

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara sebagai teman sehari-hari dan beberapa ada juga yang dipelihara untuk kebutuhan ekonomi seperti hewan peternakan. Memelihara hewan berarti kita mempunyai tanggung jawab untuk merawatnya agar hewan yang dipelihara tetap sehat dan hidup terjamin, namun ada beberapa orang yang lalai dan lepas dari tanggung jawab tersebut, dengan begitu hewan yang ditelantarkan akan jatuh sakit, cacat bahkan mati.

Pada topik ini penulis akan berfokus pada hewan peliharaan kucing, karena tidak sedikit orang yang memelihara kucing, baik kucing liar ataupun kucing ras, dan juga belum lama ini di tahun 2019 banyak berita yang beredar mengenai penyiksaan terhadap kucing melalui *social media*. Beberapa orang ada yang mencoba untuk menyiksa hewan hanya untuk kesenangan atau merasa jengkel dengan hewan tersebut, dilain pihak banyak anak yang menginginkan hewan peliharaan baik kucing liar atau kucing ras, namun beberapa anak terlepas dari tanggung jawab seperti tidak memberi perlakuan yang baik dan memberinya nutrisi yang cukup akibatnya kucing tersebut mati atau kabur dari rumah, akibatnya populasi hewan akan meningkat dan terjadinya penyebaran virus mematikan seperti rabies.

Di Indonesia sendiri dapat dilihat bahwa perhatian pemerintah terhadap hewan seperti kucing dan anjing sangatlah kurang seperti meningkatnya populasi hewan liar, kurang tegasnya hukuman bagi seseorang yang melakukan penyiksaan terhadap hewan dan banyaknya hewan liar yang berkeliaran. Hal itu membuat sebuah komunitas pecinta hewan kewalahan menangani semuanya dengan bantuan donasi dari masyarakat. Pada tahun 2018 garda satwa Indonesia yang berada di penampungan Depok dan Bekasi telah menyelamatkan 83 hewan. Jumlah anjing yang telah diselamatkan ada 63 ekor, sedangkan untuk kucing ada

20 ekor. Hewan-hewan tersebut sudah dalam kondisi layak dan steril. Namun pada tahun 2019 GSI sudah mengumpulkan 500 ekor hewan yang membutuhkan bantuan, merumahkan 252 hewan, serta menampung 80 ekor kucing dan 55 ekor anjing.

Untuk dan mengurangi penyiksaan, kekerasan dan kucing yang ditelantarkan terhadap hewan terutama kucing, langkah baiknya bagi kita mengajarkan anak bertanggung jawab dan merawat kucing sejak usia dini

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Berkurangnya keterpedulian terhadap kucing peliharaan
2. Pemilik kucing tidak mengerti cara mengurus kucing pliharaan
3. Pemilik kucing pindah rumah dan meninggalkan kucingnya
4. Kurangnya wawasan mengenai produk dan alat yang dibutuhkan untuk merawat kucing peliharaan
5. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap kucing yang terlantar

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengajarkan anak cara merawat kucing dengan baik dan benar melalui *game* ?

1.4 RUANG LINGKUP

Dalam perancangan desain *game* untuk tugas akhir ini, penulis menetapkan ruang lingkup sebagai berikut:

1.4.1 APA ?

Penulis ingin merancang desain *game* simulasi yang didalamnya mempelajari cara merawat kucing peliharaan.

1.4.2 Bagaimana ?

Perancangan ini akan berfokus bagaimana desain *game* untuk cara merawat hewan dan menjelaskan produk hewan berupa peralatan kucing, makanan kucing, obat-obatan kucing dan vitamin kucing. *Game* ini juga disertai mini *game* yang mampu meningkatkan kemampuan sang anak.

1.4.3 Tempat ?

Tempat yang ditentukan dalam perancangan desain *game* ini adalah daerah bandung wilayah perkotaan. Lokasi yang terdapat dalam *game* yaitu bagian rumah seperti kamar mandi, kamar tidur, dapur dan lainnya.

1.4.4 Waktu ?

Perancangan desain *game* ini adalah di tahun 2019-2020.

1.5 TUJUAN

1. Menambah wawasan anak cara belajar merawat kucing peliharaan, agar anak lebih disiplin, mengerti pentingnya arti peduli dan bertanggung jawab terhadap kucing peliharaannya. Anak-anak diajarkan cara merawat, menjaga, memberikan makan dan produk atau peralatan yang diperlukan kucing.
2. Melatih stimulasi otak anak dalam memecahkan masalah dan mengembangkan imajinasi sang anak dengan daya Tarik visual yang akan meningkatkan kreatifitas sang anak dengan metode *mobile virtual pet simulation game*.

1.6 MANFAAT

1. Menimbulkan sifat menyayangi makhluk hidup.
2. Menimbulkan sifat disiplin dan bertanggung jawab.

3. Menjaga pertanian dan perkebunan dari hewan pengerat.
4. Mengajarkan anak tentang pentingnya arti peduli terhadap sesama baik kepada hewan ataupun manusia.
5. Menciptakan lingkungan yang damai tanpa adanya kekerasan.

1.7 METODE PERANCANGAN

1.7.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk menyusun tugas akhir dibutuhkan data-data yang jelas, berikut adalah metode pengumpulan data yang penulis lakukan, yaitu melalui :

1. Studi Dokumen

Penulis melakukan pengumpulan data berupa dokumen, buku, laporan, artikel dan sumber pustaka, walaupun sebenarnya di Indonesia sangat sulit mencari data berupa dokumen yang menjelaskan tentang hewan dikarenakan kurangnya perhatian pemerintah dan perlindungan hewan.

2. Observasi

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan cara berbaur ke masyarakat khususnya di kota Bandung. Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data-data dengan cara melakukan pemotretan, memberi kuisisioner pada pihak yang ditentukan, dan kondisi hewan liar disekitar.

3. Wawancara

Untuk memperkuat data agar lebih akurat dan menguji kebenaran penelitian, penulis melakukan wawancara secara kuantitatif dengan parah ahli seperti seorang desainer, *game maker*, anggota garda satwa Indonesia dan kelinik hewan, agar dapat mempelajari dan memahami penelitian yang sedang penulis kerjakan.

1.7.2 METODE ANALISIS DATA

1.7.2.1 METODE KUALITATIF

Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif penelitian ini lebih bersifat analisis dan deskriptif. Metode ini lebih cenderung memanfaatkan landasan teori. Dalam penelitian kualitatif tidak berfokus kepada data namun memanfaatkan teori yang sudah ada sebagai penjelasan yang jelas.

1.8 KERANGKA PERANCANGAN



Tabel 1.1 Kerangka perancangan desain game "Mochi The Cat"

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 Pendahuluan

Di dalam bab ini berisikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metode Penelitian, Kerangka Penelitian dan Sistematika Penulisan untuk menyampaikan tujuan utama pembuatan laporan.

BAB 2 Landasan Teori

Di dalam bab ini berisikan teori yang relevan dari hasil studi pustaka, jurnal, makalah dan kerangka teoritik dari para ahli sebagai dasar jawaban untuk rumusan masalah dan penelitian.

BAB 3 Data dan Analisis

Di dalam bab ini berisikan data yang penulis lakukan dari hasil wawancara, obeservasi, dokumen, kuisisioner dan analisis data.

BAB 4 Konsep Strategi dan Hasil Perancangan

Di dalam bab ini berisikan penjelasan tentang perkiraan solusi berupa solusi konsep yaitu konsep perancangan ide, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif dan konsep visual yang akan digunakan untuk membuat Tugas Akhir.

BAB 5 Penutup

Di bab terakhir akan diisikan berupa kesimpulan, masukan dan saran.

Daftar Pustaka

Berisikan sumber data yang diperoleh dari website, dokumen, jurnal, buku, dan majalah.