# BAB IPENDAHULUAN

## Latar Belakang

 Populasi kucing yang terus meningkat menjadi permasalahan serius dan menimbulkan beragam masalah. Pada tahun 2021, sekitar 1.200 kucing terbuang dan ditinggalkan di berbagai lokasi seperti pasar, rumah kosong, kebun terbengkalai, pinggir jalan, bahkan tempat sampah. Dari jumlah tersebut, banyak di antaranya ditemukan dalam kondisi yang memprihatinkan, menderita *scabies* di seluruh tubuh, luka yang membusuk, bahkan mengalami patah tulang akibat pertikaian atau manusia yang merasa terganggu dengan keberadaannya (Chaniscara, 2021). Meskipun masalah ini menjadi cukup besar di Indonesia, sayangnya pemahaman dan kepedulian akan situasi tersebut masih terbatas. Diperlukan kesadaran dan tindakan bersama untuk mengatasi masalah meningkatnya populasi kucing dengan cara sterilisasi kucing untuk meningkatkan kesejahteraan kucing. (A. Firdaus & Anggapuspa, 2020)

 Sterilisasi adalah proses pengangkatan organ reproduksi hewan agar tidak menghasilkan keturunan, seperti yang dijelaskan oleh drh. Harwanto, M.Sc. Proses sterilisasi dapat dilakukan pada kucing betina maupun jantan. Sayangnya, masih banyak pemelihara kucing yang belum menyadari betapa pentingnya sterilisasi kucing. Ketika kucing berada di tahap berahi, mereka cenderung menjadi lebih rentan hilang karena memiliki dorongan kuat untuk melarikan diri. Saat berahi, naluri alami kucing mendorong mereka untuk mencari pasangan, seperti yang dirangkum dari sumber (Fuji, 2022). Maka, dengan melakukan sterilisasi pada kucing, akan membantu mengurangi populasi kucing liar dan mencegah kelahiran kucing-kucing yang tidak diinginkan. Selain itu, sterilisasi juga memiliki manfaat kesehatan bagi kucing, seperti mengurangi risiko beberapa penyakit yang terkait dengan sistem reproduksi. Dengan lebih banyak kesadaran dan edukasi tentang pentingnya sterilisasi, diharapkan masalah meningkatnya populasi kucing dan kondisi kucing terlantar dapat diperbaiki secara lebih efektif dan berkelanjutan.

 Masih banyak masyarakat yang belum memahami pentingnya sterilisasi pada kucing, oleh karena itu diperlukan media yang efektif untuk menyebarkan edukasi mengenai persoalan ini. Di era perkembangan teknologi untuk menyampaikan pesan dengan cara menarik, media visual *motion graphic* dapat menjadi pilihan yang efektif. *Motion graphic* dapat menggambarkan pesan dengan jelas dan efektif, serta merangkum informasi agar *audiens* lebih mudah memahaminya. Selain itu, *motion graphic* mengemas pesan menjadi lebih berkesan dengan menggabungkan elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi, animasi, video, dan musik. Dengan pendekatan ini, penyebaran edukasi mengenai pentingnya sterilisasi kucing menggunakan *motion graphic* berpotensi besar untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas (M. B. Firdaus et al., 2020).

 *Motion graphic* selain dapat menyampaikan pesan secara efektif dan menarik juga dapat memberikan kemudahan bagi penulis untuk mengekspresikan kucing yang sedang sedih ataupun menggambarkan proses sterilisasi kucing yang sulit jika menggunakan video atau foto karna prosesnya yang harus steril dan perlu konsentrasi. Penggunaan gerakan transisi juga dapat digunakan secara bebas untuk menciptakan suasana yang maksimal dalam menyampaikan cerita atau kejadian. Secara garis besar, *motion graphic* memberikan fleksibilitas kreatif yang tinggi untuk menyampaikan cerita dan kejadian, terutama elemen yang sulit diwujudkan melalui foto atau video.

 Penggunaan *motion graphic* untuk menyampaikan edukasi pentingnya sterilisasi kucing dengan disebarkan di media sosial merupakan cara yang cepat untuk mencapai *audiens* yang lebih luas. Fitur di media sosial dapat mengajak ataupun berinteraksi, sehingga meningkatkan keefektifan kampanye edukasi ini. Dalam perancangan ini, *motion graphic* disebarkan di TikTok dan Instagram Reels Diharapkan melalui media sosial ini, pesan tentang sterilisasi kucing dapat menjangkau lebih banyak orang dan membangun kesadaran tentang pentingnya mengendalikan populasi kucing serta meningkatkan kesejahteraan hewan di Indonesia. Selain itu, *motion graphic* akan diterbitkan oleh komunitas pecinta kucing dan klinik hewan yang telah bekerja sama untuk menstabilkan populasi kucing dengan sterilisasi. Juga, tersedia informasi mengenai donasi untuk sterilisasi kucing liar di jalanan yang terlantar, dengan harapan dapat mengurangi masalah tersebut.

## Rumusan Masalah

 Rumusan masalah dari latar belakang yang telah dipaparkan adalah bagaimana cara merancang *motion graphic* mengenai pentingnya sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing sehingga masyarakat lebih mengetahui tentang pentingnya sterilisasi kucing.

## Tujuan

 Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan *motion graphic* mengenai pentingnya sterilisasi kucing. Sehingga masyarakat lebih mengetahui tentang pentingnya sterilisasi kucing untuk mengurangi masalah diakibatkan populasinya yang meningkat.

## Manfaat

 Berikut adalah manfaat dari perancangan *motion graphic*:

* + 1. Manfaat Teoritis

Perancangan *motion graphic* memiliki manfaat dalam mengembangkan pemahaman tentang bagaimana ilmu desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menyampaikan pesan edukasi yang penting. Selain itu, perancangan *motion graphic* dapat dijadikan acuan untuk pengembangan dalam menciptakan materi edukatif ke depannya yang lebih menarik dan bermanfaat.

* + 1. Manfaat Praktis

Perancangan *Motion graphic* meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat sterilisasi kucing untuk mengendalikan populasi sehingga meningkatkan kesejahteraan hewan dan menciptakan lingkungan yang bersih. Selain itu, *Motion graphic* dapat mengurangi pandangan negatif tentang sterilisasi kucing karena memberikan penjelasan berdasarkan fakta yang akurat kepada masyarakat.

## Batasan Masalah

 Batasan perancangan dari *motion graphic* ini di antara lain:

1. Batasan Penelitian/Perancangan
2. *Motion graphic* memberikan edukasi mengenai pentingnya sterilisasi

kucing untuk menstabilkan populasi kucing.

1. *Motion graphic* ditujukan kepada pemilik kucing, calon pemilik kucing,

serta masyarakat yang peduli terhadap lingkungan dan hewan.

1. Batasan Teknis
2. *Motion graphic* menggunakan elemen ilustrasi 2D, animasi, tipografi, dan

musik.

1. Pembuatan *motion graphic* menggunakan *software* Adobe Photoshop,

Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Adobe Premiere.­

1. *Motion graphic* berbentuk potret dan menggunakan resolusi 1920 x 1080

pixel sesuai dengan resolusi media sosial Tiktok dan Instagram Reels

1. *Motion graphic* memiliki durasi 1 menit. Agar tetap informatif dan

menarik tanpa menjadi terlalu panjang.

1.
2.
3.
4.
5.

## Metode

 Metode perancangan dalam perancangan *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1. Tempat dan Waktu Penelitian

 Tempat penelitian dilakukan di dua klinik hewan yang berlokasi di Kota Malang dan di media sosial komunitas pecinta kucing di Indonesia. Waktu penelitian dimulai dari bulan Agustus 2022 hingga akhir tahun 2022.

1. Bahan dan Alat Penelitian

 Perancangan menggunakan beberapa alat dan bahan, diantarnya sebagai berikut:

1. Laptop sebagai alat utama perancangan. Laptop akan digunakan untuk

membuat dan mengedit video *motion graphic*, serta mengolah elemen-

elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi, dan animasi.

1. *Smartphone* akan berperan dalam mengumpulkan data dan dokumentasi

terkait proyek *motion graphic* ini.

1. *Pen tablet* akan menjadi alat penting dalam merancang *storyboard* dan

konsep visual untuk *motion graphic*. Dengan menggunakan *Pen tablet*,

perancang dapat membuat sketsa dan menggambar secara digital untuk

merencanakan tata letak dan alur cerita video dengan lebih mudah dan

presisi.

1. Kuesioner *Online* untuk mengumpulkan data dari responden terkait.

 Terdapat beberapa *software* pendukung untuk proses pengerjaan *motion graphic*, diantara-Nya sebagai berikut:

1. Adobe Illustrator,
2. Adobe Photoshop,
3. Adobe After Effect,
4. Adobe Premiere.
5. Pengumpulan Data dan Informasi

 Mengumpulkan data dan informasi penting dalam proses perancangan untuk selanjutnya dapat dianalisis. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dan informasi, diantarnya sebagai berikut:

1. **Studi Pustaka**

 Studi pustaka adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan pemahaman lebih mendalam mengenai suatu topik atau tema tertentu dengan menggunakan berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. (Jonathan Sarwono, 2006) Tujuannya adalah untuk lebih mendalami pembahasan dari suatu topik atau tema yang disesuaikan dengan topik yang akan diangkat. Penulis lebih banyak mendapatkan sumber studi pustaka melalui jurnal penelitian dan internet. Jurnal penelitian menjadi sumber utama karena mengandung artikel-artikel ilmiah yang terpercaya dan telah melalui proses *peer-review*, sehingga informasi yang disajikan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi.

1. **Observasi**

 Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku objek sasaran dari pengalaman maupun secara langsung. Penulis dapat melakukan observasi karena penulis memelihara kucing dan telah melakukan sterilisasi terhadap kucing. Dengan demikian, penulis dapat mengalami dan mengetahui manfaat serta dampak positif dari sterilisasi pada kucing yang menjadi peliharaannya.

 Teknik pengumpulan data melalui observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan fenomena yang diteliti secara sistematis. Kolaborator dapat membantu dengan mencatat informasi mengenai apa yang disaksikan selama proses penelitian. (Hadi, 1982)

 Dengan menggunakan teknik observasi, penulis dapat memperoleh data secara langsung dari situasi yang sedang diamati. Ini memungkinkan penulis untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan akurat mengenai perilaku kucing setelah menjalani sterilisasi serta efek positif yang ditimbulkannya.

1. **Kuesioner**

 Pengumpulan data menggunakan kuesioner akan dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh orang terkait masing-masing satu sampai dua orang dokter hewan dan ahli *motion graphic* mengenai topik penelitian. Dilakukan secara terbuka melalui internet, sehingga responden hanya akan menjawab melalui tautan yang telah penulis sebarkan. Pertanyaan yang diajukan berbeda untuk tiap ahli, pertanyaan untuk dokter hewan untuk mengukur seberapa keefektifan informasi, apakah informasi sudah lengkap, runtut dan baik. Sedangkan untuk ahli *motion graphic* pertanyaan berupa seberapa jelas, menarik, sesuai dan tepat produk yang dihasilkan.

 Selain kuesioner untuk para ahli, terdapat kuesioner uji coba validasi kepada *audiens*. Target 45 *audiens* akan menjawab pertanyaan mengenai seberapa baik *audiens* memahami pembahasan, ketepatan, kecocokan, dan kemenarikan produk.

1. **Dokumentasi**

 Dokumentasi adalah kumpulan dokumen berbentuk tulisan, gambar dan karya-karya monumental dari seseorang, menurut (Sugiyono (2008:240). Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengamati dan mempelajari catatan tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Dokumen dapat berupa laporan, arsip, rekaman, foto dan video yang telah ada sebelumnya. Proses pengumpulan data dokumentasi melibatkan pencarian, pemilihan, dan pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah atau fenomena yang diteliti.

