

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan mengenai limbah terus meningkat seiring bertambahnya populasi manusia, perkembangan zaman dan teknologi. Berbagai jenis limbah banyak dihasilkan dari aktifitas manusia sehari-harinya, baik dari sektor rumah tangga maupun industri. Sebagian besar limbah berasal dari rumah tangga (limbah domestik). Menurut Sunarsih (2014:163), saat ini permasalahan limbah rumah tangga telah meliputi semua elemen, yakni tanah, air dan udara.

Salah satu penyebab limbah terus meningkat terutama limbah rumah tangga adalah kurangnya edukasi di masyarakat. Limbah rumah tangga sering dipandang sebelah mata, karena masyarakat masih beranggapan bahwa jumlah limbah rumah tangga yang dihasilkan masih dalam skala kecil. Selain itu tidak ada dampak serius yang ditimbulkan saat membuang sampah secara langsung ke lingkungan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan masyarakat Desa Sumpang Sungai Duren menggunakan *Quesioner online (Google Form)* sebanyak 15 responden, 93,3% (empat belas responden) masyarakat tidak pernah mengelola limbah mereka. Oleh sebab itu, pentingnya literasi dilakukan untuk mengedukasi masyarakat dalam mengelola limbah rumah tangga.

Edukasi lingkungan dapat dilakukan dengan cara menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Holilah (2016:108) salah satu fungsi media yaitu berfungsi untuk menyampaikan informasi, sehingga dapat membuka ruang dimasyarakat untuk menyampaikan pesan mengenai apapun dan

dalam bentuk apapun. Selain itu media juga dapat mengedukasi dan memberikan hiburan kepada masyarakat. Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang edukatif agar mudah dipahami oleh penerima informasi (Fuady, dkk. 2018:3). Media berbasis Teknologi yang dapat dikembangkan sebagai bahan edukasi lingkungan salah satunya yaitu *E-Kolim*.

E-Kolim merupakan singkatan dari *Elektronik-Komik limbah*, yaitu komik yang diakses secara digital yang memuat materi pengelolaan limbah. Pengelolaan limbah terdiri dari pengenalan jenis-jenis limbah, dampak, dan penanganan terhadap limbah. Tujuan dari pengembangan media *E-Kolim* ini adalah sebagai bahan edukasi masyarakat mengenai pengelolaan limbah sekaligus memberi pengetahuan dalam memanfaatkan limbah tersebut.

E-Kolim termasuk ke dalam media visual, karena informasi dari media *E-Kolim* ditangkap melalui indera penglihatan. *E-Kolim* berisi gambar-gambar yang mempunyai jalan/alur cerita. Gambar-gambar tersebut dapat mempengaruhi emosi dan sikap pembaca. Alur cerita dari *E-Kolim* akan menggiring pembaca agar selalu menjaga kebersihan lingkungan dan memanfaatkan limbah-limbah tersebut menjadi lebih berguna.

Masyarakat Indonesia telah dikenal sebagai masyarakat yang heterogen, salah satunya yaitu bahasa. Hal ini menyebabkan masyarakat memiliki perbedaan sehingga sangat terlihat keberagamannya (Muslihah, Dkk. 2018:109). Salah satu upaya mempertahankan kearifan lokal dari segi bahasa yaitu penggunaan dwibahasa/ bilingual. Oleh sebab itu, *E-Kolim* dikemas dengan menggunakan dwibahasa/bilingual (bahasa Indonesia – bahasa Jambi) dengan harapan pembaca

dapat memahami informasi yang disampaikan khususnya pada masyarakat Jambi. Selain itu bilingual pada *E-Kolim* dapat memperkenalkan bahasa sehari-hari masyarakat Jambi kepada pembaca umum yang berasal dari luar Jambi.

E-Kolim dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Webtoon*. *Webtoon* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membaca komik secara digital dan hanya dapat diakses dalam jaringan/internet. Penggunaan *Webtoon* diharapkan dapat memudahkan pembaca untuk mengakses *E-Kolim*, terutama di era pandemi *Covid-19* yang membatasi aktivitas secara langsung. Selain itu, fitur yang dimiliki *Webtoon* berupa *like*, *comment*, *viewers* dan *rating* dapat membuat pencipta dan pembaca saling berinteraksi dan memberi masukan terhadap *E-Kolim* yang dikembangkan.

E-Kolim yang dikembangkan telah mengikuti perkembangan masyarakat yang sudah lazim menggunakan *smartphone*, sehingga komik berbasis *Webtoon* tidak menjadi penghalang masyarakat dalam mengakses *E-Kolim*. Penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan pendapat masyarakat yang memerlukan media terkait pengelolaan limbah. Masyarakat setuju jika media yang dibuat berisi informasi dan ide-ide pengelolaan limbah, pengetahuan mengenai pencemaran lingkungan dan mengelola limbah menjadi suatu keuntungan bagi masyarakat. Sesuai hasil observasi di masyarakat, sebanyak 20% (tiga responden) masyarakat membuang sampah di TPS, 26,7% (empat responden) dibuang ke tempat yang sama dan 33,3% (lima responden) dengan cara dibakar. Terlihat bahwa masyarakat minim pengetahuan dalam memanfaatkan limbah. Harapan dari pengembangan *E-Kolim* yaitu dapat memenuhi kelayakan dan praktikalitas

sebagai media alternatif yang mengedukasi masyarakat terhadap pengelolaan limbah di lingkungan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disusunlah penelitian pengembangan dengan judul ***Pengembangan Media E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah) Bilingual Menggunakan Webtoon Sebagai Bahan Edukasi Lingkungan di Masyarakat.***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat?
3. Bagaimana respon masyarakat terhadap praktikalitas media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat.
3. Mengetahui respon masyarakat terhadap praktikalitas media *E-Kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat.

1.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi *E-Kolim* yang dikembangkan yaitu:

1. *E-Kolim* didesain dengan menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook Pro* dengan ukuran kanvas 800x1280 px. Desain yang telah dibuat dapat di import dalam bentuk PDF.
2. Latar kanvas berwarna putih dan panel gambar berwarna.
3. Font yang digunakan yaitu *Ink Free* dan *Kristen ITC*.
4. Ukuran font pada narasi yaitu 26pt, dan pada balon percakapan yaitu 22pt.
5. Warna yang digunakan yaitu primer dan sekunder (menyesuaikan).
6. Warna teks berwarna hitam menyesuaikan warna pada kanvas dan ballon.
7. Panel berbentuk vertikal (*Scrolling/up down*) baik pada *Webtoon* dan *PDF*.
8. *E-Kolim* memuat materi pengelolaan limbah, baik limbah rumah tangga maupun limbah B3 yang berada di lingkungan masyarakat. Tiga tokoh utama *E-Kolim* yaitu *Bakas* (Baterai Bekas), *Bokas* (Botol Bekas) dan *Liun* (Limbah Daun).

9. *E-Kolim* disajikan dengan dwibahasa/Bilingual (Bahasa Indonesia – Bahasa Jambi), pada narasi menggunakan bahasa Indonesia dan dialog percakapan menggunakan bahasa Jambi.
10. *E-Kolim* dibuat dengan judul “*BABOLI: Naseb Segalo Limbah Sehabes Tekeno Banjar*”
11. *E-Kolim* di upload di *Platform* digital *Webtoon* yang terdiri dari 3 episode, yaitu prolog, inti cerita, dan penutup.
12. *E-Kolim* dapat diakses secara langsung melalui aplikasi *Webtoon*, *Search engine*, dan berupa *file PDF*.
13. *E-Kolim* dibagikan melalui link *Webtoon*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan *E-Kolim*:

1. Sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi mengenai pengelolaan limbah.
2. Memudahkan masyarakat dalam memahami pengelolaan limbah di masyarakat.
3. Memberi pengetahuan bahwa limbah tidak hanya bersifat negatif, melainkan bisa dimanfaatkan.
4. Penggunaan dwibahasa dalam *E-Kolim* dapat memperkenalkan bahasa umum masyarakat Jambi kepada pembaca yang mengakses *E-Kolim*.
5. Masyarakat yang telah mengenal teknologi dan internet akan memudahkan dalam mengakses media *E-Kolim* melalui *platform* digital *Webtoon*.
6. Fitur yang terdapat di *Webtoon* memudahkan pembaca memberikan kritik dan saran terhadap *E-Kolim* yang dikembangkan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan *E-Kolim*:

1. Dapat mengedukasi masyarakat terkait pengelolaan limbah.
2. Materi yang disajikan dapat menjangkau seluruh kalangan masyarakat.

Keterbatasan pengembangan *E-Kolim*:

1. *E-kolim (Elektronik-Komik Limbah)* bilingual berbasis *Webtoon* memuat materi pengelolaan limbah dimasyarakat, baik limbah organik, anorganik, dan limbah yang tergolong B3 di masyarakat.
2. *E-Kolim* hanya dapat diakses secara digital, baik menggunakan aplikasi *Webtoon* secara langsung maupun *Search Engine*.
3. Penelitian akan diuji cobakan ke masyarakat dengan ketentuan pendidikan (SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi), dan pekerjaan (PNS, wiraswasta, Buruh, IRT, dan sebagainya).

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Media *E-Kolim* yang dimaksud adalah membuat suatu produk berupa komik elektronik yang memuat materi pengelolaan limbah. Produk tersebut diunggah di *platform* komik digital (*Webtoon*).
2. *E-Kolim* bilingual yang dimaksud adalah produk yang dikembangkan menggunakan dwibahasa/bilingual (Bahasa Indonesia – Bahasa Jambi) yang akrab digunakan oleh masyarakat.
3. Edukasi lingkungan di masyarakat yang dimaksud adalah produk yang dikembangkan dapat menyampaikan pesan dan menambah informasi ke

masyarakat bahwa lingkungan perlu dijaga dan dikelola dengan baik melalui pengelolaan limbah yang baik maupun pemanfaatannya.