

# BAB I

## 1.1 LATAR BELAKANG

Menurut hasil survei lembaga riset Rakuten Insight Global (Santika, 2023), kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang populer di masyarakat. Namun berdasarkan wawancara yang dilakukan kelompok penulis dengan Dokter Arvia dari Royal Vet (28 Februari 2024), tidak sedikit pemilik kucing yang kurang memahami jenis makanan yang sebaiknya dihindari oleh hewan peliharaan mereka. Pemahaman yang minim ini dapat berpotensi mengakibatkan masalah kesehatan pada kucing, seperti gangguan pencernaan atau alergi makanan. Untuk mengatasi masalah ini diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan edukasi mengenai makanan kucing.

Menurut penelitian hasil wawancara yang dilakukan kelompok penulis dengan Dokter Dahlia meskipun banyak dari pemilik kucing yang berumur 20-an — edukasi tentang topik ini dibutuhkan setidaknya sejak usia 7 – 12 tahun.

Minat dan keterlibatan individu menjadi aspek penting untuk dipertimbangkan dalam pengembangan media edukasi. Renniger dan Hidi (Wigfield & Eccles, 2002) memberikan pemahaman bahwa minat bukan hanya terbatas pada pemusatan perhatian, tetapi juga melibatkan reaksi positif psikologis terhadap konten atau ide tertentu. Dalam konteks ini, pengembangan *game* edukasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk menyampaikan informasi. James Paul Gee (Squire & Jenkins, 2011) juga mengatakan bahwa *game* dapat menciptakan "ruang afinitas" di mana para pemain secara kolaboratif terlibat dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi. Ruang-ruang ini memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan konteks untuk interaksi *berarti* dan pengembangan keterampilan. Maka dari itu, *game* edukasi memiliki potensi untuk menarik perhatian pemilik kucing dan menyampaikan informasi secara interaktif dan menyenangkan.

Untuk menciptakan *game* yang menarik secara visual, dibutuhkan latar belakang atau *Background art*. Seni latar atau *background art* adalah aspek kritis dalam pengembangan *game* yang membantu menentukan tampilan, nuansa, dan suasana dunia *game*. Ini diciptakan melalui proses memvisualisasikan dan menyempurnakan lingkungan *game* — memungkinkan para seniman untuk menjelajahi berbagai kemungkinan dan variasi dari bentuk *game* mereka.

Dengan menciptakan lingkungan yang menarik dan memikat, seni lingkungan atau *environment art* dapat memainkan peran yang signifikan dalam menarik pemain dan menyukseskan keseluruhan sebuah *game* (Shaikh P, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *background art* yang optimal dalam konteks pembuatan *game* edukasi mengenai makanan yang harus dihindari oleh kucing.

## 1.1 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari penjabaran *Background art*, berikut adalah masalah yang teridentifikasi:

1. **Kurangnya pemahaman pemilik kucing:** pemilik kucing seringkali kurang memahami jenis makanan yang seharusnya dihindari dan meningkatkan risiko masalah kesehatan pada hewan peliharaan mereka.
2. **Tantangan pemilihan makanan yang optimal:** pemilik kucing seringkali menghadapi kesulitan dalam memilih makanan yang optimal, terutama mengingat ragam produk di pasaran serta keterbatasan ekonomi yang mengakibatkan mereka memberi makan sisa mereka.
3. **Dibutuhkan seni latar untuk *game* edukatif:** dalam pembuatan *game*, dibutuhkan *background art* untuk membantu menciptakan visual *game* yang indah dan menarik.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, berikut beberapa rumusan masalah yang akan relevan dalam penelitian ini:

- Apa saja data dan informasi yang diperlukan untuk perancangan *background art game* edukasi Meng-cari Emam?
- Bagaimana data dan informasi yang dikumpulkan dapat digunakan untuk membuat *background art* yang sesuai dengan *Game* Edukasi Meng-cari Emam?

## 1.3 RUANG LINGKUP

Dalam pengerjaan jurnal ini ada beberapa batasan masalah agar pengerjaan penelitian dapat terpusat dengan baik. Berikut adalah pembatasan masalah:

- **Who (Siapa):**
  - Pemilik kucing rumahan dan pengurus kucing.
  - Kucing rumahan yang menjadi subyek pemahaman dan praktik pemberian makanan.
- **What (Apa):**
  - Pemahaman pemilik kucing terkait jenis makanan yang sebaiknya dihindari dan dampaknya terhadap kesehatan kucing rumahan.
  - Pembuatan *background art* untuk *game* edukasi bertema makanan yang berbahaya untuk kucing.
- **When (Kapan):**
  - Penelitian akan dilakukan selama periode 08 Februari - 10 Maret 2024. untuk mengamati pemahaman dan praktik pemberian makanan pada pemilik kucing.
- **Where (Di mana):**

- Penelitian dilakukan di Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung serta melibatkan pemilik kucing rumahan dan pengurus kucing jalanan dari komunitas atau daerah tertentu.

- **Why (Mengapa):**

- Untuk memahami dampak kurangnya pemahaman mengenai jenis makanan yang sebaiknya dihindari terhadap kesehatan kucing.

- Untuk membantu pemilik kucing memilih makanan yang tepat agar tidak mengakibatkan terjadinya komplikasi kesehatan.

- Untuk mendapatkan data yang mendukung sebagai referensi untuk pembuatan *background art*.

- **How (Bagaimana):**

- Melalui wawancara, survei, dan analisis literatur ilmiah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif.

- Pembuatan *background art* akan dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate.

#### 1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis, tujuan perancangan *background art* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari data dan informasi yang diperlukan untuk perancangan *background art game* edukasi.
2. Untuk mengetahui cara merancang *background art* di *game* edukasi Mengenai Makanan Manusia yang Harus Dihindari Kucing

#### 1.5 MANFAAT PERANCANGAN

- Secara Teoritis

Diharapkan rancangan ini dapat membantu pemahaman dan edukasi tentang makanan manusia yang berbahaya untuk kucing, agar masyarakat, khususnya yang memiliki kucing dapat mengetahui serta dapat mengurus kucing dengan baik dan sehat.

- Secara Praktis

Melalui rancangan ini, akan ditemukan data serta referensi yang dibutuhkan untuk membuat *background art* untuk *game* edukasi yang bertema makanan manusia yang berbahaya untuk kucing. Penulis juga berharap dengan penelitian ini masyarakat akan melihat *game* sebagai media edukasi yang efektif.

## 1.6 METODE PENGUMPULAN DATA

### 1. Wawancara

Metode pengumpulan data wawancara adalah suatu pendekatan penelitian di mana peneliti mendapatkan informasi dari responden melalui pertanyaan dan jawaban langsung. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau secara daring, dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pandangan, pengalaman, atau pengetahuan responden terkait topik penelitian. wawancara kami lakukan dengan dokter Arvia, Dokter Gilang, Dokter Tasya, Dokter Dahlia, Dokter Rifa, serta Kak Cindy, untuk menemukan fenomena salah makan kucing serta target audiens dan juga informasi lain yang mungkin berguna dalam penelitian.

### 2. Studi Pustaka

Metode yang menggunakan materi yang sudah ada dalam media cetak seperti buku dan jurnal penelitian. Studi Pustaka membantu dalam proses perancangan *game* karena berfungsi sebagai data sekunder yang akan diimplimentasikan dalam perancangan. (Urrahmi, Dkk. 2023)

## 1.7 METODE ANALISIS DATA

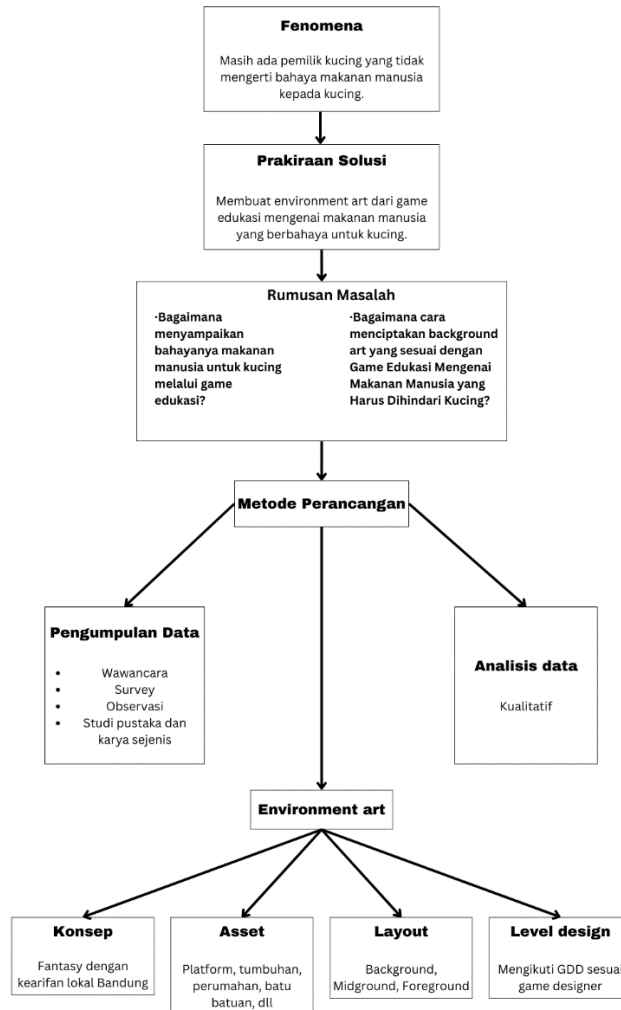
### 1. Analisis Data Kualitatif

Setelah mengumpulkan data, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data kualitatif. Analisis ini difokuskan pada kategorisasi dan identifikasi pola perilaku yang muncul dan memiliki relevansi terhadap kelengkapan data.

### 2. Analisis Karya

Analisis karya dilakukan untuk mencari referensi terkait *game* yang relevan, dengan tujuan agar dapat dijadikan sebagai pedoman dasar dalam proses pembuatan *game*. Analisis seperti penggunaan warna, Cahaya, focus, dan aspek karya lain menjadi focus dari analisis karya.

## 1.8 KERANGKA PENELITIAN



**Gambar 1: Kerangka penelitian**  
(sumber: Muhammad Andhara Ezra, 2024)

## 1.9 PEMBABAKAN

### **BAB I**

Memuat *Background art* serta identifikasi, rumusan, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat, dan pengumpulan data.

### **BAB II**

Berisi landasan teori, teori media, pemilihan media, rumusan masalah, analisis visual, pendekatan psikologis, serta segmentasi pasar.

### **BAB III**

Berisi data wawancara dan juga analisis dari data data tersebut.

### **BAB IV**

Berisi hasil perancangan yang melingkupi *background art* serta proses dan sketsa pembuatannya.

### **BAB V**

Berisi kesimpulan dari penelitian serta saran-saran yang diberikan oleh penulis.