

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merawat hewan peliharaan telah menjadi sebuah fenomena yang umum ditemukan dalam rumah tangga Indonesia, dengan kucing sebagai jenis peliharaan yang paling disukai warga Indonesia. Berdasarkan hasil data survei yang dilakukan oleh Rakuten Insight Center di Indonesia pada tahun 2022, sebesar 67% responden dari Indonesia merupakan pemilik hewan peliharaan di rumah. Hewan peliharaan yang paling umum ditemukan di dalam rumah tangga Indonesia merupakan kucing dengan persentase sebesar 47%, terutama pada kalangan usia 16-24 tahun yang mencapai 73% (Ridwan, 2023). Dalam proses perawatan kucing, pola konsumsi memiliki peran yang besar dalam menjaga kesehatan kucing peliharaan. Salah satu jenis makanan kucing yang umum digunakan merupakan makanan kering atau *dry food*. Berdasarkan data kuesioner penulis, sebesar 53,1% kucing peliharaan memiliki pola makan harian yang didominasi oleh *dry food*. Hal tersebut disebabkan kepraktisan yang ditawarkannya yaitu harga yang relatif terjangkau, kuantitas banyak, daya simpan lama, dan penyimpanan yang mudah (Alodokter, 2024). Informasi tersebut searah dengan data kuesioner penulis yaitu sebesar 71,7% dari 113 pemelihara kucing berusia 12-24 tahun menggunakan *dry food* karena praktis. Namun, kepraktisan yang ditawarkan oleh *dry food* juga memiliki dampak terhadap kesehatan kucing yang belum banyak diketahui oleh pemilik kucing.

Sebesar 11,5% hingga 63% kucing peliharaan yang berasal dari negara berkembang dan maju telah mengalami permasalahan kesehatan yaitu *overweight* dan obesitas (Wall et al., 2019). Hal tersebut dapat menyebabkan berbagai gangguan kesehatan berbahaya pada kucing peliharaan seperti gangguan kulit dan penyakit diabetes (Clark & Hoenig, 2021). Salah satu penyebab utama tingkat obesitas yang tinggi pada kucing peliharaan merupakan pola makan harian kucing yang tidak seimbang, karena pemberian *dry food* yang tidak tepat. Saavedra et al.

(2024) menemukan bahwa jumlah kucing peliharaan yang mengalami obesitas akibat pola makan harian yang didominasi oleh *dry food*, 2.4 kali lebih banyak dibandingkan kucing yang secara rutin mengonsumsi *wet food*. Masalah ini terjadi karena pemilik kucing peliharaan belum mengetahui dampak konsumsi *dry food*, serta kandungan dalam *dry food* yang memiliki risiko kesehatan terhadap hewan tersebut. Secara umum, *dry food* mengandung karbohidrat yang tinggi sekitar 45% (Salaun et al., 2017) dengan kadar air rendah yaitu sekitar 10% (Meeks, 2021).

Permasalahan pada kucing peliharaan tersebut terjadi dikarenakan media informasi mengenai dampak yang dimiliki *dry food* terhadap kesehatan kucing peliharaan masih jarang ditemukan. Hal ini disebabkan karena informasi tersebut bersifat eksklusif, sehingga hanya ditemukan dalam konsultasi dokter hewan dan dalam jurnal ilmiah. Selain itu, media informasi yang ditemukan bersifat tekstual dan kurang memanfaatkan elemen visual maupun interaksi yang mendukung proses penyampaian informasi. Hal ini berperan dalam rendahnya ketertarikan pembaca dan menyebabkan proses pemahaman informasi menjadi lebih sulit. Apabila situasi tersebut terus diabaikan, risiko kucing peliharaan mengalami obesitas dan gangguan kesehatan lainnya akibat mengonsumsi *dry food* akan terus meningkat.

Dari permasalahan tersebut, ditemukan bahwa dibutuhkan sebuah perancangan media informasi yang menarik dan mudah dipahami mengenai dampak konsumsi *dry food* bagi kesehatan kucing peliharaan. Salah satu media informasi yang dapat digunakan sebagai solusi merupakan *website* interaktif. *Website* merupakan media informasi yang dapat meningkatkan dan mempermudah proses pembelajaran pengguna terkait sebuah materi (Armanda et al., 2023). Hal tersebut disebabkan *website* dapat menyampaikan informasi secara dinamis, fleksibel, dan dapat diakses dengan mudah (Sucipto et al., 2024). Kemudian, elemen interaktif juga dapat digunakan dalam sebuah *website* untuk menyampaikan informasi secara imersif dan dinamis kepada pengguna (Ahmad et al., 2024). Maka dari itu, *website* interaktif berpotensi menjadi media yang tepat dalam meningkatkan pengetahuan pemelihara kucing mengenai dampak konsumsi *dry food* bagi kesehatan kucing peliharaan dan cara pemberian yang tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dibahas dalam latar belakang, penulis menemukan rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Umum ditemukan hewan peliharaan kucing yang mengalami obesitas akibat mengonsumsi *dry food* secara tidak seimbang karena pemiliknya.
2. Media yang menyampaikan informasi mengenai dampak konsumsi *dry food* terhadap kesehatan kucing masih jarang ditemukan, serta kurang memanfaatkan elemen visual maupun interaksi yang mendukung proses penyampaian informasi kepada pengguna.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan dirangkum, penulis menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai bagaimana perancangan *website* interaktif tentang dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan.

1.3 Batasan Masalah

Penulis telah menetapkan perancangan ini untuk ditujukan kepada pemilik kucing peliharaan berusia 12-24 tahun, SES A-B, berdomisili di wilayah Jabodetabek, dengan menggunakan metode pendekatan ilmiah *Design Thinking*. Ruang lingkup konten perancangan akan dibatasi pada desain *website* interaktif tentang dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan dan cara memberi *dry food* yang tepat untuk kucing peliharaan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai membuat perancangan *website* interaktif tentang dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dari tujuan yang sudah ditetapkan oleh peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat secara luas. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis:

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan desain komunikasi visual. Untuk lebih khususnya, dalam pengetahuan terkait media informasi interaktif berupa *website* interaktif yang dapat mempermudah pengguna dalam proses pemahaman sebuah materi. Penelitian ini juga dapat memperkaya referensi terkait ilmu desain komunikasi visual dalam bidang kesehatan hewan, khususnya terkait kucing peliharaan.

2. Manfaat Praktis:

Dari segi manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman pemelihara kucing berusia 12-24 tahun di wilayah Jabodetabek mengenai dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan. Penelitian ini juga diharapkan dapat membawa manfaat yang lebih luas, yaitu kepada: (1) Pribadi, saya sebagai penulis dapat memperoleh pengetahuan lebih dalam terkait perancangan *website* interaktif dan kesehatan kucing peliharaan. (2) Target penelitian, menyediakan sebuah media informasi yang berisi pengetahuan terkait dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan yang menarik dan mudah dipahami. Sehingga mereka dapat meningkatkan pemahaman terkait dampak konsumsi *dry food* pada kucing peliharaan, tanpa harus mencari dan membaca berbagai literatur ilmiah yang kurang menarik dan sulit dipahami. (3) Universitas Multimedia Nusantara, menambah literatur ilmiah desain komunikasi visual terkait perancangan *website* interaktif tentang dampak konsumsi *dry food* berdasarkan faktor kesehatan kucing peliharaan.