

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bisnis pusat perbelanjaan merupakan tempat yang banyak ditemui di daerah perkotaan yang merupakan salah satu indikator pertumbuhan ekonomi kota tersebut. Maraknya pusat perbelanjaan tidak hanya berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja, tetapi juga berdampak pada berubahnya perilaku konsumen keluarga dan masyarakat perkotaan (Alfitri, 2007: 1). Dengan meningkatnya pendapatan karena pertumbuhan ekonomi, maka daya beli masyarakatpun terus meningkat. Akibatnya pola konsumsi yang dilakukan masyarakat kota tersebut akan bertambah, setiap barang dan jasa yang dikonsumsi akan menghasilkan sisa-sisa yang disebut dengan sampah, akibatnya jumlah sampah yang dihasilkan akan terus meningkat. Dengan kata lain semakin banyak konsumsi yang dilakukan, maka semakin banyak pula sampah yang dihasilkan.

Menurut kamus lingkungan (1994) sampah adalah bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk digunakan secara biasa atau khusus dalam produksi atau pemakaian (konsumsi); barang rusak atau cacat selama manufaktur; atau materi berlebihan atau buangan (Ismoyo IH, 1994). Secara umum sampah adalah barang hasil sisa kegiatan konsumsi manusia atau hewan yang dibuang karena dianggap sudah tidak memiliki fungsi lagi untuk memenuhi kebutuhan. Sampah sendiri bisa dibagi menjadi beberapa kategori menurut tempatnya seperti sampah perkotaan atau urban dan sampah daerah. Sampah perkotaan adalah sampah yang terkumpul dan banyak dihasilkan dari aktifitas di kota-kota besar, sedangkan sampah daerah yaitu sampah yang terkumpul diluar daerah perkotaan seperti pantai, gunung, dan pedesaan. Lebih luas lagi sampah perkotaan terdiri dari sampah organik yang terdiri dari zat-zat organik yang sifatnya mudah membusuk dikarenakan degradasi buah aktifitas mikroorganisme, dan sampah anorganik yang berupa sisa barang non-alamiah buatan manusia seperti tekstil, kaca, besi, dan plastik yang tidak terdegradasi oleh mikrobakteri, terurai dalam waktu yang cenderung sangat lama (Damanhuri, Padmi, 2010: 8).

Apabila tidak dikelola dengan baik, maka sampah akan menjadi permasalahan yang besar.

Di negara-negara berkembang khususnya di Indonesia sampah merupakan masalah yang krusial terutama di kota-kota besar, dalam sebuah artikel yang terdapat pada www.menlh.go.id, kementerian lingkungan hidup dan kehutanan (KLHK) dalam acara dialog penanganan sampah plastik menyebutkan Jumlah peningkatan timbunan sampah telah mencapai 175.000 ton/hari atau setara 64 juta ton/tahun. Hal ini masih masih belum sebanding dengan upaya pengolahan sampah yang masih sangat minim sebelum akhirnya sampah ditimbun di TPA. Jika kebijakan '*do nothing*' tetap dilaksanakan, maka kebutuhan lahan untuk TPA akan meningkat menjadi 1.610 hektar pada tahun 2020. Dari besarnya jumlah sampah-sampah tersebut, kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Bandung merupakan penyumbang sampah paling banyak dikarenakan besarnya jumlah penduduk di perkotaan dengan berbagai macam aktifitas konsumsinya ditambah dengan minimnya kesadaran masyarakat tentang menjaga lingkungan dengan mengelola sampah.

Anwar Siswadi dalam artikelnya di www.tempo.co menyebutkan, Bandung yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia tidak luput dari permasalahan sampah, Direktur Utama Perusahaan Daerah Kebersihan Kota Bandung, Deni Nurdyana menjelaskan bahwa pada tahun 2015 kota Bandung menghasilkan sampah sebanyak 1.500 ton per hari dan normalnya 1.100 ton sampah-sampah tersebut diangkut dan sisanya masih belum dapat dikelola secara maksimal. volume tersebut biasanya meningkat 40% ketika hari lebaran tiba. Upaya penanggulangan telah dilakukan oleh pihak pemerintah maupun swasta seperti gerakan pungut sampah (GPS) yang ditujukan kepada masyarakat pelajar di kota Bandung, namun hasil yang didapat belum signifikan karena Gerakan Pungut Sampah (GPS) sendiri hanya tepat sasaran sesuai segmentasi namun tidak cukup efektif karena sampah yang dipungut hanya untuk dibuang kembali tanpa dikelola lebih lanjut, sehingga perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran tentang panduan pengelolaan sampah yang ditujukan kepada masyarakat di kota Bandung.

Dalam membuat sebuah panduan pengelolaan sampah, diperlukan strategi dalam menentukan jenis karya agar dapat diterima oleh segmentasi panduan

tersebut yang berupa masyarakat usia remaja. Dalam wawancara bersama Imansyah lubis, beliau memaparkan bahwa komik merupakan media yang cukup efektif dikarenakan peminat komik terbanyak di Indonesia saat ini adalah usia remaja ke dewasa muda, sedangkan genre komik yang sedang digemari pembaca komik di Indonesia adalah aksi petualangan, humor, dan drama percintaan. Sehingga, komik dengan konten pendidikan sendiri menjadi sangat menarik apabila disajikan dengan cerita yang sedang digemari oleh pembaca komik, sebagai siasat agar konten pendidikan dapat digemari oleh pembaca.

Sebagai bentuk kepedulian, penulis akan membuat media pembelajaran dengan konten beberapa panduan untuk membuat dan mengkreasikan barang secara atau mandiri dengan bahan sampah yang dikemas kedalam beberapa cerita dengan genre aksi petualangan dalam bentuk komik yang bermuatan panduan untuk mendaur ulang sampah anorganik menjadi barang pakai seperti *fashion* sampai aksesoris dengan pendekatan konsep 3R, seperti yang dipaparkan dalam www.kompasiana.com yang terdiri dari *Reuse* yakni menggunakan kembali sampah yang masih bisa digunakan dengan fungsi yang sama atau fungsi yang lain, *Reduce* yang berarti mengurangi konsumsi barang yang akan menghasilkan sampah, dan *Recycle* yang berarti mendaur ulang sampah menjadi barang yang lebih berguna sebagai langkah untuk meminimalisir sampah yang ada disekitar dimulai dari rumah. Dengan begitu diharapkan para pembaca khususnya masyarakat kota Bandung akan menjadi bagian dari masyarakat yang produktif serta peduli terhadap permasalahan lingkungan.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Besarnya jumlah sampah yang ada di kota Bandung yang tidak sebanding dengan upaya pengolahan yang baik.
2. Minimnya kegiatan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di masyarakat.
3. Tidak terakomodirnya masyarakat remaja dalam aktivitas pengelolaan sampah.
4. Minimnya media pembelajaran tentang pengelolaan sampah.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah disebutkan, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang komik edukasi pengelolaan sampah bagi anak remaja ?

1.3. Fokus

1. Apa

Perancangan komik edukasi dengan topik pengelolaan sampah yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah.

2. Bagaimana

Banyaknya sampah yang ada di kota Bandung dan minimnya kesadaran dalam mengelola sampah tersebut maka dibuat sebuah panduan swakarya pengelolaan sampah anorganik yang terdiri dari tekstil, kaca, kertas, logam, dan plastik yang bisa didapat di rumah, dengan pendekatan konsep 3R

3. Siapa

Target pembaca adalah pelajar SMP sampai dengan SMA usia 13 sampai 17 Tahun dengan tingkat ekonomi menengah dan menengah kebawah di kota Bandung.

4. Mengapa

Anak usia remaja memiliki antusias yang cukup tinggi terhadap komik dan cenderung memiliki lebih banyak waktu luang yang diimbangi dengan besarnya keinginan untuk bereksplorasi.

5. Dimana

Penelitian ini dilakukan di kota Bandung.

6. Kapan

Perancangan tugas akhir ini dilakukan mulai bulan Januari hingga Agustus 2016. Sedangkan proses eksekusi karya dilakukan mulai bulan Maret hingga Agustus 2016.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan karya ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang aksi nyata pengelolaan sampah dengan pendekatan 3R dalam bentuk komik yang ditujukan kepada masyarakat usia remaja.

1.5. Metode

Dalam penelitian ini beberapa metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung. Data yang diamati dan diteliti adalah gambar (aspek imaji). Dalam penelitian visual, data gambar haruslah selalu ada, dan data visual inilah sebagai modal pertama dan utama, karena dari data visual akan timbul pertanyaan-pertanyaan kritis (Soewardikoen, 2013:16).

Data Visual yang diteliti adalah beberapa buku komik (umum) dan buku komik tentang Swakarya dan pengelolaan sampah (khusus), namun video panduan swakaryapun tetap bisa dijadikan bahan observasi untuk memperkaya referensi visual yang ada.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat, 1980 dalam Soewardikoen 2013:20).

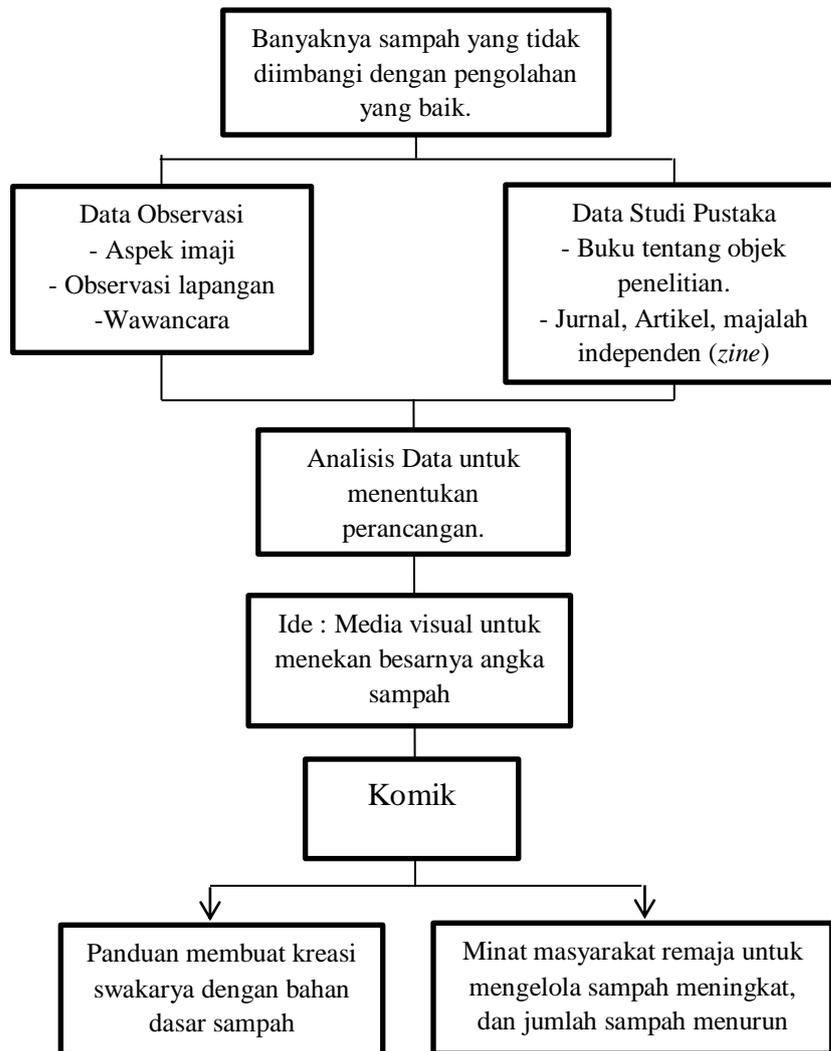
Wawancara akan dilakukan kepada tiga pihak yang ahli pada bidangnya masing-masing, yakni komik, lingkungan dan sampah, dan swakarya. Metode yang dilakukan adalah wawancara terstruktur agar hasil wawancara bisa lebih jelas dan terfokus.

3. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka sangatlah penting. Buku ditulis sebagai penuangan pemikiran dari penulisnya, dari khayalan dan impian, pemikiran, hasil pengamatan dan penelitian dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin banyak membaca hasil pemikiran maka semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memerlukan membaca untuk mengisi *frame of mind*-nya (Soewardikoen, 2013:6).

Beberapa sumber referensi yang digunakan untuk penelitian ini adalah berbagai buku-buku tentang Komik. sedangkan sumber referensi lain adalah literatur, jurnal, majalah independen (*zine*), dan karya tulis akademis dengan konten yang berhubungan dengan topik yang diangkat yang banyak didapat melalui internet.

1.6. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7. Pembabakan

1. Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, kerangka penelitian, serta penjelasan singkat tiap bab di tugas akhir ini.

2. Bab II : Dasar Pemikiran

Bab ini berisi dasar pemikiran dan teori-teori yang digunakan seperti teori tentang komik, teori storytelling, teori ilustrasi, dan sebagainya yang didapat dari studi pustaka sebagai landasan untuk menelaah obyek penelitian.

3. Bab III : Data Dan Analisis

1. Data

Memaparkan berbagai data mengenai objek penelitian yaitu sampah yang didapat dari observasi, wawancara di lapangan.

2. Analisis

Berisi pengolahan data menggunakan dasar pemikiran (Bab II) yang digunakan untuk menentukan strategi komunikasi dan strategi kreatif perancangan.

4. Bab IV : Konsep Dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi konsep yang terdiri dari konsep pendekatan, konsep media, dan konsep visual, dan perancangan karya dimulai dari sketsa sampai hasil akhir.

5. Bab V : Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.