

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VISUAL EDUKASI TENTANG *ART TOYS CULTURE* DI INDONESIA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESADARAN DAUR ULANG LIMBAH PLASTIK RUMAH TANGGA

Fadillah Ahmad Dhany¹, Novian Denny Nugraha² dan Syarip Hidayat³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
fadhany@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
syarip@telkomuniversity.ac.id*

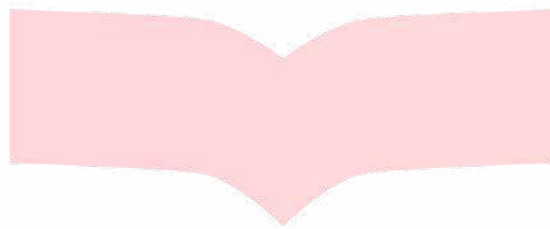
Abstrak: Permasalahan pengelolaan sampah rumah tangga di Kota Bandung masih menjadi isu yang kompleks dan menantang, terutama dalam hal edukasi dan pemanfaatan kembali limbah yang terus meningkat setiap tahunnya. Kurangnya kesadaran dan minimnya media edukatif yang menarik menjadi penghambat utama dalam upaya peningkatan partisipasi masyarakat. Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah pemanfaatan seni, khususnya melalui *art toys*, yang tidak hanya berfungsi sebagai karya seni kolektibel, tetapi juga sebagai media edukasi dan ekspresi diri yang berdampak. Komunitas Artoynesia telah mengambil peran penting dalam hal ini, dengan aktif mengadakan kegiatan seperti *Trashbash*, yaitu workshop yang mengajarkan masyarakat cara mengolah limbah rumah tangga menjadi *art toys* yang kreatif dan inspiratif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi visual yang menggabungkan budaya *art toys* dengan pesan penting mengenai pengelolaan limbah plastik rumah tangga. Melalui metode seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman publik tentang daur ulang kreatif dan mendorong masyarakat, terutama generasi muda, untuk lebih peduli dan terlibat aktif dalam solusi lingkungan yang inovatif.

Kata kunci: sampah rumah tangga, daur ulang, *art toys*, edukasi, media

Abstract: Household waste management in Bandung remains a complex issue, especially when it comes to public awareness and creative reuse. Despite various efforts, there's still a gap in how people understand and engage with sustainable waste practices. One innovative approach to bridge this gap is through art toys, not just as collectible art pieces, but as tools for education, creativity, and self-expression. The community Artoynesia has played a significant role in this

movement by hosting workshops like Trashbash, where participants learn to turn everyday plastic waste into meaningful, handcrafted art toys. This research aims to design an educational visual media that connects the vibrant culture of art toys with messages about recycling and rethinking household waste. Using interviews, observation, surveys, and document analysis, the project seeks to offer an engaging learning tool that inspires people, especially youth, to get involved in creative environmental action. Through this visual media, art becomes more than expression, it becomes a small but powerful step toward sustainability.

Keywords: household waste, recycling, art toys, education, media



PENDAHULUAN

Pada tahun 2022, Kota Bandung menghasilkan 1.594,18 ton sampah per hari, meningkat dari tahun sebelumnya. Sampah makanan menyumbang hampir setengah dari jumlah ini. Sayangnya, peningkatan volume sampah tidak diimbangi dengan sistem pengelolaan yang memadai, memicu penumpukan di TPA dan pencemaran lingkungan. Rendahnya kesadaran memilah dan mengolah sampah, terutama plastik, memperparah situasi. Menanggapi hal ini, komunitas seperti Artoynesia hadir dengan solusi kreatif melalui kegiatan edukatif seperti *Trashbash*, yang mengajak masyarakat mengolah limbah plastik menjadi *art toys*.

Kurangnya edukasi tentang pengelolaan sampah kreatif menjadi hambatan utama dalam menjaga keberlanjutan lingkungan. Meskipun program 3R telah lama diperkenalkan, partisipasi publik masih rendah. Banyak masyarakat belum mengetahui manfaat dari pengolahan sampah menjadi kerajinan tangan atau produk seni. Diperlukan pendekatan edukatif yang menarik dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam

pengelolaan limbah, termasuk dukungan dari pemerintah dan organisasi sosial.

Limbah rumah tangga memiliki potensi besar untuk dijadikan sarana edukasi dan ekspresi diri, namun belum banyak dimanfaatkan. Edukasi melalui pelatihan pemanfaatan sampah menjadi produk bernilai seni telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat. Modul kreatif seperti *ecobrick* juga menunjukkan bagaimana limbah bisa diolah menjadi media pembelajaran. Namun, integrasi antara edukasi, seni, dan pengelolaan sampah masih sangat terbatas.

Proses menciptakan karya seni dari limbah dihadapkan pada berbagai kendala seperti kontaminasi material, kurangnya fasilitas daur ulang, dan kesadaran masyarakat yang rendah. Akses terhadap limbah bersih masih sulit, dan seniman sering harus bekerja ekstra untuk menyiapkan bahan. Meski begitu, beberapa seniman berhasil menciptakan karya dari limbah plastik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga diminati pasar.

Permasalahan limbah perlu ditangani dengan pendekatan baru yang menggabungkan edukasi dan seni. Komunitas seperti *Artoynesia* menawarkan solusi lewat kegiatan seperti *Trashbash* yang mengubah sampah menjadi *art toys* bernilai estetika dan edukatif. Untuk memperluas dampaknya, media yang komunikatif dan ramah anak muda dibutuhkan. Media visual hadir sebagai media efektif karena sifatnya yang personal, murah, dan visual, menjadikannya alat penyebaran edukasi yang cocok untuk meningkatkan kesadaran akan pengelolaan limbah rumah tangga secara kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana seni *art toys* dapat berperan sebagai sarana edukasi dalam pengelolaan sampah rumah tangga. Fokus utama dari penelitian ini adalah merancang media edukatif berupa media edukasi visual yang mengangkat budaya *art toys* sebagai solusi kreatif dan komunikatif terhadap isu lingkungan, khususnya pengelolaan limbah plastik rumah tangga.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa metode. Pertama, studi literatur dilakukan untuk menelaah berbagai sumber sekunder, seperti jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, serta dokumentasi akademik terkait pengelolaan sampah, perkembangan seni *art toys*, dan peran komunitas kreatif dalam membangun kesadaran lingkungan. Studi ini memberikan landasan teoritis dan kontekstual yang penting untuk merancang strategi dan konten media edukatif.

Kedua, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas Artoynesia serta seniman *art toys*. Wawancara ini bertujuan untuk menggali wawasan langsung mengenai praktik pemanfaatan limbah sebagai karya seni, tantangan teknis dan sosial yang mereka hadapi, serta pandangan mereka terhadap *art toys* sebagai media kampanye lingkungan yang potensial.

Metode ketiga adalah observasi partisipatif, di mana peneliti mengikuti secara langsung kegiatan komunitas Artoynesia seperti workshop *Trashbash* dan pameran *art toys* berbahan limbah. Melalui observasi ini, peneliti mendapatkan pemahaman praktis mengenai proses upcycling limbah rumah

tangga, sekaligus melihat dampak edukatif kegiatan tersebut terhadap peserta dan audiens.

Selain itu, peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada masyarakat, khususnya individu berusia 17–25 tahun yang aktif di media sosial. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman, kesadaran, dan respon mereka terhadap penggunaan *art toys* sebagai media edukatif dalam isu pengelolaan sampah rumah tangga.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu menyaring dan merangkum informasi yang relevan dari hasil studi literatur, wawancara, observasi, dan kuesioner. Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan temuan secara sistematis, mengidentifikasi pola-pola hubungan antara seni *art toys* dan isu pengelolaan limbah rumah tangga. Terakhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan analisis data, sebagai dasar konseptual dalam perancangan media edukasi visual yang efektif dan kontekstual.

HASIL DAN DISKUSI

Art Toys adalah karya seni berbentuk mainan yang menggabungkan unsur desain, seni rupa, dan budaya pop menjadi sebuah objek koleksi yang memiliki nilai estetika dan konsep yang kuat. Berbeda dengan mainan komersial biasa, *art toys* tidak semata dibuat untuk permainan anak-anak, melainkan sebagai media ekspresi artistik yang sering kali membawa pesan sosial, budaya, atau kritik terhadap fenomena tertentu. *Art toys* dapat dibuat dalam berbagai bentuk, mulai dari figur manusia, hewan, hingga karakter

fantastik dengan gaya yang sangat bervariasi tergantung identitas kreator atau narasi yang ingin disampaikan.

Selanjutnya hasil observasi lapangan yang saya lakukan pada tanggal 3 Mei 2024, saya ikut serta dalam *workshop TrashBash* yang diadakan di Design Center, ITB Ganesha, hasil kolaborasi antara ITB dan komunitas *Artoynesia*. Di awal kegiatan, kami diperkenalkan dengan apa itu *art toys* dan kenapa benda-benda kecil ini bisa punya peran penting dalam dunia seni dan isu lingkungan. *Art toys* dijelaskan sebagai karya tiga dimensi yang bentuknya menyerupai karakter atau figur, dan sering digunakan sebagai media ekspresi pribadi atau bahkan kritik sosial. Menariknya, dalam konteks *workshop* ini, *art toys* juga dijadikan sarana untuk mengolah limbah rumah tangga jadi sesuatu yang punya nilai seni.

