

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kucing adalah hewan yang hidup di darat dan dapat menjadi hewan peliharaan maupun hewan yang hidup secara liar. Hewan tersebut juga sering berinteraksi dengan manusia dan merupakan salah satu hewan yang membutuhkan perawatan, seperti *grooming*. *Grooming* merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membersihkan tubuh kucing agar terhindarkan dari banyak penyakit dan lebih bersih. Manfaat yang didapatkan dari *grooming* yaitu menghaluskan bulu, mengatasi masalah kulit, membersihkan bulu-bulu yang mati, dan lainnya. Bulu-bulu kucing yang jarang dibersihkan dapat menyebabkan penyakit, yang beberapa di antaranya bersifat zoonosis.

Zoonosis merupakan sebuah penyakit yang di mana manusia dan hewan dapat saling menularkan. Hewan yang terinfeksi oleh penyakit zoonosis dapat menularkan ke manusia melalui kontak langsung dengan hewan (Soedarto, 2012). Prof. dr. Dante Saksono Harbuwono, seorang Wakil Menteri Kesehatan RI, mengatakan bahwa 60 persen penyakit yang berasal dari binatang merupakan penyakit yang juga menginfeksi manusia, dan 75 persen merupakan infeksi baru (Nurhidayat, 2023).

Sebagian besar masyarakat masih percaya terhadap anggapan bahwa memelihara kucing dapat membuat kemandulan pada perempuan. Bulu kucing yang sehat pada dasarnya tidak berbahaya untuk perempuan. Bulu kucing akan menjadi berbahaya apabila kucing tersebut terinfeksi oleh toksoplasmosis. *Toxoplasma Gondii* adalah sebuah parasit yang menyebabkan terjadinya toksoplasmosis dan terkandung di dalam kotoran kucing yang sudah terinfeksi. Parasit tersebut dapat keluar pada kotoran kucing setelah 2-3 minggu terinfeksi. Penyakit ini juga termasuk ke dalam penyakit yang bersifat zoonosis, di mana manusia dapat tertular toksoplasmosis dari bulu yang sudah dijilati oleh kucing yang terinfeksi. Parasit tersebut dapat membuat perempuan yang

terinfeksi mengalami gangguan pada sistem reproduksi. Keguguran, kematian saat lahir, atau toksoplasmosis kongenital juga dapat terjadi pada ibu hamil yang terinfeksi oleh parasit ini (Asnifatima, 2020).

Penyakit lainnya yang dapat menular yaitu scabies. *Sarcoptes scabiei* atau *Notoedres cati* adalah tungau yang menyebabkan penyakit kulit ini dan juga bersifat zoonosis. kucing yang terkena scabies akan mengalami beberapa gejala seperti penurunan kondisi tubuh, terjadinya reaksi alergi, dan peningkatan jumlah leukosit pada tubuh (Fatma, Prihastuti, Yessica, Wisesa, & Fadli, 2021).

Maka dari itu, kebersihan kucing peliharaan merupakan salah satu hal yang harus dijaga, agar pemilik kucing juga tidak terkena penyakit. Hal yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga kebersihan kucing peliharaan yaitu dengan cara *grooming*. Tetapi, perawatan kucing juga membutuhkan waktu yang cukup banyak.

Berdasarkan data yang ditulis di situs ppid.bandung.go.id, pada tahun 2019, Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja Kota Bandung adalah 65,98 persen, berarti dari 100 penduduk usia 15 tahun ke atas, terdapat 66 orang yang termasuk angkatan kerja. Kemudian, data yang tercatat pada situs bandungkota.bps.go.id, pada Agustus 2021, jumlah angkatan kerja mengalami peningkatan menjadi sebesar 65,31 persen. Kemudian pada Agustus 2022, TPAK Kota Bandung naik menjadi 66,15 persen (BPS, 2022).

Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) Kota Bandung mengatakan bahwa pada tahun 2022, populasi kucing di Kota Bandung menyentuh angka dua puluh lima ribu ekor kucing, dan sekitar lima belas ribu ekor lainnya bukan merupakan kucing peliharaan yang hidup di daerah pemukiman, pasar tradisional, dan lainnya (Saputra, 2022). Dari angka tersebut, sekitar sepuluh ribu ekor kucing merupakan kucing peliharaan.

Dari data pada tahun 2022 tersebut, dapat disimpulkan bahwa kucing peliharaan di Kota Bandung adalah hewan peliharaan yang pemiliknya merupakan angkatan kerja. Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang

(Perppu) Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjelaskan bahwa sehari berjumlah 7 jam untuk 6 hari kerja, atau sama dengan 40 jam kerja dalam seminggu dan 1 hari libur. Selain itu, sehari berjumlah 8 jam untuk 5 hari kerja, atau sama dengan 40 jam kerja dalam seminggu dan 2 hari libur.

Jam kerja tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing perusahaan. Meskipun begitu, ada jam kerja tambahan di luar jam kerja yang menjadi aturan perusahaan atau sering disebut sebagai lembur. Jam kerja tersebut dapat membuat waktu untuk bermain bersama kucing peliharaan menjadi berkurang, dan kucing peliharaan menjadi kurang terawat.

Perkembangan teknologi pada saat ini memudahkan semua orang untuk mengerjakan pekerjaan dengan cara *multi tasking*. *Multi tasking* adalah suatu kegiatan di mana seseorang mengerjakan lebih dari satu pekerjaan di waktu yang sama. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi. Aplikasi dapat membantu seseorang untuk memesan suatu produk atau jasa lalu hanya perlu menunggunya untuk sampai ke rumah.

Oleh karena itu, usaha yang dapat dilakukan dengan keilmuan desain grafis di era digital ini, perancangan User Interface aplikasi adalah suatu solusi yang dapat membantu memecahkan masalah tersebut. Peluang teknologi dapat membantu kehidupan sehari-hari untuk mempermudah kegiatan. Dengan membuat media informasi tersebut menjadi interaktif dan informatif, diharapkan pengguna dapat merasa terbantu untuk merawat kucingnya dengan bantuan tenaga ahli profesional.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penjelasan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya waktu untuk mengurus kucing.
2. Kurangnya pengetahuan akan merawat kesehatan bulu dan kulit kucing.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan dari identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Perancangan media ini dapat mempermudah pemilik kucing untuk dapat merawat kucingnya.
2. Media ini dapat menjadi sarana untuk memberikan informasi terkait kesehatan bulu dan kulit kucing.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang ditentukan dalam perancangan dan pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Apa (*what*)

Perawatan kucing merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh pemilik kucing agar kucing peliharaan menjadi sehat dan juga terawat.

2. Siapa (*who*)

Perancangan ini dikhususkan untuk masyarakat yang mempunyai kucing peliharaan, khususnya perempuan dan laki-laki yang berusia 24-29 tahun.

3. Di mana (*where*)

Perancangan ini akan dilaksanakan di Kota Bandung.

4. Kapan (*when*)

Pengumpulan data ini dilakukan sejak Februari-Juni 2023.

5. Kenapa (*why*)

Kurangnya media yang dibutuhkan untuk menemukan jasa *home service* perawatan kucing peliharaan di Kota Bandung.

6. Bagaimana (*how*)

Merancang media informasi untuk masyarakat yang membutuhkan jasa *home service* perawatan kucing peliharaan di Kota Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang didapatkan dari fenomena tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu merancang *User Interface* aplikasi yang tepat agar dapat membantu pemilik kucing untuk melakukan perawatan kucingnya di rumah.

1.5 Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini menentukan data dengan metode kualitatif. Menurut Saryono (2010), metode penelitian kualitatif merupakan sebuah metode yang tidak dapat menjelaskan, menilai, atau memvisualisasikan sebuah kualitas dari pengaruh sosial menggunakan pendekatan metode kuantitatif, sehingga metode kualitatif digunakan untuk menemukan, menyelidiki, memvisualisasikan, dan menjelaskannya. Cara pengumpulan data yang digunakan untuk metode kualitatif adalah mengobservasi objek penelitian di lapangan, melakukan wawancara dengan ahli atau pihak terkait, dan mencari studi pustaka seperti jurnal atau buku.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas lapangan dengan mengamati lingkungan dan perilaku masyarakat sekitar yang merawat kucing peliharaan di rumah.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mewawancarai ahli yaitu dokter hewan yang sesuai dengan topik penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan.

3. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari data dan teori dari jurnal, *website*, atau buku yang dibutuhkan untuk kebutuhan penelitian agar mendapat data yang tepat.