1. Analisis Data

 Penelitian kualitatif tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran mengenai suatu pandangan manusia. Penelitian kualitatif adalah ide, persepsi, dan pendapat yang tidak dapat diukur dengan angka, menurut (Sulistyo-Basuki, 2006:78) Contohnya seperti tinjauan pustaka, rekaman, catatan, observasi dan wawancara. Teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan Teknik analisis 5W1H dilakukan dalam perancangan ini untuk mendalami fenomena secara alami, pertanyaan yang diajukan seputar kenapa dan bagaimana. Kenapa fenomena tersebut bisa terjadi dan bagaimana cara mengatasi masalah tersebut.

1. Prosedur Penelitian

 Penulis menggunakan prosedur penelitian *design thinking*. *Design thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah dan inovasi menggunakan prinsip dan teknik desain (Swarnadwitya, 2020). *Design thinking* bertujuan mengubah ide menjadi sebuah produk nyata. *Design thinking* memiliki 6 prinsip yang spesifik, berikut adalah penjabarannya:



**Gambar 1.1** Design Thinking

1. ***Empathize***

 Tahap *empathize* merupakan awalan untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah yang akan diselesaikan. Penulis mengamati banyaknya kucing yang ditelantarkan, kurus, terluka, tertabrak di jalan raya, atau disiksa oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Masalah tersebut tersebar di berita, media sosial, dan penulis juga melakukan observasi langsung yang menimbulkan keresahan, terutama bagi pecinta kucing. Penulis menyadari pentingnya mengatasi masalah ini dan kemudian mengumpulkan data untuk menemukan solusi, yaitu dengan cara sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing.

1. ***Define***

*Define* merupakan tahap untuk mengumpulkan informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize*. Dari pengumpulan data tersebut, penulis menggunakan pendekatan kualitatif menganalisis konten data teks, gambar atau video. Masyarakat, terutama pemelihara kucing, perlu menyadari pentingnya sterilisasi pada kucing untuk menstabilkan populasi. Bahkan di Jakarta, diperkirakan terdapat 34.000 ekor kucing terlantar yang tidak memiliki pemilik, padahal sejatinya kucing adalah hewan yang dipelihara. (Prisca, 2019)

1. ***Ideate***

 *Ideate* merupakan tahapan untuk menghasilkan ide yang didapat dari menganalisis data. Masalah tersebut menghasilkan ide awal yaitu perancangan *motion graphic* untuk menyampaikan edukasi mengenai pentingnya sterilisasi pada kucing. Video edukasi akan diterbitkan di media sosial TikTok dan Instagram Reels, dikarenakan perkembangan jaman masyarakat banyak menghabiskan waktu untuk bersosial media. Dari ide tersebut akan dilanjutkan ke proses produksi yaitu reproduksi, produksi dan pasca produksi.

1. ***Prototype***

 *Prototype* merupakan contoh atau model awal dari sebuah perancangan, tahap ini dilakukan setelah tahap *Ideate* dalam pembuatan *motion graphic*. *Prototype* awal berupa *storyboard*, sketsa atau versi awal dari produk. *Motion graphic* yang sudah selesai akan dikoreksi dan dicek secara pribadi apakah ada kekurangan yang dapat disempurnakan.

1. ***Test***

 Pengujian akan dilakukan pada tahap ini, *motion graphic* akan disebarkan ke skala kelompok kecil, untuk mendapatkan umpan balik seperti apa yang perlu direvisi, saran dan pendapat untuk menghasilkan karya video edukasi yang maksimal. Tautan penilaian akan diterbitkan melalui media sosial atau platform komunikasi daring yaitu Whatsapp, tautan kuesioner disebarkan ke teman terdekat penulis untuk mendapatkan penilaian.

## Sistematika Penulisan

 Sistematika Penulisan dalam perancangan ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

 Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan metode dari perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

 Bagian ini memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dalam bidang yang sama dan teori terkait untuk membangun dasar pengetahuan karya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

 Bagian ini berupa pendekatan metodologi berupa identifikasi masalah, pemecahan dan proses perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

 Pemaparan proses dan hasil dari *motion graphic* pentingnya sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing.

BAB V KESIMPULAN

 Bagian ini berupa kesimpulan dan saran dari hasil perancangan *motion graphic* pentingnya sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing