

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan hewan-hewan terlantar di Indonesia seperti anjing dan kucing tidak dapat dipungkiri lagi, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta. Jumlah hewan terlantar di Jakarta semakin meningkat setiap tahunnya. Dalam artikel Kumparan tanggal 29 Desember 2017 yang berjudul "Meledaknya Populasi Kucing Liar di Jakarta" Kepala UPT Pusat Pelayanan Hewan dan Peternakan Dinas Ketahanan Pangan Kelautan dan Pertanian (KPKP) DKI Jakarta, Renova Ida Siahaa mengatakan jumlah kucing di Jakarta akhir tahun ini kurang lebih dari 700.000 ekor. Hewan-hewan yang terlantar biasanya dirawat oleh komunitas kesejahteraan hewan atau tempat penampungan hewan, seperti Animal Defenders Indonesia. Populasi hewan terlantar yang membeludak ini disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah *puppy atau breeding mills*.

*Breeding mills* adalah upaya dalam mengembakbiakan hewan sebanyak-banyaknya yang kemudian hasil dari pengembakbiakan itu dijual kembali di toko hewan (Sandra Choron: 2005, 215). Biasanya *breeding mills* dilakukan tanpa melihat kondisi hewan yang dikembakbiakan. Melihat fenomena tersebut, untuk mengurangi permasalahan *breeding mills* dan populasi hewan terlantar yang membeludak, diperlukannya edukasi untuk meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai hewan terlantar hingga sampai melakukan adopsi hewan terlantar tersebut.

Banyak manfaat yang didapat dari melakukan adopsi hewan, seperti dapat menyelamatkan hewan lain juga melawan industri breeding mills memamatkan. Selain itu, ada dampak psikologis baik untuk kesehatan jiwa dari memelihara hewan tersebut, seperti meningkatnya ketenangan diri.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis menawarkan solusi berupa perancangan situs web yang berisi informasi mengenai hewan terlantar dan adopsi hewan untuk mengedukasi masyarakat agar lebih peduli terhadap kesejahteraan hewan terlantar, juga memberikan informasi mengenai adopsi hewan. Media situs

web dipilih karena penyampaian informasi yang lebih praktis dan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat. Media situs web ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang interaktif dan informatif yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk mencari informasi ditengah kemajuan teknologi.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berikut merupakan identifikasi masalah berdasarkan fenomena latar belakang permasalahan:

1. Kurangnya rasa kepedulian masyarakat terhadap hewan terlantar.
2. Kurangnya informasi mengenai adopsi hewan.
3. Perlunya perancangan media informasi dan edukasi berisi informasi mengenai hewan terlantar dan adopsi hewan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media informasi dan edukasi yang efektif untuk adopsi hewan terlantar agar dapat dimengerti oleh masyarakat?

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang akan dilakukan dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu:

#### **1. Apa**

Perancangan media informasi dan edukasi adopsi hewan terlantar di Jakarta

#### **2. Siapa**

Perancangan ini dibuat untuk pecinta hewan dan masyarakat Indonesia yang ingin memelihara hewan yang berumur 18 sampai 25 tahun.

#### **3. Dimana**

Penelitian dan perancangan karya ini dilakukan di kota Jakarta.

#### **4. Kapan**

Penelitian untuk perancangan situs web ini akan dilakukan dari bulan Januari hingga Maret 2019 dan perancangan karya akan dilakukan dari bulan Maret 2019 hingga Juli 2019.

#### **5. Bagaimana**

Merancang media yang informatif dan edukatif untuk masyarakat mengenai hewan terlantar.

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang dicapai melalui perancangan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk meningkatkan kepedulian masyarakat agar mau mengadopsi hewan terlantar.
2. Untuk memberikan informasi juga mengedukasi masyarakat mengenai hewan terlantar.

### **1.5 Metode Penelitian**

#### **1.5.1 Metode pengumpulan data**

Berikut adalah metode-metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam perancangan:

##### 1. Kuesioner

Menurut Kamus Besar Berbahasa Indonesia daring, kuesioner adalah alat riset atau alat survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, yang memiliki tujuan untuk mendapatkan tanggapan dari sekelompok orang yang terpilih. Dalam metode ini penulis akan menyebarkan kuesioner kepada target audiens.

##### 2. Wawancara mendalam

Wawancara mendalam atau *In-depth interview* adalah metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber atau responden yang diwawancarai. Metode ini dilakukan dengan cara

memberikan pertanyaan secara terstruktur kepada beberapa penggiat kesejahteraan hewan di Indonesia, salah satunya adalah Doni Herdanu, pendiri organisasi Animal Defenders Indonesia.

### 3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kegiatan yang menghimpun informasi mengenai topik yang relevan dengan masalah yang menjadi objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal ilmiah, dan karya sejenis yang berkaitan dengan objek perancangan, yang akan digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian.

#### **1.5.2 Metode analisis data**

Dalam menganalisis data-data yang sudah terkumpul, penulis menggunakan dua metode analisis yang digunakan untuk membantu proses perancangan media, agar rancangan yang dibuat tersampaikan dengan baik dan tepat. Metode analisis yang digunakan adalah:

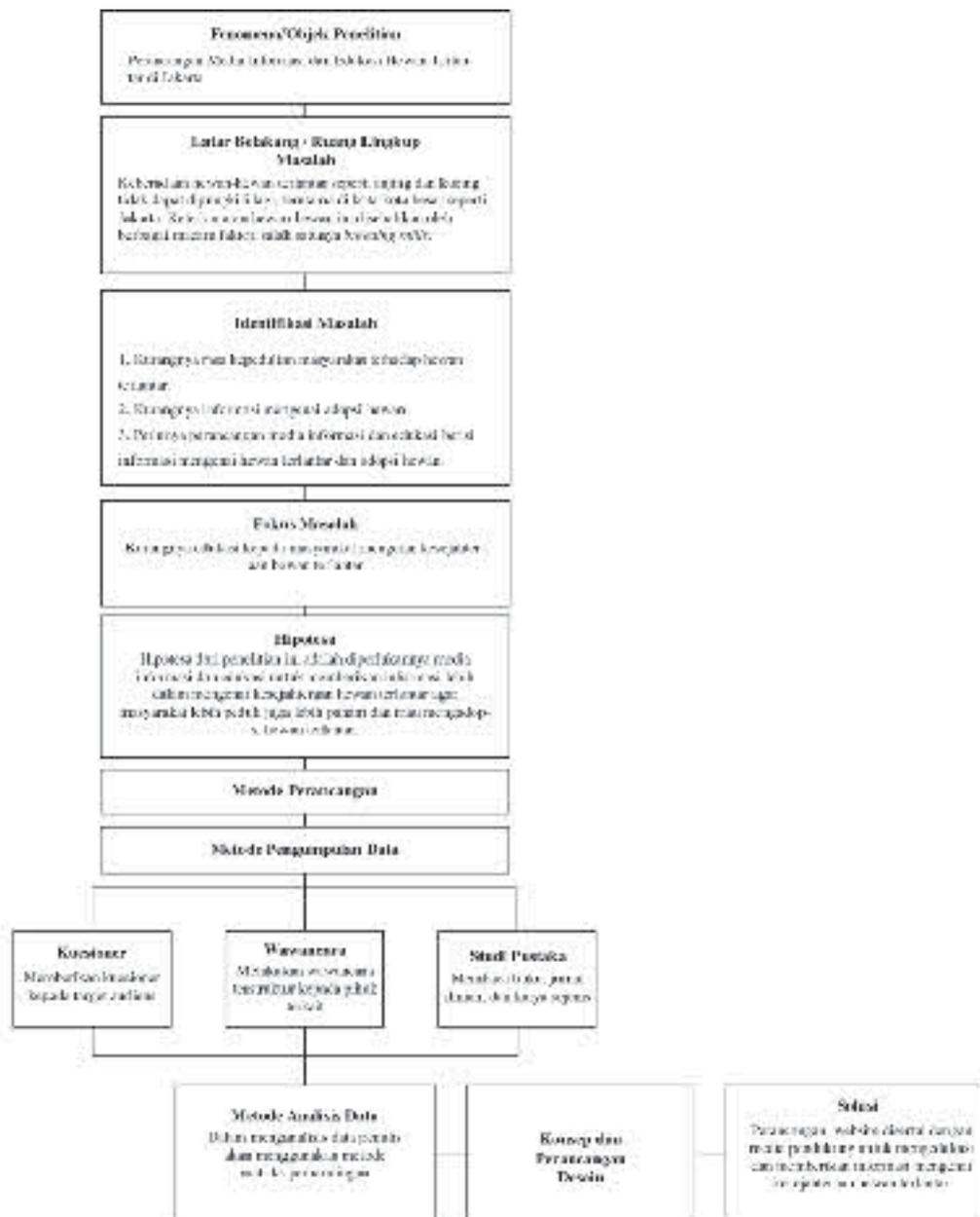
##### 1. Matriks Perbandingan (AHP)

Matriks perbandingan adalah metode dalam mengambil keputusan dengan cara membandingkan objek yang sama secara berpasangan. Metode ini digunakan untuk melihat perbedaan antara karya sejenis yang akan digunakan sebagai referensi.

##### 2. Teori AISAS

AISAS merupakan singkatan Dari *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*. AISAS merupakan model yang dirancang untuk melakukan pendekatan efektif kepada target audiens dengan cara melihat perubahan perilaku yang terjadi khususnya terkait dengan latar belakang kemajuan teknologi internet (Sugiyama dan Andree, 2011:79). Metode ini digunakan untuk menganalisis efektivitas dari perancangan media.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Darine Deneira 2019

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang pokok permasalahan, yang dimulai dari latar belakang masalah, permasalahan yang berisi identifikasi masalah dan batasan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, dan diakhiri dengan pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Memaparkan penjelasan mengenai dasar pemikiran berupa teori yang sesuai dengan objek perancangan untuk mendukung penelitian.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisi informasi mengenai data hasil penelitian dan analisis data berdasarkan kuesioner, wawancara, dan studi pustaka.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Penjelasan mengenai konsep pesan, kreatif, media, dan visual yang digunakan untuk merancang media informasi dan edukasi adopsi hewan terlantar, juga hasil perancangan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian penutup, berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian pada saat sidang akhir.