

BAB I

PENDAHULUAN

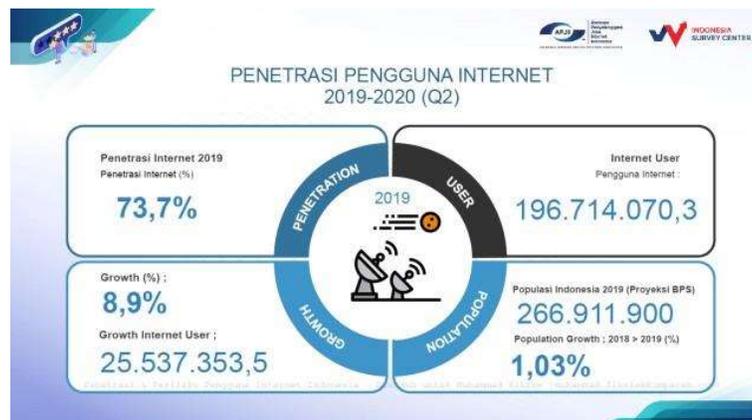
1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kaya keanekaragaman hayati. Hal ini ditunjukkan oleh peringkat Indonesia yang menduduki ke tiga di dunia (Siti Nur Arifa, 2022). Dapat dikatakan sebagai negara *Megabiodiversity* apabila memenuhi kriteria paling sedikit berjumlah 5.000 spesies. Namun begitu, Indonesia masih menghadapi banyak permasalahan lingkungan seperti polusi udara, deforestasi, sampah. Topik yang selalu menjadi perbincangan banyak orang adalah isu lingkungan. Hal ini selalu menjadi fokus pembicaraan karena berkaitan dengan keberlangsungan makhluk hidup. Bertambahnya jumlah sampah yang dihasilkan disebabkan peningkatan dan perubahan jumlah manusia, diketahui bahwa hingga bulan September tahun 2020, jumlah penduduk Indonesia telah mencapai 270,29 juta jiwa atau bertambah sejumlah 32,56 juta jiwa dari survey penduduk 2010 (Novrizaldi, 2020). Hal ini dapat merubah pola hidup dan pola konsumsi masyarakat Indonesia.

Permasalahan lingkungan saat ini menjadi topik hangat di seluruh dunia khususnya Indonesia. Salah satu permasalahan yang sedang diperbincangkan adalah sampah. Persoalan mengenai sampah sendiri belum teratasi secara optimal dan saat ini masyarakat dihadapi tantangan munculnya sampah dengan jenis baru yang mengancam masa depan lingkungan. Berdasarkan *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah*, pertumbuhan penduduk di masa yang akan datang akan meningkatkan berbagai kebutuhan yang mana berkaitan dengan peningkatan jumlah buangan berupa sampah. Beragam dan jenis berkaitan dengan jumlah peningkatan sampah. Selain itu, spesifikasi yang bertambah dengan siring berjalannya waktu membutuhkan system pengolahan yang berbeda dari sebelumnya seperti sampah plastik ataupun sampah elektronik.

Sampah berkontribusi terhadap masalah lingkungan. Salah satu yang signifikan adalah sampah elektronik. Penggunaan perangkat elektronik semakin meningkat dengan perkembangan teknologi, seperti yang dinyatakan oleh Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo bahwa pertumbuhan nilai perdagangan elektronik (*e-*

commerce) di Indonesia mencapai 78 persen tertinggi di dunia (daon001, 2019). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa perdagangan elektronik memiliki nilai ekonomi bagus oleh karena itu para pelaku usaha harus memanfaatkannya untuk mendongkrak perekonomian. Penduduk di Indonesia tergolong menyukai internet hingga membuat peningkatan perdagangan elektronik di Indonesia seperti hasil survey Pengguna Internet Indonesia pada tahun 2019-2020.



Gambar 1.1 Hasil Survei Apjii Pengguna Internet DiIndonesia Pada Kuartal Ii 2020

Sumber: (Ludwianto, 2020)

Pada Gambar 1.1 menunjukkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet Indonesia berjumlah 196,7 juta orang atau 73,7 persen dari total populasi Indonesia 266,9 juta berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS). Peningkatan tersebut membuat menumpuknya barang-barang lama yang belum terpakai, membuang barang lama yang masih dapat digunakan bahkan membeli barang yang fungsinya sama. Meningkatnya produksi barang elektronik seperti kulkas, televisi, laptop, *handphone*, yang tidak dipungkiri sangat memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas akan memicu adanya sampah pada jenis baru yaitu sampah elektronik.

Terdapat timbulan sampah elektronik mencapai 53,6 ton pada tahun 2019 (*The Global E-Waste, 2020*). Indonesia sendiri menjadi penyumbang sampah elektronik tertinggi di Asia Tenggara. *The Global E-waste Monitor 2020* juga menyebutkan bahwa Indonesia sendiri menghasilkan 1618 kiloton sampah elektronik (Forti et al, 2020). Pada dasarnya Sampah elektronik ini tergolong jenis sampah B3 (Bahan Beracun Berbahaya)

sedangkan di Indonesia sendiri pengelolaan sampah elektronik belum memumpuni. Sampah yang tergolong jenis B3 harus terpisah dari jenis sampah yang lain. Kurangnya panduan kebijakan serta infrastruktur pemrosesan mengenai daur ulang sampah elektronik dapat menimbulkan kerusakan serius. Hal tersebut merupakan permasalahan kompleks mengenai kebersihan dan kesehatan yang perlu dihadapi.

Yogyakarta adalah salah satu kota di Indonesia yang menghadapi permasalahan sampah elektronik. Salah satu alasannya karena menurut The Jakarta Post (2003) Kota Yogyakarta sedang bertransformasi menjadi Jogja Cyber City dengan menyediakan akses layanan internet yang memadai. Menurut Rachmawati (2011) adanya perkembangan layanan yang berbasis teknologi informasi ini akan mengurangi arus pergerakan masyarakat dan efisien waktu. Meningkatnya produksi alat-alat elektronik atas inovasi teknologi merupakan akibat dari perkembangan teknologi informasi yang terjadi di Kota Yogyakarta. Alat elektronik yang penggunaannya meningkat akan menyumbang sampah elektronik cukup banyak satu penyebabnya karena mengalami kerusakan. Tidak jarang terdapat barang yang masih memiliki garansi tetapi konsumen tetap memilih untuk membeli barang baru karena merasa terdapat ketidakjelasan mengenai informasi ketentuan garansi, lokasi perbaikan hingga informasi proses perbaikan. Hal-hal tersebut membuat konsumen berfikir untuk membeli barang baru yang kemudian berpotensi untuk menghasilkan sampah elektronik. Menurut data laporan Informasi Kinerja Pengelolaan Lingkungan Hidup Daerah (IKPLHD) Kota Yogyakarta, timbulan sampah kota ini berfluktuasi selama tiga tahun terakhir, rata-rata 236,3 ton per hari pada tahun 2015, 226,2 ton per hari pada tahun 2016, dan 274,9 ton per hari pada tahun 2017.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman masyarakat mengenai bahaya dari sampah elektronik merupakan salah satu penyebab dari banyaknya sampah elektronik, oleh karena itu menurut penulis perlu adanya sosialisasi dan edukasi mengenai hal tersebut, salah satu bentuk sosialisasi dan edukasi adalah dengan adanya kampanye. Salah satu perusahaan yang melakukan kegiatan kampanye untuk mengurangi limbah plastik adalah Idevice Store.



Gambar 1.2 Logo Idevice Store Yogyakarta

Sumber: (Store, 2015)

Salah satu cara untuk mengurangi dan mendaur ulang sampah elektronik adalah dengan kampanye #PilahPilihEwaste dari IDevice Store. Idevice Store merupakan toko distributor Apple yang telah didirikan pada tahun 2012 di kota Yogyakarta. Saat ini, Idevice Store dikenal sebagai perusahaan yang bergerak di bidang usaha komersial seperti distribusi dan perdagangan eceran perangkat telekomunikasi seperti ponsel, aksesoris, laptop, dan gadget elektronik lainnya, khususnya Apple. Idevice menyediakan platform terkemuka untuk distribusi produknya di Indonesia berkat kekuatan jaringan distribusi nasional yang luas.

Selain menjual mobile product yang telah disebutkan di atas, Idevice juga melayani jasa *service* untuk segala jenis perangkat seperti *Iphone*, *Ipad*, *Macbook*, *Imac*, *Iwatch* dan lain sebagainya. Dari sinilah Idevice menjadi pemimpin pasar produk telekomunikasi seluler di Kota Yogyakarta. Hingga saat ini Idevice telah memiliki 3 titik gerai ritel yang telah menjalin kemitraan dengan beberapa reseller. Memiliki misi menyediakan perangkat mobile khusus Apple yang akan menjadi solusi untuk gaya hidup masyarakat di zaman yang semakin berkembang dan menyediakan jasa *service* untuk segala jenis perangkat Apple berharap dapat menjadi perusahaan terdepan yang memiliki akses langsung kepada masyarakat yang telah terintegrasi serta menjadi perusahaan yang siap akan segala rangkaian perangkat mobile products.

Idevice Store menggalas sebuah kampanye bernama #PilahPilihEwaste dengan mengusung konsep dimana masyarakat datang dengan membawa alat-alat elektronik yang sudah tidak terpakai dan mendokumentasikannya di sosial media masing masing. Kampanye ini dapat menjadi solusi masyarakat Indonesia yang ingin terus mengikuti

perkembangan elektronik dengan cara ramah lingkungan. Kampanye #PilihPilihEwaste ini berguna untuk membantu menyampaikan informasi dan memberikan edukasi tentang lingkungan terhadap bahayanya dampak sampah elektronik. Kampanye ini dilakukan oleh Idevice store pada tahun 2022 secara daring dan luring. Dengan adanya kampanye yang dilakukan Idevice bertujuan untuk mengajak masyarakat Yogyakarta untuk mengurangi sampah elektronik yang nantinya akan di bawa ke tempat pembuangan akhir.

Pada dasarnya terdapat beberapa penelitian atau literatur terdahulu yang membahas mengenai komunikasi lingkungan, beberapa diantaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin (2017) dengan judul “Strategi Komunikasi Lingkungan dalam Membangun Kepedulian Masyarakat terhadap Lingkungan” menyatakan bahwa strategi komunikasi lingkungan merupakan dasar yang akan menjadi penentu bagaimana implementasi dari komunikasi lingkungan. Selain itu penelitian tersebut menghasilkan perlunya komunikasi lingkungan untuk mengomunikasikan kepada masyarakat melalui strategi komunikasi yang dapat membangun kesadaran masyarakat terhadap lingkungan hidup. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Frianda et al., (2018), Lembaga Swadaya Masyarakat Gerakan Memungut Sehelai Sampah (LSM GMSS) menyampaikan pesannya berupa ajakan, edukasi, merubah pola pikir dan perilaku masyarakat tentang kepedulian terhadap lingkungan. Media yang digunakan oleh LSM GMSS adalah media sosial facebook dan website fanpage.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Kurniadi & Hizalasi (2017) yang berfokus pada strategi komunikasi yang dilakukan oleh Gerakan Indonesia Diet Kantong Plastik (GIDKP), terlihat bahwa komunikasi merupakan komponen penting dalam mempraktekkan kampanye Diet Kantong Plastik. Menurut penelitian, sangat penting untuk menekankan pentingnya komunikator, pesan, media, komunikan, dan dampak ketika mencoba mendidik masyarakat tentang penggunaan plastik yang benar. Beragam penelitian mengenai strategi komunikasi lingkungan telah banyak dilakukan, namun penelitian yang dilakukan Cerya & Evanita (2021) masih menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran masyarakat dan rendahnya dukungan masyarakat terhadap inisiatif pemerintah terkait pengelolaan sampah rumah tangga, dan kebutuhan untuk membuang sampah resmi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Dari penelitian-penelitian sebelumnya, belum banyak yang membahas mengenai komunikasi lingkungan dengan objek berupa sampah elektronik kepada perusahaan seperti Idevice Store. maka melakukan perancangan strategi komunikasi dalam suatu kampanye cukup penting supaya tercapainya tujuan. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Strategi Komunikasi Idevice Store dalam kampanye #PilahPilihEwaste untuk Mengurangi Sampah Plastik”

1.2. Tujuan Penelitian

Merujuk pada identifikasi dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi komunikasi Idevice Store dalam kampanye #PilahPilihEwaste.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana strategi komunikasi Idevice dalam kampanye #PilahPilihEwaste?”

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan secara teoritis dan praktis di antaranya sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya melalui bidang komunikasi lingkungan terhadap upaya mengurangi limbah elektronik.
2. Diharapkan dapat menambah penelitian mengenai kampanye upaya mengurangi sampah elektronik

1.4.2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

3. Mampu menjadi masukan dan menambah referensi terhadap kampanye selanjutnya yang akan dilakukan mengenai masalah lingkungan.
4. Menambah khazanah pengetahuan untuk masyarakat Jogja terkait dengan masalah lingkungan.

1.5. Waktu dan Periode penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan Oktober 2022 hingga Februari 2023. Detail pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 Waktu penelitian.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Tahapan	Waktu																			
		2022				2022				2023											
		November				Desember				Januari		Februari				Maret					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra Penelitian																				
2.	Penyusunan Proposal																				
	BAB 1																				
	BAB 2																				
	BAB 3																				

No		Waktu																			
		2023																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Desk Evaluation																				

