

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gross (2015) menunjukkan bahwa hewan memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan anak. Hewan peliharaan dapat mempengaruhi kondisi fisik, sosial, emosi, dan kemampuan kognitif pada anak. Memiliki hewan peliharaan jelas meningkatkan fisik seorang anak, studi ini dilakukan oleh American Academy of Pediatrics (2012) yang menunjukkan anak yang sejak kecil berhubungan dengan hewan, lebih sehat dibanding dengan yang tidak. Selain perkembangan fisik, kemampuan sosial anak juga dapat dikembangkan melalui hewan peliharaan. Bagi anak, hewan merupakan salah satu metode untuk mereka bersosialisasi. Jurnal oleh Purewal dkk. (2017) menuliskan hewan bisa menjadi jembatan bagi anak yang pemalu untuk berkomunikasi dengan anak seusianya.

Banyak orang tua yang menyadari dampak positif yang bisa diberikan hewan kepada anaknya, kemudian ketika anak meminta hewan peliharaan, orang tua mengabulkannya. Namun, terkadang hewan yang dibeli sebagai peliharaan belum tentu cocok dengan anak. Setiap hewan tentunya memiliki ciri dan cara perawatannya masing-masing. Contohnya hewan kecil seperti hamster, mereka pada umumnya sangat ramah, namun hewan ini tidak cocok dengan anak yang sangat aktif dan anak yang berantakan, hamster mudah ketakutan dan reflek untuk menggigit jika diajak bermain dengan kasar, hamster juga senang berlari dan bersembunyi di tempat-tempat gelap sehingga mudah hilang jika memiliki tempat yang berantakan (Brayfield, 2010). Selain itu, banyak faktor lain yang harus

diketahui sebelum membeli hewan, salah satunya alergi. Dalam salah satu wawancara yang dilakukan penulis kepada seorang anak dan orangtuanya, anak tersebut tidak merawat peliharannya dikarenakan alergi terhadap hewan berbulu panjang. Orangtuanya tidak mengetahui hal ini sebelumnya, dan peliharaan tersebut akhirnya dirawat oleh pembantu di rumah.

Selain pengabaian, pemilihan hewan yang tidak tepat juga berujung kepada penelantaran. Menurut wawancara yang dilakukan kepada sebuah organisasi penyelamatan hewan di Jakarta, Jakarta Animal Aid Network, setiap harinya mereka mendapatkan laporan mengenai hewan peliharaan yang ditelantarkan atau mendapat tindakan abusif oleh pemiliknya. Penelantaran ini bisa diakibatkan oleh pemilik hewan yang lelah mengurus peliharannya. Dalam artikel Kompas (2016), JAAN berkata banyaknya anjing yang ditelantarkan karena tidak adanya kepedulian dari seluruh anggota keluarga, terutama pemelihara yang masih anak-anak.

Kegiatan membaca tentunya tidak asing bagi anak-anak. Menurut Hurlock (1980) dalam buku Psikologi Perkembangan Anak, anak-anak senang membaca dan melihat gambar-gambar dari buku dan salah satunya adalah mengenai hewan (hal 122), Penggunaan metode yang interaktif juga dinilai akan lebih efektif karena anak-anak akan dapat memahami konten buku dengan lebih maksimal (Van Dyk & Hewitt, 2010). Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis membuat perancangan buku interaktif berilustrasi mengenai pemilihan hewan peliharaan yang tepat untuk anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media interaktif mengenai pemilihan hewan peliharaan yang tepat untuk anak?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, pembatasan masalah akan dilakukan terhadap antara lain:

1. Demografis

- a. Target utama penelitian ini ditujukan kepada anak SD berusia 6-12 tahun, dimana menurut wawancara dengan Drh. Magistera dan Natalie dari Jakarta Animal Aid Network, anak berusia 6-12 tahun sudah mendapatkan edukasi mengenai hewan, dan akan lebih berhati-hati dan bertanggung jawab dalam bermain atau merawat peliharannya.
- b. Target sekunder dari penelitian merupakan orang tua dari anak yang berusia 25-40 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia 6-12 tahun, anak belum bisa membeli buku maupun peliharaan sendiri, dan akan memintanya kepada orang tua mereka apabila mereka menginginkannya.
- c. Kelas sosial yang dituju adalah menengah ke atas. *Boston Consulting Group* (BCG) telah melakukan riset bahwa pengeluaran kelas menengah ke atas di Indonesia sekitar 3-5 juta per bulan. Menurut Rahma (2018) yang mewawancarai Impian Studio, sebuah penerbit buku pop-up di Indonesia, harga buku pop-up berkisar 85 – 170 ribu (berjumlah 6 halaman). Harga ini tergolong mahal namun dikarenakan pembuatan buku juga sulit dan memakan waktu lama.

2. Geografis

Secara geografis, penulis memilih target untuk anak dan orang tua yang tinggal di Jakarta. Hal ini dikarenakan data kualitatif yang diambil penulis adalah dari dokter hewan yang bekerja di Jakarta, penampungan hewan terlantar yang berbasis di Jakarta, dan anak-anak yang bersekolah di Jakarta.

3. Psikografis

- a. Secara psikografis, penelitian ini ditujukan kepada anak SD yang suka dengan hewan dan ingin mempelajari atau memiliki hewan.
- b. Orang tua peduli dengan kesejahteraan hewan maupun anak, sehingga mau membelikan buku interaktif &/ hewan peliharaan untuk anaknya. Dengan buku ini, orang tua dapat mengajarkan anak mengenai tanggung jawab terhadap peliharaannya sebelum membelikannya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan menghasilkan sebuah media interaktif berilustrasi mengenai pemilihan hewan peliharaan yang tepat untuk anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- Bagi Penulis

Selain sebagai syarat pemenuhan kelulusan penulis, pembuatan Tugas Akhir ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan penulis akan pembuatan buku interaktif berilustrasi, dan juga pengetahuan mengenai pemilihan hewan peliharaan yang tepat dan penyampaiannya kepada anak-anak.

- Bagi Masyarakat

Melalui perancangan buku interaktif berilustrasi ini, anak berusia 6-12 tahun dapat mengerti betapa pentingnya memilih peliharaan yang tepat untuk mereka dan merawatnya dengan baik sesuai dengan kebutuhan, dan meningkatkan minat baca mereka. Bagi orang tua, diharapkan dengan adanya buku ini, mereka akan merasa lebih yakin untuk membelikan hewan saat anaknya meminta hewan peliharaan dan anaknya akan bertanggung jawab atas peliharaannya.

- Bagi Universitas

Tugas Akhir ini dapat digunakan oleh pihak mahasiswa Desain Komunikasi Visual, baik dari Universitas Multimedia Nusantara atau yang lainnya dalam mencari referensi mengenai topik buku interaktif berilustrasi ataupun mengenai hewan peliharaan untuk anak.