

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun ini daerah pesisir Jakarta terutama daerah utara sedang sering terkena dampak dari banjir pasang surut laut, atau lebih singkatnya banjir rob. Banjir rob merupakan fenomena banjir yang berasal dari air laut dan dapat menenggelamkan daratan. Fenomena ini disebabkan oleh pemanasan global, penurunan tanah, ketinggian gelombang laut, intensitas abrasi, dan rusaknya drainase (Aeni, 2022). Bencana banjir rob dapat menyebabkan kerugian materi, serta mempengaruhi laju pemerintahan di Jakarta. Menurut Saputra (2021) selaku Technical Assistant Program Ekosistem Kelautan Yayasan KEHATI, banyak daerah di pesisir utara Jakarta yang sudah ditinggalkan penduduknya karena sudah tergenang air laut, bahkan beberapa diantaranya sudah tenggelam, salah satunya adalah 11 RT di Muara Angke yang tenggelam karena banjir rob 19 Mei lalu.

Presiden Amerika, Joe Biden (2021) sempat menyinggung masalah bahaya pemanasan global dan dampaknya pada negara Indonesia. Apakah kota Jakarta akan tenggelam dalam 10 tahun kedepan?. Faktor yang bisa mengurangi siklus tenggelamnya Jakarta adalah keberadaan hutan Mangrove. Menurut Ana (2015) salah satu manfaat hutan mangrove adalah mencegah erosi dan abrasi pantai sekaligus membantu mengurangi pemanasan global. Jakarta Utara, daerah yang paling rawan, sebenarnya sudah memiliki ekosistem hutan bakau yaitu Taman Wisata Alam (TWA) Hutan Mangrove.

TWA Mangrove Angke bisa menjadi benteng terakhir DKI Jakarta, terutama daerah pesisir utara Jakarta dari ancaman tenggelam. TWA Mangrove merupakan taman wisata alam seluas 99 hektar dan memiliki ekosistem hutan bakau.. Namun, sebagai taman wisata yang memiliki peran cukup penting, TWA Mangrove Angke masih memiliki banyak sampah.

Dalam rangka acara road to Hari Konservasi Alam Nasional (KHAN) 2020, Kementerian lingkungan hidup dan kehutanan (LHK) mengumpulkan sampah di TWA Mangrove Angke Kapuk. “Hari ini ada 417 kilogram sampah dengan total

karung sebanyak 205 buah. Mayoritas sampah plastik seperti minuman air kemasan,” ujar Alue Dohong saat ditemui setelah membersihkan sampah. Bagi pohon mangrove plastik sampah yang menumpuk adalah sebuah jebakan karena bisa menghalangi arah tumbuh akar pohon mangrove dan akar akan tumbuh disekitar plastik. Walaupun mereka mendapatkan oksigen yang cukup untuk hidup, prospek keberlangsungan hidupnya tetap menurun (Rizky, 2021). Sampah bisa datang dari pengunjung atau sampah bawaan air sungai yang bermuara di laut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media informasi mengenai pentingnya hutan mangrove, serta kurang ketegasan dari pihak pemerintah atas permasalahan ini. Nurhayati menuliskan dalam jurnalnya yang berjudul “*Sampah Plastik : Dampaknya Terhadap pariwisata dan Solusi*” (2014: p.14), hingga kini belum ada kebijakan mengenai pengelolaan sampah plastik yang ditujukan khusus untuk destinasi wisata. Kebijakan yang sudah dikeluarkan pemerintah dalam mengurangi sampah plastik adalah mengeluarkan Surat Edaran KHK No. S.1230/ PSLB-3PS/ 2016 tentang Harga dan Mekanisme Penerapan Kantong Plastik Berbayar.

Berdasarkan fenomena yang sudah dipaparkan di atas, penulis ingin merancang media interaktif mengenai pengelolaan sampah di Kawasan Taman Wisata Alam Hutan Mangrove Angke. Media interaktif dirancang berbasis gamifikasi yang akan mencakup edukasi dan juga *experience* baru bagi *user*. Penulis ingin *user* merasa diajak untuk membuang sampah ke tempat yang sesuai dan membantu membersihkan lingkungan sekitar dari sampah melalui cara yang baru dan kreatif. Diharapkan dengan adanya media interaktif ini, masyarakat dan pengunjung TWA Hutan Mangrove bisa termotivasi untuk menjaga lingkungan sekitar dan bisa merasakan hasil dari usaha mereka bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan media kampanye interaktif dalam bentuk *website* mengenai pengelolaan sampah bagi pengunjung TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membatasi perancangan media interaktif ini berdasarkan :

#### **1.3.1 Demografis**

Jenis kelamin : Laki laki dan perempuan

Usia : 13 – 22 tahun

Tingkat ekonomi : SES B

#### **1.3.2 Geografis**

Lingkup perancangan media interaktif ini adalah kota Jakarta.

#### **1.3.3 Psikografis**

Perduli dengan lingkungan alam sekitar

Suka mencari pengalaman baru

Mencari suasana yang berbeda dari sibuknya ibukota

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan akhir dari laporan ini adalah untuk merancang media kampanye interaktif dalam bentuk *website* mengenai pengelolaan sampah bagi pengunjung TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

#### **1) Manfaat bagi penulis**

Manfaat laporan bagi penulis adalah sebagai syarat kelulusan dan gelar S. Ds. Manfaat lain adalah ilmu dan wawasan baru mengenai interaktifitas desain, pengelolaan sampah, dan ilmu lain yang bisa didapatkan penulis dari proses pengerjaan laporan ini.

2) Manfaat bagi masyarakat

Manfaat laporan bagi masyarakat adalah mendapatkan edukasi mengenai pengelolaan sampah, pengalaman baru menggunakan interaktivitas desain, dan membantu Indonesia mengurangi jumlah sampah yang berserakan.

3) Manfaat bagi universitas

Manfaat laporan bagi Universitas adalah laporan diharapkan bisa menjadi sumber informasi dan referensi topik bagi mahasiswa/I yang ingin merancang media kampanye interaktif.

