

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat selalu mengalami perubahan sosial dalam kehidupan. Hal ini sejalan seperti halnya dengan transformasi dunia menuju era globalisasi. Peningkatan daya saing negara baik regional atau global mendorong upaya transformasi teknologi, sistem informasi, modernisasi serta peningkatan kualitas sumber daya manusia, termasuk penggunaan dan pengembangan melalui sistem *e-government*. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* adalah dasar dari program *e-government* Indonesia. Konsep *e-government* ini menciptakan program-program pemerintah yang bertujuan untuk melayani masyarakat lebih baik sesuai dengan prinsip *Good Governance*. Konsep *Good Governance* melibatkan semua pihak yang terlibat dalam administrasi publik, termasuk pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta, dengan menerapkan prinsip-prinsip pemerintahan yang partisipatif, transparan, efisien, efektif, akuntabel, adil, dan bertanggung jawab (Muluk, 2010:45).

Seiring dengan perkembangan waktu, fungsi pemerintah menjadi luas dan kompleks, bukan hanya melaksanakan undang-undang, tetapi juga menjalankan kehendak negara dan menyelenggarakan kepentingan umum (*public service*). Baik pemerintah pusat maupun daerah harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan organisasi, sistem manajemen, dan proses kerja. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi mendorong pemerintah untuk meningkatkan layanan publik. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah menjadi fenomena global dalam pemerintahan baik pemerintah pusat maupun daerah, khususnya dalam hal menyediakan fasilitas yang terus berubah sesuai dengan zaman.

Dalam bidang pelayanan publik, Kota Semarang merupakan salah satu ibu kota yang menerapkan program *smart city*. Kota Semarang ditetapkan sebagai ibu kota provinsi dan salah satu kota metropolitan terbesar setelah Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Medan oleh Pemerintah Provinsi (Pemprov) Jawa Tengah. Penduduk Kota Semarang hampir mencapai 2 juta orang, sehingga termasuk salah satu kota

yang paling berkembang di Pulau Jawa. Dengan populasi yang cukup besar, tidak mengherankan bahwa Kota Semarang menghasilkan banyak sampah, baik yang berasal dari rumah tangga maupun industri lainnya. Sejak pandemi Covid-19 berakhir, produksi sampah di Semarang telah mencapai 1 ton per hari pada Agustus 2019 (Solopos Jateng.com, 2023).

Tabel 1.1 Timbunan Sampah per hari di Kota Semarang

No.	Sumber	Volume m ³	Persentase (%)
1	Pemukiman	2.623	66,07
2	Pasar	517	11,69
3	Pertokoan/hotel	201	4,54
4	Fasilitas Umum	98	2,22
5	Jalan	182	4,11
6	Industri	391	8,84
7	Saluran	112	2,53
	Jumlah	4.424 m ³	100%

Sumber: *UPTD TPA Jatibarang Semarang, 2004*

Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Semarang merupakan lembaga yang memiliki tugas kompleks. Lembaga ini bertanggung jawab atas urusan lingkungan hidup, pekerjaan umum, dan penataan ruang, serta masalah persampahan dan air limbah.

Studi menunjukkan bahwa pengelolaan limbah di Semarang didasarkan pada berbagai peraturan, termasuk Undang-Undang Manajemen limbah Kota Semarang, Rencana Pengelolaan Sampah Kota Semarang, Program Manajemen Sampah Tahan Lama Kota Semarang, dan Program Energi Sampah Tanah Semarang Kota.

Aplikasi Silampah (Sistem Lapor Sampah) diciptakan oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang merupakan program yang bertujuan agar masyarakat dapat berpartisipasi dalam mengelola lingkungan, memperoleh informasi penting, dan pelayanan publik dalam satu aplikasi. Melalui program ini, masyarakat dan pemerintah memiliki sarana yang memudahkan untuk bekerjasama dalam menjaga lingkungan. Sebagaimana fokus penelitian ini yaitu sosialisasi Aplikasi Silampah yang akan dilakukan di Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang.

Gambar 1.1 Aplikasi Silampah



Sumber: *dlh.semarangkota.go.id*, 2020

Pemkot Kota Semarang telah menciptakan Aplikasi Silampah sebagai salah satu upaya dalam memberikan pelayanan publik yang sesuai konsep *Good Governance*. Silampah merupakan aplikasi pengelolaan sampah yang diciptakan untuk mendorong masyarakat berpartisipasi dalam mengelola lingkungan. Sehingga masyarakat dapat ikut serta melaporkan jika terdapat kasus sampah yang menumpuk sembarangan melalui Aplikasi Silampah.

Tujuan Aplikasi Silampah yaitu untuk membantu masyarakat melaporkan keluhan tentang sampah kepada pihak berwenang dengan cepat, mudah, dan praktis. Aplikasi ini juga dapat membantu pemerintah melacak keluhan sampah sehingga dapat ditangani dengan cepat. Dengan aplikasi Silampah, masyarakat dapat menggunakan aplikasi yang membantu dalam menjaga lingkungan. Kasus sampah yang menumpuk sembarangan dapat ditindaklanjuti dengan cepat oleh petugas kebersihan tanpa perlu melapor kepada RT dan RW setempat. Hal ini menjadi salah satu contoh kerjasama antara pemerintah dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang nyaman.

Kota Semarang merupakan contoh yang sejalan dengan tujuan dibuatnya Aplikasi Silampah sebagai wujud dari konsep *good governance* oleh pemerintah untuk masyarakat. Akan tetapi Aplikasi Silampah masih memiliki beberapa hambatan selama pelaksanaannya. Adapun hambatannya yaitu pemerintah Kota Semarang belum maksimal dalam melakukan pengawasan dan pemantauan, keterbatasan anggaran, serta belum adanya SOP yang lebih jelas terkait Aplikasi Silampah. Selain itu, kurangnya informasi tentang Aplikasi Silampah menyebabkan banyak masyarakat yang belum mengetahui terkait layanan ini (Syahrawati Syahfat, 2024). Pelatihan singkat tentang menggunakan sistem secara teknis agar tidak hanya sebagai formalitas sangat diperlukan, sehingga Program Aplikasi Silampah harus disosialisasikan kepada masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Sosialisasi Aplikasi Silampah Sebagai Upaya Pengelolaan Lingkungan di Kota Semarang (Studi Kasus Dinas Lingkungan Hidup)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dirangkum yaitu:

1. Bagaimana upaya sosialisasi kepada masyarakat terkait Aplikasi Silampah?
2. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi sosialisasi terkait Aplikasi Silampah?
3. Apakah dampak & pembelajaran (*lesson learnt*) dari sosialisasi Aplikasi Silampah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis strategi sosialisasi dalam memberikan pelayanan publik melalui Aplikasi Silampah.
2. Mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi sosialisasi terkait Aplikasi Silampah.
3. Menganalisis dampak & pembelajaran (*lesson learnt*) dari sosialisasi terkait Aplikasi Silampah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga memiliki kegunaan yaitu:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan memberikan nilai tambah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya aplikasi Silampah sebagai kebijakan pelayanan publik. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan wawasan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Pemerintah

Diharapkan penelitian dapat memberikan saran atau masukan kepada pemerintah kota khususnya di Kota Semarang.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hal ini merupakan sarana pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang pelayanan publik yang diberikan pemerintah kepada masyarakat.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan masyarakat informasi atau pengetahuan tentang pelayanan publik yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang terkait Aplikasi Silampah.

1.5 Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari asumsi bahwa penelitian lain memiliki kesamaan, tinjauan penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam membandingkan suatu penelitian. Selain itu penelitian sebelumnya dapat berfungsi sebagai analisis untuk mengembangkan pembahasan penelitian. Adapun penelitian atau jurnal terdahulu tersebut antara lain:

1. Penelitian ini dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Sampah Online Berbasis Website” diteliti oleh Khoirul Huda dan Setyoningsih Wibowo pada tahun 2019 di Semarang. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan model penelitian metode *waterfall*. Metode pengembangan perangkat lunak yang tidak berjalan dengan baik adalah model *waterfall*, yang dibuat pada tahun 1970. Dikutip dari <http://.upgris.ac.id/>.

Fokus penelitian ini adalah analisis implementasi Aplikasi Silampah melalui metode *waterfall* dan perancangan menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelan visual UML. Sistem informasi pelaporan sampah ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Tujuan pembuatan sistem informasi ini adalah untuk meningkatkan proses pelaporan sampah dengan melakukan perubahan manajemen dan pengawasan untuk mengatasi masalah pengelolaan data sampah yang masih dilakukan secara manual dan belum sempurna berbasis *website*.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan dan desain sistem informasi pelaporan sampah akan membuat petugas lebih interaktif dan saling terhubung dengan menambahkan fitur. Hal ini termasuk data seperti registrasi, laporan, konten aplikasi, komunikasi atau pesan, dan data pengguna.

Selain itu, pengembangan dan desain sistem informasi pelaporan sampah menggunakan metode *waterfall* akan menghasilkan grafik laporan sampah dan tampilan data laporan sampah yang dapat difilter setiap bulan, sehingga memudahkan petugas untuk menganalisisnya.

Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan metode *waterfall* dan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelan visual UML. Sedangkan penelitian oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian di lapangan dan analisis persepsi masyarakat terhadap Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

2. Penelitian “Efektivitas Pengelolaan Sampah Kota Semarang Melalui Program Silampah (Sistem Lapor Sampah), diteliti oleh Dian Apriliani dan Maesaroh pada tahun 2021 di Kota Semarang. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas Aplikasi Silampah. Dikutip dari <https://ejournal3.undip.ac.id/>.

Hasil penelitian ini menjelaskan Aplikasi Silampah meliputi beberapa indikator dari efektivitas pengelolaan Program Silampah. Indikatornya yaitu Prosedur Pelaksanaan Program, Efisiensi, Sarana dan Prasarana, Adaptasi/ Penyesuaian dan Kepuasan.

Selain itu Aplikasi Silampah terkendala oleh dua faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internalnya adalah masih banyaknya masyarakat yang melapor menggunakan data/nomor palsu, tempat pembuangan sampah yang tidak dapat dijangkau oleh Dinas Lingkungan Hidup. Selain itu, faktor eksternalnya adalah masyarakat yang kurang berpartisipasi dalam program Silampah ini.

Simpulan dari penelitian yaitu kurangnya sosialisasi Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang dalam pelaksanaan program Silampah mengakibatkan kurang maksimalnya kesadaran masyarakat dalam mendapatkan informasi publik. Saran dalam penelitian yaitu adanya kegiatan pemberdayaan masyarakat secara menyeluruh misalnya kegiatan diskusi publik antara Pemerintah Daerah dengan masyarakat di lingkungan Kota Semarang.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji efektivitas Aplikasi Silampah di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian di lapangan dan analisis persepsi masyarakat terhadap Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

3. Penelitian “Pengelolaan Sampah Oleh Dinas Lingkungan Hidup Tahun 2018-2019 di Kota Semarang” yang diteliti oleh Doni Rahmanto pada tahun 2019 di Semarang. Dikutip dari <http://lib.unnes.ac.id/>.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasanya Pengelolaan Sampah oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang Tahun 2018-2019 dikelola melalui Silampah (Sistem Lapor Sampah). Penelitian ini memfokuskan tentang pelaksanaan Silampah yang dibagi menjadi dua yaitu pelaksanaan *online* dan pelaksanaan di lapangan (*offline*).

Pelaksanaan *online* meliputi cara penggunaan, keunggulan, jumlah pelapor, sarana dan prasarana, Sumber Daya Manusia, serta sumber dana Silampah yang sudah dilakukan secara sistematis. Sedangkan pelaksanaan *offline* dengan tahapan peluncuran, pengorganisasian, persiapan, serta evaluasi yang dilakukan kurang maksimal.

Peneliti juga menemukan faktor penghambat internal berupa penggunaan nomor palsu, wilayah pembuangan yang tidak dapat dijangkau, dan pembuangan di luar wewenang Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang. Adapun faktor penghambat eksternal yaitu kesadaran masyarakat itu sendiri.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji efektivitas Aplikasi Silampah di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian di lapangan dan analisis persepsi masyarakat terhadap Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

4. “Supervision of Waste Management At Semarang City” Penelitian ini diteliti oleh Ikhsan Zirgantara dan Ida Hayu Dwimawanti di Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Dikutip dari <https://ejournal3.undip.ac.id/>.

Fokus kajian penelitian ini adalah analisis manajemen pengawasan dan pemantauan pengelolaan sampah di Kota Semarang dan kendalanya melalui Aplikasi Silampah. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa masih kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) atau tenaga teknis dalam kegiatan pengelolaan sampah, jumlah sarana dan prasarana yang masih terbatas, dan kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga lingkungan.

Saran yang diberikan dari penelitian ini adalah meningkatkan jumlah sumber daya manusia dalam pengawasan, meningkatkan sarana dan prasarana, meningkatkan kegiatan sosialisasi kepada masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan hidup dan meningkatkan sinergi dengan instansi terkait untuk menegakkan peraturan.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji efektivitas Aplikasi Silampah di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian di lapangan dan analisis persepsi masyarakat terhadap Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

5. Penelitian dengan judul Penelitian dengan judul “Implementasi Kebijakan Aplikasi Silampah (Sistem Lapor Sampah) dalam Pengelolaan Sampah di Kota Semarang” diteliti oleh Syahrawati Syahfat dan Supratiwi di Semarang. Fokus kajian penelitian ini adalah analisis implementasi kebijakan Silampah sejak tahun 2019. Penelitian ini berjenis kualitatif dikutip dari <https://ejournal3.undip.ac.id/>.

Penelitian ini menggunakan teori implementasi kebijakan oleh George Edward III yang menjelaskan bahwa implementasi kebijakan terdiri dari empat indikator yaitu komunikasi, sumber daya, disposisi, dan struktur birokrasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Silampah mengalami kendala sehingga tidak dapat digunakan lagi, lalu program tersebut dialihkan ke media sosial Kota Semarang untuk mengatasinya. Sehingga, banyak masyarakat yang belum mengetahui aplikasi dan layanan Silampah.

Saran dari penelitian ini adalah Pemerintah Kota Semarang perlu meningkatkan komitmen dan pengawasan terhadap layanan Silampah dan memberikan dukungan melalui penyediaan anggaran. Selain itu, diperlukannya sosialisasi program serta menyusun SOP yang lebih jelas.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji implementasi kebijakan Aplikasi Silampah di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada upaya sosialisasi dan faktor faktor yang mempengaruhi sosialisasi dan analisis persepsi masyarakat terhadap Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

6. Penelitian ini dengan judul “Implementasi Kebijakan Pengelolaan Sampah di Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah” diteliti oleh Air Langga Daffa Athallah pada tahun 2024 di Semarang. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan model penelitian deskriptif yang bertujuan untuk meneliti implementasi kebijakan pengelolaan sampah di Kota Semarang.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi pengelolaan sampah yang dilakukan oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang masih terdapat beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan kemampuan masyarakat dalam mengelola sampah, kurangnya partisipasi masyarakat dan sulitnya pelaksanaan instrumen kebijakan pengelolaan sampah melalui berbagai metode seperti *website* atau Aplikasi Silampah.

Simpulan dari penelitian ini yaitu implementasi kebijakan pengelolaan sampah di Kota Semarang oleh Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang belum berjalan dengan optimal karena adanya beberapa kendala yang mempengaruhi pelaksanaan dalam pengelolaan sampah sehingga diperlukannya upaya dalam mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya dalam mengatasinya seperti penambahan sumber daya manusia dan teknologi pada setiap UPTD Kebersihan dan Pengelolaan Sampah serta anggaran operasional pengelolaan sampah

sehingga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi persoalan sampah.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji efektivitas implementasi kebijakan pengelolaan sampah di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian dan analisis persepsi masyarakat terhadap kebijakan Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

7. Penelitian ini dengan judul “Partisipasi Masyarakat Dalam Pemberdayaan Melalui Program Bank Sampah Gomi di Kelurahan Mijen Kota Semarang” diteliti oleh Agus Riyadi, Atika Rahmasari, Sugiarto pada tahun 2022 di Kota Semarang.

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan model penelitian deskriptif yang bertujuan untuk meneliti partisipasi masyarakat Kota Semarang dalam pengelolaan sampah melalui program Bank Sampah Gomi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi pengelolaan sampah yang dilakukan melalui Bank Sampah Gomi sudah berjalan dengan baik ditandai dengan partisipasi masyarakat yang secara aktif melalui tahapan pengambilan keputusan, pelaksanaan kegiatan, dan partisipasi evaluasi. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, memberikan pengaruh positif untuk masyarakat serta inspirasi bagi masyarakat di daerah lainnya.

Simpulan dari penelitian ini yaitu implementasi kebijakan pengelolaan sampah melalui program Bank Sampah Gomi di Kota Semarang sudah berjalan dengan baik. Program ini dapat menjadi contoh bahwa setiap kebijakan pemerintah memerlukan partisipasi masyarakat secara aktif. Dengan demikian, diperlukan kerjasama dan partisipasi antara *stakeholders* seperti pemerintah, lembaga dan masyarakat dalam pelaksanaan setiap kebijakan program pemerintah. Sehingga diharapkan hal ini dapat menjadi

contoh untuk program kebijakan khususnya di bidang pengelolaan lingkungan pada daerah lainnya.

Perbedaan dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji partisipasi dan pemberdayaan masyarakat dalam implementasi kebijakan pengelolaan sampah melalui Bank Sampah Gomi di Kota Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kualitatif yang berfokus pada implementasi penelitian dan analisis persepsi masyarakat terhadap kebijakan Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

1.6 Kerangka Teori

1.6.1 Sosialisasi Politik

Secara umum, sosialisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses belajar individu untuk menghargai budaya masyarakatnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, sosialisasi dapat didefinisikan sebagai penyebaran kultur dan prinsip masyarakat di lingkungannya.

Masyarakat dapat mempelajari nilai-nilai politik melalui proses sosialisasi politik karena merupakan salah satu bagian penting dari sistem politik. Adapun tujuannya yaitu demi terciptanya partisipasi aktif atau kecakapan partisipatoris dari individu terhadap proses-proses politik.

Levine menyatakan bahwa sosialisasi politik adalah proses belajar tentang kehidupan politik¹. Dalam proses ini, seseorang dapat belajar menghormati otoritas yang ada, berpartisipasi dalam aktivitas politik, menerima perbedaan pendapat, mematuhi hukum, dan sebaliknya. Budaya politik juga dapat dilestarikan. Beliau juga menyatakan bahwa proses sosialisasi politik dapat menunjukkan bagaimana

¹ Herbert M. Levine, *Political Issues Debated: An Introduction to Politics* (N.J: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1982), hlm.149

seorang individu memperoleh pengetahuan sehingga meningkatkan pola sikap, keyakinan, dan pendapatnya terhadap sistem politik.

Gabriel A. Almond menjelaskan sosialisasi politik adalah suatu proses dimana sikap dan tingkah laku politik dibentuk oleh suatu generasi.² Hal ini juga merupakan cara bagi suatu generasi untuk memberikan nilai dan keyakinan politik mereka kepada generasi berikutnya. Salah satu contohnya adalah pendidikan di Indonesia, di mana masyarakat sejak kecil dididik tentang nilai-nilai Pancasila melalui proses sosialisasi politik yang berlangsung secara bersamaan. Proses sosialisasi politik ini menunjukkan bagaimana pengenalan nilai-nilai politik dan dipelajari sehingga menjadi orientasi politik untuk memahami peran-peran masyarakat dalam sistem politik yang stabil dan konsisten.

Sejalan dengan perspektif Almond, menurut Alfian, proses sosialisasi politik memungkinkan masyarakat untuk mengenal, memahami, dan menghayati nilai politik tertentu, yang berdampak pada sikap dan tindakan politik mereka sehari-hari.³

Sosialisasi politik adalah komponen penting dari suatu sistem politik karena seseorang dapat mempelajari politik, baik secara sadar maupun tidak sadar. Sosialisasi politik adalah proses dimana seseorang belajar tentang politik (Kweit, 1986: 92).

Proses memperkenalkan sistem politik dan menentukan tanggapannya terhadap gejala politik disebut sosialisasi politik. Dijelaskan lebih lanjut bahwa interaksi antara pengalaman dan kepribadian seseorang, serta lingkungan sosial, ekonomi, dan kebudayaan seseorang, mempengaruhi sosialisasi politik (Rush, 2007: 25).

² Gabriel A. Almond (ed), *Op. cit.*, hlm. 44. Pendapat Almond tersebut dapat dilihat pada Mohtar Mas'ood dan Colin Mac Andrews (eds.), *Op.cit.*, hlm.32.

³ Alfian, "Perbandingan Politik dan Generasi Muda", *Pemikiran dan Perubahan Politik Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 1978), hlm.233.

Berdasarkan beberapa penjelasan penelitian tersebut, "sosialisasi politik" adalah proses memperoleh pengetahuan politik dari lingkungannya, baik secara sadar maupun tidak sadar, terutama saat seseorang belum dewasa, yang menghasilkan sikap dan orientasi politik tertentu terkait dengan kehidupan politik. Dapat disimpulkan juga bahwa sosialisasi politik adalah upaya edukatif baik disengaja ataupun tidak disengaja untuk membentuk individu yang sadar akan politik. Tujuannya agar masyarakat dapat menjadi pelaku politik yang bertanggung jawab dalam kehidupan bangsa dan negara.

1.6.2 Komunikasi Pemerintahan

Setiap pengembangan inovasi *e-government* memerlukan konsep komunikasi pemerintahan. Adapun komunikasi secara umum dapat dijelaskan sebagai proses penyampaian informasi antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan). Andrew E. Sikula (2017 : 145) menjelaskan bahwa “Komunikasi adalah suatu proses pemindahan informasi dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, sesuatu kepada sesuatu, tempat, atau atau orang lain,”. Berdasarkan hal tersebut, maka komunikasi merupakan proses dimana komunikator (pemberi pesan) menyampaikan pesan, yaitu ide, gagasan, dan pemikiran kepada komunikan (penerima pesan) melalui media tertentu yang efektif sehingga komunikan dipengaruhi dan bertindak sesuai dengan komunikator.

Komunikasi juga memiliki arti yang luas, tentunya komunikasi terjadi di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam sistem pemerintahan yaitu interaksi yang terjadi antara pemerintah dan masyarakat. Dengan demikian, teori tentang komunikasi pemerintahan diciptakan dapat didefinisikan sebagai penyebaran gagasan, program, dan ide pemerintah kepada masyarakat untuk mencapai tujuan negara (Hasan, 2005).

Komunikasi pemerintahan tidak hanya berfungsi sebagai media pemerintah untuk menyampaikan dan menerima informasi tentang suatu kebijakan publik, tetapi juga berfungsi sebagai cara untuk mengatur kerja sama pada suatu kebijakan. Selain itu, bertujuan untuk menyampaikan masukan sosial ke dalam sistem sosial dan mengubah perilaku, mempengaruhi perubahan, menghasilkan informasi, dan mencapai tujuan dan integrasi fungsi manajemen (Pearce and Robinson, 1989: 550).

Berdasarkan beberapa penjelasan penelitian tersebut, "komunikasi pemerintahan" adalah proses penyebaran informasi dalam bidang pemerintahan baik di dalam organisasi maupun diluar organisasi. Berbagai *stakeholder* seperti pemerintah, lembaga, dan masyarakat perlu berperan aktif dalam menerapkan konsep komunikasi pemerintahan. Adapun tujuannya yaitu untuk mengedukasi masyarakat untuk mempengaruhi sikap (*attitude*), pemahaman (*understanding*), dan perilaku (*behavior*) birokrasi dan masyarakat. Oleh karena itu, setiap individu yang terlibat dalam penyelenggaraan pemerintahan demokratis perlu berpartisipasi dalam proses komunikasi pemerintahan, baik sebagai pemberi pesan (komunikator) maupun sebagai penerima (komunikan).

Suatu pelayanan publik dapat berjalan dengan baik melalui komunikasi yang tercipta antara komunikator (pemerintah) dan penerima pesan (masyarakat) dalam pelaksanaan suatu kebijakan. Setiap penyampaian pemahaman dan visi misi tentang program pemerintah memerlukan jaringan komunikasi yang baik salah satunya pada upaya sosialisasi program. Oleh karena itu, diperlukannya kerjasama antara berbagai stakeholder seperti pemerintah, lembaga, dan masyarakat untuk mewujudkan visi dan misi kebijakan pemerintah.

1.7 Kerangka Pikir

Sosialisasi politik merupakan salah satu pilar penting dalam suatu sistem politik karena masyarakat dapat mempelajari nilai-nilai politik. Adapun tujuannya yaitu demi terciptanya partisipasi aktif dari individu terhadap proses-proses politik. Dapat disimpulkan juga bahwa sosialisasi politik adalah upaya edukatif baik disengaja ataupun tidak disengaja untuk membentuk individu yang sadar akan politik. Tujuannya agar masyarakat dapat menjadi pelaku politik yang bertanggung jawab dalam kehidupan bangsa dan negara.

Aplikasi Silampah merupakan aplikasi milik Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang yang diciptakan untuk mendorong masyarakat berpartisipasi dalam mengelola lingkungan. Dengan program tersebut, masyarakat dan pemerintah memiliki sarana yang memudahkan untuk bekerjasama dalam menjaga lingkungan. Akan tetapi Aplikasi Silampah masih memiliki beberapa hambatan selama pelaksanaannya.

Adapun hambatannya yaitu pemerintah Kota Semarang belum maksimal dalam melakukan pengawasan dan pemantauan, keterbatasan anggaran, serta belum adanya SOP yang jelas terkait Aplikasi Silampah. Selain itu, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Aplikasi Silampah karena kurangnya sosialisasi terkait layanan ini.

Program Aplikasi Silampah masih perlu dilakukan sosialisasinya agar tidak hanya sekedar formalitas, tetapi juga diadakan pelatihan singkat untuk pengoperasian secara teknis penggunaan sistem ini. Hal tersebut mendorong peneliti untuk meneliti mengenai upaya dan strategi sosialisasi program pengelolaan sampah yaitu Aplikasi Silampah.

Sosialisasi Politik Aplikasi Silampah merupakan suatu agenda penting agar masyarakat dapat berpartisipasi dalam mengelola lingkungan, memperoleh informasi penting, dan pelayanan publik dalam satu aplikasi. Dengan aplikasi Silampah, masyarakat dan pemerintah memiliki sarana yang memudahkan untuk bekerjasama dalam menjaga lingkungan. Sebagaimana fokus penelitian ini yaitu sosialisasi Aplikasi Silampah yang akan dilakukan di Kota Semarang.

Penelitian ini ditujukan untuk melihat pencapaian sosialisasi politik Aplikasi Silampah di Kota Semarang. Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan suatu ukuran pencapaian sosialisasi politik dimana hal tersebut dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang ada di dalam masyarakat antara lain adalah faktor budaya, faktor politik dan faktor sosial. Pengukuran keberhasilan suatu proses sosialisasi politik ditentukan oleh: agen sosialisasi politik, materi sosialisasi politik, mekanisme sosialisasi politik dan pola sosialisasi politik (Rush & Althoff, 2013:35-40).

Alasan peneliti menggunakan teori dari Rush dan Althoff karena menurut pandangan dari peneliti teori tersebut relevan dengan permasalahan yang sering terjadi di Kota Semarang terkait dengan Aplikasi Silampah. Oleh sebab itu diperlukannya sosialisasi tentang layanan Aplikasi Silampah. Adapun beberapa kriteria-kriteria khususnya yang dijelaskan oleh Rush dan Althoff, yaitu:

Pertama, agen sosialisasi pada layanan Aplikasi Silampah di Kota Semarang merupakan peran utama dalam keberhasilan suatu proses sosialisasi untuk memberikan nilai-nilai dan norma-norma yang terdapat dalam kebijakan. Agen-agen sosialisasi tersebut yaitu;

1. Media Massa adalah agen sosialisasi yang penting karena kualitas dan pesan yang disampaikan mampu merubah pandangan masyarakat.
2. Instansi adalah dinas atau lembaga yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan sosialisasi kepada masyarakat.

3. Organisasi adalah agen sosialisasi dari masyarakat yang berupaya mensosialisasikan kebijakan-kebijakan dari Pemerintah Daerah dan Walikota kepada masyarakat.

Kedua, materi sosialisasi adalah materi yang akan diberikan kepada sasaran sosialisasi berisi nilai-nilai dan pengetahuan. Adapun materi sosialisasi termasuk:

1. Nilai-nilai yang disampaikan saat disosialisasikan, seperti tentang penyelenggaraan layanan Aplikasi Silampah yang dilakukan oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup agar masyarakat dapat memahami kebijakan pemerintah;
2. Pengetahuan tentang penyelenggaraan layanan yang disampaikan oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang.

Ketiga, mekanisme sosialisasi adalah upaya petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang khususnya Staff Silampah dalam mensosialisasikan layanan Aplikasi Silampah. Adapun mekanisme ini terdiri dari:

1. Instruksi, adalah perintah dari program yang dilakukan oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang khususnya Staff Silampah untuk menyampaikan kebijakan-kebijakan pengelolaan sampah agar terciptanya lingkungan yang sehat di Kota Semarang;
2. Motivasi (pendorong), adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan tujuan dari tindakan yang dilakukan oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang khususnya Staff Silampah;

3. Imitasi adalah tindakan meniru yang dilakukan terus menerus oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang khususnya Staff Silampah maupun dari masyarakat yang menciptakan kesadaran akan menjaga lingkungannya.

Keempat, pola sosialisasi adalah penyebaran informasi yang terus menerus dan berkesinambungan tentang penyelenggaraan layanan Aplikasi Silampah. Oleh karena itu, surat edaran dan peraturan perundang-undangan merupakan landasan agar program tersebut dapat disosialisasikan oleh petugas Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang khususnya Staff Silampah untuk memastikan terciptanya pengelolaan sampah yang baik.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut definisi operasional penelitian ini yaitu:

1. Sosialisasi adalah upaya penyebaran kultur dan prinsip masyarakat di lingkungannya yang dilaksanakan Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang.
2. Politik adalah usaha Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang untuk mempengaruhi masyarakat Kota Semarang dalam mensosialisasikan Aplikasi Silampah. Tujuannya untuk mewujudkan pemahaman mengenai Aplikasi Silampah sebagai usaha Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang dalam melaksanakan kebijakan pengelolaan sampah dan membentuk hubungan dengan masyarakat Provinsi Kota Semarang sehingga terbentuknya suatu upaya pengelolaan lingkungan yang baik.
3. Sosialisasi Politik adalah proses Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang untuk mempengaruhi masyarakat Kota Semarang untuk mengenali sistem pelayanan publik Aplikasi Silampah yang kemudian menentukan sifat persepsi-persepsinya mengenai Aplikasi Silampah.

4. Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang adalah instansi pemerintah berada di tingkat daerah provinsi pada bidang lingkungan hidup yang melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mengenalkan Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

Berdasarkan teori, ide, definisi operasional, dan indikator yang telah dibahas oleh peneliti, rumusan masalah kerangka pemikiran ini yaitu:

1. Sosialisasi, strategi pemerintah dalam melakukan sosialisasi terkait Aplikasi Silampah di Kota Semarang;
2. Mekanisme, pelaksanaan dan faktor faktor yang mempengaruhi sosialisasi layanan Aplikasi Silampah di Kota Semarang;
3. Nilai, dampak & pembelajaran (*lesson learnt*) dari sosialisasi terkait layanan Aplikasi Silampah di Kota Semarang.

Kerangka pemikiran menggambarkan cara peneliti berpikir untuk mendukung sub fokus penelitian. Untuk memperjelas konteks, metodologi, dan penggunaan teori dalam penelitian, penelitian kualitatif membutuhkan kerangka pemikiran. Penjelasan yang disusun dapat menggabungkan antara teori dengan masalah dalam penelitian ini. Kerangka berpikir dalam penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkaitan dengan fokus penelitian.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti memilih beberapa konsep untuk digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Kerangka pemikiran teoritis tersebut akan diterapkan dalam kerangka konseptual yang akan diteliti oleh penulis berjudul "Sosialisasi Aplikasi Silampah Sebagai Upaya Pengelolaan Lingkungan di Kota Semarang (Studi Pada Dinas Lingkungan Hidup)

1.8 Metode Penelitian

1.8.1. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dianggap sebagai proses seni dan interpretatif (Sugiono 2000: 12: 7) karena hasil penelitian lebih relevan dengan data yang ditemukan di lapangan. Alasan untuk menggunakan pendekatan kualitatif adalah bahwa peneliti dapat melakukan observasi langsung di lapangan dalam latar yang alami (natural setting) untuk menjawab pertanyaan penelitian, sehingga peneliti dapat menemukan jawaban yang tepat yang berasal dari pemikiran informan.

1.8.2. Situs Penelitian

Suatu penelitian memerlukan fokus penelitian agar objek tidak terlalu luas sehingga lebih terarah dan tidak menyimpang dari rumusan masalah. Fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Sosialisasi Aplikasi Silampah dalam Pengelolaan Sampah di Kota Semarang;
 1. Sosialisasi Aplikasi Silampah dalam pembangunan Kota Semarang;
 2. Faktor-faktor yang memengaruhi sosialisasi Aplikasi Silampah dalam pembangunan Kota Semarang;
 3. Kualitas Sosialisasi Aplikasi Silampah dalam pembangunan Kota Semarang;
 4. Analisis penerapan sosialisasi terkait Aplikasi Silampah dalam Pembangunan Kota Semarang;

2. Faktor Penghambat/Kendala dan Pendukung Sosialisasi Layanan Aplikasi Silampah dalam pengelolaan sampah di Kota Semarang.

1.8.3. Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang memiliki komitmen yang kuat dalam mewujudkan program berdasarkan konsep *smart city* dengan mengembangkan penggunaan teknologi. Salah satunya adalah program Aplikasi Silampah yang termasuk dalam rangkaian pelayanan publik pada bidang lingkungan.

1.8.4. Jenis dan Sumber Data

Untuk mencapai tujuan penelitian, penentuan sumber data yang relevan dan tepat sangat penting. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah jenis data yang langsung diperoleh dari subjek penelitian melalui pengamatan atau observasi, seperti dalam wawancara atau interview. Data primer ini diperoleh dari:

1. Pimpinan dan Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang terkait dengan Aplikasi Silampah.
2. *Staff-staff* yang terkait dengan program Aplikasi Silampah.
3. Masyarakat Kota Semarang (selaku pengguna Aplikasi Silampah).

Tabel 1.2 Data Informan

No.	Kedudukan	Tugas
1.	Staff Silampah I	Staf Staff Silampah I bertugas sebagai menangani dan bertanggungjawab terhadap pada program Aplikasi Silampah. Selain itu, Staff Silampah I juga berperan sebagai narasumber dalam Sosialisasi Aplikasi Silampah yang dilakukan secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .
2.	Staff Silampah II	Staff Silampah bertugas sebagai menangani dan bertanggungjawab terhadap pada program Aplikasi Silampah. Selain itu, Staff Silampah II juga berperan dalam pelaksanaan Sosialisasi Aplikasi Silampah baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .
3.	Staff Silampah III	Staf Silampah III bertugas sebagai admin pokok untuk melakukan tugas pengecekan laporan pengaduan dari masyarakat dan segera melaporkannya kepada petugas di lapangan.
4.	Bidang PPID	Bidang PPID bertugas sebagai pejabat yang bertanggung jawab di bidang penyimpanan, pendokumentasian, penyediaan dan/atau pelayanan informasi di lingkungan Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang (DLH).
5.	Pengguna Silampah	Pengguna Silampah pada penelitian ini merupakan salah satu staff di Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang yang telah menggunakan Aplikasi Silampah.
6.	Masyarakat Umum	Narasumber pada penelitian ini adalah masyarakat Kota Semarang.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen atau arsip yang relevan yang digunakan untuk mendukung data primer, yang dapat berupa laporan kegiatan, dokumen, buku, dan data tambahan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun hal ini sebagai berikut:

1. Gambaran umum terkait layanan Aplikasi Silampah di Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang.
2. Gambaran umum terkait sosialisasi layanan Aplikasi Silampah dalam pembangunan Kota Semarang.

1.8.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data di lapangan, teknik atau metode pengumpulan data dapat memudahkan untuk menghimpun informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi, yaitu upaya melakukan penelitian sistematis secara langsung atau tidak langsung terhadap fenomena yang akan diteliti untuk mengumpulkan data;
2. Wawancara, yaitu upaya melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi.
3. Dokumentasi, yaitu upaya mengumpulkan data dari arsip yang mendukung fokus penelitian. Data ini dapat berasal dari bahan tertulis, dokumen, atau arsip lainnya.

1.8.6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model penelitian Miles dan Huberman untuk menganalisis data, yang terdiri dari tiga tahapan: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014:31), analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Kondensasi Data

Proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data dikenal sebagai kondensasi data. Proses ini dilakukan dengan menggunakan data yang diperoleh di lapangan, yang diuraikan secara lengkap dan terinci dalam laporan. Laporan tersebut disederhanakan, dirangkum, dan berfokus pada hal-hal penting selama proses penelitian dan pada tahap analisis data lainnya, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

2. Penyajian Data

Penyajian adalah sekumpulan informasi yang disusun untuk menciptakan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menggabungkan data dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melakukan analisis yang menurut saran oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin bermanfaat.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan perlu diverifikasi selama penelitian berlangsung. Hal ini karena data tersebut harus diuji kebenarannya sehingga dapat memilah kesimpulan mengenai sesuatu yang terjadi dan yang tidak jelas kebenarannya atau kegunaannya. Inilah yang disebut validitas.