

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kucing telah berbaaur cukup lama dengan kehidupan manusia. Orang Mesir Kuno menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari lumbung yang menyimpan hasil panen. Jika dilihat dari sisi lingkungan dan melihat dari perilaku kucing yang ada saat ini, kucing liar yang merupakan nenek moyang kucing peliharaan diperkirakan berevolusi pada iklim gurun. Karena itu, kucing senang dengan suasana hangat dan sering tidur di bawah hangatnya sinar matahari. Kotorannya biasanya kering dan kucing lebih suka menguburnya di tempat berpasir. Kucing memiliki kemampuan dalam mengintai dengan tidak bergerak cukup lama terutama ketika sedang bersiap untuk menerkam.



Gambar 1.1 Kucing Persia

Sumber: www.gccfcats.org



Gambar 1.2 Kucing Siam

Sumber: www.catfactsforkids.com



Gambar 1.3 Kucing *Sphynx*

Sumber: www.cat-breeds-encyclopedia.com

Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia. Kucing bergenetika murni (*pure breed*), seperti *Persia*, *Siamese*, *Manx*, dan *Sphynx*; biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanya 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung.



Gambar 1.4 Kucing *Snowshoe*

Sumber: www.cattime.com



Gambar 1.5 Kucing *Ragdoll*

Sumber: www.cozycatfurniture.com

Memelihara hewan yang masih satu famili dengan singa ini tidaklah gampang. Beberapa aspek yang harus diperhatikan adalah kesehatan, cara perawatan dan lingkungan. Mayoritas masyarakat memilih memelihara kucing tanpa melihat situasi dan kondisi yang cocok untuk kesehatan maupun kenyamanan si kucing. Tidak semua kucing dapat tinggal di lingkungan apartemen, perumahan, maupun pedesaan. Ada beberapa jenis kucing yang harus tinggal di lingkungan yang sejuk. Seperti contoh, kucing jenis Persia, yang memiliki bulu yang tebal dan berlapis dua, dikhususkan sebagai peliharaan dalam rumah (*indoor*). Kucing Persia ini membutuhkan perawatan dengan menyisir bulunya setiap hari secara rutin agar bulunya tidak rontok dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Karena itu, kucing Persia tidak cocok untuk pemelihara yang aktif, sering lembur dan jarang di rumah.

Di Surabaya dan Sidoarjo, terdapat 4 ras kucing yang sangat digemari untuk dipelihara yaitu kucing Persia, Anggora, *Bombay* dan *American Shorthair*. Seperti yang telah diketahui bahwa kucing Persia dan Anggora merupakan kucing berbulu panjang yang paling diminati karena kelucuan dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Sedangkan *Bombay* dan *American Shorthair* adalah jenis ras kucing yang sering terlihat di jalanan Surabaya

dan Sidoarjo atau biasanya disebut kucing kampung/liar; beberapa kucing liar juga dapat diadopsi menjadi kucing peliharaan.

Beberapa media informasi dan komunikasi yang membicarakan cara merawat dan memelihara kucing sebelumnya ditemukan pada hasil tugas akhir dari salah dua mahasiswa Universitas Bina Nusantara (BINUS) dan buku impor yang didapatkan dari Big Bad Wolf dimana diselenggarakan di Jatim Expo yang berakhir 31 Oktober 2016 lalu.

Identifikasi tugas akhir yang telah dilakukan oleh salah dua mahasiswa Universitas Bina Nusantara; judul pertama adalah *Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku: "Sudah Taukah Kamu Cara Memelihara Si Meong?"* oleh Fitri Nur Andini Rahmi tahun awal bulan 2016 yang memiliki konsep dimana manusia sebagai pemelihara kucing tidak digambarkan karakter seutuhnya, namun hanya mewakili beberapa bagian tubuhnya seperti animasi *Tom and Jerry*. Disuguhkan dengan ilustrasi menarik dan warna-warna yang *fun* dan mencolok seperti dalam animasi *Cartoon Network*.

Judul kedua adalah *Perancangan Komunikasi Visual Publikasi "A Sampai Z Cara Memelihara Kucing"* oleh Hilda Nursadrina dengan tahun yang sama; membahas tentang bagaimana cara merawat kucing untuk pemula, serta fakta-fakta unik mengenai kucing.

Perbedaan yang nantinya dilakukan oleh penulis adalah menambahkan informasi tentang cara memelihara kucing yang dilihat dari sisi lingkungan, sejarah, kesehatan dan perawatan yang sesuai dengan jenis ras kucing yang banyak dipelihara di Indonesia. Dengan menambahkan visual ilustrasi agar menjadi lebih menarik dan lebih mudah memahami nama dan jenis masing-masing ras kucing. Selain itu, menambahkan informasi sehat tentang hubungan penyakit yang berasal dari kucing yang dapat menular kepada majikannya; seperti penyakit toksoplasma yang kabarnya dapat membuat manusia tidak dapat memiliki anak.

Target audiens dipilih dengan informasi dan observasi masing-masing kegiatan sehari-hari; dari sekolah hingga sadar akan tanggung jawab. Untuk usia 6 – 12 tahun setara dengan SD, mereka belum mengetahui tentang tanggung jawab dan masih terlalu kecil untuk memelihara kucing sendiri. Lalu, usia 13 – 15 tahun; pra-remaja yang setara dengan SMP, masih memilih sifat kekanak-kanakan yang melekat setelah lulus dari SD meskipun telah diajarkan rasa tanggung jawab tapi untuk memelihara kucing pun belum bisa sepenuhnya. Untuk usia 16 – 19 tahun; remaja yang setara dengan SMA, sifat dewasa mulai keluar dengan adanya tanggung jawab yang lebih besar dibandingkan usia muda dan memiliki kemungkinan yang cukup untuk dapat memelihara kucing dan merawatnya sendiri. Pada usia 20 – 24 tahun; dewasa muda yang setara dengan Universitas atau kerja, dilihat dari tugas kuliah maupun kerja dapat disimpulkan bahwa usia ini lebih paham tentang kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam memelihara kucing maupun kehidupan. Alhasil, target audiens yang dipilih adalah remaja dan dewasa muda dengan usia 16 – 24 tahun.

Dilihat dari target audiens sebatas remaja dan dewasa muda, media buku dipilih karena mudah dibawa kemana-mana dan memiliki informasi yang lebih lengkap dan fokus kepada kategori tertentu. Para remaja sendiri juga akan bosan jika membaca sebuah buku yang dipenuhi oleh tulisan. Maka dari itu, menambahkan media ilustrasi untuk menggambarkan kucing dari setiap ras beserta informasi-informasinya se-menarik mungkin agar tidak membosankan bagi pembaca dan dapat lebih mengetahui jenis ras kucing. Selain itu, ilustrasi berfungsi deskriptif dimana menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut tidak efisien karena memerlukan ruang yang cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian itu saja. Sering kali deskripsi verbal dan naratif yang panjang dapat menimbulkan salah persepsi bagi pembaca. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sesuatu sehingga lebih cepat dipahami. Kedua, ilustrasi berfungsi ekspresif, yaitu memperlihatkan dan menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi

nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami. Suasana, proses, mimik seseorang dapat diperlihatkan melalui ilustrasi. Ketiga, ilustrasi berfungsi analitis, yaitu dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tahapan-tahapan dalam suatu proses dapat lebih jelas diperlihatkan melalui ilustrasi dibanding narasi.

Jika dibedakan dengan fotografi yang dimana mampu menangkap situasi dan sesuatu yang nyata dan dipahami secara universal, ilustrasi memiliki kekuatan yang terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan abstrak, konseptual dan sesuatu yang sulit dipahami. Ilustrasi sering dianggap sebagai media jelas dan samar-samar dan tidak memiliki kedekatan fotografi. Namun sebaliknya, ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan ide-ide yang kompleks dan pesan lebih daripada fotografi yang harus berjuang untuk menyampaikan ide. Ilustrasi dapat membuat gambar jauh lebih mudah untuk memahami dengan melanggar aturan konvensional representasi. Pesan yang kompleks dapat langsung dipahami secara mudah. Seperti contoh pada kartu keselamatan penerbangan, *signage* jalan atau petunjuk untuk sesuatu bersifat bongkar pasang. Pesan ini tidak akan memiliki efek yang sama dengan menggunakan fotografi.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang buku ilustrasi sebagai panduan dalam memelihara kucing yang sesuai mengenai sejarah, kesehatan, perawatan serta lingkungan dan keluarga yang cocok dari setiap jenis ras kucing

1.3. Tujuan Perancangan

- Merancang buku ilustrasi sebagai panduan dalam memelihara kucing yang sesuai mengenai sejarah, kesehatan, perawatan serta lingkungan dan keluarga yang cocok dari setiap jenis ras kucing

1.4. Batasan Lingkup Penelitian

Perancangan komunikasi visual berupa buku ilustrasi mempunyai lingkup penelitian sebatas kucing peliharaan sekitar kota Surabaya, meliputi Anggora, Persia, *Ragdoll*, *Tabby*, dan *Exotic*. Selain itu, penelitian yang dilakukan sebatas sejarah singkat, cara perawatan (bulu dan tubuh pada kucing tertentu; seperti *odd eye*), penyakit tertentu (termasuk toksoplasma) dan lingkungan keluarga yang cocok.

Target *Audience*

Demografis : Wanita dan Pria; 16 – 24 tahun; SMA hingga Universitas

Geografis : Perkotaan; Sidoarjo dan Surabaya

Psikografis : Introvert, Sensitif, Independen, Penyayang

Behavior : Suka membaca buku, Pasif (Tidak suka olahraga), Pulang kerja atau kuliah lebih awal, Rajin membersihkan rumah (untuk bulu dan kotoran), Jika pun kerja; lebih memilih kerja di rumah

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

Selain dapat menambah wawasan tentang pembuatan buku beserta jilid dan mengasah ide kreatif, juga dapat memperluas wawasan kesukaan penulis, yaitu tentang kucing.

