

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU
CERITA-CERITA DALAM *UPCYCLE SIGNAGE***



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

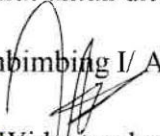
**TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU
CERITA-CERITA DALAM *UPCYCLE SIGNAGE***



**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2018**

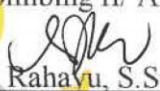
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul: **PERANCANGAN BUKU CERITA-CERITA DALAM UPCYCLE SIGNAGE**, diajukan oleh Ahmad Fariduddin Ghani, NIM 1112140024, Prgram Studi Desain Komunkiasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Anggota

FX Widyatmoko, M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
NIP 19740730 199802 2 001

Cognate/ Anggota


Drs. Muhammad Umar Hadi, MS.
NIP 19580824 198503 1 002

Ketua Program Studi DKV/ Anggota


Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP 19770315 200212 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002



"Kasih Sayang Tanpa Kekuatan Adalah Kelemahan, Sedangkan Kekuatan Tanpa Kasih Sayang Adalah Kedzaliman"

-- Shorinji Kempo --

Teruntuk para pembuat upcycle signage, khususnya yang tidak ingin diketahui nama pembuatnya...



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Fariduddin Ghani
NIM : 1112140024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

PERANCANGAN BUKU CERITA-CERITA DALAM *UPCYCLE SIGNAGE*, Karya penciptaan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Ahmad Fariduddin Ghani

112140024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Fariduddin Ghani
NIM : 1112140024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi penghargaan ilmu pengetahuan saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN BUKU CERITA-CERITA DALAM *UPCYCLE SIGNAGE***.

1. Memberikan hak royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi penghargaan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan dan mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan karya tugas akhir saya dalam bentuk *soft copy* tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari bentuk tuntutan hukum.

Demikian pernyataan yang telah saya sampaikan dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

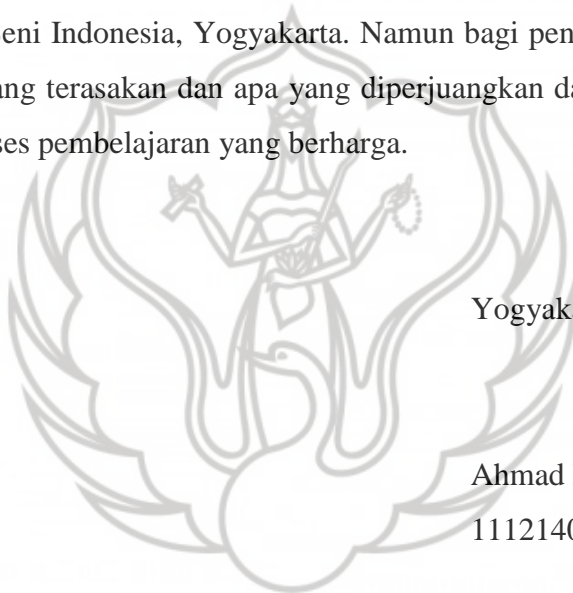
Ahmad Fariduddin Ghani

1112140024

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, dan atas segala bantuan, hidayah, serta inayah-Nya, karya ini mampu penulis selesaikan dengan sebaik-baiknya. Hal pertama penulis sampaikan yaitu rasa terima kasih teruntuk kedua orang tua saya dan segenap keluarga yang setia memberikan dukungan. Kemudian kepada segeap civitas akademika, khususnya dosen pembimbing, yang sabar menempa dan teman-teman di kampus maupun di luar kampus yang memberikan semangat.

Tugas Akhir ini dikerjakan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana seni di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Namun bagi penulis, sebenarnya lebih dari itu. Apa yang dirasakan dan apa yang diperjuangkan dalam perancangan ini, merupakan proses pembelajaran yang berharga.



Yogyakarta, 10 Juli 2018

Ahmad Fariduddin Ghani

1112140024

TERIMA KASIH

Sejak awal merancang hingga masuk bagian penyelesaian ini, tentunya tidak luput dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum., dan jajarannya.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Dr. Suastiwi, M.Des. dan jajarannya.
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
4. Ketua Program Studi DKV, Indiria Maharsi, M.Sn.
5. Pembimbing I, FX Widyatmoko, M.Sn.
6. Pembimbing II, Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
7. Seluruh jajaran dosen karyawan Desain Komunikasi Visual.
8. Para narasumber: Pak Suyitno, Pak, Mas Budi Anto, Mas Aan Yulianto, Mbak Wiwik, Pak Sus, Pak, Samuel Indratma, Dwi Mariantono, Mas Kwat , dan Kiky. Terima kasih banyak telah mau berbagi pengalaman.
9. Teman-teman kontrakan Umahmepi, Druwo *Art Space*, dan Sastrasewu: Budi, Trio (Semprong), Rian, Adit (Pakdhe), Eli, Alien, dan Jack, Cak Udin, Kirno, Guntur, Choir (Max) dan Adi.
10. Tri Mukti Yuliana yang menemani penulis jalan-jalan.
11. Teman-teman Kandhank-Kambink (2011).
12. Teman-teman SASENITALA Konservasi Alam & Budaya.
13. Teman-teman Rell Kopi, Gresik.
14. Teman-teman DKV angkatan 2011: Akar Pohon.
15. Antonia Printer

Penulis menyadari bahwa dalam karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Bagi penulis mungkin keliru, bagi orang lain mungkin benar. Bagi penulis mungkin benar, bagi orang lain keliru. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca. Semoga karya perancangan ini dapat memberikan sumbangsih dalam dunia desain dan lingkungan.

ABSTRAK

Dalam era globalisasi ekonomi dan informasi seperti saat ini, konsumsi masyarakat kian bertambah dan tak bisa dihindari, limbah dari konsumsi barang industri pun kian bertambah. Perancangan ini berangkat dari ilmu desain komunikasi visual sebagai ilmu pemecah masalah sehari-hari dan mengoptimalkan lingkungan sekitar yang selanjutnya akan digunakan sebagai pondasi untuk mengamati kembali proses mendesain di tengah ruang yang terdapat banyak limbah konsumsi.

Perancangan buku ini hendak membagi cerita-cerita di balik proses pembuatan karya desain berupa *upcycle signage*/ plakat/ rambu yang pernah penulis jumpai di lingkungan sekitar penulis, sedikitnya dari cara pandang desain, lingkungan dan kebudayaan. Upaya ini selain untuk memahami dan memperkaya metode mendesain, memberi inspirasi kreasi dari barang bekas, juga sebagai apresiasi terhadap karya *upcycle signage* yang telah ada sebagai simbol kemandirian masyarakat.

Langkah awal perancangan ini adalah mengumpulkan data. Penulis mengumpulkan karya-karya yang dikerjakan dengan cara *upcycle* dalam bentuk media komunikasi (*signage*) yang pernah penulis jumpai secara langsung. Setelah mengelompokkan sesuai jenis *signage*, yaitu memasuki tahap analisis data lapangan dengan penerapan contoh karya. Dalam setiap tema sekitar terdapat satu sampai dua karya. Di tahap ini, penulis mengulas karya yang sudah dipilih seturut jenis *signage* dengan kaca mata lingkungan dan kebudayaan. Tahap ketiga yaitu tahap merancang buku yang mengulas kedalaman karya *signage* dari barang bekas.

Di sini dapat penulis simpulkan bahwa pengolahan barang bekas sebagai *signage* yang telah penulis wawancarai bukanlah sebuah karya yang dibuat karena sekedar iseng. Karya-karya tersebut mempunyai tujuan yang serius, meski terkadang dikemas dalam bentuk yang lucu dan ala-kadar-nya.

Kata kunci: *Upcycle, signage, sustainable, ekoefisiensi*, rambu, plakat, desain, lingkungan, daya, hidup, seni rupa, mandiri.

ABSTRACT

Nowadays, in this globalization of economic and information era, mass consumption grow up fast and cannot be avoided, moreover, the waste from consuming industrial goods have increase too. The main idea here was came up from study of visual communication design as a way to solve everyday problems and optimizing our environment. This could be an idea to evaluate the process of design over spaces that have so many industrial waste.

This book shared stories behind the making of upcycle signage/placard which I found around my neighborhood in design perspective and culture. From this research, I found that there are methods that have not been taught in class like they did out there. This book was designed for, aside of understanding designing method and form, but also giving inspiration to create something new from waste. This also an appreciation to upcycle signage product as a symbol of people independency.

Book's content were collected from several product which made by upcycling waste to become a signage. These data are categorized by signage type then be anylized. Every type there is one or two product. In this stage, products were reviewed and discussed through cultural studies. And the last step was designing the book.

