

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini hewan peliharaan seperti anjing tidak lagi hanya dijadikan penjaga pagar, melainkan sudah menjadi tren manusia untuk dijadikan hewan peliharaan. Dikutip dari artikel *Kompas.id*, pada Januari 2022 *Rakuten insight* melakukan survei secara daring mengenai kepemilikan hewan peliharaan masyarakat Indonesia. Hasilnya ditemukan 6 dari 10 rumah tangga di Indonesia memelihara berbagai jenis hewan, salah satunya anjing. Selain itu, alasan utama seseorang memelihara hewan karena berhubungan dengan aspek psikologis, yaitu untuk mengurangi rasa sedih maupun stress (41%) dan untuk dijadikan teman sehari-hari (36%) (Prasetyo, 2023).

Berdasarkan kuesioner yang penulis sebarakan melalui media sosial dan kepada komunitas anjing, 82,2% responden pernah mengalami kesulitan menjaga dan merawatnya ketika mereka harus berpergian jauh atau memiliki kewajiban yang mengharuskan mereka meninggalkan anjing peliharaan tersebut untuk sementara waktu. Ketika menggunakan layanan penitipan anjing, tidak semua penitipan menerima jenis klasifikasi anjing. Dalam wawancara dengan penulis, Brenda Fedora, pemilik *pet hotel* Boba Home, menyampaikan keprihatinannya terkait ketakutan yang sering dialami oleh anjing kecil ketika berada di sekitar anjing besar. Selain itu, Brenda juga menekankan bahwa ruang yang tersedia di Boba Home saat ini lebih sesuai untuk ras anjing kecil hingga sedang. Brenda juga mencatat bahwa banyak pemilik hewan peliharaan lebih memilih agar anjing besar dan anjing kecil tidak ditempatkan dalam area yang sama.

Kendala lainnya pemilik anjing sering kali kesulitan mendapatkan informasi mengenai kesejahteraan anjingnya saat di penitipan anjing. Pada kuesioner yang penulis sebarakan, 60% responden mengalami kesulitan dalam memantau anjingnya selama berkegiatan di penitipan. Banyak fenomena berakibat fatal yang terjadi saat

pemilik tidak mendapatkan informasi lengkap dari layanan penitipan hewan. Salah satunya dikutip dari artikel *detiknews*, seekor anjing peliharaan milik pelanggan mati mengenaskan karena ditelantarkan ketika ditinggalkan 11 hari di sebuah pet shop hingga oknum tersebut dipolisikan. Hal ini tidak terjadi sekali dua kali saja, tetapi seringkali terjadi dengan masalah yang berbeda-beda.

Media informasi interaktif berupa aplikasi di Indonesia tentang pemantauan pada layanan penitipan hewan peliharaan masih belum efektif. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan para pemilik/manager *pet hotel*, komunikasi antar pemilik anjing dan layanan penitipan masih menggunakan cara manual yaitu melalui chat *WhatsApp* dan Instagram. Di sisi lain, sebagai layanan penitipan/*pet hotel* seringkali kewalahan jika harus terus memberi kabar kondisi anjing ke banyak pemilik. Minimnya *monitoring* mandiri dan tidak adanya media yang merangkum semua informasi tentang kesejahteraan anjing pemilik menjadi sebuah masalah yang harus segera ditangani. Padahal dengan perkembangan teknologi saat ini, dikutip dari jurnal Unikom, aplikasi dapat membantu mengolah data dan informasi secara cepat dan efisien.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, maka penulis meneliti dan merancang media informasi interaktif berupa aplikasi layanan penitipan anjing. Hal ini dilakukan untuk menjembatani pemilik dan pihak penitipan/*pet hotel* agar lebih mudah dalam memberikan rangkuman informasi yang lengkap. Bagi yang memiliki hewan peliharaan terutama anjing, kesejahteraan hewan peliharaan adalah salah satu prioritas utama bagi pemilik. Mereka ingin memastikan bahwa hewan peliharaan mereka mendapatkan perawatan yang baik, termasuk makanan yang cukup, lingkungan yang aman, dan perhatian yang tepat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan isu yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah bagaimana merancang aplikasi layanan penitipan anjing?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam perancangan aplikasi pemantauan layanan penitipan anjing, antara lain:

#### 1.3.1 Demografis

- 1) Usia : 21 - 31 tahun

Penulis mengklasifikasikan usia berdasarkan hasil riset lapangan, dan ditemukan bahwa banyak individu dalam rentang usia 21 hingga 31 tahun memelihara hewan peliharaan, terutama anjing, sebagai teman bermain setelah bekerja. Selain itu, tingkat mobilitas yang tinggi juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh kelompok usia ini.

- 2) Jenis Kelamin : Pria dan wanita

- 3) Tingkat Ekonomi : B - A

Penulis mengklasifikasikan kelompok status ekonomi masyarakat berdasarkan pertimbangan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier yang sudah tercukupi sehingga sanggup memiliki sarana pendukung yang memadai serta lebih dekat dengan media digital.

#### 1.3.2 Geografis

Target pasar dalam perancangan ini dibatasi pada lingkup perkotaan JABODETABEK (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi).

### 1.3.3 Psikografis

Target pasar dalam perancangan ini dibatasi pada masyarakat yang memiliki ciri-ciri psikografis sebagai berikut:

- 1) Pemilik hewan peliharaan anjing yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk merawat hewan peliharaan selama jam kerja.
- 2) Pemilik hewan peliharaan anjing yang sering mengharuskan mereka berpindah-pindah atau berpergian dalam jangka waktu tertentu.
- 3) Pemilik hewan peliharaan anjing yang sangat memperhatikan kesejahteraan hewan termasuk pola makan dan kesehatan.
- 4) Pemilik hewan peliharaan anjing yang aktif secara teknologi dan peka terhadap dunia digital.
- 5) Pemilik hewan peliharaan anjing yang memiliki hewan dengan kebutuhan khusus, seperti diet tertentu, perawatan medis, dan perlu memantau kondisi hewan secara cermat.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang aplikasi yang dapat menjembatani pemilik anjing dan pihak *pet hotel* dalam memberikan informasi yang lengkap serta mempermudah pemilik anjing dalam mencari *pet hotel* terpercaya dan memantau anjing peliharaannya ketika berada di *pet hotel*.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan media informasi pemantauan layanan penitipan anjing memiliki manfaat bagi:

#### 1) Bagi Penulis

Penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini membantu penulis dalam meningkatkan pengetahuan dan empati terhadap topik yang diangkat.

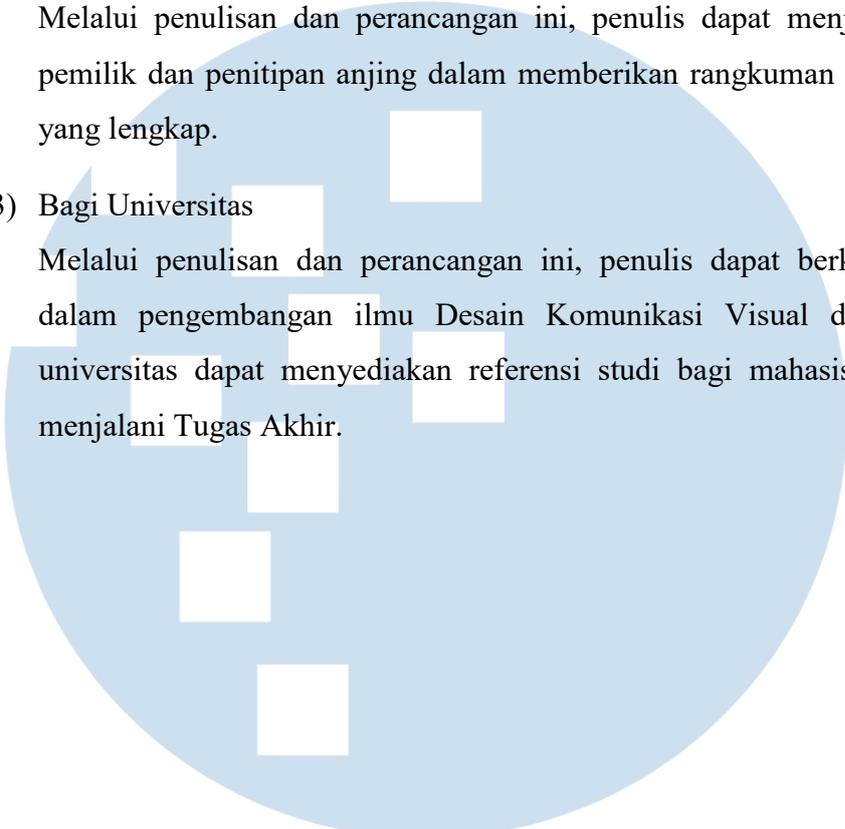
Selain itu penulis juga menerapkan hasil pembelajaran selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara dalam proses riset maupun proses kreatif perancangan Tugas Akhir sebagai seorang desainer.

2) Bagi Orang Lain

Melalui penulisan dan perancangan ini, penulis dapat menjembatani pemilik dan penitipan anjing dalam memberikan rangkuman informasi yang lengkap.

3) Bagi Universitas

Melalui penulisan dan perancangan ini, penulis dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual dan pihak universitas dapat menyediakan referensi studi bagi mahasiswa yang menjalani Tugas Akhir.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA