

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan terpopuler di dunia untuk dipelihara. Kucing yang dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi hanyalah kucing yang memiliki garis keturunan yang tercatat secara resmi sebagai kucing trah atau galur murni (*pure blood*), seperti angora persia, manx, sphinx, siam. Kucing ras seperti ini hanya ada 1% dari seluruh populasi kucing di dunia. Sisanya, kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung mendominasi populasi kucing di dunia. Karena populasi ras kucing campuran mendominasi, kita sering mendapati kucing liar yang berada di jalanan. Kucing-kucing dengan ras ini bisa disebut juga sebagai “Kucing Jalanan”. Kucing-kucing seperti ini mengurus diri mereka sendiri, dari mencari makan hingga tempat tinggal. Maka dari itu, kucing jalanan biasanya tidak terurus, terlihat dekil, dan lusuh.

Menurut Somali (2018) dalam (Diyanti & Oktaviana, 2020), bertambahnya kucing terlantar ini diakibatkan oleh tingginya minat masyarakat untuk memelihara kucing, namun tidak disertai dengan komitmen untuk memeliharanya dalam jangka panjang. Beberapa dari keluarga pemilik hewan peliharaan cenderung bosan setelah beberapa tahun, tidak ingin merasa kesulitan saat merawat hewan yang sakit yang berujung membuangnya atau menemukannya di *shelter*. Kemudian diperparah dengan munculnya peternak atau pengembang biak kucing yang semakin membuat meningkatnya populasi. Kondisi ini memicu respon negatif dari masyarakat karena kucing dianggap sebagai hama dan perusak lingkungan. Masyarakat pun menjadi semakin resah dengan kekhawatiran akan penyebaran penyakit dari kucing yang terlantar.

Namun, respon negatif yang muncul dari masyarakat ini dapat benar-benar terjadi. Karena kucing jalanan sudah overpopulasi, dan menjadi pengganggu bagi manusia bahkan dapat menjadi predator yang dapat merusak ekosistem, seperti sering mengeluarkan suara berisik di malam hari, buang air sembarangan, mencuri makanan, hingga memangsa ternak. Tidak hanya sebagai pengganggu ekosistem saja, akan tetapi kucing jalanan yang menjadi hama juga dapat menyebarkan beberapa penyakit berbahaya untuk manusia. Menurut Nair,

(2023) dalam surat kabar yang dimuat oleh The University of Arizona Agriculture, Life & Veterinary Sciences & Cooperative Extension, kucing dapat membawa berbagai penyakit seperti infeksi bakteri melalui campuran air liur, cakaran dan kutu yang dapat menyebabkan demam ringan. Kucing dapat menjadi pembawa tungau atau kutu hingga infeksi jamur (kurap) yang menyebabkan gatal. Infeksi protozoa juga dapat menular kepada manusia yang akan menyebabkan diare hingga muntah-muntah. Terakhir, ini adalah virus yang sangat mematikan yaitu rabies dapat menyebabkan kematian.

Karenanya, kucing jalanan ini hanya dipandang sebelah mata oleh masyarakat. bukan hanya terlihat jelek, dekil, dan lusuh. Mereka dianggap menjijikkan karena mencari makan di tempat sampah dan memakan makanan sisa, dianggap sebagai hama dan pembawa penyakit. Tidak sedikit pula mereka mendapatkan perlakuan tidak baik dari orang-orang. Dipukul, disiram ataupun dibuang menjadi hal lumrah bagi kucing jalanan. Begitu pula dengan yang telah dijelaskan oleh Kirana (2022) dalam *Asia For Animal Coalition*, Indonesia menduduki peringkat pertama dengan konten penyiksaan hewan tak bersalah di dunia. Konten tentang penyiksaan dari foto hingga video penyiksaan hewan tak bersalah ini didapati setiap hari. Laporan terkait anjing yang dibuang pemiliknya, satwa liar yang dikuliti hidup-hidup, maupun kucing jalanan yang paling sering mendapatkan perlakuan kejam.

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, membutuhkan media animasi sebagai media penyampai informasi. *World Wide Fund for Nature* dan *Asia For Animal Coalition* yang menggunakan media digital seperti *website*, poster, hingga animasi untuk memberikan *awareness* dan edukasi kepada masyarakat agar mereka lebih mudah untuk mengakses dan mengetahui bagaimana cara membantu hewan liar yang sedang mengalami kesulitan.

Penulis menggunakan animasi sebagai media utama agar masyarakat lebih mudah memahami isi dari ajakan ini, terutama pada remaja. Utami (2011) menyebutkan, animasi menjadi media yang mudah untuk dipahami dan memperkuat motivasi bagi anak-anak hingga remaja. Pada masa ini animasi sebagai salah satu media yang memiliki keunggulan dari biaya dan tidak memerlukan keahlian tinggi. Animasi juga menjadi sarana untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada penonton atas informasi yang diberikan.

