

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### 1.1 Latar Belakang

Permasalahan mengenai isu lingkungan saat ini ramai diperbincangkan. Permasalahan lingkungan hidup yang mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan adalah masalah penggunaan sampah plastik sekali pakai yang dapat menimbulkan penumpukan limbah sampah plastik. Hal ini juga terjadi di Indonesia. Pertumbuhan penduduk yang semakin pesat di Indonesia membuat produksi sampah menjadi banyak. Penumpukan sampah disebabkan karena setiap penduduk dari berbagai kalangan usia menghasilkan sisa buangan dari proses aktivitasnya seperti memasak, makan, mandi, bekerja dan sebagainya (Priliantini et al., 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Asosiasi Plastik Indonesia (INAPLAS), diketahui bahwa Indonesia menjadi penyumbang sampah plastik terbesar kedua di dunia dengan jumlah 64 juta ton dalam satu tahun. Melalui data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), ibu kota Indonesia, yakni Jakarta yang peradabannya lebih maju dibandingkan kota lain juga berada di urutan kedua sebagai penyumbang sampah terbanyak di Indonesia. Pada tahun 2021, Jakarta memiliki timbulan sampah sebanyak 3,083,467.82 ton (SIPSN, 2021).



Gambar 1. 1 Data Timbulan Sampah di Indonesia

(Sumber: SIPSN, 2021)

Menurut Priliantini et al., (2020), meskipun plastik dianggap praktis dan lebih ekonomis, akan tetapi limbah plastik sangat berbahaya bagi lingkungan dan komponen di dalamnya. Limbah plastik sangat sulit untuk dikelola dan memerlukan ribuan waktu hingga ribuan tahun agar bisa terurai. Saat terurai, partikel dari sampah plastik dapat mencemari air dan tanah. Jika dibiarkan begitu saja di tanah, sampah plastik akan menjadi polutan yang signifikan. Namun, apabila dibakar dapat meningkatkan kadar gas rumah kaca di atmosfer dan asap yang juga beracun. Senyawa yang dihasilkan dapat memicu penyakit kanker, hepatitis, gangguan sistem saraf dan pembengkakan hati (Zulkarnain, 2011).

Untuk menghindari bahaya tersebut, pemerintah memiliki target untuk mengurangi sampah rumah tangga sebanyak 30 persen dan melakukan penanganan sebanyak 70 persen pada tahun 2025. Upaya ini dilakukan untuk mengurangi timbunan sampah. Namun, persoalan sampah bukan hanya tanggung jawab pemerintah saja. Masyarakat juga memiliki peran dalam pengurangan sampah (Rarasati, 2019). Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya menyadarkan masyarakat sebagai partisipasi masyarakat untuk menekankan penggunaan sampah plastik (Zulkarnain, 2020). Menurut UU RI No.32 Tahun 2009 Pasal 70 ayat 1 masyarakat memiliki kewajiban untuk menjaga lingkungannya. Pasal tersebut menjelaskan bahwa masyarakat memiliki hak untuk berperan secara aktif dalam pengelolaan dan perlindungan lingkungan hidup. Masyarakat dapat memberikan pengaduan informasi mengenai suatu isu lingkungan, serta berperan sebagai pengawas sosial.

Dalam upaya meningkatkan partisipasi masyarakat, media menjadi salah satu alat sosialisasi yang memiliki peran sebagai komunikator serta *agent of change* atau pelopor perubahan dalam lingkungan publik. Melalui informasi yang disampaikan dalam berbagai bentuk, media dapat memengaruhi khalayak (Khatimah, 2018). Tidak hanya itu, menurut McQuail (dalam Khatimah, 2018) masyarakat modern juga melihat

media sebagai *window on event and experience* yang membuat khalayak mampu mengawasi atau melihat secara peristiwa yang terjadi di lingkungannya melalui media. Dalam hal tersebut, media menjadi saran informasi untuk mengetahui berbagai peristiwa yang tidak dapat dilihat atau disadari oleh khalayak secara langsung.

Penggunaan internet atau media online sebagai sarana memperoleh informasi semakin meningkat di kalangan masyarakat seiring berkembangnya zaman. Penyebabnya karena media *online* lebih cepat dalam menyajikan berita atau informasi, praktis dan dapat diakses di mana saja (Puspa, 2012). Berbagai media *online* menyediakan berita mengenai lingkungan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat mulai dari rekomendasi produk ramah lingkungan, kebijakan-kebijakan lingkungan, mitigasi bencana dan juga penyebab kerusakan lingkungan (Baskoro, 2019).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, keberhasilan media dalam memaparkan berita berbeda-beda. Koran yang memiliki fungsi kontrol sosial, secara persuasif dapat menggugah kesadaran masyarakat untuk memperhatikan lingkungan (Jamanti, 2014). Sementara itu, televisi yang dapat menyampaikan berita secara audio visual justru memiliki tingkat paparan yang rendah mengenai kebijakan kantong plastik berbayar. Peneliti terdahulu juga memaparkan bahwa televisi bukan media yang tepat sebagai alat sosialisasi isu lingkungan (Awza et al., 2017). Oleh sebab itu, pemerintah disarankan untuk melakukan sosialisasi mengenai kebijakan tersebut melalui media daring. Namun, berita serupa mengenai sosialisasi kebijakan terhadap isu lingkungan di media daring juga tidak dapat memberikan efek yang signifikan kepada masyarakat (Rarasati, 2019). Dengan demikian, media daring perlu terus berinovasi dan salah satu format baru yang perlu diteliti, yakni *newsgame* yang diterapkan di *bbc.com* (BBC Indonesia).

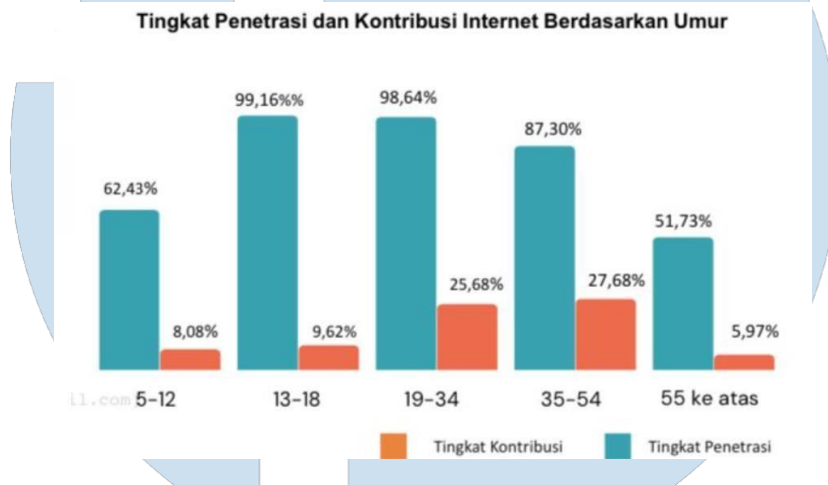
*Newsgame* adalah adaptasi permainan komputer gabungan dari unsur teks, visual dan audio yang digunakan untuk memaparkan aspek spesifik dan konkret sebuah

berita melalui retorika prosedural yang bertujuan untuk merangsang pengguna untuk berpartisipasi dalam debat atau diskusi publik (Bogost et al., 2010, p. 6). Dalam artikel beritanya yang berjudul “Pengurangan Kantong Kresek ‘Tak Cukup’ Atasi Masalah Sampah Plastik Jakarta” di BBC Indonesia, media tersebut bertujuan untuk menggambarkan perhitungan yang terjadi pada saat seseorang berusaha menghindari pemakaian kantong plastik. Hal ini juga sejalan dengan tujuan dari pembuatan *newsgame* yang berusaha menampilkan sebuah peristiwa dengan cara yang menyenangkan dan dapat menarik audiens yang lebih muda dengan lebih mudah dipahami (Ortega et al., 2021). Oleh karena itu, peneliti ini akan mengisi kekosongan dari penelitian sebelumnya dengan meneliti *newsgame*. Selain itu, peneliti juga akan meneliti berita audio visual karena menurut Frexia (2018), berita audio visual merupakan format beritadalam media dari yang dikemas secara efisien dan mudah untuk dipahami. Dengan demikian, peneliti akan meneliti pemahaman akan kedua media, yakni *newsgame* dan berita audio visual, serta mengaitkannya pada partisipasi masyarakat.

Adapun peneliti mengambil variabel tingkat pemahaman dan partisipasi masyarakat karena menurut Davis (dalam Yazid & Alhidayatillah, 2017, p. 1) untuk menanggulangi permasalahan lingkungan diperlukan pendekatan partisipasi masyarakat. Partisipasi dianggap sebagai sesuatu yang penting dan dapat menjadi alasan bagi seseorang untuk melakukan suatu perbuatan. Keterlibatan secara mental dan emosi yang muncul dari partisipasi masyarakat dapat membentuk kepedulian, rasa memiliki, aksi nyata serta perilaku yang dapat mengubah lingkungan menjadi lebih baik (Yazid & Alhidayatillah, 2017, p. 1).

Selain itu, peneliti menggunakan variabel tingkat pemahaman karena menurut Ortega dan Aviles (2021), mekanisme, dinamika serta strategi naratif *newsgame* dapat memengaruhi cara pengguna berinteraksi dan memahami sebuah informasi. Pemahaman secara kritis dapat membuat seseorang bereaksi terhadap informasi yang

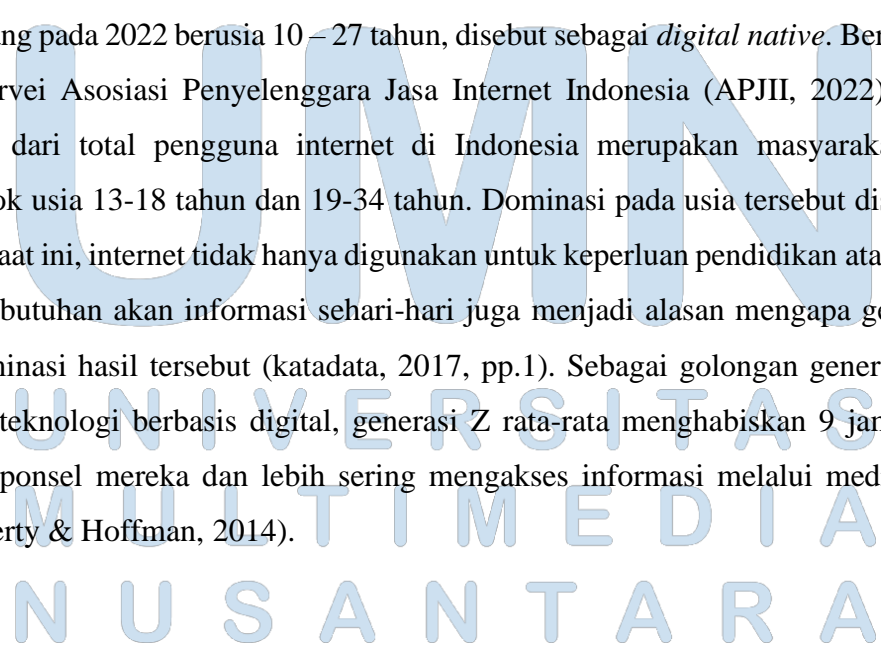
mereka peroleh (Heilman et al., 1981). Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat partisipasi masyarakat atas berita *newsgame* yang dibaca, diperlukan pemahaman terlebih dahulu terhadap konten berita *newsgame* yang disajikan.



Gambar 1. 2 Gambar Data Usia Produktif Penggunaan Internet di Indonesia

(Sumber: APJII, 2022)

Menurut Prensky (2021), generasi Z yang dikategorikan lahir mulai dari 1995-2012, yang pada 2022 berusia 10 – 27 tahun, disebut sebagai *digital native*. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022), hampir separuh dari total pengguna internet di Indonesia merupakan masyarakat dalam kelompok usia 13-18 tahun dan 19-34 tahun. Dominasi pada usia tersebut disebabkan karena saat ini, internet tidak hanya digunakan untuk keperluan pendidikan atau bekerja saja. Kebutuhan akan informasi sehari-hari juga menjadi alasan mengapa generasi Z mendominasi hasil tersebut (katadata, 2017, pp.1). Sebagai golongan generasi akrab dengan teknologi berbasis digital, generasi Z rata-rata menghabiskan 9 jam perhari dengan ponsel mereka dan lebih sering mengakses informasi melalui media daring (Daugherty & Hoffman, 2014).