1.5.2. Bagi Institusi

Pembelajaran yang selama ini diberikan dapat dipraktikkan secara langsung kepada masyarakat

1.5.3. Bagi Masyarakat

Untuk menginformasikan bahwa masing-masing kucing memiliki kriteria dalam memelihara dan menambah wawasan masyarakat tentang kucing.

1.6. Definisi Operasional

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai

Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Kucing adalah hewan mamalia karnivora yang bersifat jinak. Kata “kucing” biasanya merujuk kepada kucing yang telah dijinakkan, tapi bisa juga merujuk kepada “kucing besar” seperti singa, harimau, dan macan.

Toksoplasma adalah penyakit berupa infeksi dimana menurut dunia kedokteran disebabkan oleh beberapa mamalia dan burung, yang menyebabkan janin (untuk ibu hamil) akan lahir 90% normal dengan kemungkinan dimana 10% akan menderita gangguan pendengaran.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Data primer adalah wawancara dengan dokter hewan dan beberapa pemelihara maupun penyuka kucing untuk mengumpulkan data mengenai kesehatan dan perawatan masing-masing ras kucing. Sedangkan, data sekunder diperoleh melalui kepustakaan dan referensi dari internet.

1.7.2. Metode Analisis Data

- Analisis 5W1H

Analisa data dilakukan dengan metode kualitatif 5W1H berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara. Metode ini sesuai karena dibutuhkan narasumber seorang dokter hewan yang berpengalaman, serta beberapa pemelihara dan penyuka kucing untuk melengkapi data-data mengenai sejarah, kesehatan, cara perawatan serta lingkungan dan keluarga yang seperti apa sesuai dengan jenis ras kucing.

1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pengumpulan data adalah:

1. Kamera

2. Recorder
3. Laptop
4. Alat tulis

1.8. Konsep Perancangan

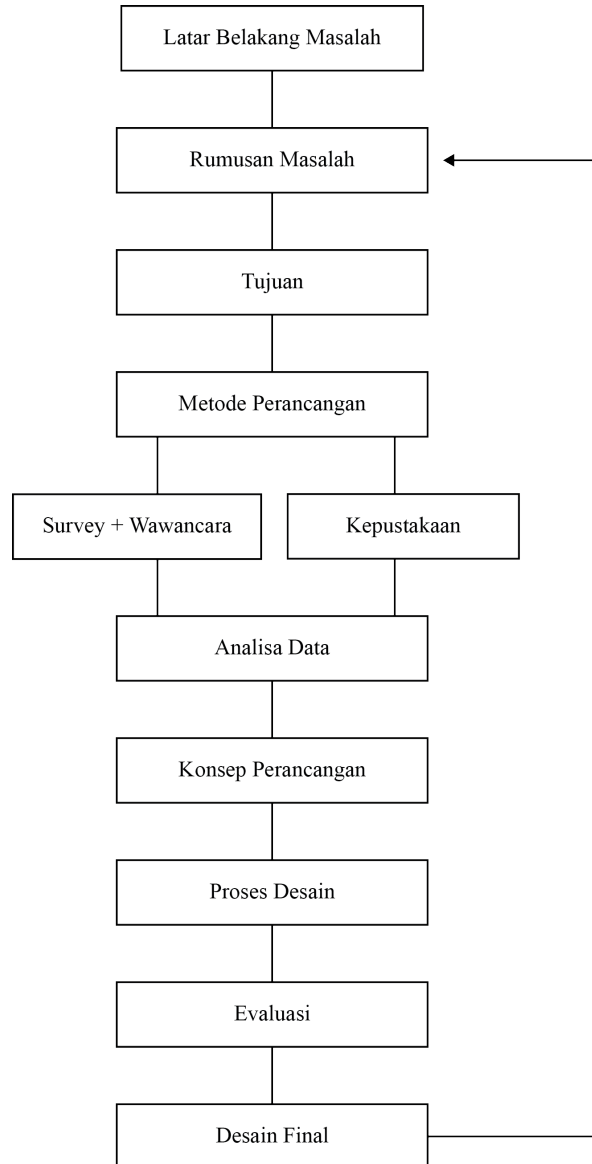
Perancangan ini akan menggunakan media buku ilustrasi untuk menyampaikan informasi dengan berisikan jenis-jenis kucing per bab yang akan membahas dari segi sejarah singkat, cara perawatan, penyakit tertentu (termasuk toksoplasma) dan lingkungan keluarga yang cocok. Diperkirakan dengan panjang buku ± 20 cm, lebar ± 25 cm dan tebal $\pm 1 - 1.5$ cm (termasuk *hardcover*). Untuk gaya ilustrasinya, lebih merujuk ke tipe kartun dan akan digambar secara manual menggunakan *copic*.



Gambar 1.6 Referensi Ilustrasi

Sumber: www.pinterest.com

1.9. Skematika Perancangan



Gambar 1.7 Skema Perancangan