

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, terdapat 31% generasi muda yang memiliki hewan peliharaan dan 7% diantaranya memelihara kelinci (TGM Research, 2023) dengan alasan terbesar karena kelinci menggemaskan dan berperan sebagai hewan emotional support (Tugumalang.id, 2025). Sayangnya, tidak seperti hewan peliharaan kucing atau anjing yang mayoritas dipelihara di Indonesia, kelinci peliharaan masih tergolong minoritas (Nugroho et al., 2022) dan masih dirawat dengan kekeliruan. Misalnya hanya disediakan kandang dan pakan, serta tidak dirawat dengan layak seperti hewan peliharaan lainnya. Padahal, kelinci harus dipenuhi kebutuhannya secara fisik dan juga emosionalnya lantaran sifat mereka yang sensitif (Nasihin, 2025, h.25).

Kekeliruan tersebut mengakibatkan besarnya angka tingkat kematian bagi kelinci peliharaan di Indonesia, yakni 15-40% dengan penyebab utama penyakit (Astrid et al., 2020, h.137). Isu ini didukung oleh belum banyaknya media yang secara khususnya menginformasikan dan paham akan kebutuhan kelinci peliharaan (Triyanto dalam Mufidah, 2023). Aspek pemeliharaan yang dimaksud berupa *Animal welfare*. *Animal Welfare* merupakan upaya yang bertujuan untuk menjaga kesejahteraan hidup hewan termaksud hewan peliharaan dari segala aspek demi kelangsungan hidup mereka (Dinas Pertanian, 2018). Didalamnya terdapat prinsip 5 Freedoms of Animal Welfare (Nasihin, 2025, h.21). Prinsip tersebut dapat menjadi pedoman akan pemeliharaan kelinci secara fisik maupun mental.

Melalui fenomena diatas, masalah yang terjadi adalah akibat dari kekeliruan pemeliharaan, seperti kurang terjaganya kebersihan kandang, kesalahan pakan dan kekeliruan lainnya menjadi salah satu bukti tidak terpenuhinya prinsip animal welfare kelinci di Indonesia. Bukti nyatanya adalah pengalaman artis muda Indonesia seperti, Annisa Kaila (STARPRO, 2022, 13:12) dan Tiara Andini (Rossa Official, 2020, 8:15) yang pernah kehilangan kelinci peliharaan akibat salah

perawatan yang diceritakan dalam interview pada kanal youtube. Bukti lain nya masuknya kedua virus berbahaya seperti Virus RHD dan Scabies kudis kelinci (Fatayatul et al., 2023, h.183) di Indonesia disebabkan oleh tidak terjaganya kebersihan lingkungan hidup kelinci yang terkontaminasi kuman.

Berdasarkan sisi desain, media informasi yang memuat akan animal welfare kelinci saat ini lebih dominan pada teks panjang minim visualisasi akan konten (Amtriani, 2023, h.3). Hal tersebut menimbulkan kurangnya penggambaran dan menimbulkan kejenuhan khususnya untuk kaum generasi muda yang lebih menyukai visualisasi atau keterlibatan daripada media pasif dalam komunikasi atau memperoleh informasi (Putri et al., 2024, h.1).

Selain itu, melalui observasi yang penulis lakukan pada beberapa media pemeliharaan kelinci peliharaan, kebanyakan tertuju untuk kelinci ternak dan tidak menyertakan unsur visual, interaktivitas ataupun kebaruan yang dapat menarik perhatian pembacanya. Padahal visual dan interaktivitas memiliki peran untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan berkesan secara mendalam melalui pengalaman pada penerimanya (Imm, 2022). Akses media yang ada juga hanya terdapat melalui buku, forum web atau jurnal ilmiah yang sulit diakses pemilik kelinci peliharaan dan kurang diminati untuk dipahami lebih lanjut oleh masyarakat atau pemilik kelinci khususnya generasi muda. Jika terus dibiarkan, keberlangsungan hidup kelinci peliharaan di Indonesia akan terus terancam tanpa adanya upaya atau kepastian menjaga kesejahteraan hidup mereka di tangan para pemeliharanya yang mayoritas adalah generasi muda.

Oleh karena itu, dibutuhkan media interaktif berupa game yang dapat mengangkat informasi Animal Welfare kelinci sebagai hewan peliharaan. Dikarenakan media interaktif seperti Game yang digemari dan lebih lekat pada generasi muda karena memberikan keterlibatan interaktif penggunaanya yang menghadirkan pengalaman personal melalui gamifikasi (Koshty, 2024). Alasan lainnya adalah karena melalui media game, segala rangkaian pemenuhan prinsip animal welfare dapat dirangkum dan dipelajari serta dipahami dengan mudah dan menyenangkan. Maka dari itu, penulis menawarkan solusi berupa perancangan game 2D animal welfare kelinci sebagai hewan peliharaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang ditemukan berupa;

1. Masih banyaknya kekeliruan dalam pemeliharaan kelinci peliharaan yang mengancam kesejahteraan hidup kelinci peliharaan.
2. Kurangnya media berisikan informasi *animal welfare* kelinci sebagai hewan pemeliharaan yang dapat menjangkau masyarakat.

Melalui kedua poin tersebut, masih banyaknya kekeliruan dalam pemeliharaan kelinci peliharaan di Indonesia menandakan dibutuhkan media interaktif yang menginformasikan tentang *animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan. Maka dari itu, penulis memutuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut;

Bagaimana perancangan *game 2D animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada para pemilik kelinci atau yang memiliki minat atau tertarik untuk memelihara dengan target berusia 18-24 tahun, SES A-B, pendidikan minimal SMA, dan berdomisili di Jabodetabek kepada para pemilik kelinci atau memiliki niat untuk memelihara kelinci. Perancangan dilakukan melalui media interaktif terkait *animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan yang berfokus pada pemeliharaan kelinci dengan memenuhi unsur 5 *freedoms of animal welfare*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulis adalah membuat perancangan *game 2D animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pemenuhan unsur 5 *freedoms of animal welfare* pada kelinci.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang penulis harapkan untuk tugas akhir nantinya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Adapun manfaat teoritis dalam proposal tugas akhir ini adalah untuk memberikan wawasan akan animal welfare kelinci sebagai hewan peliharaan dengan fokus pemenuhan unsur *5 freedoms of animal welfare*. Sehingga para pemilik kelinci atau mereka yang memiliki ketertarikan untuk memelihara kelinci, mengetahui cara perawatan kelinci dengan benar sehingga kesejahteraan dan keselamatan kelinci perliharaan dapat terjadi dalam jangka waktu yang panjang.

2. Manfaat Praktis:

Adapun manfaat praktis dalam proposal tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah media interaktif berupa Game 2D (*2 Dimension*) terkait *animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan. Sehingga para pemilik kelinci atau mereka yang memiliki ketertarikan untuk memelihara kelinci dapat merasakan pengalaman menyenangkan dalam memahami konten informasi perawatan kelinci. Pengalaman bermain tersebut didukung dengan ilustrasi visual dan interaksi yang selaras sehingga konten informasi dapat diterima dengan tidak monoton dan mudah untuk dipahami.

