

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anjing dan kucing adalah dua jenis hewan peliharaan yang paling sering dipelihara oleh manusia. Selain itu, ada juga ikan, hamster, kelinci, burung, reptil, dan lain-lain yang juga sering dipelihara sebagai hewan peliharaan. Setiap jenis hewan memiliki keunikan dan kebutuhan masing-masing, sehingga perlu diperhatikan dalam memelihara hewan peliharaan. Menurut survey pada tahun 2011 oleh *World Society for Protection of Animal (WSPA)* menunjukkan jumlah populasi hewan peliharaan jenis anjing 8 juta dan populasi jenis kucing 15 juta [1]. Anjing dan kucing memiliki kepribadian yang menyenangkan, penampilan yang menarik, memiliki kecerdasan dan setia pada pemiliknya. Anjing dipelihara sebagai pelindung sedangkan kucing yang dipelihara karena memiliki tingkah imut dan lucu. Kucing merupakan hewan soliter, mereka cenderung hidup sendiri namun sebagai peliharaan mereka bisa sangat bergantung kepada pemiliknya. Anjing dan kucing memiliki sifat jinak dan mudah didekati sehingga banyak manusia memilih untuk memeliharanya. Banyak juga yang mengadopsi dari jalanan atau korban *rescue*.

Terdapat beberapa kasus kekerasan pada hewan seperti kasus kucing Tayo. Kucing milik Sonia telah hilang selama 3 hari pada tahun 2021 hingga akhirnya Sonia mendapatkan informasi bahwa kucingnya diculik oleh seorang penjual daging kucing [2]. Beberapa kasus serupa di media sosial dengan konten penyiksaan hewan. Video kucing sedang sekarat akibat dipaksa meminum minuman beralkohol oleh pria [3]. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dokter Hewan Feny Indriastuti mengatakan bahwa, ada 5 *freedom* untuk kesejahteraan hewan yaitu bebas dari rasa lapar dan haus, bebas dari rasa tidak nyaman, bebas dari rasa sakit, luka dan penyakit, bebas mengekspresikan tingkah laku alaminya dan bebas dari rasa takut. Hewan yang tidak memiliki hal tersebut tidak dapat dikatakan sejahtera. Kekerasan pada umumnya yang sering dialami kucing adalah kucing diletakkan dikandang yang tidak nyaman, kucing yang dibiarkan kelaparan

karena tidak diberi makan dan minum, memukul dan menendang kucing.

Berdasarkan kasus-kasus yang terjadi, hal ini sangat disayangkan karena masih ada saja oknum-oknum yang tega dan secara egois merampas hak hidup makhluk lain. Ditemukan sebanyak 1.626 konten kekerasan terhadap hewan di media sosial berasal dari Indonesia [4]. Indonesia merupakan negara urutan pertama yang paling banyak mengunggah konten kekerasan terhadap hewan.

Kekerasan pada hewan juga dapat terjadi dalam sebuah keluarga yang dilakukan oleh suami dengan cara menyiksa hewan peliharaannya yang bertujuan untuk melukai batin anak dan istri agar patuh kepada suami [5]. Anak memiliki kebiasaan meniru yang sudah berlangsung sejak lahir dimulai dari meniru ekspresi wajah seperti tersenyum. Seiring bertambahnya umur anak-anak tanpa disadari juga meniru perkataan dan sikap orang tua [6]. Perilaku kebiasaan menyiksa hewan memiliki keterkaitan dengan gangguan psikologi. Anak-anak yang senang melakukan kekerasan terhadap hewan secara sengaja memiliki kecenderungan untuk melakukan hal yang serupa terhadap orang lain di masa remaja dan dewasa. Hampir semua pelaku pembunuhan dan psikopat pernah melakukan penyiksaan terhadap hewan semasa kecilnya [7]. Maka dari itu pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dalam mendidik anak dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak tersebut.

Sebagai sesama makhluk hidup sudah sepantasnya manusia saling menyayangi, mengasihi dan memberikan hak

Menanamkan rasa cinta hewan pada usia anak usia dini cukup efektif, karena anak-anak akan lebih mudah menyerap pelajaran dan mencontoh kebiasaan [6]. Bentuk menanamkan rasa cinta hewan pada anak dapat dimulai dari mengenalkan anak terhadap hewan dengan berinteraksi langsung dengan buku.

Bermain sambil belajar merupakan hal yang dibutuhkan bagi anak usia dini terutama pada usia 3-5 tahun. Pada usia tersebut anak mulai bermain dengan benda disekitar dan banyak menggunakan imajinasi [8]. Anak usia 3-5 tahun dapat menangkap dan menyimpan informasi dengan baik jika diberikan secara berulang dan dibuat dengan menarik. Bermain dapat menumbuhkan berbagai keterampilan seperti daya nalar, daya ingat, imajinasi, dan kreatifitas. Permainan

yang mengedukasi dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif karena anak-anak cenderung lebih menyukai hidup. Hal inilah yang harus diajarkan kepada anak-anak agar lebih peduli terhadap hewan agar kasus-kasus di atas tidak akan terjadi lagi di kemudian hari. Memberikan pelajaran dan menanamkan rasa cinta terhadap hewan merupakan hal yang baik, dapat menimbulkan rasa empati yang tinggi.

belajar melalui aktivitas yang menyenangkan seperti bermain. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar dengan lebih mudah dan efektif. Salah satu permainan yang dapat mengedukasi dan menstimulus yaitu permainan *Puzzle*. Permainan *Puzzle* dapat membantu perkembangan daya nalar, daya ingat, dan kreativitas anak. Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sambil bermain yang efektif. Selain itu, permainan *Puzzle* juga dapat membantu perkembangan sikap, sifat, dan keterampilan anak seperti logika, kerja sama, dan konsentrasi[9].

Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan dan menanamkan cinta hewan peliharaan pada usia dini, yakni anak-anak dengan usia 3-5 tahun melalui buku cerita dengan tambahan *Puzzle*. *Puzzle* adalah jenis permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk menyatukan potongan-potongan gambar atau bentuk yang harus disusun dan dirangkai menjadi gambar yang sempurna. [10]. Buku cerita yaitu buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan narasi singkat yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran serta perkembangan anak. Buku cerita ini didalamnya terdapat ilustrasi yang menarik untuk anak dengan menggunakan warna cerah yang terlihat hangat. Selain itu buku cerita anak yang dapat melatih imajinasi, menanamkan kebiasaan baca dan juga dengan adanya *Puzzle* dapat melatih konsentrasi dan sistem motorik pada anak.

Buku cerita yang akan dibuat dengan memuat ilustrasi dan cerita tentang edukasi cinta hewan cara merawat hewan dengan baik dan benar yang bertujuan untuk mengedukasi anak-anak usia 3-5 tahun. Didukung dengan adanya *Puzzle* yang dapat melatih sensor motorik anak serta menarik perhatian anak. Buku cerita ini akan dibuat dengan menggunakan media cetak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana merancang buku cerita sebagai media edukasi cinta hewan untuk anak usia 3-5 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Merancang buku cerita sebagai media edukasi cinta hewan untuk anak usia 3-5 tahun

1.4 Batasan Perancangan

Batas-batas dalam perancangan buku cerita adalah :

- 1.4.1 Perancangan ini difokuskan untuk membuat buku cerita dengan tujuan untuk mengedukasi anak usia 3-5 tahun mengenai hewan peliharaan yaitu kucing.
- 1.4.2 Perancangan buku cerita ini akan menggunakan ilustrasi kartun karena sesuai untuk anak-anak.
- 1.4.3 Merancang media pendukung berupa *x-banner*, poster, pin, stiker, gantungan kunci, pembatas buku, kalung kucing dan gelang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

- 1.6.1 Manfaat untuk keilmuan DKV
Menambah bahan pustaka serta pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual.
- 1.6.2 Manfaat untuk institusi
Manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini untuk pihak institusi yaitu dapat dijadikan bahan untuk mendukung visi Institut Teknologi Telkom Purwokerto untuk berperan dalam masyarakat khususnya pada

bidang *Healthcare*.

1.6.3 Manfaat untuk masyarakat

Memberikan informasi edukasi mengenai cinta hewan serta dapat melatih kreativitas, sensorik dan cara berpikir yang logis untuk anak usia 3-5 tahun.