

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hasil survei lembaga riset Rakuten Insight Global (Santika, 2023), kucing merupakan hewan yang populer di masyarakat. Namun, berdasarkan data yang diperoleh dari Dokter Arvia di Royal Purple Vet dan Dokter Gilang di Orei Animalcare tanggal 28 Februari 2024 yang berada di daerah Bandung Selatan, terdapat kasus kucing mengonsumsi nasi dengan ikan berakibat mengalami gangguan pencernaan dan mengalami mal nutrisi sehingga bulu-bulu kucing menjadi rontok. Lalu pada lain kasus ada kucing yang demam namun kucing tersebut diberikan obat untuk manusia seperti obat parasetamol. Akibatnya, hal ini memicu parahnya kondisi kucing tersebut karena kucing tidak memiliki enzim seperti yang dimiliki manusia untuk mencerna obat tersebut. Edukasi yang diberikan oleh khalayak mengenai pakan kucing yang berbahaya pun baru dilakukan dari dokter ke *owner cat* yang mengunjungi *pet care*. Sedangkan usia *owner cat* yang mengunjungi *pet care* rata-rata usia adalah 20 tahun hingga 40 tahun. Padahal selain orang dewasa, teman terdekat kucing adalah anak-anak. Dokter Arvia dan Dokter Gilang menyarankan pentingnya memberikan edukasi kepada anak sejak dini.

Menurut Desmita (2013:156) ketika anak memasuki sekolah dasar, mereka mulai memiliki pengalaman yang lebih luas dan minat yang berkembang, yang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang manusia dan objek-objek di sekitar mereka. Pada usia 7-11 tahun, anak memasuki tahap memiliki pemikiran yang lebih terorganisir dan rasional, namun belum dapat berpikir secara abstrak atau membuat hipotesis.

Berdasarkan data di atas, penting untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan terutama anak-anak berusia 7-12 tahun tentang makanan apa yang aman atau berbahaya bagi kucing. Edukasi terhadap anak-anak melalui media game lebih efektif dan menjadi lebih menyenangkan karena game menyajikan

gambar dan kesempatan untuk mengalami representasi virtual juga lingkungan kreatif (Edwards, 2013).

Dalam sebuah studi sebelumnya berjudul "Perancangan Antarmuka Pengguna dalam Permainan Edukasi untuk Anak dengan Metode Desain Berpusat pada Anak", terungkap bahwa bermain dapat menjadi sebuah cara yang efektif bagi anak-anak dalam mempelajari berbagai konsep. Melalui pengalaman bermain dan belajar dengan teknologi, anak-anak dapat memperkuat proses pembelajaran mereka. Aplikasi game memiliki keunggulan dalam memfasilitasi pembelajaran dan pertumbuhan pribadi, sehingga penggunaannya berpotensi memberikan dampak positif bagi anak-anak (Zakaria, 2019).

Dari permasalahan yang ada, pengembangan sebuah game edukasi menjadi solusi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *User Interface Game* edukasi mengenai makanan kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Perancangan antarmuka pengguna (UI) adalah aspek kunci dalam pengembangan game edukasi, terutama dalam menyampaikan informasi yang relevan dan mempertahankan minat pengguna untuk game edukasi bertemakan makanan manusia yang harus dihindari oleh kucing, yang berfokus pada penyampaian konten yang informatif dan interaktif bagi pemain. Metode perancangan UI akan mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang sesuai dengan target audiens, termasuk pemilihan warna dan grafis. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar secara interaktif tentang makanan yang berbahaya bagi kucing, meningkatkan kesadaran mereka dan mencegah terjadinya kasus keracunan atau masalah kesehatan lainnya pada kucing.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perlunya edukasi untuk anak-anak usia 7-12 tahun mengenai jenis-jenis makanan manusia yang dapat berpotensi berbahaya atau bahkan beracun bagi kucing sehingga menimbulkan banyak kucing yang sakit karena makanan.

2. Sumber daya edukasi yang tidak mudah diakses untuk anak-anak usia 7-12 tahun tentang makanan yang berbahaya bagi kucing.
3. Belum adanya UI game lokal yang menginformasikan anak-anak usia 7-12 tahun mengenai pertimbangan dalam memilih pakan kucing.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana karakteristik interface game yang dapat dimengerti untuk anak-anak usia 7-12 tahun?
2. Bagaimana merancang UI game yang dapat memperkenalkan makanan yang harus dihindari bagi kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan penelitian ini terdapat batasan masalah agar penelitian dapat terfokus dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan UI game desain tentang makanan manusia yang harus dihindari bagi kucing sebagai media edukasi.

2. Siapa

Perancangan UI game desain ini ditujukan untuk anak-anak usia 7-12 tahun yang menyukai kucing dan sering memberi makan kucing namun belum mengetahui apa saja makanan yang berbahaya bagi kucing.

3. Mengapa

Perancangan UI game desain ini dilakukan untuk menginformasikan anak-anak usia 7-12 tahun yang sebelumnya tidak tahu menjadi berhati-hati dalam memberi makan kucing.

4. Dimana

Proses penelitian UI game desain ini dilakukan di klinik-klinik yang berada di Bandung juga Kabupaten Bandung, SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkolot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis di Kecamatan Bojongsoang.

5. Kapan

Seluruh pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari 2024 – Maret 2024.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui karakteristik interface game yang dapat dipahami untuk anak-anak usia 7-12 tahun.
2. Untuk dapat mengetahui perancangan UI game yang dapat memperkenalkan makanan yang harus dihindari bagi kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Universitas Telkom, perancangan ini dapat menjadi sumber informasi atau panduan bagi mahasiswa dalam berbagai disiplin ilmu, terutama dalam program studi Desain Komunikasi Visual dengan spesialisasi Multimedia Game.
2. Manfaat bagi industri, hasil dari Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi yang positif dan menjadi referensi untuk pengembangan karya-karya selanjutnya.
3. Manfaat bagi penulis, perancangan Tugas Akhir berupa UI game ini adalah peningkatan pengetahuan tentang design UI dan mengimplementasikannya dalam praktik atau kehidupan nyata.
4. Manfaat bagi audiens, perancangan ini adalah sebagai alat edukasi mengenai pemilihan makanan untuk kucing. Dengan demikian, anak-anak sekolah dasar akan mendapat pemahaman mengenai makanan yang aman dan tidak aman bagi kucing.

1.7 Pengumpulan dan Analisis Data

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara membangun komunikasi dengan narasumber untuk menggali informasi tentang kejadian yang tidak bisa diamati langsung oleh peneliti (Soewardikoen, 2019) Pada tahapan ini dilakukan sesi wawancara *semi-structured* dengan beberapa narasumber:

1. Dokter Arvia Nisrina Praditha dari Royal Purple Vet di Jalan Bojongsoang, Kabupaten Bandung pada tanggal 28 Februari 2024 pukul 11.30 WIB. Didapatkan data bahwa nasi tidak baik untuk kucing. Data ini digunakan pada fitur UI Bantuan.
2. Dokter Gilang dari Orei Animal Care di Jalan Margacinta, Kabupaten Bandung, pada tanggal 28 Februari 2024 pukul 13.15 WIB. Didapatkan data bahwa coklat, anggur, keju, susu, bawang menyebabkan gangguan pencernaan pada kucing. Data ini digunakan pada fitur UI Bantuan.
3. Dokter Rifaati Hanifa dari Nomi Petcare di Jalan Sejahtera, Pasteur, Kota Bandung pada tanggal 7 Maret 2024 pukul 19.30 WIB. Didapatkan data mengenai makanan-makanan yang berbahaya bagi kucing. Data ini digunakan pada fitur UI Bantuan.
4. Dokter Anastasya Carnelia dari JUI Housecall Vet kota Bandung, pada tanggal 9 Maret 2024 pukul 16.00 WIB. Didapatkan data makanan mentah tidak baik bagi kucing. Data ini digunakan pada fitur UI bagian *gameplay* yaitu pada ikon makanan baik.
5. Dokter Dahlia Yulianti di Vitvet Petcare KOPO, pada tanggal 10 Maret 2024 pukul 12.30 WIB. Didapatkan data makanan-makanan yang berbahaya bagi kucing seperti kacang-kacangan. Data ini digunakan pada fitur UI Bantuan.

b. Survei

Metode survei ini dilakukan kepada anak-anak dari SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkolot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis untuk dapat mengetahui makanan apa saja yang mereka beri kepada kucing, juga tipe visual seperti apa yang menarik menurut mereka.

c. Kepustakaan

Cara pengumpulan data ini menggunakan studi pustaka dengan melakukan pencarian teori maupun uraian dari seseorang melalui jurnal, buku, artikel, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan topik perancangan tugas akhir.

1.7.2 Analisis Data

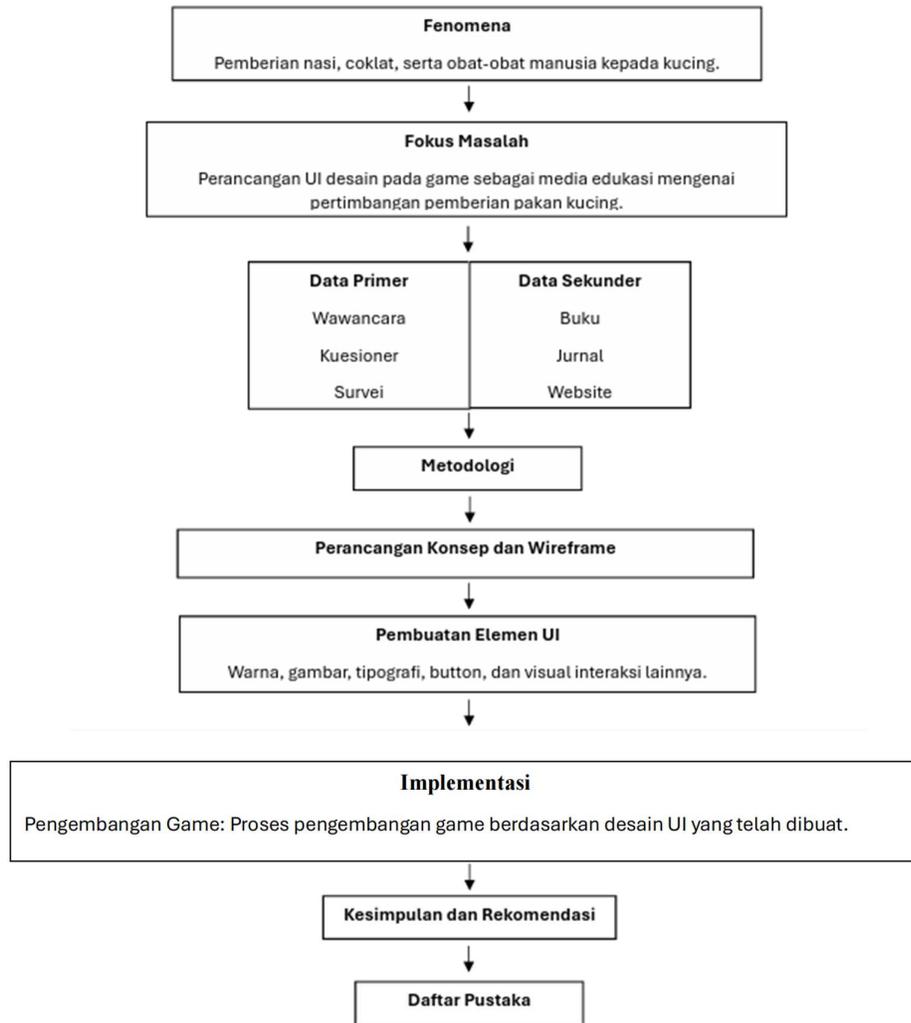
a. Metode Analisis Data

Dalam analisis data menggunakan pendekatan kualitatif, berbagai sumber data seperti wawancara, kuesioner, literatur, dan analisis karya sejenis digabungkan. Data ini kemudian dipelajari dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan yang mendukung proses pengerjaan tugas akhir.

b. Instrumen Analisis Data

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

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

1.9 Pembabakan

- **BAB I** Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai topik yang dibahas dalam penelitian. Memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup,

tujuan penelitian, manfaat penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

- **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan topik penelitian, membahas teori pengambilan data, analisis data, serta teori-teori mengenai UI.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Pada bab ini berisi data-data yang dikumpulkan melalui wawancara, survey, kuesioner, serta karya sejenis kemudian dilanjutkan dengan analisis data, dan penarikan kesimpulan.

- **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini merupakan penggabungan dari hasil evaluasi dan pemahaman terhadap analisis serta teori yang telah dikumpulkan, yang menjadi dasar utama untuk merancang sebuah karya perancangan media berupa User Interface (UI).

- **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Memuat penguraian rangkuman dan rekomendasi yang dihasilkan dari seluruh hal yang disajikan dalam laporan “Perancangan Antarmuka Pengguna (UI) Pada Game Meng-cari Emam”.