

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan hewan terlantar merupakan isu yang terus berkembang di Indonesia. Setiap tahun, jumlah hewan seperti kucing dan anjing yang hidup tanpa pemilik di jalanan semakin meningkat (Kalbu, 2024). Hewan-hewan tersebut mengalami berbagai risiko seperti kelaparan, penyakit, hingga kecelakaan. Salah satu penyebab utama meningkatnya jumlah hewan terlantar adalah perilaku pemilik yang tidak bertanggung jawab dan perkembangbiakan hewan yang tidak dikendalikan (Yusuf Aprianto, 2024). Sayangnya, kesadaran masyarakat untuk mengadopsi hewan terlantar masih tergolong rendah.

Menurut data dari APEKSI (Asosiasi Pemerintah Kota Seluruh Indonesia), populasi kucing liar di berbagai daerah cukup tinggi. Bahkan sempat terjadi kasus penembakan kucing liar oleh oknum aparat di kota Bandung karena dianggap mengganggu kebersihan lingkungan. Kejadian tersebut menuai protes dari banyak masyarakat, khususnya pecinta hewan (Lourence, 2022). Selain itu, kementerian Pertanian Republik Indonesia bersama sejumlah LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) kesejahteraan hewan memperkirakan populasi anjing dan kucing liar di Indonesia telah mencapai ratusan ribu ekor (Pranyoto S, 2019). Di Bali saja, diperkirakan terdapat sekitar 400.000 anjing liar, sebagian di antaranya membawa risiko penularan rabies.

Berbagai cara dan upaya telah dilakukan untuk mengendalikan populasi hewan liar, salah satunya melalui program TNR (Trap Neuter Return) yang diterapkan oleh komunitas dan organisasi *non profit* di sejumlah kota besar (Hanindia, 2022). Namun, karena keterbatasan biaya dan sumber daya, program ini belum dapat diterapkan secara luas. Solusi alternatif yang dapat dilakukan oleh masyarakat adalah mengadopsi hewan melalui *shelter*.

Sangat disayangkan bahwa proses adopsi di *shelter* masih belum berjalan optimal. Beberapa orang masih memiliki pandangan negatif terhadap hewan dari *shelter*, terutama karena kurangnya informasi dan adanya persepsi tertentu. Keterbatasan fasilitas serta sumber daya

manusia di *shelter* juga menjadi hambatan dalam memperkenalkan hewan-hewan yang tersedia untuk diadopsi kepada masyarakat. Meskipun saat ini sejumlah *shelter* termasuk Animal Defenders, telah memanfaatkan media sosial sebagai sarana informasi, tingkat aksesibilitas serta komunikasi yang terjalin antara *shelter* dan masyarakat masih belum maksimal.

Oleh karena itu peneliti akan merancang sebuah aplikasi berbasis mobile yang dirancang khusus untuk memudahkan proses adopsi hewan terlantar. Aplikasi mobile dipilih karena berdasarkan kemudahan dalam mengakses untuk masyarakat, aplikasi mobile dapat digunakan dengan perangkat *smartphone* yang dimiliki hampir semua masyarakat. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga dirancang dengan tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan mudah digunakan. Harapannya, desain yang *user friendly* dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat dalam mengadopsi hewan dan mempermudah *shelter* dalam mengelola proses adopsi.

Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi untuk *shelter* Animal Defenders, sebuah organisasi yang aktif menyelamatkan dan merawat hewan terlantar. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses pencarian, pemilihan, dan adopsi hewan, sekaligus meningkatkan kesadaran publik tentang pentingnya perlindungan terhadap hewan. Untuk menarik perhatian pengguna, aplikasi akan menggunakan konsep visual komik strip yang dapat memperjelas penyampaian emosi dan pesan dari cerita sebagai penggambaran kisah hewan-hewan terlantar sebelum diselamatkan. Konsep komik strip ini terinspirasi dari *platform* digital seperti Webtoon, yang populer disemua kalangan. Penggunaan cerita bergambar ini diharapkan dapat membangkitkan empati dan minat adopsi bagi masyarakat.

Perancangan UI/UX aplikasi ini akan difokuskan khusus wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi) mengingat tingginya jumlah hewan terlantar di area sekitar serta jangkauan area *shelter* Animal Defenders di wilayah tersebut. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan kualitas hidup hewan-hewan terlantar.

1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, berikut adalah identifikasi masalah terkait adopsi hewan terlantar di Indonesia:

1. Banyak hewan terlantar berkeliaran di jalanan yang beresiko mengalami kelaparan, penyakit, dan kecelakaan.
2. Animal Defenders menghadapi berbagai kendala dalam mempromosikan hewan yang akan diadopsi, dikarenakan terbatasnya fasilitas dan sumber daya.
3. Keterbatasan informasi tentang hewan yang tersedia untuk diadopsi menghambat bagi calon adopter dalam mengambil keputusan.
4. Kurangnya aplikasi mobile adopsi hewan dengan desain yang menarik dan mudah untuk digunakan di Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Apa pesan yang akan disampaikan melalui aplikasi Animal Defender agar dapat membangun kesadaran dan empati masyarakat terhadap adopsi hewan terlantar?
2. Bagaimana merancang desain visual UI/UX yang baik dan efektif untuk dapat menarik minat calon adopter?
3. Bagaimana cara membuat strategi media dalam mendukung perancangan aplikasi ini dan apa saja media yang diperlukan?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Pesan yang disampaikan melalui aplikasi Animal Defenders adalah pentingnya empati dan tanggung jawab terhadap hewan terlantar, serta ajakan untuk mengadopsi hewan terlantar.
2. Desain visual UI/UX dirancang agar user-friendly dengan tampilan yang ramah, mudah dipahami, dan menarik secara visual untuk memudahkan calon adopter dalam menggunakan aplikasi.

3. Strategi media yang digunakan berupa pembuatan mockup aplikasi dan desain merchandise pendukung sebagai media promosi visual yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap program adopsi hewan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan bisa meningkatkan kualitas hidup hewan terlantar dengan memperbaiki kondisi hewan tersebut melalui peningkatan angka adopsi, mengurangi jumlah hewan yang hidup di jalanan ataupun di *shelter*.
2. Memberikan kontribusi terhadap inovasi teknologi dalam bidang perlindungan hewan, menjadi contoh bagi peneliti serupa di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang sesuai dalam meningkatkan adopsi hewan di Indonesia, sekaligus memberikan manfaat luas bagi masyarakat dan hewan terlantar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatnya angka adopsi hewan hewan terlantar dengan adanya aplikasi mobile.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya adopsi hewan dan tanggung jawab pemilik hewan melalui aplikasi yang berfungsi sebagai media edukasi.
3. Memudahkan shelter hewan dalam proses promosi dan adopsi, sehingga pekerja *shelter* dapat mengalokasikan sumber daya dengan lebih efektif.

1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Diharapkan hasil perancangan ini mampu membuat Universitas Pembangunan Jaya semakin dikenal sebagai lembaga yang peduli terhadap isu sosial dan lingkungan sekitar. Meningkatkan potensi Universitas Pembangunan Jaya untuk dapat bekerja sama dan menjalin kemitraan dengan berbagai organisasi sosial atau lembaga setempat yang dapat membuat dampak positif bagi lingkungan dan masyarakat. Mendukung Universitas Pembangunan Jaya menerima apresiasi atas mahasiswa yang berprestasi.

1.4.4 Bagi Peneliti

Peneliti berharap agar perancangan ini dapat meningkatkan skill di bidang desain UI/UX dan lainnya. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membuat peneliti menjadi orang yang

lebih baik dan peduli lingkungan melalui *problem-solving* dan berpikir kritis yang sudah dilalui. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu proyek untuk portofolio yang bagus dan menjadikan peneliti mampu beradaptasi dengan mengembangkan sifat disiplin dalam dunia kerja selanjutnya.

1.4.5 Bagi Masyarakat

Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan kualitas hidup banyak hewan terlantar dan meningkatkan kesadaran lebih pada masyarakat akan kesejahteraan hewan terlantar. Peneliti juga mengharapkan agar masyarakat semakin peduli oleh isu sosial dan membuat tindakan untuk menangani masalah hewan terlantar dan lainnya.

1.5 Sistematika Perancangan

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini merupakan pengantar untuk memperkenalkan gambaran umum mengenai topik penelitian. Bab pertama ini bertujuan untuk memberikan konteks dan alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Di dalamnya menjelaskan urgensi hewan terlantar di Indonesia dan apa solusi yang harus dilakukan.

a. Latar Belakang

Berisi mengapa penelitian ini perlu dilakukan berdasarkan urgensi yang dijelaskan dan apa yang akan menjadi solusi.

Menjelaskan pentingnya untuk mengadopsi hewan liar melalui aplikasi mobile yang menjadi solusi.

b. Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah

Mengidentifikasi masalah utama dan menyusun pertanyaan berdasarkan urgensi dan solusi di latar belakang. Menguraikan masalahnya dan merumuskan pertanyaan berdasarkan urgensinya.

c. Tujuan Penelitian

Menjelaskan tujuan dari penelitian ini, menjawab rumusan masalah sebelumnya.

d. Manfaat Penelitian

Menjelaskan manfaat dari penelitian ini, apa manfaat yang didapatkan untuk universitas, peneliti, dan masyarakat.

e. Sistematika Penelitian

Memberikan gambaran tentang urutan bab dan sub bab dalam penelitian ini.

2. Bab 2: Data dan Literatur

Bab ini akan menjelaskan berbagai data dan literatur yang sesuai dengan penelitian. Data ini berguna untuk mendukung proses desain.

a. Tinjauan Pustaka

Pada sub bab ini akan menjelaskan berbagai data penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini. Bersumber dari jurnal maupun artikel.

b. Tinjauan Teori

Pada tinjauan teori akan membahas berbagai teori yang digunakan untuk dapat mendukung penelitian ini.

c. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menjelaskan cara teori dan data diterapkan untuk merancang aplikasi Animal Defenders sebagai solusi adopsi hewan terlantar. Aplikasi ini membantu mempercepat proses adopsi agar lebih praktis efektif dan tepat sasaran.

3. Bab 3 : Metodologi Desain

Bab ini membahas metode yang dipakai dalam merancang desain UI/UX pada aplikasi "Animal Defenders". Metode ini meliputi tahapan perencanaan yang terstruktur dan proses analisis data yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan desain.

a. Sistematika Perancangan

Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini membantu perancang memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah secara tepat, menciptakan ide-ide baru, membuat prototipe awal, dan melakukan pengujian agar solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dan mudah digunakan.

b. Metode Pencarian Data

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta studi literatur dari buku, artikel ilmiah, dan referensi visual yang mendukung topik perancangan.

c. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Tahapan ini membantu memilah informasi penting sehingga konsep visual yang dibuat bisa lebih terarah dan tepat sasaran.

d. Kesimpulan Hasil

Hasil analisis membantu memahami permasalahan utama, mengenali kebutuhan pengguna, serta menentukan gaya visual yang cocok. Kesimpulan ini kemudian dijadikan acuan dalam menetapkan konsep desain dan strategi perancangan selanjutnya.

e. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang ditemukan diatasi melalui pengembangan konsep visual yang dirancang secara bertahap, sehingga dapat menghasilkan solusi desain yang sesuai dan mendukung tujuan aplikasi