditingkatkan (Okezone, 2019). Berangkat dari pemahaman mengenai hal ini, penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya media yang persuasif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai isu sampah. Penulis memilih entitas berupa buku *Sustaination: Zero Waste Bukan Hanya Tentang Mengganti Sedotan Plastik* (untuk selanjutnya disebut '*Sustaination*' agar lebih ringkas) untuk divisualisasikan dalam bentuk instalasi. Instalasi memungkinkan desainer untuk memberikan penekanan tambahan terhadap suatu informasi karena adanya aspek ruang (Heskett, 2005, p. 68). Instalasi juga memiliki satu kelebihan yang tidak dimiliki oleh bentuk desain lainnya, yaitu kemungkinan yang lebih besar untuk mempengaruhi keputusan seseorang dalam lingkungan pribadi mereka (Heskett, 2005, p. 69).

*Sustainability* adalah sebuah buku yang memperkenalkan gaya hidup berkelanjutan dan minim sampah (Sasetyaningtyas, 2019). Penulis buku ini, Dwi Sasetyaningtyas, merupakan lulusan Sustainable Energy Technology di Delft University of Technology yang aktif mengedukasi masyarakat mengenai gaya hidup berkelanjutan melalui berbagai *platform* (Mommiesdaily, 2019). Menurut Tyas, minimnya informasi dan akses menjadi salah satu kendala yang membuat kesadaran masyarakat Indonesia akan isu lingkungan sangat terbatas. Maka itu, buku *Sustainability* dihadirkan sebagai sumber informasi yang lebih utuh untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia akan isu lingkungan (Sasetyaningtyas, 2019). Menurut salah satu pembaca di *Goodreads*, buku ini membahas gaya hidup minim sampah secara menyeluruh; mulai dari isu lingkungan, tips praktis, hingga tips lanjutan dalam gaya hidup minim sampah (Goodreads, 2020). Penulis merasa bahwa informasi yang ada di buku tersebut dapat disalurkan menggunakan medium instalasi guna memberikan pengalaman baru bagi audiens dalam mempelajari gaya hidup ramah lingkungan.

Buku *Sustainability* akan divisualisasikan dalam bentuk instalasi edukatif. Allan Kaprow mendeskripsikan instalasi (*environment*) sebagai karya seni berskala besar yang mengubah ruang, di mana instalasi memungkinkan audiens untuk berinteraksi secara aktif dengan karya seni yang ada, bahkan terlibat dalam sebuah karya. (Tate, 2020). Masih banyak masyarakat yang belum paham dan peduli terhadap lingkungan. Padahal, permasalahan lingkungan merupakan hal yang serius dan tidak akan selesai tanpa adanya aksi dari masing-masing individu masyarakat. Ditambah lagi, informasi yang tersebar secara luas dan sepotong-potong di internet dapat menyebabkan miskonsepsi dan kebingungan mengenai isu ini. (Sasetyaningtyas, 2019). Maka itu, melalui instalasi ini, penulis berharap agar audiens dapat lebih memahami pesan yang disampaikan karena adanya interaksi langsung dengan karya. Setelah berinteraksi dengan instalasi, penulis berharap audiens bisa mendapatkan pemahaman yang lebih memadai mengenai isu lingkungan, bahkan tergerak untuk memulai langkah-langkah awal dalam menjalankan gaya hidup minim sampah demi bumi yang lebih baik.

## **KAJIAN TEORI**

Instalasi (juga biasa dikenal sebagai *environment design*) adalah sebuah bentuk karya seni tiga dimensi, seringkali bersifat sementara, dan dapat dimasuki oleh audiens (Lucie-Smith, 1984, p. 80). Selalu ada hubungan timbal balik antara audiens, karya, dan ruang dalam instalasi karena audiens dianggap sebagai bagian integral dari karya. Partisipasi audiens dalam instalasi sangat bervariasi tergantung masing-masing seniman. Audiens dapat berjalan melewati ruang dan melihat karya yang ada atau melakukan aktivitas yang disediakan (Reiss, 1999, p. xiii). Audiens akan mendapatkan sebuah pemahaman informasi dan pengalaman baru setelah berinteraksi dengan sebuah instalasi. Dalam hal ini, instalasi memiliki kaitan erat dengan keilmuan desain grafis. Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada audiens (Landa, 2013, p. 2). Dengan keilmuan desain grafis, informasi yang rumit dapat diterjemahkan dalam berbagai bentuk visual, salah satunya instalasi, agar lebih mudah dipahami oleh audiens (Landa, 2013, p. 4). Janek Schaefer, seorang seniman dan komposer asal London merumuskan enam elemen dasar pada karya instalasi yang membedakannya dari jenis karya seni lain,