Menurut Daugherty & Hoffman, generasi Z memiliki karakteristik yang waspada, pragmatis, mengutamakan kebersamaan, realistis, berkomunikasi dengan menggunakan kabar serta memiliki kesadaran kolektif. Karakteristik pengguna internet yang memiliki kesadaran kolektif seperti ini, dapat dimanfaatkan menjadi target sosialisasi pengurangan sampah plastik karena generasi Z senang memberikan umpan balik secara langsung atas informasi yang diterima (Swanzen, 2018).

Melalui permasalahan sampah plastik di daerah Jakarta, penelitian ini penting dilakukan untuk melihat gambaran bagaimana media berperan sebagai *agent of change* dalam meningkatkan partisipasi masyarakat. Untuk itu, peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh dari penerapan *newsgame* dan berita audio visual di terhadap sikap partisipasi generasi Z menghadapi isu sampah plastik. Penelitian ini berusaha menampilkan data berupa sejauh mana masyarakat Jakarta berpartisipasi untuk mengurangi penggunaan sampah plastik, setelah mereka membaca artikel berita mengenai isu sampah plastik berformat *newsgame* dan berita audio visual.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah adakah pengaruh *Newsgame* dan berita audio visual terhadap sikap partisipasi Generasi Z di Jakarta menanggapi isu sampah plastik?

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang dituliskan dalam rumusan masalah yang telah dibuat, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa tinggi tingkat partisipasi Generasi Z di Jakarta dalam menanggapi isu sampah plastik?
2. Apakah terdapat pengaruh pemahaman *newsgame* terhadap tingkat partisipasi generasi Z di Jakarta dalam isu sampah plastik?

3. Apakah terdapat pengaruh pemahaman berita audio visual terhadap tingkat partisipasi generasi Z di Jakarta dalam isu sampah plastik?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian “Pengaruh pemahaman *Newsgame* dan berita audio visual terhadap Sikap Partisipasi Generasi Z di Jakarta Menanggapi Isu Lingkungan” sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemahaman *newsgame* terhadap tingkat partisipasi generasi Z di Jakarta menanggapi isu sampahplastik.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemahaman berita audio visual terhadap tingkat partisipasi generasi Z di Jakarta menanggapi isu sampah plastik.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi peneliti yang ingin meneliti topik berita berformat *newsgame*, karena hingga saat ini penelitian mengenai *newsgame* di media Indonesia masih minim dilakukan. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan jawaban terhadap ada atau tidaknya korelasi antara pemahaman berita *newsgame* dan berita audio visual terhadap tingkat partisipasi dalam sudut pandang ilmu jurnalistik.

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi penyedia berita *newsgame*, untuk menyajikan format berita berbentuk *newsgame* mengenai lingkungan yang menjadi kebutuhan informasi masyarakat. Dengan demikian

pesan yang disampaikan oleh media dapat diterima dengan baik oleh masyarakat dan dapat memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan oleh masyarakat. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi tolak ukur bagi media untuk melihat tingkat partisipasi masyarakat dari konten *newsgame* dan juga berita audio visual mengenai lingkungan, sebagai peran *agent of change* sebuah media.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai tingkat partisipasi masyarakat Jakarta dalam menanggapi isu sampah plastik. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mengukur kesadaran masyarakat Jakarta dalam menyikapi isu sampah plastik melalui berita berformat *newsgame*. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuat masyarakat sadar akan bahaya penggunaan sampah plastik, serta media untuk mengajak masyarakat menjadi agen perubahan dalam menanggapi permasalahan sampah plastik khususnya di Jakarta.

### **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini mengambil topik mengenai *newsgame* dan berita audio visual. Pada saat proses penyusunan latar belakang, peneliti kesulitan untuk mendapatkan jurnal atau penelitian terdahulu karena penelitian mengenai *newsgame* atau masih sangat sedikit. Hal ini membuat sumber rujukan penelitian terdahulu untuk digunakan juga terbatas. Selain itu, penelitian ini tidak dapat mengeneralisasi masyarakat Jakarta karena peneliti menggunakan 100 responden sebagai sampel penelitian yang belum dapat mewakili keseluruhan masyarakat di Jakarta.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA