

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing dalam bahasa latin adalah *Felis silvestris catus*, sejenis karnivora. Kucing merupakan hewan yang banyak dipilih orang sebagai hewan peliharaan khususnya di Indonesia. Pada tahun 27 Februari 2021, Rakuten Insight melakukan survei online mengenai hewan yang paling banyak dipelihara di Asia. Survei ini melibatkan 97.000 responden menunjukkan bahwa Indonesia memiliki populasi kucing terbesar di Asia, menempati urutan pertama dengan 47% dari total pemilik kucing dengan kucing yang dipelihara di beberapa negara Asia lainnya, baik yang bersertifikat maupun yang tidak memiliki sertifikat kepemilikan.

Tempat tinggal kucing sangat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatannya. Undang-undang di Indonesia, seperti Pasal 66 ayat 2 huruf c UU 18/2009, menekankan perlunya perlindungan dan perawatan hewan peliharaan, termasuk kucing, untuk memastikan kebebasan mereka dari rasa lapar, sakit, dan penyalahgunaan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada 28 Februari 2024, Dari Klinik Hewan Royal Purple Pet, di Bojongsoang, Bandung. Dokter Arvia mengatakan beberapa pemilik memberikan obat manusia seperti parasetamol kepada kucing mereka ketika mengalami demam, yang justru memperparah kondisi kesehatan hewan tersebut. Selain itu, dari Orei Animal Pet Care di Margasari, Bandung. Dokter Gilang mengatakan ada kasus kucing yang mengalami gangguan pencernaan akibat konsumsi makanan manusia, seperti nasi dengan ikan, karena pemiliknya menganggap bahwa kucing membutuhkan karbohidrat yang banyak, padahal kenyataannya kucing merupakan karnivora sejati.

Edukasi tentang pemilihan makanan kucing masih kurang dan umumnya baru dilakukan melalui kegiatan tahunan, media sosial, situs web dan juga dokter hewan. Pentingnya edukasi ini disadari oleh beberapa dokter hewan yang menyarankan agar

edukasi tentang makanan kucing dimulai sejak usia dini. Selain orang dewasa, anak-anak merupakan salah satu orang yang dekat dengan kucing, melihat kedekatan antara anak dengan kucing, ia menjadi salah satu yang terlibat dalam pemberian makan, terlihat dari hasil survei dan kuesioner pada beberapa siswa SD usia 7-12 tahun di Bojongsong. Mereka pernah memberikan makanan kucing antara lain berupa sosis/nugget, susu sapi, nasi dengan ikan, tulang ikan, Nasi Goreng, tulang ayam, ice cream coklat, roti bakar, susu coklat, susu sapi, dan sedikit dari mereka pernah memberi *dry food cat*. Masih banyak anak-anak yang kurang memahami makanan yang aman bagi kucing. Kurangnya pengetahuan mereka tentang makanan yang aman bagi kucing dapat membahayakan kesehatan hewan peliharaan mereka.

Menurut Desmita (2013:156), seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, maka dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis. Dalam Teori Piaget, Tahapan Perkembangan Kognitif Anak dipaparkan bahwa Usia 7-11 tahun memasuki Tahap Operasional Konkret, ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget menganggap tahap konkret sebagai titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak, karena menandai awal pemikiran logis. Sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Anak dapat memecahkan masalah secara logis, namun belum dapat berpikir secara abstrak atau hipotesis.

Kaitannya dengan pembelajaran, kecenderungan anak dalam bermain menjadikan salah satu media edukatif yang bisa digunakan ialah *game*, dimana edukasi menggunakan *game* lebih menyenangkan dan interaktif. Anak usia dini sangat terkait dengan pembelajaran yang dikemas di dalam permainan. Khususnya pada anak-anak, *game* edukasi digital memberi kesempatan untuk mengalami representasi virtual dan lingkungan kreatif (Edwards, 2013).

Definisi *Video game* adalah *game* yang dimediasi oleh komputer ke dalam perangkat keras baik perangkat keras tersebut berukuran kecil maupun besar (Ernest Adam, 2010:15). Tahapan awal pembuatan *video game* berada pada tahap

Pre-Production yaitu dalam sebuah *game design document* (GDD) dan *flowchart game*. Menurut Adams, Ernest (2010:54), *game design document* adalah kumpulan dokumen – dokumen yang digunakan *game designer* untuk menginformasikan mengenai *game* yang didesain, proses ini mengubah ide yang tadinya abstrak menjadi rencana tertulis.

Dari pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa GDD merupakan solusi untuk *Video Game* 2D sebagai media yang *immersive* dan menyenangkan dalam edukasi pada anak tentang pemilihan makanan pada kucing. Selain itu belum adanya GDD untuk *video game* tentang pemilihan makanan pada kucing yang menjadi landasan dalam pengambilan topik perancangan Tugas Akhir ini. Dengan membuat GDD diperlukan data-data dari wawancara, survei, kuesioner, dan studi pustaka sebagai pengetahuan dasar untuk memahami dan mendalami fenomena di atas. Dengan dibuatnya perancangan GDD untuk *video game* ini dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga, dapat membantu anak khususnya anak sekolah dasar umur 7-12 tahun dalam memahami bagaimana berperilaku terhadap kucing peliharaannya, serta mengajarkan pentingnya perilaku yang bertanggung jawab.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- Terdapat kasus-kasus kucing sakit yang disebabkan karena salah dalam pemberian makan termasuk oleh anak-anak.
- Kurangnya pengetahuan dan sumber informasi tentang makanan manusia yang tidak boleh diberikan untuk kucing pada anak anak.
- Belum adanya GDD untuk *video game* 2D yang membahas tentang edukasi pemilihan makanan kucing.

1.2.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi dan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi tentang pemilihan makanan untuk kucing melalui media *game* ?
2. Bagaimana merancang GDD pada *game* edukasi tentang pemilihan makanan kucing untuk anak usia 7-12 tahun?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Apa**
Perancangan GDD pada video *game* 2D sebagai media edukasi tentang pemilihan makanan kucing.
- **Mengapa**
Perancangan melalui GDD ini dilakukan agar anak-anak yang tidak mengetahui menjadi tahu tentang makanan manusia apa saja yang boleh dan tidak boleh dikonsumsi kucing.
- **Siapa**
Target perancangan GDD ini adalah anak usia 7-12 tahun yang belum mengetahui tentang makanan manusia yang boleh dan tidak boleh dikonsumsi kucing.
- **Di mana**
Pengumpulan data untuk perancangan ini berlokasi di klinik dokter hewan Kota Bandung, dan Kabupaten Bandung serta SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkolot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis di Kecamatan Bojongsoang.
- **Kapan**
Adapun seluruh proses penelitian ini dilakukan pada 08 Februari - 24 April 2024.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini yakni ini sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana menyampaikan informasi tentang pemilihan makanan untuk kucing melalui media *game*
2. Untuk dapat mengetahui perancangan GDD pada *game* edukasi tentang pemilihan makanan kucing untuk anak usia 7-12 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara Teoritis, manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan untuk mahasiswa di bidang manapun khususnya di bidang desain komunikasi visual peminatan Multimedia *Game* dalam berkarya. Kemudian, adapun hasil dari karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan saran kepada penulis, khususnya dalam merancang GDD pada *game* edukasi tentang pemilihan makanan kucing untuk anak usia 7-12 tahun.

b. Secara Praktis

Secara Praktis, manfaat dari perancangan Tugas Akhir yang berupa GDD ini bagi penulis yakni dapat menambah wawasan tentang makanan manusia yang boleh dan tidak boleh dikonsumsi kucing sebagai acuan data dibuatnya perancangan karya GDD. Adapun bagi khalayak sasaran, manfaat dari perancangan ini dapat menjadi media edukasi tentang pemilihan makanan kucing. sehingga nantinya anak sekolah dasar dapat mengetahui makanan manusia yang boleh dan tidak boleh dikonsumsi kucing

