

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Taman Kota adalah ruang publik yang disediakan di lingkungan perkotaan yang berukuran besar, sehingga dapat dinikmati seluruh warga kota, tidak hanya ditumbuhi oleh berbagai jenis tumbuhan, namun juga sebagai tempat penunjang aktivitas dari warga kota tersebut (Afriansyah, 2018:3). Sedangkan pengertian Taman Kota pada peraturan daerah Kota Surabaya nomor 7 Tahun 2002 tentang pengolahan Ruang Terbuka Hijau, definisi taman adalah ruang terbuka yang kelengkapannya dipergunakan dan dikelola untuk keindahan sebagai paru-paru kota.

Taman Bungkul merupakan salah satu taman yang ada di Surabaya, menurut Wildany, dkk (2019:1), taman yang berhasil meraih mendapatkan penghargaan internasional sebagai taman terbaik se-Asia Pasifik dari PBB pada tahun 2013 merupakan icon dari kota Surabaya. Taman Bungkul menjadi populer dikalangan masyarakat, menurut Afriansyah (2018:3-4), setelah dilakukan revitalisasi beberapa tempat dan lahan yang tidak terawat dan kembali diresmikan pada tahun 2007, membuat Taman Bungkul menjadi tempat favorit warga Surabaya untuk menghabiskan waktu luang mereka. Taman Bungkul pada tahun 2000-an merupakan taman sepi pengunjung dan hanya sebagai taman kawasan religi untuk ziarah ke makam Mbah Bungkul, namun kini telah berkembang menjadi taman yang berkonsep tempat rekreasi di dalam kota.

Menurut Sari, dkk (2020:1), Taman Bungkul mengusung taman bertema edukasi, hiburan dan olahraga, oleh karena itu taman tersebut memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk menunjang berbagai aktivitas didalamnya. Sebagai salah satu ruang publik, taman Bungkul mengalami perubahan dan perkembangan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan mengikuti perkembangan teknologi. Terdapat enam area utama yaitu *plaza*, *playground*, *green area*, sentra PKL, lapangan *skateboard* dan *BMX*, serta makam Mbah Bungkul.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan Putra Bayu seorang petugas keamanan di taman Bungkul, menyebutkan pengunjung taman Bungkul terdiri dari semua umur. Untuk hari biasa, lebih banyak usia 20 tahunan atau mahasiswa, sedangkan untuk usia remaja hanya sekitar 20% saja. Untuk usia remaja lebih banyak berkunjung pada hari *weekend* atau hari libur.

Dengan jumlah pengunjung taman Bungkul yang terus meningkat, pemerintah kota Surabaya memberikan ketentuan untuk menjaga kebersihan taman kota. Seperti yang tertulis

Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Sampah dan Kebersihan, bahwa semua kawasan yang ada di Surabaya termasuk fasilitas umum wajib untuk membangun atau menyediakan fasilitas pembuangan sampah dan fasilitas pemilahan sampah.

Sampah merupakan hasil buangan dari sisa aktivitas manusia. Pada tahun 2020, Kota Surabaya memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.874.314 membuat beban permasalahan sampah menjadi meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk (Widyati, dkk, 2020:2). Volume sampah yang terus meningkat, jika tidak dilakukan pengolahan dengan baik dapat menimbulkan berbagai masalah pada lingkungan, seperti banjir, penyakit, sanitasi lingkungan memburuk, dan mempercepat terjadinya pemanasan global (Wulandari dan Masnina 2021:1).

Sampah merupakan permasalahan yang sering dihadapi dunia, bahkan kota-kota besar (Khamimah, 2021:2) tidak terkecuali kota Surabaya. Oleh karena itu, Surabaya melakukan pengolahan sampah yang diatur pada Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Sampah dan Kebersihan di Kota Surabaya, pada pasal 4 disebutkan bahwa pengelolaan sampah bertujuan untuk meningkatkan kesehatan masyarakat dan kualitas lingkungan serta menjadikan sampah sebagai sumber daya. Menurut Peraturan Daerah tersebut, penyelenggaraan pengelolaan sampah dibagi menjadi dua, yaitu pengurangan sampah dan penanganan sampah. Untuk pengurangan sampah, tertulis pada pasal 10, yang meliputi (a) pembatasan timbulan sampah, (b) daur ulang sampah; dan/atau (c) pemanfaatan kembali sampah. Sedangkan untuk penanganan sampah, tertulis pada pasal 14, yang meliputi kegiatan : (a) pemilahan; (b) pengumpulan; (c) pengangkutan; (d) pengolahan; dan (e) pemrosesan akhir sampah. Pengolah sampah dilakukan dimulai dari tingkat rumah tangga yang berasal dari kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas umum, fasilitas sosial, dan/atau fasilitas lainnya.

Kota Surabaya pada tahun 2021 menghasilkan timbulan sampah sebanyak 811.255,10 ton per tahun, sedangkan jumlah sampah yang tidak terkelola sebesar 28.578,82 ton/tahun (SIPSN KLHK, 2021). Untuk pengolahan sampah. Kota Surabaya pada Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Sampah dan Kebersihan, bahwa salah satu upaya penanganan sampah adalah dengan kegiatan pemilahan sampah. Menurut Paradita (2018:3-4) pemilahan sampah yang dilakukan selama satu tahun, terbukti menurunkan timbulan sampah, efisiensi terhadap biaya pengelolaan sampah, meningkatnya nilai ekonomi yang dihasilkan dari pengolahan sampah, serta terciptanya hubungan sosial yang lebih baik .

Sampah umumnya terdiri dari dua jenis, yaitu sampah organik dan anorganik dengan memiliki perbedaan berdasarkan sifatnya. Menurut Lestari (2020:2) Sampah organik merupakan sampah yang dapat terurai secara biologis atau dengan sendirinya dibantu oleh bakteri. Sampah ini juga sering disebut sampah basah, biasanya sampah organik dapat diproses kembali menjadi pupuk kompos. Sedangkan sampah anorganik merupakan sampah yang sulit terurai, baik secara biologis sehingga proses penanganannya membutuhkan penanganan khusus. Contoh dari sampah anorganik, misalnya plastik, kaleng, pembungkus makanan, kertas, dan styrofoam. Sampah jenis ini biasa disebut juga sampah kering.



**Gambar 1.1 Jenis sampah organik dan anorganik**

(Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/DRTuPGLVAAAawBDa.jpg>, diakses 24 Oktober 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, terdapat delapan tempat sampah organik dan anorganik yang tersebar di Taman Bungkul yang secara keseluruhan tidak terpilah sampahnya dengan baik. Hasil dari wawancara penulis dengan salah satu pedagang di taman Bungkul yang bejualan setiap hari disana, menyebutkan bahwa anak-anak dan remaja lebih rajin dan teladan untuk memilah sampah sesuai jenisnya dibandingkan orang yang lebih dewasa.

Hasil wawancara penulis dengan sembilan pengunjung taman yang berusia sekitar 14-17 tahun, menyebutkan bahwa mereka paham dan mengetahui perbedaan antara sampah basah dan sampah kering. Mereka juga akan melakukan pemilahan sampah jika fasilitas yang tersedia memiliki tulisan yang jelas, karena jika hanya menggunakan warna saja masihlah kebingungan. Namun, pelaksanaan pemilahan sampah tersebut masihlah tidak mereka lakukan, dikarenakan tempat sampah yang ada disekitar mereka tidak ada tempat sampah dua jenis.

Selain itu, hasil wawancara tersebut mendapatkan hasil sembilan remaja belum memahami proses pengolahan sampah dan manfaat pemilahan sampah selain di daur ulang. Pemilahan sampah memiliki beberapa manfaat yang penting, Berdasarkan website perusahaan yang bergerak dibidang lingkungan ([www.theecofairy.com](http://www.theecofairy.com), 2021), tertulis bahwa sampah yang diolah memberikan manfaat yang dapat menguntungkan individu perseorangan, masyarakat dan lingkungan sekitar. Pemilahan sampah yang langsung dipilah ditempat, dapat memudahkan proses dari ulang. Menurut Damanhuri (2010:28), pemilahan sampah yang baik dimulai dari sumber akan membuat sampah masih murni dan bersih, yang artinya sampah tersebut masih memiliki sifat awal sehingga akan mudah jika diolah kembali. Jika pemilahan tidak dilakukan, akan membuat sampah yang berpeluang untuk didaur ulang berakhir di tempat pembuangan akhir dan kemudia dibakar, sehingga sampah yang seharusnya bisa menjadi peluang ekonomi dan berharga akan menghilang ([www.greentumble.com](http://www.greentumble.com), 2018).

Untuk mengurangi persoalan sampah, perlu dilakukannya upaya khusus kepada masyarakat untuk mensosialisasikan pentingnya pemilahan sampah. Masyarakat haruslah dibekali pengetahuan mulai tentang cara memilah sampah, hingga pemanfaatannya jika diolah menjadi kompos atau kerajinan (Perwitasari dan Siswati, 2020:2).

Melihat hal tersebut, perlu dilakukan edukasi dini tentang pemilahan sampah. Menurut Adicita (2020:2) Edukasi pengolahan sampah perlu dibagikan kepada semua umur, namun sosialisasi dan edukasi kepada usia dewasa cenderung lebih susah karena kebiasaan yang sudah melekat. Menurut Ade Palguna, Sekretaris BP2SDM KLHK, pada Website Badan Standart Instrumen LHK , generasi muda yang terus berkembang jumlahnya akan menjadi angkatan produktif yang sangat berpengaruh diberbagai bidang, oleh karena itu perlu adanya edukasi terhadap mereka agar dapat mengelolah sampah di kehidupan sehari-hari dengan baik. Menurut Poety (2017:4) Kebiasaan membuang sampah yang tidak benar di kehidupan sehari-hari dan masyarakat, mempengaruhi dalam pertumbuhan anak atau remaja, karena itu merupakan contoh bagi mereka dan perlu dilakukan pembinaan dan edukasi pada anak remaja.

Menurut teori periode perkembangan dari Santrock (2019:338-339), usia remaja awal masuk ke dalam klarifikasi *Adolescence*, masa transisi dari anak-anak ke dewasa awal, dimulai dari usia 10-12 tahun hingga berakhir pada usia 18-20 tahun. Pada tahapan remaja awal, terjadinya ketidakstabilan emosional. Pada tahapan ini, status yang dimiliki seseorang masih tidak jelas karena sedang mencari jati diri, pemikiran mulai kritis dan idealis. Perkembangan remaja terjadi hampir sama dengan perkembangan masa anak-anak, faktor genetik/biologis dan

lingkungan/sosial mempengaruhi perkembangan remaja. Dengan mengalami banyak interaksi di orang-orang sekitarnya, dapat mempengaruhi perkembangan mereka.

Menurut Marwoko (2019:12-15) mengelompokan 3 minat pada masa remaja, yaitu (1) Minat rekreasi, (2) Minat Sosial, dan (3) Minat Pribadi. Beberapa minat rekreasi adalah olahraga, bersantai, berpergian, membaca, menonton, hingga melamun. Penggunaan media dan *screen-time* yang dihabiskan untuk berkegiatan adalah indikasi penting bahwa penggunaan tersebut memiliki peran penting dalam kehidupan remaja (Lever-Duffy dan McDonald dalam Santrock, 2019:388). Untuk melakukan edukasi, dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan edukasi yang sesuai dengan target *audiens*.

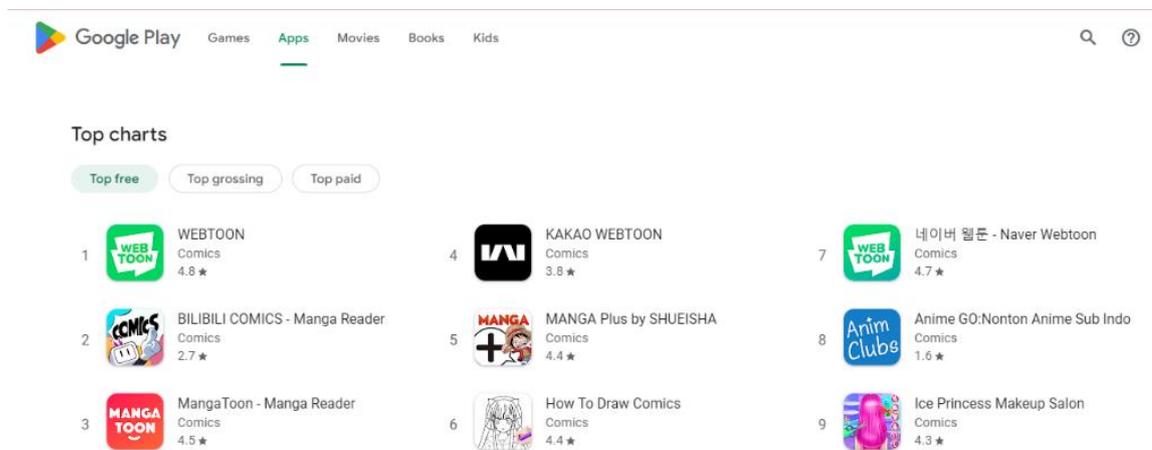
Media edukasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai pendorong untuk terjadinya proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan merangsang pikiran. Selain itu media edukasi berbentuk fisik seperti buku, film, video dan sebagainya (Kayani, 2017:3). Menurut Rohani (2019:26-27), media edukasi dapat berupa suara, visual, atau gerak. Kemudian dapat dibagi menjadi delapan bentuk yaitu (1) Media audio bergerak, dengan contoh film atau animasi, (2) Media audio visual diam, (3) Media audio semi bergerak, (3) Media visual bergerak, (4) Media visual diam seperti gambar, foto, halaman web, (5) Media audio seperti radio, (6) Media cetak seperti majalah, buku, dan lainnya. Selain itu menurutnya perkembangan teknologi dapat menjadi bentuk stimulasi perkembangan dari media edukasi.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Sisca (2022: 52-53, 60), Media dengan menggunakan gambar seperti infografis, gambar yang menarik, diagram dan menggunakan Bahasa yang persuasif merupakan media yang cocok untuk remaja, terdapat juga data bahwa 67% remaja lebih suka membaca komik digital, dibandingkan dengan buku cerita yang mendapatkan 14% dan novel sebanyak 7,3%. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jamilah (2022:64) kepada remaja berusia 12-18 tahun, sekitar 63% suka membaca komik, serta 83% tertarik untuk membaca materi yang menggunakan media komik dikarenakan lebih mudah untuk dipahami. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rasyid (2022:63-64) mendapati bahwa sebesar 63% remaja menyukai komik digital, dengan presentase memilih platform Webtoon sebesar 82%.

Komik merupakan salah satu media yang terkena dampak dari perkembangan teknologi. Oleh karena itu komik haruslah mengikuti perkembangan jaman agar tetap bisa dinikmati. Tren komik fisik saat ini mengalami penurunan, dikarenakan pembaca berpindah pada komik digital yang lebih efisien waktu lebih mudah di akses serta lebih terjangkau (Raihandhika dalam

Armisha dan Abidin, 2021:23). Dikarenakan kemudahan tersebut, *platform*, situs web hingga aplikasi untuk mengakses komik digital, semakin digemari oleh kalangan remaja (Prasetyo dan Aditya, 2019:2).

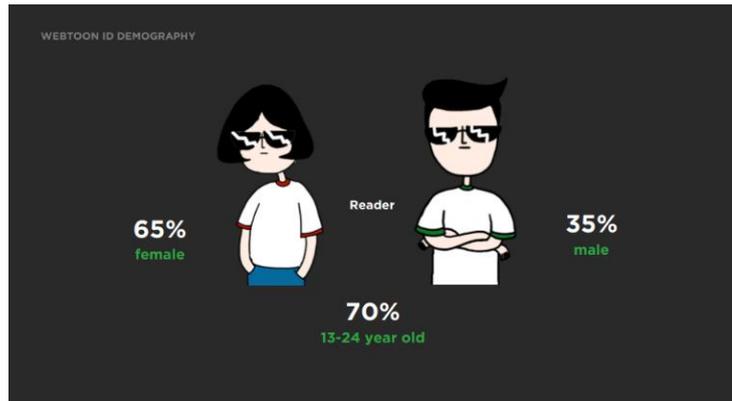
Perkembangan komik digital di Indonesia semakin populer, terbukti dari banyaknya *platform* yang menyediakan komik digital secara gratis (Jamilah, 2022:7). Salah satu platform komik digital yang terkenal adalah Line Webtoon, aplikasi ini menempati peringkat pertama dalam kategori “*comics*” pada Playstore, selain itu Line Webtoon telah di unduh sebanyak 100 juta dengan rating 4,8 pada Playstore.



**Gambar 1.2 Top charts kategori Comics pada Playstore**  
(Sumber: Google Playstore)

Bersumber dari website resmi Naver Webtoon Corp, Line Webtoon merupakan platform membaca komik digital yang dirilis oleh perusahaan Korea Selatan bernama NAVER pada tahun 2004. Line Webtoon mulai membesarkan pasar komik digital mereka secara global, termasuk Asia Tenggara dan Eropa pada tahun 2014. Selain itu, Webtoon memiliki berbagai macam jenis genre dan fitur menarik lainnya seperti animasi dalam bentuk GIF yang menggerakkan adegan membuat pembaca lebih tertarik. Tidak hanya membaca, pengguna webtoon juga dapat memasukan karya komik mereka untuk dibaca oleh pengguna lainnya.

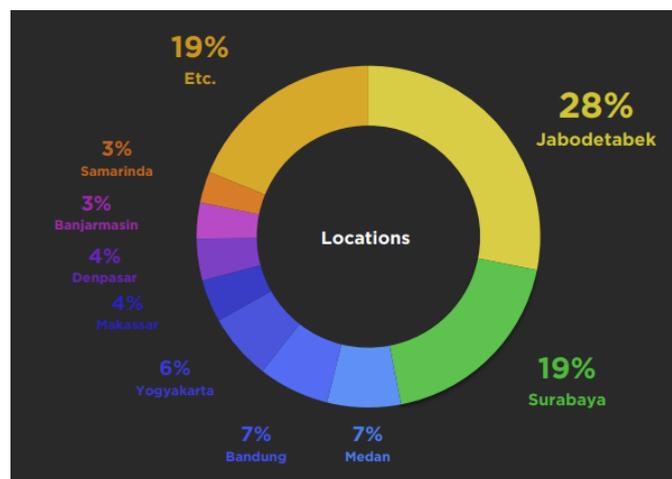
Pada perancangan edukasi pemilahan sampah sesuai Jenisnya, peneliti menggunakan media komik digital, yang akan di unggah pada *platform* Line Webtoon. Pemilihan media ini dinilai cocok dengan *audiens* yang ditargetkan. Menurut data dari Webtoon Indonesia (2019), sekitar 70% pengguna berusia dari 14 – 24 Tahun.



**Gambar 1.3 Webtoon ID Demography**

(Sumber: LINE-WEBTOON-Company-Profile, 2019)

Selain itu, berdasarkan data yang dimiliki Line Webtoon tahun 2019, Kota Surabaya menempati posisi kedua dalam presentase pengguna Webtoon di Indonesia. Dengan adanya kedua data tersebut, membuat Webtoon menjadi media yang populer bagi target *audiens* penulis, yaitu remaja usia 14-17 Tahun yang ada di Kota Surabaya.



**Gambar 1.4 Webtoon ID Demography – Locations**

(Sumber: LINE-WEBTOON-Company-Profile, 2019)

Dari hal-hal yang telah dijelaskan di atas, maka dalam “Perancangan Komik Digital Edukasi Manfaat dari Pemilahan Sampah di Taman Kota Surabaya Untuk Usia 14-17 Tahun”. Penelitian ini berencana mengedukasi remaja di Kota Surabaya dengan menggunakan media komik, karena komik dapat menjadi media edukasi yang tepat dengan melalui cerita yang menghibur sekaligus mendidik, diharapkan dapat merubah perilaku dari pembacanya (Valerie, dkk, 2020:3).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pemilihan target pada usia remaja umur 14-17 tahun dikarenakan pemikiran yang mulai kritis dan idealis, sehingga mempengaruhi perkembangan remaja (Santrock, 2019:338-339), sedangkan sosialisasi dan edukasi kepada usia dewasa cenderung lebih susah karena kebiasaan yang sudah melekat (Adicita, 2020:2).
2. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada tanggal 8 Oktober 2022 di taman Bungkul, terdapat sembilan fasilitas tempat sampah organik dan anorganik dengan keadaan tidak terpilah sampahnya.
3. Hasil dari wawancara penulis dengan sembilan remaja pengunjung Taman Bungkul, masih belum mengetahui manfaat dari kegiatan pemilahan sampah. Sedangkan lima diantaranya tidak mengetahui bahwa sampah hasil pemilahan akan didaur ulang.
4. Tren komik fisik saat ini mengalami penurunan, dikarenakan pembaca berpindah pada komik digital (Raihandhika, 2021:2). Maka dari itu penggunaan komik digital terutama Webtoon menjadi media yang populer bagi target audiens penulis, yaitu remaja usia 14-17 Tahun yang ada di Kota Surabaya.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang Komik Digital Edukasi Manfaat dari Pemilahan Sampah di Taman Kota Surabaya Untuk Usia 14-17 Tahun?

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Perancangan komik Webtoon ini akan berfokus pada manfaat dari pemilahan sampah 2 jenis, organik dan anorganik.
2. Lokasi diambil di taman Bungkul Surabaya.
3. Dalam merancang komik digital ini, hanya akan berfokus pada target *audiens* remaja usia 14-17 Tahun.
4. Komik yang dirancang berbentuk digital dan hanya akan di publis melalui *platform* Line Webtoon.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Mengedukasi manfaat dari pemilahan sampah di taman Kota Surabaya bagi remaja umur 14-17 Tahun.
2. Mengurangi perilaku membuang sampah tidak sesuai jenisnya.
3. Sebagai media edukasi kreatif dan inovatif tentang manfaat dari pemilahan sampah.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

#### **1.6.1. Bagi Penulis**

1. Dapat memahami dan menerapkan proses perancangan komik digital berdasarkan ilmu yang sudah penulis dapatkan dari perkuliahan.
2. Menambah pengalaman dan informasi terkait pemilahan sampah yang ada di taman Kota Surabaya.
3. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan penulis dalam mencari data terkait isu yang diangkat.

#### **1.6.2. Bagi Masyarakat**

1. Meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan remaja akan manfaat dari pemilahan sampah.
2. Memudahkan remaja umur 14-17 Tahun untuk memahani pentingnya pemilahan sampah.