

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan peliharaan telah menjadi pemandangan umum diberbagai rumah tangga. Bahkan, akan sulit untuk menemukan sebuah rumah tangga tanpa binatang peliharaan seperti anjing, kucing, ikan, burung, hamster, ataupun kura-kura. Hewan peliharaan memainkan peran penting sebagai pendamping kepada pemiliknya. Hewan peliharaan dapat membentuk ikatan yang sangat erat dengan pemilik mereka, bahkan anjing dikenal sebagai teman terbaik manusia.

Banyak orang senang untuk memiliki hewan peliharaan dikarenakan mereka dapat membantu seorang individu untuk mencapai keadaan pikiran yang sehat. "Studi menunjukkan bahwa kepedulian terhadap hewan dapat meningkatkan moral kita, membantu memvalidasi kita sebagai manusia, dan mendorong kita untuk peduli terhadap diri kita sendiri", ujar Rebecca Johnson, direktur Pusat Penelitian Interaksi Manusia-Hewan Universitas Missouri, Amerika Serikat.

Anjing dan kucing dianggap sangat dekat dengan manusia dan telah mendampingi manusia selama ribuan tahun. Mereka tidak lagi hidup di alam liar, tetapi di tengah-tengah habitat manusia. Meskipun anjing adalah hewan peliharaan yang paling disukai karena kesetiaan mereka, tapi masih banyak jutaan pecinta kucing di dunia.

Para ahli sejarah mengungkapkan bahwa manusia telah hidup berdampingan dengan kucing sejak 4000 tahun silam. Masyarakat Mesir Kuno adalah yang pertama dalam memanfaatkan kucing untuk mengendalikan hama pada lumbung makanan. Lama-kelamaan, kucing pun mengalami penjinakan atau domestifikasi sehingga mampu hidup berdampingan dengan manusia (Effendi, 2014:9).

Kucing adalah hewan yang banyak dipilih orang sebagai peliharaan terutama di Indonesia. Sifatnya yang manja dan tidak berisik menjadi salah satu alasan orang-orang memilih kucing sebagai hewan peliharaan. Namun,

tidak semua orang yang menyukai kucing dapat merawat kucing dengan benar. Kurangnya pengetahuan dan sumber informasi tentang makanan untuk kucing membuat banyak kucing menjadi korban. Pada beberapa rumah sakit hewan sering ditemukan pasien kucing yang sakit karena mendapatkan perawatan yang salah dari pemiliknya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari UPT Klinik Hewan yang berada di daerah Astana Anyar, Bandung, terdapat setidaknya 3 dari 10 ekor kucing yang menjadi pasien karena salah pemberian makanan oleh pemiliknya. Salah satu contoh kasusnya adalah membiarkan kucing minum air mentah yang mengandung banyak bakteri yang berakibat kucing mengalami diare ataupun demam. Kemudian kucing tersebut diberikan obat untuk manusia seperti obat diare dan parasetamol. Hal ini bisa menyebabkan kematian pada kucing itu sendiri, karena mereka tidak memiliki enzim seperti yang dimiliki manusia untuk mencerna obat tersebut. Untuk mengurangi jumlah kucing yang menjadi korban karena pemberian makanan yang salah, diperlukan pembelajaran oleh masyarakat tentang makanan yang baik dan buruk bagi kucing.

Memberikan anak-anak sebuah bacaan yang edukatif merupakan bagian dari pendidikan nonformal, yang mampu mendidik anak untuk bertanggung jawab kelak. Menurut Desmita (2013:156), seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, maka dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis. Dalam proses untuk memahami lingkungan sekitarnya, anak-anak tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari pancaindra, karena kini mereka memiliki kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap, terutama pada usia 10-12 tahun.

Menurut Gunarsa (2008:69), pada usia 10-12 tahun, anak sudah dapat mengetahui dengan baik alasan-alasan atau prinsip-prinsip yang mendasari suatu peraturan. Mereka sudah mampu membedakan macam-macam nilai

serta cara penerapan nilai-nilai tersebut. Anak-anak sudah mengenal konsep-konsep seperti kejujuran, hak milik, keadilan dan kehormatan. Pada anak juga mulai muncul dorongan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dinilai baik oleh lingkungannya. Oleh sebab itu, anak-anak usia 10-12 tahun harus diberikan kesempatan untuk mengetahui tentang makanan yang baik dan buruk untuk kucing mereka agar lebih memahami tentang kucing peliharaan mereka serta dapat bertanggung jawab atas perbuatan yang mereka lakukan.

Pembelajaran mengenai pentingnya memilih makanan kucing perlu ditanamkan sejak dini, terlebih karena jumlah kucing peliharaan di Indonesia tidak sedikit. Informasi seperti ini dapat membantu anak untuk lebih memahami tentang kucing peliharaan mereka, bagaimana mereka harus bertindak, serta mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas perbuatan yang mereka lakukan. Untuk itu, diperlukan suatu media edukasi tentang makanan kucing untuk anak usia 10-12 tahun yang diharapkan dapat membantu anak-anak dan masyarakat dalam menyadari pentingnya memilih makanan untuk kucing peliharaan mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyak terdapat kasus kucing sakit yang disebabkan karena kecerobohan pemiliknya dalam pemberian makanan kucing.
2. Kurangnya pengetahuan dan sumber informasi tentang makanan yang baik dan buruk bagi kucing.
3. Diperlukannya media edukasi tentang makanan kucing untuk anak berusia 10-12 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media edukasi sehingga dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada anak-anak tentang makanan yang baik dan buruk bagi kucing?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Penelitian berfokus pada makanan kucing. Makanan kucing diangkat sebagai topik karena terdapat banyak kasus kucing yang sakit karena pemberian makan yang salah oleh pemiliknya.

2. Kapan

Penelitian dan perancangan akan dilaksanakan pada bulan Januari hingga Juni tahun 2017.

3. Siapa

Target primer yang dituju perancangan ini adalah anak-anak umur 10-12 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan kelas ekonomi menengah ke atas. Untuk target sekunder yang dituju adalah orang tua dari anak usia 10-12 tahun yang berperan sebagai pendidik dan pembimbing.

4. Dimana

Penelitian dilakukan di Kota Bandung.

5. Kenapa

Diperlukannya media edukasi untuk anak usia 10-12 tahun yang berisikan informasi tentang makanan kucing.

6. Bagaimana

Merancang sebuah media edukasi untuk anak dengan usia 10-12 tahun tentang makanan yang baik dan buruk bagi kucing.

1.5 Tujuan

Memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai makanan yang baik dan buruk bagi kucing, sehingga dapat lebih memahami tentang kucing peliharaan mereka, bagaimana harus bertindak, dan bertanggung jawab atas perbuatan yang mereka lakukan.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian mendalam mengenai suatu objek dengan menguasai secara penuh mengenai teori-teori dan ciri penelitian tersebut. Penelitian kualitatif tidak bergantung pada populasi, karena masalah dari penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya dapat diberlakukan pada tempat lain pada situasi sosial dalam kasus yang dipelajari (Sugiyono, 2012:216). Dalam penyusunan penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pembelajaran isi dari buku, catatan, laporan, ataupun jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian ini akan mengacu pada teori visual, teori mengenai keilmuan desain grafis, teori tipografi, teori layout, serta teori ilustrasi.

2. Wawancara

Melakukan wawancara terstruktur kepada drh. Elise dari UPT Klinik Hewan dan Yuliezar Perwira Dara dari Universitas Brawijaya sebagai narasumber yang terkait dengan penelitian.

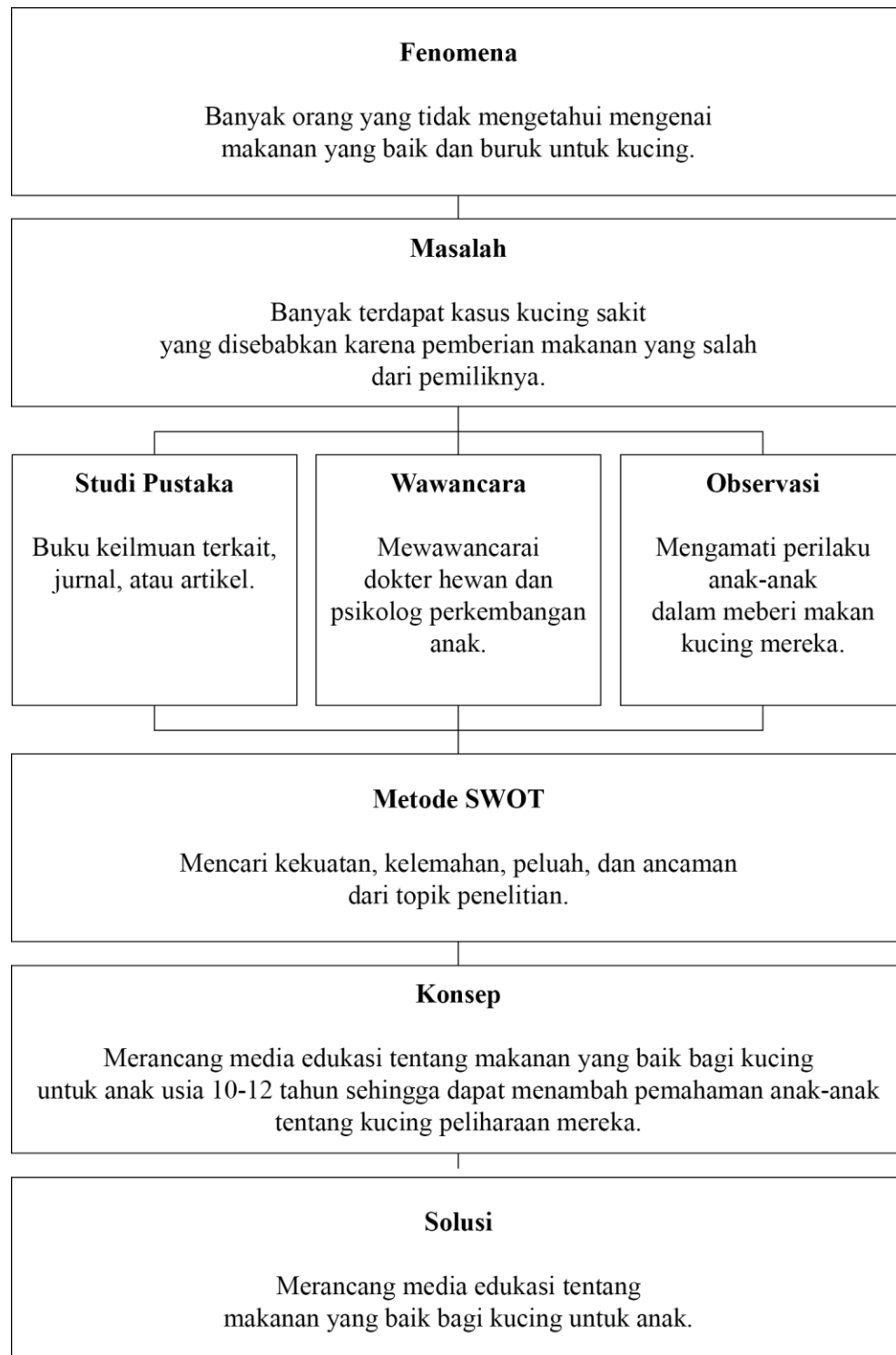
3. Observasi

Observasi dilakukan pada anak usia 10-12 tahun terkait cara perawatan yang mereka lakukan terhadap kucing peliharaan mereka. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana anak memberi makan kucing peliharaan mereka. Observasi dilakukan di Kota Bandung.

1.6.2 Analisis Data

Pada tahap analisis data, penulis menggunakan metode analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, Threat) sehingga dapat diketahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari topik penelitian ini dan perbandingannya terhadap rancangan serupa yang telah ada.

1.7 Kerangka Penelititan



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Data Pribadi

1.8 Pembabakan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Memuat teori atau dasar pemikiran yang terkait dengan penelitian yang akan dipakai sebagai pijakan untuk menganalisis/ menguraikan permasalahan yang diteliti dan sebagai acuan dalam perancangan karya.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Uraian hasil survey/ pengumpulan data di lapangan secara terstruktur dan siap untuk di uraikan.

BAB IV HASIL DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisikan konsep desain dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah dimiliki oleh penulis.

BAB IV PENUTUP

Menampilkan kesimpulan dan saran yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan sidang dengan penguji serta pembimbing.