

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan yang banyak ditemui di Indonesia. Namun jumlah populasinya pada masa ini turut menjadi persoalan. Data DKPKP menunjukkan jumlah kucing yang ada di DKI Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor. Angka ini meliputi kucing liar yang ditangkap saat penertiban serta kucing berpemilik yang telah divaksin dan steril. Meskipun hasil ini terhitung bukan hasil sensus, DKPKP cukup menjadikan ini sebagai gambaran jumlah kucing yang ada di Jakarta (Kumparan, 2019).

Faktor yang menyebabkan jumlah populasi kucing dapat bertambah dengan pesat adalah masa reproduksinya yang cukup cepat. Masa kehamilan kucing dapat berlangsung sekitar 61 hingga 72 hari dan dapat mengandung 1 sampai 6 ekor anak kucing dalam satu periode kehamilan (Maulana, 2020). Siklus birahi pada kucing betina dapat berulang hingga lebih dari dua kali dalam satu tahun dan akan berhenti jika berhasil dibuahi (dokterhewan.co.id, 2019). Jika perkembangbiakannya tidak terkontrol, maka dikhawatirkan memberikan dampak overpopulasi, penyebaran virus, gangguan kenyamanan masyarakat, serta potensi tindakan kekerasan terhadap kucing di jalanan (Kompas, 2019).

Berdasarkan data wawancara penulis bersama Drh. Jimmy Pangihutan yang dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2021, untuk membantu kontrol jumlah populasi dapat dilakukan dengan melakukan sterilisasi. Bagi kucing pun, dapat

terhindar dari penyakit seperti tumor dan kanker alat reproduksi. Kemudian, berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis bersama Dominika pada 12 Februari 2021 melalui Zoom Meeting, sterilisasi dapat dipertimbangkan oleh pemilik jika tidak ingin menambah jumlah kucing. Dikhawatirkan pula mengganggu anggota rumah lain saat kucing berada dalam fase birahi atau musim kawin. Dengan sterilisasi dapat mempengaruhi kesehatan kucing menjadi lebih baik dan menghemat biaya perawatan jika kucing bertambah banyak.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Karin (dalam tirto.id, 2019), pendiri LSM Jakarta Animal Aid Network (JAAN), memberikan edukasi kepada masyarakat, sterilisasi dan vaksin pada kucing dapat menjadi cara untuk menekan populasi dan penyakit atau virus yang ditularkan (Khalika, 2019). Sejalan dengan pernyataan ini, menurut Drh. Jimmy, tidak jarang pemilik yang kurang memiliki pengetahuan membiarkan kucing peliharaannya kawin, namun membuang anak kucingnya ke lingkungan liar karena terlalu banyak.

Maka dari itu, mengetahui tentang perawatan kucing yang lebih baik menjadi hal penting untuk diketahui oleh pemilik. Mengetahui lebih baik mengenai perawatan juga dapat menjadi salah satu cara untuk menyayangi dan bertanggung jawab atas hidup peliharaannya. Menurut Dominika, merawat kucing memerlukan banyak pertimbangan dan persiapan. Karena kucing juga merupakan makhluk hidup dan akan tinggal dalam jangka waktu yang lama bersama pemiliknya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan, mengetahui lebih baik mengenai perawatan kucing, termasuk sterilisasi sebagai salah satu bagian penting dari

perawatan kucing, dapat menjadi cara bagi pemilik untuk lebih bertanggung jawab terhadap peliharaannya. Sebab, kurangnya rasa tanggung jawab terhadap kucing peliharaan, merupakan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya dampak overpopulasi kucing di suatu daerah.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 5 hingga 18 Februari 2021 kepada 106 responden dengan target usia yang telah ditentukan, 81 responden (76,4%) telah menggunakan *smartphone* untuk sehari-hari dengan media yang paling disukai untuk mencari informasi adalah melalui *website* (73,6% atau 78 responden). *Platform* yang paling sering digunakan untuk tujuan serupa yaitu melalui *browser* (78 responden), Instagram (52 responden), dan Youtube (47 responden).

Maka, solusi yang penulis tawarkan adalah merancang sebuah media informasi interaktif berupa *mobile website* sebagai media informasi mengenai perawatan kucing, sekaligus mengedukasi mengenai sterilisasi kepada pemilik. Perancangan karya memiliki target rentang usia primer dewasa awal 18 – 24 tahun. Menurut Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si. dan Yulia Ayriza, Ph.D. (diunduh dari staff.uny.ac.id), pada rentang usia tersebut, seseorang telah memiliki kemandirian ekonomi dan dapat bertanggung jawab atas tindakannya sendiri. Dengan perancangan media ini, diharapkan dapat membantu menekan angka overpopulasi kucing dan memberikan wawasan mengenai perawatan kucing yang lebih baik kepada pemilik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang *mobile website* sebagai media informasi mengenai perawatan dan sterilisasi kucing?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis perlu menentukan batasan variabel penelitian. Tujuannya adalah untuk memfokuskan perancangan dan memperdalam *user persona* dalam riset yang dilakukan. Maka, batasan masalah yang ditentukan adalah:

1.3.1. Demografis

1. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
2. Usia : 18 – 24 tahun (primer)
3. Pendapatan : SES B-A (menengah hingga menengah atas)
3. Pendidikan : Minimal SMA
4. Pekerjaan : Mahasiswa, Karyawan, dll.

1.3.2. Geografis

1. Primer : Tangerang
2. Sekunder : Jabodebek

1.3.3. Psikografis

1. Pemilik yang baru merawat kucing
2. Membutuhkan informasi mengenai tindakan saat baru merawat
3. Belum familiar dengan sterilisasi dan informasi kesehatan lainnya

4. Pemilik yang tidak ingin mengawinkan kucingnya lagi, atau jumlah kucing yang dimiliki sudah terlalu banyak.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan dari tugas akhir ini adalah merancang media informasi interaktif berupa *mobile website* yang dapat membantu pemilik mendapatkan informasi terpercaya mengenai perawatan kucing, termasuk sterilisasi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan karya tugas akhir ini dapat dibagi menjadi tiga.

1. Untuk penulis, melatih kesabaran dan ketekunan dalam penyusunan laporan, mengetahui lebih dalam mengenai perawatan kucing, serta perancangan *UI/UX mobile website*. Selain itu, perancangan tugas akhir ini berguna sebagai salah satu syarat kelulusan.
2. Untuk universitas, menjadi referensi mengenai perancangan media informasi interaktif, khususnya *UI/UX*, maupun perawatan kucing serta menambah koleksi arsip penulisan ilmiah.
3. Untuk masyarakat, dapat menjadi sumber bacaan atau referensi mengenai perancangan *UI/UX website* dan perawatan kucing.