

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing (*Felis Silvestris Catus*) adalah jenis hewan karnivora. Kata "kucing" biasanya lebih kepada "kucing" yang telah jinak, tetapi bisa juga tergolong dengan "kucing besar" seperti macan, singa, dan harimau. Baik kucing jinak ataupun kucing besar adalah termasuk dengan sebutan "kucing liar".

Para ahli sejarah mengungkapkan bahwa manusia telah hidup berdampingan dengan kucing sejak 5000 tahun silam, pada masa Mesir Kuno. Ketika itu, masyarakat telah memanfaatkan kucing sebagai "penjaga" lumbung gandum untuk menghalau tikus di sepanjang sungai Nil. Lama-kelamaan, kucing mengalami domestifikasi begitu sempurna dan mampu berhubungan erat dengan manusia. (Effendi, 2014: 9).

Kucing adalah satwa peliharaan keluarga. Saat ini, kucing menjadi salah satu hewan peliharaan terkenal di dunia. Tidak jarang alasan orang untuk ingin memelihara kucing ini di karenakan memelihara kucing sudah menjadi bagian gaya hidup kosmopolitan yang serba praktis. Dengan kelebihan kucing yang tidak berisik, pakan sedikit dan tidak repot menjadi alternatif hewan peliharaan yang mudah di gendong. Selain itu juga, banyak orang yang tinggal di perumahan minimalis atau apartemen dengan ruangan yang tidak begitu luas merasa cocok untuk memelihara kucing dikarenakan tidak perlu olahraga di luar rumah, cukup berjalan-jalan di dalam ruangan juga tidak ada keluhan dari tetangga akibat suara ribut karena kucing yang mengeong. Sebagian besar mereka adalah kucing ras yang tentu saja bergengsi untuk di pelihara karena perawakannya yang terlihat lebih menarik.

Selain itu, memelihara kucing juga memberikan dampak positif bagi pemiliknya diantaranya yaitu; mengurangi rasa *stress*, memberikan suasana menyenangkan dan membantu memulihkan stabilitas kejiwaan serta mampu menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama.

Namun, sebagai mamalia yang perkembangbiakannya cukup cepat, bahkan mampu melahirkan sekitar 10 ekor dalam sekali kelahiran dan kini menjadi gaya hidup memelihara kucing oleh sebagian orang, keberadaan kucing kerap menjadi masalah bagi lingkungan baik di kompleks perumahan, lingkungan sekolah, pasar, pinggir jalan, warung, bahkan di per-kantoran. Terutama bagi mereka yang tidak memiliki *adopter* dan tempat tinggal layak (*stray cats*).

Nasib kucing *stray* memang tidak seindah dan beda dengan kucing-kucing impor seperti Anggora atau Persia yang biasa disebut dengan kucing ras. Yang terkadang harga perawatannya hampir sama dengan perawatan manusia. Makanannya juga spesial dan tentu saja mahal. Belum lagi perawatan kesehatannya seperti vaksinasi, vitamin, dokter hewan, dan lain sebagainya.

Kucing *stray* hidup secara liar di jalanan. Kadang demi untuk mempertahankan hidup, mereka harus mencuri makanan atau mengacak-ngacak tempat sampah dan tidur dimana saja. Tak jarang mereka juga harus saling terjung demi memperebutkan jatah makan atau jatah sahwat. Bahkan jalanan bisa lebih buas bagi kucing daripada hutan belantara. Wajar saja apabila mereka terlihat tidak menarik dan berpenyakit.

Menurut drh. Neno WS, menyebutkan bahwa permasalahan kucing menjadi masalah yang cukup serius di Indonesia. Lebih dari 50.000 anak kucing lahir setiap harinya. Dari sekian banyak kucing ini hanya 1/5 nya yang bisa mendapatkan rumah, sisanya berkeliaran secara liar, terabaikan atau mendapat perlakuan kasar. Setiap tahunnya, 6-8 juta kucing masuk penampungan hewan dan sekitar setengahnya (3-4 juta) harus di *Euthanasia* (mempercepat kematian seseorang dalam kesakitan dan penderitaan hebat menjelang kematian) karena

tidak ada yang ingin memelihara mereka. (www.kucingkita.com. 14 November 2011).

Meskipun belum ada penelitian menyeluruh mengenai populasi kucing *stray*, di beberapa tempat, populasi mereka dirasakan mulai meningkat dan bila tidak segera ditangani, dapat menyebabkan over populasi. Beberapa orang dan komunitas penyayang hewan mulai merasakan peningkatan populasi kucing-kucing ini. Kontrol populasi dirasakan perlu untuk mengurangi jumlah kucing *stray* yang "menderita" karena tidak mendapatkan penghidupan berupa tempat tinggal dan konsumsi makanan yang layak. Selain masalah kesejahteraan hewan, kontrol populasi juga dapat mengurangi resiko penyebaran dan penularan penyakit-penyakit, seperti; Rabies, Toxoplasmosis, Ringworm, Flea melalui penularan kontak langsung dengan cara gigitan, cakaran dan udara yang dapat berakibat fatal pada manusia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat masalah over populasi kucing *stray* sebagai tugas akhir desain komunikasi visual. Dimana perlu adanya informasi dan edukasi kepada masyarakat agar lebih memperhatikan dan peduli terhadap sesama makhluk hidup khususnya kucing.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Over populasi kucing *stray* yang terjadi di Bandung akan semakin tidak terkontrol apabila tidak adanya kesadaran dan pengetahuan untuk mencegah. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menarik beberapa permasalahan yang timbul, diantaranya:

1. Efek masalah yang dapat terjadi pada lingkungan akibat kehidupan kucing *stray* yang banyak berkeliaran di jalanan.
2. Over populasi kucing *stray* karena tidak terkontrol.
3. Kurangnya informasi tentang pentingnya sterilisasi pada kucing *stray*.
4. Kurangnya rasa kepedulian untuk memelihara kucing *stray* agar tidak banyak yang terlantarkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang akan diangkat dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana menginformasikan upaya sterilisasi pada kucing *stray*?
2. Bagaimana merancang media informasi sterilisasi pada kucing *stray* serta meningkatkan rasa kepedulian orang terhadap kucing *stray* sebagai upaya kontrol over populasi kucing *stray*?

1.3 Ruang Lingkup

Agar pembahasan tugas akhir ini lebih terfokus, penulis memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Apa
Peneliti hanya akan fokus membahas mengenai kucing *stray*.
2. Bagaimana
Perancangan media informasi dalam upaya kontrol *over* populasi kucing *stray* dengan berdasarkan data wawancara ahli, *survey*, dan studi pustaka.

3. Tempat

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat kota Bandung. Dengan *range* usia 20-35 tahun.

4. Waktu

Jangka waktu penelitian selama kurang lebih 5 bulan mulai dari bulan Februari hingga Juni 2016.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan tugas akhir ini adalah.

1. Memberikan informasi upaya sterilisasi pada kucing *stray* guna mencegah over populasi kucing *stray*.
2. Merancang media informasi upaya sterilisasi pada kucing *stray* serta meningkatkan rasa kepedulian orang terhadap kucing *stray* guna mencegah over populasi kucing *stray*.

1.5 Manfaat Perancangan

Selain bertujuan untuk mencegah over populasi kucing *stray*, perancangan ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi, penulis dan masyarakat.

1.5.1 Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dalam pencegahan over populasi kucing *stray*, juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan mengenai over populasi kucing *stray* dan pencegahannya. Juga sebagai penerapan ilmu desain komunikasi visual dalam memberikan solusi terhadap bidang kesehatan.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai over populasi kucing *stray* dan mampu mengajak masyarakat untuk menjalankan sterilisasi dalam upaya mencegah over populasi kucing *stray* berkelanjutan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang (oleh sejumlah individu atau kelompok masyarakat) dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2010: 4). Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2010: 4). Yang dalam penelitian ini penulis memahami permasalahan over populasi kucing liar, cara pencegahannya dan media apa yang efektif untuk target *audience* dengan melakukan observasi, wawancara dan melakukan riset dalam pengumpulan data-data, seperti;

A. DATA PRIMER

1. Wawancara

Yaitu pencarian data dan informasi dengan wawancara langsung atau tanya jawab terhadap narasumber berkaitan dengan permasalahan penelitian yang diangkat. Wawancara dilakukan kepada narasumber ahli yang mengerti tentang over populasi kucing *stray*, wawancara juga dilakukan kepada narasumber yang menjadi target *audience*, yaitu masyarakat usia 20-35 tahun di Kota Bandung.

2. Observasi

Yaitu pencarian data atau informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap subjek yang diteliti, dengan mengamati fenomena tentang perilaku manusia terhadap kucing *stray* dan perilaku kucing *stray* terhadap lingkungan sekitar.

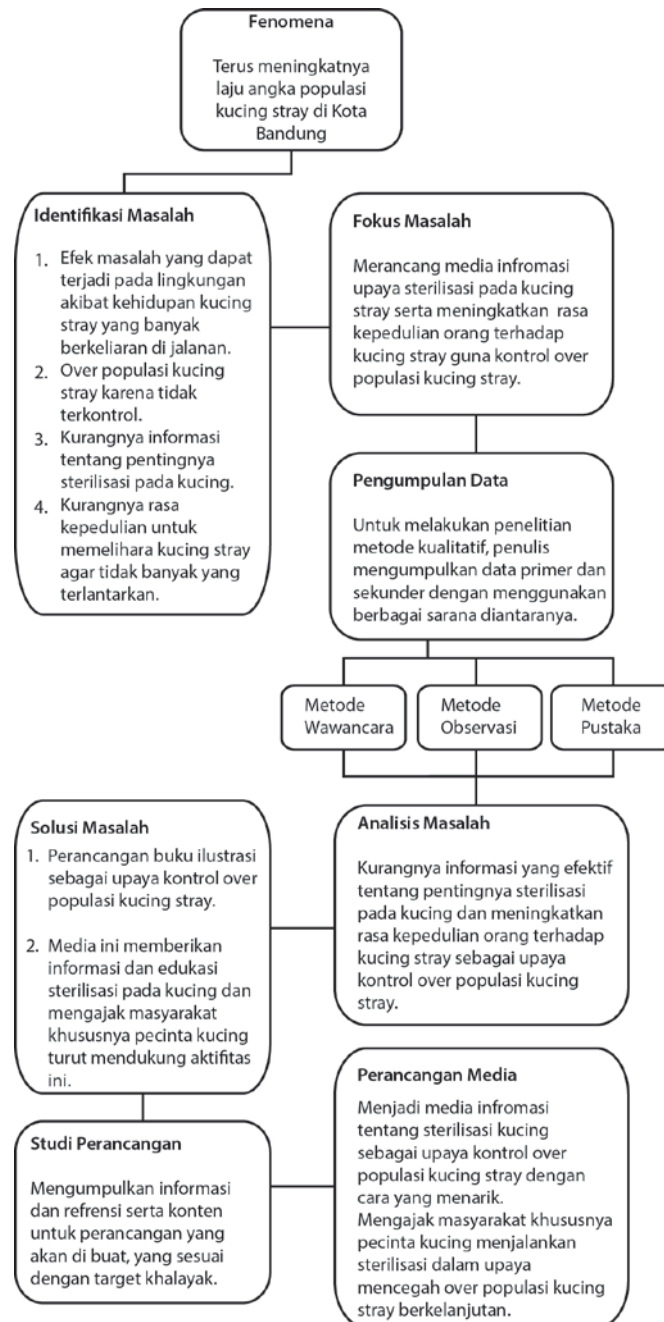
B. DATA SEKUNDER

1. Studi Pustaka atau literatur

Yaitu pencarian data dan informasi untuk mengetahui permasalahan over populasi kucing *stray* di masyarakat melalui artikel dan buku.

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :



Tabel 1.1 Kerangka Pemikiran

1.8 Pembabakan

1. BAB 1 Pendahuluan

Dalam bab ini merupakan bagian awal dan pembuka. Berisikan uraian latar belakang yang mendasari penelitian tugas akhir, permasalahan, identifikasi masalah, dan rumusan masalah. Pada bab ini juga berisikan ruang lingkup, tujuan perancangan serta manfaat perancangan, juga metode penelitian, pengumpulan data kerangka perancangan.

2. BAB 2 Dasar Pemikiran

Pada bab ini berisikan tentang penjelasan dasar pemikiran dan teori-teori desain komunikasi visual yang relevan untuk dijadikan acuan pada perancangan media yang akan dibuat.

3. BAB 3 Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini berisikan data-data, teori, analisis dan kesimpulan dari objek penelitian yang diperoleh, sebagai data tambahan untuk rancangan.

4. BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisikan konsep kreatif, hasil dari analisis data yang telah diperoleh, dan penjelasan rancangan yang akan dibuat. Bab ini juga berisikan hasil rancangan, mulai dari sketsa, proses rancangan hingga hasil dan penerapannya pada media.

5. BAB 5 Penutup dan Kesimpulan

Bagian ini merupakan bab penutup dari penelitian tugas akhir yang dilakukan. Berisikan kesimpulan serta saran dan rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.