

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, minat masyarakat untuk memelihara hewan peliharaan semakin meningkat. Menurut *Jakarta Pet Expo* (2025), sekitar 126 juta penduduk Indonesia hidup berdampingan dengan hewan peliharaan, dengan kucing sebagai jenis yang paling populer, yakni mencapai 48,5%. Kepemilikan hewan peliharaan tidak hanya sekadar aktivitas memelihara, tetapi juga membangun ikatan emosional yang dikenal dengan istilah *pet attachment*. *Pet attachment* merujuk pada keterikatan emosional dan interaksi antara pemilik maupun anggota keluarga dengan hewan peliharaan mereka (Johnson dkk., 1989).

Ikatan ini sering kali terbentuk sebagai respons terhadap kebutuhan manusia akan afeksi, dukungan, dan *companionship* (Calma, 2023, hlm. 34). Selain itu, Berinteraksi dengan hewan peliharaan menjadi salah satu strategi *coping* positif yang mampu memberikan dukungan sosial sekaligus berfungsi sebagai mekanisme efektif dalam mengurangi stres (Parello, 2012). Penelitian Behnke & Udell (2019) menemukan bahwa kucing menunjukkan tingkat *secure attachment* terhadap pemiliknya sebesar 65%, yang serupa dengan pola keterikatan antara anak dengan pengasuhnya.

Meskipun kepemilikan hewan peliharaan cukup tinggi, Nurhakim (2022) menemukan bahwa adanya peningkatan terhadap masalah psikologis dewasa muda di Indonesia, mulai dari 70,7% pada 2020, meningkat menjadi 80,4% pada 2021, hingga mencapai 82,5% pada 2022. Dikarenakan pada periode ini, dewasa muda dihadapkan pada beragam tantangan, seperti tekanan emosional, isolasi sosial, tuntutan komitmen, ketergantungan, penyesuaian diri, hingga kebutuhan menyalurkan kreativitas (Siby & Joesoef, 2022, hlm. 2).

Data ini menunjukkan bahwa dewasa muda merupakan kelompok rentan terhadap permasalahan psikologis, sehingga diperlukan berbagai pendekatan untuk mendukung kesejahteraan mereka salah satunya dengan *pet attachment*. Namun, pemahaman masyarakat terkait pentingnya *pet attachment* dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis masih tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan manfaat psikologis dari hewan peliharaan belum sepenuhnya dirasakan dan bahkan dapat menimbulkan permasalahan, seperti pengabaian hewan atau distress psikologis pada pemilik (Syahidah, 2024, hlm. 16).

Terkait topik di atas, hingga saat ini media informasi yang membahas manfaat *pet attachment* dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis masih terbatas dan belum dikemas secara menarik. Berdasarkan observasi penulis, sebagian besar sumber informasi yang tersedia umumnya berbentuk artikel deskriptif di situs web, seperti Klikdokter, RRI.co.id, Brownhealth.org, maupun Health.ucdavis.edu. Namun demikian, informasi tersebut cenderung kurang lengkap, tidak terperinci serta belum sepenuhnya relevan dengan kebutuhan dewasa muda. Sementara itu, informasi yang lebih komprehensif umumnya hadir dalam bentuk jurnal, sehingga jarang diakses selain kebutuhan akademik.

Pemahaman mengenai *pet attachment* untuk kesejahteraan psikologis, berkaitan dengan interaksi sosial karena melibatkan hubungan afektif dan pembentukan ikatan emosional antarindividu. Interaksi sosial sendiri berperan penting dalam pengembangan individu, karena memungkinkan pertukaran pengetahuan dan perluasan wawasan melalui diskusi (Vygotsky, 1978). Salah satu media yang terbukti efektif dalam mendukung interaksi sosial adalah *board game* (Sousa dkk., 2023, hlm. 632). Di sisi lain, Rutinitas padat membuat dewasa muda sulit mempelajari *pet attachment* melalui media konvensional. Melalui perancangan ini diharapkan dapat membantu dewasa muda memperoleh informasi cara meningkatkan kesejahteraan psikologis melalui *pet attachment*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam perancang ini yaitu :

1. Kurangnya pemahaman dewasa muda mengenai *pet attachment*, dapat mengurangi peran hewan peliharaan sebagai *coping mechanism* yang mendukung peningkatan kesejahteraan psikologis.
2. Kurangnya media informasi yang relevan membuat dewasa muda kurang memahami manfaat *pet attachment* untuk kesejahteraan psikologis.

Berdasarkan masalah di atas, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Perancangan *Board Game* Mengenai *Pet Attachment* Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Bagi Dewasa Muda?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan topik yang diangkat, batasan masalah ditetapkan dalam beberapa aspek berikut:

1. Objek Perancangan : Objek media informasi yang dirancang meliputi *board game* sebagai salah satu bentuk media cetak yang bertujuan memperkuat interaksi sosial antar pemain. Perancangan ini berfokus pada kucing sebagai hewan peliharaan, hal ini didasarkan pada tingginya tingkat kepemilikan kucing di Indonesia serta popularitasnya di kalangan masyarakat.
2. Target STP : Segmentasi target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, dewasa muda berusia 18-24 tahun, SES A-B, dan berdomisili di Jabodetabek.
3. Konten Perancangan : Ruang lingkup perancangan ini mencakup penyampaian informasi mengenai cara membangun *pet attachment* yang baik dengan kucing, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan psikologis dewasa muda, serta memastikan kenyamanan kucing sebagai hewan peliharaan selama interaksi *pet attachment* berlangsung.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah melakukan Perancangan *Board Game* Mengenai *Pet Attachment* Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Bagi Dewasa Muda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dewasa muda mengenai peran *pet attachment* dalam kehidupan mereka, sehingga kesejahteraan psikologis dewasa muda dapat meningkat. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat mendorong tumbuhnya kesadaran untuk memberikan perhatian yang layak serta tidak mengabaikan hewan peliharaan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen maupun peneliti lain mengenai pilar informasi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan *board game*. Media informasi yang dihasilkan dapat memberikan edukasi yang bermanfaat bagi dewasa muda. Selain itu, Perancangan ini juga dapat berperan sebagai referensi bagi mahasiswa yang memiliki ketertarikan pada perancangan *board game* dan isu mengenai *pet attachment*.