

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Dikutip dari laman Wikipedia, kucing domestik atau kucing kampung (*Felis silvestris catus*) adalah sejenis mamalia karnivora dari keluarga *Felidae*. Kucing kampung dikenal telah lama bersosialisasi dengan manusia dan hidup dalam simbiosis mutualisme dengan mereka.

Sejarah mencatat bahwa kucing telah berbau dengan manusia paling tidak 6.000 tahun SM hal ini dibuktikan dengan kerangka kucing di pulau Siprus. Pada tahun 3.500 SM, orang-orang Mesir telah memanfaatkan kucing untuk mengusir tikus atau mengusir hewan pengerat lainnya dari lumbung padi yang dijadikan sebagai tempat menyimpan hasil panen (J.-D. Vigne, et al., 2004: 259).

Kucing kampung di Indonesia ada yang hidupnya dipelihara manusia ada juga yang hidup liar. Kucing kampung yang dipelihara manusia biasanya tinggal bersama dalam satu rumah dan disayang layaknya anak sendiri. Sedangkan, untuk kucing kampung liar biasanya hidup bebas di tempat-tempat umum seperti pasar, sekolah, tempat-tempat wisata dan ada juga di sekitaran rumah penduduk.

Selain itu, kucing yang dipelihara di rumah selalu membutuhkan perawatan yang baik agar tetap sehat dan tidak mudah terserang penyakit. Penyakit pada kucing merupakan sesuatu hal yang jarang diperhatikan oleh kita sebagai pemiliknya. Padahal, sekarang ini begitu banyak orang yang hobi memelihara kucing. Mulai dari kucing-kucing langka sampai kucing-kucing yang biasa kita temui di jalanan.

Sebenarnya memelihara kucing bukanlah hal yang sulit, namun bukan berarti kucing juga tidak lepas dari ancaman-ancaman penyakit baik dari virus maupun bakteri dan jamur. Bahkan, beberapa jenis penyakit yang berasal dari virus dan bakteri termasuk dalam kategori penyakit kucing yang mematikan. Sebagian mungkin masih bisa ditangani dengan vaksin namun banyak juga yang belum ada penangkalnya di Indonesia.

Hal itulah yang melatar-belakangi peneliti dalam merancang sebuah animasi edukasi mengenai penanganan penyakit pada kucing yang membahas mulai

dari ciri-ciri yang ditimbulkannya hingga cara pengobatannya. Hal yang memotivasi peneliti menggunakan animasi dalam menjelaskan mengenai penyakit pada kucing itu, dikarenakan animasi selalu bisa menarik perhatian penonton dari usia berapapun itu.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Kemudian prinsip dasar animasi ditemukan dari karakter mata manusia yaitu: *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Hal ini didasarkan pada bukti bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil riset awal peneliti dengan mengamati beberapa video di media sosial maupun Youtube dan membandingkan penjelasan mereka dengan penjelasan dokter hewan dan beberapa jurnal penelitian. Peneliti menemukan bahwa para pemilik kucing tersebut hanya mengetahui cara perawatan hewan yang demikian dari media sosial dan Youtube tanpa didukung oleh penjelasan seorang dokter hewan maupun studi dokumen yang relevan, sehingga keakuratan informasinya masih patut dipertanyakan. Selain itu, dalam mempromosikan karya ini maka diperlukan beberapa media desain komunikasi pendukung yang dapat berupa media informatif, *merchandise* maupun souvenir.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah tersebut, peneliti perlu memberikan batasan masalah sehingga Tugas Akhir ini memiliki titik fokus yang jelas, yaitu cara penanganan penyakit pada hewan peliharaan “kucing”. Penyakit pada kucing yang dibahas, yaitu penyakit diare pada kucing, penyakit demam pada kucing, dan penyakit rabies pada kucing. Lalu untuk produk media desain komunikasi visual yang berperan sebagai pendukung, yaitu logo, poster, kaos/*t-shirt*, gantungan kunci, stiker, desain karakter pembawa materi, sampul *Compact Disk* (CD), dan desain pada *mug/cangkir*.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Dari batasan masalah di atas, peneliti menentukan beberapa hal yang perlu dirumuskan sebagai sebuah pertanyaan:

- a) Bagaimana cara merancang sebuah video animasi berdurasi singkat namun padat dan informatif serta komunikatif mengenai penyakit pada kucing peliharaan?
- b) Bagaimana perancangan media desain komunikasi visual untuk mendukung publikasi mengenai animasi tentang penanganan penyakit pada kucing peliharaan?

#### **1.5 Tujuan**

- a) Tujuan umum:

Untuk membuat sebuah video animasi yang meng-edukasi sekaligus disukai oleh anak-anak hingga orang tua yang sedang memelihara kucing di rumah.

- b) Tujuan khusus:

Memberikan informasi yang telah dianalisis sebelumnya dan terpercaya serta telah disetujui oleh dokter hewan dan berdasarkan studi dokumen yang relevan.

#### **1.6 Manfaat**

- a) Bagi Masyarakat

Media informasi ini diharapkan bermanfaat bagi seluruh masyarakat untuk mengetahui informasi detil mengenai cara merawat kucing yang baik dan benar.

- b) Bagi Mahasiswa

Manfaat pembuatan media Desain Komunikasi Visual untuk mahasiswa adalah mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung membuat sebuah media informatif sekaligus media pendukung publikasi yang efektif dan tepat sasaran.

### 1.7 Sasaran/Target

Sasaran dari calon pengguna media informatif ini adalah para pecinta kucing, pemilik kucing, calon pemelihara kucing, anak-anak, serta orang tua dan guru.

