



## MAJLIS BANDARAYA SEBERANG PERAI

### TEKS UCAPAN

YBHG. DATO' Sr HAJI ROZALI BIN HAJI MOHAMUD  
**DATUK BANDAR**  
**MAJLIS BANDARAYA SEBERANG PERAI**

### SEMPENA

MAJLIS PELANCARAN PERMAINAN PENDIDIKAN  
*DIGITAL SINGLE USE PLASTIC*

### OLEH

YANG BERTHORMAT TUAN PHEE BOON POH  
**AHLI MAJLIS MESYUARAT KERAJAAN NEGERI PULAU PINANG**  
**MERANGKAP Pengerusi Jawatankuasa Kebaikan,**  
**Masyarakat Penyayang dan Alam Sekitar**

TARIKH / MASA / TEMPAT  
**20 DISEMBER 2020 (AHAD)**  
**9.30 PAGI**

**LOBI MENARA MBSP**  
**BANDAR PERDA**  
**BUKIT MERTA JAM**

**Terima kasih Saudara / Saudari Pengacara Majlis**

**Yang Berhormat Tuan Phee Boon Poh**

Ahli Majlis Mesyuarat Kerajaan Negeri Pulau Pinang

Merangkap Pengerusi Jawatankuasa Kebajikan, Masyarakat Penyayang dan Alam Sekitar

**Yang Dihormati Ahli-Ahli Majlis**

Majlis Bandaraya Seberang Perai

**Puan Ir Hajah Rosnani Binti Mahmud**

Setiausaha Bandaraya

Majlis Bandaraya Seberang Perai

**Yang Berbahagia Profesor Madya Dr Che Zalina binti Zulkifli**

Universiti Pendidikan Sultan Idris

**Ms Yeoh Yen Tee**

President

Junior Chamber International (JCI) Batu Kawan

**Ketua-Ketua Jabatan dan Pegawai-Pegawai Kanan**

Majlis Bandaraya Seberang Perai

**Rakan-Rakan Media**

**Tuan-Tuan Dan Puan-Puan Yang Dihormati Sekalian**

-----

Assalamualaikum warahmatullahhiwabarakatuh,

Selamat pagi dan salam sejahtera,

Alhamdulillah, bersyukur ke hadrat Allah S.W.T. kerana dengan izin dan limpah kurnianya, dapat kita bersama-sama berkumpul pada pagi yang indah ini dalam Majlis Pelancaran Permainan Pendidikan *Digital Single Use Plastic* di Menara MBSP, Bandar Perda.

Terlebih dahulu, izinkan saya merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Yang Berhormat Tuan Phee Boon Poh, Ahli Majlis Mesyuarat Kerajaan Negeri Pulau Pinang merangkap Pengerusi Jawatankuasa Kebajikan, Masyarakat Penyayang Dan Alam Sekitar kerana sudi melapangkan masa hadir ke majlis ini dan seterusnya merasmikan Program Permainan Pendidikan *Digital Single Use Plastic* pada pagi ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan juga saya tujukan kepada Yang Berbahagia Profesor Madya Dr. Che Zalina Binti Zulkifli daripada Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif, Jabatan Komputeran, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim dan pasukan beliau, serta Ms Yeoh Yen Tee, President Junior Chamber International (JCI) Batu

Kawan dan kesemua Ahli Jawatankuasa JCI yang telah menunjukkan komitmen yang tinggi serta memberi sokongan padu dalam usaha ke arah penjagaan kebersihan, keindahan, kehijauan bumi dan kesejahteraan alam sekitar.

**Yang Berhormat, Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang dihormati sekalian,**

Program Permainan Pendidikan *Digital Single Use Plastic* ini merupakan satu kerjasama strategik MBSP dengan Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dan juga Junior Chamber International (JCI) Batu Kawan yang menggunakan pendekatan *smart partnership* melalui konsep 7Ps (*People, Public, Private, Philanthropy, Philosopher, Planet Partnership*).

Junior Chamber International (JCI) Batu Kawan menjadi penganjur bersama bagi menganjur kempen penyertaan dan *road show* bagi program ini. JCI Batu Kawan juga sudi menaja hadiah-hadiah pertandingan peserta-peserta terbaik. Manakala, UPSI dengan Kerjasama MBSP pula mereka bentuk dan membangunkan permainan *digital single use plastic*.

Kerjasama strategik atau *strategic alliance* MBSP dengan Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), telah berjaya menterjemah teknologi kepada sesuatu yang bermanfaat untuk menyelesaikan isu alam sekitar. Permainan Pendidikan *Digital Single Use Plastic* adalah merupakan hasil pelaksanaan Industri 4.0 di MBSP. Ucapan Tahniah dan sekalung penghargaan kepada pihak Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). SYABAS! Khususnya kepada Yang Berusaha Profesor Madya Dr. Che Zalina Binti Zulkifli daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris.

JCI Batu Kawan telah bersama-sama MBSP dalam menjalankan dan menjayakan aktiviti LA21. Prinsip LA21 adalah menggalakkan dan melahirkan sebuah masyarakat dan komuniti setempat yang sihat dan peka terhadap isu-isu alam sekitar untuk diseimbangkan dengan pembangunan ekonomi dan sosial. Program-program yang dilaksanakan oleh JCI termasuklah pengasingan sisa di punca, pengumpulan minyak masak terpakai dan pengumpulan sisa dapur untuk pengkomposan. Komitmen tinggi yang ditunjukkan oleh pihak JCI patutlah diteladani.

**Yang Berhormat, Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang dihormati sekalian,**

UPSI pada peringkat permulaannya dan dengan kerjasama MBSP telah memperkenalkan Pendidikan Hijau Digital Peringkat Sekolah yang dilancarkan pada 13 April 2019. Program ini telah menarik penyertaan daripada 153 sekolah iaitu 108 sekolah rendah dan 45 sekolah menengah. Jumlah keseluruhan murid yang menyertai permainan (*e-games*) telah mencapai seramai 3,471 murid. Sebanyak sembilan (9) sekolah iaitu enam (6) sekolah menengah dan tiga (3) sekolah rendah telah berjaya menyertai pertandingan akhir yang diadakan pada 6 November 2019.

Program Pendidikan Hijau Digital ini adalah merupakan program pertama seumpamanya yang diperkenalkan di sekolah-sekolah Seberang Perai. Ianya merupakan inovasi yang harus diberi penghargaan dan diperluaskan kesemua sekolah-sekolah di Malaysia. Pendidikan Hijau Digital ini adalah salah satu program bagi meningkatkan kesedaran murid-murid di sekolah dalam menjayakan Sekolah Hijau. Pendidikan Hijau Digital merupakan satu alat Permainan Pendidikan dalam bentuk digital (*Digital Education Tools*) yang dikenali sebagai *Edutainment Green Games*. Permainan Pendidikan Hijau Digital ini berasaskan pembelajaran pedagogi

pendidikan dan perlu diselesaikan dalam masa yang ditetapkan. Ianya menggunakan konsep permainan (*games*) berbentuk pengembaraan dan pengujian pengetahuan. Sebanyak tiga jenis permainan telah dibentuk di bawah Pendidikan Hijau Digital, iaitu pengkomposan (*compost hero*), perang terhadap sampah (*rubbish war*) dan pencemaran lautan (*ocean pollution*). Murid-murid boleh bermain sambil belajar dan markah akan diberikan bagi murid yang dapat tamatkan permainan dalam masa yang ditetapkan.

Pada 17 Ogos 2020, *Edutainment Green Games* ini telah berjaya didaftar ke dalam Daftar Hak Cipta menurut seksyen 26B Akta Hak Cipta 1987 [Akta 332] di mana Datuk Bandar Seberang Perai dan Profesor Madya Dr Che Zalina Binti Zulkifli sebagai pencipta. Ini merupakan satu kejayaan atas usaha yang telah dilaksanakan secara bersama di antara MBSP dan UPSI.

**Yang Berhormat, Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang dihormati sekalian,**

Pada awal tahun 2020, MBSP telah melancarkan *Seberang Perai Climate Action Strategy*, sebuah dokumen yang menggariskan komitmen dalam memerangi perubahan iklim dan menghadkan pemanasan global

pada suhu 1.5<sup>0</sup>C menjelang tahun 2030. Salah satu sektor penting yang dikenalpasti ialah *Waste and Circular Economy*.

Perubahan daripada *Linear Model* kepada *Circular Model* adalah satu kemestian dan tindakan proaktif. Jika pola penghasilan sampah tidak dibendung, Seberang Perai akan berdepan dengan krisis baharu alam sekitar pada tahun 2030 di mana penghasilan sampah dijangka mencapai sekitar 1.86 juta tan setahun berbanding 1.14 juta tan setahun pada tahun 2019. Tapak Pelupusan Pulau Burung akan menjadi tepu dan memerlukan tapak pelupusan baru. Kos pengurusan sisa akan meningkat 100% malahan mungkin tidak mampu ditampung dari hasil cukai yang dipungut.

Justeru pada 19 September 2020, Seberang Perai Circular Economy Roadmap dilancarkan yang menjadi panduan dalam memastikan pola penghasilan dan penggunaan (*Production and Consumption Pattern*) di Seberang Perai dapat diubah daripada *Linear Model* kepada *Circular Model*.

*Linear Model* menggunakan bahan mentah yang dijadikan sebagai produk dan seterusnya dilupuskan apabila selesai digunakan iaitu “*take-make-use-dispose*” di mana akhirnya akan memberikan tekanan kepada



pelupusan akhir (*end disposal*). Selain itu, *Linear Model* juga menggunakan bahan mentah secara tidak terhad di mana akhirnya akan berlakunya kekurangan sumber dan mengakibatkan peningkatan pada kos barangan yang dijual.

Manakala, *Circular Model* berpaksikan penggunaan semula produk dan bahan mentah serta mencegah pembaziran dan pelepasan yang merbahaya pada tanah, air dan udara, iaitu *Closing the Loop* dan meningkatkan kecekapan penggunaan sumber (*Resource efficient*) dalam memaksimumkan penghasilan produk. Seberang Perai *Circular Economy Roadmap* ini mempunyai lapan (8) Bidang Keberhasilan Utama atau KRA iaitu Tapak Pelupusan, Industri Kitar Semula, Sisa Makanan, Plastik sekali guna, Sisa Binaan, Sisa Elektronik, Tenaga boleh Diperbaharui dan Pengurusan Air dan Air Kumbahan.

Setiap Bidang Keberhasilan utama ini telah ditetapkan KPI yang perlu dicapai mengikut tahun. Pada Tahun 2022, disasarkan 70% kadar kitar semula, 5% penggunaan Tenaga boleh diperbaharui, mewujudkan pusat pemprosesan sisa binaan dan mewujudkan *Dasar Extended Producer Responsibility* (EPR) di Seberang Perai.

Pada tahun 2025 pula, disasarkan 75% kadar kitar semula, 50% pelencongan sisa makanan, 40% pengurangan kebergantungan kepada tapak pelupusan, 20% penggunaan tenaga boleh diperbaharui dan pelaksanaan *Dasar Extended Producer Responsibility* (EPR) di Seberang Perai.

Manakala pada tahun 2030 pula, disasarkan 80% kadar kitar semula, 90% pelencongan sisa makanan, 30% Penggunaan tenaga boleh diperbaharui, mewujudkan system waste to energy dan mencapai status Bandaraya Sisa Sifar (*Zero Waste City*).

Seberang Perai Circular Economy Roadmap ini akan bertindak sebagai Kerangka Dasar bagi tempoh sepuluh (10) tahun akan datang dalam bidang Pengurusan Sisa Pepejal.

**Yang Berhormat, Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang dihormati sekalian,**

Atas dasar penglibatan secara aktif dalam kegiatan kitar semula dan aktiviti kehijauan, Kampung Permatang Nibong, Seberang Perai Tengah dan Taman Perumahan Bagan Lalang, Seberang Perai Utara telah dipilih untuk Program Kajian Kes Projek Perintis di bawah Kementerian Alam

Sekitar dan Air serta Penang Green Council dengan kerjasama UN Environment Programme (UNEP), *the Coordinating Body on the Seas of East Asia* (COBSEA) dalam pelaksanaan projek serantau dan disokong oleh Kerajaan Sweden melalui International Development Cooperation Agency (SIDA). Mereka mengambil bahagian dalam mendokumentasikan kajian kes untuk membantu mengenal pasti dan mengembangkan penyelesaian berdasarkan-pasaran (*market-based solutions*) dalam usaha mengurangkan plastik, mempromosikan kitar semula dan meningkatkan pencarian dan pemulihan plastic (*plastic recovery*).

Secara amnya, program ini bertujuan mengurangkan kesan buruk pencemaran plastik terhadap persekitaran laut, dengan mengubah pengurusan plastik dan mencegah kebocoran sampah. Program Kajian Kes Projek Perintis adalah untuk mengembangkan *circular economy* di kalangan masyarakat berhubung kitar semula plastik dan memastikan kelestarian jangka panjang dan membantu dalam mengurangkan sampah sarap dan buangan dihantar ke tapak pelupusan.

Selain itu, ianya dapat mewujudkan budaya atau norma baharu di kalangan masyarakat bersama-sama melaksanakan aktiviti-aktiviti secara fizikal dan berkesan dalam pencegahan pencemaran alam.

Dalam kajian soal-selidik ini, ciri-ciri sisa domestik yang dilakukan di Taman Bagan Lalang dan Permatang Nibong pada bulan Oktober 2020 mendapati sisa plastik merupakan 10.05% jumlah sampah harian di Taman Bagan Lalang dan 11.67% di Kampung Permatang Nibong berasaskan berat. Pada masa ini kita amat bimbang mengenai pencemaran sisa plastic terutaman *single use plastic*. Ia bukan mencemar udara dan darat bahkan ia amat serius di lautan.

Di antara kaedah yang dikenalpasti dalam memberikan kesedaran kepada orang awam atau penduduk di Seberang Perai, MBSP dengan kerjasama pihak UPSI telah berjaya membangunkan permainan *digital single use plastic*. Kos pembangunan permainan ini dibiayai oleh Kerajaan Negeri Pulau Pinang sebanyak RM9,5000.00 melalui peruntukan vot alam sekitar di bawah portfolio Yang Berhormat Tuan Phee Boon Poh. Sebanyak tiga (3) pertandingan telah dirancang iaitu pada bulan April dan Disember 2021 dan satu lagi dalam tahun 2022.

Objektif permainan digital ini bertujuan meningkatkan pengurangan *single use plastic* dan mencari alternatif lain selain dari penggunaan semula dan kitar semula. Matlamatnya adalah *'life style and behaviour*

*change*'. Pengusaha kilang plastik pula amat-amat digalakkan membantu masyarakat dalam pengumpulan sisa plastik dan tidak hanya memberi alasan pembelian sisa plastik adalah membebankan.

**Yang Berhormat, Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang dihormati sekalian,**

Saya bagi pihak MBSP mengucapkan ribuan terima kasih kepada penduduk Seberang Perai yang sentiasa menyokong semua usaha yang telah dibuat oleh MBSP selama ini dan berharap agar terus menyokong inisiatif-inisiatif yang direncanakan oleh MBSP ke arah pembentukan Bandaraya Rendah Karbon dan Bandaraya Pintar menjelang tahun 2022. Saya berharap usaha kelestarian hijau Seberang Perai menjadi kenyataan.

Ingin saya nyatakan di sini bahawa kerjasama dan komitmen daripada penduduk Seberang Perai, organisasi-organisasi atau agensi kerajaan dan swasta adalah amat diperlukan oleh MBSP. Tanpa *Smart Partnership*, saya yakin hasrat untuk mencapai *Low Carbon City* dan *Smart City* pada tahun 2022 adalah sukar. Justeru, saya ingin menjemput dan mengalakkan lagi lebih banyak agensi-agensi swasta dan kerajaan dalam melaksanakan aktiviti-aktiviti ke arah bandaraya rendah karbon. MBSP juga akan sentiasa memastikan bahawa kita seiring dengan hasrat *Penang2030*. Oleh itu,

marilah sama-sama kita berganding bahu bagi mencapai **Seberang Perai Aspirasi Bandar Masa Hadapan.**

Saya ucapkan ribuan terima kasih kepada semua yang telah bersama-sama dengan MBSP dalam memberikan perkhidmatan yang terbaik untuk rakyat. Terima kasih tidak terhingga kepada Yang Berhormat Tuan Phee Boon Poh, Ahli Majlis Mesyuarat Kerajaan Negeri Pulau Pinang merangkap Pengerusi Jawatankuasa Kebajikan, Masyarakat Penyayang Dan Alam Sekitar dan juga kepada Kerajaan Negeri Pulau Pinang yang sentiasa menyokong usaha-usaha MBSP.

Dengan ini, saya sudahi dengan ucapan

***Terima Kasih, Xie Xie, Nandri, Thank You***

***Sekian, Wabillahi Taufik Wal Hidayah, Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***