

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dikenal sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan makhluk hidup lain karena sifat sosialnya yang membutuhkan satu sama lain, termasuk hewan peliharaan seperti anjing dan kucing yang semakin banyak diandalkan sebagai teman setia atau anggota keluarga dengan seiring perubahan gaya hidup modern. Menurut Batson dan Nurlyli (Aulia & Retnoningsih, 2025) terbukti dari hasil survey oleh Rakuten Insight pada Januari 2022 bahwa 47 % responden di Indonesia memelihara kucing dan 10 % memelihara anjing. Lalu berdasarkan survey yang dilakukan pada tahun 2007 oleh *World Society for the Protection of Animal (WSPA)* menunjukkan kucing dipelihara sebanyak 15 juta populasi dan anjing sebanyak 8 juta populasi. Anjing dan kucing menjadi pilihan hewan terbaik untuk dijadikan hewan peliharaan di sebuah keluarga. Dengan merawat hewan peliharaan dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan manusia terutama pada anak. Anak-anak diajarkan untuk bertanggung jawab dan memiliki empati terhadap hewan yang di rawat, sehingga emosional anak yang terikat dengan hewan peliharaan dapat membangun kesehatan anak-anak. Dalam buku "*America Academy of Allergy, Asthma, & Immunology*" yang ditulis oleh Romper di tahun 2017, anak-anak yang memiliki dan terbiasa merawat hewan peliharaan di awal kehidupan dapat terlindungi dari serangan alergi dan asma.

Popularitas memiliki hewan peliharaan sangat tinggi namun, fenomena penelantaran dan penyiksaan anjing dan kucing masih menjadi permasalahan yang serius. Sebagai mamalia yang berkembang biak cukup cepat, keberadaan kucing dan anjing kerap menjadi masalah bagi lingkungan seperti di kompleks perumahan, lingkungan sekolah, pasar, warung, bahkan perkantoran di wilayah Bandung (Madyantari, Hidayat, & Wahab, 2016). Menurut Setiyono (Aulia & Retnoningsih, 2025), banyaknya kasus penelantaran hewan di Indonesia terjadi akibat rendahnya kesadaran masyarakat terhadap tanggung jawab memelihara hewan. Menteri lingkungan serta kehutanan Siti Nurbaya menegaskan, yaitu dalam kasus kejahatan pada hewan merupakan salah satu kasus terbesar di Indonesia yang menduduki peringkat ketiga. Berdasarkan laporan Bali *Animal Defender*, pada tahun 2019, kasus penganiayaan terhadap hewan meningkat dari 30% kasus penelantaran dan

penganiayaan hewan. Berdasarkan data yang dikumpulkan mulai dari bulan Juli 2020 hingga Agustus 2021 oleh *Asia for Animal Condition* yang merupakan gabungan dari 22 organisasi untuk mengakhiri penderitaan hewan yang ada di Asia disebutkan bahwa Indonesia menjadi peringkat 1 dari 10 negara yang mengunggah video penyiksaan kepada hewan ke sosial media sebanyak 1.626 dari 5.480 video yang diunggah dan ditonton sebanyak 5.347.809.262 kali.

Pengertian kekerasan kepada hewan yaitu kekerasan kepada tindakan yang sengaja dan pasti menyebabkan ketidaknyamanan, rasa sakit, stress pada hewan. Ada dua tipe atau jenis kekerasan pada hewan terbagi menjadi dua yaitu; kekerasan fisik dan pelecehan terorganisasi. Contoh dari tipe kekerasan fisik yaitu tindakan memukul, menendang, menusuk, menembak, menenggelamkan, mencekik, dan sebagainya. Kekerasan fisik hewan sebagian besar telah terjadi di Indonesia, salah satunya pada tahun 2021, telah terjadi kasus pemukulan berulang kali kepada anjing di Kutai kartanegara hingga 2022, pada bulan April 2021, ada anjing dipukul menggunakan balok, hingga oknum anggota TNI menembaki kucing menggunakan senapan angin di Bandung bulan Agustus dan September 2022. Contoh dari tipe pelecehan terorganisasi, seperti perkelahian hewan yang diatur dan pelecehan ritual yang mengorbankan hewan untuk disiksa, dimutilasi, dan dibunuh. Seperti pelecehan terorganisasi yang telah terjadi di bulan Agustus 2019, masyarakat digegerkan dengan seorang laki-laki yang memakan kucing hidup-hidup, pada awal tahun 2021, seorang ibu yang membunuh seekor kucing untuk dijadikan pengobatan sakit asma dan sangat merugikan hewan dan masyarakat (Sholeh, Ayu, & Faried, 2024).

Sebuah *inventory The Children and Animals Assessment Instrument (CAAI)* menilai pelecehan yang dilakukan anak pada hewan, tercatat mencakup tindakan menyakiti hewan dengan sengaja serta memperlakukan hewan dengan kejam. Seperti pada beberapa contoh kasus berikut, Voa Indonesia (2024) kasus remaja usia 15 tahun membunuh balita hanya karena iseng. Sebelumnya ia sering menyiksa hewan mulai dari kucing, katak, dan cicak. Lalu dari artikel Klikdokter (2019) mengangkat kasus tentang anak berusia 11 tahun asal Cianjur yang gemar menggigit dan menyiksa binatang sampai mati. Dari kasus-kasus ini mencerminkan minimnya empati masyarakat terutama anak-anak kepada hewan dan kurangnya implementasi hukum yang tegas terhadap pelanggaran kesejahteraan hewan di Indonesia. Aksi menyiksa hewan sedari kecil dapat berpengaruh ke psikologi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sehingga

anak tumbuh menjadi sosok dengan mental yang terganggu dan memiliki indikator pelaku kekerasan (Anna, 2020).

Maka dari itu, sebagai upaya pencegahan terhadap penelantaran dan penyiksaan hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing semakin besar, dapat dilakukan edukasi sejak dini yaitu melalui perancangan buku ilustrasi mengenai edukasi panduan memelihara hewan peliharaan yang baik dan benar untuk anak di usia dini di Bandung. Menurut Arianto (2020), media visual seperti buku ilustrasi terbukti mampu meningkatkan kesadaran lingkungan dan empati terhadap hewan secara signifikan, terutama pada anak-anak. Dengan perancangan buku ilustrasi interaktif anak ini dapat menyampaikan pesan moral yang mudah diproses dan dipahami oleh anak-anak di usia dini serta meningkatkan *awareness* bagi masyarakat Bandung tentang pentingnya kesejahteraan hewan.

Target audiens yang dipilih dalam penelitian ini yaitu anak-anak, sehingga media buku ilustrasi ini berisi pembahasan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan visual yang menarik untuk dipelajari oleh anak umur 5-7 tahun dengan dampingan orang tua. Tujuan digunakannya buku ilustrasi interaktif anak dalam pembuatan karya ini agar anak-anak tidak lagi menganggap buku sebagai suatu hal yang membosankan untuk digunakan sebagai media belajar dan untuk mengajak anak supaya lebih memahami bagaimana cara merawat dan memperlakukan makhluk hidup seperti anjing dan kucing dengan baik dan benar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu:

1. Rendahnya empati masyarakat sekitar terhadap hewan khususnya anjing dan kucing di Indonesia.
2. Rendahnya edukasi untuk merawat hewan peliharaan yang dapat mempengaruhi psikologis pada anak usia dini.
3. Banyaknya kasus penelantaran dan penyiksaan hewan khususnya anjing dan kucing di Bandung dikarenakan kurangnya edukasi tentang pentingnya kesejahteraan hewan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan dalam perancangan ini yaitu:

Bagaimana merancang media informasi visual yang menarik dalam memberi edukasi anak untuk merawat hewan dengan baik?

1.4 Ruang Lingkup

Pada pengantar tugas akhir ini, bidang desain grafis akan digunakan untuk merancang ilustrasi dalam buku ilustrasi interaktif anak sebagai media edukasi panduan memelihara hewan peliharaan. Oleh karena itu, disusunlah batasan-batasan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam kajian ini untuk mendapatkan informasi secara lebih baik dan mendalam.

a. Apa:

Perancangan buku ilustrasi interaktif merujuk pada buku yang memperkenalkan panduan merawat dan memelihara hewan peliharaan sebagai media pembelajaran anak-anak usia dini.

b. Mengapa:

Pentingnya pengetahuan dan sikap empati terhadap hewan sekitar, khususnya anjing dan kucing. Buku ini memberikan sarana edukasi yang efektif bagi anak-anak tentang pentingnya kesejahteraan hewan dan memberikan *awareness* kepada orang tua dan masyarakat sekitar khususnya di Kota Bandung.

c. Siapa:

Target utama dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah anak-anak berusia 5 hingga 7 tahun yang berasal dari masyarakat kelas menengah hingga menengah ke atas.

d. Dimana:

Pembuatan, implementasi, penelitian, dan penggunaan buku ilustrasi sebagai panduan memelihara hewan peliharaan mengambil di Kota Bandung.

e. Kapan:

Proses perancangan buku ilustrasi interaktif anak ini akan dilakukan jangka waktu yang telah ditentukan, dimulai dari tanggal 23 Februari 2025.

f. Bagaimana:

Laporan ini menjelaskan secara lengkap bagaimana proses perancangan buku ilustrasi interaktif anak, yang mencakup pemilihan konten, penggunaan ilustrasi yang ceria dan penuh warna serta penyajian cerita yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang media pembelajaran dan edukasi anak berupa buku ilustrasi interaktif sebagai panduan memelihara hewan peliharaan. Buku ini dikemas semenarik mungkin sehingga dapat menyesuaikan dengan preferensi pembelajaran sesuai dengan target usia anak.

1.6 Manfaat

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan *awareness* dan kesadaran anak-anak dan masyarakat dengan memberi panduan sebagai media edukasi tentang memelihara hewan peliharaan ke generasi muda, serta membantu mengurangi angka kasus penelantaran dan penyiksaan hewan.
2. Memberikan edukasi kepada anak-anak tentang pentingnya kesejahteraan hewan khususnya anjing dan kucing. Serta membangun pribadi anak yang bertanggung jawab terhadap makhluk hidup lainnya.
3. Mengembangkan keterampilan anak melalui aktivitas interaktif yang meningkatkan minat dan perhatian anak-anak tidak hanya belajar secara teori tetapi juga mendapatkan keterampilan.

1.7 Pengumpulan Data dan Analisis

Adapun upaya pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan beberapa metode untuk memperoleh informasi yang relevan dalam proses perancangan buku ilustrasi interaktif anak sebagai media edukasi panduan memelihara hewan peliharaan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

A. Wawancara

Menurut Slamet (Sarwo, 2016) menyebutkan bahwa wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti. Wawancara ini melibatkan dokter hewan sebagai narasumber pertama untuk memberikan wawasan ilmiah tentang faktor yang mempengaruhi kesejahteraan hewan. Teknik wawancara juga digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai cara berpikir anak yang akan melibatkan psikolog anak sebagai narasumber kedua.

B. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data melalui panduan buku referensi, buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti, yang kemudian dijadikan data untuk diolah lebih lanjut.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2019) yaitu proses mengumpulkan dan menyusun data secara sistematis yang telah diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis matriks yang merupakan metode untuk menyusun dan mengorganisasikan data lalu dibandingkan dengan teori yang digunakan yaitu dengan metode SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*) terhadap karya-karya yang sudah ada dan menjadi pijakan dalam merancang karya baru.

1.8 Kerangka Perancangan

FENOMENA

Tingginya kasus kejahatan manusia terhadap hewan khususnya anjing dan kucing dibebakan oleh kurangnya edukasi dini tentang kesejahteraan hewan yang mempengaruhi psikologis individu yang memicu kurangnya empati terhadap hewan.

LATAR BELAKANG

Merawat hewan (anjing dan kucing) dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak usia dini terhadap pentingnya kesejahteraan hewan. Penyiksaan terhadap hewan dapat memicu psikologis individu ke masa yang akan mendatang.

IDENTIFIKASI MASALAH

Kurangnya edukasi tentang kesejahteraan hewan dan rendahnya empati masyarakat terhadap anjing dan kucing di Indonesia berkontribusi pada meningkatnya kasus penelantaran, penyiksaan hewan.

FOKUS MASALAH

Bagaimana merancang media informasi visual yang menarik dalam memberi edukasi anak untuk merawat hewan dengan baik?

OPINI

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini menyajikan informasi dan panduan untuk merawat hewan khususnya anjing dan kucing melalui cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Dari buku ini, dapat membuka wawasan dan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap kesejahteraan hewan. Dengan demikian, anak-anak membangun rasa tanggung jawab terhadap hewan sekitar.

HIPOTESA

Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif anak yang menarik, anak-anak dapat belajar mengenali dan mendekati diri dengan hewan, serta belajar merawat hewan dengan baik dan menyadarkan masyarakat pentingnya kesejahteraan bagi hewan.

ISU

Kurangnya pengetahuan dan minat generasi muda terhadap kesejahteraan hewan yang berpotensi menyebabkan tingginya kasus penelantaran dan penyiksaan hewan di Indonesia khususnya yang dilakukan oleh anak-anak. Masyarakat sering kali tidak menyadari hewan adalah makhluk hidup yang layak mendapatkan perlakuan sebagaimana mestinya sesama makhluk hidup.

PRAKIRAAN SOLUSI

Perancangan buku ilustrasi interaktif dapat memberi panduan memelihara dan memperlakukan hewan dengan baik untuk anak sejak dini.

METODE

Wawancara & Studi Dokumentasi

TEORI

Perancangan, Media Pembelajaran, Desain Komunikasi Visual.

1.9 Pembabakan

1. BAB I

Memuat latar belakang yang menjelaskan permasalahan mengenai perlakuan terhadap hewan pada generasi muda, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan buku ilustrasi anak, manfaat, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II

Berisikan pemaparan teori-teori dari topik permasalahan yang diangkat atau dasar pemikiran mengenai buku ilustrasi anak, hewan peliharaan dan metode konsep yang membahas tentang visual seperti gambar, warna, tipografi, cerita, dan asumsi dalam rancangan penelitian. Bab ini juga sebagai penunjang dari berjalannya penelitian yaitu proses pemecahan masalah.

3. BAB III

Menjelaskan data yang telah dikumpulkan dari metode yang digunakan, yaitu wawancara, kuesioner, studi literature lalu diproses ke tahap analisis menggunakan analisis matriks dan metode SWOT untuk mengetahui kebutuhan target audiens. Hasil dari analisis ini akan menjadi kesimpulan sebagai upaya penyelesaian masalah dalam perancangan.

4. BAB IV

Konsep dan perancangan *output* ini adanya penjabaran konsep mengidentifikasi masalah dan fenomena yang ada, menentukan ruang lingkup atau target, melakukan pengumpulan data, melakukan analisis dan survey, dan membuat ilustrasi desain *layout* buku.

5. BAB V

Kesimpulan mengenai keseluruhan dari penelitian dan perancangan yang dilakukan terhadap pembaca dan rekomendasi yang dapat diterapkan terhadap perancangan berikutnya.