1.6 Pengumpulan dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Lapangan

Dalam pengumpulan data untuk perancangan ini, akan dilakukan kegiatan beberapa metode

- Wawancara

Pada tahapan ini dilakukan sesi wawancara semi terstruktur dengan beberapa narasumber sebagai berikut :

1. Dokter Arvia dari Royal Purple Vet di Jalan Bojongsoang, Kabupaten Bandung pada tanggal 28 Februari 2024, pukul 11.30 WIB.
2. Dokter Gilang dari Orei Animal Care di Jalan Margacinta, Kabupaten Bandung, pada tanggal 28 Februari 2024, pukul 13.15 WIB.
3. Dokter Rifaati Hanifa dari Nomi Petcare di Jalan Sejahtera, Pasteur, Kota Bandung pada tanggal 7 Maret 2024, pukul 19.30 WIB.
4. Dokter Anastasya dari JUI Housecall Vet kota Bandung, pada tanggal 9 Maret 2024, pukul 16.00 WIB.
5. Dokter Dahlia Yulianti dari Vit VetPetcare di Kopo, pada tanggal 10 Maret 2024, pukul 12.30 WIB
6. Cindy dari Cat Shelter pada tanggal 6 Maret 2024, pukul 20.00 WIB

- Survei

Metode survei dilakukan pada anak SD. Yang berasal dari SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkolot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis di Kecamatan Bojongsoang pada usia 7-12 tahun, untuk dapat mengetahui makanan

apa saja yang mereka beri kepada kucing, juga konsep cerita *game* seperti apa yang menarik bagi mereka dengan menggunakan pertanyaan terbuka.

- **Kuesioner**

Metode kuesioner dilakukan pada anak SD yang berasal dari SD Al Maburr, SD lengkong, SD cipagalo, SD sukabirus, dan SD Dayeuhkolot, pada usia 7-12 tahun. Untuk dapat mengetahui makanan apa saja yang mereka beri kepada kucing, juga konsep cerita *game* seperti apa yang menarik bagi mereka dengan menggunakan pertanyaan tertutup.

b. Kepustakaan

Adapun cara pengumpulan data yang lain yakni menggunakan studi pustaka dengan melakukan pencarian teori maupun uraian dari seseorang melalui web, buku, dan artikel yang relevan dengan topik perancangan tugas akhir ini.

1.6.2 Analisis Data

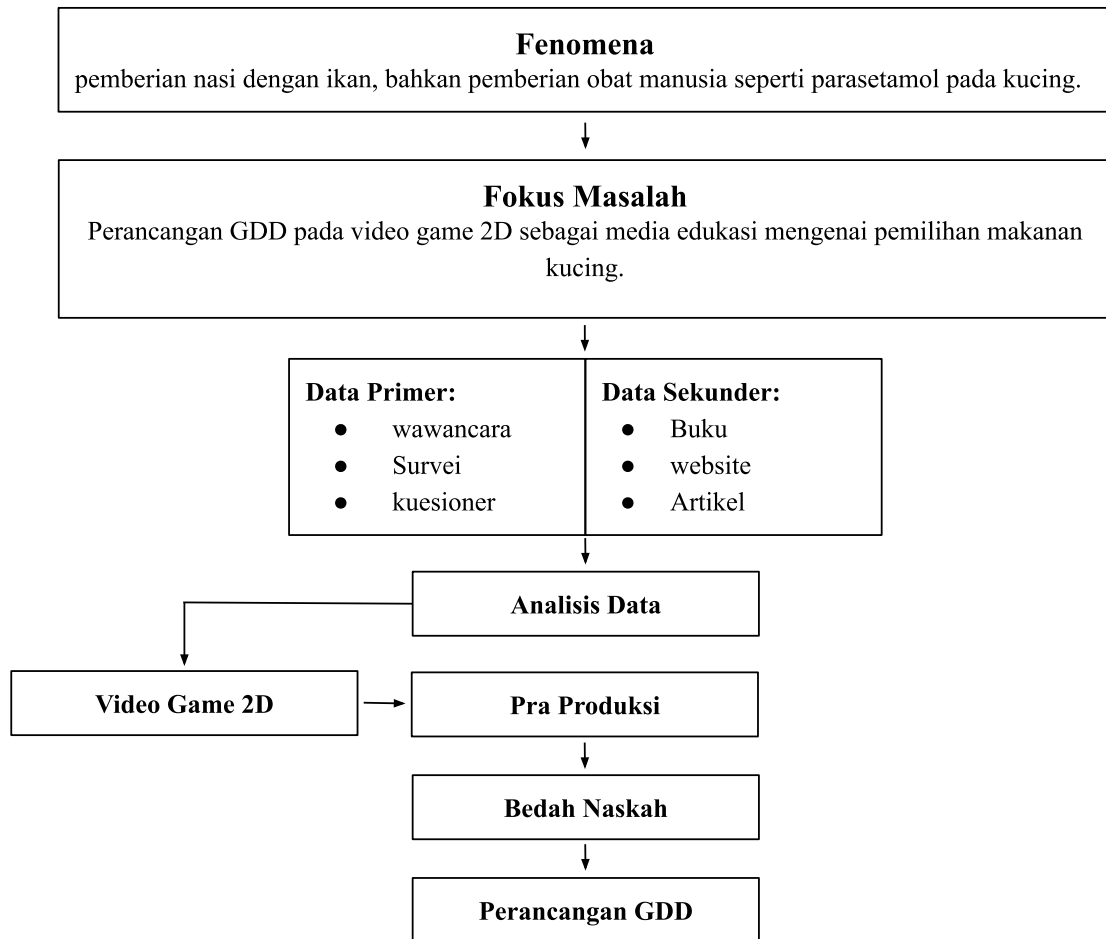
a. Metode Analisis Data

Pada analisis data menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan data wawancara, survei, kuisisioner, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang kemudian dipahami dan diolah sehingga tercipta suatu kesimpulan yang nantinya dapat menunjang proses pengerjaan tugas akhir.

b. Instrumen Analisis Data

Instrumen atau alat pendukung dalam pengerjaan perancangan GDD ini yakni Laptop, Tablet, Buku, Handphone, dan lain-lain.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber : Aulia Rahmawardani, 2024

1.8 Pembabakan

A. BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang dan identifikasi masalah yaitu kesehatan kucing, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis dan kerangka berpikir dalam perancangan *game design document* pada *game* edukasi tentang makanan kucing.

B. BAB II Landasan Teori

Di bab landasan teori menjabarkan mengenai dasar-dasar teori sebagai materi yang relevan dalam penelitian, antara lain teori tentang *game platformer*, *game* desain, *game designer*, tahapan *game development*, *game design document*, jenis-jenis *game design document*, dan komponen dalam *game design document*.

C. BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini berisi uraian data yang dikumpulkan mencakup data serta analisis dari wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan data analisis karya sejenis yang menjadi referensi untuk perancangan karya.

D. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan uraian konsep karya yang akan perancang buat, mulai dari konsep perancangan, konsep karya, konsep kreatif, konsep pesan, konsep media, dan hasil dari perancangan itu sendiri

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima ini menjelaskan tentang hasil kesimpulan dan saran dari keseluruhan hal yang dipaparkan di dalam laporan “*Perancangan Game Design Document Untuk Game “Meng-cari Kadaharan” Sebagai Media Edukasi Tentang Makanan Kucing*”.