

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Permasalahan sampah adalah salah satu yang sering diperbincangkan di Indonesia. Indonesia menduduki urutan ke-5 sebagai negara penghasil sampah terbesar di dunia pada tahun 2020 [1]. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), masyarakat Indonesia mampu memproduksi sampah mencapai 175.000 ton perhari. Sehingga dapat diartikan rata-rata penduduk Indonesia dapat menyumbang sampah sebanyak 0.7 kg per hari-nya [2]. Menurut (KLHK), sektor yang paling banyak menghasilkan sampah ada rumah tangga, yaitu sebanyak 21,88 juta ton per-harinya [1]. Hal ini menunjukkan bahwa pengelola sampah rumah tangga menjadi salah satu tantangan utama dalam upaya mengurangi jumlah sampah di Indonesia

Timbunan sampah yang dibiarkan dapat mencemari air tanah dan membahayakan kesehatan serta ekosistem. Terutama Penanganan sampah yang buruk dapat memicu pelepasan gas beracun seperti metana (CH_4) dan hidrogen sulfida (H_2S), serta menarik hewan pembawa penyakit seperti tikus, lalat, dan nyamuk [3]. Menurut WHO, lingkungan buruk memicu penyakit seperti diare, ISPA, dan malaria. Pembakaran sampah ilegal dapat menghasilkan partikel berbahaya penyebab ISPA [4].

Pemerintah Banyumas, melalui Bapak Ir. Achmad Husein dan DLH, telah mengembangkan teknologi pengelolaan sampah, seperti mengubah sampah anorganik menjadi RDF dan paving block, serta sampah organik menjadi kompos. Program penyuluhan dan aplikasi Jeknyong serta Salin Mas juga diluncurkan, namun masyarakat masih menghasilkan banyak sampah. Pada 14 September 2023, Banyumas menjadi tuan rumah acara Smart Green ASEAN Cities (SGAC) dengan menyelenggarakan “Banyumas Kentongan Night Parade” untuk

menyambut delegasi tamu. Acara ini menjadi kebanggaan sekaligus prestasi bagi Banyumas sebagai perwakilan Indonesia dalam forum Smart Green City ASEAN. Namun, rendahnya partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah terlihat dari penumpukan sampah di Jalan Jenderal Soedirman, hal ini bertentangan dengan prinsip green city. Maka dari itu masyarakat perlu dikenalkan dengan gaya hidup *zero waste*.

Zero waste adalah pendekatan pengelolaan sampah untuk meminimalkan limbah melalui pemilahan, pengomposan, dan daur ulang. Prinsipnya, Refuse, Reduce, Reuse, Recycle, dan Rot, bertujuan mengurangi konsumsi barang tidak penting. Media sosial efektif untuk mengenalkan gaya hidup zero waste, terutama di kalangan Gen Z (15-25 tahun) yang aktif di platform digital, dengan 63 juta pengguna internet di Indonesia. Anak muda yang cenderung lebih terbuka terhadap perubahan dan inovasi dalam gaya hidup, lebih mudah menerima konten mengenai gaya hidup *zero waste* [5]. Kolaborasi teknologi dan media sosial memungkinkan penyajian konten edukasi menarik, salah satunya melalui virtual influencer, karakter CG dengan visual menyerupai manusia. [6]. Virtual influencer populer di kalangan anak muda karena konten audio visual interaktif yang disukai 75% generasi muda di Indonesia. Mereka menarik perhatian dengan visual unik dan interaksi langsung, menjadikannya peluang baik untuk edukasi zero waste.

Dari ulasan di atas, penulis tertarik untuk merancang *virtual influencer* sebagai media pengenalan gaya hidup *zero waste*. *Virtual influencer* ini akan menjadi representasi karakter manusia yang dipersonalisasi sesuai dengan preferensi anak muda. Melalui *platform* Instagram, *virtual influencer* ini akan menyebarkan konten mengenai pengenalan gaya hidup *zero waste* dengan menerapkan metode 5R dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan *platform* instagram disebabkan oleh popularitasnya di kalangan anak muda dan kemudahan akses yang dimilikinya. Selain itu, Instagram dikenal sebagai media sosial berbasis

visual. Diharapkan keberadaan *virtual influencer* ini dapat menginspirasi anak-anak muda di Banyumas untuk mengelola sampah dengan lebih baik, sehingga sampah tidak hanya dianggap sebagai barang yang dibuang, tetapi juga memiliki potensi manfaat yang besar.

1.2. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya. Adapun permasalahannya sebagai berikut:

1.2.1. Bagaimana merancang *virtual influencer* sebagai media pengenalan gaya hidup *zero waste* di Banyumas?

1.3. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan ini:

1.3.1. Merancang *virtual influencer* sebagai media pengenalan gaya hidup *zero waste* di Banyumas

1.4. Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini dibuat agar topik pembahasan yang diangkat tidak keluar dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah tersebut:

1.4.1. Merancang *Virtual Influncer* untuk memperkenalkan gaya hidup *zero waste* di rumah

1.4.2. Merancang Instagram sebagai media sosial yang akan mendistribusikan konten mengenai gaya hidup *zero waste*

1.4.3. Perancangan *virtual influencer* menggunakan teknologi 3 dimensi

1.4.4. Konten Instagram yang ditampilkan oleh virtual influencer memperkenalkan gaya hidup *zero waste* dengan metode 5R (menolak (*Refuse*); mengurangi (*Reduce*); menggunakan kembali (*Reuse*); mengolah kembali (*Recycle*); dan pengomposan (*Rot*))

1.4.5. *Virtual influencer* ditujukan untuk Anak muda dengan rentang usia 15-25 Tahun di Banyumas.

1.4.6. Pembuatan media pendukung yang mengarahkan ke media utama berupa motion grafis, stiker Whatsapp and Instagram, *channel* Whatapp (di dalam *channel* whatsapp ini nantinya akan digunakan untuk lebih dekat dengan audience dengan cara membagikan cerita dan pengalaman), yang terakhir ambient media berupa poster. Poster dalam bentuk standee yang akan ditempatkan di beberapa titik untuk campaign character. Adapun media pendukung untuk merchandise seperti totebag, stiker, Gantung tas, dan pin.

1.5. Manfaat Penelitian

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada bidang-bidang terkait, diantaranya:

1.5.1. Manfaat Bagi Institusi

Hasil Perancangan ini dapat memberikan kontribusi pada tujuan Institut Teknologi Telkom Purwokerto dibidang *Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise* (HATS). Dalam perancangan ini diharapkan mampu mengembangkan teknologi dibidang *healthcare* atau kesehatan yang berhubungan dengan kesehatan lingkungan

1.5.2. Manfaat Bagi Keilmuan DKV

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi referensi dan acuan serta wawasan tentang topik perancangan *virtual influencer* sebagai bentuk *new media* edukasi di sosial media dalam bidang ilmu desain komunikasi visual.

1.5.3. Manfaat Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan berguna sebagai media edukasi bagi anak muda di Kabupaten Banyumas. Sehingga pengetahuan tentang gaya hidup *zero waste* ini bisa terus berlanjut generasi ke generasi.