

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Food waste atau sampah makanan saat ini merupakan isu global yang menjadi pusat perhatian dunia. Limbah makanan merupakan salah satu manifestasi penting dari inefisiensi yang mengganggu sistem pangan. Hal ini yang akhirnya menjadi masalah global akibat terbuangnya makanan setiap tahun secara signifikan. Timbunan sampah makanan yang terus menumpuk tentu memberikan dampak yang besar bagi perekonomian, lingkungan hidup, dan juga ketahanan pangan suatu negara (Harun, 2019). Setiap tahunnya di dunia terdapat 1,6 miliar ton makanan yang terbuang, dan 1,3 miliar ton di antaranya adalah makanan yang masih layak untuk dikonsumsi oleh manusia (NGI, 2016).

Menurut data yang diperoleh dari Bappenas (2021), rantai pasok pangan terbagi menjadi lima tahapan, yaitu tahap produksi, tahap pascapanen dan penyimpanan, tahap pemrosesan dan pengemasan, tahap distribusi dan pemasaran, serta tahap konsumsi. *Food waste* terjadi pada dua tahap terakhir, yaitu pada tahap distribusi dan pemasaran, serta tahap konsumsi, sedangkan yang terjadi pada tiga tahap pertama disebut sebagai *food loss*.

Food waste terjadi pada tahap distribusi/pemasaran, yaitu hilangnya pangan atau sampah yang terjadi dalam sistem pasar, seperti pasar grosir, supermarket, pengecer, dan pasar tradisional. Sedangkan pada tahap konsumsi adalah hilangnya pangan dan sampah yang terjadi selama tingkat konsumsi di rumah tangga atau

bisnis konsumen, termasuk restoran dan katering. Kajian yang dilakukan oleh Bappenas menyatakan bahwa persentase timbulan *food loss* selama 20 tahun terakhir cenderung menurun, yaitu sebesar 61% pada 2000 menjadi 45% di 2019, dengan rata-rata sebesar 56%. Sementara itu, persentase timbulan *food waste* selama 20 tahun terakhir cenderung naik, dari 39% pada 2000 menjadi 55% pada 2019, dengan rata-rata sebesar 44%. Timbulan *food loss* dan *waste* terbesar ada pada tahap konsumsi yaitu sebesar 5-19 juta ton/tahun. Sebanyak 80% dari tahap konsumsi ini berasal dari rumah tangga dan 20% sisanya berasal dari sektor non rumah tangga. *Food waste* yang ada merupakan sisa makanan yang masih layak untuk dikonsumsi, yaitu sebesar 44% (Bappenas, 2021).

Food waste sangat dipengaruhi oleh perilaku/tindakan manusia. Adapun yang dapat didefinisikan sebagai *food waste* adalah penurunan kuantitas pangan yang dihasilkan dari keputusan dan tindakan pengecer, layanan makanan, dan konsumen (Bappenas, 2021). Namun, data yang dikaji oleh Bappenas bersama para pakar di bidang pangan menyebutkan bahwa satu orang di Indonesia menghasilkan sampah makanan sebesar 184 kg/tahun. Hal ini mengoreksi jumlah *food waste* yang disebut oleh Economist Intelligence Unit, yaitu sebesar 300 kg per orang per tahun (Nurhadi, 2021).

Berdasarkan data yang diperoleh dari situs Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2020, komposisi sampah berdasarkan jenis sampah didominasi oleh sampah makanan, yaitu sebesar 40% (SIPSN, 2020). Beberapa dampak yang ditimbulkan dari sampah makanan yang terbuang yaitu

penumpukan dan penimbunan di Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Ketika makanan mulai membusuk dan terdegradasi, gas metana akan mencemari lingkungan. Gas metana ini adalah salah satu gas rumah kaca yang turut berdampak pada pemanasan global (Duncan, 2018).



Gambar 1.1 Komposisi Sampah berdasarkan Jenis Sampah

Sumber : SIPSN 2020

Sampah dan gas metana yang dibiarkan lama kelamaan menumpuk pada TPA dapat memicu terjadinya ledakan sampah. Hal ini kemudian menjadi salah satu penyebab longsor yang dapat memakan korban jiwa (Hanggara, 2020). Apabila pengelolaan sampah buruk dan dibuang ke TPA, lama kelamaan sampah akan memerlukan lahan tambahan sebagai tempat pembuangan sampah. Di Indonesia, kondisi sampah makanan semakin diperparah seiring dengan rendahnya sistem pengolahan sampah. Sayangnya, Indonesia menjadi negara kedua di dunia dengan tingkat usaha terendah dalam mengurangi limbah makanan (Economist Intelligence Unit, 2017). Dari 175.000 ton sampah yang diproduksi setiap harinya, 69% 4 sampah dibuang ke TPA, 10% sampah terkubur di tanah, 8,5% tidak dikelola, 7,5% dijadikan kompos dan didaur ulang, dan 5% sampah dibakar (Weni, 2019).

