

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan hewan adalah suatu tindakan yang berawal dari bentuk perilaku agresif dan anti sosial secara sengaja tidak dapat diterima secara sosial sehingga mengarah kepada tingkah laku menyiksa yang menyebabkan kekacauan, penderitaan atau rasa sakit, bahkan kematian hewan (Ascione, 2001). Menurut Undang-Undang RI No.18 Tahun 2009 Pasal 66 Ayat 2 tertulis bahwa penganiayaan hewan merupakan tindakan yang dilakukan untuk mencapai keuntungan dan titik kepuasan dari hewan dengan perlakuan yang diluar batas kemampuan segi biologis dan fisiologis hewan.

Berdasarkan hasil penelitian dari Asosiasi Rumah Sakit Hewan Indonesia juga menunjukkan bahwa kasus kekerasan hewan peliharaan merupakan kasus kekerasan tertinggi dengan jumlah total 53%. Berdasarkan data yang diperoleh dari laporan *Social Media Animal Cruelty Coalition (SMACC) Report 2021* menjelaskan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama negara dengan video penyiksaan hewan terbanyak di dunia sebanyak 1.626 konten yang diunggah dan tersebar di media sosial. Hal ini membuktikan hak dan kelangsungan hidup hewan masih tidak dianggap serius oleh pemerintah maupun masyarakat.

Melihat hal tersebut terbukti bahwa kesadaran masyarakat maupun pemahaman karakter dan perilaku masih sangat minim, karena masih kurangnya media yang mudah dijangkau mengenai edukasi kekerasan hewan peliharaan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi penulis yaitu ketersediaan buku interaktif mengenai edukasi kekerasan hewan untuk anak di toko buku *online* maupun toko buku *offline* masih cukup sulit dijangkau, karena mayoritas buku di toko buku tersebut berbentuk buku pada umumnya membahas tentang cara merawat hewan peliharaan, kumpulan kata-kata yang diucapkan pada binatang, seri buku mengenai kehidupan binatang laut maupun darat, dan lain-lain.

Oleh karena itu pentingnya edukasi cara memelihara, menyayangi, dan memperlakukan hewan dengan benar harus diajarkan sejak dini kepada anak-anak agar kedepannya kasus kekerasan hewan tidak terjadi lagi. Terkait pihak yang dirugikan apabila kekerasan pada hewan tidak segera ditangani, maka faktor utama dalam hal ini bersumber dari masalah psikologis pelaku penganiayaan, sehingga perlu diedukasi dan ditanamkan rasa kepedulian sejak dini untuk anak. Dalam memelihara hewan juga dapat mempengaruhi faktor kesehatan mental dan sosial dari segi emosional, kognitif, pendidikan, dan perilaku (Landau, 1999). Quinn (2000) menyatakan pada faktanya, anak-anak yang mendapatkan didikan dengan kekerasan dapat berpotensi menganiaya hewan maupun makhluk hidup lain pada kemudian hari.

Dengan melihat aksesibilitas dan efisiensi serta nilai optimal yang akan dicapai, perancangan buku interaktif dinilai ideal bagi anak karena selain menarik perhatian juga melibatkan interaksi, dan dapat berperan seperti mainan (Kompas.com, 2021). Selain itu, pemilihan teknik interaktif dapat melatih perkembangan dari segi sensorik anak karena dapat merasakan langsung media fisik yang dihadirkan. Setelah melewati beberapa pertimbangan dalam pemilihan media, penulis mengajukan perancangan media edukasi berupa buku ilustrasi cerita bergambar dan terdapat kegiatan interaktif pada bagian isi buku untuk mengedukasi anak usia dini mengenai etika merawat hewan peliharaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil riset latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis menemukan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya edukasi mengenai cara memperlakukan hewan peliharaan dengan baik dan benar sejak dini.
2. Kurangnya media berupa buku interaktif untuk anak yang terjangkau mengenai edukasi kekerasan hewan peliharaan.

Dari kedua poin masalah yang telah dijabarkan, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah menjadi:

“Bagaimana perancangan buku interaktif upaya pencegahan kekerasan hewan peliharaan bagi anak usia 6-8 tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan batasan masalah agar fokus permasalahan menjadi lebih spesifik, berikut penjabarannya:

1.3.1 Primer

1.3.1.1 Demografis

1) Usia

Perancangan media ditujukan kepada anak berusia 6-8 tahun, dimana usia tersebut tergolong dalam pemahaman membaca / *reading comprehension Grade I*, sebagaimana usia tersebut dikategorikan dalam masa kanak-kanak menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2009.

2) Jenis Kelamin

Perancangan media ditujukan kepada semua jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan.

3) Pendidikan

Perancangan media ditujukan kepada anak dengan jenjang SD / Sekolah Dasar Kelas 1-3. Pada jenjang ini akan menentukan arah pengembangan dengan menanamkan nilai-nilai karakter baik dan benar. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) Tahun 2003, bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas namun harus memiliki karakter dan kepribadian.

4) *Social Economic Status (SES)*

Perancangan media ditujukan kepada target dengan kelas ekonomi B hingga A, dimana sudah stabil dari segi

finansial untuk memenuhi kebutuhan pokok sehingga pengeluaran lain sudah tidak menjadi persoalan.

1.3.1.2 Geografis

Berdasarkan data dari Laporan Badan Statistik tahun 2022 menunjukkan bahwa daerah Jabodetabek memiliki jumlah penduduk terbanyak di Indonesia dengan jumlah total 49,40 juta masyarakat.

1.3.1.3 Psikografis

- 1) Anak dengan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan ceria.
- 2) Anak yang perlu arahan untuk menanamkan rasa kepedulian kepada hewan.

1.3.2 Sekunder

1.3.2.1 Demografis

- 1) Usia

Perancangan media ditujukan kepada orang tua yang berusia 31-40 tahun.

- 2) Jenis Kelamin

Perancangan media ditujukan kepada semua jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan.

- 3) Pendidikan

Perancangan media ditujukan kepada orang tua dengan Pendidikan minimal SMA / Sekolah Menengah Atas.

- 4) *Social Economic Status (SES)*

Perancangan media ditujukan kepada target dengan kelas ekonomi B hingga A, dimana sudah stabil dari segi finansial untuk memenuhi kebutuhan pokok sehingga pengeluaran lain sudah tidak menjadi persoalan.

1.3.2.2 Geografis

Berdasarkan data dari Laporan Badan Statistik tahun 2022 menunjukkan bahwa daerah Jabodetabek memiliki jumlah penduduk terbanyak di Indonesia dengan jumlah total 49,40 juta masyarakat.

1.3.2.3 Psikografis

- 1) Orang tua yang peduli dengan pola pikir anak.
- 2) Orang tua yang tertarik dengan media edukasi fisik berupa interaktif dalam mendorong perkembangan anak.
- 3) Memiliki maupun tidak memiliki hewan peliharaan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, tujuan dilaksanakannya Tugas Akhir ini yaitu dengan merancang sebuah media edukasi interaktif upaya pencegahan kekerasan hewan peliharaan bagi anak usia 6-8 tahun di daerah Jabodetabek.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang didapat dalam terciptanya perancangan Tugas Akhir ini yang berdampak:

1) Bagi Penulis

Melalui perancangan Tugas Akhir ini, penulis dapat menambah pengetahuan lebih dalam mengenai etika merawat hewan peliharaan, memberi arahan terkait bagaimana cara merancang sebuah karya untuk menyelesaikan permasalahan tertentu dan dapat menyebarkan dampak positif kepada masyarakat melalui sebuah karya.

2) Bagi Orang Lain

Melalui perancangan Tugas Akhir ini dapat menjadi solusi anak-anak mendapatkan edukasi sehingga terciptanya kesadaran untuk berhenti melakukan tindakan kekerasan hewan serta orang tua diharapkan dapat menanamkan karakter baik kepada anak-anak sejak dini akan pentingnya menyayangi sesama makhluk hidup.

3) Bagi Universitas

Melalui perancangan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan interaktivitas pada sebuah karya terutama pada buku ilustrasi interaktif.