

2024 EDITION



KIME JOURNAL

ESSAY LASKAR

**"Kontribusi Gen Z dalam Mewujudkan SDGs
Demi Tercapainya Indonesia Emas 2045"**



KIME JOURNAL 2024

ESSAY LASKAR

**“Kontribusi Gen Z dalam Mewujudkan SDGs Demi Tercapainya
Indonesia Emas 2045”**

Editor :

Chiky Cinta Aprillia 2307040020

Layouting :

Fita Amalia Nur Aini 7111422112



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur tetap terpanjatkan kehadirat Tuhan YME, karena atas berkat rahmat-Nya penulis dapat berkesempatan membuat *book chapter* KIME Journal Volume 5 dengan tema “Kontribusi Gen Z dalam Mewujudkan SDGs Demi Tercapainya Indonesia Emas 2045.” KIME Journal merupakan program kerja Departemen Pengurus Harian yang bertujuan untuk mengarsipkan karya-karya peserta dan fungsionaris KIME ke dalam *book chapter*. Tujuan dibentuk KIME Journal ialah untuk menghasilkan karya nyata bagi fungsionaris KIME selama satu periode yang dapat dimanfaatkan secara internal maupun eksternal.

Book Chapter ini telah penulis buat berdasarkan hasil kreativitas serta partisipatif para laskar dalam penugasan Laskar KIME yang diadakan pada tanggal 31 Oktober 2024 oleh Departemen PSDM. Ungkapan terimakasih juga selalu penulis panjatkan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi selama penyusunan *book chapter* ini.

Penulis menyadari bahwa *book chapter* yang dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam segi penulisan maupun penyusunannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran para pembaca guna menjadi acuan bagi penulis agar bisa lebih baik lagi di masa mendatang.

Semarang, 20 Desember 2024

Tim Penyunting

DAFTAR JUDUL KARYA

1. **KETIDAKMAKSIMALAN APLIKASI *IPUSNAS* DAN INOVASI PENGEMBANGAN APLIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT LITERASI DIGITAL DALAM MEWUJUDKAN INDONESIA 2045**
2. ***E-TRASH: SISTEM E-COMMERCE RECYCLE* SEBAGAI PILAR EKONOMI KREATIF GUNA Mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs) UNTUK Mencapai INDONESIA EMAS 2045**
3. **PERAN GENERASI MUDA DALAM EDUKASI PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA: SOSIALISASI DAN *VOLUNTEERING***
4. **INFLUENCEU: *INFLUENCER REVIEW* DALAM MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PRODUK FASHION LOKAL GUNA Mencapai SDG'S YANG BERSAING DALAM IMPORT *THRIFTING***
5. **PENGARUH BELANJA ONLINE TERHADAP PENGELUARAN MASYARAKAT INDONESIA**
6. **TANTANGAN GANDA: RENDAHNYA LITERASI ANAK DAN PEMAHAMAN TEKNOLOGI DALAM KRISIS EKONOMI MASYARAKAT**
7. **INVESTASI AIR UNTUK MASA DEPAN : PENTINGNYA KONSERVASI AIR DALAM Pencegahan KEKERINGAN UNTUK Keberlanjutan LINGKUNGAN**
8. **MENGATASI KETIMPANGAN PENDIDIKAN : POTENSI DAN TANTANGAN INOVASI GENERASI MUDA TERHADAP SISTEM ZONASI GUNA MENUJU INDONESIA EMAS 2045**

TIM 1

KETIDAKMAKSIMALAN APLIKASI *IPUSNAS* DAN INOVASI PENGEMBANGAN APLIKASI GUNA MENINGKATKAN MINAT LITERASI DIGITAL DALAM MEWUJUDKAN INDONESIA 2045

Disusun Oleh:

Alya Farah Muhdiyah 2307030173/ Manajemen
Firman Afandi 2307040161/ Ekonomi Pembangunan
Najma Haibah Sabrina 2407110112/ Pendidikan Akuntansi

Latar Belakang : Mengatasi Kekurangan Ipusnas Sebagai Aplikasi Membaca Digital

Kunci untuk mencapai visi Indonesia emas 2045 dimana Indonesia menjadi negara maju adalah dengan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan SDM adalah dengan meningkatkan literasi masyarakat. Pada tahun 2022 UNESCO menyatakan bahwa minat membaca di Indonesia masih berada pada peringkat ke-60 dari 70 negara. Posisi ini menyatakan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia semakin rendah. Menurut data dari UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, karena berada di angka 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Seperti yang dikatakan UNESCO, di era berkembang pesatnya teknologi sekarang ini minat literasi masyarakat justru sangat kecil dan malah berkurang, padahal literasi merupakan pondasi awal untuk menciptakan sebuah SDM yang berkualitas. Era digitalisasi sekarang harus dimanfaatkan untuk meningkatkan SDM di Indonesia guna meningkatkan kembali minat literasi masyarakat. Kolaborasi dengan teknologi diperlukan untuk menciptakan sesuatu yang menarik, mudah diakses semua orang, dan dapat digunakan kapan dan dimana saja. Salah satu penggunaan teknologi dalam upaya peningkatan literasi adalah dengan literasi digital.

Literasi digital dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan literasi masyarakat di era globalisasi ini. Melalui pemanfaatan teknologi, diharapkan bisa meningkatkan kembali minat masyarakat dalam hal literasi. Sebagai upaya untuk memperkuat literasi digital di Indonesia, pemerintah telah menghadirkan sebuah aplikasi bernama Ipusnas, yaitu aplikasi Perpustakaan Digital Nasional yang diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses sebuah bahan untuk bacaan digital. Aplikasi ini menjadi jembatan dalam memberikan layanan membaca digital untuk masyarakat. Ipusnas memiliki potensi besar dalam mendukung literasi di Indonesia. Namun, aplikasi ini masih memiliki beberapa kendala dan kekurangan yang membuatnya kurang efektif dalam penggunaannya. Kendala dan kekurangan tersebut seperti kurangnya tampilan dan fitur yang menarik, server yang sering down, waktu peminjaman buku yang singkat, dan antrian peminjaman buku yang lama. Dari adanya kendala dan kekurangan tersebut membuat pengguna Ipusnas mengeluhkan dan menyayangkan hal ini. Beberapa dari mereka berpendapat, bahwa bukan hanya kekurangan minat baca tetapi juga kekurangan akses membaca. Ipusnas menjadi alternatif bagi mereka yang lebih memilih untuk membaca secara digital dan tidak ingin membeli buku fisik karena harganya yang cukup mahal. Hal ini akan sangat disayangkan jika Ipusnas yang cukup diminati ini tidak ada perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Analisis Ketidakmaksimalan Ipusnas

Beberapa bulan terakhir, Ipusnas telah memperbaharui aplikasi. Hal ini menarik antusiasme para pengguna,. Namun, hal itu justru sebaliknya. Para pengguna justru mengeluhkan aplikasi Ipusnas yang semakin *downgrade* setelah diperbaharui. Dilihat dari ulasan di layanan playstore, Ipusnas memiliki rating 2,4 dari 5, yang mana hal ini menunjukkan ketidakpuasan pengguna aplikasi Ipusnas. Setelah diperbaharui, banyak dari pengguna yang tidak bisa *log in* kembali, hilangnya data aplikasi, hilangnya riwayat buku yang dibaca dan dipinjam, juga kendala jaringan yang menyebabkan kesulitan dalam

mengakses. Pengguna juga mengeluhkan hal lain seperti tampilan fitur-fitur aplikasi yang terlalu ribet yang membuat pengguna bingung dalam menggunakan aplikasi, sistem pencarian yang tidak bekerja dengan baik dimana tidak bisa lagi untuk mencari dengan nama penulis, dan aplikasi yang justru tidak berjalan dengan baik.

Analisis Dampak Ketidakmaksimalan Ipusnas

Hadirnya aplikasi Ipusnas sebagai bentuk upaya pemerintah dalam menggerakkan minat literasi masyarakat Indonesia nampaknya masih belum maksimal dan masih memiliki beberapa kekurangan. Ketidakmaksimalan aplikasi yang dirancang untuk mendukung literasi digital berpengaruh signifikan terhadap perkembangan minat baca digital di kalangan masyarakat. Aplikasi ini seharusnya berfungsi sebagai sarana edukatif yang mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi secara mudah dan menarik, namun jika fungsinya tidak optimal, dampaknya bisa sangat negatif. Aplikasi yang lambat atau minim fitur interaktif sering kali menyebabkan pengguna enggan untuk menggunakannya. Hal ini menghambat proses adaptasi masyarakat dalam membaca dan mengakses informasi secara digital, sehingga menyebabkan minat baca digital yang rendah.

Selain itu, ketidakmaksimalan aplikasi juga berdampak pada penurunan minat masyarakat dalam memanfaatkan teknologi sebagai media literasi. Aplikasi yang kurang mendukung kebutuhan pengguna, seperti kurangnya konten berkualitas atau kurangnya variasi sumber yang kredibel dapat membuat masyarakat kehilangan kepercayaan dan minat dalam menggunakannya. Dalam jangka panjang, ini dapat membentuk pandangan negatif terhadap literasi digital, di mana masyarakat merasa bahwa teknologi tidak dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan. Hal ini sangat disayangkan, mengingat potensi besar teknologi dalam memperluas akses informasi dan meningkatkan keterampilan literasi masyarakat.

Ketidaksediaan aplikasi literasi digital juga membawa implikasi jangka panjang yang signifikan terhadap kesiapan masyarakat dalam menghadapi era digital. Di tengah perkembangan pesat teknologi informasi, literasi digital menjadi salah satu kompetensi dasar yang penting agar masyarakat dapat berpartisipasi aktif dalam ekonomi berbasis pengetahuan. Namun, dengan minimnya akses terhadap aplikasi literasi digital yang efektif, masyarakat akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memproses informasi digital, serta memahami cara kerja teknologi digital.

Ketidaksiapan ini pada akhirnya akan membuat masyarakat tertinggal dalam persaingan global yang semakin kompetitif. Dalam dunia kerja, misalnya, keterampilan literasi digital yang rendah dapat mengurangi daya saing tenaga kerja lokal, terutama di era dimana kemampuan untuk mengakses, mengolah, dan memanfaatkan informasi digital menjadi sangat penting. Selain itu, ketidakmaksimalan aplikasi literasi digital dapat membentuk pola pikir yang pasif dan tidak kritis dalam menyikapi informasi yang tersebar di media digital, yang dalam jangka panjang akan berpengaruh pada kualitas masyarakat dalam membangun bangsa yang melek digital.

Secara keseluruhan, ketidakmaksimalan aplikasi literasi digital tidak hanya berdampak pada minat baca dan partisipasi masyarakat dalam pemanfaatan teknologi, tetapi juga membawa konsekuensi jangka panjang yang serius. Penting bagi para pengembang aplikasi, pemerintah, dan masyarakat itu sendiri untuk berkolaborasi dalam menciptakan aplikasi yang efektif dan mendukung pengembangan literasi digital yang lebih baik.

Solusi dan Inovasi

Year	Android	Hybrid	IOS	Total
2016	21.798	-	568	22.366
2017	92.538	43.259	2.080	137.877
2018	207.511	919	8.041	216.471
2019	300.741	215.766	13.802	530.309
2020	511.032	117.277	28.183	656.492
	1.133.620	377.221	52.674	1.563.515

Sumber : Jurnal Lakswa Nimita Maimunah
(Tabel Pertumbuhan Downloader iPusnas dari 2016-2020)

Berdasarkan data tabel tersebut, diketahui bahwa jumlah pengguna yang telah mengunduh aplikasi Ipusnas dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang cukup signifikan baik yang melalui Android, Hybrid, dan IOS. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ipusnas sebagai perpustakaan digital memberikan dampak positif pada perkembangan literasi digital di Indonesia dimana ada sebagian masyarakat yang mulai berminat dalam literasi digital sehingga ini bisa menjadi langkah yang efektif untuk meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia. Namun, seperti yang diketahui sebelumnya, aplikasi Ipusnas masih memiliki beberapa kendala dan kekurangan yang harus segera diatasi karena semakin banyak yang menggunakannya. Beberapa solusi dan inovasi dapat dilakukan untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan aplikasi guna memberikan kepuasan dan kenyamanan kepada para pengguna. Solusi utama yang dapat dilakukan terlebih dahulu yaitu perbaikan dan pengoptimalan server aplikasi. Server aplikasi merupakan komponen utama sebuah aplikasi sehingga server merupakan hal utama yang harus diperbaiki untuk menjamin kelancaran sistem di dalam aplikasinya. Ketika server aplikasi lancar dan cepat maka sistem didalamnya juga akan ikut cepat dan tidak akan mudah *down* atau *error*. Lalu solusi selanjutnya yang bisa dilakukan yaitu dengan memperbaiki tampilan aplikasi. Jika dilihat sekarang, kita mendapati bahwa tampilan di dalam aplikasi Ipusnas masih sangat formal dan kaku sehingga mungkin membuat pemakai aplikasi cepat bosan. Memperbaiki penampilan bisa dengan memberikan warna berbeda pada berbagai komponen, memberikan animasi pada perpindahan satu komponen ke komponen lain, dan memberikan variasi bentuk untuk tiap komponen, dengan begitu tampilan dari aplikasi bisa lebih kreatif dan tidak memberikan kesan bosan kepada penggunanya. Kemudian yang tidak kalah penting dalam sebuah aplikasi yaitu fitur-fitur menarik yang membuat pemakainya lebih tertarik saat menggunakannya seperti menambahkan fitur atau ruang interaktif antar pembaca untuk

diskusi dan memberikan sebuah game/misi kecil kepada pembaca dengan sebuah imbalan atau hadiah yang menarik. Dengan adanya tambahan fitur tadi tentu para pengguna aplikasi akan lebih sering memakai aplikasi untuk secepatnya menyelesaikan misi dengan imbalan/hadiah yang mereka inginkan, para pengguna aplikasi juga akan tidak mudah bosan karena mereka bisa berinteraksi lebih luas dan berbagi pengalaman kepada pembaca lain di dalam aplikasi.

Solusi selanjutnya, bisa dengan menambah koleksi buku-buku. Hal ini sering dikeluhkan oleh pengguna karena koleksi buku di Ipusnas masih belum lengkap, padahal mereka berharap dengan hadirnya Ipusnas mereka bisa mendapatkan buku-buku yang sulit dicari. Dengan menambah dan mengkategorikan genre-genre tertentu yang memudahkan pembaca dalam menemukan buku. Selain itu, dengan memperbaiki sistem pencarian untuk bisa kembali mencari dengan nama penulis. Ipusnas juga bisa menambah waktu peminjaman buku, mungkin bisa diberi waktu satu minggu untuk waktu peminjaman. Menurut pengguna, waktu tiga hari untuk peminjaman masih terbilang cukup singkat sehingga mereka tidak sempat menyelesaikan buku tersebut karena secara otomatis buku itu akan hilang dari peminjaman.

Kesimpulan

Ipusnas sebagai aplikasi membaca digital memiliki potensi karena memiliki banyak peminatnya, jadi sangat disayangkan jika dibiarkan begitu saja tanpa adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Sehingga dalam hal ini kita perlu bekerja sama kepada Designer UI/UX dan Pemerintah untuk menggerakkan kembali aplikasi membaca yang bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan minat literasi bangsa di era yang serba digital ini. Ipusnas juga membawa dampak positif terhadap masyarakat Indonesia khususnya bagi mereka yang ingin membaca tetapi terbatas dalam hal akses dan biayanya. Dengan hadirnya ipusnas tentu membantu masyarakat dalam hal ingin akses membaca yang lebih mudah dan fleksibel. Oleh karena itu, perlu pengoptimalan aplikasi seperti yang telah dijabarkan sebelumnya guna menjamin pengguna aplikasi lebih nyaman dan lebih tertarik untuk menggunakannya, karena dengan semakin banyaknya masyarakat yang tertarik dalam membaca tentu bisa meningkatkan pengetahuan masyarakat dan bisa meningkatkan SDM di Indonesia yang masih kurang khususnya dalam hal literasi.

Daftar Pustaka

Hartini, E. A. R., & Rohmiyati, Y. (2019). Pengaruh Library Anxiety Terhadap Pemanfaatan Jurnal Elektronik (Ejournals Sibscribed) Pada Mahasiswa Angkatan 2016 Universitas Diponegoro, Jurnal Ilmu Perpustakaan

Taufik Fajri Handiadi. (2018).Pemanfaatan E-Journal Emerald Insight yang Dilanggan Perpustakaan Universitas Brawijaya untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna.

Izza Ariqah Resqia Yusran, S.Ak., (2024, February 1) RENDAHNYA MINAT LITERASI DI Indonesia.
<https://kallainstitute.ac.id/rendahnya-minat-literasi-di-indonesia/>

Setiyani, Y. (2022). *ANALISIS KUALITAS INFORMASI DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA iPUSNAS* (Doctoral dissertation, Universitas YARSI).

Maimunah, L. N. MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MASYARAKAT DI INDONESIA MELALUI E-BOOK PADA APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS.

TIM 2

***E-TRASH: SISTEM E-COMMERCE RECYCLE* SEBAGAI PILAR
EKONOMI KREATIF GUNA Mendukung *SUSTAINABLE*
DEVELOPMENT GOALS (SDGs) UNTUK Mencapai INDONESIA EMAS
2045**

Disusun Oleh:

Vanesa Shindy Hanuraningtyas

Zahra Istiqomah

Diva Latifunnisa'

Nur Rohmat Darmawan

Latar Belakang: Memperluas Pasar Produk Daur Ulang Bank Sampah Sebagai Penopang Ekonomi Kreatif

Permasalahan sampah plastik menjadi salah satu isu penting yang cukup mengkhawatirkan dalam masalah lingkungan di dunia. Sampah tersebut telah ditemukan mencemari gunung hingga laut yang dalam, mencemari lingkungan dan mengganggu ekosistem dan mengancam satwa laut. Sejak awal abad ini hingga tahun 2021, sudah ada 353,3 juta ton sampah plastik yang dihasilkan dari kegiatan manusia. Namun, hanya 15% dari jumlah tersebut yang dikumpulkan dan didaur ulang menjadi produk baru (Alves, 2024).

Indonesia sendiri menjadi penyumbang sampah plastik terbesar di dunia setelah China. Hingga saat ini, Indonesia masih mengalami masalah dalam pengelolaan sampah plastik. Berdasarkan data Sistem Informasi Pengolahan Sampah Nasional (SIPSN, 2024) Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) pada 2023 per 31 Oktober 2024, hasil input dari 366 kab/kota se Indonesia menyebutkan jumlah timbunan sampah nasional mencapai angka 38,2 juta ton. Dari total produksi sampah nasional tersebut 61,75% atau 23,6 juta ton dapat terkelola, sedangkan sisanya 38,25% atau 14,6 juta ton sampah tidak terkelola. Dari jumlah tersebut, sampah plastik menjadi komposisi sampah terbanyak setelah sisa makanan dengan jumlah 19,18% dari keseluruhan sampah. Merujuk pada data Statistik Lingkungan Hidup Indonesia yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS), sejauh ini hanya 1,2 persen rumah tangga yang mendaur ulang sampahnya. Masyarakat perlu mengganti kebiasaan membuang sampah dengan melakukan pemilahan, pemilihan, serta pengolahan sampah. Hal tersebut dapat ditujukan untuk menjaga lingkungan dan meningkatkan perkembangan ekonomi rakyat melalui pengelolaan maupun pengolahan sampah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pengelolaan sampah adalah dengan melakukan kegiatan pemberdayaan melalui bank sampah (Damayanti *et al.*, 2023).

Bank Sampah merupakan salah satu bentuk nyata pengelolaan sampah yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat dalam skala kecil. Bank sampah adalah tempat pengumpulan dan pemilahan sampah daur ulang yang memiliki nilai ekonomi (Istanabi *et al.*, 2022). Berdasarkan data dari Kementerian Lingkungan

Hidup dan Kehutanan (KLHK), jumlah bank sampah di Indonesia pada tahun 2021 telah mencapai 11.556 unit yang tersebar di 363 kabupaten/kota. Mengolah sampah melalui bank sampah menjadi gerakan penyelamatan lingkungan sekaligus suatu wujud inovasi kreatif yang dapat meningkatkan pendapatan masyarakat, sehingga dapat mendukung kemandirian ekonomi (Damayanti *et al.*, 2023). Apabila ditelaah lebih dalam dari sudut pandang ekonomi, bank sampah ini termasuk ke dalam bentuk implementasi ekonomi kreatif (Istanabi *et al.*, 2022).

Ekonomi kreatif pertama kali diperkenalkan oleh John Howkins dalam bukunya *Creative Economy, How People Make Money from Ideas* pada tahun 2001. Ekonomi kreatif didefinisikan sebagai kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas, warisan budaya, dan lingkungan sebagai tumpuan masa depan (Murni and Rekha, 2021). Ekonomi kreatif merupakan sumber pertumbuhan baru ekonomi di Indonesia yang diperlukan untuk mencapai target pembangunan dalam jangka panjang. Pemerintah Indonesia telah menargetkan pada tahun 2024, diharapkan terdapat 30 juta industri kreatif yang sudah masuk ke dalam sistem ekosistem digital (Kemenparekraf, 2021). Bagi organisasi yang ingin tetap bersaing di era digital saat ini, melakukan transformasi digital adalah suatu keharusan. Penting bagi organisasi untuk memiliki kesadaran dan komitmen dalam melaksanakan transformasi digital demi mempertahankan daya saing dan relevansi di pasar yang semakin kompetitif (Bangsawan, 2023).

Adopsi teknologi dalam berbisnis mampu memberikan keunggulan bagi pelaku bisnis atau UMKM di era modern ini, terutama dalam memasarkan produknya. Wujud teknologi dalam berbisnis yang mendominasi adalah perdagangan elektronik atau *e-commerce* (Yusuf *et al.*, 2022). Disinyalir, *e-commerce* akan menjadi pasar yang potensial bagi pelaku bisnis atau UMKM. Menurut (Octavia *et al.*, 2020 dalam Teresya *et al.*, 2022), *e-commerce* adalah proses jual beli barang atau jasa secara elektronik yang terkomputerisasi. UMKM sendiri memerlukan dorongan untuk mengadopsi *e-commerce* agar tidak tertinggal dengan usaha yang sudah menggunakan *e-commerce* dalam bisnisnya.

Menanggapi permasalahan mengenai sampah dan harapan pemerintah Indonesia dalam peningkatan transformasi digital pada industri kreatif, penulis

terdorong untuk mengembangkan sebuah gagasan inovatif yang dinamakan *E-TRASH: SISTEM E-COMMERCE RECYCLE* SEBAGAI PILAR EKONOMI KREATIF GUNA Mendukung *SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS* (SDGs) UNTUK MENCAPAI INDONESIA EMAS 2045. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi penghubung antara UMKM bank sampah dengan konsumen yang peduli terhadap produk ramah lingkungan. Lebih dari sekadar *e-commerce*, *E-TRASH* hadir sebagai ruang digital yang mendukung gaya hidup berkelanjutan dan mengangkat bank sampah sebagai penopang ekonomi kreatif berbasis daur ulang. *E-TRASH* diharapkan menjadi suatu bentuk kontribusi nyata dari generasi Z dalam mendukung ekonomi kreatif terutama dalam menuju Indonesia Emas 2045. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat berperan signifikan dalam mewujudkan target SDGs 2030, khususnya pada tujuan ke-12 yaitu menjamin pola produksi dan konsumsi yang berkelanjutan, tujuan ke-8 dalam menciptakan pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif yang lebih inklusif dan berdaya saing, serta tujuan ke-13 yaitu penanganan perubahan iklim melalui pengurangan limbah dan mendorong konsumsi produk daur ulang.

Skema Aplikasi *E-Trash*

Nama *E-TRASH* sendiri diambil dari kombinasi kata "*e-commerce*" (perdagangan elektronik) dan "*trash*" (sampah). Meskipun seperti mengacu pada penjualan sampah, *E-TRASH* sebenarnya lebih dari sekadar aplikasi *e-commerce* biasa. Istilah "sampah" dalam konteks ini merujuk pada produk daur ulang atau limbah yang telah melalui proses pengolahan, sehingga menjadi barang-barang dengan nilai guna dan nilai jual yang signifikan. *E-TRASH* berfungsi sebagai sebuah platform inovatif yang menghubungkan konsumen dengan produk ramah lingkungan, sehingga memberikan kesempatan bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk memasarkan produk daur ulang mereka. Melalui aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya pengelolaan sampah serta dampak positif dari daur ulang terhadap lingkungan.

E-TRASH memungkinkan konsumen untuk membeli produk daur ulang dari UMKM bank sampah yang bekerjasama dengan aplikasi melalui berbagai pilihan metode pembayaran dan pengiriman ke seluruh Indonesia. Hal ini tentu saja

menguntungkan bagi UMKM bank sampah karena mereka mendapatkan akses ke pasar yang lebih luas untuk memasarkan produk daur ulang. Mengingat bahwa bank sampah telah tersebar hingga ke berbagai daerah di Indonesia, *E-TRASH* menyediakan fitur antar jemput sampah dari rumah konsumen untuk diantarkan ke bank sampah terdekat. Tersedia pula artikel mengenai topik-topik lingkungan guna meningkatkan pemahaman para pengguna aplikasi mengenai pengelolaan sampah yang bijak. Tak lupa *E-TRASH* juga menawarkan dukungan bagi para pengguna dengan menyediakan jawaban atas pertanyaan seputar penggunaan aplikasi, daur ulang, dan pengelolaan sampah, guna memastikan semua pengguna mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan.

Fitur-fitur yang Ditawarkan dalam *E-Trash*

1. Jual Beli Produk Daur Ulang

Setelah melakukan pendaftaran akun, pengguna aplikasi baik dari pihak konsumen maupun pihak penjual (UMKM bank sampah) dapat mengakses fitur jual beli produk daur ulang. Fitur jual beli produk daur ulang pada *E-TRASH* berfungsi sebagai marketplace khusus yang menghubungkan konsumen dengan produk ramah lingkungan dari bank sampah di seluruh Indonesia. Konsumen dapat menjelajahi katalog produk seperti dekorasi, furnitur, dan aksesoris yang dilengkapi foto, deskripsi, harga, dan asal bank sampah. Produk dapat ditambahkan ke keranjang, kemudian konsumen dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan dan mengatur pengiriman produk ke alamat mereka. Tersedia pula sistem ulasan untuk memberikan penilaian dan membantu konsumen lain dalam memilih produk.

Bagi UMKM bank sampah, tersedia fitur *dashboard* penjual yang memudahkan mereka dalam mengunggah produk, mengelola stok, memproses pesanan, dan mengatur pengiriman. Fitur analitik penjualan juga disediakan untuk membantu UMKM dalam memahami kinerja toko dan produk yang ditawarkan. Dengan tersedianya fitur ulasan konsumen, bank sampah dapat menerima umpan balik yang berharga untuk meningkatkan kualitas produk mereka. Sebagai tambahan, *E-TRASH* juga menyediakan fitur chat yang memungkinkan konsumen dan penjual

berkomunikasi secara langsung. Fitur ini mempermudah konsumen untuk menanyakan detail produk, ketersediaan stok, atau informasi lainnya kepada penjual, serta memungkinkan penjual memberikan informasi tambahan yang diperlukan untuk meningkatkan kepuasan konsumen.

2. Antar jemput sampah

Fitur dalam aplikasi *E-TRASH* yang kedua, yaitu sistem layanan kurir untuk antar jemput sampah. Fitur tersebut bernama XSamp (Ekspedisi Sampah). Dimana fitur tersebut dijadikan sebagai wadah yang mampu memberikan layanan antar jemput sampah secara efektif dan efisien. Jasa kurir yang mampu bertugas melakukan antar jemput sampah dengan baik, amanah, dan memuaskan bagi pelanggan sebagai pengguna aplikasi ini. XSamp yang mampu menjangkau layanan pelanggan dari jarak dekat maupun jauh dan berkomitmen untuk terus berkembang serta memenuhi kepuasan pelanggan.

Mekanisme layanan XSamp ini, pelanggan melakukan pemesanan kurir melalui fitur XSamp secara gratis. Pastikan sampah-sampah yang akan diserahkan kepada kurir telah dipisahkan sesuai dengan jenis-jenis sampahnya, mulai dari sampah plastik, kaleng, kaca, dan logam. Pastikan juga sebelum memesan XSamp, masing-masing sampah tersebut telah mencapai batas minimum pengiriman yang telah ditentukan. Efektif dan efisien dalam pengangkutan sampah tidak dilakukan secara terus-menerus, tetapi dengan cara pelanggan mengumpulkan terlebih dahulu sampah – sampah tersebut hingga mencapai minimal berat pengiriman sampah. Kemudian, tunggu kurir tersebut sampai ke alamat pelanggan. Setelah semua sudah sesuai pengecekan oleh kurir, sampah-sampah tersebut siap untuk diperjalankan oleh kurir ke bank sampah.

Seiring dengan kualitas layanan kurir yang tersedia, XSamp juga memberikan *benefit* bagi pelanggan. Pelanggan dalam mendapatkan *benefit* tersebut, dapat diukur berdasarkan seberapa sering dalam menggunakan aplikasi dan fitur XSamp tersebut hingga mencapai angka 10 kg sampah yang sudah dikirimkan akan mendapatkan koin secara gratis dan otomatis akan menambah pendapatan koin di aplikasi. Hasil pengumpulan koin tersebut

bermanfaat untuk pelanggan pada saat akan membeli suatu produk. Dengan koin tersebut bisa mengurangi harga jual yang ditawarkan di fitur penjualan produk.

3. LiKu-ku (Literasi lingkungan ku)

LiKu-ku merupakan fitur yang memuat tentang literasi kelingkungan. Didalamnya membahas tentang dinamika lingkungan yang terjadi di Indonesia. isu-isu lingkungan seperti hutan, sampah, iklim dan isu-isu lingkungan lainnya. Namun, fitur ini cenderung lebih dominan pada literasi tentang sampah. Melalui fitur ini seseorang dapat mengetahui apa itu sampah, jenis-jenis sampah, bahaya-nya terhadap lingkungan dan cara memilah dan mengelola dan memanfaatkan sampah menjadi barang yang lebih berguna terutama tentang pengaplikasian prinsip 3R (*Reduce, Reuse dan Recycle*). Fitur ini diharapkan bisa meningkatkan kepedulian pengguna terhadap lingkungan

Selain manfaat tersebut, pengguna juga dapat memanfaatkan Liku-ku sebagai sarana diskusi dengan pegiat lingkungan di seluruh Indonesia. pengguna dapat memberikan pendapat melalui fitur ini dengan menuliskan opini. Selain itu, pengguna juga dapat menaruh karya tulisnya dlam fitur ini. Liku-ku merupakan fitur yang berguna untuk mengasah pola pikir kritis dan karakter pengguna-nya terutama dari kalangan Gen-Z. Dengan adanya fitur ini Gen-Z akan lebih peduli dan peka terhadap dinamika lingkungan yang sedang terjadi di Indonesia

4. *Help Desk*

Layanan bantuan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada pengguna yang mengalami kesulitan dalam mengakses *E-TRASH*. Nantinya pengguna dapat mengakses bantuan *E-TRASH* dengan bebas dan di mana pun. Ada beberapa jenis bantuan yang bisa didapat oleh pengguna. Mulai dari bantuan tata cara membenarkan akun, tata cara mengakses fitur aplikasi, tata cara mengubah kata sandi, tata cara menghubungi *customer service*, serta tata cara lainnya. Nantinya jika permasalahan yang dialami

oleh pengguna berat atau kompleks, bisa menghubungi *customer service* untuk mendapatkan bantuan lebih lanjut.

Mula-mula pengguna *login* terlebih dahulu ke dalam aplikasi. Kemudian pengguna bisa melihat menu pada bagian bawah aplikasi. Terdapat beberapa item yang bisa ditemukan, kemudian pengguna bisa mengklik item di tengah, atau icon seseorang yang sedang menggunakan *headset*. Selanjutnya, pengguna bisa menyesuaikan permasalahan dengan solusi yang sudah tersedia. Jika solusi yang ditawarkan tidak membantu, pengguna bisa menghubungi *customer service* dengan cara klik item telepon. Saat sudah terhubung dengan *customer service*, pengguna bisa menceritakan permasalahan yang dialami. Nantinya, *customer service* akan memberikan solusi atas masalah yang dialami.

Pihak Terkait dalam Implementasi *E-TRASH*

Implementasi *E-TRASH* melibatkan berbagai pihak yang memiliki peran penting dalam keberhasilan platform ini. UMKM bank sampah menjadi mitra utama *E-TRASH* yang bertanggung jawab memproduksi dan menjual produk daur ulang, serta diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pendapatan mereka melalui platform ini. Pemerintah memiliki peran untuk mendukung pengelolaan sampah dan program daur ulang melalui kebijakan yang menunjang keberlanjutan *E-TRASH*. Akademisi dapat berperan dalam ranah penelitian inovasi produk daur ulang yang hasilnya dapat bermanfaat bagi kualitas produk UMKM bank sampah. Selanjutnya, pengembang aplikasi berperan merancang, mengembangkan, dan memelihara aplikasi agar tetap *user-friendly* dan fungsional. Masyarakat umum tidak hanya berfungsi sebagai konsumen, tetapi juga berperan aktif dalam menyebarkan informasi dan mendukung gerakan daur ulang dalam lingkungan mereka. Gen Z dapat berperan aktif dalam penggunaan *E-TRASH* dan menyebarkan kesadaran lingkungan melalui media social dengan menciptakan suatu tren gaya hidup berkelanjutan. Dengan berbagi pengalaman mengenai produk daur ulang, hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran komunitas akan lingkungan dan menarik lebih banyak pengguna untuk mendukung gaya hidup berkelanjutan melalui aplikasi *E-TRASH*.

Tabel 1. Analisis SWOT *E-TRASH*

Strengths	<i>E-TRASH</i> adalah platform jual beli produk daur ulang yang memberikan nilai tambah dan diferensiasi di pasar dengan menawarkan beragam produk untuk berbagai segmen konsumen. <i>Platform</i> ini memperluas jangkauan UMKM bank sampah dan memudahkan pengguna berkontribusi pada pengelolaan sampah.
Opportunities	Meningkatnya kesadaran masyarakat akan isu lingkungan dan keberlanjutan dapat membuka peluang untuk aplikasi <i>E-TRASH</i> semakin dikenal di masyarakat. Adanya <i>reward</i> kepada pengguna setelah memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan pengelolaan sampah dapat pula menjadi daya tarik dari aplikasi <i>E-TRASH</i> .
Weakness	Sistem yang masih baru dibuat pastinya akan terus membutuhkan penyesuaian seiring berjalannya waktu guna menyesuaikannya dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, diperlukan strategi promosi dan edukasi yang tepat mengenai cara penggunaan aplikasi secara efektif kepada para penggunanya.
Threats	Munculnya kompetitor lain yang mengembangkan aplikasi serupa. Terdapat kemungkinan adanya beberapa konsumen yang skeptis terhadap kualitas produk daur ulang. Serangan <i>cyber crime</i> juga perlu diwaspadai dalam menjaga keamanan data pengguna.

E-TRASH adalah platform jual beli produk daur ulang yang menciptakan nilai tambah dengan menawarkan beragam produk ramah lingkungan untuk berbagai segmen konsumen, sehingga dapat memperluas jangkauan UMKM bank sampah serta memudahkan pengguna untuk berkontribusi dalam pengelolaan sampah. Melalui berbagai fitur menarik yang ditawarkan *E-TRASH* hal tersebut dapat menjadi kekuatan (*strengths*) aplikasi tersebut. Kesadaran masyarakat yang semakin tinggi terhadap isu lingkungan menjadi peluang besar (*opportunities*) bagi *E-TRASH* untuk semakin dikenal, terutama dengan adanya sistem *reward* yang menarik bagi pengguna yang memenuhi syarat tertentu dalam mendukung pengelolaan sampah. Namun, sebagai *platform* yang tergolong baru kelemahan (*weakness*) tidak bisa dihindari. *E-TRASH* masih perlu membutuhkan penyesuaian fitur dan penyelesaian bug-bug agar penggunaan aplikasi semakin optimal serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, termasuk pengembangan strategi promosi dan edukasi yang efektif agar pengguna dapat memanfaatkan fitur secara optimal.

Selain itu, tantangan (*threats*) juga datang dari potensi kompetitor serupa dan kemungkinan adanya konsumen yang skeptis terhadap kualitas produk daur ulang. *E-TRASH* juga perlu mengantisipasi ancaman *cyber crime* untuk menjaga keamanan data pengguna dan mempertahankan kepercayaan mereka terhadap platform ini.

Kesimpulan

Permasalahan sampah di Indonesia saat ini menjadi masalah serius yang perlu adanya tindakan dan langkah inovasi untuk meminimalisir dampak yang akan terjadi. Peran generasi muda yang diperlukan sebagai gerakan peduli pemuda untuk Indonesia emas tahun 2045. Perkembangan zaman yang kini membawa perubahan dibutuhkan adanya kepedulian dari generasi muda untuk ikut serta menjadi agen perubahan dengan cara memberikan inovasi yang relevan dengan masalah-masalah yang ada di Indonesia saat ini. Begitu pentingnya kontribusi dari generasi muda sebagai agen perubahan atau menjadi kunci untuk mewujudkan Indonesia emas 2045.

Termasuk pada permasalahan sampah yang tengah dirasakan oleh negara kita saat ini. Sudah adanya berbagai kontribusi inovasi dari generasi muda yang membantu menyelesaikan permasalahan sampah di Indonesia. Inovasi yang digagas dalam esai ini yaitu peran *E-Trash: Sistem E-Commerce Recycle* sebagai Pilar Ekonomi Kreatif guna Mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs) untuk Mencapai Indonesia Emas 2045. Peran generasi muda di sini yaitu, menciptakan rancangan sistem aplikasi yang berhubungan dengan pilar ekonomi kreatif sebagai cara untuk meminimalisir permasalahan sampah yang ada di Indonesia.

Adanya perkembangan inovasi tersebut harus seiringan dengan kepedulian dan kesadaran dari masyarakat untuk membantu menyelesaikan masalah sampah. Jika tidak ada adanya kepedulian dan kesadaran dari masyarakat, langkah inovasi ini akan berhenti di tengah jalan dan belum terasa manfaat yang nantinya akan didapatkan.

Daftar Pustaka

Alves, B. (2024) *Plastic waste worldwide - statistics & facts*, *statista.com*. Available at: <https://www.statista.com/topics/5401/global-plastic-waste/#editorsPicks> (Accessed: 27 October 2024).

Bangsawan, G. (2023) 'Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif', *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), pp. 27–40. Available at: <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.27-40>.

Damayanti, Y.N. *et al.* (2023) *Peningkatan Kreativitas Pengolahan Sampah dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif melalui Pemberdayaan Masyarakat Desa Petak*.

Istanabi, T. *et al.* (2022) 'Pengelolaan Bank Sampah sebagai implementasi Ekonomi Kreatif di Bank Sampah Guyub Rukun Dusun Madugondo, Kecamatan Piyungan, Bantul', *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), pp. 407–413. Available at: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i3.2765>.

Kememparekraf (2021) *Penguatan Ekosistem Digital dalam Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia*, *kememparekraf.go.id*. Available at: <https://kememparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Penguatan-Ekosistem-Digital-dalam-Sektor-Ekonomi-Kreatif-di-Indonesia> (Accessed: 29 October 2024).

Murni, S. and Rekha, R. (2021) 'Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Pendapatan Pengrajin Ditinjau Dari Ekonomi Islam (Studi Pada Industri Bordir Kecamatan Indrajaya Kabupaten Pidie)', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Islam*, 2(1), pp. 32–44. Available at: <https://doi.org/10.22373/jimebis.v2i1.194>.

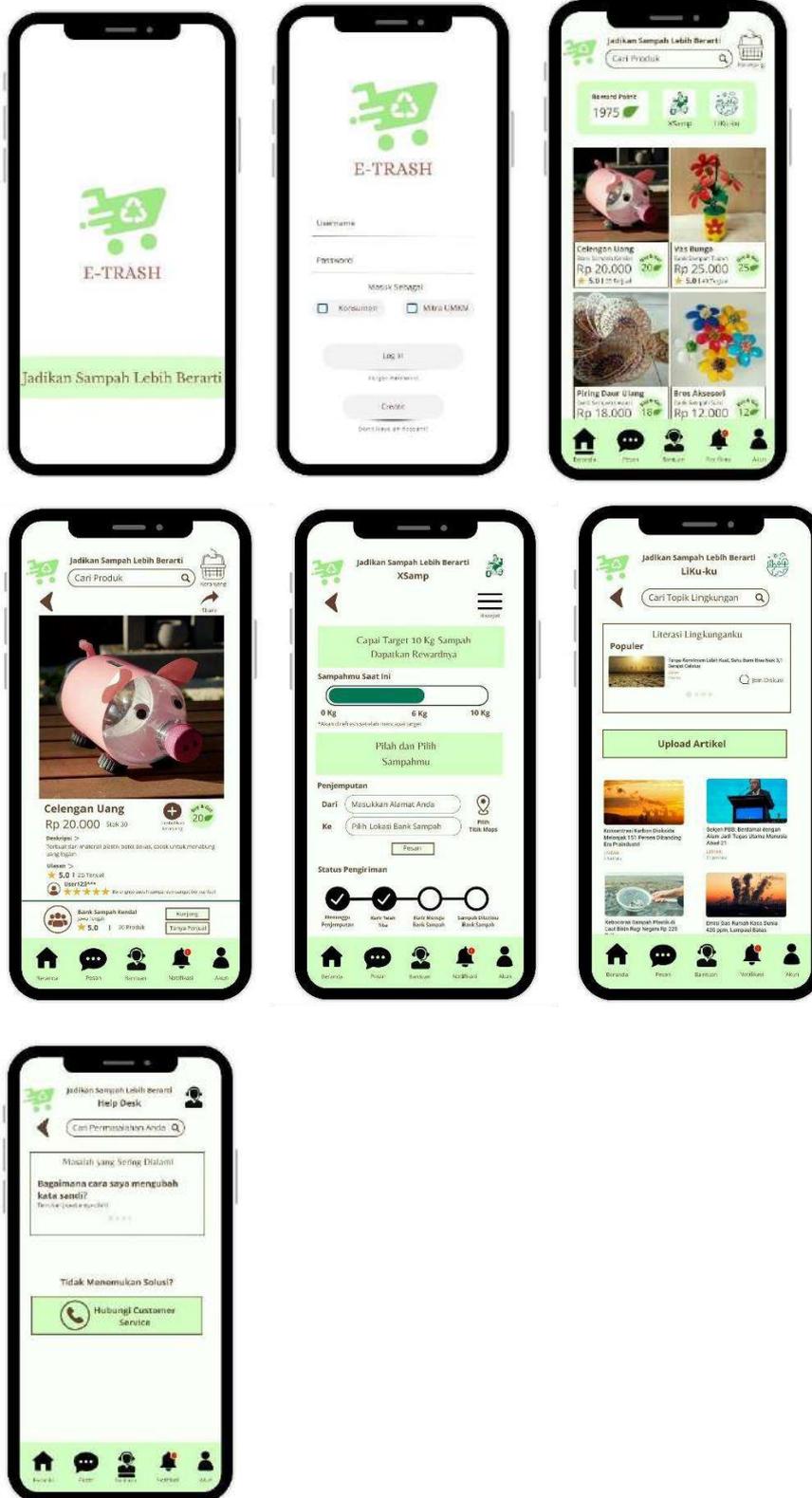
SIPSN (2024) *Capaian Kinerja Pengelolaan Sampah*, *sipsn.menlhk.go.id*. Available at: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/> (Accessed: 31 October 2024).

Teresya, R. *et al.* (2022) 'LITERATURE REVIEW E-COMMERCE: PROFITABILITAS, TEKANAN EKSTERNAL DAN KEMUDAHAN PENGGUNA', *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4). Available at: <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4>.

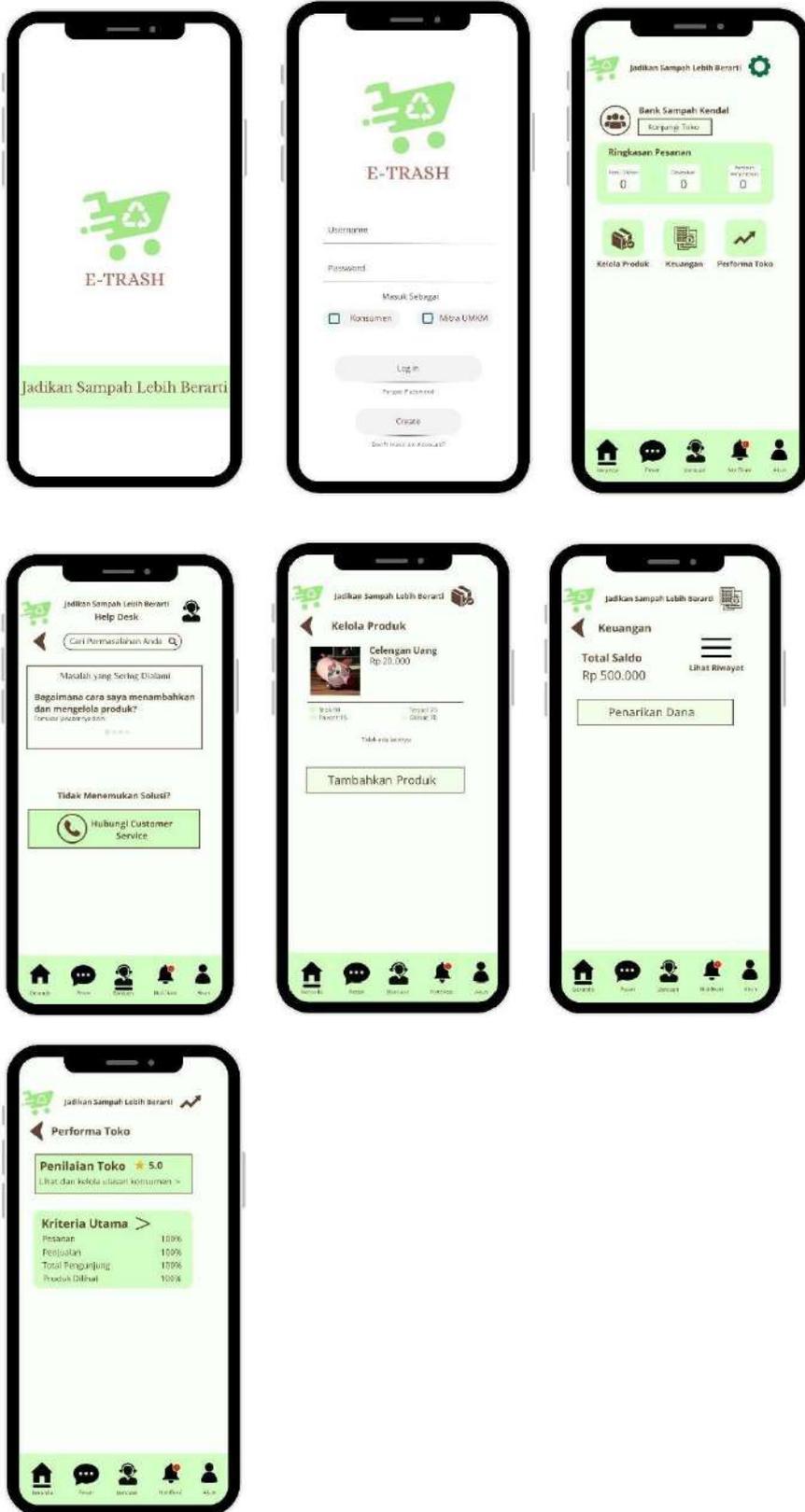
Yusuf, M. *et al.* (2022) 'PROSPEK PENGGUNAAN E-COMMERCE TERHADAP PROFITABILITAS DAN KEMUDAHAN PELAYANAN KONSUMEN: LITERATURE REVIEW Universitas PGRI, Semarang 2) ITB Stikom, Bali 3) Politeknik LP3I, Makassar 4)', *Jurnal Darma Agung*, 30(1), pp. 786–801. Available at: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2268>.

Lampiran

Interface E-TRASH bagi konsumen



Interface E-TRASH bagi UMKM Mitra (Penjual)



TIM 3

PERAN GENERASI MUDA DALAM EDUKASI PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA: SOSIALISASI DAN *VOLUNTEERING*

Disusun Oleh :

Indrawan Ramadhani

Novelisa Pratika Utami

Nuraini Ratna Wulandari

Latar Belakang : Mengatasi Kendala Sistem Pengelolaan Sampah dan Urgensi Edukasi Masyarakat

Sampah di Indonesia selalu menjadi persoalan yang masih sulit diselesaikan, utamanya dalam hal pengelolaannya. Dengan semakin tingginya pertumbuhan penduduk maka sampah yang disumbangkan ke tempat pembuangan akhir juga akan semakin banyak. Selain karena sumbangan sampah dari pertumbuhan penduduk, pengelolaan sampah juga menjadi perhatian, terdapat beberapa permasalahan yang diteliti oleh peneliti mengenai pengelolaan sampah yang ada di Indonesia. Permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan sampah di Indonesia diantaranya adalah kurangnya dasar hukum yang tegas, tempat pembuangan sampah yang tidak memadai, kurangnya usaha dalam pengomposan, dan kurangnya pengelolaan TPA dengan sistem yang tepat (Chaerul dalam Rizqi, 2017). Permasalahan pengelolaan sampah yang ada di Indonesia dilihat dari beberapa indikator berikut, yaitu tingginya jumlah sampah yang dihasilkan, tingkat pelayanan pengelolaan sampah masih rendah, tempat pembuangan sampah akhir yang terbatas jumlahnya, institusi pengelola sampah dan masalah biaya (Kardono dalam Rizqi, 2017). Menurut data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) sampah di Indonesia mencapai 38 juta ton pada akhir tahun 2023, data tersebut merupakan input yang dilakukan pada 365 kabupaten dan kota di seluruh Indonesia. Dari sampah sebesar 38 juta ton tersebut, sebanyak 61,67% sampah terkelola dan 38,33% lainnya tidak terkelola.

Selain sampah yang semakin melonjak tiap tahunnya, kurangnya hukum yang tegas, sistem pengelolaan yang kurang tepat, hingga kurangnya edukasi terhadap pengelolaan sampah dari rumah juga menjadi masalah tersendiri yang harus diselesaikan, karena bagaimanapun hal yang besar harus dimulai melalui tindakan-tindakan kecil. Namun, pada kenyataannya tingkat kesadaran dalam mengelola sampah pribadi pada masyarakat masih terbilang rendah, di mana seperti data dari SIPSN (Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional) pada akhir tahun 2023 sampah yang terkumpul di Indonesia sebanyak 38 juta ton dan 38,33% atau setara dengan 14,5 juta ton sampah diantaranya tidak terkelola dengan baik. Dari data tersebut sampah rumah tangga menjadi penyumbang terbanyak di antara sumber

penyumbang sampah di Indonesia, persentase sampah rumah tangga pada akhir tahun 2023 yang tercatat pada SIPSAN (Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional) mencapai 50,87%. Dengan kenyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa pengelolaan sampah yang berasal dari rumah tangga memiliki tingkat yang rendah, dan harus diperhatikan lagi baik oleh pemerintah setempat maupun pemerintah pusat. Pengelolaan sampah tersebut menjadi sangat penting untuk diperhatikan mengingat dampaknya yang bukan hanya menimbulkan bau tidak sedap yang berasal dari timbunan sampah, tapi juga potensi pencemaran tanah dan air di sekitar tempat pembuangan akhir sampah tersebut berada.

Sistem pengelolaan sampah di Indonesia sebagian besar menggunakan sistem *open dumping*, dimana pengelolaan sampah dilakukan dengan pola tampung - angkut - buang ke TPA yang dinilai kurang baik. Namun, di tengah tingginya jumlah sampah yang ada dan tingkat pengelolaan yang masih kurang baik, terdapat beberapa daerah yang berhasil mengembangkan pengelolaan sampah yang sangat baik. Salah satu daerah yang memiliki sistem pengelolaan sampah yang terbaik adalah Kabupaten Banyumas, dengan melalui pemanfaatan TPST (tempat pengelolaan sampah terpadu). Kebijakan pengelolaan sampah yang dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Banyumas melalui TPST ini adalah dengan mengelola sampah dari sumbernya, dimana pengelolaan sampah ini tidak menimbulkan timbunan sampah tetapi habis dikelola dari sumbernya. Penerapan atas kebijakan ini bukan hanya dilakukan secara sepihak oleh pemerintah, tapi juga mengajak masyarakat untuk membantu dalam melakukan pemilahan sampah dengan melalui aplikasi yang telah disediakan. Aplikasi tersebut dikembangkan oleh pemerintah daerah Banyumas guna membantu masyarakat dalam memilah sampahnya, sampai membantu untuk mengangkut sampah yang telah dipilah yang selanjutnya diteruskan ke TPST. Upaya tersebut dapat menjadi sebuah solusi untuk percontohan pengelolaan sampah di daerah-daerah lain di Indonesia. Namun, meskipun telah dilakukan upaya pengelolaan yang baik melalui pemanfaatan TPST dan aplikasi yang disediakan, nyatanya masih banyak masyarakat yang beranggapan bahwa permasalahan sampah ini merupakan masalah yang harus diselesaikan.

Usaha yang dapat dilakukan dalam menggencarkan upaya yang telah ada adalah dengan melakukan pendekatan melalui sosialisasi dan pengadaan volunteer untuk secara nyata memahami betapa pentingnya bantuan yang dilakukan masyarakat dalam memilah dan memilih sampah rumah tangga mereka sebelum diangkut dan dibuang ke tempat pembuangan akhir. Penerapan dari usaha tersebut perlu untuk melibatkan semua komponen masyarakat, terutama generasi muda sebagai agen perubahan perlu untuk ambil peran menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan sampah dan mendorong akan adanya perubahan perilaku masyarakat.

Peran Generasi Muda dalam Edukasi Pengelolaan Sampah TPST

Generasi muda memiliki potensi yang besar untuk melakukan perubahan dalam melakukan pengelolaan sampah. Generasi muda dapat berperan dalam :

1. Melakukan Edukasi dan Sosialisasi

Salah satu cara untuk mendorong kesadaran masyarakat dan anak-anak dalam melakukan pengolahan sampah yaitu dengan sosialisasi. Dimana generasi muda dapat menjadi agen dalam kegiatan sosialisasi mengenai pentingnya pengelolaan sampah yang baik dan benar kepada keluarga, masyarakat, dan teman sebayanya. Kegiatan sosialisasi dapat dilakukan di sekolah dengan melakukan kegiatan ekstrakurikuler ataupun melalui kegiatan belajar mengajar untuk memperkenalkan pengelolaan sampah lingkungan di sekolah. Selain itu bisa juga dengan melakukan kegiatan lomba-lomba poster, pidato bertema lingkungan, dan festival lingkungan yang dapat memanfaatkan media sosial untuk melakukan edukasi dengan memberikan informasi dan kampanye tentang pengelolaan sampah yang baik dan benar.

program edukasi yang melibatkan generasi muda haruslah dirancang dengan semenarik mungkin dan dengan baik agar mudah untuk dipahami. Tentunya generasi muda perlu penggunaan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi ataupun platform digital untuk menyebarkan informasi yang berkaitan dengan pengelolaan sampah. Pastinya platform yang digunakan merupakan aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat

dan generasi muda saat ini seperti Tiktok. Pengadaan workshop yang membahas tentang pengelolaan sampah juga penting untuk dilakukan seperti pengelolaan sampah organik menjadi kompos ataupun mendaur ulang barang - barang bekas untuk diolah menjadi produk baru yang memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Selain itu, perlu adanya peran pemerintah dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) untuk mendukung program - program pengelolaan sampah yang nantinya mendorong kebijakan - kebijakan yang lebih baik terkait pengelolaan sampah.

2. Melakukan kegiatan Volunteering

Selain melakukan sosialisasi dan edukasi generasi muda juga berperan untuk terlibat aktif dalam kegiatan - kegiatan volunteer di TPST, seperti melakukan kegiatan kampanye pemilahan sampah, melakukan kegiatan bersih - bersih lingkungan secara sukarela, dan melakukan kegiatan pembuatan pupuk kompos untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dari masyarakat. Dengan terlibatnya masyarakat dalam kegiatan tersebut, generasi muda dapat menunjukkan potensi dirinya dan menjadi contoh nyata bagaimana melakukan proses pengelolaan sampah dengan baik. Hal inilah yang nantinya generasi muda dapat menginisiasi program - program pengelolaan sampah pada tingkat komunitas, seperti bank sampah atau kelompok peduli lingkungan pada lingkup desa atau kecamatan.

Generasi muda dapat melakukan kegiatan volunteering dengan melakukan kunjungan ke TPST untuk melihat langsung proses pengelolaan sampah yang nantinya ilmu dan pengalaman yang didapat dapat diimplementasikan melalui kegiatan bersama dengan komunitas. Generasi muda dapat melakukan kegiatan dengan masyarakat dan komunitas lokal dalam kegiatan bersih - bersih lingkungan. Selain itu, dengan adanya komunitas nantinya dapat memberikan kesempatan kepada para mahasiswa dengan kesempatan magang di TPST dan belajar tentang pengelolaan sampah secara langsung. Dengan ilmu yang didapatkan oleh mahasiswa pada kegiatan magang tersebut diharapkan para mahasiswa bisa membentuk

organisasi mahasiswa yang melakukan kegiatan pengolahan sampah di lingkungan kampusnya.

Peran generasi muda dalam edukasi pengelolaan sampah pastinya akan menimbulkan dampak positif seperti meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan dan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari pengelolaan sampah yang buruk, mendorong adanya perubahan perilaku dalam melakukan pengelolaan sampah sehari-hari dengan memilah sampah sebelum dibuang ke TPA, dan terbentuknya komunitas peduli lingkungan pada lingkungan masyarakat desa. Namun pastinya tantangan akan muncul dalam melakukan proses pengelolaan sampah seperti kurangnya kesadaran masyarakat, kurangnya fasilitas pendukung, dan kurangnya dukungan dari pemerintah.

Kesimpulan

Permasalahan sampah yang ada di Indonesia masih tergolong kompleks sehingga memerlukan penanganan yang efektif dan menyeluruh. Untuk itu semua pihak bertanggung jawab dalam pengelolaan sampah yang ada di Indonesia, baik pihak pemerintah maupun masyarakat. Kurangnya dasar hukum yang tegas, tempat pembuangan sampah yang tidak memadai, kurangnya usaha dalam pengomposan, kurangnya pengelolaan TPA dengan sistem yang tepat, dan kurangnya kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah menjadi faktor utama yang memperburuk kondisi pengelolaan sampah yang ada di Indonesia. Hal ini menjadi fokus pemerintah baik pemerintah setempat maupun pemerintah pusat dalam upaya penanganan pengelolaan sampah, khususnya pengelolaan sampah yang berasal dari rumah tangga. Meskipun beberapa daerah, seperti Kabupaten Banyumas yang berhasil melakukan inovasi dalam pengelolaan sampah melalui pemanfaatan TPST dan aplikasi untuk pemilahan sampah, masih banyak wilayah lain yang menghadapi kendala serupa. Masyarakat masih cenderung memiliki tingkat kesadaran yang rendah dalam mengelola sampah.

Peran generasi muda menjadi sangat penting dalam mengatasi persoalan ini, terutama dalam melakukan edukasi dan sosialisasi maupun volunteering mengenai pentingnya pengelolaan sampah yang baik dan benar. Generasi muda dapat menjadi

agen perubahan dengan mengadakan kegiatan edukasi melalui berbagai platform digital seperti mengadakan lomba-lomba poster, pidato bertemakan lingkungan, kegiatan sukarela, dan festival lingkungan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan kampanye mengenai pengelolaan sampah yang bijak. Selain itu generasi muda juga dapat menjadi inisiator program peduli lingkungan di komunitas-komunitas lokal, mengadakan volunteering ke TPST untuk melihat langsung proses pengelolaan sampah yang nantinya ilmu dan pengalaman yang didapat dapat diimplementasikan melalui kegiatan bersama dengan komunitas lokal tersebut. Keterlibatan generasi muda dalam edukasi dan pengelolaan sampah tersebut akan membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pengelolaan sampah, mengubah perilaku masyarakat dalam mengelola sampah sehari-hari, dan juga mendorong terbentuknya komunitas peduli lingkungan.

Dengan masih ditemukannya tantangan dalam proses pengelolaan sampah yang ada di Indonesia, seperti kurangnya fasilitas dan dukungan pemerintah serta rendahnya kesadaran masyarakat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi dari semua pihak, termasuk pemerintah dan LSM untuk mendukung program-program edukasi dan kebijakan pengelolaan sampah yang berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Admin. (2024, Oktober 24). *Data Pengelolaan Sampah dan RTH*. Diambil kembali dari SIPSN: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- Admin. (2024, Oktober 24). *HPSN 2023, Dirjen PSLB3 : Banyumas Terbaik dalam Pengelolaan Sampah*. Diambil kembali dari banyumaskab.go.id: <https://www.banyumaskab.go.id/read/41628/hpsn-2023-dirjen-pslb3-banyumas-terbaik-dalam-pengelolaan-sampah>
- Farih Rizqi Putranto, T. Y. (2022). ANALISIS KEBIJAKAN PENGELOLAAN SAMPAH DI KABUPATEN BANYUMAS. *Journal of Public Policy and Management Review*, 7-9.
- Mahyudin, R. P. (2017). KAJIAN PERMASALAHAN PENGELOLAAN SAMPAH DAN DAMPAK LINGKUNGAN DI TPA (TEMPAT PEMROSESAN AKHIR). *Jukung Jurnal Teknik Lingkungan*, 67.

TIM 4

INFLUENCEU: *INFLUENCER REVIEW* DALAM MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* PRODUK FASHION LOKAL GUNA MENCAPAI SDG'S YANG BERSAING DALAM IMPORT *THRIFTING*

Disusun Oleh:

Bhismi Esanafi Ramadhani

Fatya Hanani

Syafira Maulidya

Latar Belakang: Menurunnya Eksistensi Produk Fashion Lokal Akibat Import Thrifting

Di Indonesia, berdasarkan hasil survei Goodstats yang dilakukan pada 5–16 Agustus 2022 tentang preferensi gaya fesyen anak muda Indonesia, sebagian besar responden, atau 49,4 persen, menyatakan bahwa mereka pernah membeli pakaian bekas yang dibeli dari lelang. Sekitar 34,5% dari responden menyatakan bahwa mereka belum pernah mencoba lelang, dan 16,1% menyatakan bahwa mereka tidak akan pernah mencoba membeli sesuatu yang dibeli dari lelang. Perdagangan pakaian bekas mengalami pertumbuhan yang signifikan, yang menunjukkan perubahan dalam pola konsumsi dan preferensi pembeli. Harga yang rendah merupakan salah satu penyebab pertumbuhan ini. Namun, saat ini Indonesia dipenuhi dengan produk thrifting impor, yang menimbulkan banyak masalah baru. Salah satunya adalah kekhawatiran industri fashion, terutama UMKM, tentang penurunan permintaan produk mereka. Impor pakaian bekas dan barang bekas lainnya senilai USD 272.146 atau sekitar Rp 4,18 miliar (kurs Rp 15.375 per USD) pada tahun 2022, naik signifikan dari tahun sebelumnya senilai 44,1 ribu USD dengan volume 7,9 ton.

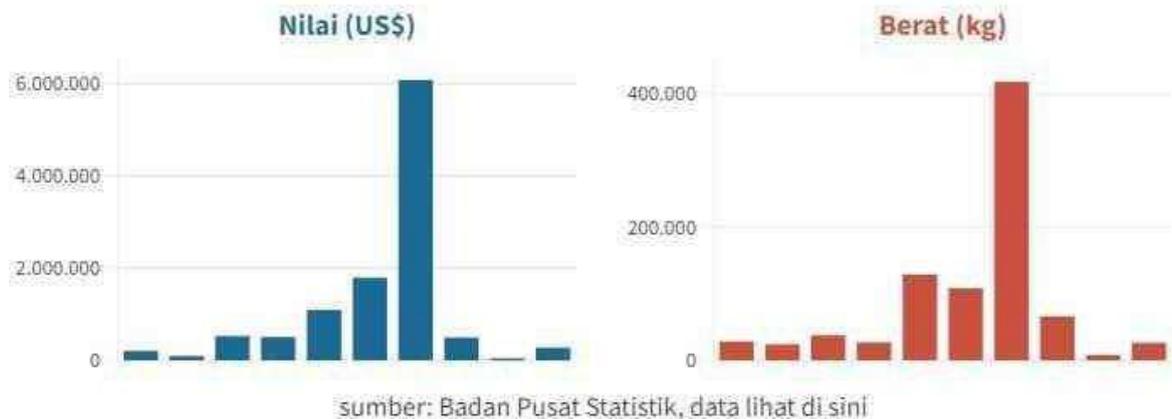
Regulasi yang jelas telah diterapkan untuk mengatur berbagai barang yang diimpor dan diekspor. Namun, barang-barang tertentu yang sebenarnya sudah dilarang untuk diimpor masih diimpor. Menurut Pasal 2 Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 51/M-DAG/PER/7/2015 tentang Larangan Impor Pakaian Bekas, impor pakaian bekas adalah salah satu barang yang dilarang. Kemudian, Permendag No. 40/2022 tentang Perubahan Permendag No. 18/2021 tentang Barang Dilarang Ekspor dan Barang Dilarang Impor menegaskan kembali larangan tersebut, serta larangan pakaian bekas dan barang bekas lainnya sesuai HS 6309.00.00. Ketika pakaian bekas impor dijual di Indonesia, itu pasti impor ilegal dan produk dari selundupan. Bahkan, dari 2019 hingga Desember 2022, Bea Cukai dan kantor penindaknya di Batam telah menangkap 231 penyelundupan pakaian impor.

Peningkatan permintaan ini dapat berdampak pada barang yang diperdagangkan. Karena banyaknya barang bekas yang masuk ke pasar dalam negeri, konsumen harus lebih berhati-hati saat memilih dan membeli pakaian bekas. Regulasi impor sangat penting untuk menjaga kualitas produk. Peraturan atau UU No. 7 Tahun 2014 Tentang Perdagangan mewajibkan penyedia barang untuk menyediakan barang baru. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa barang yang diperdagangkan memenuhi standar yang ditetapkan (Bintarawati, 2017).

Faktor yang sangat mempengaruhi tren fashion saat ini adalah kemajuan teknologi dan globalisasi dari penggunaan media sosial yang dapat mempercepat penyebaran informasi sehingga dampak dari fenomena tersebut adalah perilaku konsumtif dan mengubah norma-norma sosial. Terpaan globalisasi memberikan dampak negatif seperti hilangnya identitas budaya lokal dalam diri anak muda.

Impor Baju Bekas

2013-2022



Tabel 1. Diagram Impor Baju Bekas Sepanjang Tahun 2013-2022.

Berdasarkan data survei diatas dari Badan Pusat Statistik, impor baju bekas dari luar negeri pernah melonjak hingga 6 juta pada tahun 2019. Tingkat minat konsumen yang tinggi terhadap brand luar negeri menjadi salah satu faktor Indonesia dijadikan ladang pasar yang menjanjikan. Bahkan masyarakat tidak keberatan memakai baju bekas, karena label brand pada pakaian tersebut adalah yang terpenting. Padahal masih banyak produk lokal yang baru diluncurkan dengan harga terjangkau, namun kalah dengan identitas pakaian brand luar negeri.

Oleh karena permasalahan tersebut, penulis menyusun gagasan inovasi yakni gagasan platform InfluenceU dengan agunan emas lewat esai yang berjudul “InfluenceU: *Influencer Review* dalam Meningkatkan *Brand Awareness* Produk Fashion Lokal Guna Mencapai SDG’s yang Bersaing dalam Import Thrifting”. Inovasi ini di harapkan mampu untuk menjadi salah satu upaya agar masalah thrifting yang terjadi di Indonesia yang di khawatirkan merusak beberapa produk tekstil UMKM dapat di atasi dengan mengkoloborasikan peran influencer yang kini menjadi minat trend fashion bagi anak muda.

Skema Platform InfluenceU

Solusi yang dipersembahkan dalam mengatasi permasalahan produk thrifting yang semakin marak di Indonesia salah satunya melalui platform InfluenceU. Dilihat dari segi penamaan platform yang terdiri dari kata *Influence* dalam Bahasa Inggris berarti “memengaruhi” yang secara umum merupakan suatu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk membujuk, mengajak, menularkan orang lain kepada suatu hal dan huruf “U” yang merupakan singkatan *You* dalam bahasa Inggris yang berarti “kamu”, jika dipadukan InfluenceU memiliki arti “memengaruhi kamu”. Secara keseluruhan platform InfluenceU ini merupakan suatu platform yang menyediakan jasa dalam membantu menaikkan kembali produk-produk UMKM lokal Indonesia melalui bantuan dari para Influencer sebagai alat pemengaruh masyarakat melalui sosial media yang memiliki andil besar dalam memberikan ulasan terpercaya produk lokal Indonesia.

InfluenceU ini memiliki konsep platform penyedia daftar produk UMKM Indonesia yang sudah terjamin dan terpercaya lewat berbagai ulasan yang diberikan oleh para influencer. Para influencer ini merupakan figur yang ada dalam sosial media yang sudah banyak dipercaya oleh masyarakat luas yang dibuktikan melalui jumlah pengikutnya dan citranya di dunia maya. Hasil (output) dari platform ini nantinya adalah masyarakat bisa melihat atau mengakses daftar produk yang sudah di approve oleh influencer. Dari daftar produk yang sudah terjamin baik dari segi harga, manfaat maupun kualitas dapat membantu masyarakat menganalisa produk yang nantinya akan dibelinya. Hal ini bermanfaat untuk bisa mengurangi penggunaan produk *thrifting* yang memang ditetapkan sebagai barang impor ilegal melalui regulasi yang pemerintah sudah tetapkan.

Pelayanan Jasa dalam Platform InfluenceU

Melihat manfaat-manfaat yang ada, platform InfluenceU memiliki beberapa layanan yang dimiliki dalam menyediakan jasanya. Berikut ini merupakan layanan-layanan yang disediakan oleh platform ini:

1. Daftar Produk Bermutu

Platform InfluenceU menampilkan produk-produk *fashion* lokal yang dikategorikan berdasarkan berbagai macam gaya. Platform ini juga memberi deskripsi mengenai produsen, bahan, dan paling utama adalah *review*.

2. Profil InfluencerU

Menampilkan nama-nama influencer beserta informasi mengenai jumlah pengikut di akun media sosial Instagram, Tiktok maupun X. Hal tersebut bertujuan memberi keyakinan kepada pengguna terhadap ulasan yang diberikan influencer tersebut.

3. Penilaian Influencer

Pada bagian profil influencer, pengguna dapat menemukan produk-produk apa saja yang telah diberi *review* berisi penilaian rinci yang dideskripsikan dalam beberapa kata. Influencer dapat memberikan bintang yang diakumulasikan dalam skor. Begitupun juga ketika pengguna melihat salah satu produk di berandanya, produk tersebut akan memunculkan profil-profil influencer yang telah memberi penilaian, hal ini memungkinkan satu produk memperoleh penilaian lebih dari satu influencer

4. Ruang Diskusi Antar Pengguna

Ini merupakan bagian dimana para pengguna bisa berinteraksi satu sama lain untuk mendiskusikan suatu produk tertentu pada ruang diskusi yang telah disediakan oleh platform. Hal ini dapat meyakinkan pembeli untuk mengetahui ulasan yang dirasakan oleh para anggota lain yang notabennya sama-sama sebagai pembeli.

5. Foto dan Video

Foto dan video melengkapi penilaian yang telah diberikan sebelumnya. Konten foto dan video berisi mencoba produk secara langsung atau dikenal dengan istilah *try on*.

6. Rekomendasi

Platform akan menampilkan produk yang relevan dengan produk yang sering dicari pengguna atau berdasarkan influencer yang sering dikunjungi profilnya. Rekomendasi juga ditentukan berdasarkan produk yang pengguna suka dan simpan.

Menilik layanan-layanan yang disediakan mulai dari daftar produk yang disajikan hingga rekomendasi produk yang sedang trend dalam pencarian penggunanya. Ulasan produk belakangan waktu terakhir ini memiliki peran yang krusial mengingat meningkatnya platform

belanja online yang memudahkan masyarakat dalam membeli suatu produk. Hal ini dapat membuat pengguna platform mampu melihat, menganalisis hingga membuat bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pembelian suatu produk yang sedang diminati dan/atau dibutuhkan pengguna.

Dalam pelaksanaan pengadaan serta implementasi platform InfluenceU ini bisa dimulai dari pembentukan anggota yang nantinya akan ada pembagian tugas dalam membuat rancangan platform yang akan dibuat, mulai dari membuat peta konsep baik dari segi layout, fitur, maupun bentuk aplikasi platformnya. Kegiatan ini merupakan awal dari strategi pembuatan platform influence, hingga implementasinya kepada masyarakat umum. Untuk mengenalkan platform ini secara meluas diperlukan kerja sama dari semua pihak untuk mendukung terealisasinya platform ini, di mana sebagai platform baru pastinya memiliki kendala dalam pengenalan mereknya yang menjadikan *weaknesses* (kelemahan). Hal ini dapat dimulai dengan cara mendemokan terkait bagaimana mekanisme platform ini bekerja, yaitu pengguna awal bisa dimulai dari pembuatan akun menggunakan email atau nomor ponsel pribadi pengguna. Kemudian pengguna bisa mulai mengatur akun pribadinya sesuai keinginannya dalam mode publik maupun anonim. Setelah semua dirasa sudah cukup, pengguna bisa langsung menikmati layanan-layanan yang telah disediakan oleh platform InfluenceU dengan kepercayaan terhadap jaminan kualitas produk kepada para pengguna yang umumnya sebagai konsumen suatu produk tersebut (*strenghts*).

Tabel 2. Analisis SWOT InfluenceU

Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> • InfluenceU menjaga kepercayaan produk hingga terjaminnya kualitas produk mendasar dari ulasan-ulasan influencer. • Kerja sama dengan para influence dan dukungan yang mereka berikan dapat menjadi daya tarik dari masyarakat pengguna social media. • InfluenceU merupakan platform yang memberikan dukungan kepada produk lokal sehingga mampu mendukung industri perekonomian dalam negeri dan mengurangi ketergantungan kepada produk impor, salah satunya produk thrifting. 	<ul style="list-style-type: none"> • Influencer pastinya tidak selalu berada pada citra yang selamanya bagus hal itu bisa berdampak pada pengaruh yang diberikan kepada pengguna. • Tingginya biaya pemasaran menilik adanya kolaborasi dengan para influencer. • Sebagai platform baru pastinya banyak kendala dalam segi pengenalan konsep platform.
Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya produk lokal yang semakin menonjol serta meningkatnya minat konsumen terhadap produk-produk lokal • Tren sosial media menjadikan peluan dalam bidang pemasaran platform 	<ul style="list-style-type: none"> • Thrifting pakaian impor menjadi ancaman bagi pemasaran produk lokal • Skandal negatif yang sering kali menjerat para influencer.

Kesimpulan

Melihat dari berbagai segi InfluenceU ini menyajikan ulasan beserta merek-merek produk yang sudah terjamin kualitasnya baik oleh influencer maupun ulasan dari para pengguna produk secara riil melalui ruang diskusi platform. Para influencer memberikan kekuatan untuk bisa menarik pengguna atau konsumen suatu produk sehingga mampu mendorong kemajuan industri produk lokal buatan Indonesia. Hal ini mampu meminimalisir masalah impor thrifting yang makin merebak di seluruh lapisan tanah air. Dengan implementasi platform ini dibutuhkan kolaborasi dari seluruh pengguna media sosial untuk bisa memajukan produk-produk UMKM lokal agar mampu bersaing dengan produk luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atthahahirah, A. (2023). Pengaruh Ulasan Produk Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Female Daily. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 7135-7147.
- Mahmudi, A., Guntara, D., & Abas, M. (2024). Pandangan Yuridis Terhadap Perdagangan Barang Bekas yang di Hubungkan dengan Peraturan Perlindungan Konsumen. *UNES Law Review*, 6(3), 9446-9505
- Muiz, A. N., Fajar, W. L., & Rahayu, R. (2023). Dampak Impor Pakaian Bekas Terhadap Kestabilan Industri Tekstil dan Produk Tekstil di Indonesia. *BUSINESS: Scientific Journal of Business and Entrepreneurship*, 1(2), 109-117.
- Team, M. (n.d.). *Thrifting pakaian bekas impor bisa mengancam industri fashion lokal*. Modest Indonesia. <https://modest.id/article/thrifting-pakaian-bekas-impor-bisa-mengancam-industri-fashion-lokal>
- Yuliana, L., Wijanarko, A. A., Raharjo, A. M., Harnanih, S., & Firdiana, M. (2022). Peranan influencer dalam meningkatkan penjualan produk selama kondisi pandemi. *Jurnal Bisnis Terapan*, 6(1), 75-88.

TIM 5

**PENGARUH BELANJA ONLINE TERHADAP PENGELUARAN MASYARAKAT
INDONESIA**

Disusun Oleh:

Ilham Fata Vanai/2407040059/Ekonomi Pembangunan

Alvina Zatty Rachman/2307020198/Akuntansi

Rizky Gry Fandhi/2307040204/Ekonomi Pembangunan

Latar Belakang : Pengaruh Belanja Online terhadap Pengeluaran Masyarakat Indonesia

Pertumbuhan belanja online di Indonesia telah menjadi fenomena yang tidak dapat diabaikan. Menurut laporan dari Statista, Indonesia diprediksi akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna e-commerce pada tahun 2025, yang mencerminkan adopsi digital yang luas di kalangan masyarakat. Transformasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk akses internet yang lebih baik, peningkatan penetrasi smartphone, serta perubahan perilaku konsumen yang semakin mengandalkan platform digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Data dari lembaga riset e-commerce Jerman (ECFB) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan e-commerce tertinggi di dunia pada 2024, dengan tingkat pertumbuhan mencapai 30,5%. Kementerian Perdagangan (Kemendag) juga memprediksi nilai transaksi e-commerce akan mencapai Rp533 triliun pada tahun 2023, meningkat signifikan dari Rp476 triliun pada tahun sebelumnya. Menteri Perdagangan, Zulkifli Hasan, menyatakan bahwa e-commerce memiliki potensi besar bagi perekonomian nasional dan perlu didukung dengan regulasi yang tepat untuk melindungi UMKM serta industri dalam negeri.

Selain itu, laporan survei dari Jakpat menemukan bahwa rata-rata pengeluaran masyarakat Indonesia untuk belanja online adalah sekitar Rp475.810 per bulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok demografis tertentu, seperti pria dan generasi milenial, cenderung mengeluarkan lebih banyak uang untuk belanja online dibandingkan dengan kelompok lainnya. Perubahan pola konsumsi ini juga mencerminkan adanya pembelian impulsif yang meningkat, yang seringkali dipicu oleh berbagai promosi dan diskon yang ditawarkan oleh platform e-commerce.

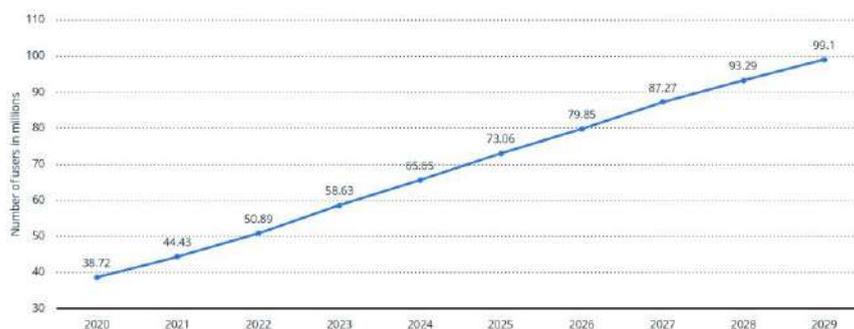
Pesatnya perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada segala aspek kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi yang semakin memudahkan manusia membuat banyaknya peralihan perilaku manusia dalam segala lini kehidupan tak terkecuali kebiasaan dalam berbelanja. Pada awalnya manusia masih menggantungkan kebutuhan sehari-hari dengan cara berbelanja secara konvensional. Namun akibat dari digitalisasi membuat banyak orang mulai beralih dari berbelanja secara konvensional menjadi belanja secara online melalui suatu platform yang disebut e-Commerce. E-Commerce merupakan suatu tempat bertemunya penjual dan pembeli melalui jaringan internet tanpa perlu bertemu secara fisik (Firmansyah 2017).

Sejarah awal e-Commerce di Indonesia dimulai pada tahun 1996 dengan hadirnya toko buku online pertamasanur.com sebagai e-Commerce pertama di Indonesia. Saat itu konsumen hanya dapat melihat barang yang diinginkan tetapi proses jual beli masih dilaksanakan secara konvensional. Perkembangan e-Commerce terus berlanjut pada tahun 2000an dimana banyak situs jual beli online yang mulai tumbuh seperti *datakencana*, *fastncheap*, *lipposhop*, *glodokshop.com*, *iklanbaris.co.id*, *gadogado.net*. Namun karena tingginya persaingan membuat banyak dari e-Commerce tersebut yang gulung tikar. Perkembangan internet yang semakin pesat dari waktu ke waktu melahirkan kembali fenomena e-Commerce di Indonesia yang bermunculan pada 2010an. Munculnya Tokopedia dan Tokobagus menandai kebangkitan e-Commerce di Indonesia. Kemunculan dua e-Commerce tersebut seolah membuka gerbang bagi e-Commerce lain seperti Shopee, Lazada, BliBli, bukalapak, Zalora yang kita kenal saat ini.

Peralihan dari belanja konvensional ke belanja online telah menjadi fenomena yang sangat nyata dalam beberapa dekade terakhir. E-commerce menawarkan kemudahan dan kecepatan yang belum pernah ada sebelumnya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari (Aribawa, 2022). Selain itu, e-commerce memungkinkan transaksi tanpa batasan waktu dan lokasi, memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai produk dari dalam maupun luar negeri. Di samping itu pilihan metode pembayaran yang beragam serta dengan adanya berbagai fitur seperti promosi, cashback, dan diskon menarik semakin membuat konsumen tertarik berbelanja online, memperkuat tren peralihan dari belanja fisik ke digital



JUMLAH PENGGUNA E-COMMERCE DI INDONESIA PERIODE 2020-2029*



Sumber: Statista (diolah PDSI, Kementerian Perdagangan)

Sampai dengan hari ini perkembangan e-Commerce di Indonesia menunjukkan tren positif. Menurut data yang diambil dari laman Kementerian Perdagangan Indonesia

menunjukkan pada tahun 2020 jumlah pengguna E-Commerce mencapai 38,72 juta pengguna. Pada tahun 2023 jumlah pengguna e-Commerce diangka 58,63 juta pengguna, naik sekitar 19,9 juta pengguna dalam kurun 4 tahun, hal tersebut menunjukan kenaikan pengguna yang cukup pesat. Kenaikan jumlah e-Commese diperkirakan terus bertambah setiap tahun, hingga pada tahun 2029 jumlah pengguna e-Commerce diproyeksikan mencapai 99,1 juta pengguna.

Sikap konsumen terhadap pembelian barang secara online dipengaruhi berbagai faktor. Dari sisi psikologis, konsumen sering termotivasi oleh pengalaman belanja yang memberikan kepuasan emosional atau perasaan bahagia. Faktor kebudayaan seperti nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat juga berperan besar dalam pembentukan pola belanja online. Sebagai contoh, masyarakat urban yang mengedepankan gaya hidup praktis lebih cenderung berbelanja online dibandingkan dengan masyarakat di daerah yang nilai sosialnya lebih mengutamakan interaksi langsung saat membeli barang.

Selain itu, kepribadian dan manfaat yang dirasakan dari belanja online turut memengaruhi sikap konsumen. Konsumen dengan gaya hidup cepat, mandiri, dan melek teknologi cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap belanja online. Manfaat yang dirasakan, seperti kemudahan akses dan kenyamanan, menjadi faktor penting yang memperkuat preferensi konsumen terhadap belanja online. Di sisi lain, risiko yang dirasakan seperti kekhawatiran akan penipuan, barang yang tidak sesuai, atau kerusakan saat pengiriman dapat menghambat kepercayaan konsumen terhadap transaksi online.

Desain situs web, motivasi hedonis, dan kemudahan penggunaan juga berdampak besar terhadap sikap konsumen. Situs dengan desain yang menarik, antarmuka yang mudah digunakan, dan pengalaman belanja yang menyenangkan mendorong konsumen untuk menghabiskan lebih banyak waktu di platform tersebut, sehingga meningkatkan peluang pembelian. Motivasi hedonis, atau keinginan untuk merasakan kesenangan, sering kali membuat konsumen melakukan pembelian impulsif, terutama ketika disuguhkan dengan produk yang menarik di situs yang user-friendly.

Respon situs, kepercayaan, keamanan, dan kualitas layanan yang diberikan juga memengaruhi persepsi konsumen terhadap e-commerce. Jika sebuah situs mampu merespons dengan cepat, memberikan jaminan keamanan transaksi, dan memastikan kualitas layanan, konsumen cenderung merasa lebih percaya dan puas, yang pada akhirnya memperkuat loyalitas terhadap platform tersebut. Selain itu, promosi, variasi produk, harga yang

kompetitif, serta efisiensi waktu belanja online menjadikan pembelian online semakin menarik bagi konsumen. Fleksibilitas belanja tanpa harus keluar rumah, serta keberagaman barang yang ditawarkan, menjadikan belanja online sebagai solusi praktis dan efisien bagi konsumen yang mencari kemudahan dan kecepatan dalam memenuhi kebutuhan.

Belanja online kini telah menjadi gaya hidup yang memengaruhi perilaku konsumtif masyarakat di berbagai kalangan. Dengan akses yang semakin mudah, penawaran diskon, dan kenyamanan bertransaksi dari rumah, konsumen sering kali tergoda untuk melakukan pembelian impulsif atau tidak terencana. Faktor-faktor ini mendorong konsumen untuk berbelanja lebih dari yang mereka butuhkan, memicu perilaku konsumtif berlebihan yang berbeda-beda dampaknya pada setiap kelompok pendapatan.

Kelompok berpendapatan rendah, misalnya, kerap melihat belanja online sebagai kesempatan untuk membeli barang yang mungkin sulit mereka dapatkan di toko fisik atau dalam kondisi tanpa diskon. Ketika mereka berhadapan dengan promosi besar, seperti diskon besar-besaran atau program “bayar nanti,” daya tarik untuk membeli semakin tinggi, meskipun kemampuan finansial mereka terbatas. Akibatnya, mereka lebih rentan menghadapi tekanan finansial tambahan karena harus mengalokasikan pendapatan yang seharusnya untuk kebutuhan pokok atau tabungan. Selain itu, jika mereka memanfaatkan fasilitas kredit untuk pembelian ini, risiko terjebak dalam hutang konsumtif juga semakin besar.

Berbeda dengan kelompok berpendapatan menengah, mereka lebih mampu memanfaatkan belanja online untuk memenuhi kebutuhan dan gaya hidup. Dengan adanya diskon, produk berkualitas yang mungkin sebelumnya terasa mahal bisa menjadi lebih terjangkau bagi mereka. Namun, kemudahan ini juga meningkatkan risiko terjadinya konsumsi kompulsif, yang sering kali mendorong pengeluaran berlebihan pada barang-barang yang sebenarnya tidak esensial. Akibatnya, dana yang seharusnya bisa diinvestasikan atau ditabung justru terkuras untuk pembelian yang lebih bersifat keinginan daripada kebutuhan.

Di sisi lain, kelompok berpendapatan tinggi memandang belanja online sebagai cara untuk mengakses produk-produk eksklusif dan mendukung gaya hidup mewah mereka. Kelompok ini biasanya tidak terlalu terdampak secara finansial oleh pembelian impulsif, mengingat mereka memiliki cadangan pendapatan yang cukup besar. Meskipun demikian, kebiasaan ini tetap berisiko memicu gaya hidup materialistis dan memperkuat pola pikir konsumtif yang tidak selalu sejalan dengan nilai keberlanjutan. Pembelian barang-barang

mewah yang berlebihan juga meningkatkan kontribusi terhadap limbah dan konsumsi sumber daya alam yang besar, memberi dampak pada lingkungan.

Secara keseluruhan, belanja online berlebihan memiliki dampak berbeda pada setiap kelompok pendapatan, tetapi semuanya mengarah pada pola konsumsi yang kurang sehat secara finansial dan berdampak negatif pada lingkungan. Baik untuk kelompok berpendapatan rendah, menengah, maupun tinggi, penting untuk menyeimbangkan kebutuhan dengan pengeluaran dan mendorong kebiasaan belanja yang lebih bijaksana agar terhindar dari dampak buruk yang mungkin timbul.

Belanja online sekarang sudah jadi kebiasaan yang nggak bisa dipisahin dari hidup sehari-hari masyarakat Indonesia. Akses internet yang gampang dan banyaknya orang yang pake smartphone bikin belanja online jadi pilihan favorit buat banyak orang, entah itu buat beli baju, barang elektronik, sampai kebutuhan sehari-hari. Selain itu, semakin banyaknya platform e-commerce yang menawarkan kemudahan dan promo menarik juga ikut mendorong orang buat belanja online. Adapun dampak positif dan negatifnya seperti :

1. Kemudahan Akses dan Kemudahan Berbelanja dan Berjualan

Belanja online memberi kemudahan bagi masyarakat untuk membeli barang tanpa perlu keluar rumah. Cukup dengan satu perangkat, kapan saja dan di mana saja, semua kebutuhan bisa terpenuhi. Hal ini tentunya menghemat waktu dan tenaga, karena proses belanja jadi lebih praktis.

Selain itu, belanja online memberi konsumen lebih banyak pilihan. Mereka bisa melihat berbagai produk dari banyak penjual dan merek, membandingkan harga, fitur, serta membaca ulasan produk dengan lebih mudah. Semua ini membantu konsumen membuat keputusan pembelian yang lebih bijak.

Namun, ada sisi lain dari perkembangan ini. Toko-toko UMKM yang memiliki tempat fisik di pinggir jalan atau lokasi lain bisa terkena dampaknya. Kemudahan belanja online membuat sebagian orang memilih untuk membeli dari rumah, yang berpotensi menurunkan pendapatan toko-toko kecil ini.

Dari sisi penjual online, ada keuntungan juga. Mereka bisa berjualan dari rumah tanpa harus memiliki toko fisik, yang berarti bisa menghemat biaya sewa dan pengeluaran lainnya. Namun, ini juga membuat persaingan bagi penjual toko fisik semakin berat, karena semakin banyak konsumen yang memilih belanja online demi kepraktisan.

2. Harga yang Lebih Kompetitif dan Kemudahan Dalam Pembelian

Di era digital ini, banyak pelaku bisnis berjuang untuk menawarkan harga yang menarik agar konsumen mau berbelanja di toko online mereka. Persaingan harga ini sering kali menghasilkan potongan harga, voucher, dan penawaran menarik yang tidak selalu ada di toko fisik. Hal ini tentu menguntungkan konsumen karena mereka bisa berbelanja dengan lebih hemat. Namun, di sisi lain, penjual terutama yang kecil atau baru bisa jadi terjebak dalam perang harga yang merugikan. Untuk menarik pelanggan, mereka mungkin harus memangkas harga, yang dapat berdampak pada keuntungan mereka dalam jangka panjang.

Salah satu kelebihan belanja online adalah kemudahan dalam proses pembayaran. Konsumen kini bisa memilih berbagai metode, seperti transfer bank, dompet digital, atau kartu kredit. Proses ini membuat transaksi menjadi lebih cepat dan nyaman. Ditambah dengan layanan pengiriman yang biasanya cepat, banyak konsumen merasa puas dengan pengalaman berbelanja online. Namun, kemudahan ini juga bisa membawa risiko. Akses yang sangat mudah dapat mendorong orang untuk berbelanja lebih dari yang mereka butuhkan, sehingga tanpa sadar mereka bisa mengeluarkan lebih banyak uang. Ini tentu berisiko bagi kesehatan finansial mereka. Selain itu, meskipun pengiriman seringkali cepat, terkadang barang bisa terlambat atau bahkan rusak saat sampai, yang bisa mengecewakan konsumen.

Di balik kenyamanan bertransaksi online, ada juga risiko yang harus diperhatikan, terutama terkait keamanan data. Ketika konsumen melakukan pembayaran, informasi pribadi mereka disimpan dalam sistem, yang bisa saja menjadi target peretas. Kebocoran data ini sangat berbahaya karena dapat disalahgunakan untuk keperluan yang merugikan. Ini adalah risiko yang perlu diwaspadai oleh semua pengguna internet.

Dengan memahami baik keuntungan maupun kerugian dari belanja online, baik konsumen maupun penjual dapat lebih berhati-hati dalam menjalani aktivitas ini. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pengalaman berbelanja tetap positif dan aman.

3. Dampak Terhadap Lingkungan

Berbelanja secara bijak memiliki potensi untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, terutama dengan mengurangi kebutuhan akan lahan untuk pembangunan toko fisik. Dengan meningkatnya popularitas belanja online, banyak orang beralih ke metode ini yang lebih efisien dan praktis. Namun, pergeseran ini juga menghadirkan tantangan baru, terutama terkait dengan pengemasan produk.

Salah satu isu yang sering muncul adalah penggunaan bahan pengemas yang berlebihan, seperti bubble wrap, untuk memastikan barang sampai ke tangan konsumen dalam kondisi baik. Meskipun perlindungan barang adalah hal yang penting, penggunaan plastik yang berlebihan bisa meningkatkan jejak karbon dan mencemari lingkungan. Banyak penjual kini menyadari dampak buruk yang ditimbulkan oleh penggunaan plastik dan berusaha untuk mencari alternatif yang lebih ramah lingkungan.

Sebagai respons terhadap isu ini, banyak penjual telah beralih menggunakan bahan pengemas yang lebih berkelanjutan, seperti papelpack yang terbuat dari 90% virgin pulp. Bahan ini tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga dapat terurai dengan lebih baik dibandingkan plastik konvensional. Dengan menggunakan papelpack, penjual dapat menjaga keamanan barang yang dikirim tanpa harus mengorbankan prinsip keberlanjutan.

4. Kesempatan untuk Terkena Tipu Daya dan Penipuan

Di era digital saat ini, belanja online telah menjadi pilihan yang sangat populer di kalangan konsumen. Namun, seiring dengan kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan, ada juga risiko yang menyertainya. Banyak kasus terjadi di mana konsumen menjadi korban penipuan oleh penjual yang tidak bertanggung jawab, yang hanya mencari keuntungan semata. Oleh karena itu, sangat penting bagi konsumen untuk lebih berhati-hati dan cerdas dalam berbelanja online.

Salah satu langkah pertama yang harus diambil adalah memilih aplikasi atau situs web yang terpercaya. Pastikan untuk menggunakan platform e-commerce yang sudah dikenal dan memiliki reputasi baik di kalangan pengguna. Cek ulasan dan rating dari pengguna lain untuk mendapatkan gambaran mengenai pengalaman mereka saat berbelanja di platform tersebut. Hindari situs yang tidak jelas atau baru muncul tanpa jejak yang jelas, karena ini bisa menjadi tanda bahwa mereka mungkin tidak dapat dipercaya.

Selain itu, belilah barang dari toko resmi atau authorized seller. Banyak merek memiliki toko resmi di platform e-commerce tertentu, yang menjamin keaslian produk dan memberikan perlindungan lebih bagi konsumen. Dengan berbelanja di tempat resmi, risiko mendapatkan barang palsu atau cacat dapat diminimalkan. Jika memungkinkan, selalu gunakan metode pembayaran yang aman, seperti kartu kredit atau layanan pembayaran digital yang menawarkan perlindungan pembeli.

Terakhir, selalu periksa kebijakan pengembalian dan garansi produk sebelum melakukan pembelian. Kebijakan yang jelas dan transparan adalah tanda bahwa penjual memiliki itikad baik dan siap bertanggung jawab terhadap produknya. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan konsumen dapat menikmati pengalaman belanja online yang lebih aman dan memuaskan, serta terhindar dari penipuan yang merugikan.

5. Potensi untuk Kebiasaan Belanja yang Buruk

Belanja online yang semakin mudah diakses saat ini memang memunculkan berbagai dampak, salah satunya adalah kebiasaan belanja yang kurang baik atau bahkan berlebihan. Ketika konsumen bisa dengan mudah membuka aplikasi atau situs web belanja, mereka sering kali terjebak dalam godaan untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan, terutama barang-barang tersier.

Perbedaan harga yang sering terlihat antara belanja online dan offline juga berkontribusi pada fenomena ini. Banyak orang tergoda oleh harga yang lebih murah dan penawaran menarik yang ditawarkan di platform online. Hal ini bisa menyebabkan mereka mengabaikan kebutuhan dasar atau barang-barang primer, karena fokus utama mereka menjadi tertuju pada barang-barang yang tidak esensial.

Di samping itu, kemudahan dalam mengakses berbagai pilihan produk dalam satu platform membuat konsumen kurang mempertimbangkan keputusan belanja mereka. Dengan sekali klik, mereka bisa membeli barang yang mungkin tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Dalam jangka panjang, kebiasaan ini dapat mengarah pada pengeluaran yang tidak terencana, berpotensi menciptakan masalah finansial.

Oleh karena itu, penting bagi konsumen untuk lebih bijak dalam berbelanja online. Mengembangkan kesadaran terhadap kebutuhan yang sesungguhnya dan mengatur anggaran belanja dengan bijaksana dapat membantu menghindari kebiasaan belanja yang buruk.

6. Dampak Terhadap Toko Fisik dan Ekonomi Lokal:

Pertumbuhan belanja online telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku konsumen, yang mengakibatkan berkurangnya jumlah pelanggan yang mengunjungi toko fisik. Fenomena ini berdampak negatif pada bisnis lokal dan ekonomi setempat. Toko-toko kecil dan pemilik usaha lokal, yang sering kali mengandalkan pelanggan setia di lingkungan mereka, kini menghadapi tantangan besar dalam bersaing dengan perusahaan-perusahaan online besar yang menawarkan harga lebih murah dan kenyamanan berbelanja dari rumah.

Akibatnya, banyak bisnis lokal yang kesulitan untuk mempertahankan pelanggan, yang dapat berujung pada penurunan penjualan dan bahkan penutupan usaha. Ketidakmampuan untuk bersaing dengan model bisnis online yang lebih efisien menyebabkan ketidakstabilan ekonomi di komunitas lokal, di mana banyak pekerjaan bergantung pada keberlangsungan toko fisik. Selain itu, hilangnya toko-toko kecil dapat mengurangi keragaman pilihan bagi konsumen dan mengubah karakter unik dari lingkungan tempat tinggal mereka. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang dapat mendukung bisnis lokal agar dapat beradaptasi dengan tren belanja yang berubah ini.

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia beberapa tahun terakhir telah membawa dampak besar bagi berbagai sektor kehidupan. Di Indonesia, kebijakan untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan menutup sebagian besar toko fisik mendorong masyarakat beralih ke platform belanja online. Para konsumen yang sebelumnya terbiasa berbelanja langsung di toko kini menikmati kemudahan bertransaksi online, terutama dengan adanya berbagai promo dan diskon menarik yang ditawarkan. Salah satu platform yang sempat populer dan menjadi pilihan masyarakat adalah TikTok Shop.

Sejak kemunculannya pada tahun 2022-2023, TikTok Shop dengan cepat menarik perhatian banyak konsumen Indonesia. Faktor harga yang lebih terjangkau, serta adanya potongan ongkos kirim dan berbagai diskon, membuat masyarakat semakin tertarik untuk berbelanja di platform ini. Produk-produk yang dijual di TikTok Shop kebanyakan berasal dari luar negeri, seperti China, yang terkenal dengan harga produk yang lebih murah. Akibatnya, banyak konsumen yang lebih memilih berbelanja online melalui TikTok Shop dibandingkan toko offline.

Akan tetapi, kehadiran TikTok Shop juga menimbulkan dampak negatif bagi usaha kecil dan menengah (UMKM) serta pedagang yang berjualan secara offline, terutama di pusat-pusat perbelanjaan tradisional seperti Tanah Abang. Dengan adanya selisih harga yang cukup signifikan, para pedagang offline sulit bersaing karena tidak bisa menawarkan harga semurah yang ada di platform online. Hal ini akhirnya mendorong para pedagang untuk mengajukan protes kepada pemerintah, dengan harapan agar penjualan online seperti di TikTok Shop bisa lebih diawasi atau bahkan ditutup.

Merespon situasi ini, pemerintah Indonesia mengeluarkan Peraturan Menteri Perdagangan (Permendag) No. 31 Tahun 2023 yang diumumkan pada akhir September 2023. Peraturan ini melarang media sosial untuk melakukan kegiatan jual beli langsung, sehingga platform

seperti TikTok Shop hanya boleh berfungsi sebagai media untuk promosi dan iklan tanpa melakukan transaksi penjualan. TikTok Shop akhirnya menutup operasionalnya di Indonesia sebagai dampak dari peraturan tersebut.

Meskipun pemerintah mengeluarkan kebijakan ini untuk melindungi UMKM dan pelaku usaha offline, keputusan ini menuai pro dan kontra di kalangan masyarakat. Sebagian konsumen merasa kecewa karena mereka kehilangan akses terhadap promo dan kemudahan yang ditawarkan oleh TikTok Shop. Di sisi lain, pedagang offline merasa terbantu karena persaingan yang lebih adil. Namun, kebiasaan masyarakat untuk berbelanja online sudah terbentuk selama pandemi, sehingga meskipun TikTok Shop ditutup, konsumen tetap mencari alternatif platform belanja online lain.

Penutupan TikTok Shop di Indonesia adalah langkah yang diambil oleh pemerintah untuk melindungi keberlangsungan UMKM dan pelaku usaha lokal yang berjualan secara offline. Walaupun hal ini bertujuan baik, kebiasaan berbelanja online yang sudah melekat pada masyarakat tidak serta-merta menghilang. Dampaknya, masyarakat tetap mencari alternatif lain untuk berbelanja online, meski tidak seintensif ketika ada TikTok Shop. Perubahan ini mencerminkan bagaimana pandemi telah mengubah pola belanja masyarakat menjadi lebih digital.

DAFTAR PUSAKA

Firmansyah, A. (2017). Kajian kendala implementasi e-commerce di Indonesia. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 8(2), 127-136.

Nasution, E. Y., Hariani, P., Hasibuan, L. S., & Pradita, W. (2020). Perkembangan transaksi bisnis e-commerce terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 3(2), 506-519.

Aribawa, D. (2016). E-commerce strategic business environment analysis in Indonesia. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 6(6), 130-134.

Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. (2023). *Ringkasan Produk Perdagangan Digital E-Commerce Indonesia Periode 2023*. Diakses dari satudata.kemendag.go.id.

Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. (n.d.). Kemendag ramal transaksi e-commerce di RI tembus Rp533 triliun. Diakses dari <https://www.kemendag.go.id/berita/pojok-media/kemendag-ramal-transaksi-e-commerce-di-ri-tembus-rp533-triliun>

Katadata. (n.d.). Proyeksi pertumbuhan e-commerce Indonesia tertinggi sedunia pada 2024. Diakses dari :

<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/5e37cd96aa6dbab/ecdb-proyeksi-pertumbuhan-e-commerce-indonesia-tertinggi-sedunia-pada-2024>

Khazminang.id. (2024). Pedagang Tanah Abang Minta Semua Toko Online Ditutup. Diakses pada 31 Oktober 2024, dari :

<https://khazminang.id/pedagang-tanah-abang-minta-semua-toko-online-ditutup>

Universitas Medan Area. (2024, Februari 15). Dampak Sering Belanja Online. Diakses pada 31 Oktober 2024, dari :

<https://ekonomi.uma.ac.id/2024/02/15/dampak-sering-belanja-online/>

CNBC Indonesia. (2023, Desember 27). TikTok Shop Tutup, Pedagang Terima "Surat Cinta", Ini Isinya. Diakses pada 31 Oktober 2024, dari :

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231227095532-37-500479/tiktok-shop-tutup-pedagan-g-terima-surat-cinta-ini-isinya/amp>

Ayu, P. (2023). Analisis Perilaku Konsumen dalam Pembelian Barang Online: Literatur Review. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 7(1), 254-259. Diakses dari : <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v7i1.1030>

Universitas Medan Area. (2024, Februari 15). Dampak Sering Belanja Online. Diakses pada 31 Oktober 2024, dari :

<https://ekonomi.uma.ac.id/2024/02/15/dampak-sering-belanja-online/#:~:text=Belanja%20online%20dapat%20mengurangi%20dampak,limbah%20plastik%20dan%20emisi%20karbon.>

TIM 6

TANTANGAN GANDA: RENDAHNYA LITERASI ANAK DAN PEMAHAMAN TEKNOLOGI DALAM KRISIS EKONOMI MASYARAKAT

Oleh:

Ahmad Hadi Fauzi

Aysha Eka Gayatri

Fika Olivia

Muhammad Adhira Khalim

Latar Belakang: Kesenjangan Literasi dan Teknologi, Tantangan di Tengah Krisis Ekonomi Berkelanjutan

Seiring dengan peningkatan dari tantangan global, konsep *Sustainable Development Goals (SDGs)* yang diusung oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi krusial dalam perencanaan kedepannya untuk menjadi lebih baik. Indonesia merupakan negara dengan populasi yang memiliki potensi, kini berada di persimpangan dalam upaya mengarah ke masa depan yang lebih baik menuju pertumbuhan *Sustainable Development Goals (SDGs)* dan visi Indonesia emas 2045. Namun, untuk mewujudkannya, Indonesia harus menghadapi tantangan ganda yang tidak dapat diremehkan. Rendahnya akan Tingkat literasi juga keterbatasan pemahaman teknologi di tengah permasalahan ekonomi yang menimpa masyarakat. Keduanya saling berkaitan serta memiliki imbas dalam upaya memenuhi SDGs.

Tingkat kerendahan literasi pada anak di Indonesia adalah bentuk dari tantangan pokok dalam merealisasikan SDGs, terlebih di SDG 4 yang mana bertuju menyediakan pendidikan bermutu untuk semua. Berdasarkan data UNESCO, negara Indonesia memiliki kualitas melek huruf yang rentang lebih rendah dari beberapa negara-negara di kawasan Asia Tenggara lainnya. Meskipun begitu, Indonesia membuktikan kemajuan yang relevan cukup naik yaitu sekitar 96% pada tahun 2020. Namun tidak menutupi masalah dalam menghadapi penggunaan keterampilan membaca dan menulis yang efektif untuk memahami dan menginterpretasi informasi lebih mendalam dan kompleks. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes internasional seperti PISA (Programme for International Student Assessment), menampilkan bahwa performa siswa di Indonesia dalam bidang membaca, matematika, dan sains yang masih terlambat.

Di sisi lain, interpretasi teknologi juga menjadi aspek dalam menghadapi tantangan yang krusial. Pada era digital sekarang, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran untuk memajukan pendidikan serta menciptakan peluang ekonomi yang luas. Kurangnya kemampuan masyarakat terlebih Gen Z terhadap pemanfaatan teknologi digital dengan benar akan memperburuk ketimpangan ekonomi keberlanjutan. Namun, banyak individu terutama kalangan

yang kurang beruntung, sehingga mengalami kesusahan dalam mengakses sumber daya digital yang esensial untuk mengasah keterampilan dan meningkatkan daya saing mereka. Situasi ini beranjak menjadi rumit dengan adanya krisis ekonomi berkelanjutan, di mana banyak keluarga terdesak untuk fokus memenuhi kebutuhan dasar mereka daripada memilih investasi program peningkatan literasi dan pengembangan keterampilan teknologi. Kurangnya kemampuan dalam beradaptasi dengan kemajuan teknologi dapat memperlambat laju pembangunan dan menghalangi pencapaian berbagai tujuan SDGs. Akhirnya, krisis ini berpengaruh pada alokasi anggaran pendidikan pemerintah yang tergerus untuk kebutuhan lainnya, sehingga mendingi usaha meningkatkan mutu pendidikan dan memperluas akses teknologi yang diperlukan untuk masa depan. Dengan kemajuan teknologi kita dapat dengan mudah mengakses apapun. Salah satunya ialah aspek Pendidikan, karena adanya teknologi dapat membuat pendidikan di suatu negara berkembang pesat. Teknologi memberikan akses pendidikan lebih merata secara online, semua kalangan muda maupun tua, pria maupun wanita pun bisa lebih leluasa dalam mengaksesnya. Dengan begitu semua orang dapat menambah wawasan dan mengembangkan literasinya menjadi lebih luas dan meningkat.

Sebelum menghadapi masalah tersebut, kita perlu memahami terlebih dahulu apa itu literasi? Secara sederhana, literasi adalah **kemampuan dalam membaca dan menulis**. Membaca dalam hal ini ialah memahami dan menerjemahkan bahasa untuk di proses menjadi sebuah pengertian. Sedangkan menulis ialah merupakan proses lanjut dari membaca yaitu menuangkan atau mengungkapkan pemahaman dari bacaan tadi. Dengan kata lain literasi merupakan kemampuan individu membaca, menulis, memahami informasi yang didapatkan sehingga dapat mengungkapkan pengertian dari informasi yang didapat. Kemampuan literasi ini sangat penting karna menjadi landasan seseorang dalam mendapatkan suatu pendidikan. Individu yang memiliki kemampuan literasi akan lebih mudah dalam mendapatkan pendidikan karena dengan literasi individu tersebut dapat menyimpulkan suatu informasi yang didapatkan. Sedangkan individu yang kurang dalam hal literasi akan lebih terhambat dalam menyimpulkan informasi, biasanya bisa sampai salah menyimpulkan sesuatu atau fatalnya dapat memberikan gagasan yang sembarangan. Oleh karena itu, literasi sangat dibutuhkan

di dalam pendidikan. Kurangnya kemampuan di dalam literasi dapat di sebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya minat baca.

Peran Krusial Gen Z dalam Menanggulangi Krisis Literasi dan Teknologi untuk Ekonomi

Menurut hasil kegiatan Gerakan Literasi Sekolah yang di adakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Berdasarkan survey dari 24 sekolah dasar menunjukkan hanya 33% yang rutin melaksanakannya sesuai panduan Gerakan Literasi Sekolah. Bahkan, masih terdapat 33% sekolah yang belum pernah mengimplementasikan program tersebut sesuai dengan panduan dan selebihnya pernah melaksanakannya, tetapi tidak rutin. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran literasi masyarakat, terutama di lingkungan sekolah, peserta didik maupun pelajar. Menurut hasil lain dari Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) mencatat, peringkat nilai Programme for International Student Assessment PISA Indonesia berdasarkan survei tahun 2018 berada di urutan bawah. Dalam literasi, Indonesia berada di peringkat 72 dari 78 negara lainnya. Selain masalah internal dari individu terdapat juga faktor eksternal seperti kurangnya sarana dan prasarana. Adanya perbedaan pendidikan di setiap daerah juga memengaruhi tingkat literasi anak Indonesia. Kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas serta model pembelajaran yang tepat merupakan suatu kendala yang harus di atasi. Metode mengajar, prosedur dan kemampuan guru merupakan alat utama untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Dan untuk meningkatkan kinerja tenaga pendidik diperlukan sarana dan prasarana yang memadai demi kelancaran pembelajaran. Teknologi bisa juga berdampak negatif, dengan adanya kemajuan teknologi seperti adanya internet dapat mempermudah komunikasi antar individu. Komunikasi jarak jauh lebih mudah dengan adanya internet. Tetapi disisi lain, adanya internet ini sering kali disalah gunakan oleh beberapa pihak. Internet memudahkan kita dalam mengakses apapun yang ada di dunia maya. Oknum yang tidak bertanggung jawab sering kali menggunakan internet untuk hal hal negatif. Seperti memposting hal yang tidak senonoh, membuat berita palsu atau hoax, hingga menyebarkan rasa kebencian yang mengundang netizen ikut dalam hal tersebut. Banyaknya hal negative yang ada di internet sangat meresahkan banyak masyarakat, tidak jarang anak di bawah umur

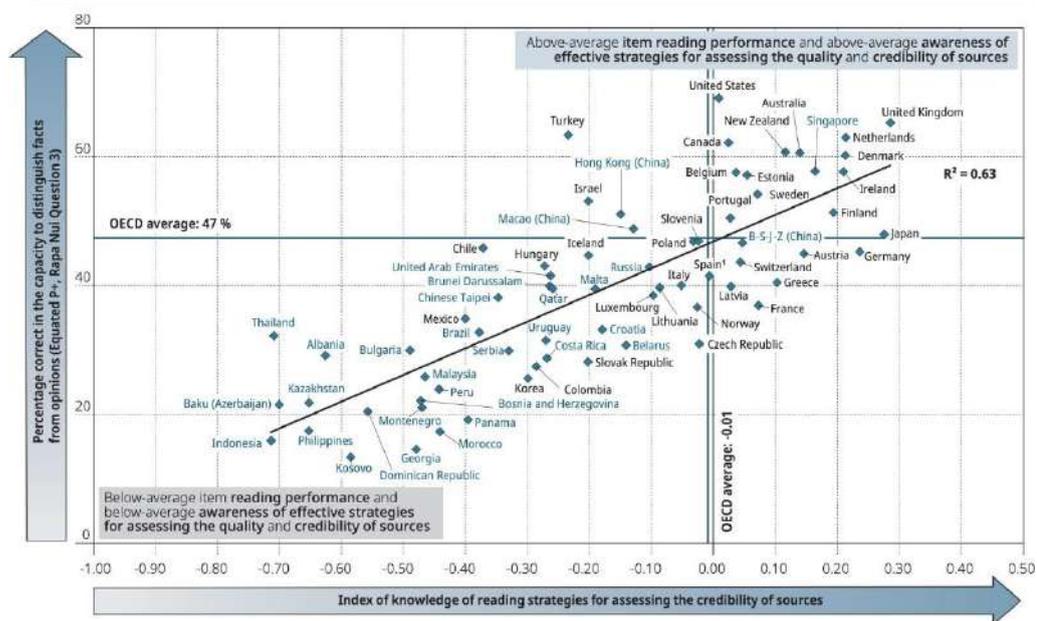
juga ikut terkena dampaknya. Banyak sekali aplikasi permainan yang dapat diakses dengan mudah membuat anak-anak lebih menyukai bermain game daripada belajar. Ketercanduan game ini sangat berbahaya bagi kesehatan anak dan mengganggu kemampuan anak dalam bidang akademik. Hal ini sangat berdampak pada kemampuan literasi anak. Dengan banyaknya fitur yang ditawarkan gadget dapat menggeser minat seseorang terhadap membaca buku.

Menurunnya literasi dan pengetahuan teknologi di lingkup Gen Z bisa berpengaruh serius pada Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. SDGs memfokuskan pendidikan kualitas tinggi dengan akses teknologi di era industri 4.0. Gen Z yang tidak mempunyai itu semua akan berdampak kedepannya, mereka akan kurang dalam berpikir kritis, menganalisis sebuah data, dan hal yang terkait pada individu tersebut. Dengan adanya daya saing semakin ketat di era sekarang, menjadi bukti nyata bahwa teknologi dan digitalisasi menjadi semakin dominan. Gen Z tumbuh dengan condong tidak mendapatkan peluang yang sama dengan kebanyakan orang memiliki akses literasi dalam teknologi yang jelas. Banyak permasalahan kecil namun berdampak besar untuk pemikiran seseorang sekarang. Adanya perpustakaan digital yang belum optimal juga menjadi faktor permasalahan tersebut. Orang-orang akan malas untuk membuka perpustakaan digital yang meski sudah disediakan hanya karena pada aplikasi atau web nya sering terjadi error. Selang beberapa waktu akan terjadi yang namanya **Human Error** yaitu, tindakan atau perilaku manusia dalam memilih keputusan dengan tidak tepat, yang dapat mengurangi efektivitas. Mereka akan berpikir lelah untuk belajar, mengabaikan penambahan wawasan yang lebih luas karena ada sumber pengetahuan digital yang mungkin cukup menarik karena penyajiannya walaupun itu belum akurat. Mereka yang sudah profesional saja bisa terjadi adanya **Human Error** karena pengaruh faktor luar, lalu bagaimana dengan mereka yang tidak mau belajar dan menyesuaikan era sekarang.

Keterbatasan dalam pemberian pemanfaatan teknologi untuk literasi yang kurang optimal untuk kebutuhan kelanjutannya lah yang membuat kehilangan arah. Keinginan untuk belajar mereka pun menurun seiring berjalannya waktu. Pengoptimalan dalam segala aspek digital harus segera ditangani secara serius. Mereka akan kehilangan peluang yang semestinya ada namun dipupuskan oleh

orang yang menangani ini semua. Dalam jangka panjang, kemampuan Gen Z untuk ikut andil dalam gerakan SDGs juga akan berkurang jauh. Banyak Gen Z sekarang yang tidak memahami terkait informasi dalam pembangunan ekonomi, ekonomi berkelanjutan, kebijakan dalam publik, program-program yang membantu pertumbuhan ekonomi. Pada akhirnya, mereka menjadi kurang terlibat dalam berbagai aktivitas yang memiliki maksud pencapaian visi Indonesia Emas 2045. Seharusnya mereka yang memiliki solusi inovatif untuk memberikan pengaruh baik seterusnya, tetapi malah memberikan pengaruh buruk untuk keberlanjutan yang sudah dirancang. Kekurangan rendahnya literasi digital ini lah yang menjadi risiko terparap berita maupun pengetahuan hoax yang tidak disaring terlebih dahulu karena rendahnya literasi itu sendiri.

Figure 5.7 Relationship between the reading item of distinguishing facts from opinions and the index of knowledge of reading strategies for assessing the credibility of sources



1. For the comparability of Spain's data see Readers' guide of this report or PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do, Annex A9.

Source: OECD, PISA 2018 Database, Tables B.2.8 and B.5.11.

StatLink <https://doi.org/10.1787/888934240218>

Lalu bagaimana cara kita dalam menghadapi permasalahan ini? Rendahnya literasi dapat diatasi dengan kebiasaan membaca. Kurangnya minat baca pada

masyarakat Indonesia menjadi salah satu faktor rendahnya literasi. Dengan banyak membaca seseorang akan lebih terbiasa untuk memahami dan memilah isi dari bacaannya tersebut. Sehingga hal ini bisa mengasah skill literasinya menjadi lebih baik lagi. Kegiatan membaca tidak hanya dilakukan dengan membaca buku tetapi bisa dengan membaca informasi yang ada di internet. Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi memberikan akses yang tak terbatas kepada penggunanya, maka dari itu pentingnya memilah, menilai dan menggunakan informasi tersebut dengan benar. Dengan adanya akses yang tak terbatas ini memberikan kita banyak wawasan yang bisa kita baca, hal ini dapat berdampak positif jika kita menggunakannya dengan tepat. Cara lain yang bisa dilakukan adalah meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemerintah perlu memperhatikan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di daerah-daerah terpencil. Hal ini mencakup peningkatan kualitas ajar guru, menyediakan sarana prasarana yang memadai, serta mengembangkan kurikulum agar lebih menekankan kepada kemampuan literasi, contohnya seperti adanya buku bacaan wajib kepada peserta didik. Hal lain yang dapat dilakukan ialah penyedia akses terhadap bahan bacaan. Pemerintah dan non organisasi perlu bekerja sama dalam meningkatkan akses bacaan masyarakat. Ini dapat dilakukan dengan membangun perpustakaan umum, pengadaan buku-buku di sekolah, program-program literasi ke daerah terpencil, seperti relawan volunteer ke daerah terpencil yang bersedia mengembangkan literasi di daerah tersebut. Diiringi dengan gebrakan budaya membaca, seperti mengadakan kampanye-kampanye literasi dan program membaca bersama. Pengadaan program pengenalan teknologi juga perlu dilaksanakan agar masyarakat dapat menggunakan teknologi dengan benar. Hal ini bisa dilakukan dengan mengadakan seminar tentang penggunaan teknologi, atau membuat video edukasi tentang penggunaan teknologi yang benar. Hal lain yang dapat dilakukan seperti melakukan pengabdian di daerah yang masih kurang dalam penggunaan teknologi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya pengetahuan masyarakat tentang teknologi. Dengan kemajuannya teknologi seiring waktu, masyarakat juga perlu beradaptasi dengan kemajuan ini. Supaya masyarakat tidak mengalami culture lag. Hal ini mencegah masyarakat tertinggal dengan perkembangan teknologi. Masyarakat yang dapat beradaptasi dengan

perkembangan teknologi akan lebih mudah mengikuti perubahan zaman daripada masyarakat yang tertinggal. Dengan memiliki kemampuan menggunakan teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi dari internet. Hal ini dapat juga mengembangkan kemampuan kita didalam literasi

Bagaimana Hubungan Teknologi dengan Mengatasi Rendahnya Literasi di Indonesia

Di tengah kemajuan teknologi yang berkembang pesat, terutama di era Gen Z, peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi menjadi semakin krusial bagi Indonesia. Dalam konteks ini, teknologi memiliki kemampuan untuk menjadi jembatan yang menghubungkan masyarakat Indonesia, terutama di daerah terpencil, dengan sumber informasi yang sebelumnya sulit dijangkau. Platform digital seperti perpustakaan online, aplikasi membaca, dan sumber belajar daring, seperti YouTube, Google Books, serta berbagai aplikasi e-learning, menyediakan akses yang lebih luas dan terjangkau terhadap konten literasi. Inisiatif ini bukan hanya memberikan bahan bacaan yang mudah diakses, tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana masyarakat dari berbagai kalangan dapat memperkaya pengetahuan mereka tanpa harus mengikuti metode pendidikan formal.

Namun, walaupun teknologi menawarkan solusi yang tampak menjanjikan, efektivitasnya sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung lainnya. Salah satu kendala terbesar dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan literasi adalah akses yang belum merata, terutama di wilayah pedalaman Indonesia yang masih terbatas dari segi infrastruktur digital. Banyak daerah di Indonesia yang tidak memiliki akses internet yang memadai atau alat digital yang terjangkau, sehingga masyarakat di sana sulit memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan literasi mereka. Dalam hal ini, meskipun Gen Z yang tumbuh dengan teknologi cenderung lebih akrab dengan dunia digital, kendala infrastruktur masih membatasi banyak generasi muda di beberapa wilayah untuk menikmati manfaat dari teknologi secara optimal.

Selain itu, literasi digital atau kemampuan untuk memahami dan menggunakan teknologi secara efektif juga menjadi faktor penting. Banyak masyarakat, meskipun memiliki akses internet dan perangkat digital, belum

sepenuhnya paham cara memanfaatkannya secara produktif. Beberapa orang hanya menggunakan teknologi untuk kegiatan hiburan atau komunikasi dasar, tanpa memahami potensi teknologi yang lebih besar dalam mengembangkan literasi dan keterampilan mereka. Ketidakmampuan ini sering kali disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang fitur-fitur yang tersedia di perangkat mereka, yang sebenarnya bisa digunakan untuk mencari informasi atau mengikuti pelajaran daring. Akibatnya, kesempatan untuk memperluas wawasan menjadi terhambat karena rendahnya pemahaman mengenai cara memanfaatkan teknologi.

Mengapa Masyarakat dengan Akses Teknologi Mudah Masih Memiliki Literasi Rendah terhadap Teknologi?

Meski akses terhadap teknologi semakin luas, terutama di kalangan Gen Z yang tumbuh bersama dengan teknologi digital, banyak masyarakat yang masih memiliki literasi teknologi yang rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah bahwa akses teknologi yang lebih mudah tidak otomatis membuat seseorang memahami cara menggunakannya secara efektif. Sebagian besar masyarakat Indonesia yang memiliki perangkat digital, seperti smartphone dan akses internet, cenderung memanfaatkannya hanya untuk aktivitas dasar seperti berkomunikasi atau hiburan. Ketergantungan pada media sosial dan konten hiburan sering kali mengesampingkan potensi teknologi untuk hal-hal yang lebih produktif, seperti pembelajaran daring atau pengembangan keterampilan. Bagi banyak orang, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal untuk kebutuhan literasi masih menjadi tantangan yang besar.

Budaya konsumsi digital di Indonesia juga mempengaruhi cara teknologi digunakan. Di satu sisi, masyarakat Indonesia memiliki kebiasaan untuk menggunakan teknologi secara pasif, hanya sebagai konsumen konten yang tersedia, tanpa ada keinginan untuk menjadi pengguna yang aktif dan kreatif. Sebagai contoh, penggunaan smartphone sering kali hanya terbatas pada aplikasi-aplikasi populer, seperti media sosial atau aplikasi pesan instan, yang sebagian besar tidak menawarkan konten edukatif yang dapat meningkatkan literasi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan untuk mengakses teknologi dan kemampuan untuk memanfaatkannya secara produktif. Lingkungan digital

yang berorientasi pada hiburan juga membuat masyarakat lebih cenderung mencari konten-konten ringan yang viral dibandingkan dengan informasi yang mendalam atau edukatif. Akibatnya, potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran dan peningkatan keterampilan menjadi kurang dimanfaatkan.

Persepsi masyarakat terhadap teknologi juga turut mempengaruhi rendahnya literasi digital. Banyak orang masih melihat teknologi sebagai sarana untuk hiburan semata, tanpa melihatnya sebagai alat yang bisa dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan yang lebih serius, seperti belajar atau mengembangkan kemampuan. Budaya digital yang lebih banyak mempromosikan konten hiburan dibandingkan konten edukatif juga memperkuat pandangan ini, sehingga banyak orang menganggap bahwa teknologi hanya untuk bersenang-senang, bukan untuk belajar. Bahkan di kalangan Gen Z yang sebenarnya sudah lebih akrab dengan perangkat digital, sering kali pemanfaatannya terbatas pada aplikasi hiburan tanpa kesadaran penuh akan manfaat teknologi untuk literasi.

Pihak yang Harus Menghadapi Permasalahan Rendahnya Literasi Teknologi

Rendahnya literasi teknologi merupakan tantangan yang signifikan di era digital ini. Ketika teknologi menjadi elemen krusial dalam hampir setiap aspek kehidupan, masih banyak individu dan kelompok yang belum memiliki pemahaman dan kemampuan untuk memanfaatkannya secara optimal. Generasi Z, sebagai kelompok yang lahir dan tumbuh di era digital, diharapkan memiliki literasi teknologi yang tinggi. Namun, masih terdapat disparitas dalam literasi digital di antara mereka, terutama dalam hal keterampilan pemanfaatan teknologi untuk keberlanjutan, inovasi, dan kontribusi sosial. Untuk mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs), berbagai pihak memiliki tanggung jawab untuk menghadapi permasalahan rendahnya literasi teknologi di kalangan masyarakat dan Gen Z dan mendukung mereka agar dapat berperan aktif dalam upaya pencapaian tujuan tersebut.

Lembaga Pendidikan memainkan peran penting dalam membekali Gen Z dengan keterampilan teknologi yang relevan untuk tujuan pembangunan berkelanjutan. Sekolah dan universitas dapat memperkenalkan kurikulum berbasis teknologi yang juga menanamkan nilai-nilai SDGs, seperti inovasi berkelanjutan,

inklusivitas, dan pemecahan masalah global. Pengenalan dan pelatihan teknologi sejak dini dapat membantu siswa memiliki keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja yang semakin digital. Selain itu, pendidikan formal dalam teknologi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi inovator, bukan sekadar pengguna teknologi pasif, sehingga mereka dapat ikut berkontribusi dalam perkembangan teknologi di masa depan.

Pemerintah juga memiliki tanggung jawab besar dalam meningkatkan literasi digital di kalangan Gen Z dan masyarakat. Melalui kebijakan yang mendukung akses terhadap pendidikan teknologi dan infrastruktur digital, pemerintah dapat mengurangi kesenjangan digital yang ada di berbagai wilayah. Selain itu, program-program pemerintah yang berfokus pada SDGs, seperti pelatihan keterampilan digital untuk usaha kecil dan menengah, dapat memotivasi Gen Z untuk mengaplikasikan teknologi dalam berbagai sektor yang sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan, misalnya dalam agrikultur, kesehatan, dan energi terbarukan.

Kolaborasi antara pemerintah dan Generasi Z dalam mengatasi permasalahan rendahnya literasi teknologi juga bisa dilakukan melalui berbagai pendekatan yang inovatif dan interaktif. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah melalui pengembangan platform digital yang memungkinkan Gen Z belajar keterampilan teknologi secara mandiri. Pemerintah dapat mendukung platform yang menyediakan materi-materi gratis atau bersubsidi mengenai keterampilan yang relevan, seperti coding, keamanan siber, dan analisis data. Pendekatan interaktif, seperti video tutorial, simulasi, atau permainan edukatif, dapat membantu Gen Z belajar dengan cara yang lebih menarik dan fleksibel. Dengan akses yang mudah dan luas, platform ini dapat menjadi sarana pembelajaran bagi anak muda di berbagai daerah.

Selain itu, menyediakan pelatihan dan sertifikasi teknologi gratis atau berbiaya terjangkau juga merupakan langkah penting untuk meningkatkan kompetensi Gen Z di bidang teknologi. Sertifikasi yang diberikan oleh pemerintah atau lembaga berlisensi dapat menjadi modal bagi Gen Z untuk menunjukkan keterampilan mereka di pasar kerja. Dengan fokus pada keterampilan teknologi

yang relevan di era ekonomi digital, program ini dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan di dunia kerja. Sertifikasi juga dapat menjadi insentif bagi anak muda untuk terus belajar dan memperdalam pengetahuan mereka di bidang teknologi.

Selain upaya peningkatan keterampilan, program pengabdian masyarakat berbasis teknologi juga bisa menjadi salah satu bentuk kolaborasi yang efektif. Melalui program ini, Gen Z tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi mereka, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan digital di masyarakat, serta membantu meningkatkan kesadaran tentang pentingnya literasi teknologi.

Dengan peran aktif berbagai pihak diharapkan rendahnya literasi teknologi dapat diatasi. Kolaborasi ini akan menciptakan masyarakat yang tidak hanya siap menghadapi tantangan teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk kesejahteraan dan kemajuan bersama. Tantangan ini adalah tanggung jawab bersama, dan dengan upaya kolaboratif, kita dapat membangun masyarakat yang lebih cerdas, produktif, dan inklusif di tengah era digital.

Kesimpulan

Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia, terutama dalam bidang pendidikan berkualitas dan inklusif (SDG 4), sangat dipengaruhi oleh dua tantangan utama yaitu rendahnya literasi dan keterbatasan pemahaman teknologi. Rendahnya literasi anak Indonesia dan keterbatasan literasi digital di kalangan generasi muda, khususnya Gen Z, merupakan kendala yang harus segera diatasi untuk mendorong tercapainya visi Indonesia Emas 2045. Teknologi memiliki potensi besar untuk memperluas akses literasi dan informasi, namun tantangan infrastruktur, keterampilan, dan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan teknologi secara produktif menjadi hambatan tersendiri.

Berbagai pihak, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat, perlu bersinergi untuk menghadirkan solusi komprehensif. Pemerintah berperan dalam menyediakan infrastruktur dan pelatihan teknologi yang merata hingga ke daerah-daerah terpencil. Lembaga pendidikan juga penting dalam memperkenalkan

kurikulum berbasis teknologi, dan masyarakat perlu didorong untuk meningkatkan budaya membaca dan belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi.

Penggunaan teknologi harus diimbangi dengan peningkatan literasi digital agar teknologi dapat dimanfaatkan untuk keperluan produktif, bukan sekadar hiburan. Dengan kolaborasi antar pihak, Indonesia dapat memaksimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan literasi dan keterampilan generasi muda, sehingga SDGs dapat dicapai dan tujuan Indonesia Emas 2045 menjadi lebih realistis.

DAFTAR PUSTAKA

2TI06217. (n.d.).

Aida, A. N., & Mujiburrahman. (2022). Menaikkan Literasi Digital Indonesia. *Politik Dan Keamanan Budget Issue Brief*, 2(12), 1–2.

Ellis, S., Tobing, F., & Shylendra, T. (2021). *ANALISIS SITUASI UNTUK LANSKAP PEMBELAJARAN DIGITAL DI INDONESIA*.

Ketut, N., Andriani, K., Made, P. I., Widhi Kusuma, W., Kadek, N., Sarwani, A., Desi, P., Hikmaharyanti, A., & Hum, M. (n.d.). *Peran Generasi Z Dalam Pemanfaatan Teknologi Pada Era Society 5.0*.

Menjamin Kualitas Pendidikan yang Inklusif dan Merata serta Meningkatkan Kesempatan Belajar Sepanjang Hayat untuk Semua. (n.d.).

Mustajab, R. (2022, December 29). <https://DataIndonesia.Id/Pendidikan/Detail/Angka-Melek-Huruf-Indonesia-Mencapai-9635-Pada-2022>.

Paramita, R. (2022, May 23). *Meneropong Literasi Digital dari Hasil PISA*. <https://Melekmedia.Org/Artikel/Meneropong-Literasi-Digital-Dari-Hasil-Pisa/>.

Wuryanto, H., & Abduh, M. (2022, December 5). *Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. <https://Gurudikdas.Kemdikbud.Go.Id/News/Mengkaji-Kembali-Hasil-Pisa-Sebagai-Pendekatan-Inovasi-Pembelajaran--Untuk-Peningkatan-Kompetensi-Li>.

Ayunda Pininta Kasih. 2020. 5 penyebab rendahnya kemampuan literasi siswa Indonesia. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/21/150640071/5-penyebab-rendahnya-kemampuan-literasi-siswa-indonesia?page=all#page2>.

Diakses 29 Oktober 2024

Theresia Aprillie dan Ayunda Pininta Kasih. 2023. Mengapa kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia masih rendah?. <https://www.kompas.com/edu/read/2023/12/06/080000271/mengapa-kemampuan-literasi-dan-numerasi-siswa-indonesia-masih-rendah-> .Diakses tanggal 28 Oktober 2024

TIM 7

INVESTASI AIR UNTUK MASA DEPAN : PENTINGNYA KONSERVASI AIR DALAM PENCEGAHAN KEKERINGAN UNTUK KEBERLANJUTAN LINGKUNGAN

Disusun Oleh :

Anisa Febrianti Wahyujati

Davita Ayu Sulistiani

Dela Puspita Sari

Iqbal Maulana

Latar Belakang : Meminimalisir Dampak Kekeringan sesuai dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

Kekeringan merupakan salah satu bencana alam yang kompleks dan ditandai dengan kekurangan air berkepanjangan. Kekeringan terjadi secara perlahan (slow on-set) dengan durasi sampai dengan musim hujan tiba. Kekeringan dapat disebabkan karena suatu wilayah tidak mengalami hujan atau kemarau dalam kurun waktu yang cukup lama atau curah hujan di bawah normal, sehingga kandungan air di dalam tanah berkurang atau bahkan tidak ada. Menurut Indarto et al., (2014) pada umumnya bencana kekeringan tidak dapat diketahui mulainya, namun dapat dikatakan bahwa kekeringan terjadi saat air yang ada sudah tidak lagi mencukupi untuk kebutuhan sehari-hari, di Indonesia umumnya kekeringan berlangsung dalam siklus tahunan yang artinya bencana ini akan sering terjadi dalam setiap tahun, menurut data statistik tahunan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) diketahui bahwa kasus kekeringan di Indonesia dalam satu dekade terakhir mengalami penurunan. BNPB mencatat pada tahun 2022 terdapat empat kejadian kekeringan. Jumlah tersebut jelas turun sebesar 73,3% jika dibandingkan dengan tahun 2021 yang sebanyak 15 kejadian. Dari empat kasus kekeringan di tahun 2022 ini, tiga diantaranya terjadi di Jawa Barat. Sementara itu kasus kekeringan lainnya terjadi di Blora, Jawa Tengah. Selain itu dalam setengah tahun ini BNPB mencatat sudah ada empat kasus kekeringan sejak 1 Januari – 11 Juni 2023. Lagi dan lagi tiga kasus kekeringan justru terjadi di Jawa Barat dan satu lainnya terjadi di Aceh.



Sumber: Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB)

tentunya dari data di atas ada dampak yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia di setiap tahunnya, mulai dari kekurangan air bersih yang tentunya sangat merugikan bagi mereka yang beraktivitas sebagai pelaku ekonomi khususnya bagi pedagang makanan yang menjadikan air bersih sebagai komoditas utama dalam produksi, masyarakat biasa tentunya juga sangat terdampak dari kondisi ini, mereka yang kekurangan air bersih tentunya sulit melakukan kegiatan membersihkan diri yang menyebabkan banyak terjadi penularan penyakit diare, kolera, polio dan disentri, jika melihat data yang dikeluarkan oleh BNPB pada periode 14-21 September 2023, sedikitnya 166.415 jiwa yang mengalami krisis air bersih. Mereka tersebar di 53 kecamatan di 11 provinsi. Jumlah ini meningkat dari pekan sebelumnya (27 Juli-3 Agustus 2023), di mana terdapat 19.581 jiwa yang didata mengalami kekeringan, selain itu juga terdapat dampak kegagalan panen yang diakibatkan oleh kekeringan juga menghantui masyarakat pasalnya Pada Oktober 2023, Badan Pusat Statistik (BPS) memperkirakan penurunan produksi padi sebanyak 645 ribu ton, sehingga total produksi mencapai 30,9 juta ton. Ini merupakan penurunan dua persen dibandingkan dengan tahun 2022. BPS juga memperkirakan bahwa sepanjang 2023, luas panen padi di Indonesia akan mencapai sekitar 10,20 juta hektar, turun 2,45 persen atau 255,79 ribu hektar dibandingkan dengan tahun 2022 (10,45 juta hektar), dari data yang dituliskan terlihat bahwa penurunan panen yang dikarenakan kekeringan bisa sangat berdampak terhadap kenaikan harga sehingga dapat menyebabkan kelaparan bagi warga yang kurang mampu untuk mengikuti kenaikan harga tersebut.

Indonesia dengan keragaman geografis dan iklimnya, menghadapi tantangan kompleks dalam memastikan akses air bersih dan sanitasi yang layak bagi seluruh penduduknya. Ancaman kekeringan yang sering terjadi semakin mempertajam permasalahan ini, menguatkan urgensi untuk mengkaji ulang strategi pengelolaan sumber daya air. "Investasi Air untuk Masa Depan: Pentingnya Konservasi Air dalam Pencegahan Kekeringan" hadir sebagai sebuah studi kasus yang relevan, menyoroti pentingnya konservasi air sebagai kunci untuk mencapai Tujuan Pembangunan

Berkelanjutan (SDGs) 6 khususnya Air Bersih dan Sanitasi. SDGs 6, atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan terkait air bersih dan sanitasi, adalah upaya global untuk memastikan setiap orang memiliki akses yang cukup dan layak terhadap air. Air bersih sangat penting dalam menjaga kesehatan manusia, baik untuk kebutuhan sehari-hari seperti minum dan memasak, maupun untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan higienis. Sanitasi yang layak juga memegang peran penting, karena tanpa akses sanitasi yang baik, masyarakat rentan terhadap berbagai penyakit seperti diare, kolera, dan infeksi lainnya yang bisa menyebar melalui air yang kotor. Indonesia adalah negara dengan keragaman geografis yang besar, sehingga tantangan dalam penyediaan air bersih dan sanitasi yang layak pun sangat beragam. Di daerah perkotaan mungkin akses air lebih mudah didapatkan, tetapi di banyak daerah pedesaan atau daerah yang rawan kekeringan, air bersih masih menjadi barang yang sulit dijangkau. Saat musim kemarau panjang, misalnya, kekeringan membuat banyak daerah kekurangan air hingga berbulan-bulan, menyebabkan dampak yang serius bagi kehidupan sehari-hari masyarakat.

Untuk menghadapi kondisi ini, langkah-langkah yang diambil di bawah SDGs 6 mencakup investasi dalam teknologi penghematan air, pembangunan infrastruktur seperti jaringan perpipaan, dan pengelolaan air yang lebih baik. Teknologi hemat air bisa digunakan dalam kegiatan pertanian untuk mengurangi penggunaan air tanpa mengorbankan hasil panen, sementara sistem perpipaan yang memadai akan membantu menyalurkan air ke daerah-daerah yang membutuhkan. Dengan adanya teknologi ini, masyarakat dapat lebih efisien dalam menggunakan air yang tersedia. Selain itu, sistem peringatan dini terhadap bencana kekeringan juga sangat penting untuk membantu masyarakat bersiap-siap. Dengan adanya sistem peringatan dini, masyarakat dan pemerintah bisa merencanakan langkah-langkah mitigasi untuk mengurangi dampak kekeringan. Ini berarti menyiapkan cadangan air, melakukan penanaman yang lebih tahan kekeringan, atau mengatur penggunaan air secara lebih bijak di tingkat masyarakat. Dengan adanya berbagai upaya ini, SDGs 6 tidak hanya berfokus pada penyediaan air bersih, tetapi juga pada tercapainya lingkungan yang sehat, kehidupan yang lebih

berkualitas, dan masyarakat yang lebih tangguh terhadap bencana. Akses air bersih dan sanitasi yang layak juga membuka peluang yang lebih baik untuk pendidikan, karena anak-anak tidak perlu lagi menghabiskan waktu mencari air dan bisa fokus bersekolah.

Solusi Dalam Menanggulangi Bencana Kekeringan

Dalam UUD 1945 pasal 33 ayat 3 dijelaskan bahwa sumber daya air merupakan bagian dari kekayaan alam yang dikuasai negara dan dipergunakan untuk kemakmuran rakyat Indonesia. Air merupakan sumber kehidupan, manusia yang hidup pastinya membutuhkan air. Namun, bagaimana jika terjadi kekeringan? sebagian aktivitas manusia pastinya akan terganggu karena keterbatasan air, terlebih lagi bagi para masyarakat yang bekerja di sektor pertanian. Kurangnya ketersediaan air pastinya akan mengakibatkan dampak yang signifikan seperti gagal panen yang akan memicu terjadinya fluktuasi yang akan mempengaruhi kelangsungan perekonomian. Air menjadi faktor utama keberhasilan panen. Oleh karena itu, memastikan ketersediaan air dalam kualitas maupun kuantitas yang memadai sangat penting untuk dilakukan.

Dalam upaya menanggulangi bencana kekeringan, terdapat banyak solusi yang ditawarkan. Salah satu solusi paling krusial dalam penanggulangan bencana kekeringan yaitu dengan melakukan Konservasi Air. Dalam UU Nomor 7 tahun 2004 pasal 1 ayat 18 Tentang Sumber Daya Air dijelaskan bahwa Konservasi Sumber Daya Air adalah upaya memelihara keberadaan serta keberlanjutan keadaan, sifat, dan fungsi sumber daya air agar senantiasa tersedia dalam kuantitas dan kualitas yang memadai untuk memenuhi kebutuhan makhluk hidup, baik pada waktu sekarang maupun yang akan datang.

Untuk menjaga keberlangsungan dalam penyediaan pelayanan air bersih yang terus meningkat dari waktu ke waktu, diperlukan susunan kebijakan untuk mengarahkan usaha-usaha konservasi sumber daya air. Pada konservasi, terdapat prinsip yang didasari dengan konsep siklus hidrologi dan geomorfologi, karena keberadaan sumber daya air di muka bumi didasari oleh

komponen biotik dan abiotik. Konservasi air bukanlah tahap akhir dalam melakukan perlindungan, tetapi konservasi air adalah upaya menyeluruh dalam mengelola sumber daya air secara maksimal.

Konservasi sumber daya air sangat penting untuk dilakukan karena kurangnya persediaan air bersih dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan di daerah rawan kekeringan, kekurangan air juga dapat merusak ekosistem perairan serta mengancam keberlangsungan hidup berbagai makhluk hidup. Selain itu, ketersediaan air yang memadai dapat mendukung pertumbuhan ekonomi di berbagai sektor, seperti sektor pariwisata, industri, maupun pertanian. Konservasi air bukan hanya untuk meningkatkan volume air, tetapi juga untuk memperbaiki kualitas air. Konservasi air memiliki manfaat lain seperti mengurangi bencana banjir, tanah longsor, dan lain-lain. Dengan demikian, langkah-langkah proaktif dalam konservasi sumber daya air sangat penting dalam memastikan ketersediaan air yang memadai dan berkualitas bagi kehidupan sekarang dan masa depan.

Dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1982 tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Pengelolaan Lingkungan Hidup Pasal 1 Ayat 11. Konservasi sumber daya alam adalah pengelolaan sumber daya yang menjamin pemanfaatannya secara bijaksana dan bagi sumber daya terbaharui menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai dan keragamannya; Upaya konservasi air perlu dilakukan mengingat air merupakan salah satu sumber daya yang krusial bagi kelangsungan makhluk hidup. Agar bencana kekeringan berdampak terlalu buruk, maka perlu dilakukan adanya konservasi air. Konservasi air tak hanya untuk memperkecil dampak bencana kekeringan, banjir maupun bencana lain yang terkait tetapi konservasi air ini juga memastikan bahwa sumber daya air dapat selalu tersedia dengan cukup.

Di daerah-daerah yang mengalami kekeringan maupun krisis air bersih sebagian besar yang terdampak adalah masyarakat kelas menengah kebawah, tentu saja hal ini tidak hanya berdampak pada kesehatan tetapi juga ekonomi. Hal tersebut menunjukkan keterkaitan antara kekeringan dengan kemiskinan, kekeringan dapat memperparah kemiskinan begitu juga kemiskinan dapat

mengurangi akses masyarakat terhadap air bersih. Maka dari itu diperlukan konservasi air sebagai salah satu langkah mitigasi dalam menghadapi bencana kekeringan dan kekurangan air bersih.

Untuk mengatasi masalah kekeringan di Kenya, sebuah NGO dari Jerman bernama Welthungerhilfe membuat sebuah program pemanenan air hujan dan penyimpanan air hujan berbasis komunitas. Program tersebut bertujuan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat yang masih rentan agar mampu menghadapi kekeringan yang melanda setiap tahun. Program ini memberikan dampak positif seperti menambah ketersediaan air bersih. Keberhasilan dari program tersebut dapat diadopsi untuk mengurangi dampak kekeringan yang terjadi di beberapa daerah di Indonesia. Beberapa program serupa yang dilakukan oleh pemerintah adalah pembuatan embung atau waduk yang digunakan untuk menampung kelebihan air hujan, tak hanya itu terdapat juga program pemerintah lain yang berkolaborasi dengan masyarakat contohnya Reboisasi atau penanaman pohon di hutan yang gundul.

Kementerian PUPR melakukan serangkaian langkah mitigasi bencana kekeringan dengan membangun sumur bor setiap tahunnya dimana saat ini totalnya sudah mencapai 6.902 sumur bor yang tersebar di seluruh penjuru nusantara, tak hanya itu Kementerian PUPR juga membangun puluhan waduk sebagai langkah awal mengurangi dampak kekeringan. Upaya lainnya untuk mengatasi dampak kekeringan adalah dengan menyiapkan bantuan pompa air bagi petani.

Kegiatan konservasi yang dilakukan pemerintah tentu tidak akan berjalan dengan baik jika tidak didukung dengan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya konservasi air. Kegiatan konservasi air merupakan tanggung jawab bersama, kesadaran dan partisipasi masyarakat dan pemerintah sangat diperlukan untuk memastikan keberlangsungan kegiatan konservasi air. Implementasi peran penting masyarakat sebagai pengguna langsung sumber daya air dalam menjaga keberlanjutan dan kualitas air dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menggunakan air dengan bijak untuk keperluan rumah tangga maupun keperluan lain, tidak membuang limbah ke sumber mata air, dan partisipasi dalam program pelestarian

lingkungan. Disisi lain, pemerintah juga mempunyai peran penting dalam menyusun kebijakan dan regulasi yang mendukung konservasi air. Kolaborasi antara masyarakat dengan pemerintah diperlukan agar rancangan program-program konservasi air dapat berjalan efektif.

Kesimpulan

Kekeringan di Indonesia merupakan tantangan serius yang berdampak luas, mulai dari krisis air bersih hingga kegagalan panen yang mempengaruhi perekonomian dan kesehatan masyarakat. Berbagai data menunjukkan penurunan hasil panen akibat kekeringan, yang diikuti dengan kenaikan harga pangan dan risiko kelaparan. Untuk mengatasi tantangan ini, konservasi air menjadi langkah kunci dalam upaya mitigasi. Konservasi air, sebagaimana yang dijelaskan dalam UU No. 7 Tahun 2004 tentang Sumber Daya Air, adalah upaya untuk memastikan ketersediaan air yang memadai untuk kebutuhan saat ini dan masa mendatang. Implementasi konservasi mencakup teknologi hemat air, pembangunan infrastruktur, serta pengelolaan sumber daya air berbasis lingkungan. Pemerintah telah mengambil langkah seperti membangun sumur bor, waduk, dan program penghijauan untuk mengatasi masalah ini. Contoh keberhasilan di negara lain seperti Kenya, yang menerapkan program pemanenan air hujan berbasis komunitas, memberikan inspirasi bagi Indonesia.

Selain peran pemerintah, kesadaran masyarakat juga sangat penting. Masyarakat diharapkan ikut berkontribusi dalam penggunaan air yang bijak dan pelestarian lingkungan, sedangkan pemerintah menyediakan kebijakan dan regulasi pendukung. Dengan kerjasama antara masyarakat dan pemerintah, konservasi air dapat terlaksana dengan lebih efektif, menjamin keberlanjutan air bersih, mengurangi dampak kekeringan, dan mendukung tercapainya Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) terkait akses air bersih dan sanitasi yang layak.

Daftar Pustaka

- Asri, N. P., Nuradhi, L. M., Krisbianto, O., Marcelino, W., Thie, C. D., & Fayola, K. (2023). Pelatihan Mendukung Konservasi Air Dan Pengembangan Fasilitas Pembelajaran Berbasis Sociopreneurship Bagi Santri Pondok Alam Adat Budaya Nusantara Mahapatih Narotama, Mojokerto, Jawa Timur. *Jpp Iptek (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan Iptek)*, 7(2), 129-138.
- Jalaludin, S. (2024). Peran Pemerintah Dan Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Kekeringan Di Desa Sekaroh. *Solid*, 14(1), 16-24.
- Kamsidah. (2023, Januari 28). *Membangun Indonesia Dengan Konservasi Air*. Djkn Kemenkeu. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/15870/membangun-indonesia-dengan-konservasi-air.html>
- Kustamar. (2015). *Konservasi Sumber Daya Air*. Cv. Dream Litera Buana.
- Sidik, F. (2017, September 19). *Begini Upaya Pemerintah Antisipasi Dampak Kekeringan Artikel Ini Telah Tayang Di Bisnis.Com Dengan Judul "Begini Upaya Pemerintah Antisipasi Dampak Kekeringan", Klik Selengkapnya Di Sini:https://ekonomi.bisnis.com/read/20170919/45/691188/Begini-Upaya-Pem.https://ekonomi.bisnis.com/read/20170919/45/691188/Begini-Upaya-Pemerintah-Antisipasi-Dampak-Kekeringa*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2004 Tentang Sumber Daya Air
- Zendrato, O., Silvanti, A., & Silalahi, N. B. (2024). Konservasi Dan Pengelolaan Sumber Daya Air Berkelanjutan Di Kota Bengkulu Dalam Menangani Kekeringan Air Bersih. *Hukum Dinamika Ekselensia*, 6(2).

TIM 8

MENGATASI KETIMPANGAN PENDIDIKAN : POTENSI DAN TANTANGAN INOVASI GENERASI MUDA TERHADAP SISTEM ZONASI GUNA MENUJU INDONESIA EMAS 2045

Disusun Oleh :

Tiara Saharani Fatimah (2407020028)

Windi Isna Farikhatun (2307030196)

Khusnayatus Syifa (2307030269)

Latar Belakang

Setiap warga negara Indonesia memiliki hak dasar untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, sesuai dengan bakat dan minat mereka, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, suku, etnis, agama, atau gender. Pemerintah berkomitmen untuk menyediakan pendidikan yang merata bagi seluruh masyarakat melalui peningkatan akses pendidikan. Dengan akses pendidikan yang merata, diharapkan setiap individu mampu mengembangkan kecakapan hidup (life skills) yang mendorong pembangunan manusia seutuhnya serta menciptakan masyarakat yang modern dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila, sebagaimana diatur dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kesuksesan dalam memperluas akses pendidikan akan berdampak positif pada kualitas sumber daya manusia (SDM) dan pertumbuhan ekonomi. (Satria et al., n.d.)

Pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan merupakan bagian dari amanat UUD 1945, yang bertujuan memberikan setiap warga negara kesempatan untuk memenuhi hak dasarnya akan pendidikan, demi meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat. Meningkatnya partisipasi penduduk usia sekolah dalam pendidikan menjadi indikator kemajuan, dan penuntasan akses pendidikan tetap menjadi prioritas utama dalam pembangunan sektor pendidikan di Indonesia. Ketimpangan pendidikan di Indonesia masih menjadi masalah yang kompleks dan berdampak luas, terutama terkait akses dan mutu pendidikan di berbagai daerah. Sekolah-sekolah di wilayah perkotaan umumnya memiliki sarana dan prasarana yang lebih memadai dibandingkan dengan sekolah-sekolah di daerah pedesaan atau terpencil. Kualitas tenaga pengajar, kurikulum, hingga fasilitas penunjang pembelajaran sering kali jauh tertinggal di daerah-daerah terpencil, yang menyebabkan ketidakmerataan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Disparitas ini diperparah dengan perbedaan latar belakang ekonomi, yang membuat sebagian besar anak-anak dari keluarga kurang mampu sulit mengakses pendidikan yang layak. Akibatnya, pemerataan pendidikan menjadi tantangan besar yang harus diatasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di seluruh Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah menerapkan kebijakan zonasi pendidikan. Kebijakan zonasi merupakan langkah inovatif untuk

mencapai pemerataan akses dan mutu pendidikan. Zonasi adalah pemecahan suatu wilayah ke dalam beberapa bagian berdasarkan fungsi dan tujuan pengelolaannya. Dalam konteks pendidikan, sistem zonasi menjadi dasar untuk melakukan reformasi sekolah dari jenjang Taman Kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Zonasi ini merupakan pengembangan dari rayonisasi, di mana perbedaan utamanya adalah zonasi lebih menitikberatkan pada pembagian wilayah sesuai dengan tujuan pengelolaan yang ingin dicapai, yakni pemerataan mutu pendidikan di seluruh Indonesia. Kebijakan zonasi pendidikan dimulai dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 17 Tahun 2017 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dari jenjang TK hingga SMA/SMK atau sederajat. Pada tahun 2018, aturan tersebut diperbarui dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2018. Kebijakan PPDB berbasis zonasi dinilai tepat untuk mendorong pemerataan akses dan mutu pendidikan karena tujuannya adalah mendekatkan layanan pendidikan kepada masyarakat dan menyamaratakan kualitas pendidikan di seluruh sekolah. Dalam jangka panjang, kebijakan ini akan membuat semua sekolah memiliki peran dan fungsi yang setara dalam melayani siswa. Sistem zonasi PPDB mengharuskan sekolah negeri menerima setidaknya 80% calon siswa yang bertempat tinggal di zona terdekat dari sekolah.

Namun, dalam pelaksanaannya, sistem zonasi PPDB menimbulkan pro dan kontra di beberapa daerah. Di Bali, sejumlah sekolah menerima siswa melebihi kapasitas karena banyaknya siswa yang tinggal di zona 1 (Balipost, Juli 2018). Di Kupang, NTT, ratusan orang tua memprotes sistem ini karena anak mereka tidak diterima di sekolah negeri meskipun tinggal dekat dengan sekolah (Kompas, Juli 2018). Selain itu, banyaknya pemberitaan di media sosial yang membahas tentang ketidak efektifan sistem zonasi juga telah menjadi perhatian serius bagi banyak pihak. Isu ini memperkuat pandangan bahwa sistem zonasi mungkin tidak lagi relevan atau efisien. Banyak kritik menyoroti kelemahan seperti ketidakmerataan akses pendidikan yang dapat memperlebar kesenjangan. Akibatnya, banyak orang mempertanyakan apakah zonasi masih merupakan kebijakan yang tepat untuk diimplementasikan.

Dalam konteks Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), pembagian kelas sosial dapat menciptakan kondisi yang memicu fenomena anomie, yaitu keadaan di mana norma-norma sosial dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat menjadi tidak jelas atau melemah. Ketika individu atau kelompok merasa bahwa mereka terhalang oleh batasan-batasan sosial dan ekonomi dalam mengakses pendidikan berkualitas, mereka mungkin merasa frustrasi dan kehilangan arah. Keadaan ini dapat mendorong mereka untuk mencari alternatif yang tidak sesuai dengan norma, termasuk tindakan menyimpang. (Samadi & Novarizal, 2024)

Ketidaksetaraan dalam akses pendidikan, yang sering kali diakibatkan oleh faktor-faktor seperti latar belakang ekonomi, status sosial, dan kebijakan pendidikan, menciptakan kesenjangan antara kelompok yang memiliki sumber daya dan yang tidak memiliki sumber daya. Dalam situasi ini, individu atau kelompok yang merasa tidak memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak mungkin mulai mempertimbangkan cara-cara tidak etis untuk meraih tujuan mereka. Salah satu contoh nyata dari perilaku ini adalah manipulasi Kartu Keluarga (KK), di mana individu mencoba memanipulasi data demi mendapatkan akses ke sekolah-sekolah favorit yang seharusnya tidak dapat mereka jangkau.

Praktik-praktik semacam ini menunjukkan bahwa ketika struktur sosial gagal memberikan peluang yang adil dan setara, individu cenderung berusaha menemukan cara-cara alternatif yang mungkin melanggar norma-norma yang ada. Dengan demikian, situasi anomie ini tidak hanya berdampak pada individu yang terlibat, tetapi juga dapat merusak integritas sistem pendidikan secara keseluruhan. Ketika tindakan menyimpang menjadi lebih umum, kepercayaan masyarakat terhadap institusi pendidikan pun dapat menurun, yang pada gilirannya memperburuk ketidaksetaraan dan menciptakan siklus masalah yang sulit untuk diatasi.

Generasi muda sebagai agen perubahan mempunyai peran strategis untuk berkontribusi dalam pemerataan pendidikan. Karena generasi muda merupakan generasi yang terdampak langsung serta sudah merasakan bagaimana efektivitas penerapan sistem zonasi. Selain itu, generasi muda merupakan generasi yang sangat dekat dengan teknologi. Sehingga, ini akan memengaruhi pola pemikiran yang akan

melahirkan inovasi-inovasi baru yang bisa dikembangkan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, generasi muda perlu membuka mata untuk menghadapi tantangan dan menggali potensi-potensi yang bisa dikembangkan agar pemerataan pendidikan di Indonesia memberikan kepuasan bagi orang banyak.

Pembahasan : Kelebihan dan Tantangan Sistem Zonasi

Sistem zonasi bertujuan untuk memberikan akses pendidikan yang lebih merata bagi seluruh lapisan masyarakat. Melalui pembagian wilayah berdasarkan jarak antara rumah siswa dan sekolah, pemerintah berusaha mengatasi ketimpangan akses pendidikan di berbagai daerah, terutama di wilayah perkotaan dan pedesaan.

Kebijakan ini diharapkan mampu mengurangi praktik diskriminatif dalam penerimaan siswa baru, di mana sebelumnya akses ke sekolah favorit hanya terbuka bagi kelompok tertentu yang memiliki kemampuan finansial atau sosial lebih baik.

Untuk mengetahui efektivitas kebijakan ini, berbagai indikator dapat digunakan, salah satunya adalah pemerataan kualitas pendidikan berdasarkan wilayah. tercatat adanya peningkatan jumlah siswa dari berbagai latar belakang sosial yang dapat mengakses sekolah-sekolah yang sebelumnya dianggap unggulan. Namun, masih terdapat tantangan terkait kualitas pengajaran di sekolah-sekolah yang kurang populer. Pengukuran lain adalah penurunan tingkat kepadatan di sekolah favorit, serta adanya peningkatan jumlah siswa di sekolah yang sebelumnya kurang diminati. Hal ini menunjukkan adanya dampak positif dari sistem zonasi dalam mengurangi ketimpangan.

Tujuan dari kebijakan ini tidaklah muluk. Meskipun implementasinya menghadapi berbagai tantangan, seperti ketimpangan infrastruktur pendidikan di berbagai wilayah, target pemerataan akses pendidikan dalam jangka panjang masih mungkin dicapai. Beberapa penyesuaian diperlukan untuk memastikan bahwa semua sekolah, terlepas dari zonanya, memiliki kualitas yang setara. Program pendampingan dan peningkatan kualitas guru serta fasilitas pendidikan menjadi langkah penting yang perlu diambil untuk mendukung keberhasilan sistem zonasi.

Kebijakan zonasi juga relevan dengan visi pendidikan di Indonesia yang inklusif dan merata. Penerapan sistem ini sesuai dengan prinsip keadilan sosial yang

diusung oleh pemerintah. Zonasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi untuk mendapatkan pendidikan yang setara. Di sisi lain, relevansi kebijakan ini juga mencerminkan tantangan dalam pengelolaan sekolah di berbagai zona, khususnya dalam hal peningkatan kualitas guru dan sarana pendukung agar tidak terjadi kesenjangan baru. Akhirnya, kebijakan zonasi ini harus terus dievaluasi dengan jadwal yang jelas dan berkala.

Pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, telah menetapkan berbagai tahap evaluasi untuk melihat dampak jangka pendek dan jangka panjang dari sistem zonasi. Dalam jangka waktu tertentu, diharapkan akan ada peningkatan kualitas pendidikan di seluruh wilayah, yang dapat diukur dari hasil evaluasi akademik dan non-akademik di sekolah-sekolah di berbagai zona. Evaluasi berkala ini akan membantu memastikan bahwa sistem zonasi tetap relevan dan efektif dalam mencapai tujuannya.

Peran Generasi Muda dalam Menghadapi Tantangan Zonasi dalam Sistem Pendidikan

Dalam menghadapi tantangan yang dihadapi oleh sistem zonasi, generasi muda memiliki peran penting dan strategis. Berikut beberapa saran konkret yang dapat dilakukan oleh generasi muda untuk berkontribusi dalam menghadapi isu ini:

1. Advokasi dan Kesadaran Sosial

Generasi muda perlu meningkatkan kesadaran akan isu-isu pendidikan, terutama terkait dengan ketidakadilan yang muncul akibat sistem zonasi. Advokasi dan kesadaran sosial menjadi langkah strategis yang dapat diambil oleh generasi muda untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh sistem zonasi dalam pendidikan. Melalui berbagai kegiatan, mereka dapat menyuarakan isu-isu ketidakadilan yang dialami oleh calon peserta didik, serta mendorong perubahan yang lebih baik dalam sistem pendidikan. Misalnya, forum-forum diskusi, seminar, dan kampanye media sosial, sehingga mereka dapat menyuarakan pendapat dan mengajak masyarakat untuk bersama-sama mencari solusi sekaligus perhatian dari pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan yang tentunya memegang peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

Pembuatan Konten Kreatif juga bisa dilakukan oleh generasi muda dengan cara membuat video, artikel, atau karya seni yang menggambarkan perjuangan siswa yang terdampak. Konten ini bisa menjadi alat yang kuat untuk menyentuh emosi dan memicu respon dari publik. Dengan adanya advokasi, lebih banyak orang akan menyadari masalah yang dihadapi oleh calon peserta didik, terutama dari daerah yang kurang terlayani. Kesadaran ini dapat mendorong dukungan masyarakat untuk memberikan solusi. Jika advokasi dilakukan secara efektif, dapat mendorong pemerintah untuk merevisi atau memperbaiki kebijakan zonasi yang tidak adil. Ini akan membuka lebih banyak kesempatan bagi calon peserta didik untuk mengakses sekolah berkualitas.

2. Pengembangan Komunitas

Membangun jaringan komunitas di lingkungan sekitar dapat menjadi langkah strategis untuk memperkuat dukungan bagi siswa yang dirugikan. Pengembangan komunitas menjadi strategi yang efektif bagi generasi muda untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh sistem zonasi dalam pendidikan. Dengan membangun jaringan di tingkat lokal, mereka dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberdayakan calon peserta didik. Generasi muda bisa menciptakan program tutoring atau bimbingan belajar untuk membantu siswa-siswa kurang beruntung dalam mempersiapkan ujian masuk sekolah. Selain tutoring, mengadakan pelatihan keterampilan di luar kurikulum formal dapat memberikan siswa tambahan pengetahuan dan keahlian yang berguna. Misalnya, keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan teknologi informasi. Pelatihan keterampilan ini bisa dilaksanakan melalui kerja sama dengan lembaga sosial atau pendidikan terkait yang berada di daerah tersebut. Melalui pengembangan komunitas, siswa dapat mengakses sumber daya tambahan seperti bimbingan belajar, materi pendidikan, dan fasilitas belajar yang tidak tersedia di sekolah mereka. Melalui pengembangan komunitas, siswa akan dibantu untuk membangun jaringan

sosial yang dapat memberikan dukungan di masa depan, baik dalam pendidikan maupun karier. Siswa yang memiliki koneksi dapat lebih mudah mendapatkan informasi dan peluang.

3. Inovasi Pendidikan

Melalui teknologi dan kreativitas, generasi muda dapat menciptakan platform pendidikan alternatif yang dapat diakses oleh semua siswa tanpa memandang zonasi. Misalnya, pengembangan aplikasi pembelajaran yang menyediakan materi pelajaran secara gratis dan dapat diakses oleh semua kalangan. Generasi muda dapat mengembangkan platform pembelajaran online yang menyediakan materi pelajaran secara gratis. Platform ini bisa mencakup video pembelajaran, modul interaktif, dan kuis untuk mendukung siswa yang tidak memiliki akses ke sekolah berkualitas. Platform ini bisa dibentuk melalui sosial media pada setiap konten yang dibuat atau bisa melalui live streaming khusus pada waktu tertentu, yang mana akan sangat diminati oleh peserta didik dalam era berkembangnya teknologi sekarang ini. Selain itu, generasi muda yang ahli di bidang Teknologi dan Sistem Informasi bisa menciptakan aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini bisa menawarkan permainan edukatif, latihan soal, atau simulasi untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa akan mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern. Keterampilan ini tidak hanya berguna untuk pendidikan, tetapi juga untuk karier di masa depan. Inovasi pendidikan adalah solusi yang menjanjikan bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan sistem zonasi dalam pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi dan kreativitas, mereka dapat menciptakan berbagai inisiatif yang mendukung akses dan kualitas pendidikan bagi semua calon peserta didik. Dampak positif yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan peluang belajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di dunia yang semakin kompleks. Upaya ini berkontribusi pada penciptaan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan di Indonesia.

4. Partisipasi dalam Kebijakan Publik

Generasi muda juga harus aktif terlibat dalam proses pembuatan kebijakan pendidikan. Melalui pemahaman yang mendalam tentang isu ini, mereka dapat memberikan masukan yang berharga kepada pemerintah untuk memperbaiki sistem zonasi agar lebih adil dan inklusif. Partisipasi kebijakan publik menjadi pendekatan yang dapat diambil oleh generasi muda untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh sistem zonasi dalam pendidikan. Dengan terlibat aktif dalam proses pembuatan dan penentuan kebijakan, generasi muda dapat memberikan suara dan mempengaruhi keputusan yang berdampak pada pendidikan di Indonesia.

Generasi muda dapat melakukan penggalangan aspirasi di tingkat komunitas untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh siswa. Melalui diskusi, survei, atau forum, mereka dapat mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mendukung argumen dalam advokasi kebijakan. Setelah mengumpulkan data dan mendengarkan aspirasi masyarakat, generasi muda dapat menyusun rekomendasi kebijakan yang lebih adil dan inklusif terkait sistem zonasi. Selanjutnya, generasi muda dapat ikut aktif menghadiri forum-forum publik, diskusi panel, atau pertemuan dengan pengambil keputusan untuk menyampaikan pandangan dan rekomendasi terkait sistem zonasi. Keterlibatan ini penting untuk memastikan suara generasi muda didengar. Untuk memperluas aspirasinya, generasi muda dapat membangun jaringan dengan organisasi pemuda, LSM, dan akademisi untuk menciptakan gerakan kolektif yang mendorong perubahan kebijakan. Kolaborasi ini dapat meningkatkan daya tawar dan efektifitas advokasi.

Kebijakan yang diusulkan dan didukung oleh generasi muda dapat fokus pada peningkatan fasilitas pendidikan, pengajaran, dan kurikulum, yang secara langsung berpengaruh pada kualitas pendidikan yang diterima siswa. Terlibat dalam kebijakan publik memberikan pengalaman berharga bagi generasi muda dalam berorganisasi, berbicara di depan umum, dan negosiasi. Dengan terlibat dalam proses kebijakan, generasi muda dapat

mendorong perubahan yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Ini berpotensi menghasilkan kebijakan zonasi yang lebih adil dan merata.

Kesimpulan

Sistem zonasi pendidikan merupakan upaya pemerintah untuk meratakan akses pendidikan dan mengurangi ketimpangan. Kebijakan ini telah berhasil meningkatkan akses bagi siswa dari berbagai latar belakang sosial ke sekolah-sekolah yang sebelumnya dianggap favorit. Namun, tantangan seperti perbedaan kualitas pengajaran antar sekolah dan ketimpangan infrastruktur pendidikan masih perlu diatasi.

Generasi muda memiliki peran krusial dalam mengatasi tantangan sistem zonasi. Melalui advokasi dan kesadaran sosial, mereka dapat menyuarakan isu-isu ketidakadilan dan mendorong perubahan kebijakan. Pengembangan komunitas memungkinkan siswa memperoleh dukungan dan akses ke sumber daya tambahan. Inovasi pendidikan melalui teknologi dapat menciptakan alternatif pembelajaran yang lebih inklusif. Terakhir, partisipasi dalam kebijakan publik memungkinkan generasi muda untuk ikut merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih adil dan relevan.

Secara keseluruhan, sistem zonasi merupakan langkah maju dalam mewujudkan pendidikan yang lebih merata. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada upaya bersama pemerintah, masyarakat, dan terutama generasi muda. Dengan kolaborasi yang kuat, tantangan yang ada dapat diatasi dan sistem zonasi dapat menjadi landasan bagi terciptanya pendidikan yang berkualitas dan berkesempatan bagi semua orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. N., & Wicaksono, H. (2020). Kontruksi Budaya Berprestasi: Studi Kasus Implementasi Sistem Zonasi SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Solidarity*, 9(1), 879–891.
- Syakarofath, Nandy Agustin., Sulaiman, Ahmad., & Irsyad, Muhammad Faqih (2020). Kajian Pro Kontra Penerapan Sistem Zonasi Pendidikan di Indonesia. *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 121-124
- Clarista, A. R., Dr. Sarwono, M. S., & Dr. Fadillah Amin, M. . P. D. (2020). *Efektivitas Metode Penerimaan Peserta Didik Baru Melalui Sistem Zonasi Di Kota Kediri*. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/192096/>
- Samadi, R., & Novarizal, R. (2024). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial BENTUK-BENTUK PENYIMPANGAN DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) (STUDI PADA 3 SEKOLAH DI KOTA PEKANBARU*. <https://www.riauonline.co.id/ria>
- Satria, N., Pusat, P., Pendidikan, P. K., Kebudayaan, D., Info, J., & Glasser, J. P. (n.d.). *IMPLEMENTASI PPDB ZONASI DALAM UPAYA PEMERATAAN AKSES DAN MUTU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.32529/glasser.v%vi%i.186>