Di rentang usia remaja, mereka lebih menyukai media animasi. Animasi ini pun bertujuan untuk membantu komunitas pecinta hewan dalam mengajak masyarakat agar menyayangi kucing jalanan dan memperlakukannya seperti makhluk hidup seutuhnya. Di dalam animasi, perancangan karakter sangat penting dan peneliti akan merancang karakter yang memiliki personalitas, kebiasaan, dan tujuan hidup. Perancangan karakter ini dibuat bertujuan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kucing jalanan dengan membantu mensterilisasi, memberi makan, dan tempat perlindungan agar karakter yang dibuat menghasilkan rancangan karakter yang menarik dan orisinal, tahapan-tahapan inilah yang harus dipersiapkan secara matang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa identifikasi masalah, di antaranya adalah:

1. Kucing jalanan tidak terurus, menyebabkan kucing jalanan kekurangan makanan, tempat tinggal, overpopulasi, dan banyaknya kekerasan yang terjadi kepada kucing jalanan.
2. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap kucing jalanan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, maka bisa dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara mengupayakan kepedulian masyarakat terutama remaja untuk lebih peduli terhadap kucing agar mereka tidak kekurangan makanan, tempat tinggal, dan overpopulasi dengan menggunakan animasi?
2. Bagaimana perancangan karakter yang merepresentasikan kepedulian masyarakat terhadap kucing jalanan?

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Apa**

Perancangan Karakter untuk animasi 2D Sebagai Upaya Meningkatkan Kepedulian Remaja Terhadap Kucing Jalanan Kapan

### **1.4.2 Kapan**

Latar waktu yang menjadi acuan pada penggambaran visualisasi karakter dari animasi 2D ini adalah pada Januari 2023 hingga Agustus 2023, selama masa akademik mahasiswa.

### **1.4.3 Di mana**

Visualisasi yang sesuai dengan keadaan dari kurangnya kepedulian terhadap kucing jalanan, di Bandung

### **1.4.4 Siapa**

*Audiences* yang menjadi target utama dari penelitian ini difokuskan untuk usia remaja, namun dapat dimanfaatkan oleh seluruh kalangan Masyarakat.

### **1.4.5 Bagaimana**

Perancangan Karakter untuk animasi 2D Sebagai Upaya Meningkatkan Kepedulian Remaja Terhadap Kucing Jalanan, mulai dari kepribadian, bentuk, sifat dan personality dengan referensi data wawancara dan observasi.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara mengedukasi dan mengupayakan masyarakat terutama remaja untuk lebih peduli terhadap kucing jalanan agar mereka tidak kekurangan makanan, kekurangan tempat tinggal, dan tidak semakin bertambah populasinya.
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan karakter untuk mengajak masyarakat agar lebih peduli dan menyejahterakan kucing jalanan.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Secara Umum:
  - a. Mengetahui bagaimana kondisi kehidupan dari kucing jalanan dan dampak dari kucing jalanan yang terlantar
  - b. Memberikan pemahaman bagi masyarakat bahwa kucing jalanan pun makhluk hidup dan mereka membutuhkan bantuan dari manusia.
2. Secara Khusus:

- a. Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam membuat perancangan karakter.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

Pada perancangan karakter ini, perancang akan melakukan penelitian dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus menjadi metode penelitian untuk mendapatkan data mengenai dampak dari kekerasan yang terjadi terhadap kucing jalanan.

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka dijadikan sebagai metode untuk pengumpulan data serta mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan fenomena dan jobdesk yang bersumber dari buku, jurnal, serta artikel ilmiah. Studi pustaka yang penulis kaji merupakan apa itu kucing, street feeding dan sterilisasi, serta teori yang berhubungan dengan perancangan karakter.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data setelah studi pustaka. Penulis akan mewawancarai kepada tempat penampungan kucing yang mengurus berbagai kucing jalanan atau kucing yang terlantar. Penulis melakukan wawancara terstruktur, yaitu penulis akan membuat pertanyaan terlebih dahulu sebelum melakukan wawancara terhadap narasumber.

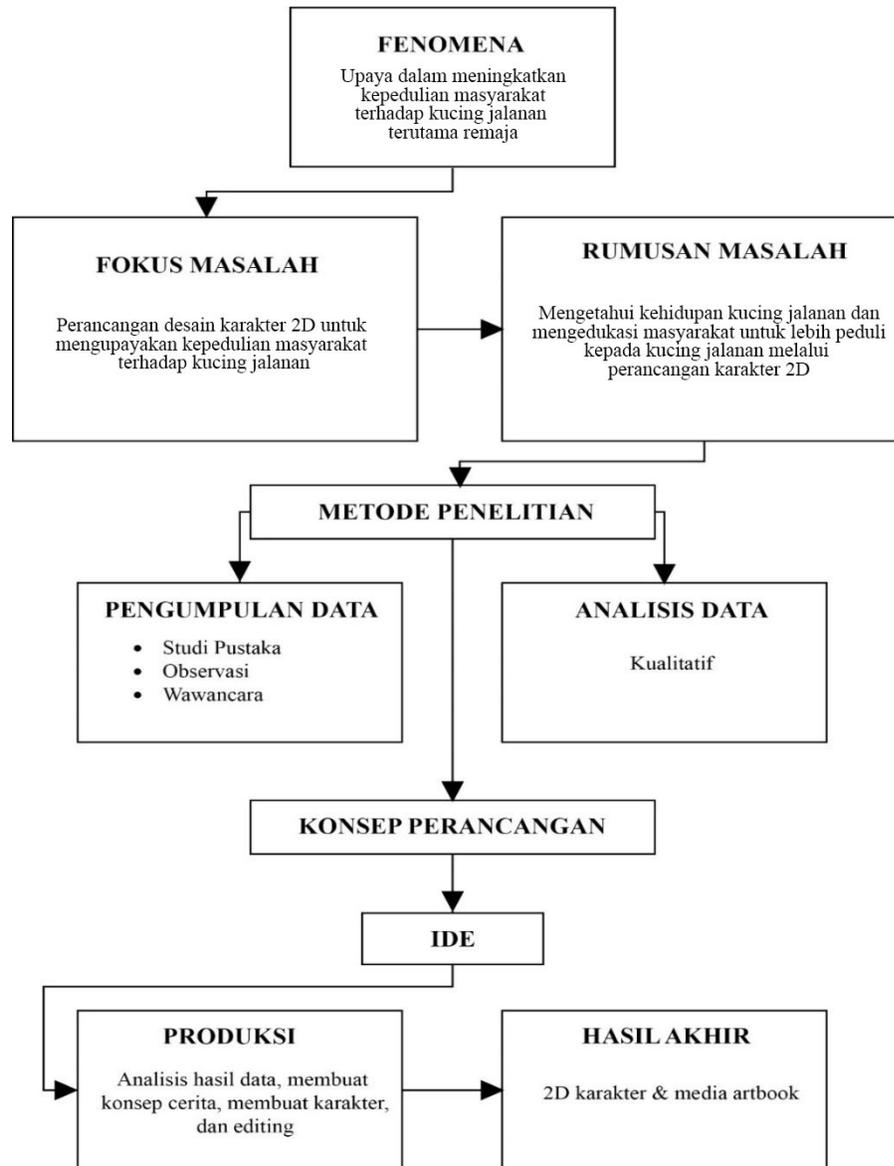
#### **3. Observasi**

Untuk melengkapinya, penulis akan melakukan metode pengumpulan, yaitu observasi. Penulis melakukan observasi terhadap tampilan fisik dari tokoh utama dalam animasi 2D ini, observasi tentang bagaimana seekor kucing jalanan berperilaku dan berpenampilan seperti apa nantinya. Observasi akan penulis lakukan melalui film animasi, google, youtube, dan media sosial lainnya.

### **1.7.2 Analisis Data**

Setelah seluruh data yang dibutuhkan telah terkumpul, selanjutnya penulis akan melakukan analisis terhadap data tersebut. Analisis pada data tersebut dilakukan dengan mengambil kesimpulan dari data-data yang sudah dikumpulkan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

## 1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan:

Berisikan latar belakang mengenai ras dari kucing dan bagaimana kehidupan dari kucing jalanan. Identifikasi masalah mengenai banyaknya populasi kucing jalanan dan reaksi masyarakat terhadap kucing jalanan. Rumusan masalahnya adalah bagaimana kehidupan yang dialami oleh kucing jalanan dan bagaimana perancangan karakter yang tepat agar masyarakat lebih peduli terhadap kucing jalanan. Ruang lingkup yang diambil adalah seputar kucing jalanan. Tujuan dari

perancangan ini agar masyarakat mengetahui bagaimana kehidupan maupun kondisi dan lebih peduli terhadap kucing jalanan. Manfaat dari perancangan ini memberikan kita pemahaman apa yang terjadi jika kucing jalanan terlantar dan hewan juga tetap butuh bantuan dari tangan manusia. Metodologi penelitian akan dilakukan dengan metode kualitatif. Kerangka penelitian, dan pembabakan.

## BAB II Landasan Teori:

Berisikan mengenai penjabaran tentang kucing, kekerasan yang terjadi kepada hewan, dan beserta landasan teori yang berkaitan dengan penelitian seperti definisi sosial media dan perancangan karakter.

## BAB III Data Penelitian:

Berisikan kumpulan data yang telah penulis kumpulkan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan mewawancarai narasumber, juga melakukan analisis pada karya sejenis.

## BAB IV Pembahasan:

Berisikan penjabaran mengenai perancangan karakter juga berisi hasil dari perancangan karakter yang menceritakan seorang penyayang kucing yang memperlihatkan bagaimana dampak dari kekerasan terhadap kucing jalanan yang didasarkan dengan penelitian serta analisis.

## BAB V Kesimpulan dan Saran:

Berisikan kesimpulan serta saran yang dibuat oleh perancang