1.5.2 Analisis Data

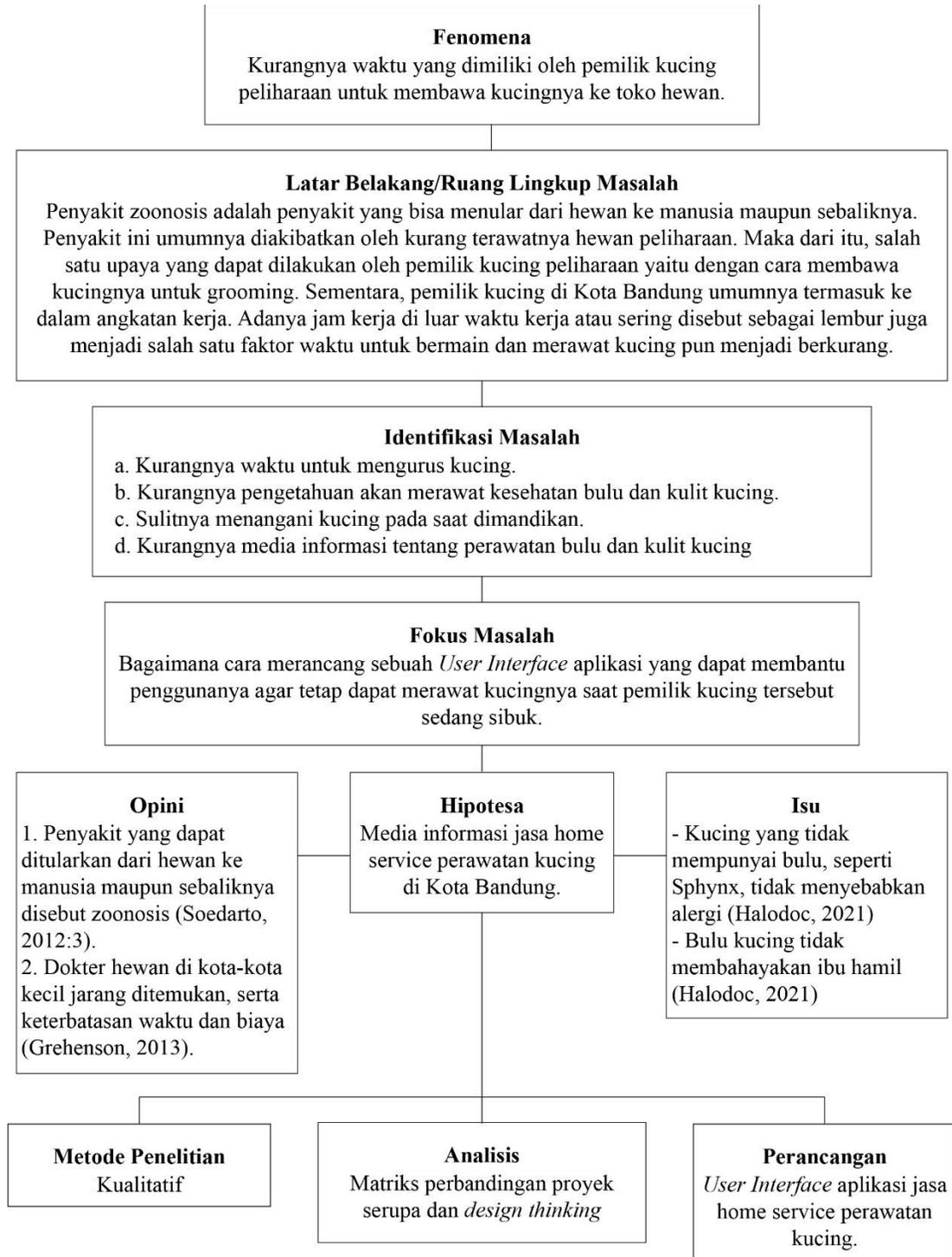
1. Analisis Deskriptif

Penelitian deskriptif menjelaskan dengan cara menjabarkan suatu kejadian yang ada, baik alami maupun buatan manusia. Kejadian tersebut meliputi kegiatan, hubungan, perilaku, perubahan, kemiripan, dan disimilaritas antara satu kejadian dengan kejadian yang lainnya (Sukmadinata, 2016).

2. Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis

Metode analisis matriks dilakukan dengan cara membandingkan proyek yang serupa. Objek visual yang disejajarkan dan dinilai dengan menggunakan suatu tolak ukur yang sama akan dapat dilihat disimilaritasnya, yang kemudian dapat memunculkan gradasi (Soewardikoen, 2013).

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang dari masalah yang diambil, permasalahan yang berisi identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup yang terdiri dari apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana, tujuan dari penelitian tersebut, cara pengumpulan data yang terdiri dari studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner, metode analisis data yang terdiri dari analisis matriks perbandingan proyek serupa dan analisis SWOT, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang pemaparan dan penjabaran tentang teori-teori dari para ahli yang mendukung penelitian, bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuesioner, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi tentang penjelasan konsep perancangan, yang terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual. Bab ini juga berisi tentang konsep bisnis atau konsep *marketing communication* yang akan digunakan. bab ini juga berisi tentang hasil perancangannya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari keseluruhan topik yang dibahas di dalam laporan ini, serta menjelaskan tentang saran-saran dari pihak terkait yang membangun untuk penulis.