

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Upcycle signage merupakan sebuah ruang kebudayaan manusia di dalam perkembangan ekonomi dan informasi yang bertujuan meningkatkan mutu kehidupan. Kenaikan mutu hidup manusia sebenarnya dapat terlihat dari berbagai hal, namun yang kerap dilupakan adalah peningkatan mutu hidup yang dibarengi dengan mutu ekosistem.

Kita dapat bercermin pada kisah Kwat dan kawan-kawan dalam mengurangi tingkah buang sampah di sungai, yaitu memasang spanduk dan hilang (entah dicabut oleh siapa) pada pagi esok. Cerita ini layaknya komedi, di sisi lain mengundang tawa, di sisi lain mengandung tragedi. Pada pelajaran ini, sebuah karya desain dalam spanduk, mempunyai retorika yang cukup membuat pembuang sampah sembarangan menjadi resah, namun di sisi lain, memasang spanduk saja tidaklah cukup menyikapi persoalan yang ada. Bagi penulis yang seorang desainer, ini menjadi pelajaran bahwa observasi dan tindakan lanjut di lapangan menjadi perlu untuk menyikapi persoalan dan menyesuaikan kondisi.

Menyesuaikan kondisi dengan bermain barang bekas, bisa dianggap dimensi yang dangkal dan sampingan dari hidup manusia. Namun sikap Pak Win meminimalisir *blank spot* dengan barang bekas seadanya, menyatakan sebaliknya, yang dianggap dangkal dan sampingan ternyata mampu masuk ke dalam kenyataan yang lebih dalam dan kaya: menghargai nyawa orang.

B. Saran

Dari semua yang telah bicarakan di muka, marilah kita meninjau kembali, apa yang dimaksud dengan kata “desain.” Kata desain kerap diartikan suatu cara memecahkan masalah. Namun apabila data lapangan mengenai jumlah sampah konsumsi sampai pada taraf membahayakan ekosistem, rumus memecahan masalah yang ada baiknya dikoreksi kembali. Di banyak perusahaan korporasi, tim para desainer duduk di kursi yang penting. Hal ini dipengaruhi karena ide-ide desainer bisa sangat mendongkrak angka penjualan produk. Sedangkan pada sektor populasi manusia di Indonesia, setiap tahun terus meningkat dan konsumsi

barang industri kian bertambah. Jika sehari saja di satu kota limbah konsumsi industri mencapai jutaan ton, bagaimana kondisi pepohonan atau hewan-hewan yang kehilangan habitatnya? Bukan bermaksud anti-pasar, karena para bijak bestari di abad-abad terdahulu juga hidup dari berdagang di pasar. Berfikir desain, baiknya juga melihat kondisi lingkungan hidup yang ada. Ini artinya, insan kreatif perlu mengasah dan memperluas imajinasinya dengan tidak bertujuan pada keindahan, tapi pada menjalin keharmonisan organik dengan lingkungan sekitar. Dengan menjalin keharmonisan tersebut, keindahan dengan sendirinya akan terpancar.

Apa yang telah penulis muat, bukalah hasil akhir dalam menyelesaikan masalah penumpukan limbah industri. Masih banyak ragam cara (peluang artistik) dalam mengoptimalkan barang bekas industri yang mengupayakan mutu lingkungan hidup agar lebih baik. Pada umumnya, pengolahan sampah sering mengacu pada 3R yaitu: *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Seiring berkembangnya waktu dan ruang industri yang melaju pesat maka prinsip *sustainable life* yang ada juga turut berkembang. Dalam wacana ekonomi dan politik, 3R tumbuh sampai 10R, diantaranya: *respect*, *refuse*, *reduce*, *reuse*, *renew*, *recycle*, *responsibility*, *rethink*, *replant*, dan *restore*. Mari bermain-main dan bersuka ria dalam mengerjakan sesuatu!



Gambar 119

Ini keadaan yang faktual nyata di lingkungan kita. Saat ini, pecinta desain ditantang turun mamantau keadaan yang ada di depan mata, membendung sikap apatis, dan membangun kesadaran ekologis sebagai metode berkarya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Andry Masry, 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Jogja Mural Forum, 2008. *Kode Pos Art Project*. Yogyakarta: Jogja Mural Forum

Merlyn Angelia, 2017. *Sign System Gunug*. Yogyakarta: Sastrasewu

Pilihahang, 2012, *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari

Sadjiman Ebdi, Sanyoto, 2010. *Nirmana – Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra

Sumbo Tinarbuko, 2009. *Iklan Politik – Dalam Realitas Media*. Yogyakarta: Jalasutra

Susanto SJ, (Editor), 2005. *Kumpulan Tulisan: Penghibur(an): masa lalu dan budaya hidup masa kini Indonesia*. Yogyakarta, Kanisius

Untung Yuwono, 2005. *Pesona Bahasa – Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia

YB Mangunwijaya, 2009. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia

Yos Suprpto, 2009. *Teknologi Tepat Guna Dalam Konteks Estetika*. Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Risalah Seminar

Endah, *Ekoefisiensi Desain*, Unika Semarang

Jejak Maya

[Http://Antitankproject.wordpress.com](http://Antitankproject.wordpress.com). Diakses pada 9 Juli 2018

[Http://Instagram.com/sasenigaya](http://Instagram.com/sasenigaya). Diakses pada 9 Juli 2018

<https://www.instagram.com/jembatanedukasisiluk>. Diakses pada 9 Juli 2018

[Http://jogja.tribunnews.com/2016/02/07/lipsus-sampah-dari-kota-yogya-terbesar-masuk-piyungan](http://jogja.tribunnews.com/2016/02/07/lipsus-sampah-dari-kota-yogya-terbesar-masuk-piyungan). Diakses pada 3 November 2017 pukul 06.15.

Wawancara

Pak Iman BS (2014)

Pak Suyitno (2017)

Pak Winarto (11 Juni 2017)

Mas Budi Anto (8 Januari 2018)

Mas Aan Yulianto (Februari 2018)

Mbak Wiwik (Februari 2018)

Pak Sus (2018)

Pak Abu (2018)

Pak Samuel Indratma (2018)

Pak Dwi Marianto (April 2018)

Mas Kwat (28 April 2018)

Kiky (3 Mei 2018)