

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan peliharaan seperti kucing sudah menjadi seperti bagian dari tatanan hidup masyarakat bahkan sudah dianggap menjadi salah satu bagian dari anggota keluarga pemilik hewan peliharaan tersebut. Terlebih lagi, adopsi hewan peliharaan ini sudah menjadi *lifestyle* dan fenomena menarik selama pandemi berlangsung, terbukti dari hasil survei oleh Rakuten Insight pada Januari 2021 bahwa 47 persen responden di Indonesia memelihara kucing dan 10 persen memelihara anjing. Menurut Meehan (2017), memelihara hewan peliharaan dapat memberikan keuntungan bagi pemeliharanya berupa kesejahteraan fisik dan mental berupa pertemanan, dukungan, kasih sayang yang tulus, dukungan, bahkan dapat mengurangi kecemasan bagi anak-anak maupun dewasa. Dengan begitu hewan peliharaan seperti kucing populer untuk diadopsi dan dipelihara tidak hanya untuk kalangan dewasa saja, banyak anak kecil yang juga ingin mencoba memelihara karena kelucuan dari tingkah hewan peliharaan tersebut.

Anak kecil yang sudah sering diperkenalkan oleh binatang melalui kartun dan buku cerita tentunya merasa sangat dekat dengan binatang sehingga muncul keinginan ingin memelihara hewan peliharaan tersebut. Salah satu contohnya terdapat di kompleks perumahan Cluster Munawarah Tangerang dimana dari 5 rumah terdapat 4 yang memiliki kucing yang kebanyakan dipelihara oleh anak-anak dengan bimbingan orang tua.

Kucing yang dipelihara berjenis Persia, angora, dan lainnya, lengkap dengan aksesorisnya untuk menunjukkan kepemilikan.

Sebagai pemilik hewan peliharaan atau pemelihara, baik orang tua sebagai pembimbing dan anaknya harus memiliki tanggung jawab penuh dan komitmen baik secara waktu dan finansial agar kesejahteraan hewan peliharaan dapat terjaga. Selain rasa tanggung jawab yang akan dimilikinya selama memelihara hewan peliharaan, anak juga dapat pengaruh baik lainnya seperti meningkatkan kemampuan kognitifnya yang dapat mempengaruhi kondisi fisik, sosial dan emosionalnya (Gross, 2015). Bahkan menurut Taylor dan Signal (2005), pendidikan moral dan kemanusiaan pada anak usia dini melalui kehadiran hewan peliharaan yang disebut dengan AAE (*Animal-Assisted Education*) merupakan cara yang paling efektif untuk mengembangkan empati secara emosional dan kognitif dengan mengajarkan sikap yang baik dan sopan santun kepada hewan melalui prinsip-prinsip kesejahteraan hewan (*animal welfare*). Dengan begitu, banyak orang tua khususnya yang memiliki kebebasan dalam hal finansial juga peluang yang baik untuk dapat membelikan kucing, kandangnya dan lainnya, tentu mengharapkan anaknya memperoleh rasa tanggung jawab dan empatik dengan belajar memelihara hewan peliharaan salah satunya kucing yang marak dipelihara.

Namun, dibalik tren dan dampak positif kepada anak dengan berinteraksi dengan hewan khususnya kucing, masih banyak anak hanya menganggap kucing tersebut sebagai objek lucu-lucuan akan kegemasannya saja, sehingga memperlakukan kucing seenaknya demi kepuasan sendiri. Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan oleh salah satu pemelihara kucing yang memelihara berbagai ras kucing peliharaan seperti Persian dan Maincoon mengatakan bahwa sering melihat anak kecil yang memperlakukan kucing secara lalai atas dasar bercanda dan gemas sehingga melukai si kucing tersebut, lalu sebagai pemelihara kucing merasa prihatin karena masih kurangnya edukasi mengenai pentingnya berinteraksi dengan hewan khususnya kucing. Karena hal tersebut pula banyak yang tidak mendapatkan edukasi secara menyeluruh tentang memelihara bahkan berinteraksi dengan hewan khususnya kucing sehingga membahayakan hewan tersebut bahkan beberapa melakukan kekerasan sebagai bentuk luapan emosional kepada hewan peliharaan saat tidak menurut atau hanya sekedar '*iseng*' dan bercanda.

Untuk mengurangi hal tersebut, dibutuhkan media edukatif yang bertujuan mengedukasi anak-anak yang sudah dan ingin mempunyai hewan peliharaan khususnya kucing berupa pembelajaran bagaimana memperlakukan kucing dengan benar layaknya teman agar kasus ke-*iseng*-an, kekerasan, penelantaran hewan dapat diminimalisir dan anak-anak dapat mengembangkan sisi empatik terhadap makhluk ciptaan Tuhan lainnya selain manusia dengan baik dari umur dini.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya edukasi terkait cara berinteraksi yang baik dengan hewan peliharaan khususnya kucing, baik untuk anak-anak dan orang tuanya sebagai pembimbing.
- b. Kurangnya media informasi sebagai pembelajaran tentang memperlakukan dan berinteraksi dengan hewan peliharaan yang benar sehingga dapat menanamkan rasa empati kepada anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengenalkan dan menginformasikan tentang cara berinteraksi dengan hewan peliharaan seperti kucing layaknya teman dengan baik di usia dini?
- b. Media komunikasi visual apa yang secara efektif dapat membantu memberikan informasi dan pengetahuan untuk anak usia dini tentang berinteraksi dengan hewan peliharaan khususnya kucing dan memperlakukannya secara baik dan penuh kasih sayang layaknya teman?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- a. Dibatasi untuk usia target 4-6 tahun dan secara psikografis merupakan kalangan menengah ke atas.
- b. Penelitian ini dibatasi untuk mengenalkan cara mengasihi, menyayangi dan memperlakukan hewan peliharaan khususnya kucing kepada anak usia dini dengan baik dan benar sehingga tertanam sifat empatik dalam memperlakukan kucing.

1.5 Maksud dan Tujuan

Berikut maksud dan tujuan dalam perancangan kampanye edukatif untuk anak usia dini agar menyayangi kucing:

1.5.1 Maksud

- a. Membuat perancangan kampanye edukatif untuk anak usia dini tentang berinteraksi dan memperlakukan hewan peliharaan khususnya kucing dengan baik dan benar sehingga timbul sifat empatik dari anak kepada kucing dan mengaplikasikannya ke kehidupan sehari-hari.
- b. Membuat perancangan media komunikasi visual mengenai cara memperlakukan hewan peliharaan khususnya kucing untuk anak usia dini dengan kasih sayang layaknya teman dan dapat mengaplikasikannya secara langsung ke hewan peliharaannya.

1.5.2 Tujuan

- a. Timbul sifat empatik dan penyayang atau empatik kepada kucing selama bertemu atau berinteraksi dengan kucing, baik kucing peliharaan maupun kucing jalanan.
- b. Muncul kesadaran dan sifat memperlakukan hewan dengan kasih sayang dengan memperlakukannya dengan baik dan benar layaknya teman dan makhluk hidup ciptaan Tuhan lainnya.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 *Mind Map atau Kerangka Berpikir*

1.7 Metodologi

Untuk metodologi, digunakan metode penelitian dan perancangan, untuk penelitian berupa data-data primer seperti observasi juga wawancara dan sekunder berupa tinjauan literatur. Berikut metode-metode yang digunakan dalam perancangan ini:

1.7.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah atau upaya untuk memperoleh data seperti ilmu pengetahuan yang nantinya akan dipahami lalu disusun sehingga data tersebut dapat dikembangkan dan menjadi jawaban atas masalah yang sedang diangkat. Berikut teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian dan perancangan ini sebagai berikut:

a. Data primer

Pengumpulan data ini diperoleh dengan melakukan observasi secara langsung kepada rumah-rumah dengan anak yang memiliki hewan peliharaan, dalam hal ini kucing juga dengan melakukan wawancara dengan dokter hewan.

a. Data sekunder

Untuk data sekunder, metode pengumpulan datanya diperoleh dengan tinjauan literatur berupa jurnal dan artikel terkait penelantaran hewan dan merawat hewan peliharaan. Lalu, buku tentang psikologi perkembangan anak dan dampak psikologi pemilik hewan peliharaan dari hewan peliharaannya.

1.7.2 Metode Perancangan

Kampanye edukatif dirancang dengan mengkomunikasikan visual dengan media utama juga pendukung yang berlandaskan emosional sehingga dapat memunculkan rasa dan sikap yang dapat dicerna dan diaplikasikan secara langsung lewat aksi dan bimbingan orang tua.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan ini terdiri dari 5 bab yang memiliki sub bab – sub bab yang terbagi oleh pembahasan-pembahasan terperinci. Berikut merupakan sistematika penulisan dan penjelasan singkat dari masing-masing bab:

Bab I Pendahuluan Bab ini membahas latar belakang penulisan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dari perancangan, skema perancangan, metode yang digunakan berikut tahap-tahap perancangan dan yang terakhir yaitu sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori Pada bab ini membahas teori-teori mendasar yang merupakan panduan dalam penulisan perancangan. Bab ini terdapat teori utama dan teori pendukung terkait brand dan bahasan yang dipilih.

Bab III Analisis Data Pada bab ini membahas data-data yang dianalisis, mulai dari objek penelitian berupa observasi, kuesioner, wawancara, dan lainnya, target berupa persona, consumer journey, dan preferensi visual, dan permasalahan beserta kesimpulan yang ditemukan dengan harapan dapat menemukan solusinya.

Bab IV Perancangan Bab ini berisi rancangan dan merupakan hasil yang meliputi konsep komunikasi, konsep media, dan konsep kreatifnya beserta visualisasinya.

Bab V Penutup Bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang didapat terhadap perancangan juga merupakan bab terakhir yang menutupi tugas akhir ini.