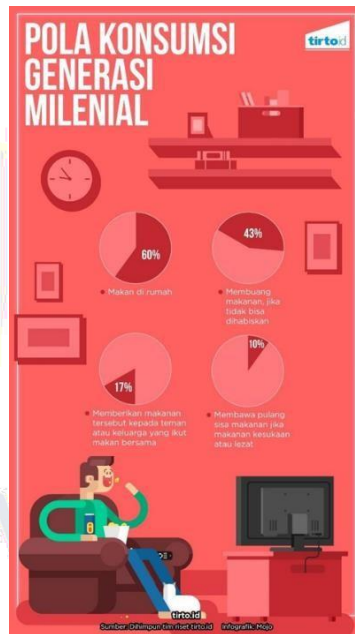
Tidak berhenti sampai di situ, akibat kebiasaan masyarakat yang suka membuang makanan ternyata juga dapat menyebabkan kerugian ekonomi dengan jumlah yang sangat fantastis. Hasil kajian menunjukkan timbunan sampah makanan menyebabkan kerugian ekonomi sebesar Rp213-551 triliun per tahun atau setara dengan 4-5 persen PDB Indonesia per tahun (Elena, 2021).

Mirisnya, generasi yang paling besar menyumbang sampah makanan adalah generasi milenial. Menurut penelitian terbaru di Amerika melalui *polling* yang dilakukan oleh perusahaan peralatan makanan Pryex di Amerika, para peneliti menemukan bahwa ada 633 porsi makanan yang dibuang oleh kaum millennial dalam waktu satu tahun. Beberapa orang dari *polling* tersebut mengatakan mereka lebih memilih untuk membuang makanan ke tempat sampah dibandingkan menghangatkannya. Sementara itu, penelitian yang melibatkan 2000 milenial di Inggris yang berusia dari 18-34 tahun menyatakan bahwa kelompok usia ini membuang makanan tiga kali lebih banyak dibandingkan orang-orang yang berusia di atas 34 tahun. Orang tua rata-rata hanya membuang 186 porsi makanan dalam waktu satu tahun. Jumlah makanan yang dibuang, yaitu lebih dari 700 kg dan makanan yang paling banyak dibuang milenial adalah *spaghetti Bolognese, chicken tikka masala, burger, fish and chips*, dan lainnya. Alasan utama mengapa mereka membuang makanan sisa karena mereka takut makanan itu sudah basi dan bisa meracuni mereka (Basoni,2020).

Bukan hanya di Amerika dan Inggris, di Indonesia terutama di Jakarta, generasi yang juga paling banyak menyumbang sampah makanan adalah generasi milenial.

Hal ini sejalan dengan riset terbaru dari Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (Walhi) yang menyebutkan bahwa generasi milenial memiliki kepedulian dan pengetahuan isu lingkungan, tetapi masih diabaikan atau belum signifikan didengarkan (Setyorini, 2020).

Di Jakarta, setidaknya terkumpul 7.000-7.500 ton sampah setiap harinya dan 54 persennya adalah sampah makanan. Pola konsumsi generasi milenial menyebabkan salah satu tingginya sampah makanan di Jakarta. Hal ini dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh tim *tirto.id* dengan melakukan survei secara acak terhadap 30 responden berusia 16 hingga 28 tahun. Hasil dari survei ini menyatakan bahwa perilaku membuang sisa makanan lekat dengan generasi milenial. Sebanyak 43% responden menyatakan bahwa jika ada sisa makanan, mereka cenderung akan membuangnya di tempat umum (Kresna, 2017).



Gambar 1.2 Hasil Riset Tim *tirto.id*

Sumber : *tirto.id*

Sebagai upaya untuk menekan adanya *food waste*, langkah kecil perlu dimulai dan dilakukan dari kesadaran diri sendiri untuk tidak membuang-buang makanan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi limbah makanan adalah dengan menerapkan konsep *mindful eating*. Konsep *mindful eating* adalah sebuah konsep yang menerapkan kesadaran penuh akan asupan makanan yang dikonsumsi, bukan hanya soal kandungan gizinya, melainkan juga dampaknya pada lingkungan (Nariswari, 2021).

Mindful eating membantu mengurangi jumlah sampah organik dan sampah sisa makanan. Untuk mengurangi sampah makanan, salah satu cara yang paling mudah untuk dilakukan adalah *mindful* dalam mengonsumsi makanan dan menghabiskan makanan yang dimakan. Selain itu, penerapan *mindful eating* juga diakui dapat menjaga kelestarian lingkungan karena dapat mengurangi sampah makanan (Utami, 2020).

Sayangnya, masih banyak media yang belum memberitakan isu *food waste* dan kaitannya terhadap *mindful eating* sebagai solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah makanan. Oleh karena itu, program TV *Minimalife* hadir untuk memberikan informasi serta edukasi kepada masyarakat terkait isu *food waste* dan kaitannya dengan *mindful eating*.

Program ini merupakan program TV *feature*. *Feature* didefinisikan sebagai program yang bertujuan untuk menghibur serta mengedukasi melalui eksplorasi konten di dalamnya. Kelebihan program *feature* dibanding dengan produk televisi lainnya seperti *talk show*, maupun iklan layanan masyarakat, yakni program *feature*

memiliki tampilan visual yang lebih bervariasi dan lengkap, pembahasan konten informatif, dan dapat dinikmati oleh seluruh segmen khalayak (Anton, 2013).

Karya TV ini akan dikemas secara ringan, mendalam, dengan gaya *story telling*. Menurut Kurniawan (2020), di era digital seperti sekarang ini, kita harus mampu bersaing dengan banyaknya informasi di media, khususnya internet. Salah satu cara alternatif yang mampu menarik perhatian audiens di internet adalah dengan menampilkan konten dengan gaya *story telling*.

Alasan *story telling* menjadi alternatif karena hampir semua manusia suka dengan cerita. Cerita hadir melalui dongeng masa kecil, buku-buku, film, drama, dan lain sebagainya. Cerita juga mampu mengikat emosi audiens (Kurniawan, 2020).

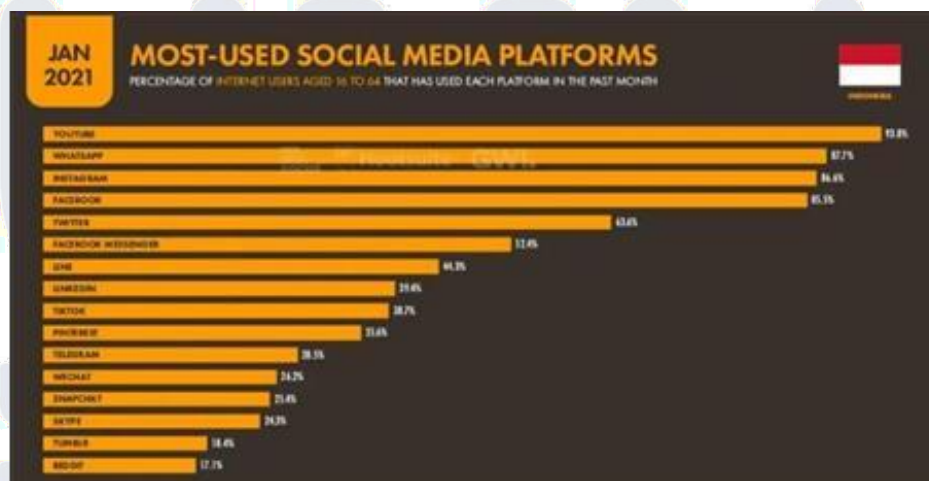
Menurut Robert McKee seorang penulis skenario Amerika Serikat dalam (Kurniawan, 2020), cerita memiliki sebuah kekuatan untuk menggerakkan orang. Dalam hal ini, dengan gaya bercerita yang diterapkan melalui program ini, diharapkan dapat membantu untuk mencapai sebuah tujuan, yakni mengajak audiens untuk bisa mengurangi *food waste* di Indonesia, dengan memulai langkah kecil yang dimulai dari diri sendiri untuk menerapkan konsep *mindful eating* dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan kebaruan format yang penulis tawarkan melalui program TV ini diharapkan juga menjadi salah satu cara untuk dapat menarik perhatian audiens. Program TV *Feature* ini menggabungkan berbagai format kreasi yang dikemas dalam bentuk drama, narasi *story telling*, wawancara, *motion graphic*, vox pop, dan

juga *talk show*. Dengan penggabungan berbagai kreasi tersebut diyakini menjadi suatu nilai plus bagi *Minimalife* untuk dapat bersaing dengan konten-konten lainnya.

Program ini akan dikemas dalam waktu 60 menit dalam satu episode yang dibagi ke dalam lima segmen. Program TV ini akan didistribusikan melalui platform media sosial YouTube. Hal ini karena penulis ingin menerapkan jurnalisme *mobile-first*, yakni format pemberitaan yang berorientasi pada sajian untuk diakses melalui telepon seluler/*smartphone* (Reid, 2015).

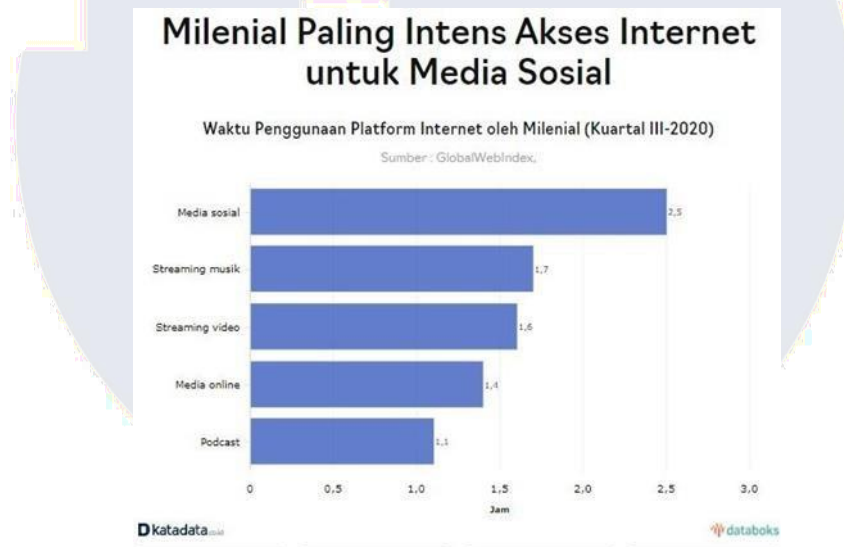
Dengan demikian, konten yang dihasilkan dapat diakses dengan mudah dan cepat, serta dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui *smartphone* audiens. Alasan lain penulis memilih YouTube untuk mendistribusikan konten, yaitu menurut hasil riset oleh Hootsuite and We Are Social mengenai Global Digital Report 2021, platform media sosial yang paling banyak diakses masyarakat dari rentang umur 16-64 tahun adalah YouTube, yaitu sebesar 93,8 persen.



Gambar 1.3 Digital 2021 Indonesia. Sosial Media yang Paling Sering Digunakan.

Sumber : *Datareportal.com*

Adapun target audiens dari program ini adalah generasi milenial. Menurut *Katadata* (2021), milenial paling sering mengakses internet terutama di media sosial. Rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial, yakni 2,5 jam per hari.



Gambar 1.4 Katadata 2021. Milenial Paling Intens Akses Internet untuk Media Sosial.

Sumber : *Katadata.com*

Mempertimbangkan kenyataan/data bahwa generasi milenial paling sering membuang makanan dan data bahwa milenial paling intens mengakses media sosial diharapkan program *Minimalife* tepat sasaran untuk audiens milenial. Penulis berharap program ini dapat mengedukasi generasi milenial mengenai *food waste* dan konsep *mindful eating*.

Penulis berharap masyarakat Indonesia terutama generasi milenial bisa lebih bijak dan menghargai makanan demi mewujudkan kesejahteraan yang meliputi segala aspek mulai dari ekonomi, ketahanan pangan, sosial, dan kelestarian lingkungan hidup. Hal ini diyakini pula dapat membantu upaya pemerintah untuk

mewujudkan *sustainable development goals* (SDGs), terutama dalam poin produksi dan konsumsi yang bertanggung jawab dan menanggulangi masalah kelaparan di Indonesia.

1.2 Tujuan Karya

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui perilisan karya ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat karya Program TV *feature* berdurasi 60 menit yang dikemas dalam satu episode yang dibagi ke dalam lima segmen bertajuk “*Minimalife*” dengan topik “*Foodwaste and Mindful Eating*”.
2. Membuat karya program TV *feature* dengan menggabungkan berbagai format kreasi, yaitu narasi *story telling*, drama, *motion graphic*, vox pop, wawancara, dan *talk show*.
3. Memberi pengetahuan mengenai gaya hidup minimalis, terutama yang berkaitan dengan *food waste* dan *mindful eating*.
4. Menjadi wadah untuk menyuarakan konsep *mindful eating* kepada masyarakat sebagai bentuk upaya mengurangi *food waste* dan menjaga kelestarian lingkungan.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan karya yang ingin dicapai melalui karya ini antara lain sebagai berikut.

1. Dapat menjadi salah satu referensi atau sumber kajian jurnalistik mengenai program TV *feature* dengan tema besar gaya hidup minimalis dan

mendorong ilmu jurnalistik untuk berkembang dengan mengaplikasikan berbagai format kreasi pada program TV *feature*.

2. Menjadi salah satu wadah informasi dan edukasi bagi masyarakat mengenai gaya hidup minimalis, terutama kaitannya dengan topik *food waste* and *mindful eating*.
3. Sebagai wujud untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar dapat menghargai makanan dan menjaga kelestarian lingkungan serta mewujudkan kesejahteraan di bidang lain seperti ekonomi, sosial, dan ketahanan pangan.
4. Membantu Indonesia dalam mencapai *Sustainable Development Goals*, khususnya pada produksi dan konsumsi yang bertanggung jawab dan menanggulangi kelaparan di Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA