

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang merupakan penerus bangsa yang memerlukan pembinaan perlindungan dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial secara utuh, serasi, selaras dan seimbang. (Dikutip dari <https://childdevelopmentinfo.com>, 27 Februari 2017).

Pada pertengahan periode balita dan anak masa sekolah, yaitu ketika anak berusia 5 – 6 tahun, anak sedang berada pada tahap pra-operasional, tahap dimana pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. Indera penglihatan, peraba, dan pendengarannya juga sudah hampir sebaik orang dewasa, sehingga mengalami banyak perkembangan dalam dirinya yaitu perkembangan kemampuan fisik, emosional, bahasa, dan sosial yang kelak akan membentuk kepribadiannya (posyandu.org, 1 Maret 2017). Untuk itu pada periode ini, orangtua harus menciptakan lingkungan yang baik dan mendidik anak tidak hanya secara akademis tetapi pendidikan karakter seperti pembelajaran mengenai tanggung jawab, empati, kerjasama, dan sosialisasi. Pendidikan karakter dapat diajarkan pada anak melalui banyak cara, salah satunya dari hewan peliharaan.

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara oleh manusia karena memiliki kelebihan seperti, penampilannya yang menarik, dapat membantu pekerjaan, atau memiliki kemampuan tertentu sehingga ada dorongan bagi manusia untuk merawat hewan tersebut dilingkungannya. Hewan yang dijadikan binatang peliharaan pun jenisnya bermacam-macam sesuai dengan

karakteristik manusia yang berbeda-beda. Ada edddorang yang senang memelihara binatang eksotis atau tidak umum seperti ular, komodo, dan laba-laba, ada juga orang yang memelihara hewan mayoritas atau populer sebagai hewan peliharaan seperti ikan, anjing, dan kucing. Kucing atau bahasa latinnya *Felis Catus* merupakan peliharaan terpopuler di dunia dan khususnya Indonesia.

Kucing adalah hewan yang bisa dilatih, mudah jinak, dan dapat bersahabat dengan manusia. Penampilannya yang lucu bagi sebagian besar orang, dan perilakunya yang khas menjadikannya sebagai salah satu hewan peliharaan yang dapat menguntungkan manusia dari sisi psikologis. Berdasarkan penelitian, kucing yang memberikan rasa kasih sayang atas perhatian pemiliknya dengan berdengkur atau *purring*, dan tingkahnya yang senang diajak bermain dapat mengurangi rasa stress atau memberikan rasa rileks, juga menjadi teman untuk berinteraksi secara emosional. Hubungan emosional yang kuat antara kucing dan pemiliknya dapat menumbuhkan rasa persahabatan atau kekeluargaan, sehingga kucing dapat dianggap sebagai anggota keluarga. (Oleh Peg Streep, www.psychologytoday.com, 27 Februari 2017).

Merawat kucing tidaklah mudah. Perlu adanya komitmen dalam merawat saat sehat maupun sakit, juga dapat mencari pemilik baru apabila tidak sanggup dalam merawatnya. Pemilik perlu memberikan waktu luang untuk memperhatikan kucingnya karena kucing juga merupakan makhluk sosial dan senang berinteraksi dengan pemiliknya. Pemilik kucing sebaiknya juga sanggup mengeluarkan materi untuk pakan, perawatan, dan berobat jika di perlukan. Untuk itu, dalam sebuah keluarga penting bagi setiap anggota untuk bisa menyukai atau setidaknya menyetujui kucing sebagai binatang peliharaan sehingga kucing dapat diperlakukan dengan baik, termasuk oleh anak-anak.

Pembelajaran tentang kasih sayang yang dapat diajarkan pada anak-anak sedari dini melalui hewan peliharaan, dapat berperan penting dalam membentuk sikap anak terhadap lingkungan, dan cara mereka memperlakukan hewan tidak hanya kucing tetapi jenis hewan lainnya di masa yang akan

datang yang tentunya dapat mengurangi kekerasan pada hewan yang kasusnya dapat ditemui, baik yang terpublikasi maupun tidak.

Indonesia sendiri memiliki undang-undang khusus untuk melindungi hewan seperti KUHP pasal 302; 406; 335; 170; 540. Dan Undang-undang Peternakan dan Kesehatan Hewan no. 18 Tahun 2009, pasal 66 dan 67. Akan tetapi hukum tersebut tidaklah kuat dibandingkan dengan tindakan kriminalitas lainnya. Hal itu dibuktikan dengan adanya kasus penembakan kucing oleh tersangka Danang yang sempat *booming* di media sosial pada tahun 2014, dan pembantaian kucing hutan oleh dua mahasiswa yang mendapat kecaman oleh netizen pada tahun 2015, hukum tidak diterapkan pada pelaku sampai banyak orang yang menandatangani petisi atau komunitas pecinta hewan yang turun tangan. Selain itu, Indonesia belum memiliki lembaga resmi yang melindungi kesejahteraan hewan sehingga dikhawatirkan pelaku dapat berlaku semena-mena. Mengingat bahwa di Indonesia kucing lebih banyak dipelihara dan berkeliaran di lingkungan manusia, kucing seringkali menjadi objek kekerasan lebih dari kasus kekerasan pada hewan lainnya.

Dikutip dari *Canadians for Animal Welfare Reform*, FBI *Supervisory Special Agent* Allen Brantley mengatakan bahwa kekejaman terhadap hewan bukanlah emosi dalam individu yang sehat, tapi merupakan tanda peringatan, dimana ada kemungkinan bahwa pelaku mengalami masalah psikologis yang akan mengarah pada kekerasan kesesama manusia. Jason Baker, sebagai direktur dari *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA) Asia mengatakan bahwa mereka percaya jika kekerasan pada hewan tidak muncul begitu saja, akan tetapi dipelajari. Beberapa kemungkinan telah mengalami kekerasan sewaktu kecil atau mencontoh perilaku orangtuanya. Untuk itu mengajarkan anak-anak untuk berperilaku baik pada hewan di sekolah dan di rumah akan membentuk rasa empati untuk memahami perasaan tidak hanya pada hewan tetapi juga dengan sesamanya (<http://cfawr.org/animal-abuse.php>, 26 Februari 2017).

Menurut *Arizona Humane Society & American Academy of Child and Adolescent*, kucing dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, mengajarkan

mereka tanggung jawab, memberikan pelajaran hidup yang berharga, memberikan koneksi dengan alam, dan membantu mereka untuk belajar empati pada sesama manusia atau hewan. Sehingga sebagai penerus bangsa, diharapkan anak dapat tumbuh menjadi seorang yang memiliki empati, dan peduli lingkungan, bahkan termasuk kedalam golongan yang dapat membantu mencegah kekerasan pada hewan dan tentunya dapat mengurangi generasi yang melakukan kekerasan pada hewan (<http://www.azhumane.org>).

Hubungan antara anak-anak dan kucing mungkin tidak selalu dimulai dengan hubungan yang indah, karena pemahamannya yang kurang akan makhluk hidup atau cenderung memperlakukan hewan sebagai sebuah objek layaknya mainan. Orangtua harus bersedia untuk mengajarkan kucing dan anak batas yang dapat diterima dari perilaku dalam rangka membuat interaksi mereka menyenangkan dan aman.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis tertarik mengangkat masalah pembelajaran anak khususnya 5 – 6 tahun tentang hewan peliharaan kucing sebagai tugas akhir desain komunikasi visual. Dimana dapat membantu dalam mengedukasi anak tentang kucing dan cara memperlakukannya sehingga anak mendapatkan kebaikan dari merawat kucing untuk dirinya sendiri dan kucing aman berada di lingkungan keluarga sebagai hewan peliharaan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menarik beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Anak-anak khususnya umur 5 – 6 tahun memerlukan pembelajaran tidak hanya pendidikan akademis, tetapi pendidikan karakter

empati dan tanggung jawab. Pendidikan karakter tersebut dapat dipelajari dari hewan peliharaan.

2. Anak dapat belajar banyak hal dari merawat kucing sebagai hewan peliharaan termasuk mencegah perilaku kekerasan pada hewan tidak hanya kucing tetapi hewan lainnya.
3. Hubungan anak kecil dengan kucing tidak selalu baik karena kurangnya pengetahuan anak tentang lingkungan dan kucing.

1.2.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana mengedukasi anak-anak tentang kucing, cara merawatnya, dan mengenalkan rasa kasih sayang pada hewan?
2. Bagaimana merancang media buku tentang kucing, cara merawatnya, dan mengenalkan rasa kasih sayang pada hewan bagi anak-anak?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Apa
Penulis akan fokus pada pembahasan mengenai hewan peliharaan kucing dari segi pengetahuan dan perawatannya.
2. Bagaimana
Penulis merancang media berupa buku anak dalam upaya mengedukasi perilaku kucing dan cara merawatnya, juga dalam rangka mengenalkan kasih sayang pada hewan.

3. Dimana

Perancangan ini ditunjukkan kepada masyarakat Indonesia di perkotaan, untuk orangtua yang memiliki anak, khususnya usia 5 hingga 6 tahun.

4. Kapan

Jangka waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan Februari 2017 hingga Juni 2017.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan tugas akhir adalah :

1. Membantu orangtua untuk mengedukasi anaknya mengenai kucing, perawatannya dan kasih sayang pada hewan.
2. Merancang media buku untuk mengedukasi anak mengenai kucing dan perawatannya bagi anak-anak umur 5 hingga 6 tahun.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Berikut adalah cara pengumpulan data yang penulis lakukan untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan penelitian, antara lain :

A. Data Primer

1. Wawancara

Teknik Wawancara, Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang yang melakukan tanya jawab untuk bertukar informasi dan ide, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan pada narasumber yang berpengalaman dalam merancang buku untuk anak, berpengalaman dengan kucing, psikologi anak, dan juga narasumber yang menjadi target audiens yaitu orangtua yang memiliki

anak kecil, untuk memahami hewan peliharaan kucing juga mengajarkan anak-anak kasih sayang pada hewan.

2. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013:145) mengemukakan bahwa, *observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

B. Data Sekunder

1. Studi pustaka

Menurut Sugiyono (2013) Studi pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Penulis mencari teori yang berkaitan dengan perancangan buku, pengetahuan tentang kucing, dan psikologi anak.

C. Metode Analisis

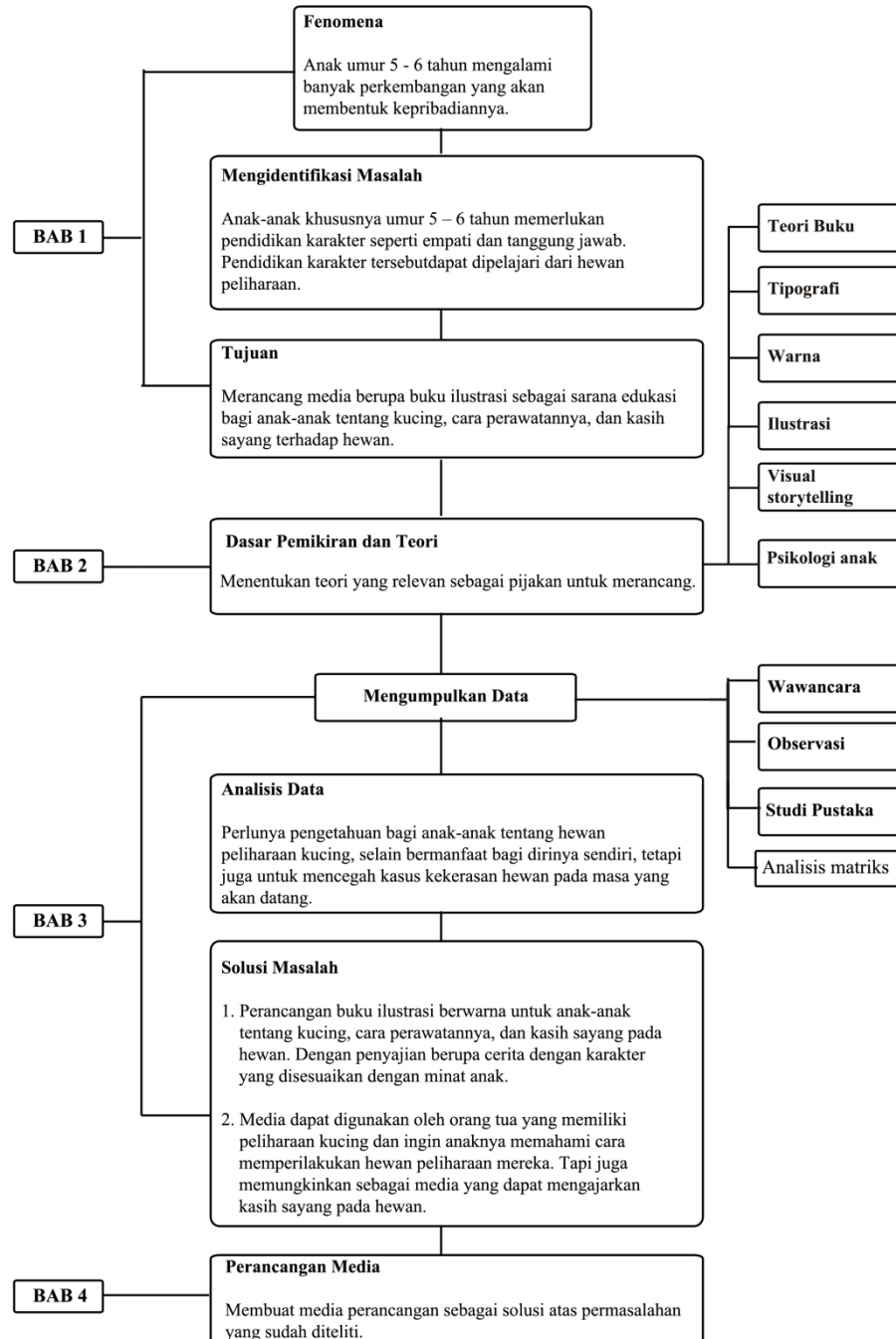
1. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks merupakan alat raphi yang baik bagi pengelolaan informasi dan analisis. Matriks mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan cara menyajjarkan informasi baik berupa tulisan atau gambar (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2013:15)

Penulis membandingkan data visual dari segi fisik buku maupun konten yang ada didalam buku anak dan buku pengetahuan tentang pemeliharaan kucing

1.6 Kerangka Perancangan

Berikut adalah kerangka perancangan dalam tugas akhir ini:



1.7 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pembuka dimana memuat fenomena, latar belakang masalah, mengidentifikasi masalah yang diteliti, tujuan dalam melakukan perancangan, serta kerangka perancangan.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang, yaitu teori yang berkaitan dengan perancangan buku dan psikologi anak.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini memuat data, dan analisis masalah serta kesimpulannya yang dapat membantu memperkuat data untuk perancangan yang akan dibuat. Data diperoleh dari wawancara, observasi dan analisis matriks yang berkaitan dengan perancangan buku, pengetahuan umum kucing, fakta kekerasan hewan dan psikologi anak.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini memuat proses yang dilakukan dalam membentuk media perancangan dari awal hingga akhir termasuk konsep kreatif, konsep pesan, konsep visual, konsep media, konsep bisnis dan hasil perancangan berdasarkan data yang diperoleh dan ditulis dalam bab II dan bab III.

5. BAB V Penutup dan Kesimpulan

Bab ini merupakan bab penutup untuk menarik kesimpulan yang dapat berguna bagi penulis maupun pembaca, dari keseluruhan proses perancangan dalam tugas akhir, serta saran mengenai apa yang selanjutnya dapat dilakukan berkaitan dengan perancangan yang dibuat.