

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan dari kampanye sosial meningkatkan *awareness* terhadap pencegahan penyakit FLUTD pada kucing yang akan dibuat.

A. Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 20-30

Target primer dari perancangan ini yaitu dengan usia 20-30 tahun dan untuk target sekunder berada di rentang usia 31-35 tahun. Sesuai dengan data yang didapat dari survei Rakuten Insight, pemilik hewan peliharaan kucing terhitung sebanyak 73% didominasi oleh usia 16-24 tahun dan sebanyak 69% merupakan usia 25-34 tahun (Ridwan, 2023). Oleh karena itu, pemilihan target usia ditujukan kepada dewasa awal yang gemar memelihara hewan peliharaan terutama kucing.

3. Pendidikan: D3, S1
4. SES: B ke A

Target dari perancangan ini yaitu masyarakat dengan strata ekonomi B ke A atau dengan SES menengah ke atas. Pemilihan gaya hidup, gaya pemeliharaan, biaya kesehatan dan pemenuhan makan serta minum dari kucing menjadi faktor yang mempengaruhi pemeliharaan hewan serta dalam menjaga kesejahteraannya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Intage Group menyatakan rata-rata pengeluaran untuk pemeliharaan kucing di Indonesia sebesar Rp.1.407.006 (Lubis, 2024). SES B ke A, memiliki individu yang berpotensi dalam memelihara dan merawat hewan peliharaan terutama kucing.

B. Geografis

Target geografis dari perancangan ini yaitu daerah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Pemilihan Jabodetabek dilakukan karena area tersebut merupakan area dengan kepadatan penduduk yang tinggi. Dimana berdasarkan data menyatakan bahwa wilayah metropolitan Jabodetabek memiliki kurang lebih 30 juta penduduk (World Population Review, 2024). Selain itu, khususnya di daerah Jakarta, menjadi salah satu kota yang memiliki populasi kucing terbanyak dengan estimasi sebanyak 2,8 juta ekor pada tahun 2021 (Giani & Chandra, 2023). Dengan kemudahan akses pemenuhan kebutuhan kucing seperti klinik hewan dan banyak komunitas pecinta hewan, area Jabodetabek menjadi wilayah yang ditetapkan pada perancangan kampanye ini.

C. Psikografis

1. Masyarakat yang memiliki hewan peliharaan kucing.
2. Masyarakat dengan ketertarikan dalam memelihara kucing.
3. Masyarakat yang tidak *aware* dengan penyakit yang menyerang hewan terutama kucing.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode perancangan Robin Landa ‘*Six Phases of The Graphic Design Process*’. Menurut Robin Landa, terdapat enam fase dalam menciptakan sebuah karya desain yaitu terdapat fase *Overview*, *Strategy*, *Ideas*, *Design*, *Production* dan *Implementation* (Landa, 2010, h.14). Metode Robin Landa digunakan dikarenakan memiliki kesesuaian serta tahapan yang sistematis di tiap proses dalam menciptakan media terutama kampanye. Pada tahap *Overview*, menetapkan permasalahan yang jelas serta target audiens yang sesuai pada perancangan topik permasalahan, yang selanjutnya diikuti tahap *Strategy* dimana melakukan analisa strategi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari target audiens yang telah ditemukan pada

tahap pertama. Selanjutnya tahap *Ideas* mulai untuk merancang ide-ide kreatif yang akan dikembangkan menjadi solusi kreatif dari masalah, diikuti tahap *Design* yang merealisasikan konseptual yang telah diciptakan dilanjut dengan tahap *Production* sebagai tahap eksekusi dan finalisasi media yang dirancang dan diakhiri dengan tahap *Implementation* yang merupakan evaluasi terakhir pada media yang telah ditentukan kesesuaiannya dengan kebutuhan target.

Metode penelitian untuk mendapatkan data yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode *hybrid* yaitu kuantitatif dan kualitatif. Menurut Oun dan Bach, metode kualitatif bertujuan untuk menguji serta mendapatkan data yang terfokus pada perilaku serta perspektif dari subjek pada beberapa aspek dalam mengkaji sebuah penelitian pada suatu fenomena permasalahan tertentu (Helaluddin & Wijaya, 2019, h.10). Penelitian kuantitatif dimaksud sebagai penelitian data yang dapat terukur dan berupa data statistik yang bertujuan untuk mendapatkan analisis data yang konkrit (Siroj dkk., 2024, h.11283). Pengumpulan data kualitatif menggunakan metode *expert interview* dengan ahli dan wawancara kepada narasumber yang relevan terkait fenomena yang diangkat. Serta penulis menggunakan metode kuesioner sebagai metode kuantitatif untuk mendapatkan perspektif dan pengalaman subjek lebih meluas. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan spesifik kepada target audiens yang memiliki kucing peliharaan. Tahapan-tahapan perancangan akan dijelaskan pada sub-bab berikut ini.

3.2.1 Overview

Pada tahapan *Overview*, penulis akan melakukan pencarian terkait permasalahan yang diangkat sebagai topik penelitian yaitu penyakit FLUTD pada kucing. Penulis juga menetapkan target audiens yang sesuai dan relevan dengan permasalahan yang ada dan mengumpulkan data-data akurat menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Setelah melakukan pengumpulan data, diikuti dengan analisa data meliputi pola terkait pemahaman, pengalaman serta kebiasaan dari target untuk mendapatkan akar masalah utama. Dengan mendapatkan permasalahan utama yang dihadapi, maka memudahkan penulis untuk menetapkan tujuan serta strategi

perancangan yang akan dilakukan pada kampanye untuk meningkatkan *awareness* terhadap pentingnya pencegahan penyakit FLUTD pada kucing.

3.2.2 Strategy

Pada tahapan *Strategy*, setelah mendapatkan data-data yang sesuai dengan kebutuhan terkait persepsi, pengalaman serta pemahaman terkait penyakit FLUTD melalui penelitian kualitatif, penulis selanjutnya akan melakukan analisa terhadap data yang didapat dengan menggunakan *user persona*. Selain itu, pada tahap *strategy* juga dilakukan analisa studi referensi serta studi eksisting yang relevan untuk mendapatkan referensi terkait strategi yang akan dilakukan pada perancangan kampanye sosial ini.

3.2.3 Ideas

Setelah merumuskan masalah utama melalui data-data yang telah didapat dan di analisa, selanjutnya penulis akan menentukan strategi serta konsep yang relevan dan sejalan untuk menjadi solusi atas permasalahan sosial serta desain yang ada. Dimulai dengan membuat *mind mapping* terkait penyakit FLUTD, yang kemudian dilanjutkan dengan penentuan *keywords* yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi *big idea*. Dari *big idea* yang telah ditentukan dan relevan dengan topik, maka selanjutnya akan dilakukan pembuatan konsep dari *big idea* tersebut. Setelah menetapkan konsep utama dan pesan yang akan disampaikan dalam perancangan, selanjutnya penulis akan mencari referensi visual yang dibutuhkan dan memiliki kesesuaian terhadap konsep, *big idea* dan kebutuhan target audiens.

3.2.4 Design

Setelah membuat referensi-referensi dalam *moodboard* mengenai konsep yang telah ditetapkan, selanjutnya penulis akan membuat sketsa untuk *key visual*. Pada tahap ini, konsep yang sudah dirancang akan divisualisasikan menjadi visual fundamental untuk media-media kampanye yang akan diciptakan. Ketika sketsa *key visual* sudah ditetapkan maka dilanjutkan dengan tahapan proses desain menggunakan *software* yang sesuai.

3.2.5 Production

Setelah eksekusi desain pada semua media-media yang akan digunakan pada kampanye telah selesai diciptakan, maka selanjutnya melakukan produksi terhadap desain tersebut. Produksi disesuaikan dengan media yang akan digunakan seperti melakukan *print* untuk media cetak dan melakukan *prototype* atau *mockup* untuk desain pada media digital. Yang kemudian finalisasi desain pada media-media kampanye tersebut akan diimplementasikan langsung kepada target audiens.

3.2.6 Implementation

Setelah eksekusi produksi desain pada semua media-media yang akan digunakan pada kampanye telah selesai diciptakan, maka selanjutnya melakukan implementasi terhadap desain tersebut. Dimana finalisasi desain pada media-media kampanye tersebut akan diimplementasikan langsung kepada target audiens. Setelah diimplementasikan kepada audiens, kemudian akan didapatkan *feedback* dari target sebagai evaluasi dari perancangan kampanye yang telah dibuat.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian pada perancangan akan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif berupa metode wawancara, studi referensi, studi eksisting serta kuesioner untuk mendapatkan pola masyarakat dalam lingkup pemahaman, pengetahuan, perilaku serta pola kebiasaan pemilik hewan terkait penyakit FLUTD. FLUTD merupakan penyakit saluran bagian bawah atau kemih pada kucing yang menyebabkan kucing kesulitan untuk mengeluarkan urine hingga menyebabkan kematian. Tujuan dari pengumpulan data ini untuk mendapatkan data yang relevan dengan meliputi pola pemikiran, persepsi, kebiasaan serta perilaku pemilik hewan terhadap pemeliharaan serta pencegahan FLUTD agar dapat menciptakan kampanye dengan tujuan yang efektif serta relevan.

3.3.1 Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan menyebarkan beberapa pertanyaan ataupun pernyataan yang diberikan kepada responden dengan jumlah tertentu untuk dijawab. Pada metode ini, penulis akan melakukan penyebaran kuesioner, yang menggunakan media *google form* sebagai perangkat untuk menyebarkan kuesioner tertulis tersebut kepada target sasaran dengan usia 20-35 tahun berlokasi di daerah Jabodetabek dan memiliki karakteristik menyukai hewan kucing dan juga memiliki peliharaan kucing. Tujuan dari kuesioner ini disebarkan kepada target sasaran yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan pendapat masyarakat mengenai penyakit FLUTD pada kucing. Pertanyaan kuesioner didapatkan menggunakan pendekatan Robin Landa (2010, h.33) dan telah disesuaikan dengan kebutuhan sebagai berikut:

A. Section 1: Informasi Responden

Pada *section 1*, pertanyaan yang diajukan merupakan informasi *general* terkait identitas dari responden. Sesuai dengan pola pertanyaan dari Robin Landa ‘*Who are the people or groups?*’ untuk menjelaskan terkait target audiens dari perancangan. Pertanyaan pada *section 1* dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Section 1 Pertanyaan Kuesioner

SECTION 1: Informasi Responden	Goal: Mengetahui identitas responden secara general	
PERTANYAAN	MODEL OPSI JAWABAN	JAWABAN
1. Nama/ Inisial	Short Answer	Nama Responden
2. Umur	Multiple Choice (Single Ans)	- 20 – 25 tahun - 26 – 30 tahun - 31 – 35 tahun

3. Domisili	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Jakarta - Bogor - Depok - Tangerang - Bekasi - Luar Jabodetabek
4. Pengeluaran per bulannya	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Rp. 10.000.000 keatas - Rp. 7.000.000 – 10.000.000 - Rp. 5.000.000 – 7.000.000 - Rp. 2.000.000 – 5.000.000 - Rp. 1.000.000 – 2.000.000 - Di bawah Rp. 1.000.000

B. Section 2: Pola Pemeliharaan

Pada *Section* kedua, berisi pertanyaan terkait pola dalam pemeliharaan hewan kucing. Sesuai dengan instrumen pertanyaan dari Robin Landa yang menyatakan ‘*What is their point of view around this specific experience?*’ maka didapatkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada pemahaman serta pola perilaku audiens. Pertanyaan yang diajukan akan dijelaskan dan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 *Section* 2 Pertanyaan Kuesioner

SECTION 2: Pola Pemeliharaan		Goal: Mengetahui seperti apa pola pemeliharaan responden terhadap kucing peliharaannya
PERTANYAAN	MODEL OPSI JAWABAN	JAWABAN
5. Saya sering memantau pola makan dan minum pada kucing peliharaan saya	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
6. Saya sering memantau pola urinasi pada kucing peliharaan saya	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)

7. Saya selalu menjaga kebersihan tempat minum kucing saya	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
8. Saya selalu menjaga kebersihan kandang kucing saya	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
9. Saya rajin membersihkan <i>litter box</i> kucing peliharaan saya	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
10. Saya menjaga berat badan kucing saya agar tetap ideal	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
11. Jenis makanan apa yang sering anda berikan kepada kucing peliharaan	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan kering/ Dry food - Wet Food - Makanan bebas (ex: Ikan goreng, ayam goreng) - <i>Others</i>....

C. *Section 3: Knowledge dan Awareness* terkait FLUTD

Pada *section* ketiga, pertanyaan yang diberikan mengarah pada pengetahuan serta pemahaman audiens. Dengan mengikuti pendekatan teori Robin Landa dengan pertanyaan ‘*What are their assumptions? What are their perceptions?*’. Pertanyaan *section* ketiga dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3 *Section 3* Pertanyaan Kuesioner

SECTION 3: Knowledge dan Awareness terkait penyakit FLUTD		Goal: Mengetahui pengetahuan, pemahaman serta persepsi responden terkait penyakit FLUTD
PERTANYAAN	MODEL OPSI JAWABAN	JAWABAN

12. Apakah anda pernah mendengar terkait penyakit FLUTD (Penyakit saluran kemih) pada kucing?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Pernah mendengar - Tidak pernah mendengar
13. Dimana anda sering/pernah mendengar mengenai penyakit FLUTD?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Tiktok - Youtube - Berita - Jurnal - Tidak pernah dengar - Others...
14. Penyakit FLUTD dapat membahayakan kucing hingga menyebabkan kematian	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
15. Saya mengetahui terkait pencegahan terhadap penyakit FLUTD	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
16. Saya mengetahui gejala-gejala yang timbul dari penyakit FLUTD pada kucing	Likert	1 – 4 (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju)
17. Apakah anda pernah/sedang memiliki kucing yang terindikasi FLUTD (Penyakit saluran kemih)?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Ya, saya pernah memiliki kucing yang terkena FLUTD - Saya sedang merawat kucing yang terkena FLUTD - Tidak pernah

D. Section 4: Media Behavior

Pada *section* keempat, merupakan pertanyaan mengenai media behavior. Dengan mengikuti pendekatan teori Robin Landa (2010) dengan pertanyaan ‘*What are the outcomes?*’. Pertanyaan *section* keempat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Section 4 Pertanyaan Kuesioner

SECTION 4: Media Behavior		Goal: Mengetahui media yang sering digunakan oleh responden dalam keseharian
PERTANYAAN	MODEL OPSI JAWABAN	JAWABAN
18. Media apa yang sering anda akses dan gunakan untuk mencari informasi?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Tiktok - Twitter - Facebook - Youtube - Website - Buku - Others..
19. Mengapa media tersebut anda pilih sebagai media utama dalam mencari informasi yang terpercaya?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Sumber memiliki kredibilitas tinggi - Mudah diakses - Banyak yang menggunakan - Informasi lengkap - Others...
20. Media apa yang anda gunakan untuk mengetahui informasi seputar pemeliharaan kucing?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Tiktok - Twitter - Facebook - Youtube - Website - Jurnal - Berita - Buku panduan - Poster - Banner
21. Mengapa anda memilih media tersebut sebagai media utama dalam mencari informasi terkait pemeliharaan kucing?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Sumber memiliki kredibilitas tinggi - Mudah diakses - Banyak yang menggunakan - Informasi lengkap - Others...
22. Media sosial apa yang paling sering ada gunakan saat ini?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Tiktok - Twitter - Facebook - Youtube - Website - Others...

E. Section 5: Ketersediaan Responden

Pada *section* kelima, merupakan pertanyaan mengenai ketersediaan responden. data yang didapatkan meliputi ketersediaan untuk menjadi narasumber pada tahapan penelitian berikutnya serta informasi nomor telepon. Pertanyaan *section* keempat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 3.5 Section 5 Pertanyaan Kuesioner

SECTION 5: Ketersediaan Responden		Goal: Mendapatkan informasi terkait ketersediaan responden untuk tahap pengambilan data selanjutnya.
PERTANYAAN	MODEL OPSI JAWABAN	JAWABAN
23. Silahkan menulis nomor handphone untuk kesempatan mendapatkan hadiah e-wallet bagi 1 orang yang beruntung!	Short Answer	Berisi informasi nomor telepon
24. Apakah anda bersedia dihubungi untuk melakukan wawancara?	Multiple Choice (Single Ans)	- Ya - Tidak

3.3.2 Wawancara

Wawancara menjadi salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pertemuan antara dua orang sebagai penanya dan informan yang melakukan tanya-jawab mengenai topik FLUTD untuk mendapatkan informasi spesifik. Wawancara dilakukan dengan dokter hewan sebagai narasumber yang ahli pada bidang Kesehatan hewan dan dengan pemilik kucing yang terindikasi FLUTD. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan *insight* yang mendetail mengenai pola perilaku, pola pengetahuan, serta pengalaman yang dapat membantu perancangan kampanye terkait topik. Pada tahapan wawancara ini dilakukan dengan dibagi menjadi tiga, yaitu:

A. Wawancara dengan Dokter Hewan

Wawancara mendalam dengan ahli untuk perancangan ini akan dilakukan dengan dokter hewan. Pada wawancara ini, bertujuan untuk

mendapatkan ilmu, pemahaman, wawasan mengenai penyakit FLUTD yang terpercaya dari ahli pada bidangnya untuk menjadi data-data yang digunakan pada media yang akan dirancang. Lingkup pertanyaan kepada *expert interview* akan meliputi terkait identifikasi, pengenalan, gejala, dampak, pencegahan dan perawatan dari penyakit FLUTD pada kucing. Pertanyaan wawancara menggunakan pendekatan Robin Landa yang telah disesuaikan untuk wawancara kepada dokter hewan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.6 Tabel Pertanyaan Expert Interview

<p>Goal: Mendapatkan informasi mengenai penyakit FLUTD dengan ahli pada bidangnya agar data memiliki validitas.</p>
<p>PERTANYAAN EXPERT INTERVIEW</p>
<p>1. Boleh dijelaskan lebih dalam mengenai penyakit FLUTD pada kucing?</p>
<p>2. Apakah pemberian makan <i>dry food</i> dalam jangka yang lama dapat memicu penyakit FLUTD?</p>
<p>3. Bagaimana cara mencegah penyakit FLUTD?</p>
<p>4. Apakah kebersihan lingkungan seperti air minum serta <i>litter box</i>, memberikan pengaruh dalam mencegah FLUTD?</p>
<p>5. Apakah obesitas serta jenis kelamin berpengaruh signifikan terhadap terkena-nya penyakit FLUTD?</p>
<p>6. Apakah jenis makanan menjadi salah satu faktor pemicu FLUTD?</p>
<p>7. Bagaimana tingkatan gejala penyakit FLUTD dari yang ringan hingga terparah?</p>
<p>8. Jika gejala sudah berat, apakah bisa ditangani?</p>

9. Bagaimana merawat kucing yang terkena FLUTD? Apakah ada pantangan makanan?
10. Kandungan makanan yang seperti apa yang baik untuk mencegah serta memulihkan FLUTD?
11. Apakah kucing yang terkena FLUTD dapat sembuh total?
12. Ketika kucing terkena FLUTD dan sembuh, berapa lama kah durasi FLUTD tersebut dapat kambuh kembali?
13. Di klinik ini, apakah banyak terjadinya kasus FLUTD? Jika banyak, berapa rata-rata kasus-nya?
14. Apa tantangan dalam menangani kucing dengan penyakit FLUTD?
15. Apakah penting pengetahuan FLUTD perlu diketahui dan disadari sejak dini oleh pemilik hewan?

B. Wawancara dengan pemilik kucing dengan indikasi FLUTD

Wawancara selanjutnya akan dilakukan dengan pemilik hewan kucing. Dengan spesifik individu yang memiliki atau pernah merawat kucing yang terindikasi penyakit FLUTD. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* lebih mendalam terkait pola pemeliharaan, persepsi dan perilaku *pet owner* terhadap kucing peliharaan. Pertanyaan wawancara menggunakan pendekatan Robin Landa yang telah disesuaikan untuk wawancara dengan pemilik kucing yang terindikasi FLUTD dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.7 Tabel Pertanyaan Interview Pemilik Hewan FLUTD

Goal: Mendapatkan informasi mengenai pola perilaku pemeliharaan serta persepsi dari pemilik hewan yang terindikasi FLUTD.
PERTANYAAN INTERVIEW
1. Apakah anda mengetahui apa itu penyakit FLUTD pada kucing?
2. Apakah anda pernah memiliki kucing yang terkena FLUTD?

3. Gejala apa saja yang terjadi ketika kucing anda terkena FLUTD?
4. Apakah anda sering memantau asupan makanan, minuman serta pola urinasi kucing anda?
5. Apakah anda selalu mengawasi kebersihan lingkungan dan <i>litter box</i> kucing anda?
6. Apakah anda langsung membawa kucing anda ke klinik setelah melihat gejala gejala yang terjadi?
7. Setelah pengobatan, apa pantangan yang dilakukan untuk menangani FLUTD?
8. Tantangan apa yang anda hadapi ketika merawat kucing yang terkena FLUTD?
9. Berapa lama kucing anda sembuh dari penyakit FLUTD setelah berobat? apakah hingga saat ini masih terjadi kambuh?
10. Apakah setelah kucing anda diberikan penanganan, anda lebih aware terhadap kesehatan kucing yang anda miliki?
11. Menurut anda, seberapa pentingnya pemahaman mengenai penyakit FLUTD serta pencegahannya bagi pet owner?

C. Wawancara dengan pemilik hewan kucing

Wawancara selanjutnya akan dilakukan dengan pemilik hewan kucing. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui lebih detail dan dalam terkait pola pemeliharaan pemilik kucing yang tidak terkena penyakit FLUTD hingga saat ini. Serta dengan wawancara ini, bertujuan untuk mengetahui pemahaman terkait penyakit FLUTD kepada pemilik hewan yang kucingnya tidak terkena penyakit FLUTD. Pertanyaan wawancara menggunakan pendekatan Robin Landa yang telah disesuaikan untuk wawancara dengan pemilik kucing peliharaan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.8 Tabel Pertanyaan Interview Pemilik Kucing

<p>Goal: Mendapatkan informasi dan insight dari pemilik kucing peliharaan terkait penyakit FLUTD dan cara individu melakukan pemeliharaan terhadap kucing.</p>
<p>PERTANYAAN INTERVIEW</p>
<p>1. Apakah anda pernah dengar penyakit FLUTD atau penyakit saluran urinasi pada kucing sebelumnya?</p>
<p>2. Apa yang anda tahu tentang penyakit FLUTD pada kucing?</p>
<p>3. Apakah anda sering memantau asupan makanan kucing anda?</p>
<p>4. Makanan apa yang sering anda berikan pada kucing? (Ex: makanan manusia, makanan kering saja, dsb)</p>
<p>5. Apakah anda sering memantau kebiasaan minum kucing anda?</p>
<p>6. Apakah anda selalu mengawasi kebersihan lingkungan dan <i>litter box</i> kucing? Berapa kali frekuensi membersihkannya?</p>
<p>7. Apakah anda cukup <i>aware</i> dengan perubahan perilaku kucing yang menjadi tanda-tanda kucing sedang sakit?</p>
<p>8. Apakah anda sering membawa kucing anda ke klinik untuk melakukan <i>check-up</i>?</p>
<p>9. Menurut anda, seberapa pentingnya pemahaman mengenai penyakit FLUTD serta pencegahannya bagi pet owner?</p>

3.3.3 Studi Referensi

Metode yang digunakan selanjutnya yaitu studi referensi. Studi referensi menjadi sebuah metode pengumpulan data berupa karya yang telah ada yang dilakukan dengan melakukan pengkajian terkait topik yang relevan dengan seputar hewan peliharaan. Pada metode ini, penulis melakukan riset dan analisis karya visual yang telah dilakukan dengan topik hewan peliharaan melalui media-media yang mendukung sebagai referensi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan analisa mengenai karya-karya sejenis terdahulu dengan topik relevan seputar hewan peliharaan yang dapat menunjang perancangan tugas akhir.

3.3.4 Studi Eksisting

Pada metode studi eksisting, penulis akan melakukan pengkajian serta pengumpulan sebuah data atau karya yang sudah ada sebelumnya. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk menganalisis serta melakukan perbandingan terkait kekuatan, kelebihan serta kekurangan dari karya objek visual yang sudah ada sebelumnya untuk dapat menjadi data pendukung dalam memperbaiki karya relevan yang akan dirancang. Dengan itu, untuk perancangan kampanye yang akan dirancang dan dilakukan dapat belajar dari karya serupa yang sudah ada sebelumnya.

