

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kucing adalah hewan yang mudah dijumpai dimana saja terutama kota-kota besar, kucing sudah hidup berdampingan dengan manusia bahkan sering dijadikan hewan peliharaan karena tingkahnya yang lucu dan mudah dipelihara. Namun, seiring dengan bertambahnya populasi kucing di Indonesia maka semakin banyak kucing-kucing liar yang tidak mendapatkan perhatian dari masyarakat. Berbagai upaya yang terus dilakukan oleh para pecinta kucing untuk menangani masalah agar kucing liar dapat hidup dengan sejahtera, seperti memberi makan, mengadopsi, atau bahkan mendirikan rumah penampungan untuk kucing liar.

Kucing dapat ditemui pada tempat-tempat yang ramai, salah satunya adalah lingkungan kampus. Namun, pandemi Covid-19 mengakibatkan kegiatan mahasiswa di kampus terbatas karena pembelajaran dilakukan secara daring sehingga kucing liar yang berkeliaran mencari makan pada masyarakat di lingkungan kampus seperti di kantin atau inisiatif dari mahasiswa untuk memberi makan tidak didapatkan lagi. Komunitas pecinta kucing di beberapa kampus akhirnya melakukan *street feeding* serta perawatan kepada kucing liar. Seperti yang dilakukan oleh komunitas pecinta kucing di Universitas Padjadjaran, Universitas Gadjah Mada, Institut Pertanian Bogor, dan Institut Teknologi Bandung. Komunitas tersebut bergerak untuk melakukan *street feeding*, sterilisasi, dan penyelamatan kucing di kampus (Rachman, 2021).

Komunitas pecinta kucing juga ada di Telkom University, Bandung. Namun, diluar dari komunitas tersebut mahasiswa masih kurang peduli dengan keadaan kucing liar, padahal dampak dari mengabaikan kucing juga cukup serius, kucing liar tumbuh dan mencari makan sendiri sehingga jika tidak mendapatkan makanan maka kucing akan kelaparan dan berdampak pada kesehatannya sehingga mudah terserang penyakit. Kucing yang tidak sehat akan menyebarkan berbagai macam penyakit seperti rabies, infeksi

bakteri, penyakit kulit, dan berbagai penyakit menular lainnya kepada manusia (Merisa, 2019).

Kurangnya kepedulian mahasiswa terhadap kucing liar di lingkungan Telkom University maka diperlukan media berupa buku digital untuk masyarakat kampus terutama mahasiswa yang saat ini sudah memulai perkuliahan secara *hybrid* untuk lebih peduli dan sadar terhadap nasib kucing liar yang berada di lingkungan Telkom University.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya dapat disimpulkan menjadi:

1. Kurangnya perhatian mahasiswa terhadap kucing liar di Telkom University.
2. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang cara memperlakukan kucing liar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi digital peduli kucing liar untuk mahasiswa Telkom University.

1.3 Ruang Lingkup

Membahas media alternatif yang akan digunakan untuk menginformasikan tentang cara memperlakukan kucing di Telkom University berdasarkan bidang desain. Dibuat ruang lingkup untuk membatasi permasalahan sehingga penelitian fokus terhadap hal-hal yang menjadi rumusan masalah.

1. Apa

Perancangan buku ilustrasi digital untuk mahasiswa agar lebih peduli dengan kucing liar.

2. Siapa

Mahasiswa Telkom University.

3. Dimana

Penelitian ini dilaksanakan di Bandung, Jawa Barat.

4. Kapan

Penelitian dilaksanakan mulai dari April 2022 sampai Juli 2022.

5. Kenapa

Kucing liar di Telkom University yang kurang mendapatkan perhatian dari mahasiswa.

6. Bagaimana

Merancang media berupa buku digital peduli kucing untuk mahasiswa Telkom University.

1.4 Tujuan Perancangan

Memberikan informasi kepada mahasiswa Telkom University agar lebih sadar dan peduli terhadap kucing liar. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi digital membuat mahasiswa lebih peduli dengan cara mengerti bagaimana memperlakukan kucing liar sehingga kucing-kucing yang ada di lingkungan Telkom University bisa sejahtera.

1.5 Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Moloeng (2007:6) metode pendekatan kualitatif adalah metode untuk memahami secara menyeluruh dengan cara deskripsi hal yang dialami oleh subjek penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan dari pengamatan secara langsung di Telkom University Bandung, studi pustaka, dan wawancara. Menggunakan analisis matriks perbandingan dan analisis visual produk sejenis sebagai acuan perancangan buku digital.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

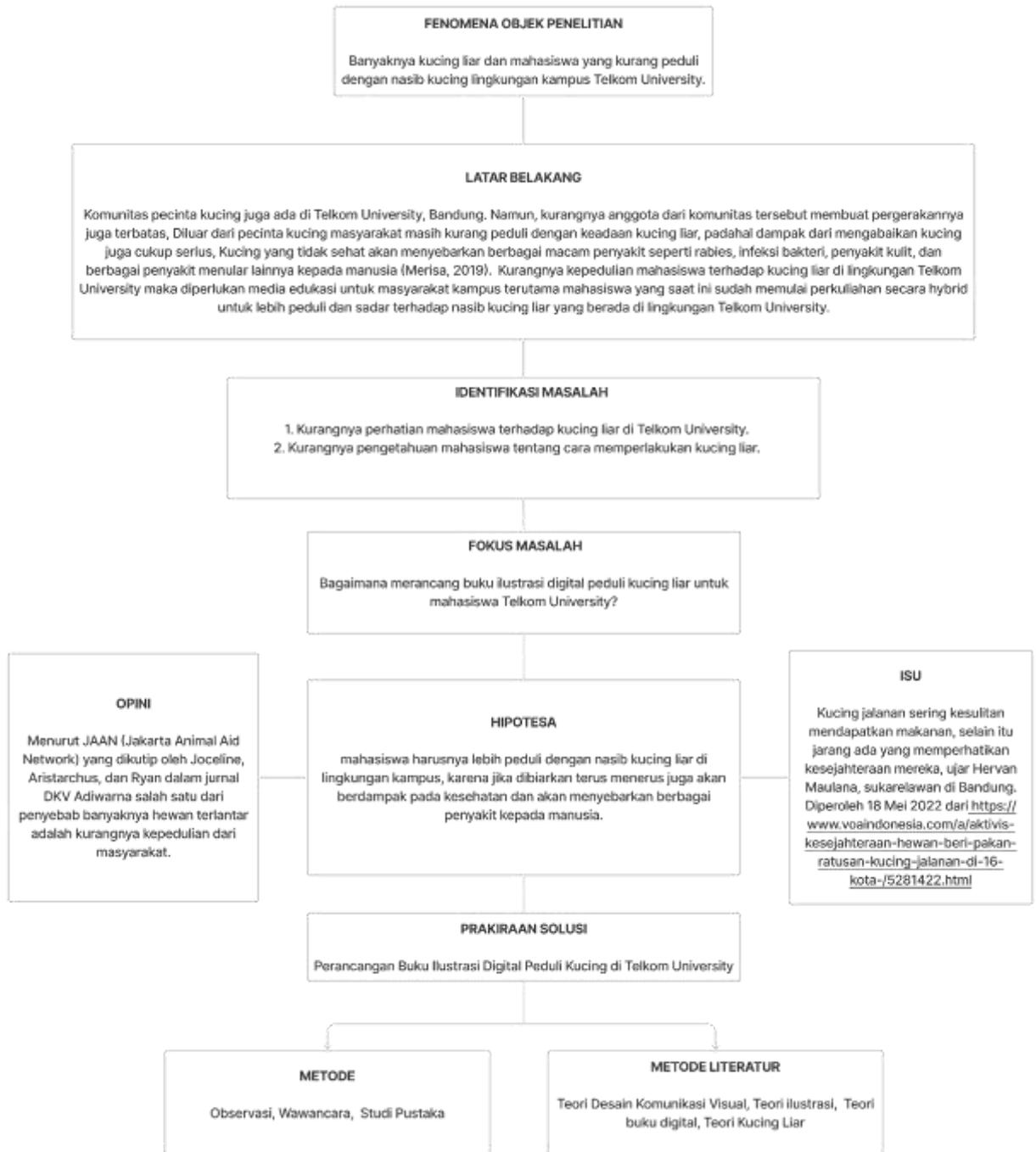
1.6.1 Studi Pustaka

Pada studi pustaka diperoleh beberapa data, data tersebut didapatkan melalui internet dengan beberapa sumber jurnal dan buku. Pada studi pustaka ini dapat diperoleh inspirasi dari beberapa karya seniman yang sudah dikaji.

1.6.2 Observasi Lapangan

- a. Observasi : Berkunjung ke Telkom University Bandung berlokasi di Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat.
- b. Wawancara : Wawancara menggunakan pertanyaan secara lisan kepada narasumber, wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi tanya jawab yang dilakukan oleh dua pihak yakni pewawancara dan narasumber guna mendapatkan data yang dibutuhkan ataupun pendapat mengenai suatu hal. (Kurniawan, 2022). Wawancara ini dilakukan kepada komunitas kucing di Telkom University serta pihak yang bersangkutan dengan kucing liar.
- c. Analisis : Menggunakan analisis matriks perbandingan untuk membandingkan beberapa karya visual terkait buku digital peduli kucing liar.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: A. Magfirah Nugraheni, 2022)

1.8 Pembabakan

Laporan ini memiliki system penulisan berdasarkan panduan buku “Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual” sebagai berikut:

1.8.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan membahas mengenai latar belakang permasalahan, permasalahan yang terbagi menjadi identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian, serta pembabakan.

1.8.2 BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan dan dapat dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

1.8.3 BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEI & ANALISIS

Bab ini berisi mengenai data yang dikumpulkan lalu diolah dan dianalisis sehingga akan mendapatkan kesimpulan-kesimpulan dari data tersebut.

1.8.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep yang digunakan dalam pembuatan buku digital dan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

1.8.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari tujuan penelitian dan saran berupa ide atau solusi dari permasalahan.