Saya kemudian belajar soal *upcycling*, cara kreatif mengubah sampah seperti botol plastik, pecahan mainan, dan tutup botol jadi bahan dasar untuk membuat *art toys*. Setiap peserta bebas memilih material dan mulai merancang karakter robot masing-masing. Proses penyatuan bahan dilakukan dengan lem super dan baking soda, trik simpel tapi efektif buat bikin sambungan jadi kuat dan cepat kering. Setelah itu, kami lanjut ke sesi pewarnaan yang dibagi jadi dua tahap: cat primer sebagai dasar dan cat sekunder untuk warna utama. Bahkan kami diajari teknik *weathering* untuk memberi efek karat dan kesan 'usang' yang membuat hasilnya lebih hidup.

Secara keseluruhan, *workshop* ini tidak cuma seru dan kreatif, tapi juga membuka wawasan tentang bagaimana sampah bisa punya potensi lain kalau diolah dengan pendekatan seni. Lewat kegiatan ini, saya menjadi lebih sadar soal pentingnya mengelola sampah dan mulai melihat proses daur ulang bukan sekedar kewajiban, tapi juga peluang untuk berekspresi.

Semangat DIY yang dibawa dari awal sampai akhir membuat pengalaman ini sangat berkesan.

Selanjutnya wawancara yang saya lakukan dengan pengrajin *art toys*. Wawancara pertama dilakukan dengan Atyd Pradana, salah satu *founder* dari komunitas Artoynesia yang aktif memajukan budaya *art toys* di Indonesia. Atyd menjelaskan bahwa minatnya terhadap dunia *art toys* berakar dari kecintaannya pada budaya pop dan kebebasan berekspresi melalui penciptaan karakter original. Ia melihat bahwa *art toys* memiliki potensi besar untuk berkembang, apalagi jika dikaitkan dengan isu lingkungan dan keberlanjutan. Melalui program seperti *Trashbash*, Atyd bersama timnya berupaya memperkenalkan konsep *upcycling* kepada publik, khususnya dengan mengajarkan cara mengolah limbah rumah tangga menjadi karya seni bernilai. Ia juga menekankan pentingnya kegiatan ini sebagai bentuk edukasi kreatif berbasis praktik langsung.

Dalam wawancara tersebut, Atyd menyatakan bahwa meskipun ia belum pernah terlibat langsung dalam pembuatan zine, ia sangat melihat potensi zine sebagai media alternatif yang efektif untuk menyebarkan informasi dan mengedukasi masyarakat. Ia menyambut baik ide pengembangan zine bertema seni dan lingkungan, terutama yang mendukung aktivitas komunitas dan dampak sosial yang positif.

Wawancara kedua dilakukan dengan Ahmad Dzaki Fadhlullah Djati, seorang mahasiswa dan seniman *art toys* asal Bandung. Dzaki menceritakan bahwa ketertarikannya dimulai dari hobi mengoleksi *action figure*, yang kemudian berkembang menjadi keinginan menciptakan karya sendiri. Ia memilih tema cerita rakyat Indonesia karena memiliki narasi yang luas, kaya budaya, dan

relevan untuk diperkenalkan kembali kepada generasi muda dalam bentuk visual yang kekinian. Proses kreatifnya melibatkan *brainstorming*, sketsa, pemodelan 3D, pengecatan, dan pengemasan.

Dzaki juga optimistis terhadap perkembangan industri *art toys* di Indonesia, dan melihat potensi besar untuk menciptakan karakter orisinal yang bisa menjadi *intellectual property (IP)* lokal. Ia percaya bahwa *art toys* dapat menjadi bagian dari solusi lingkungan apabila diproduksi dengan metode seperti *upcycling*, sebagaimana dilakukan dalam workshop *Trashbash*. Terkait zine, Dzaki menganggapnya sebagai media yang cocok untuk menjangkau masyarakat secara personal dan murah. Ia menyatakan ketertarikan untuk terlibat dalam pembuatan zine edukasi, terutama jika zine tersebut mengangkat tema seni, budaya, dan keberlanjutan yang sesuai dengan praktik seninya.

Kemudian dari hasil kuesioner yang saya lakukan kepada 127 mahasiswa dkk Telkom University, hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat tentang *art toys* masih terbatas, namun potensi edukatifnya diakui oleh mayoritas responden. Zine dinilai sebagai media yang cukup efektif, apalagi jika dikemas secara visual, menarik, dan sesuai dengan gaya komunikasi anak muda. Ini memperkuat urgensi merancang zine edukasi yang mengangkat budaya *art toys* sebagai solusi kreatif terhadap pengelolaan sampah rumah tangga.

Pada bagian ini, penulis dapat menguraikan hasil penelitian disertai diskusi pembahasan hubungan antara temuan penelitian (hasil) dengan teori yang ada atau hasil penelitian sebelumnya. Diskusi dapat ditulis dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian oleh peneliti

lain, apa keunikan dari hasil penelitian ini untuk menunjukkan orisinalitas hasil.

Dari hasil data proyek sejenis yang penulis kumpulkan, yaitu *Ecozine Triwulan*, *Swara PTK*, dan *Elora Absurd*. Maka penulis membuat matriks analisis perbandingan untuk memudahkan analisa penelitian ini. Berikut matriks proyek serupa media edukasi visual *art toys*:

Aspek	Ecozine Triwulan #1	Swara PTK #5	Elora Absurd #11
Cover			
Tema Utama	Pengolahan sampah rumah tangga	Kesadaran sosial dan lingkungan, opini publik	Eksistensialisme, kritik sosial & lingkungan
Gaya Visual	Minimalis, tipografi bersih, layout rapi	Beragam: kolase, tipografi variatif, layout dinamis	Eksperimental, ilustratif, penuh simbolisme
Palet Warna	Dominan hitam putih dengan aksen warna	Monokromatik dengan aksen warna merah dan	Banyak permainan warna gelap dan neon,

	terang	hitam	terkesan "berisik"
Pendekatan Naratif	Informatif dan to-the-point	Naratif, reflektif, opini, dan puisi	Puitis, simbolik, interpretatif
Format Konten	Artikel pendek, tips & trik, ilustrasi edukatif	Campuran artikel opini, karya sastra, ilustrasi	Cerpen, puisi, ilustrasi surealis
Relevansi terhadap Art Toys & Upcycling	Tinggi – pembahasan langsung soal sampah rumah tangga & pengolahan	Sedang – menyinggung isu lingkungan dari perspektif masyarakat	Rendah – tidak langsung membahas, namun menyentuh kritik budaya konsumsi
Inspirasi untuk Tugas Akhir	Struktur zine edukatif yang informatif dan ringan	Menyisipkan opini, narasi kolektif, serta suara komunitas	Gaya visual bebas & artistik, cocok untuk pendekatan estetik dalam art toys

Tabel 1 Matrik Proyek Sejenis

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

KONSEP PERANCANGAN

Dalam merancang media edukasi visual tentang *Art Toys Culture* sebagai upaya peningkatan kesadaran daur ulang limbah plastik rumah tangga, konsep pesan dirancang untuk bersifat **kuat, kreatif, dan ringan**. Tujuannya

adalah mendorong target audiens generasi muda usia 20–25 tahun, untuk mengenal lebih jauh tentang budaya *art toys*, memahami potensi kreatif dari sampah rumah tangga, serta mengajak mereka untuk ikut berpartisipasi dalam praktik *upcycling*. Pesan utama yang ingin disampaikan adalah: "*Art toys* bukan hanya karya seni, tapi juga media refleksi budaya dan solusi kreatif bagi isu lingkungan."

Kuat dalam perubahan:

Memberikan pemahaman mendalam tentang isu lingkungan yang berkepanjangan, mempelajari bagaimana sampah bisa menjadi sumber pencemaran lingkungan serta apa saja dampaknya.

Harmonis akan pengolahan sampah:

Menyampaikan bahwa limbah rumah tangga seperti plastik botol bekas, kaleng, tutup botol, mainan rusak, dan barang-barang yang tak terpakai bisa menjadi bahan baku karya seni yang jika diolah dengan pendekatan kreatif dan teknik *upcycling* yang benar, serta dapat dilihat dalam pengembangan dan penggunaan gaya visual urban eco punk.

Ringan untuk kepentingan:

Konsep ringan dibawakan dibawakan pada ringannya media dan juga media visual tidak hanya menyampaikan informasi, tapi juga membangkitkan semangat pembaca untuk membaca dan mencoba untuk membuat *art toys* sendiri melalui tutorial ringan, serta menampilkan karya seniman lokal yang memanfaatkan sampah dalam proses kreatif mereka. Melalui penyusunan visual yang menarik, layout yang komunikatif, serta bahasa yang sesuai dengan gaya komunikasi anak muda yang, media visual ini dirancang agar mudah dicerna, membekas secara emosional, dan mendorong keterlibatan aktif dari audiens.

Kata kunci: Kuat, Harmonis, Ringan

KONSEP KREATIF

Dalam merancang media edukasi visual tentang *art toys culture* di Indonesia sebagai upaya peningkatan kesadaran daur ulang limbah plastik rumah tangga, metode SCAMPER digunakan sebagai pendekatan kreatif untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam penyampaian pesan, visualisasi, dan struktur naratif. Pendekatan ini memungkinkan perancangan yang inovatif, relevan dengan target audiens (usia 20–25 tahun), serta tetap menyampaikan pesan lingkungan dan budaya secara efektif. Saya menggunakan gaya visual **Urban Eco Punk** yang merupakan sebuah turunan dan gabungan dari *subculture* punk dan urban pop. Konsep ini berdasarkan seniman **Jamie Reid** sebagai salah satu pengembang gaya visual punk dan berhasil pada masanya, dimana konsep ini mengangkat semangat perlawanan, ekspresi bebas, dan kritik sosial khas punk, dikemas dengan pendekatan visual yang mentah, berani, dan penuh energi. Visual punk diadaptasi untuk konteks kekinian, menggabungkan elemen klasik (kolase, ransom-note, warna kontras) dengan sentuhan warna cerah dan karakter imajinatif ala urban pop, menciptakan identitas visual yang kuat, relevan, dan mudah dikenali. Namun, dalam konsep yang saya kembangkan perlawanan yang saya tujukan bukan ke politik melainkan kepada sampah, oleh karena itu saya menggunakan **Urban Eco Punk** sebagai gaya visual yang saya gunakan dimana perpaduan dari teknik kolase pada punk dan warna warna yang cerah dari urban pop, serta elemen elemen sampah untuk penekanan dalam konsep **eco-friendly**.

Substitute, dalam metode ini yang diganti adalah bentuk penyampaian informasi konvensional (misalnya artikel panjang) menjadi lebih banyak narasi visual seperti ilustrasi, kolase, komik singkat, dan storytelling grafis. Media edukasi visual ini tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi mengubah cara penyampaian menjadi lebih ringan, emosional, dan akrab dengan kebiasaan membaca anak muda. Narasi sejarah art toys, isu lingkungan, dan langkah-langkah upcycling disampaikan melalui karakter visual dan metafora, menggantikan bahasa formal dengan komunikasi visual yang hidup.

Combine, Media edukasi visual menggabungkan tiga hal utama: edukasi lingkungan, budaya lokal, dan pop culture. Proyek ini juga menggabungkan teknik desain grafis tradisional seperti ilustrasi tangan, tipografi eksperimental, dan dokumentasi foto *workshop*.

Adapt, konsep visual dan isi disesuaikan dengan karakteristik media visual dan audiens target. Gaya visual adaptif terhadap trend desain indie, punk *eco-friendly*, dan urban pop. Selain itu, gaya penyampaian informasi juga menyesuaikan dengan gaya komunikasi digital generasi muda menggunakan bahasa kasual yang memancing empati dan partisipasi. Tema workshop seperti robot dan daur ulang juga diadaptasi sebagai pengantar yang relatable dan menarik.

KONSEP MEDIA

Media utama dari kampanye ini adalah media edukasi visual cetak berjudul "*Mainan Sampah?!*". Media edukasi visual ini dirancang sebagai media utama karena memiliki keunikan dalam pendekatan visual dan editorial yang

khas, serta mampu menyampaikan pesan dengan cara yang akrab, personal, dan partisipatif bagi anak muda.

Media edukasi visual memungkinkan pembaca mengalami interaksi langsung dengan materi bacaan dan visual yang disajikan. Format media edukasi visual menggabungkan budaya indie dan subkultur yang cocok dengan tema art toys serta pesan lingkungan. Estetika ini akan memperkuat pendekatan storytelling dan ilustratif dalam kampanye.

Media edukasi visual memuat berbagai informasi seperti sejarah art toys, profil seniman, teknik upcycling, dokumentasi *workshop Trashbash*, hingga langkah-langkah membuat *art toys* sendiri dari limbah plastik. Media edukasi visual akan disebar di acara kreatif seperti *workshop*, pameran seni, komunitas desain, universitas, serta melalui kolaborasi dengan Artoonesia dan penggiat lingkungan.

Untuk mendukung keberadaan media edukasi visual dan memperluas jangkauan pesan, dirancang beberapa media pendukung fisik yang dapat digunakan pada booth kampanye dalam event seni seperti pameran *art toys*, pasar kreatif, atau *workshop* kolaboratif. Media ini bertujuan menarik pengunjung, mengundang interaksi langsung, serta memperkuat pengalaman visual dan edukatif. Diantaranya seperti *x banner* dan poster. serta stiker dan keychain dapat diberikan kepada konsumen. Serta, ada *T-shirt*, tote bag dan *art toys* sebagai merchandise.

KONSEP VISUAL

Konsep visual dalam perancangan kampanye edukatif ini mengungkap pendekatan eksperimental, kreatif, dan ekologis, dengan gaya visual yang

terinspirasi dari dunia art toys, budaya *DIY (do-it-yourself)*, serta semangat keberlanjutan. Estetika visual sengaja dirancang untuk menarik perhatian khalayak muda kreatif, khususnya mereka yang aktif di bidang seni, desain, dan budaya populer urban.

Layout yang digunakan adalah Estetika *Urban Pop & Punk*, Gaya visual terinspirasi dari dunia designer toys, termasuk figur seperti *Labubu*, *BE@RBRICK*, dan karya-karya dari komunitas *Artoynesia*. Elemen-elemen seperti karakter robot, bentuk geometris, potongan sobekan kertas, serta tekstur bahan limbah diintegrasikan untuk memberi kesan *edgy* dan *urban*.



shutterstock.com • 2053344347

Gambar 1 Urban Pop Aesthetic

Sumber: <https://www.shutterstock.com/>

Palet warna utama menggunakan kombinasi warna kontras dan mencolok seperti kuning neon, hijau limbah, dan biru elektrik, yang disandingkan dengan warna-warna daur ulang seperti abu-abu, coklat karton, dan off-white. Warna-warna ini dipilih untuk menyimbolkan transisi dari *“trash”* menjadi *“treasure”*.



Gambar 2 Color Palette

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lalu visual yang dikembangkan dari gabungan ilustrasi manual (seperti sketsa pensil atau cat tangan) dan teknik digital (vector art, efek *glitch*, dan overprint). Ini mencerminkan semangat *DIY* yang lekat dengan punk dan *art toys*.

Tipografi yang digunakan untuk font *display* adalah font yang kuat dan ekspresif, seperti font *distressed*, *techno*, atau *graffiti-inspired*, untuk membangun karakter desain yang berani dan bersuara. Contoh inspirasi: *Oblivian*, *Blanka*, atau *Trashhand*.



Gambar 3 Font Trashhand

Sumber: <https://font.download/>

Untuk bagian isi menggunakan font sans-serif modern yang mudah dibaca namun tetap memiliki karakter, seperti *Inter*, *Futura*, atau *Rubik*. Penataan tipografi tetap memperhatikan hierarki visual agar isi edukatif mudah dipahami.

Menggunakan layout yang dinamis dan tidak konvensional khas media edukasi visual, seperti teks yang disusun diagonal, tumpang tindih dengan ilustrasi, atau diletakkan pada elemen daur ulang seperti potongan koran, karton, atau plastik transparan sebagai latar.

Dalam perancangan ini saya menggunakan metode komunikasi *AIDA* (*Attention, Interest, Desire, Action*) yang berbasis acara *workshop* agar audiens lebih mudah dalam menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Strategi	Media	Tujuan
Attention	Poster dan X-Banner	menarik perhatian audiens target, yaitu remaja dan pemuda usia 17–25 tahun yang aktif di komunitas kreatif dan media sosial. Perhatian dicuri melalui pendekatan visual yang kuat.
Interest	Freebies (Sticker &	Membangun ketertarikan melalui

	Keychain)	freebies yang menarik agar digunakan selalu.
Desire	Media edukasi visual, T Shirt, Totebag, & Art Toys	Mengarahkan rasa ketertarikan menjadi keinginan untuk terlibat untuk membuat art toys mereka sendiri.
Action	Media edukasi visual	Mendorong audiens agar mereka mengikuti gerakan membuat art toys yang memanfaatkan sampah rumah tangga.

Tabel 2 Tabel AIDA

HASIL RANCANGAN



Gambar 4 Sampul Depan, Halaman 1 dan 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

FADILLAH AHMAD DHANY, NOVIAN DENNY NUGRAHA, SYARIP HIDAYAT
 PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VISUAL EDUKASI TENTANG ART TOYS CULTURE DI INDONESIA SEBAGAI
 UPAYA PENINGKATAN KESADARAN DAUR ULANG LIMBAH PLASTIK RUMAH TANGGA



Gambar 5 Halaman 3 - 6

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6 Halaman 7 - 10

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7 Halaman 11 - 14

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8 Halaman 15 - 18

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9 Halaman 19 - 22

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10 Halaman 23 - 26

Sumber: Dokumentasi Pribadi

FADILLAH AHMAD DHANY, NOVIAN DENNY NUGRAHA, SYARIP HIDAYAT
 PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VISUAL EDUKASI TENTANG ART TOYS CULTURE DI INDONESIA SEBAGAI
 UPAYA PENINGKATAN KESADARAN DAUR ULANG LIMBAH PLASTIK RUMAH TANGGA



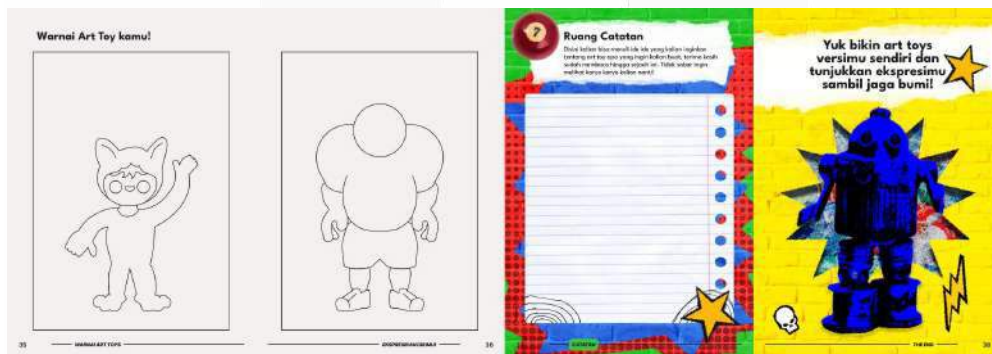
Gambar 11 Halaman 27 - 30

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12 Halaman 31 - 34

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13 Halaman 35 - 38

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14 Desain X Banner dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 15 3 Desain Poster dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 16 Desain T shirt dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi

FADILLAH AHMAD DHANY, NOVIAN DENNY NUGRAHA, SYARIP HIDAYAT
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VISUAL EDUKASI TENTANG ART TOYS CULTURE DI INDONESIA SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KESADARAN DAUR ULANG LIMBAH PLASTIK RUMAH TANGGA



Gambar 17 Desain Totebag dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 18 3 Desain Stiker dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 19 3 Desain Gantungan Kunci

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 20 Desain Starter Pack dan Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan perancangan media edukatif berupa media edukasi visual tentang budaya art toys serta pengaruhnya terhadap pemahaman dan sikap generasi muda terhadap isu lingkungan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Kurangnya informasi mengenai budaya art toy di Indonesia menjadi salah satu hambatan utama dalam tumbuhnya kesadaran serta partisipasi generasi muda dalam budaya ini. Padahal, budaya art toys dapat menjadi medium kreatif yang menggabungkan nilai ekspresi diri, edukasi budaya, dan keberlanjutan lingkungan, terutama dalam konteks pengurangan limbah rumah tangga melalui upcycling.

Minimnya eksposur terhadap budaya art toys menyebabkan generasi muda, khususnya Gen-Z, belum melihat potensi art toys sebagai ruang ekspresi yang luas dan kreatif. Mereka cenderung tetap berada di zona nyaman dalam mengekspresikan diri, menggunakan media-media yang sudah umum seperti media sosial atau fashion, tanpa mengetahui bahwa art toys bisa menjadi cara unik dan menyenangkan untuk mengomunikasikan gagasan personal, identitas, maupun kritik sosial.

Art toys tidak hanya berfungsi sebagai objek koleksi atau seni visual, tetapi juga berpeluang menjadi solusi kecil namun signifikan terhadap masalah lingkungan. Dengan memanfaatkan limbah rumah tangga sebagai bahan dasar, art toys mampu menyampaikan pesan ekologis secara estetis. Selain itu, budaya ini juga dapat membuka peluang ekonomi kreatif baru, memberikan sumber pendapatan tambahan, dan bahkan menjadi langkah awal dalam menciptakan intellectual property (IP) lokal yang berdaya saing.

Hasil kuesioner memperlihatkan bahwa meskipun banyak responden belum familiar dengan istilah art toys, mayoritas dari mereka menunjukkan ketertarikan tinggi setelah membaca atau mengetahui konsep dan praktiknya

melalui media seperti media edukasi visual. Ini membuktikan bahwa media edukatif berbasis visual seperti media edukasi visual efektif dalam menyampaikan topik-topik budaya alternatif yang belum populer.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, L., & Nugraha, N. D. (2019, October). Digital Culture and Instagram: Aesthetics for All?,,,. In *IMOVICCON Conference Proceeding* (Vol. 1, No. 1, pp. 93-98).

Aisyah, N., & Prasetyo, Z. K. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Limbah Bekas Menjadi Barang Bernilai Seni pada Kelompok Seni UNPARI Art. www.researchgate.net

Artoynesia. (2024). Artoynesia: Trash Bash Art toy recycling workshop. www.instagram.com/artoynesia/

Atton, C. (2010). *Alternative media*. SAGE Publications.

Detik.com. (2023). Produksi Sampah di Bandung Meningkat Tiap Tahun. www.detik.com

Duncombe, S. (2008). *Notes from underground: Zines and the politics of alternative culture*. Microcosm Publishing.

Ellis, B. (2017). Art Zines and the Visual Culture of Subversion. *Journal of Graphic Cultures*, 4(2), 123-137.

Fitria, N., & Lestari, A. (2023). Pengaruh edukasi terhadap kesadaran masyarakat dalam pengelolaan sampah plastik. *Jurnal Wawasan Ilmu & Karya Ilmiah*, 5(2), 112-125.

Hapsari, R. (2021). Peran Elemen Desain dalam Kampanye Sosial Berbasis Visual Komunikasi. *Jurnal Desain Grafis*, 9(2), 105-120.

Hidayat, M., Anwar, R., & Putri, S. (2020). Pentingnya Edukasi Daur Ulang dalam Mengurangi Sampah Rumah Tangga. *Jurnal Lingkungan Hidup*, 8(1), 45-60.

Johnson, L. (2020). Perzine Narratives as a Form of Everyday Documentation. *Media & Culture Journal*, 5(3), 45-59.

Katadata. (2021, March 15). Bandung Darurat Sampah: Kapasitas TPAS Sarimukti Hampir Penuh. <https://katadata.co.id>

KLHK. (2023). Laporan Tahunan Pengelolaan Sampah di Indonesia. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

Kumparan News. (2021). Tantangan Mendaur Ulang Limbah Plastik dan Karton di Indonesia. <https://kumparan.com>

Lestari, P., & Nugroho, A. (2021). Desain Komunikasi Visual sebagai Alat Edukasi dan Kampanye Sosial. *Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 75-90.

Nabila, A. A., & Budiman, A. (2018). Perancangan Storyboard Dalam Animasi Pendek 2d Radio Malabar. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Mozi Design Institute. (2024). Pemanfaatan Limbah Plastik Menjadi Karya Seni Mozaik yang Diminati. mozidesigninstitute.art

Prasetyo, D. (2022). Peran Komunitas Artoynesia dalam Kampanye Upcycling melalui Art Toys. *Jurnal Seni dan Budaya*, 12(4), 89-103.

Prasetyo, R., & Wijayanti, D. (2023). Pemanfaatan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan. *Proceedings Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Sebelas Maret*, 361-375.

Purnomo, A. (2021). Upcycling sebagai Solusi Inovatif dalam Pengelolaan Sampah Plastik. *Jurnal Sains Lingkungan*, 7(2), 123-137.

Radway, J. (2011). Zines, Half-Lives, and Afterlives: On the Temporalities of Social and Political Change. *PMLA*, 126(1), 140-150.

Rahman, J. B., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). Perancangan Media Edukasi Anti-Cyberbullying Bagi Penggemar K-Pop di Indonesia. *e-Proceedings of Art & Design*, 9(5).

Ramadhan, F., & Sari, M. (2021). Pentingnya infrastruktur pengelolaan sampah di daerah miskin dan rentan. *Jurnal Geografi dan Studi Ekologi*, 9(3), 210-225.

Ramadhani, F. (2022). Pengembangan Modul Pembuatan Ecobrick dari Sampah Plastik sebagai Sarana Pengembangan Diri. Raden Intan State Islamic University Repository. <https://repository.radenintan.ac.id>

Salsabila, S. A., Hidayat, S., & Kadarisman, A. (2025). Desain Zine dalam Edukasi Masyarakat Peningkatan Kesadaran Pengaruh Stereotip Gender dan Konsep Diri Perempuan. *e-Proceedings of Art & Design*, 12(1).

Santoso, R. (2020). Zine sebagai Media Alternatif dalam Kampanye Sosial. *Jurnal Desain dan Media*, 11(1), 58–72.

Santoso, B., & Wahyuni, T. (2022). Tingkat partisipasi masyarakat dalam program 3R sebagai solusi pengurangan sampah. *Jurnal Moneter: Manajemen & Ekonomi Lingkungan*, 7(1), 45-58.

Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.

Wijaya, B. (2023). Art Toys sebagai Medium Edukasi dan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Seni Visual*, 15(1), 20-35.

Wijayanto, H. (2022). Visual Persuasion dalam Kampanye Sosial. *Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 98-112.