

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anjing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling dekat dengan kehidupan manusia. Selama ribuan tahun, manusia membiakkan anjing secara selektif untuk kegunaan berburu, menjaga, melacak, maupun mengembala (Verbeek et al., 2024). Anak-anak usia sekolah dasar juga seringkali berinteraksi dengan anjing dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kepemilikan pribadi maupun lingkungan disekitar mereka tinggal. Namun, masih banyak anak yang kurang memahami bagaimana cara mengenali karakteristik, sifat, maupun melakukan interaksi yang aman. Hal ini berpotensi menimbulkan resiko dalam memperlakukan anjing dengan cara yang salah atau bahkan membahayakan hewan tersebut maupun diri sendiri.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hawkins & Williams ( 2017) pengetahuan anak mengenai kesejahteraan hewan masih rendah. Studi ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan bukti awal perubahan keyakinan mengenai “*animal minds*”, namun perubahan sikap atau perilaku tersebut masih memerlukan campur tangan yang lebih lanjut. Rendahnya pengetahuan mengenai sifat dan karakter ras anjing dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti masalah pada ketidaksesuaian antara karakteristik dan ekspektasi pemilik terhadap anjing (Verbeek et al., 2024, h.4). Hal ini menegaskan perlunya edukasi sejak dini yang bersifat non-formal, mengingat kurikulum sekolah dasar hanya membahas hewan secara umum tanpa menyinggung keragaman ras maupun perilaku anjing secara spesifik.

Selama ini, pengenalan mengenai hewan peliharaan, terutama anjing, umumnya dilakukan melalui media seperti buku cerita, ensiklopedia, poster, ataupun video audio-visual. Media tersebut memberikan informasi yang deskriptif dan bersifat pasif sehingga anak kurang termotivasi untuk berinteraksi secara

langsung dengan materi. Akibatnya, pengetahuan anak tentang ras anjing masih terbatas dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukanlah pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif yaitu *game-based learning*. Penelitian yang dilakukan oleh (Nolan & McBride, 2014), menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menyenangkan dan bermanfaat.

Oleh karena itu, *boardgame* dipilih sebagai media pembelajaran non-formal untuk memperkenalkan keragaman ras anjing, termasuk ciri fisik, sifat, dan karakteristiknya. *Boardgame* dinilai mampu mendorong kolaborasi, interaksi sosial, dan partisipasi aktif anak, sehingga sesuai dengan karakteristik belajar pada usia sekolah dasar. Melalui media ini, anak-anak diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus praktis serta mendorong interaksi yang lebih aman dengan anjing.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut adalah masalah yang ditemukan:

1. Masih banyak anak sekolah dasar yang belum memahami ciri fisik, sifat, serta cara berinteraksi yang aman dengan anjing.
2. Kurangnya edukasi mengenai keragaman ras anjing karena materi tersebut tidak tercakup dalam kurikulum sekolah dasar
3. Media informasi yang tersedia, seperti buku cerita, ensiklopedia, poster, maupun tayangan audio-visual, bersifat pasif sehingga kurang mendorong interaksi dan partisipasi anak.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan media interaktif berupa *boardgame* yang efektif untuk memperkenalkan keragaman ras anjing, ciri fisik,

sifat, dan karakteristiknya kepada anak sekolah dasar agar menumbuhkan empati serta mendorong interaksi yang aman dengan anjing?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan media informasi interaktif untuk mengedukasi mengenai ras anjing ditujukan pada anak-anak sekolah dasar berusia 9-12 tahun, SES B dan berdomisili di Tangerang, dengan menggunakan *boardgame* sebagai sarana pembelajaran. Ruang lingkup perancangan terbatas pada anjing sebagai hewan peliharaan dengan 10 ras yang umum dipelihara di Indonesia yang berfokus untuk mengedukasi mengenai ciri fisik, perilaku, dan sifat untuk menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap hewan.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan yang ingin dicapai adalah merancang media informasi interaktif yang efektif untuk edukasi mengenai ras anjing.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan *boardgame* edukasi mengenai ras anjing diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan *boardgame* sebagai media pembelajaran non-formal, khususnya dalam konteks edukasi mengenai ras anjing, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengembangan teori maupun studi lanjutan terkait desain media interaktif.

#### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan merancang *boardgame* edukatif sekaligus memperdalam pengetahuan mengenai ciri fisik, sifat, dan perilaku ras anjing. Selebihnya, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi berharga bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan media edukasi interaktif,

khususnya dalam penerapan *game-based learning* pada topik pengenalan ras anjing. Penelitian ini diharapkan pula dapat menjadi aset yang berguna bagi Universitas Multimedia Nusantara dengan menambah koleksi penelitian di bidang perancangan boardgame edukatif, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian terkait pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan non-formal.

