

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kucing merupakan salah satu hewan yang populer untuk dijadikan hewan peliharaan di Indonesia. Menurut sebuah survei yang dilakukan online dari Rakuten Insight Center pada Januari 2022, dari 10.422 responden sebanyak 67% orang di Indonesia memiliki hewan peliharaan dengan kucing sebagai persentase hewan peliharaan yang paling tinggi. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa responden dengan umur 16 - 24 tahun yang memiliki kucing sebanyak 73% (Ridwan, 2023). Meskipun populer untuk dipelihara, masih banyak kucing liar di Indonesia yang tidak memiliki kepemilikan. Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan, dan Pertanian (DKPKP) Provinsi DKI Jakarta mencatat bahwa pada 2021 populasi kucing diperkirakan berjumlah sekitar 2,8 juta ekor (Fadlurrohman, 2022).

Dalam setahun, kucing mampu bereproduksi sebanyak tiga hingga empat kali (Kurniati *et al*, (2020). Jika berhasil kawin, kucing betina akan mengalami masa kehamilan 58 - 71 hari, dan menghasilkan sekitar 1 - 10 anak kucing tiap kehamilan (Khairunnisa *et al*, 2021). Data tersebut menunjukkan bahwa kucing dapat berkembang biak dengan banyak dan cepat. Bila reproduksi kucing terus dibiarkan dan tidak terkontrol, maka dapat mengakibatkan overpopulasi. Overpopulasi kucing adalah sebuah keadaan dimana jumlah populasi kucing memenuhi kapasitas dari sebuah wilayah (Novelino dalam Shaquila *et al*, 2021). Bila dibiarkan, overpopulasi kucing dapat membuat masyarakat sekitar terganggu. Selain itu, kucing-kucing tersebut dapat bernasib naas seperti pada contoh kasus penembakan kucing liar oleh Brigadir Jenderal TNI di Bandung. Pelaku yang telah ditangkap mengaku bahwa tindakannya bermaksud untuk menjaga

kebersihan dan kenyamanan lingkungan Perwira Siswa Sesko TNI, serta mengurangi jumlah kucing liar yang terlalu banyak di lingkungan tersebut (Saputra, 2022).

Populasi kucing dapat dikendalikan dengan langkah sterilisasi. Dengan melakukan tindak sterilisasi kemampuan kucing untuk bereproduksi dapat terhambat, sehingga kemampuan kucing bereproduksi dapat diminimalisir (Kurniati *et al*, 2020). Kucing peliharaan merupakan tanggung jawab dari pemiliknya, oleh karena itu langkah steril dapat dimulai dari kucing peliharaan. Kucing peliharaan juga ikut bertanggung jawab atas kenaikan populasi kucing liar, karena kucing peliharaan yang terkadang bermain di luar rumah. Menurut hasil observasi oleh Pribadi *et al*, ditemui bahwa beberapa pemilik kucing peliharaan melepaskan kucingnya pada pagi hari dan menguncinya di kandang pada malam hari (Pribadi *et al*, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran dari para pemilik kucing peliharaan untuk mensteril hewan peliharaannya.

Untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya sterilisasi kucing di Indonesia dari para pemilik kucing dan masyarakat, maka dibuatlah sebuah media interaktif berupa *board game*. Melalui *board game*, pemain dapat belajar dalam mengambil keputusan dengan menggabungkan informasi yang dimiliki secara pribadi dengan menganalisis pendapat orang lain (Gamayanto *et al*, 2023). Oleh karena itu *board game* dapat mempengaruhi para pemilik kucing dalam mengambil keputusan untuk mulai melakukan sterilisasi pada kucingnya. Melalui *experience* yang didapat dari simulasi pemeliharaan kucing yang tidak steril, diharapkan pemain memahami akibat yang ditimbulkan oleh kucing yang belum steril. *Board game* merupakan sebuah media interaktif yang menitikberatkan kepada *experience* dan interaktivitas pemainnya. Berbeda dengan game digital, ketika bermain *board game* pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lainnya (Wirawan, 2020). Oleh karena itu, media ini dapat memberikan simulasi secara *real life*. Maka diajukan sebuah perancangan *board game* mengenai sterilisasi kucing.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang suatu desain yang dapat memberikan *experience* akibat dan resiko dari memelihara kucing yang tidak disteril?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini dibuat agar target perancangan menjadi lebih jelas dan terarah. Berikut adalah batasan masalah dari tugas akhir ini:

### 1. Demografis

- a. Usia: 18 – 30 tahun
- b. Jenis Kelamin: Laki – laki dan Perempuan
- c. SES: B – A
- d. Pendidikan Minimal: Sekolah Menengah Ke Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan

### 2. Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.

### 3. Geografis

Target dari perancangan ini adalah daerah Jabodetabek.

### 4. Psikografis

- a. Pemilik peliharaan kucing, baik yang kucing peliharaannya hanya disteril beberapa hingga belum disteril semua. (Primer)
- b. Pecinta kucing yang tidak memiliki hewan peliharaan kucing, namun peduli dan simpati dengan nasib kucing liar.
- c. Orang yang ingin atau tertarik untuk memiliki peliharaan kucing.

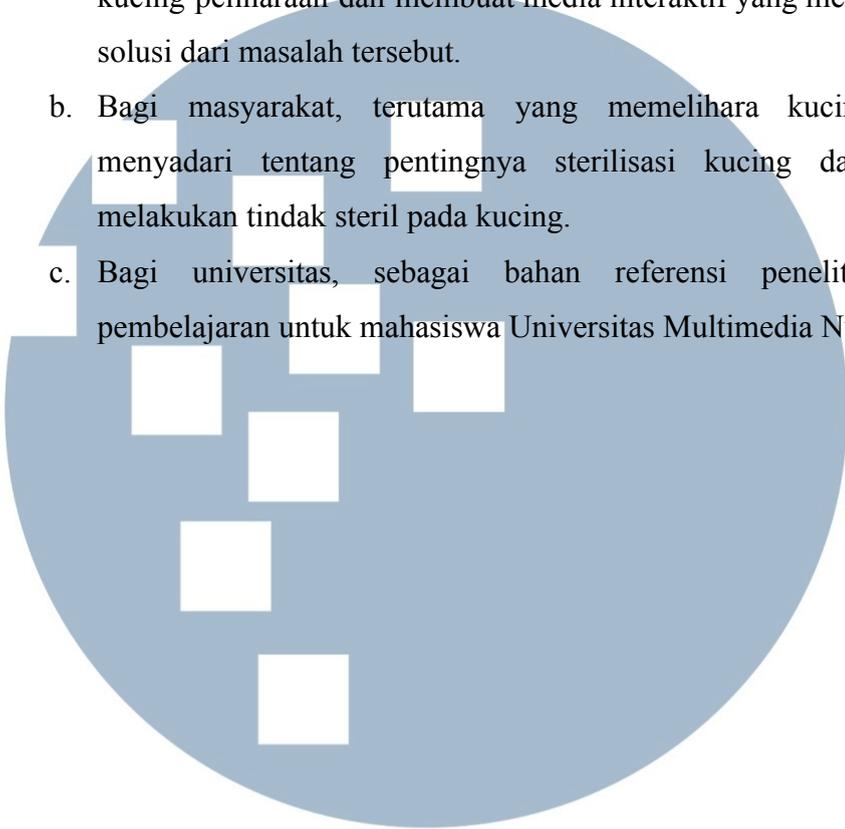
## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan akhir dari tugas akhir ini adalah sebuah perancangan *board game* yang memberikan *experience* melalui simulasi pemeliharaan kucing yang tidak disteril.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

- a. Bagi penulis, untuk mempelajari tentang pentingnya sterilisasi kucing peliharaan dan membuat media interaktif yang memberikan solusi dari masalah tersebut.
- b. Bagi masyarakat, terutama yang memelihara kucing, agar menyadari tentang pentingnya sterilisasi kucing dan mulai melakukan tindak steril pada kucing.
- c. Bagi universitas, sebagai bahan referensi penelitian dan pembelajaran untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.



# UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A