

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kurangnya pengetahuan mengenai makanan tertentu yang berbahaya memiliki konsekuensi yang buruk kepada kesehatan kucing. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dokter Arvia di Klinik Hewan Royal Purple Pet dan juga Dokter Gilang di Orei Animalcare di tanggal 28 Februari 2024, keduanya berada di lokasi Bojongsoang, Kabupaten Bandung Selatan. Penulis menemukan adanya kasus dimana kucing memakan nasi dengan ikan yang kemudian mengalami gangguan pencernaan dan juga mal nutrisi sehingga bulu mereka menjadi rontok. Ada juga kasus dimana pemilik kucing memberikan obat untuk manusia seperti *paracetamol* kepada kucingnya ketika mengalami demam. Hal tersebut memperparah kondisi kucing karena mereka tidak memiliki enzim pencernaan yang sama dengan manusia. Edukasi mengenai makanan kucing yang berbahaya hanya baru dilakukan dari dokter ke pemilik kucing yang datang ke *pet care*. Rata-rata usia pemilik kucing berkisar dari umur 20 hingga 40 tahun yang mengunjungi *pet care*. Tetapi, tidak hanya orang dewasa saja, namun teman terdekat kucing juga bisa anak-anak. Dokter Arvia dan Dokter Gilang telah menyarankan betapa pentingnya memberikan edukasi kepada anak sejak dini.

Saat seorang anak memasuki sekolah dasar, mereka mulai memiliki pengalaman yang lebih luas dan ingin berkembang, hal tersebut mengarahkan ke pemahaman yang lebih dalam mengenai manusia dan objek-objek di sekitarnya. Di usia 7-11 tahun, seorang anak memasuki Tahap Operasional Konkret dalam Teori Piaget. Pada tahap ini, mereka mempunyai pemikiran yang lebih rasional dan terorganisir. Meskipun sudah mampu menggunakan pemikiran logis, anak-anak pada tahap ini hanya mampu menerapkan logika di objek fisik dan belum dapat berpikir secara abstrak atau membuat sebuah hipotesis (Desmita, 2013:156)

Dari hasil survey acak yang telah dilakukan oleh penulis kepada anak-anak usia 7-12 tahun sebanyak 22 siswa yang berasal dari SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN LEngkong, SDN Dayeuhkulot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis pada tanggal 7 Maret, telah mendapati bahwa mereka memberikan kucing susu sapi, nasi dengan ikan, nasi goreng, tulang ayam, nugget, es krim coklat, roti bakar, susu coklat, tulang ikan, sosis, durian, dan sedikit dari mereka memberikan makanan kucing *dry food* atau *wet food*. Berdasarkan hasil survey, sangat jelas bahwa anak-anak usia 7-12 tahun masih banyak yang kurang tahu mengenai makanan yang tidak boleh diberikan ke kucing. Dalam jangka waktu yang singkat maupun panjang, hal tersebut memicu konsekuensi yang buruk kepada kesehatan kucing. Maka dari situ, pentingnya memberikan informasi edukatif tentang pemilihan makanan kucing perlu diperkenalkan sejak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis telah menemukan lembaga-lembaga yang sudah mengedukasi mengenai pakan kucing masih sedikit. Oleh karena itu, pentingnya meningkatkan kesadaran dan pengetahuan, terutama kepada anak berusia 7-12 tahun tentang makanan apa yang aman dan yang berbahaya bagi kucing. Salah satu pengambilan langkah tersebut berupa game edukatif. Kecenderungan seorang anak yang gemar bermain dapat menjadikan sebuah game edukatif menjadi hal yang efektif pada sebuah pembelajaran. Game dalam bentuk digital tidak hanya dapat melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, namun juga dapat memberikan hiburan yang diikuti dengan edukasi dengan tujuan tertentu. Khususnya, pada anak-anak, sebuah game edukasi digital dapat memberikan kesempatan untuk mendapati representasi visual dan lingkungan kreatif (Edwards, 2013).

Pada fenomena yang telah ditemukan, perancangan sebuah game edukasi yang mengandung informasi tentang makanan manusia yang harus dihindari oleh kucing dapat menjadi solusi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter game edukasi mengenai makanan kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Pada sebuah game, desain karakter memiliki peran yang penting. Melalui karakter-karakter inilah cerita dan *gameplay* menjadi hidup serta menjadi daya tarik utama oleh

pemain. Desain karakter tidak hanya secara konsep visual saja, namun juga harus memiliki konsep penting lainnya seperti karakteristik atau watak dari karakter itu sendiri (Deanda, 2018).

Perancangan desain karakter akan mengikuti prinsip desain yang mengikuti target audiens, baik dalam bentuk hingga pemilihan warna. Dengan begitu, anak-anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran mengenai makanan yang berbahaya bagi kucing melalui game edukasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Perlunya edukasi untuk anak-anak usia 7-12 tahun tentang berbagai macam makanan manusia yang berbahaya bagi kesehatan kucing sehingga menimbulkan banyak kucing yang sakit karena makanan.
2. Media konvensional yang memiliki sumber daya edukasi kurang mudah diakses untuk anak-anak usia 7-12 tahun.
12 tahun tentang makanan yang berbahaya bagi kucing.
3. Belum adanya desain karakter lokal yang mengedukasi anak-anak usia 7-12 tahun mengenai pertimbangan dalam memilih pakan kucing.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana bentuk desain karakter yang dapat disukai oleh anak-anak usia 7-12 tahun ?
2. Bagaimana membuat perancangan desain karakter yang dapat memperkenalkan makanan yang harus dihindari bagi kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun ?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan penelitian ini, adanya batasan masalah agar penelitian dapat terfokus dengan baik. Berikut adalah pembatasan masalah pada penelitian ini :

1. Apa

Perancangan desain karakter tentang makanan manusia yang harus dihindari oleh kucing pada dalam bentuk game edukasi pada game edukasi.

2. Siapa

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

3. Dimana

Proses pengumpulan data untuk perancangan desain karakter di lokasi Bandung dan juga Kabupaten Bandung pada tempat klinik *pet care* serta sekolah dasar yaitu SDN Cipagolo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkulot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis di Kecamatan Bojongsoang.

4. Kapan

Proses pengumpulan data dilakukan pada bulan Februari 2024 - April 2024

5. Mengapa

Perancangan desain karakter dilakukan untuk membawa daya tarik pada game edukasi untuk anak-anak usia 7-12 tahun yang sebelumnya belum tahu makanan apa yang berbahaya bagi kesehatan kucing.

1.5 Tujuan Perancangan

Output yang dihasilkan pada penelitian/perancangan berupa :

1. Untuk mengetahui karakteristik desain karakter yang berhubungan dengan kucing agar mendapati daya tarik anak-anak usia 7-12 tahun

2. Untuk mengetahui perancangan desain karakter pada game edukasi tentang pemilihan makanan kucing untuk anak-anak usia 7-12 tahun agar mereka lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran, sehingga meningkatkan kesadaran dan mencegah terjadinya kasus keracunan atau masalah kesehatan lainnya pada kucing sejak dini.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Universitas Telkom, perancangan ini dapat menjadi sumber informasi atau panduan untuk 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 ke depannya.
3. Manfaat bagi penulis, perancangan Tugas Akhir yang berupa desain karakter ini adalah peningkatan penulis pengetahuan penulis tentang desain karakter 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 mendapati pemahaman mengenai makanan mana yang baik dan buruk bagi kucing.

1.7 Pengumpulan dan Analisis Data

1.7.1 Pengumpulan Data

A. Wawancara

Pada tahapan ini, kami melakukan wawancara dengan narasumber secara *Semi-Structured*. Manfaatnya dilakukan wawancara untuk jobdesk perancangan desain karakter untuk mengetahui mana makanan baik dan buruk yang bisa diberikan ke kucing agar bisa dijadikan referensi desain karakter dalam tahap perancangan. Sesi wawancara dilakukan 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. Menjelaskan bahwa nasi tidak baik untuk kucing karena kucing karnivora sejati.
2. Dokter Gilang dari Orei Animal Care di Jalan Margacinta, Kabupaten Bandung, pada tanggal 28 Februari 2024 pukul 13.15 WIB. Memberikan wawasan mengenai nasi menjadi gangguan utama pencernaan pada kucing. Ia juga menjelaskan cokelat, anggur, bawang, keju, dan susu sapi menyebabkan pencernaan pada kucing.
3. Dokter Rifaati Hanifa dari Nomi Petcare di Jalan Sejahtera, Pasteur, Kota Bandung pada tanggal 7 Maret 2024 pukul 19.30 WIB. Memberi tahu bahwa ia menemui kasus dimana seekor kucing diberikan obat *paracetamol* oleh pemiliknya. Selain itu menjelaskan makanan yang tidak boleh diberikan lainnya seperti, alkohol, cokelat, kopi, buah-buahan, kismis, dan makanan yang mengandung xylitol.
4. Dokter Anastasya Carnelia dari JUI Housecall Vet kota Bandung, pada tanggal 9 Maret 2024 pukul 16.00 WIB. Ia memperingati bahwa makanan manusia seperti cokelat, alkohol, asam sitrat, makanan mentah, dan kafein tidak aman bagi kucing.

5. Dokter Dahlia Yulianti di Vitvet Petcare KOPO, pada tanggal 10 Maret 2024 pukul 12.30 WIB. Ia menjelaskan bahwa kucing adalah hewan karnivora sejati sehingga nasi tidak cocok baginya. Selain itu, makanan yang ia sebutkan berbahaya bagi kucing adalah cokelat, susu sapi, keju, dan kacang-kacangan,

B. Survei

Dilakukan survei acak dengan anak-anak yang berkisaran umur 7-12 tahun dari SDN Cipagalo, SDN Sukabirus, SD Cijagra, SDN Lengkong, SDN Dayeuhkulot, SDN Buah Batu, dan SD IT Persis untuk mengetahui makanan apa saja yang mereka berikan kepada kucing dan juga visual apa yang menarik bagi mereka.

C. Kepustakaan

Mengumpulkan informasi serta data yang berkaitan dengan topik penelitian melalui jurnal ataupun buku. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini diambil dari *National Library of Medicine* dengan judul *Household Food item Toxic to Dogs and Cats* untuk mengetahui beberapa makanan yang aman dan tidak aman untuk anjing dan kucing. Lalu, ke web *fourpaws.org* untuk mengetahui masing-masing makanan buruk yang telah disebut oleh dokter-dokter hewan yang diwawancarai. Kemudian, untuk perancangan desain karakter berupa jurnal berjudul *Anthropomorphism: Opportunities and Challenges in Human-Robot Interaction* (Zlotowski et al., 2015) untuk teori. Lalu, untuk membuat basis sebuah karakter melalui buku *Exploring Character Design*.

1.7.2 Analisis Data

1. Metode analisis data

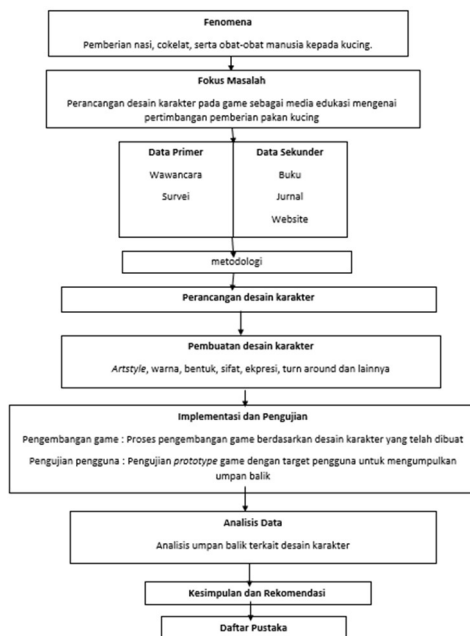
Menggunakan penelitian dasar, dimana dari hasil observasi serta wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan analisis karya sejenis dapat dikembangkan suatu ilmu pengetahuan yang kemudian diarahkan kepada pengembangan teori untuk menemukan

sebuah solusi baru. Hasil solusi tersebut nantinya akan digunakan sebagai landasan dalam perancangan hasil penelitian, yang kemudian dijadikan untuk tugas akhir.

2. Instrumen analisis data

Instrumen alat pendukung selama melakukan proses penelitian dan perancangan desain karakter adalah Penulis, laptop, kamera, handphone, buku, dan lain-lain.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang informasi mengenai latar belakang permasalahan dengan judul " Perancangan Desain Karakter pada Game "Meng-cari Emam" ". Latar belakang tersebut dirumuskan dari identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat perancangan, pengumpulan dan analisis data, dan kerangka perancangan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi literatur yang relevan dengan topik penelitian, membahas teori pengambilan data, analisis data, serta teori-teori mengenai desain karakter untuk keperluan Laporan Tugas Akhir "Perancangan Desain Karakter pada Game "Meng-cari Emam".

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Membahas data yang telah dikumpulkan dari studi pustaka, observasi, dan wawancara. Dilanjutkan dengan analisis data kuesioner anak-anak sekolah dasar daerah Bandung dan Kabupaten Bandung, analisis data wawancara yang dilakukan kepada dokter-dokter hewan di klinik, analisis karya sejenis dari berbagai media, dan kesimpulan analisis data untuk keperluan perancangan desain karakter.

4. BAB IV PERANCANGAN

Pengumpulan dari data, hasil analisis, serta teori mengenai desain karakter pada bab sebelumnya untuk dijadikan landasan dalam perancangan karya untuk pembuatan karakter pada game edukasi "Meng-cari Emam".

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.