After researching, I could say that processing waste and make them to become a signage is not a thing that made without a purpose. These products have serious purpose even it seems have no effort and sometimes hilarious.

Keyword: Upcycle, Signage, sustainable, ecorficiency, *rambu*, signage, placard, design, environment, potency, life, visual art

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 (Dok pribadi).....	9	Gambar 40 (Jembatan Edukasi Siluk)	47
Gambar 2 (Dok pribadi).....	10	Gambar 41 (Jembatan Edukasi Siluk)	47
Gambar 3 (Dok pribadi).....	10	Gambar 42 (Jembatan Edukasi Siluk)	48
Gambar 4 (Dok pribadi).....	11	Gambar 43	49
Gambar 5 (Sanyoto, 2010, 23).....	19	Gambar 44 (Difoto oleh Pak Sus).....	51
Gambar 6 (Jogja Mural Forum)	21	Gambar 45 (Difoto oleh Fardah)	52
Gambar 7 (Antitank)	22	Gambar 46 (Difoto oleh Pak Sus).....	52
Gambar 8 (Dok pribadi).....	22	Gambar 47 (Sasenitala)	54
Gambar 9 (Dok pribadi).....	22	Gambar 48 (Sasenitala)	54
Gambar 10 (Dok pribadi).....	23	Gambar 49 (Sasenitala)	56
Gambar 11 (Jogja Mural Forum)	23	Gambar 50 (Dok pribadi)	56
Gambar 12 (Jogja Mural Forum)	24	Gambar 51 (Dok pribadi)	57
Gambar 13 (Dok pribadi).....	26	Gambar 52 (Dok pribadi)	57
Gambar 14 (Dok pribadi).....	26	Gambar 53 (Dok pribadi)	58
Gambar 15 (Dok pribadi).....	27	Gambar 54 (<i>Screenshot Windows</i>).....	67
Gambar 16 (Dok pribadi).....	28	Gambar 55 (Dok pribadi)	68
Gambar 17 (Dok pribadi).....	28	Gambar 56 (Dok pribadi)	68
Gambar 18 (Dok pribadi).....	31	Gambar 57 (Dok pribadi)	69
Gambar 19 (Dok pribadi).....	31	Gambar 58 (Dok pribadi)	69
Gambar 20 (Dok pribadi).....	32	Gambar 59 (Dok pribadi)	73
Gambar 21 (Dok pribadi).....	33	Gambar 60 (Dok pribadi)	74
Gambar 22 (Dok pribadi).....	33	Gambar 61 (Dok pribadi)	74
Gambar 23 (Dok pribadi).....	34	Gambar 62 (Dok pribadi)	77
Gambar 24 (Dok pribadi).....	34	Gambar 63 (Dok pribadi)	78
Gambar 25 (Dok pribadi).....	35	Gambar 64 (Dok pribadi)	78
Gambar 26 (Dok pribadi).....	36	Gambar 65 (Dok pribadi)	79
Gambar 27 (Dok pribadi).....	36	Gambar 66 (Dok pribadi)	79
Gambar 28 (Dok pribadi).....	37	Gambar 67 (Dok pribadi)	80
Gambar 29 (Dok pribadi).....	38	Gambar 68 (Dok pribadi)	80
Gambar 30 (Dok pribadi).....	38	Gambar 69 (Dok pribadi)	81
Gambar 31 (Dok pribadi).....	39	Gambar 70 (Dok pribadi)	81
Gambar 32 (Sasenitala).....	41	Gambar 71 (Dok pribadi)	82
Gambar 33 (Sasenitala).....	41	Gambar 72 (Dok pribadi)	82
Gambar 34 (Sasenitala).....	42	Gambar 73 (Dok pribadi)	83
Gambar 35 (Sasenitala).....	42	Gambar 74 (Dok pribadi)	83
Gambar 36 (Sasenitala).....	43	Gambar 75 (Dok pribadi)	84
Gambar 37 (Sasenitala).....	43	Gambar 76 (Dok pribadi)	84
Gambar 38 (Jogja Mural Forum)	44	Gambar 77 (Dok pribadi)	85
Gambar 39 (Dok pribadi).....	45	Gambar 78 (Dok pribadi)	85

Gambar 79 (Dok pribadi).....	86	Gambar 103 (Dok pribadi)	98
Gambar 80 (Dok pribadi).....	86	Gambar 104 (Dok pribadi)	98
Gambar 81 (Dok pribadi).....	87	Gambar 105 (Dok pribadi)	99
Gambar 82 (Dok pribadi).....	87	Gambar 106 (Dok pribadi)	99
Gambar 83 (Dok pribadi).....	88	Gambar 107 (Dok pribadi)	100
Gambar 84 (Dok pribadi).....	88	Gambar 108 (Dok pribadi)	100
Gambar 85 (Dok pribadi).....	89	Gambar 109 (Dok pribadi)	101
Gambar 86 (Dok pribadi).....	89	Gambar 110 (Dok pribadi)	101
Gambar 87 (Dok pribadi).....	90	Gambar 111 (Dok pribadi)	102
Gambar 88 (Dok pribadi).....	90	Gambar 112 (Difoto oleh Ana).....	103
Gambar 89 (Dok pribadi).....	91	Gambar 113 (Difoto oleh Ana).....	103
Gambar 90 (Dok pribadi).....	91	Gambar 114 (Difoto oleh Ana).....	104
Gambar 91 (Dok pribadi).....	92	Gambar 115 (Difoto oleh Ana).....	104
Gambar 92 (Dok pribadi).....	92	Gambar 116 (Dok pribadi)	105
Gambar 93 (Dok pribadi).....	93	Gambar 117 (Difoto oleh Ana).....	105
Gambar 94 (Dok pribadi).....	93	Gambar 118 (Difoto oleh Ana).....	106
Gambar 95 (Dok pribadi).....	94	Gambar 119 (Dok pribadi)	110
Gambar 96 (Dok pribadi).....	94	Gambar 120 (Difoto oleh Ana).....	113
Gambar 97 (Dok pribadi).....	95	Gambar 121 (Difoto oleh Ana).....	113
Gambar 98 (Dok pribadi).....	95	Gambar 122 (Difoto oleh Ana).....	114
Gambar 99 (Dok pribadi).....	96	Gambar 123 (Difoto oleh Ana).....	114
Gambar 100 (Dok pribadi).....	96		
Gambar 101 (Dok pribadi).....	97		
Gambar 102 (Dok pribadi).....	97		

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Metode Identifikasi Data	5
H. Konsep Perancangan.....	6
I. Skematika Perancangan	6
BAB II.....	8
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Tinjauan Media Komunikasi (<i>Signage</i>).....	8
1. Pengertian Rambu (<i>Sign</i>) Sebagai Bahasa Ungkap	8

2.	Pengertian <i>Signage</i>	9
3.	<i>Upcycle Signage</i> Dalam Konteks Kebudayaan.....	11
4.	<i>Signage</i> Dalam Penghayatan Ruang	12
5.	Manfaat <i>Signage</i> dan Karakteristiknya Dalam Kehidupan Sehari-hari	13
6.	Unsur Desain dan Unsur Ruang Dalam <i>Signage</i>	14
7.	Komposisi Warna Dalam <i>Upcycle Signage</i>	17
8.	Bahasa Komunikasi Visual	20
9.	Bahasa <i>Signage</i> Dalam Aturan-aturan dan Fungsi Sosial.....	21
B.	Ekofisiensi Desain	24
C.	<i>Upcycle</i> : Kreasi yang Memperpanjang Usia Produk.....	25
D.	Instalasi Lakalantas Untuk Meminimalisir <i>Blank Spot</i> (Ruas Jalan Magelang, Sleman-DIY)	28
E.	<i>GARDU ACTION</i> (<i>Garbage Care and Education Action</i>): Pantai Indah Tanpa Sampah	30
F.	Kampungku Bukan Sirkuit: <i>Signage</i> di Desa Sawit	35
G.	Tuk Babon dan Menumpuknya Sampah Botol Plastik	39
H.	Kode Pos <i>Art Project</i> : Lokalitas Yogyakarta dalam Plang Kampung	43
I.	Jembatan Edukasi Siluk: <i>Ojo Isin Tumindhak Becik</i>	45
J.	Babad Alas Mentaok: Tugu Rongsokan VolksWagen	48
K.	<i>Signage</i> TK Pelangi: Pelangi di Lingkar Ban Truk	51
L.	<i>Banner</i> Bekas Wisudawan/Wisudawati Sasenitala.....	53
M.	<i>Signage</i> berdasarkan teknik pemasangan	56
1.	Pemasangan Dengan Cara Dipancang	56
2.	Pemasangan Dengan Cara Digantung.....	56
3.	Pemasangan dengan cara dilas	57
4.	Pemasangan Dengan Cara Dipaku	57
5.	Pemasangan Dengan Cara Dirajut	58
N.	<i>Signage</i> Berdasarkan Karakteristik Ruang dan Materialnya	58

O. Membuat <i>Signage</i> yang Baik.....	59
P. Menyimpul Pola Kerja Pembuatan <i>Upcycle Signage</i>	60
Q. Perancangan Buku: “Cerita-Cerita dalam <i>Upcycle Signage</i> ”	60
KONSEP PERANCANGAN.....	63
A. Konsep Komunikasi.....	63
1. Tujuan Perancangan.....	63
2. Strategi Komunikasi.....	63
BAB IV	73
VISUALISASI.....	73
A. Proses Visualisasi	73
1. Sketsa Manual.....	73
2. Proses Digitalisasi.....	77
BAB V	108
PENUTUP	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	113



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu fungsi desain yaitu membantu manusia untuk mengoptimalkan lingkungan sekitarnya. Setidaknya begitulah yang penulis tangkap dari pengalaman mendesain di dalam maupun di luar ruang akademik. Desain bukan hanya perihal memproduksi bahasa visual yang sanggup dicerna oleh khalayak, tapi juga sekaligus mengangkat martabat khalayak. Seperti yang diungkapkan Andry Masri:

“...Desain adalah salah satu perangkat budaya yang dapat mengantarkan masyarakat menjadi mampu mandiri, karena desain merupakan bidang yang bersifat integral, dan akan mengakar dari sesuatu yang sesuai dengan potensi diri sendiri, berangkat dari nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakatnya sendiri, sehingga secara langsung akan mampu mempertahankan nilai-nilai tersebut karena akan selalu diekspresikan melalui karya-karya desain....” (Strategi Visual, 2010, hal viii)

Dalam idealisme ini, desainer dituntut melihat ‘saat ini’ dan ‘ke depan’ secara jeli ketika membuat karya. Ketercerabutan karya desain dari nilai-nilai lingkungan sekitarnya akan beresiko membuat lingkungan menjadi boros bahkan vulgar karena tidak muncul keoptimalan baik dari sisi bahan material atau sisi komunikasi. Ketika desainer membuat media komunikasi (*signage*) dimana lokasi tersebut banyak anak-anak kecil misalnya, sangat tidak disarankan menggunakan material keras yang bersudut tajam dalam ukuran yang rendah. Sudut tajam tersebut bisa melukai anak-anak kecil yang sedang bermain di sekitarnya. Dalam hal ini, desainer tidak sekedar membuat petunjuk jalan agar lokasi yang dituju mudah ditemukan, namun juga bisa

mengoptimalkan ruang sekitarnya menjadi lebih positif, yaitu membangun ruang yang ramah terhadap anak-anak.

Salah satu masalah yang cukup serius di era perkembangan industri yang pesat seperti saat ini adalah penurunan mutu lingkungan hidup. Perkembangan industri yang dengan masif memproduksi barang-barang konsumsi, seringkali tanpa diimbangi dengan wacana pasca-produksi. Ketidakseimbangan tersebut berakibat pada banyaknya sampah non-organik yang menimbun bahkan sampai pada taraf membahayakan ekosistem. Menurut data dari Balai Lingkungan Hidup Yogyakarta, jumlah sampah konsumsi di Yogyakarta bisa mencapai 210-220 ton per hari yang masih dapat bertambah saat musim liburan.¹ Melihat hal ini penulis sebagai desainer merasa perlu untuk berperan serta dalam peningkatan kualitas mutu lingkungan hidup.

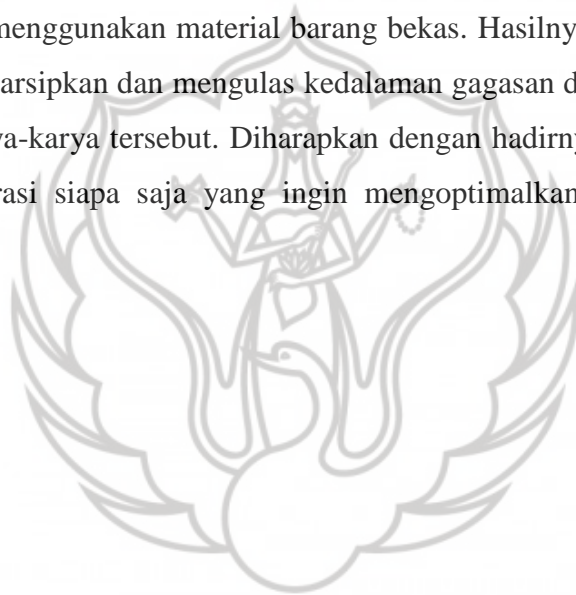
Desain komunikasi visual sebagai ilmu yang senantiasa menawarkan solusi efektif sehari-hari, perlu kiranya (mengingat semakin banyaknya sampah konsumsi non-organik) menggunakan pendekatan yang ramah lingkungan (ekologis) dalam metode berkaryanya. Sebenarnya hingga saat ini perkembangan wacana ekologi sudah cukup baik. Cukup banyak lembaga pendidikan tingkat dasar hingga pendidikan tinggi yang memasukan praktek ekologi dalam kurikulumnya. Namun ada beberapa hal yang menghalangi meluasnya praktik ekologis. Yang pertama ialah masih banyak kekuasaan berlandaskan kepentingan ekonomi. Segala praktik kebudayaan yang dianggap tidak menghasilkan pemasukan ekonomi masih dipandang sebelah mata. Hal ini berefek pada kurangnya eksperimen ekologis yang berlandaskan 'permainan'. Yang kedua, adalah persepsi terhadap alam di mata manusia yang dimana manusia masih beranggapan sebagai makhluk dominan di alam. Dalam kenyataannya manusia justru hanya sebagian kecil dari alam yang luas. Persepsi ini berkembang pesat di era modern.

Melihat kedua persoalan tersebut, penting kiranya mencari dan menawarkan cara-cara baru agar dapat menginspirasi masyarakat yang prihatin guna meluaskan praktik ekologis. Khusus hal ini, penulis sebagai

¹ <http://jogja.tribunnews.com/2016/02/07/lipsus-sampah-dari-kota-yogya-terbesar-masuk-piyungan>. Diakses pada 3 November 2017 pukul 06.15.

desainer yang suka berjalan-jalan ke pasar loak, akan mengupas rambu (*signage*) dari barang bekas yang penulis jumpai untuk dikumpulkan dan dipelajari sebagai perkembangan ilmu ekologis lebih lanjut. Karya-karya tersebut tidak hanya dibuat oleh akademisi desain yang mengenyam pendidikan desain secara formal saja, namun juga dikerjakan oleh orang biasa tanpa pendidikan desain yang formal dan beranggapan bahwa rambu tersebut perlu ada.

Menurut hemat penulis, karya-karya rambu yang menggunakan barang bekas dapat diapresiasi guna mencari kedalaman wujud dan gagasan desain komunikasi visual. Dalam perancangan ini, penulis akan mengumpulkan beberapa rambu-rambu (yang penulis pernah jumpai secara langsung) dibangun menggunakan material barang bekas. Hasilnya berupa sebuah buku yang mengarsipkan dan mengulas kedalaman gagasan dan imaji yang muncul dalam karya-karya tersebut. Diharapkan dengan hadirnya buku tersebut, bisa menginspirasi siapa saja yang ingin mengoptimalkan lingkungannya untuk berkreasi.



B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku “Kumpulan Cerita dalam Upcycle Signage” merespon lingkungan secara optimal dan sanggup memberikan inspirasi kepada pembacanya untuk bermain/berkreasi menggunakan material barang bekas (residu Industri)?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan adalah mengumpulkan dan mengulas beragam imaji dan gagasan pada karya *upcycle* sebagai bentuk media komunikasi (*signage*) dalam wujud buku. Karya-karya yang diulas dalam perancangan tugas akhir ini merupakan karya yang pernah penulis jumpai secara langsung dalam kurun waktu maksimal empat tahun lalu. *Signage* yang diulas dalam perancangan ini dibatasi pada lingkup ruang: perkampungan, perkotaan, dan alam bebas (pantai dan gunung) yang pernah penulis jumpai secara langsung di lapangan.

Karya yang akan dipilih merupakan karya yang dapat mewakili keberadaan karya yang serupa. Misalkan *signage* rambu Lalulintas, cukup diterapkan satu contoh saja (maksimal dua).

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini pada mulanya ingin memberikan apresiasi terhadap penggunaan material bekas sebagai *signage* dengan menelusuri dan memahami citarasanya. Kedua, mencari keragaman gagasan dan imaji untuk perkembangan disain komunikasi visual yang ramah lingkungan (ekologis) untuk meningkatkan mutu lingkungan hidup. Ketiga, mencoba menyebarluaskan salah satu metode desain dalam menyikapi lingkungan sekitar yang banyak memproduksi limbah industri

E. Manfaat Perancangan

Bagi masyarakat umum, diharapkan mampu memberi inspirasi dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar dengan bermain/berkreasi menggunakan barang bekas.

Sedangkan bagi akademisi desain, diharapkan karya perancangan tugas akhir ini bisa menambah wawasan baru yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

Untuk praktisi desain, diharapkan dapat menambah keragaman metode yang ramah lingkungan dalam menciptakan karya desain.

F. Metode Perancangan

Langkah awal perancangan ini adalah mengumpulkan data. Penulis mengumpulkan karya-karya yang dikerjakan dengan cara *upcycle* dalam bentuk media komunikasi (*signage*) yang pernah penulis jumpai secara langsung. Setelah mengelompokkan sesuai jenis *signage*, yaitu memasuki tahap analisis data lapangan dengan penerapan contoh karya. Dalam setiap tema sekitar terdapat satu sampai dua karya. Di tahap ini, penulis mengulas karya yang sudah dipilih seturut jenis *signage* dengan kaca mata kebudayaan. Tahap ketiga yaitu tahap merancang buku yang mengulas kedalaman karya *signage* dari barang bekas.

G. Metode Identifikasi Data

Pada tahap awal, penulis langsung turun ke lapangan untuk mengecek secara langsung keberadaan *signage*.

Setelah melakukan cek lapangan, penulis meverifikasi melalui wawancara pada: sumber pertama ialah yang terlibat langsung dalam proses pembuatan *signage*.

Selanjutnya di tahap ketiga, yaitu mewawancarai sumber kedua, yaitu orang-orang yang berada di sekitaran *signage*. Dalam wawancara ini diharapkan dapat memperkaya cara pandang terhadap *signage* dari luar ruang akademik desain.

Di tahap keempat, penulis mewawancarai sumber ketiga, yaitu para pakar dan praktisi desain komunikasi visual. Selain wawancara, di tahap keempat ini penulis juga melakukan studi pustaka untuk menggali pengalaman dari para pakar desain komunikasi visual.

Dalam menganalisis data yang sudah didapat, penulis menggunakan teori kebudayaan dalam Wastu-Citra dan teori ekoefisiensi desain.

Pada tahap terakhir yaitu memverifikasi tulisan yang telah disusun oleh penulis kepada para sumber yang pernah penulis wawancarai.

H. Konsep Perancangan

Dalam tugas akhir perancangan ini, penulis berkarya dengan cara 'mengarsipkan' karya yang pernah dibuat oleh penulis maupun dibuat oleh orang-orang di sekitar penulis.² Buku tersebut, nantinya akan mengumpulkan karya-karya *signage* dari bahan bekas yang tidak hanya dikerjakan oleh akademisi disain, tapi juga dikerjakan oleh orang-orang yang tidak mengenyam pendidikan disain secara formal. Dengan cara mengarsipkan, diharapkan tugas akhir ini selain memberi inspirasi pembaca untuk mengoptimalkan lingkungan sekitarnya, juga mampu melihat latar belakang penciptaan *sign* secara lebih luas dengan tidak hanya melalui cara pandang ruang akademisi saja. Agar perancangan buku bisa harmonis dengan konten buku, wujud buku akan menghadirkan unsur barang bekas dalam material pembuatannya.

I. Skematika Perancangan

Setelah selesai di tahap identifikasi data, penulis mulai merancang layout berupa sketsa pencil di atas kertas. Sketsa manual dipilih agar desain layout buku terasa luwes.

Pada tahap kedua, penulis mulai melayout dengan menggunakan Adobe Indesign seturut sketsa yang telah dirancang.

Setelah itu, dimulailah proses mencetak hasil rancangan. Proses cetak dalam perancangan ini menggunakan mesin *fotocopy* (hitam-putih).

Hasil *fotocopy* kemudian disusun dan dilem sedemikian rupa agar menjadi buku yang nyaman dipegang dan dibaca.

² Mengarsipkan yang dimaksud tidak hanya mengumpulkan dan menunjukkan keberadaan karya, namun juga menyertakan cerita dan latar belakang keberadaannya. Dengan begitu sifat keindahan yang dihadirkan tidak bersifat tunggal.

