

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan paling digemari di Indonesia. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis, tingkat pengetahuan dasar masyarakat Jabodetabek terhadap cara merawat kucing masih rendah. Menurut Cornell University of Veterinary Medicine (2017), kucing yang tidak dirawat dengan baik dapat menularkan berbagai penyakit pada manusia. Ada empat titik jalur utama penyebaran penyakit kucing menular manusia, yaitu melalui feses, gigitan dan air liur, kontak dengan kulit atau bulu, serta cakaran. Untuk memperkecil peluang terinfeksi berbagai penyakit kucing menular manusia, pemilik kucing harus menjaga kebersihan diri dan kucing peliharaannya, serta merawat kucing dengan baik dan benar.

Menurut Cornell University of Veterinary Medicine (2017), kucing yang tidak terjaga kebersihannya serta tidak dirawat dengan baik dapat meningkatkan peluang mengidap penyakit menular pada manusia. Kucing yang tidak dirawat dengan baik dapat membawa bakteri dan parasit. Sebagian bakteri dan parasit ini dapat menular pada manusia dan menimbulkan penyakit. Berbagai penyakit yang disebabkan bakteri dan parasit yang dibawa oleh kucing ini dapat membahayakan kesehatan.

Menurut Cornell University of Veterinary Medicine (2018), berbagai penyakit seperti toksoplasma, salmonella, serta *ringworm* dapat ditularkan melalui kucing dan dapat membahayakan kesehatan. Salah satu penyakit seperti

toksoplasma dapat sangat berbahaya bagi ibu hamil karena dapat menyebabkan perkembangan otak yang tidak normal pada janin hingga keguguran. Pada orang yang sedang tidak mengandung, toksoplasma dapat menyebabkan sakit mata hingga pandangan yang kabur.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan edukasi terhadap cara merawat kucing dengan baik, penulis merancang sebuah media edukasi berupa *2D game app*. Menurut Dadheech (2018), edukasi berbasis permainan merupakan sebuah metode yang efektif dalam pembelajaran. Informasi edukasi yang disampaikan dalam bentuk permainan akan diingat lebih lama. Selain itu, menurut Chen (2012), *2D game app* memiliki berbagai kelebihan berupa akses yang mudah, biaya yang lebih murah, dan produksi yang relatif lebih mudah. Hal ini akan mendukung efektivitas perancangan *2D game app* edukasi cara merawat kucing dengan baik dan benar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, rumusan masalah mengacu pada perancangan *game 2D* edukasi cara merawat kucing dengan baik dan benar. Dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang *2D game app* yang dapat memberikan edukasi tentang cara merawat kucing dengan benar?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi dan menekankan penelitian ini kepada masyarakat Jabodetabek yang menyukai kucing dan membutuhkan edukasi mengenai cara

merawat kucing dengan benar. Batasan perancangan yang dilakukan oleh penulis adalah perancangan *game* yang meliputi: UI/UX, *gameplay*, *visual asset*, interaksi. Penulis tidak melibatkan *programming* dalam perancangan ini. Berikut adalah demografis, geologis, dan psikografis dari target user aplikasi ini.

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 17-25 tahun (primer), <17 tahun (sekunder).
- c. Pendidikan : Minimal SMA
- d. Tingkat ekonomi : Menengah (primer), menengah ke atas (sekunder)

2. Geografis : Jabodetabek

3. Psikografis : Menyukai kucing dan membutuhkan media edukasi dan informasi mengenai cara merawat kucing dengan benar.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *game app* pada media *smartphone* untuk berfungsi sebagai media edukasi cara merawat kucing dengan benar.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mendapatkan manfaat berupa peningkatan keterampilan pengambilan data, kesabaran dan ketekunan, peningkatan keterampilan membuat karya, dan melengkapi syarat kelulusan. Selain itu, tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi orang lain dan melengkapi arsip data bagi Universitas Multimedia Nusantara.