yaitu *site-specificity* (memiliki hubungan langsung dengan lingkungan sekitarnya), *temporality* (dapat dinikmati dalam sebuah jangka waktu tertentu yang sementara), *cerebral* (membangkitkan emosi audiens), *interaction* (ada interaksi antara audiens dan karya), *process* (karya instalasi tertentu dapat dipahami maknanya saat proses pemikiran, pembentukan, dan proses keberadaan, hingga proses kehancuran karya tersebut), dan *photo-record* (dokumentasi karya) (Schaefer, 1994). Keenam elemen ini akan digunakan dalam proses perancangan instalasi.

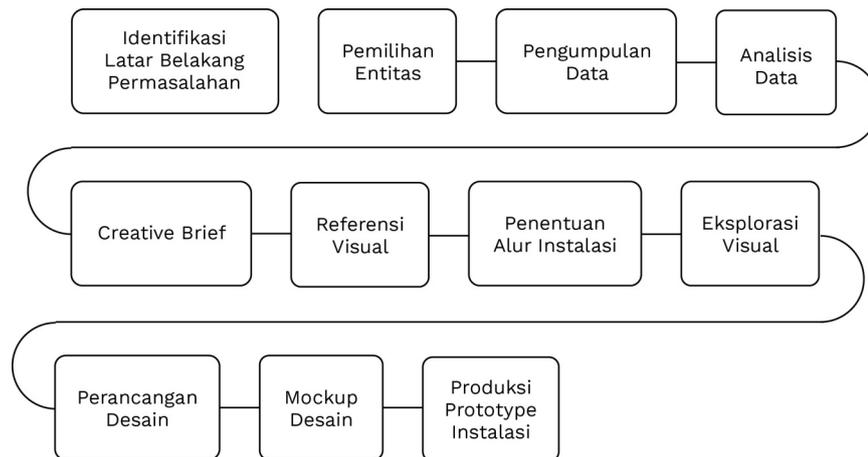
Menurut Mark Rosenthal dalam bukunya yang berjudul *Understanding Installation Art*, ada empat jenis instalasi berdasarkan cara karya seni tersebut berinteraksi dengan lingkungannya, yaitu *Enchantments*, *Impersonations*, *Interventions*, dan *Rapprochements*. Karya instalasi ini akan menggunakan jenis instalasi *enchantments*, yang merupakan ruang yang dibangun secara spesifik untuk menciptakan sebuah dunia imajiner bagi audiens. Ruang ini dapat memberi sebuah dimensi psikologis yang memungkinkan audiens untuk lebih menghayati dan memahami makna dari karya tersebut (Rosenthal, 2003).

Instalasi ini membahas konten gaya hidup minim sampah yang berkaitan erat dengan isu lingkungan, sehingga desain instalasi ini juga harus ramah lingkungan. *Green design* (desain ramah lingkungan) adalah desain yang fokus pada satu masalah atau aspek dari dampak ekologi yang dihasilkan dari desain, misalnya konsumsi bahan atau energi (Chick & Micklethwaite, 2011, p. 104). Bagi sebagian desainer, proses untuk menciptakan desain ramah lingkungan seringkali dimulai dengan memilih bahan daur ulang. Namun, hal ini tidak selalu bermanfaat bagi lingkungan, terutama bila produk yang akan dirancang belum dirancang untuk didaur ulang (Chick & Micklethwaite, 2011, p. 104).

Berdasarkan pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah pola pikir yang ramah lingkungan dalam proses pembuatan desain instalasi ini. Penulis mendasari eksplorasinya menggunakan konsep 6R (*Rethink, Refuse, Reuse, Reduce, Recycle, Rot*) dari entitas instalasi ini sendiri, yakni buku *Sustaination*. Konsep ini didasari oleh pemahaman bahwa kunci dari gaya hidup minim sampah adalah mencegah penggunaan barang-barang baru yang berpotensi menjadi sampah, mengurangi barang-barang yang tidak kita butuhkan, serta memilah dan mengolah kembali sisa konsumsi kita (*Sustaination*, 2019).

## **METODOLOGI**

Perancangan instalasi ini dilakukan menggunakan sebuah pendekatan yang dijabarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 1. Bagan Metodologi Desain**

Penulis memulai perancangan dengan identifikasi latar belakang permasalahan, yakni isu sampah di Indonesia. Dilanjutkan dengan pemilihan entitas dalam bentuk buku *Sustaination* yang ditulis oleh Dwi Sasetyaningtyas. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan menggunakan sumber buku, internet, serta wawancara dengan Dwi Sasetyaningtyas secara daring pada 28 September 2020. Analisis data dilakukan untuk menyusun *creative brief*, mencari referensi visual, serta menentukan alur instalasi. Selanjutnya akan ada proses eksplorasi visual dan perancangan desain, yang akhirnya diolah menjadi mockup desain dan prototype instalasi.

## **PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Data**

*Sustaination* merupakan sebuah buku pengetahuan yang bertujuan untuk memperkenalkan gaya hidup berkelanjutan dan minim sampah. Dwi Sasetyaningtyas, penulis buku ini, melihat pentingnya menerapkan gaya hidup minim sampah di masa kini karena sampah telah menjadi isu besar, bukan hanya di Indonesia, melainkan di seluruh dunia. Tanpa penanganan yang baik, akan ada lebih banyak plastik daripada ikan di laut pada tahun 2050 (UN Environment, 2018). Melalui buku ini, Dwi Sasetyaningtyas menghadirkan informasi tentang gaya hidup berkelanjutan. Harapannya, informasi dalam buku ini bisa menjadi bahan diskusi tentang masalah lingkungan yang bisa diangkat dalam perbincangan sehari-hari dengan teman atau keluarga. Dengan adanya perbincangan tersebut, Dwi Sasetyaningtyas berharap akan teretus lebih banyak aksi yang mengatasi isu sampah, dimulai dari diri sendiri dan lingkup terkecil masyarakat, yaitu rumah tangga (Sustaination, 2019). Buku ini dibagi menjadi dua belas bab yang membahas mengenai isu sampah, gaya hidup minim sampah, jenis-jenis plastik dan alternatifnya, cara mengurangi sampah dari dapur, dan sebagainya. Beberapa bab bersifat informatif, menyajikan informasi yang disertai hasil penelitian mengenai isu sampah serta data-data ilmiah yang mendukung. Misalnya, riset dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan mengenai produksi sampah di Indonesia, serta penjelasan mengenai senyawa yang seringkali digunakan dalam produk sehari-hari seperti paraben, phthalates, triclosane, dan sebagainya. Beberapa bab lainnya bersifat aplikatif, menunjukkan penerapan gaya hidup minim sampah yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, disertai dengan konten *Do It Yourself (DIY)* yang

menunjukkan langkah-langkah untuk melakukan beberapa hal seperti cara membuat kompos, *eco-enzyme*, sabun lerak, dan sebagainya.

Penulis memilih untuk memvisualisasikan beberapa bagian yang aplikatif dari buku ini dalam bentuk instalasi, yakni Bab 1: Sampah sebagai Masalah Lingkungan, Sosial, dan Kesehatan, serta konsep 6R (*Rethink, Refuse, Reuse, Reduce, Recycle, Rot*) yang dibahas pada Bab 2: Mengenal Gaya Hidup Minim Sampah, disertai dengan beberapa contoh praktis dari beberapa bagian bab lainnya. Kedua bagian ini dinilai sesuai untuk memperkenalkan gaya hidup minim sampah yang mendasar kepada audiens yang belum akrab dengan gaya hidup ini. Bab 1 dipilih sebagai dasar untuk menjelaskan kepada audiens mengenai pentingnya peduli pada lingkungan. Dilanjutkan dengan konsep 6R untuk menunjukkan pola pikir ramah lingkungan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah penjabaran struktur konten yang akan ditampilkan pada instalasi:

**Tabel 1. Struktur Konten Yang Akan Divisualisasi**

Bag.	Fokus	Sumber	Jenis Bab	Isi
1	Latar Belakang	Bab 1	Informatif	Penjelasan mengenai isu sampah dan cara mengatasinya dimulai dari diri sendiri
2	<i>Rethink</i>	Bab 2	Informatif	Apakah kita benar-benar membutuhkan barang tsb?
		Bab 3	Aplikatif	Skema "Berpikir sebelum membeli"
3	<i>Refuse</i>	Bab 2	Informatif	Menolak barang-barang yang berpotensi menjadi sampah.
		Bab 3	Aplikatif	Plastik sekali pakai (kantong belanja plastik, sedotan, makanan, minuman kemasan)
			Aplikatif	Makanan berlebihan
			Aplikatif	Barang gratis / diskon yang tidak diperlukan
4	<i>Reduce</i>	Bab 2	Informatif	Mengurangi penggunaan barang-barang yang tidak dibutuhkan
		Bab 3	Aplikatif	Kurangi penggunaan plastik dengan membawa alat makan dan tas belanja sendiri
		Bab 8	Informatif & Aplikatif	Eco-swap perawatan tubuh & pembersih rumah
		Bab 10	Aplikatif	Eco-swap dalam pengiriman
5	<i>Reuse</i>	Bab 2	Informatif	Gunakan kembali / alihfungsikan barang yang kita punya di rumah
		Bab 3	Aplikatif	Olah baju bekas menjadi kain lap / reusable cotton pad
		Bab 5	Aplikatif	Olah sisa organik menjadi eco enzyme / kaldu sayuran
		Bab 9	Aplikatif	Olah baju lama menjadi model baru
6	<i>Recycle</i>	Bab 2	Informatif	Daur ulang
		Bab 6	Aplikatif	Pilah sampah dan kirim ke bank sampah
7	<i>Rot</i>	Bab 2	Informatif	Mengenal kompos
		Bab 5	Aplikatif	Cara membuat kompos

Pada wawancara tanggal 28 September 2020, Dwi Sasetyaningtyas membagikan latar belakang penulisan buku ini. Awalnya, beliau banyak menulis tentang

pengalamannya menjalankan gaya hidup ramah lingkungan di sebuah *blog* dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat. Namun beliau sadar bahwa tidak semua orang tertarik untuk membaca tulisan di *blog*, sehingga beliau mulai mengembangkan *Sustaination* menjadi *e-commerce* yang menjual produk ramah lingkungan, sambil tetap mengedukasi lewat Instagram, podcast #SustainTalks di Spotify, dan akhirnya melalui buku *Sustaination* yang dirilis pada tahun 2019 silam. Dwi Sasetyaningtyas percaya bahwa semua orang dapat memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan, sehingga beliau terus melakukan inovasi dan eksplorasi untuk menjangkau audiens yang beragam melalui berbagai medium. Proyek perancangan instalasi ini sejalan dengan aspirasi Dwi Sasetyaningtyas, dan dirancang sebagai eksplorasi medium untuk memberikan pengalaman baru bagi audiens dalam mempelajari gaya hidup minim sampah. Dengan adanya semakin banyak medium yang membahas mengenai isu lingkungan, akan ada lebih banyak orang yang sadar akan pentingnya isu sampah dan melakukan usaha-usaha untuk mengatasinya.

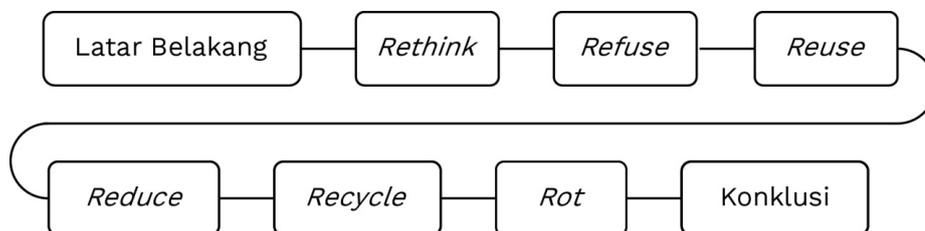
### Eksplorasi Desain

Instalasi ini akan menggunakan konsep *enchantments*, yakni ruang yang dibangun secara spesifik untuk menciptakan sebuah dunia imajiner bagi audiens. Ruang ini dapat memberi sebuah dimensi psikologis yang memungkinkan audiens untuk lebih menghayati dan memahami makna dari karya tersebut (Rosenthal, 2003).



Gambar 2. Contoh Karya Instalasi Berkonsep *Enchantments*: Cardboard Kitchen (Garland, 2014)

Secara sederhana, instalasi akan dibagi menjadi delapan pos yang menjelaskan tentang latar belakang gaya hidup minim sampah dan penerapannya dalam konsep 6R secara berurutan, seperti yang dijabarkan dalam bagan berikut:



Gambar 3. Rencana Alur Instalasi

Untuk menyampaikan pesan yang terarah, instalasi ini menggunakan tiga kata kunci, yakni: interaktif (memberikan aktivitas yang melibatkan audiens), mudah (menunjukkan bahwa gaya hidup minim sampah dapat dilakukan secara mudah

dan sederhana), dan sehari-hari (menunjukkan bahwa gaya hidup minim sampah dekat dengan kehidupan sehari-hari audiens).

Penulis mengajukan dua konsep visual yang menggunakan ketiga kata kunci tersebut:

1. Indonesia Tempo Doeloe: Instalasi dalam bentuk rumah sederhana tempo dulu dengan objek sehari-hari yang dapat diterapkan pada masa kini. Gaya visual juga mengambil referensi dari poster khas tahun 1950-an.



**Gambar 4. Referensi Instalasi dengan Dasar Kayu (Lzf, 2016)**



**Gambar 5. Gaya Visual Iklan Tempo Dulu (Sunlight, 1950)**

2. Museum: Menampilkan barang-barang dalam kehidupan sehari-hari audiens dan (alternatif yang ramah lingkungan) layaknya barang dalam museum untuk meningkatkan kesadaran audiens akan produk yang mereka pakai.



**Gambar 6. Ilustrasi Museum (Kim, 2017)**



3. Untuk merancang karya seni instalasi, kumpulkan data dari sumber yang terpercaya dan relevan dengan isu yang dibahas, lalu rancang konsep dengan mempertimbangkan target audiens, lokasi, dan material agar instalasi dapat dibangun dengan tujuan yang jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, Tiara A. (2020). *Menteri LHK: Timbunan Sampah di Indonesia Tahun 2020 Capai 67,8 Juta Ton*. Retrieved September 13, 2020, from <https://news.detik.com/berita/d-5046558/menteri-lhk-timbunan-sampah-di-indonesia-tahun-2020-capai-678-juta-ton>

Riset: 24 Persen Sampah di Indonesia Masih Tak Terkelola. (2018). Retrieved September 13, 2020, from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180425101643-282-293362/riset-24-persen-sampah-di-indonesia-masih-tak-terkelola>

Nazri, Muhammad. (2019). *Pentingnya Edukasi Soal Sampah Plastik Sejak Dini*. Retrieved September 13, 2020, from <https://lifestyle.okezone.com/read/2019/07/31/196/2086066/pentingnya-edukasi-soal-sampah-plastik-sejak-dini>

Heskett, J. (2005). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Sasetyaningtyas, Dwi. (2019). *Sustainability: Zero Waste Bukan Hanya Tentang Mengganti Sedotan Plastik*. Solo: Metagraf.

Mommiesdaily. (2019). *Dwi Sasetyaningtyas, "Saya Orangnya Haus akan Ilmu"*. Retrieved September 13, 2020, from <https://mommiesdaily.com/2019/06/11/dwi-sasetyaningtyas-saya-orangnya-haus-akan-ilmu/>

Goodreads. (2020). *Sustainability: Zero Waste Bukan Hanya Tentang Mengganti Sedotan Plastik by Dwi Sasetyaningtyas*. Retrieved September 13, 2020, from <https://www.goodreads.com/book/show/51277933-sustainability>

Tate. (2020). *Installation Art*. Retrieved September 13, 2020, from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

UN Environment. (2018). *Our planet is drowning in plastic pollution*. Retrieved October 3, 2020, from <https://www.unenvironment.org/interactive/beat-plastic-pollution/>

Lucie-Smith, Edward. (1984). *Thames & Hudson Dictionary of Art Terms*. London: Thames and Hudson.

Reiss, Julie H. (1999). *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Massachusetts: The MIT Press.

Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. Boston: Clark Baxter.

Schaefer, Janek. (1994). *6 Elements of Installation*. Retrieved October 6, 2020, from <https://www.audioh.com/press/6elements.html>

Reinstallingrural. *Installation Types*. Retrieved October 5, 2020, from <https://reinstallingrural.wordpress.com/intro-to-installation/four-types-of-installations/>

Rosenthal, Mark. (2003). *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. Munich: Prestel Publishing.

Chick, A., & Micklethwaite, P. (2011). *Design for Sustainable Change: How Design and Designers Can Drive the Sustainability Agenda*. Switzerland: Ava Publishing.

Garland, Angie. *Cardboard Kitchen*. April 11, 2014. <https://www.behance.net/gallery/16006313/Cardboard-Kitchen>

Kim, Juliette. "Pretty Ugly Exhibition." Behance, February 12, 2017. <https://www.behance.net/gallery/46379529/Pretty-Ugly-Exhibition>