

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dikutip dari Koran SINDO (2020), awalnya tren reptil sebagai peliharaan hanya berkembang di kalangan penghobi saja. Namun, hingga saat ini perkembangan peminat reptil meningkat pesat hingga 50% selama pandemi. Ini terlihat dari bermunculannya berbagai klub pencinta reptil di berbagai daerah di Indonesia. Fenomena ini didukung dengan statement dari salah satu narasumber yang berlaku sebagai CEO dari toko reptil, dimana banyak terjualnya reptil di toko tersebut. Bahkan, minat terhadap reptil semakin meluas di kalangan pencinta hewan. Jika dahulu hanya kaum pria yang berani memelihara reptil, kini banyak kalangan perempuan yang turut tertarik. Rentang usia peminatnya pun bervariasi mulai dari anak-anak hingga dewasa. Jabodetabek merupakan sektor yang memiliki peminat reptil yang lumayan banyak dan terus berkembang pesat seiring berjalannya waktu di dukung dengan mulai banyaknya toko-toko reptil yang ada di daerah tersebut, tidak hanya toko reptil tapi pasar hewan tradisional seperti Pasar Barito dan Pasar Hewan Jatinegara pun mulai menyediakan reptil yang dapat diperjual-belikan.

Menurut Tom marzilong (2015) reptil menawarkan pengalaman unik dalam dunia pemeliharaan hewan, mulai dari pola hidup yang tidak biasa, variasi bentuk, corak dan warna yang bermacam-macam yang biasa disebut "*morph*", *morph* merupakan mutasi warna atau pola yang diinginkan dan dapat direproduksi. Contohnya termasuk albinisme, garis-garis, warna mata dan sifat-sifat lain yang diinginkan. Namun, terkadang masyarakat sering mengalami kendala seperti masih bingung di mana dan bagaimana cara mendapatkan reptil itu sendiri, mengetahui tingkat kesehatan calon reptil yang akan dibeli dan perlengkapan apa saja yang dibutuhkan untuk merawat reptil tersebut. Aplikasi dan media informasi yang tersedia saat ini pun terkadang masih terpisah dan acak, menyebabkan

kebingungan dan kesulitan bagi masyarakat awam untuk membeli reptil yang sehat dan para pemelihara yang menjaga kesejahteraan reptil mereka dengan optimal.

Masalah yang biasa dihadapi oleh masyarakat yang baru saja memulai untuk memelihara reptil adalah misinformasi dan kurangnya aksesibilitas dan pemahaman yang jelas terkait perawatan reptil. Informasi yang tersebar di berbagai sumber tidak selalu disajikan dengan cara yang mudah dimengerti dan dapat membuat bingung para pemelihara baru. Contohnya dalam kasus leopard gecko, ada beberapa situs yang berkata bahwa leopard gecko tidak butuh minum selama masa hidupnya, padahal ungkapan tersebut salah, walaupun leopard gecko merupakan hewan endemik gurun yang dapat bertahan dengan kadar air yang rendah, namun mereka tetap butuh untuk mengonsumsi air paling tidak sebulan sekali. Selain itu, bagi mereka yang telah menekuni hobinya pada bidang reptil terkadang masih banyak penjual yang tidak lengkap memasukkan informasi mengenai reptil yang ia jual seperti tanggal lahir, jenis kelamin, *morph*, makanan saat ini, dan “*het*”. *Het* adalah singkatan dari heterozigot yang merupakan istilah ilmiahnya. Ada beberapa *morf* yang bersifat resesif, seperti albino, *clown* dan *pied* yang artinya ketika *morf* yang dikembangbiakkan menjadi normal, semua bayi akan terlihat seperti normal, tetapi membawa satu salinan gen. Intinya adalah, ketika hewan tersebut membawa setengah dari kode genetik yang diperlukan untuk menghasilkan apa yang diinginkan (Kinra, 2011). Kurangnya panduan khusus untuk berbagai jenis reptil yang umumnya dipelihara membuat para pemelihara kesulitan untuk memberikan perawatan yang sesuai.

Solusi yang diusulkan adalah perancangan sebuah media interaktif yang akan membantu memecahkan masalah tersebut. Media ini akan mencakup informasi tentang kebutuhan khusus, lingkungan yang ideal, pola makan, tanda-tanda kesehatan, *morph*, *het*, tanggal lahir, jenis kelamin serta informasi seperti yang perlu diperhatikan bagi calon pemelihara reptil. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan, mencari panduan sesuai dengan jenis reptil yang mereka pelihara, dan bahkan menerima pemberitahuan atau

peringat terkait jadwal perawatan. Dengan adanya media interaktif tersebut diharapkan para pemelihara pemula dapat merawat reptil mereka dengan lebih percaya diri dan efektif, serta meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan hewan peliharaan mereka, dan bagi mereka yang sudah lama menekuni hobi memelihara reptil dapat memantau informasi penting terkait reptil yang mereka miliki. Solusi ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menjadi alat praktis dan interaktif bagi para pecinta reptil pemula dalam perjalanan mereka sebagai pemelihara yang bertanggung jawab.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penulis mengidentifikasi rumusan masalah yang akan dikaji secara menyeluruh dan komprehensif. Rumusan masalah ini menjadi fokus utama penelitian untuk memberikan arah yang jelas. Penulis berharap penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dan menyelesaikan tantangan yang ada. Berikut adalah rumusan masalah yang dihasilkan dari latar belakang di atas:

1. Minat pemeliharaan reptil semakin meningkat dari tahun ke tahun. Namun, tidak ada media yang menyediakan fitur pencaharian reptil yang dapat diadopsi dan cara perawatannya.
2. Kurangnya media informasi tentang pemeliharaan reptil yang mengakibatkan informasi tersebut masih acak dan tersebar.

Merujuk pada rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan UI/UX aplikasi forum reptil di Jabodetabek?

## **1.3 Batasan Masalah**

Ketika menetapkan batasan masalah, penulis mengimplementasikan beberapa pembatasan untuk merinci tujuan dan hasil akhir yang diinginkan.

Hal ini bertujuan agar output yang dihasilkan dapat mencapai tingkat optimal. Beberapa faktor pembatasan masalah yang diterapkan mencakup aspek-aspek berikut:

### **1. Demografis**

- 1) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 2) Umur : 22-35
- 3) Tingkat ekonomi : SES (Social Economic Status) A-B
- 4) Jenis pekerjaan : Mahasiswa dan pekerja

### **2. Geografis**

Cakupan geografis media informasi ini mencakup kota-kota di wilayah Jabodetabek, yang meliputi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

### **3. Psikografis**

- Individu yang tertarik terhadap reptil namun tidak tahu dimana membelinya dan bingung cara merawatnya.
- Individu yang ingin mendapatkan reptil yang memiliki data informasi yang lengkap guna kontes maupun budidaya.
- Individu yang memiliki budidaya reptil dang ingin memudahkannya dalam penjadwalan makan, bersih-bersih kandang dan lain-lain.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan utama dari menciptakan aplikasi untuk mendukung adopsi serta pemeliharaan reptil di Jabodetabek adalah untuk memberikan platform yang efisien bagi para pecinta reptil. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan informasi terkini tentang ketersediaan reptil, serta memberikan wadah untuk berkomunikasi dan bertransaksi secara mudah antara penjual dan pembeli. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang aspek-aspek penting terkait adopsi reptil, seperti kesehatan dan informasi penting yang dimiliki hewan dan kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku. Dengan demikian,

diharapkan aplikasi ini dapat membantu adopsi serta pemeliharaan reptil secara berkelanjutan, menjaga keberlanjutan ekosistem reptil, dan memberikan manfaat ekonomi bagi para pelaku bisnis di sektor ini.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Penulis berharap bahwa tugas akhir dengan judul Perancangan Media Interaktif Forum Reptil di Jabodetabek ini dapat memberikan manfaat yang besar tidak hanya bagi penulis sendiri akan tetapi juga kepada orang lain dan Universitas:

#### **1. Bagi Penulis**

Dengan menyusun tugas akhir ini, penulis dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam serta menerapkan konsep-konsep yang telah diajarkan selama perkuliahan, khususnya dalam pengembangan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu juga untuk memenuhi persyaratan yang diperlukan guna meraih gelar Sarjana Desain di Fakultas Seni dan Desain, khususnya di Jurusan Desain Komunikasi Visual.

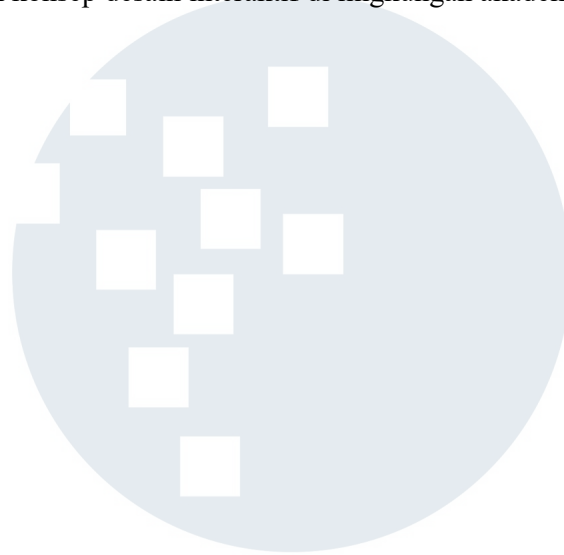
#### **2. Bagi Orang Lain**

Penulis berharap bahwa penelitian tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dengan membantu masyarakat Jabodetabek dalam menemukan jenis reptil yang sesuai dengan preferensi mereka, sehingga dapat meningkatkan minat pembeli reptil. Tujuannya adalah untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan upaya pelestarian dan pemeliharaan reptil. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat mendorong minat masyarakat untuk mempelajari fakta-fakta menarik yang terkait dengan keunikan reptil.

#### **3. Bagi Universitas**

Penulis berharap bahwa Prancangan yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai pedoman yang berguna bagi mahasiswa, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya referensi ini, diharapkan dapat menginspirasi dan

memberikan panduan praktis untuk mengembangkan karya media interaktif lainnya. Sebagai sumbangan untuk pengembangan keterampilan dan pemahaman mahasiswa, diharapkan bahwa hasil perancangan ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas karya dan pemahaman konsep desain interaktif di lingkungan akademis.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA