

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anjing merupakan salah satu hewan peliharaan yang dicintai oleh banyak orang di seluruh dunia tak terkecuali masyarakat Indonesia. Menurut data yang didapatkan dari *Rakuten Insight Center* di tahun 2022, terdapat sekitar 27.5 juta orang di Indonesia yang memiliki anjing sebagai hewan peliharaan. Memelihara seekor anjing memerlukan komitmen yang besar, terutama ketika jenis anjing tersebut memerlukan perawatan khusus agar mereka tidak rentan terkena penyakit. Pentingnya perawatan atau *grooming* pada anjing peliharaan terutama dalam hal kesehatan merupakan tanggung jawab utama bagi pemilik hewan (Christie, P., 2012).

Grooming merupakan proses merawat, memelihara, dan memperhatikan kesehatan hewan peliharaan, yang meliputi perawatan hingga penataan rambut agar hewan peliharaan tetap sehat dan terlihat rapi. Perawatan anjing dengan jenis rambut *double-coated* sering dibahas oleh para ahli dan berbagai pencinta anjing. Hal ini terjadi karena anjing dengan jenis rambut *double – coated* memang memerlukan perawatan intensif, mulai dari cara menyisir bulunya hingga tahapan perawatan rambutnya harus sangat diperhatikan. Sebuah penulisan yang dilakukan oleh Kwon (2019) menggunakan termografi inframerah menunjukkan bahwa anjing ini menunjukkan pola termal permukaan unik yang berfluktuasi sesuai kondisi lingkungan. Anjing berambut ganda mengandalkan lapisan rambutnya untuk menjaga suhu tubuhnya. Hal ini membuat perawatan intensif penting untuk mencegah kepanasan atau stres karena kedinginan. Sebaliknya, perawatan yang buruk dapat menyebabkan penyakit kulit seperti dermatitis nekrotik supuratif superfisial, yang dapat menyebabkan malaise dan demam pada anjing (Murayama et al., 2008). Teknik perawatan yang salah juga dapat menyebabkan stres pada

anjing, yang berpotensi menimbulkan reaksi parah atau bahkan kematian, terutama pada anjing yang sensitif atau sakit (Maria et al., 2016).

Menurut hasil wawancara dengan drh. Maria Selvi Bethe pada tanggal 27 Februari 2025, seorang dokter hewan spesialis dermatologi di Palembang, akhir – akhir ini, pengetahuan pemilik anjing *double – coated* mengenai perawatan anjing *double – coated* di Indonesia masih kurang terutama para pemilik anjing di kalangan remaja. Masih banyak pemilik anjing *double – coated* kurang mengerti atau tidak tahu akan hal yang dibutuhkan oleh anjing peliharaan mereka, mulai dari keperluan lingkungan, nutrisi, aktivitas, hingga proses *grooming*. Sehingga kebanyakan dari pemilik lebih memilih untuk membawa anjing mereka ke sebuah salon hewan yang dapat membuat anjing merasa stres dan cemas. Salah satu kasus yang pernah terjadi sebelumnya di Brazil, seekor anjing yang tidak memiliki masalah kesehatan sebelumnya, tiba – tiba mati tak lama setelah prosedur perawatan (*grooming*) di sebuah *pet salon* akibat kegagalan pernapasan akut (Chamas et al., 2022). Perasaan cemas atau stres pada anjing dapat dipicu oleh banyak hal, mulai dari kondisi suhu lingkungan hingga lingkungan yang baru bagi anjing seperti sebuah *pet salon* (Pacak & McCarty, 2007). Banyak pemilik hewan peliharaan tidak menyadari risiko yang terkait dengan stres selama perawatan, sehingga diperlukan pendidikan yang lebih baik mengenai praktik teknik perawatan pada anjing (Maria et al., 2013).

Selebihnya, karena adanya internet, para pemilik anjing biasanya mendapatkan informasi tentang perawatan anjing dari internet atau sosial media. Informasi yang tersedia di internet sering kali memiliki sumber yang kurang jelas dan rentan terhadap kesalahan. Namun, informasi tersebut terkadang dianggap benar oleh pemilik anjing (dikutip dari Kan et al., 2015). Hal ini juga menjadi salah satu alasan yang membuat para pemilik anjing lebih memilih untuk membayar biaya perawatan yang mahal daripada melakukan perawatan sendiri kepada anjing peliharaan mereka. Padahal, aktivitas *grooming* pada anjing peliharaan oleh pemilik dapat meningkatkan ikatan antara anjing peliharaan dan pemilik (Nururrozi, 2018).

Oleh karena itu, penulis ingin meneliti serta merancang sebuah media informasi interaktif berupa *card game* yang membahas tentang perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated*. Menurut Danielsson & Wiberg (2006), desain partisipatif dalam *game* seperti sebuah *card game* memungkinkan remaja terlibat dalam proses mengenal informasi yang menyenangkan namun substansial. Hal ini penting karena audiens remaja memerlukan format informasi yang tidak terasa kaku atau membosankan. Penulis ingin merancang media *card game* tersebut dengan harapan bahwa media informasi tersebut dapat membantu dan memberikan ilmu tentang perawatan anjing *double – coated* di Indonesia, terutama kepada para pemilik anjing dengan jenis rambut *double – coated*. Pengetahuan yang mendalam tentang cara merawat jenis anjing ini sangat penting, mengingat bahwa masih ada pemilik anjing di Indonesia masih belum sepenuhnya memahami jenis perawatan yang sesuai untuk anjing dengan jenis bulu *double - coated*.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah tertera diatas, penulis dapat menguraikan permasalahan sebagai berikut:

1. Di Indonesia, pemahaman pemilik anjing tentang jenis anjing *double – coated* dan kebutuhan yang diperlukan oleh jenis anjing tersebut masih kurang sehingga anjing rentan terkena penyakit kulit, infeksi telinga, serta masalah kesehatan lainnya, sementara perawatan di salon hewan sering kali menyebabkan stres dan kecemasan pada anjing.
2. Kurangnya media informasi yang khusus membahas tentang perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated* di Indonesia.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas, rumusan masalah dapat disimpulkan ke dalam satu pertanyaan utama, yaitu:

Bagaimana perancangan *card game* mengenai perawatan anjing dengan jenis rambut '*double – coated*' bagi remaja akhir?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan media informasi ini ditujukan kepada individu yang masuk ke dalam kategori remaja akhir dengan usia 17-25 tahun, SES A2-B, berdomisili di Jabodetabek, Generasi Z yang memiliki seekor anjing dengan jenis rambut *double – coated* dan tertarik untuk belajar mengenai perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated*. Perancangan akan dibatasi pada desain media informasi yang membahas mengenai panduan terkait perawatan anjing *double – coated*.

Batasan masalah perancangan dituliskan sebagai berikut.

1. Objek Perancangan: Objek media informasi yang akan dilakukan akan melingkupi perancangan *card game* sebagai salah satu media informasi.
2. Target STP: Segmentasi target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, remaja akhir usia 17—25 tahun, sedang memelihara seekor anjing dengan jenis rambut *double - coated*, SES A2 – B, dan berdomisili di Jabodetabek.

a.) *Segmentation*

1. Demografis: Kalangan remaja akhir berusia 17 – 25 tahun
2. Geografis: Area Jabodetabek
3. Psikografis: Suka mengonsumsi informasi tentang perawatan anjing, suka menelusuri media yang menarik secara visual dan memiliki bentuk berupa permainan interaktif, serta peduli terhadap kesehatan dan penampilan anjing peliharaannya.

b.) *Targeting*

Penulis menggunakan strategi *selective specialization*, dimana penulis hanya fokus dengan satu segmen target pengguna, yaitu pemilik anjing dengan jenis rambut *double – coated* yang termasuk ke dalam kalangan usia remaja akhir (17 – 25 tahun) yang berdomisili di area Jabodetabek.

c.) *Positioning*

Perancangan media informasi ini memiliki USP atau *Unique Selling Point* berupa media *card game* interaktif yang menyediakan informasi dan *insight* mengenai perawatan anjing peliharaan, khususnya anjing dengan jenis rambut *double – coated*.

3. Konten Perancangan: Perancangan media informasi ini berupa *card game* yang berisikan informasi terkait perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated* sehingga para pemilik anjing *double – coated* dapat melakukan perawatan pada anjing peliharaannya sendiri.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk merancang sebuah *card game* untuk pemilik anjing dengan jenis rambut *double – coated* agar mereka mengerti cara merawat anjing peliharaan mereka.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan praktis (penulis dan universitas). Manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

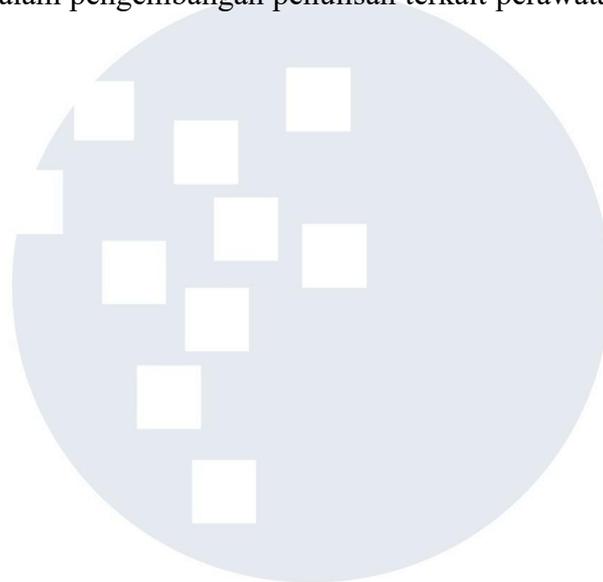
1. Manfaat Teoretis:

Penulisan ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi terkait perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated* melalui media informasi interaktif, seperti permainan kartu atau *card game*. Penulis berharap bahwa permainan kartu interaktif yang dirancang dapat menjadi referensi bagi berbagai penulisan dan dikembangkan ke berbagai media informasi interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pemilik anjing *double – coated* di Indonesia, dalam memahami perawatan

khusus yang diperlukan oleh anjing peliharaan mereka. Selibuhnya, hasil penulisan ini juga dapat menjadi referensi yang berharga bagi para mahasiswa yang tertarik dalam merancang permainan kartu atau materi terkait topik perawatan rambut anjing. Penulisan ini diharapkan dapat menjadi aset yang berguna bagi Universitas Multimedia Nusantara, serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan penulisan terkait perawatan rambut anjing di masa depan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA