

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi saat ini, membuat setiap kegiatan yang dilakukan menjadi lebih mudah. Termasuk dalam hal komunikasi, terdapat media komunikasi yang berfungsi sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Bentuk dari komunikasi manusia secara umum yaitu dalam bahasa sinyal, bicara, tulisan, gerakan dan penyiaran. Dengan kata lain, komunikasi tidak harus *face to face*. Saat ini, banyak media yang dapat menjadi perantara dalam memberikan informasi atau pesan, yang dimana prosesnya bergantung pada komputer dan *handphone*, yang akhirnya melahirkan sebuah Media Baru.

Media Baru merupakan media yang telah terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya, yang termasuk kedalam jenis Media Baru yaitu yang menggunakan komputer atau *gadget* sebagai alatnya. *Gadget* saat ini memiliki peran penting dalam berkomunikasi terutama dengan jangkauan yang lebih luas, tidak hanya sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai sumber informasi. Berbagai macam media informasi yang ada saat ini menjadi alat yang paling efektif dalam membentuk persepsi, sikap dan perilaku individu.

Pada dasarnya, hampir semua kegiatan dalam menyampaikan pesan selalu mengandung unsur persuasi. Sama halnya dalam bermedia, kemajuan teknologi

saat ini menimbulkan beragam media atau aplikasi bermunculan yang memiliki tujuan untuk membentuk sikap dan perilaku dari masyarakat. Adanya kemajuan media ini membuat aktivitas yang dijalani terasa lebih mudah, sudah banyak media aplikasi yang dapat memudahkan kita dalam menjalani aktivitas di kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh ada aplikasi *Gojek*, dan *Grab* yang dapat membantu kita beraktivitas sehari-hari.

Seiring dengan *tren digital* yang semakin tinggi, membuat semakin banyak media aplikasi bermunculan dan menjadi sesuatu yang dibutuhkan oleh para penggunanya. Salah satu aplikasi yang bertujuan untuk mengajak masyarakat agar lebih peduli terhadap lingkungan adalah *Octopus*. Aplikasi yang mengajak masyarakat untuk mengumpulkan sampah Anorganik.

Sampah Anorganik adalah jenis sampah yang sulit terurai, akibatnya dapat tertimbun di tanah dan menyebabkan pencemaran tanah, tidak hanya di tanah tetapi juga di lautan. Sampah Anorganik itu seperti plastik, botol atau kaleng minuman, besi, kaca, dan sebagainya. Dan sampah plastik merupakan salah satu sampah yang banyak dihasilkan. Sampah plastik menjadi salah satu masalah dalam pencemaran lingkungan baik itu pencemaran tanah ataupun laut. Sampah plastik memiliki sifat yang tidak mudah terurai, proses pengolahannya pun menimbulkan toksit dan bersifat karsinogenik, butuh waktu sampai ratusan tahun untuk dapat terurai secara alami.

Di Indonesia sendiri sampah masih menjadi masalah klasik, karena sampah yang belum dikelola secara baik. Menurut data dari Kementerian Lingkungan Hidup

dan Kehutanan menyebut ada sekitar 67,8 juta ton timbunan sampah pada tahun 2020, dan *The National Plastic Action Partnership* (NPAP) mengatakan ada sekitar 4,8 juta ton setiap tahun sampah plastik di Indonesia tidak dikelola dengan baik seperti dibakar diruang terbuka, tidak dikelola dengan layak di tempat pembuangan sampah resmi dan mencemari saluran air dan laut. Setiap tahunnya, sampah plastik di Indonesia menunjukkan kenaikan 5%. (brilio.net, 2021)

Indonesia juga merupakan penghasil sampah plastik laut terbesar kedua di dunia berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jambeck pada tahun 2018. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) 2021 menyebutkan bahwa limbah plastik di Indonesia mencapai 66 juta ton per tahun. Dan studi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) di tahun 2018 memperkirakan ada sekitar 0,26 juta-0,59 juta ton plastik ini mengalir ke laut. (Liputan6.com, 2021)

Permasalahan akibat sampah plastik pun sudah sering terjadi di Indonesia, seperti pada tahun 2018 ditemukannya bangkai paus di perairan Pulau Kapota, Sulawesi Tenggara. Bangkai paus tersebut terbawa ombak hingga sampai ke tepian pantai, lalu kemudian bangkai paus tersebut dinekropsi, dan diketahui bahwa didalam perut paus tersebut terdapat ratusan sampah plastik berbagai jenis seberat 5,9 kilogram, kemungkinan sampah plastik itu termakan oleh paus. Plastik dapat menyebabkan penyumbatan dan infeksi usus, sehingga dapat menimbulkan kematian terutama untuk spesies *cetacea* (Paus dan Lumba-lumba) dan kura-kura. (Indonesia.Go.Id, 2021)

Mengutip dari Indonesia.Go.Id, menyebutkan bahwa terdapat hasil penelitian *World Wild Fund* (WWF) Indonesia yang menyebutkan bahwa ada sebanyak 25% spesies ikan di laut telah mengandung bahan mikroplastik. Mikroplastik adalah partikel plastik yang berukuran kurang dari 5 mm dan dapat dikonsumsi plankton, salah satu makanan utama ikan.

Di Bandung sendiri tercatat pada tahun 2019 ada 1.600 ton setiap harinya yang berhasil dihasilkan oleh masyarakat, dan 10% nya merupakan sampah plastik, yang dimana berarti ada 160 ton sampah plastik setiap harinya. Untuk mencari jalan keluarnya pun, Kota Bandung membuat program salah satunya yaitu bernama Kang Pisman (Kurangi, Pisahkan, dan Manfaatkan) sekaligus menjadi target pemerintah untuk mengurangi sampah plastik. Di Bandung, *Octopus* bekerjasama dengan PT Namasindo Plas Padalarang, Kabupaten Bandung Barat sebagai pusat daur ulang sampah. Pusat daur ulang sampah tersebut setidaknya menerima 60 ton sampah plastik setiap pekannya, menurut catatan Dinas Lingkungan Hidup Jabar, jumlah sampah plastic yang dapat di daur ulang ini mencapai 6.400 ton di seluruh Jawa Barat.

Menurut data SIPSN (Sistem Pengelolaan Sampah Nasional) tahun 2021 untuk timbulan sampah harian di Kota Bandung ada 1.592,55 ton dan untuk timbulan sampah tahunan ada 581.280,03 ton sampah. Jika dibandingkan dengan kota besar lainnya seperti Kota Tangerang jumlah sampah hariannya ada 1.326,84 ton dan timbulan sampah tahunan ada 484.296,67 ton sampah, juga untuk Kota Jakarta seperti untuk daerah Jakarta pusat, jumlah sampah harian yang ditimbulkan ada 847.39 ton dan untuk timbulan sampah tahunan ada 309.298.18 ton sampah,

Untuk Kota Semarang jumlah sampah harian yang ditimbulkan ada 1.180,14 ton dan untuk timbulan sampah tahunan ada 430.749,79 ton sampah. Hal ini dapat menunjukkan untuk Kota Bandung jumlah sampah yang ditimbulkan sudah cukup banyak setiap hari dan tahunnya jika dibandingkan dengan kota besar lainnya.

Dari persoalan sampah inilah, kemudian muncul sebuah aplikasi yang bernama *Octopus*. *Octopus* merupakan aplikasi yang berfokus pada permasalahan sampah, pendiri aplikasi ini merupakan beberapa anak bangsa yang memiliki kepedulian tinggi terhadap permasalahan sampah di Tanah Air dan salah satu orang yang berkontribusi adalah seorang Artis Indonesia yaitu, Hamish Daud yang sekaligus menjabat sebagai *Chief Of Partnership Octopus*. Perilisan aplikasi *Octopus* dilakukan pada tahun 2020 dan saat itu baru bisa digunakan di daerah Makassar. Sekarang, aplikasi *Octopus* sudah dapat digunakan di daerah Bali, Bandung, DKI Jakarta dan Banten. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk menyetorkan sampah bekas pakai untuk di daur ulang menjadi produk yang bernilai jual, tidak hanya sampah plastik tetapi juga sampah kaleng, kaca, kertas, hingga popok bayi.

Menurut Iwan sebagai Manager Octopus di wilayah Kota Bandung, Kabupaten Bandung Barat dan Cimahi, alasan mengapa Octopus berada di Bandung ini karena menurutnya Bandung ini kompleks, dilihat melalui administrasi daerah Bandung cukup luas, hal ini cukup menjadikan potensi adanya sampah yang dihasilkan.

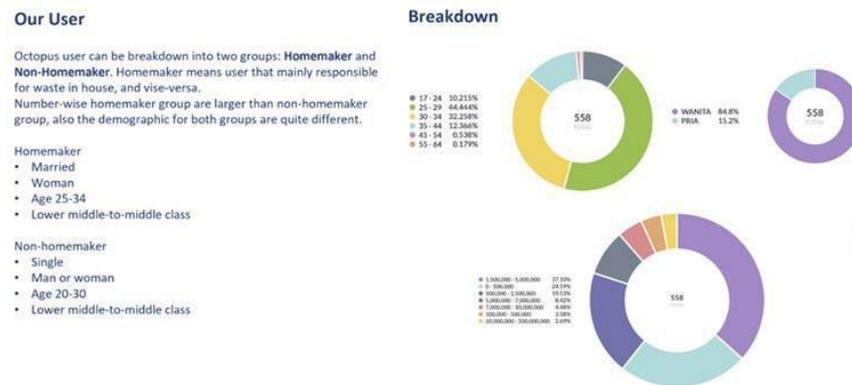
Aplikasi *Octopus* ingin mengajak masyarakat untuk dapat melihat sampah sebagai sesuatu yang masih memiliki nilai ekonomi. Visi Aplikasi *Octopus* yaitu dapat mendistribusikan sampah dari user sampai ke TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) untuk mereduksi sampah non-organik sejalan dengan target pemerintah dalam mengelola sampah non-organik 100% pada tahun 2025, yang dimana hal ini untuk meraih target dengan melakukan pengurangan (reduksi) sampah besar 30% dan penanganan (daur ulang/*recycle*) sampah sebesar 70%.

Aplikasi *Octopus* memiliki tiga akun pengguna, yaitu untuk pengguna (konsumen), pelestari (kolektor sampah) dan *checkpoints* (usaha jual beli kemasan bekas). Disini, yang berperan sebagai pelestari yang akan mengambil sampah plastik dari konsumen yang nantinya akan mereka jual kepada pihak *checkpoints*, dan *checkpoints* disini yang merupakan bank sampah dan nantinya yang akan membeli sampah dari pelestari yang kemudian akan dijual kembali kepada *Octopus* atau perusahaan yang telah bekerjasama dengan *octopus*. Untuk penggunaannya disini pengguna hanya perlu mengumpulkan berbagai jenis sampah bekas pakai yang masih layak, yang kemudian buka aplikasi *Octopus* untuk memanggil pelestari dan masukan alamat tempat penjemputan sampahnya dan pelestari akan datang ketempat untuk mengambil sampah tersebut. Namun, sebelum memanggil pelestari kita perlu memasukan jumlah sampah dan jenis sampah. Dari setiap jumlah sampah yang kita kumpulkan itu memiliki nilai point yang dapat ditukarkan kedalam bentuk *voucher* atau Rupiah.

Target pengguna dari aplikasi *octopus* merupakan Ibu Rumah Tangga, jika dilihat dari grafik pengguna, Ibu Rumah Tangga menjadi target yang dituju. Karena

disini *octopus* ingin memulai gerakan dari ranah terkecil, yang dimana pengumpulan sampah plastik dimulai dari rumah.

**Gambar 1. 1 Grafik Pengguna Octopus**



Tidak hanya *Octopus*, di Indonesia ada beberapa jenis aplikasi pengelolaan sampah. Contoh seperti aplikasi Rekosistem, yaitu aplikasi guna menyetorkan sampah anorganik ke tempat yang telah disediakan yakni *waste station* dan *rebox* sehingga sampah anorganik dapat di daur ulang kembali dan dapat meminimalisar penumpukan sampah di TPA. Sampah yang disetorkan juga dapat ditukar menjadi saldo dompet digital. Seperti halnya aplikasi *Octopus*, aplikasi ini pun hanya dapat digunakan di beberapa daerah saja yakni Jakarta, Tangerang Selatan, Cirebon, Bogor dan Semarang.

Jika Dibandingkan dengan media aplikasi *Octopus*, penggunaan aplikasi *Octopus* lebih mudah karena hanya dengan memanggil pelestari dan sampah bisa dijemput untuk diambil. Dan hadirnya aplikasi *Octopus* ditengah masyarakat ini tentu sangat membantu dalam mengurangi sampah plastik di lingkungan sekitar. Karena sampah-sampah yang dikumpulkan ini dapat di daur ulang kembali.

Terlebih media aplikasi *Octopus* telah menjalin kerjasama dengan beberapa pihak untuk bekerjasama menangani sampah non-organik di Indonesia. Selain itu, dalam mengumpulkan sampah melalui aplikasi *Octopus* menimbulkan berbagai macam keuntungan, tentu saja hal ini dapat menimbulkan pengalaman tersendiri bagi para penggunanya.

Fenomena yang dimaksud dari latar belakang diatas merupakan hadirnya aplikasi *Octopus* di Kota Bandung dalam penanganan sampah, sekarang pengguna aplikasi *Octopus* di wilayah Bandung itu sendiri untuk pelestari kini sudah berjumlah 800 dan untuk *checkpoints* kini berjumlah 200. Aplikasi *Octopus* di Kota Bandung ini sebagai gerakan menjaga lingkungan dengan membantu mengumpulkan sampah sekali pakai agar bisa di daur ulang kembali. Keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh pemerintah membuat pelayanan dalam pengelolaan sampah masih rendah. Sampah tidak dipilah atau diproses terlebih dahulu ketika diangkut dari TPS ke TPA. Hal ini menyebabkan pencemaran lingkungan, juga meningkatnya biaya operasional, dan munculnya potensi konflik sosial.

Untuk dapat mengurangi sampah, maka pengolahan sampah dapat dimulai dari rumah, ini menjadi alasan mengapa peneliti memilih Ibu Rumah Tangga, karena timbulan sampah dari rumah tangga merupakan penghasil sampah terbesar jika dibandingkan dengan sumber-sumber sampah lainnya. Maka dari itu, Ibu Rumah Tangga perlu mengetahui bagaimana cara mengelola sampah. Karena pada dasarnya peran Ibu dalam rumah tangga sebagai media edukasi untuk anggota keluarga yang lainnya (Suami dan Anak-anaknya), seorang Ibu dapat memberikan pendidikan dan penyadaran tentang kepedulian lingkungan. Karena jika dalam

keluarga sudah terbiasa untuk menerapkan pola hidup ramah lingkungan, ketika berada di luar rumah pun nantinya akan terbiasa untuk peduli terhadap lingkungan sekitar.

Namun hingga saat ini, masih banyak rumah tangga yang belum memahami prinsip 3R, yaitu *Reduce, Reuse, Recycle*. Oleh karena itu, walau sudah di sosialisasikan untuk melakukan daur ulang sampah, masih banyak masyarakat yang membuang plastik secara utuh, salah satu faktornya adalah karena tidak memiliki waktu untuk memilah sampah yang dapat di daur ulang.

Peneliti memilih menganalisa penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus*, karena ingin mengetahui bagaimana penanganan sampah pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung melalui aplikasi *Octopus*. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendetail mengenai penanganan sampah melalui aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga dengan studi fenomenologi dan teori *Computer Mediated Communication* (CMC). Peneliti tertarik menggunakan studi fenomenologi untuk dapat membantu menjelaskan bagaimana motif, tindakan dan makna penangan sampah melalui aplikasi *Octopus*. Selain itu peneliti juga menggunakan teori CMC (*Computer Mediated Communication*) untuk menjelaskan bagaimana proses komunikasi yang dilakukan pengguna melalui aplikasi *Octopus*. Untuk itu peneliti menetapkan judul penelitian **“Penanganan Sampah Melalui Media Aplikasi *Octopus* di Kalangan Ibu Rumah Tangga (Studi Fenomenologi Penggunaan Aplikasi *Octopus* Dalam Penanganan Sampah Pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung)”**

## **1.2 Fokus Penelitian / Pernyataan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah : **“Bagaimana penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung”**.

Peneliti menggunakan teori Fenomenologi.

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana motif penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung ?
2. Bagaimana tindakan penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung ?
3. Bagaimana makna penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung ?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui motif penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui makna penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung.

## **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

### **1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pembuktian secara ilmiah mengenai studi fenomenologi dan CMC terkait penanganan sampah melalui media aplikasi *Octopus* pada ibu rumah tangga di Kota Bandung dan sebagai pengembangan komunikasi kajian lingkungan.

### **1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu komunikasi terutama mengenai studi fenomenologi dan CMC dalam penanganan sampah melalui aplikasi dikalangan ibu rumah tangga. Penelitian ini pun diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan studi fenomenologi.