

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin banyak jumlah populasi hewan terlantar saat ini. Terutama hewan seperti Anjing dan kucing. Contohnya seperti di Jakarta. Meningkatnya populasi kucing sebanyak 30 ribu ekor pada tahun 2019. Sementara di pulau Bali terdapat peningkatan populasi anjing 500 ekor pada tahun 2019. Jumlah tersebut tidak sebanding dengan daerah luar dan kemampuan penduduk untuk memelihara keseluruhan hewan-hewan terlantar itu. Ternyata hal tersebut juga tidak cuman terjadi di Indonesia, di India terdapat sekitar 25 juta ekor anjing. Dan di negara Thailand terdapat 8,5 juta ekor. Namun, masyarakat menanggapi permasalahan tersebut malah dengan membunuh hewan-hewan telantar. Hal tersebut dilakukan karena masyarakat menganggap dengan membunuh hewan adalah tindakan yang tepat untuk mengurangi jumlah hewan terlantar. Seperti contoh pada tahun 2019 di kota Bali sekitar 117.300 anjing liar dibunuh, sekitar 1028 anjing liar di Lombok di bunuh ^[1].

Sedangkan di Bandung pada tahun 2019 jumlah hewan terlantar berjumlah sekitar 4.060 ekor yang terdiri dari anjing, kucing, kera, musang. Data tersebut ternyata meningkat dari jumlah tahun lalu yang berjumlah sekitar 3.200 ekordi kota bandung^[2]. Diperkuat oleh Rachman Oktafi Akbar sebagai pemilik *Shelter* bernama “*Julian Home Foster*” beliau mengatakan pertama kali menyelamatkan hewan karena kasihan dan tidak tega terhadap anjing yang terlantar. Hingga mau menyelamatkan banyak hewan yang telantar di bandung. Beliau juga mengatakan bahwa penyebab banyaknya hewan telantar adalah banyak pemilik hewan peliharaan yang sudah tidak menyukai hewan peliharaanya mungkin karena sudah tua atau sudah sakit-sakitan. Padahal menurut beliau, ketika hewan sudah tua justru hewan tersebut membutuhkan manusia untuk merawatnya hingga akhir hidupnya. Dan menurut beliau penyebab banyaknya hewan

[1] <https://merahputih.com/post/read/selamatkan-jutaan-hewan-terlantar-melalui-aplikasi-ini>

[2] <https://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-01302038/anjing-dan-kucing-liar-di-bandung-barat-jadi-sasaran-petugas-pemandulan>

telantara disebabkan oleh *breeding mills*, yaitu pengembakbiakan hewan secara massal yang dilakukan tanpa melihat kondisi dari hewan tersebut. Di *Shelter* beliau yang sudah berdiri sejak tahun 2010 sudah banyak sekali menampung hewan yang berjenis anjing dan kucing hingga yang tercatat sekarang berjumlah 76 ekor anjing dan 29 ekor kucing. Jumlah tersebut sudah berkurang diantaranya sudah ada yang sudah meninggal dan ada yang sudah menemukan pemilik baru dari hewan tersebut.

Dengan didukung oleh mahasiswa Telkom University, banyak mahasiswa yang merasa kasihan dengan hewan-hewan telantar disekitarnya. Namun memiliki permasalahan yang menghambat untuk memelihara hewan terlantar disekitarnya. Beberapa hambatannya adalah tidak adanya izin oleh orang tua ataupun pemilik kost-kostan untuk memelihara hewan, tidak mempunya dalam mengurus hewan, terhambatnya dengan biaya untuk merawat hewan.

Oleh karena itu, banyak masyarakat termasuk Rachman Oktafi Akbar mulai mendirikan *Shelter* atau komunitas hewan karena merasa kasihan dan ingin melindungi hewan-hewan telantar di Bandung. Namun gerakan tersebut kurang diketahui oleh beberapa kalangan seperti mahasiswa. Hal tersebut terjadi, Karena kurangnya informasi tentang shelter atau tentang komunitas pencinta hewan di Bandung dan juga tidak adanya sebuah wadah yang dapat menyebarkan informasi dan mendapatkan informasi tentang hewan-hewan telantar di Bandung.

Diambil dari fenomena dan permasalahan yang ada diperlukan sebuah media informasi berbasis teknologi yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat, khususnya mahasiswa pecinta hewan yang merupakan generasi muda untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi tentang hewan-hewan telantar. Teknologi telepon genggam atau *Smartphone* merupakan teknologi yang dapat dikatakan dekat dengan masyarakat khususnya generasi muda di masa kini. Karena hampir semua kalangan menggunakan telepon genggam atau *Smartphone*. Dengan adanya telepon genggam atau *Smartphone* informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Dalam penggunaan *Smartphone* tentu diperlukan aplikasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Oleh sebab itu, penulis akan merancang UI/UX aplikasi *Mobile* yang dimana akan memberikan informasi tentang hewan telantar , tempat penampungan hewan dan juga tentang komunitas pecinta hewan di Bandung. Penulis akan merancang UI/UX yang dapat memeberikan kemudahan serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga diharapkan hasil rancangan dapat berguna dan membantu dalam mengurangi hewan telantar di Bandung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Bedasarkan fenomena latar belakang permasalahan, berikut merupakan Identifikasi masalah :

1. Banyak masyarakat yang bertindak tidak wajar kepada hewan telantar.
2. Adanya Gerakan pribadi untuk menampung hewan-hewan telantar.
3. Masyarakat mengalami hambatan dalam membantu hewan telantar.
4. Kurangnya informasi tentang tempat penampungan hewan telantar dan komunitas pecinta hewan.
5. Perlu adanya perancangan media informasi berbasis teknologi berisi informasi tentang tempat penampungan hewan terlantar dan komunitas pecinta hewan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi tentang hewan telantar di Bandung maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai hewan telantar kepada masyarakat?
2. Bagaimana cara merancang media informasi berbasis teknologi yang efektif agar berguna bagi masyarakat ?

1.3 Ruang Lingkup

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

1. Apa

Perancangan UI/UX aplikasi *mobile* tempat penampungan hewan terlantar di Bandung.

2. Siapa

Perancangan dari UI/UX aplikasi *mobile* ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia khususnya di Bandung yang mencintai binatang namun tidak dapat memelihara hewan terlantar yang berumur 18 tahun sampai 25 tahun.

3. Dimana

Penelitian dan perancangan karya ini dilakukan di kota Bandung.

4. Kapan

Waktu yang diperlukan untuk penelitian dari perancangan UI/UX aplikasi *mobile* ini akan dilaksanakan dari bulan Februari 2020 hingga April 2020 dan untuk perancangan dari karya akan dilakukan dari bulan April 2020 hingga Juli 2020.

5. Bagaimana

Merancang UI/UX aplikasi *mobile* yang informatif untuk masyarakat mengenai tempat penampungan hewan terlantar di Bandung.

1.4 Tujuan

Dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Untuk memberikan informasi tentang tempat penampungan hewan terlantar di Bandung.
2. Untuk memberikan solusi untuk mengurangi jumlah hewan terlantar di Bandung.
3. Untuk merancang aplikasi yang mencakup informasi dengan jelas dan mudah untuk digunakan.

1.5 Metode Penelitian

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

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab antara penulis dengan narasumber secara tatap muk. Wawancara ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan kepada narasumber. Narasumber yang akan saya wawancarai adalah pemilik shelter Jullian Home Foster , Pemilik Rumah Kucing Ciparay Dinas Ketahanan dan Pangan kota Bandung.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah cara untuk mengumpulkan data yang melibatkan beberapa faktor dalam pelaksanaanya, diantaranya adalah peneliti mengkaji langsung fenomena yang sedang terjadi dan atau melihat data dari responden. Observasi yang penulis lakukan adalah mengunjungi tempat penampungan hewan bernama “Rumah Kucing Ciparay” yang terletak di Ciparay , Café “Coffe Truck” yang berlokasi di Jl. PH.H Mustofa no.76 Bandung.

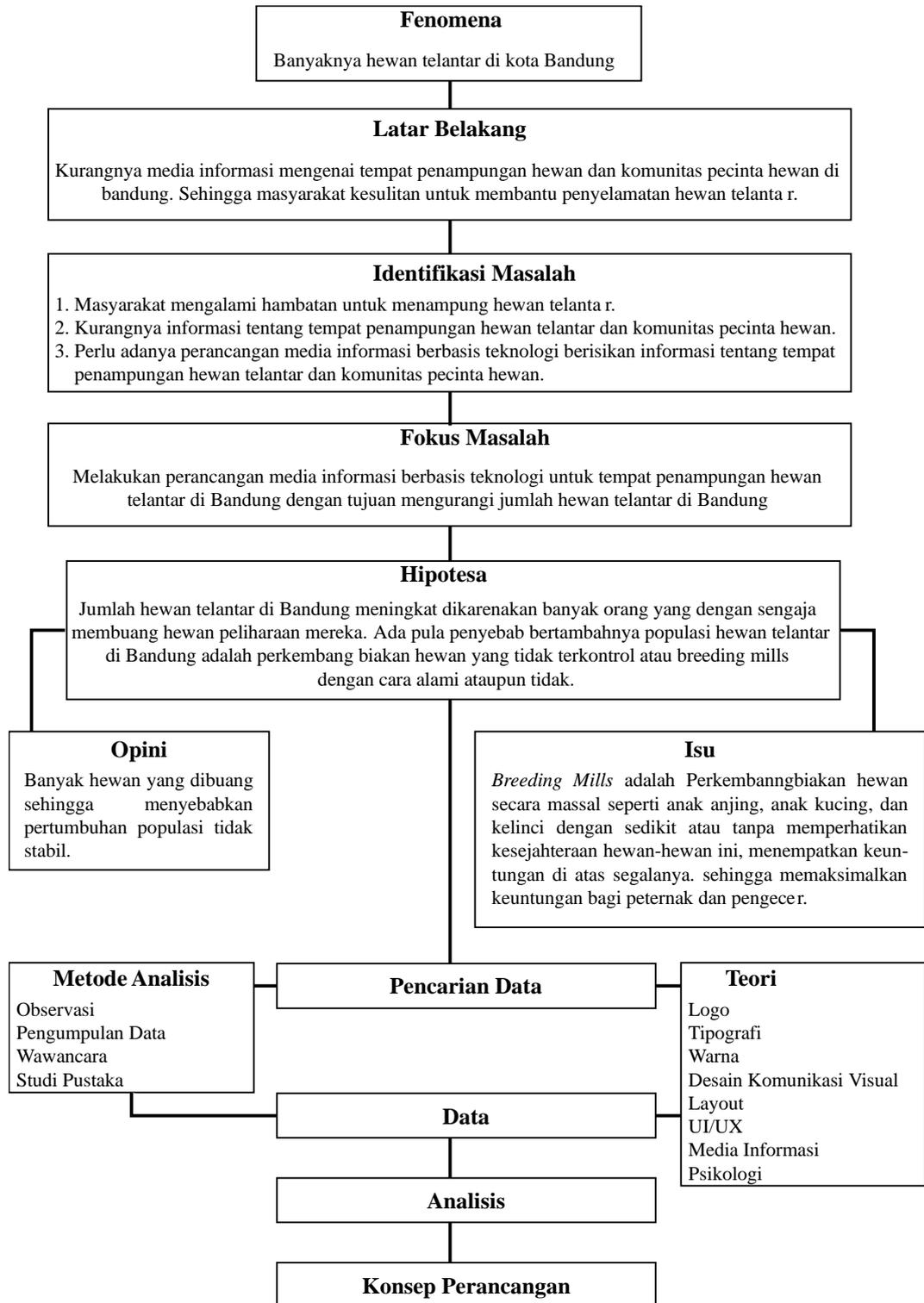
3. Kuisisioner

Kuisisioner atau angket merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti menyebarkan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responen untuk dijawab, yang dijadikan sebagai media pendukung. Penulis sudah menyebarkan kuisisioner dikalangan Mahasiswa Universitas Telkom Bandung. Dan kuisisioner tersebut mendapatkan 101 responden.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara meneliti dari berbagai macam buku, jurnal atau apapun yang bersifat dokumen yang bermanfaat dan berkaitan dengan objek perancangan karya yang datanya dapat digunakan untuk menjadikannya referensi dalam penelitian. Seperti buku : Tipografi Dalam Desain Grafis , Layout dan penerapannya , Metode Penelitian, Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar panduan untuk pemula) , DEKAVE (Desain Komunikasi visual : Penanda Zaman Masyarakat Global , Manajemen warna dan desain.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Sumber pribadi 2020

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran lapotan penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang berhubungan dengan perancangan sebagai pijakan untuk membuat laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses penguraian hasil pencarian data secara tersusun atau structural dan siap untuk diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuisisioner dan konten, analisis visual , analisis matriks, serta proses menarik kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan penguraian konsep dari hasil data yang sudah diperoleh dan sudah dianalisis serta penguraian konse perancangan UI/UX aplikasi mobil yang sudah diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil kesimpulan dan saran yang sudah didapat berdasarkan penelitian dan perancangan yang dilakukan.