

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jumlah kucing dengan kebutuhan khusus di Indonesia tergolong cukup tinggi, Dalam laporan ini, yang dimaksud dengan kucing dengan kebutuhan khusus merupakan kucing yang sakit atau cacat. Kondisi cacat kucing dapat terjadi karena penyakit, terkena kecelakaan, ataupun kucing tersebut memang sudah terlahir dengan kondisi cacat. Shelter dan rumah foster membantu kucing-kucing tersebut dengan menampung, memberikan pengobatan, serta meningkatkan kesempatan untuk diadopsi. Mayoritas jenis kucing di shelter atau rumah foster merupakan kucing jalanan atau kucing yang dibuang (Ayang-Ayang Sanctuary, komunikasi pribadi, 21 Februari 2023). Salah satu faktor penyebab tingginya prevalensi kucing sakit di populasi kucing liar adalah overpopulasi. Saat ini, jumlah kucing liar yang terus meningkat menyebabkan kapasitas shelter dan rumah foster untuk membantu terus berkurang. Mereka memiliki kapasitas yang terbatas karena faktor-faktor seperti ruang, waktu, dan dana. Contohnya adalah Bubupawpaw yang menyatakan bahwa sebagai rumah foster mereka hanya dapat menampung 3 hingga 4 ekor kucing dalam satu waktu (Komunikasi pribadi, 16 Februari 2023).

Meskipun ada banyak orang yang suka kucing di Indonesia, jumlah kucing dengan kebutuhan khusus yang saat ini ditampung oleh shelter dan rumah foster cukup tinggi. Saat ini, tingkat adopsi kucing dengan kebutuhan khusus cenderung lebih rendah dibandingkan dengan kucing sehat karena kucing dengan kebutuhan khusus membutuhkan *adopter* yang memahami kondisi mereka dan dapat memberikan mereka perhatian dan waktu yang lebih banyak. Namun di Indonesia saat ini, media informasi tentang cara menjaga kucing dengan kebutuhan khusus masih kurang efektif. Hasil kuesioner yang telah penulis sebarakan menunjukkan bahwa 68,2% responden mengalami kendala saat mencari informasi mengenai penanganan penyakit kucing. Banyak media informasi yang dapat diakses oleh

responden saat ini tidak lengkap, jelas atau tepat. Selain menimbulkan kebingungan untuk calon *adopter*, hal ini juga menyebabkan beberapa shelter dan rumah foster untuk tidak memperbolehkan kucing dengan kebutuhan khusus untuk diadopsi karena mereka khawatir calon *adopter* belum cukup paham mengenai kondisi kucing tersebut dan cara merawatnya.

Oleh sebab itu, calon *adopter* membutuhkan lebih banyak informasi mengenai topik ini untuk meningkatkan edukasi bahwa kucing dengan kebutuhan khusus juga dapat hidup dengan baik dengan adanya penanganan yang tepat serta cara-cara perawatannya. Selain itu, hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa masih ada juga *adopter* yang telah mengadopsi kucing dengan kebutuhan khusus sebelumnya yang mengalami kendala dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Mereka juga membutuhkan akses media informasi yang lebih jelas dan dapat divalidasi untuk meringankan kesulitan yang mereka hadapi selama proses menjaga kucing dengan kebutuhan khusus.

Berdasarkan hasil penelitian awal, penulis mengajukan perancangan aplikasi mengenai kucing dengan kebutuhan khusus di shelter dan rumah foster untuk calon *adopter* dan *adopter* kucing dengan kebutuhan khusus. Aplikasi ini akan diawasi oleh Asosiasi Dokter Hewan Praktisi Hewan Kecil Indonesia (ADHPHKI), selaku unit non-teritorial di bawah Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia (PDHI).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingkat adopsi kucing dengan kebutuhan khusus lebih rendah dibandingkan dengan kucing sehat karena dibutuhkan *adopter* yang dapat memahami kondisi mereka dan mampu memberikan kucing-kucing tersebut waktu dan perhatian yang lebih banyak.
2. Kurangnya media informasi mengenai penanganan kucing dengan kebutuhan khusus di Indonesia yang dapat diandalkan dan divalidasi.

Penulis merasa penting adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan edukasi mengenai kucing dengan kebutuhan khusus untuk calon *adopter* dan *adopter* kucing dengan kebutuhan khusus. Merujuk dari rumusan masalah di atas, penulis mengajukan pertanyaan penelitian desain seperti berikut:

Bagaimana perancangan aplikasi mengenai kucing dengan kebutuhan khusus di shelter dan rumah foster?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis menentukan batasan-batasan dalam perancangan aplikasi mengenai kucing dengan kebutuhan khusus di shelter dan rumah foster sebagai berikut:

#### **1.3.1 Demografis**

1. Usia : 21— 28 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Kewarganegaraan : Indonesia
4. SES : B dan A, pengeluaran diatas 5 juta rupiah per bulan
5. Pendidikan : SMP
6. Bahasa : Indonesia

#### **1.3.2 Geografis**

Batasan lingkup perancangan tugas akhir ini adalah masyarakat yang tinggal di Indonesia.

#### **1.3.3 Psikografis**

1. Orang yang sudah pernah mengadopsi kucing dengan kebutuhan khusus dari shelter atau rumah foster.
2. Orang yang ingin mengadopsi kucing dengan kebutuhan khusus.
3. Orang yang ingin mengadopsi kucing dari shelter atau rumah foster.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang aplikasi mengenai kucing dengan kebutuhan khusus di shelter dan rumah foster.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir ini adalah:

### **1.5.1 Manfaat bagi Penulis**

Penulis mendapatkan wawasan baru dan pengalaman yang mendalam dengan melakukan implementasi ilmu yang telah dipelajari selama proses pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat**

Penulis berharap tugas akhir ini dapat digunakan calon *adopter* ataupun *adopter* kucing dengan kebutuhan khusus untuk menurunkan tingkat kekhawatiran selama proses penanganan pengobatan kucing dengan kebutuhan khusus dan membuat proses tersebut lebih mudah untuk dilalui.

### **1.5.3 Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara**

Penulis berharap tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi baru dan menambahkan wawasan mengenai topik kucing dengan kebutuhan khusus di shelter dan rumah foster bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang mengerjakan tugas akhir juga.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA