

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Pada era modern sekarang banyak orang yang membutuhkan hiburan untuk mengurangi rasa stres dan membantu mengurangi rasa lelah. Seseorang biasanya mengurangi rasa stres dengan cara melakukan perjalanan ke suatu tempat, bermain bersama dengan teman, atau menghabiskan waktu untuk melakukan hobi yang disukai. Memiliki hewan peliharaan juga dapat menjadi salah satu hiburan untuk mendampingi kegiatan sehari-hari.

Hewan peliharaan merupakan hewan sudah dijinakkan oleh manusia yang bersedia merawat dan menjaganya. Seseorang biasanya tinggal berdampingan dengan hewan peliharaan dalam menjalani kegiatan. Hal ini, membuat adanya ikatan yang terjalin sehingga akan mempengaruhi emosi sang pemilik dalam kehidupan sehari-hari. Ikatan antara hewan peliharaan dengan pemilik memiliki keuntungan dalam hal psikologi maupun fisik (Wanser dkk, 2019). Secara psikologi dampak yang dirasakan akan berpengaruh pada emosi dan kehidupan sosial seseorang. Perubahan emosi sering terjadi pada manusia, orang yang memiliki hewan peliharaan akan lebih bahagia dan berpikir lebih positif akan hal-hal yang terjadi disekitarnya.

Psikologi merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Psikologi sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari manusia. Psikologi meliputi dari kesehatan jiwa secara mental, fisik, spiritual dan sosial seseorang. Data dari Riskesdas tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi orang dengan gangguan depresi mencapai 6,2% untuk usia 15-24 tahun dan hanya 9% dari keseluruhan yang mendapat penanganan dari profesional. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian masyarakat terhadap psikologi seseorang.

Seseorang yang memiliki hewan peliharaan berasal dari kalangan usia yang berbeda-beda. Anak-anak juga termasuk dikalangan usia yang mampu untuk merawat hewan peliharaan. Menghabiskan waktu bermain bersama peliharaan dapat mempengaruhi pola pikir dan rasa tanggung jawab anak. Anak akan berpikir lebih kritis untuk memahami tentang peliharaan dan memiliki rasa tanggung jawab akan kebutuhan sehari-hari peliharaan (Ramdani, komunikasi pribadi, 6 November

2021). Namun, memiliki hewan peliharaan dapat menambah beban dalam kehidupan seseorang. Beban ini dikategorikan sebagai biaya dalam perawatan, pangan, materi, dan waktu. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh American Pet Products Association pada tahun 2020 seseorang dapat menghabiskan biaya dalam satu tahun sekitar Rp. 4.641.082 untuk biaya pangan peliharaan. Hal ini yang terkadang membuat seseorang tidak ingin memelihara hewan. Memiliki hewan peliharaan harus memenuhi banyak hal untuk menjamin kesejahteraan peliharaannya dan pemilik juga harus memperlakukan peliharaan secara manusiawi (Rahmiati & Pribadi 2014).

Merawat hewan peliharaan juga memiliki berbagai manfaat pada anak. Berdasarkan penelitian Animal Assisted Interventions (AAIS) hewan peliharaan dapat menjadi sumber fisik dan pendukung emosional bagi anak-anak. Hewan dapat membantu anak dalam mengekspresikan dan memahami diri yang mengarah pada peningkatan pemahaman emosional (Wanser dkk, 2019). Selain itu, ada beberapa jenis hewan peliharaan yang umum ditemukan di Indonesia seperti anjing, kucing, kelinci, dan ikan. Jenis hewan memiliki kontak fisik yang berbeda pada anak. Hewan peliharaan dapat memberikan anak rasa aman dan nyaman. Selain itu, hewan peliharaan dapat menjadi sahabat untuk anak yang mengalami konflik keluarga atau pada anak yang mengalami kekerasan maupun untuk anak yang kurang perhatian (Wanser dkk, 2019).

Masih ada orang-orang yang belum memahami mengenai hewan peliharaan dan memberikan pandangan yang berbeda-beda di mata masyarakat. Hal ini membuktikan kurangnya pemahaman hewan peliharaan bagi sebagian masyarakat. Kurangnya pemahaman mengenai hewan peliharaan dan manfaatnya secara psikologi sangat mempengaruhi persepsi orangtua dan anak. Sehingga dibutuhkan media yang dapat dipercaya dalam memberikan informasi mengenai manfaat hewan peliharaan. Media yang dibutuhkan memiliki unsur desain yang menarik sehingga akan lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

I.2. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang ada dalam hubungan hewan peliharaan dan anak.

Berikut masalah yang dapat ditemukan :

- Kurangnya media yang mendorong masyarakat untuk memelihara hewan peliharaan.
- Masyarakat Indonesia yang masih memiliki pengetahuan sedikit mengenai psikologi terutama pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak.
- Masyarakat Indonesia yang tidak menanggapi mengenai psikologi dengan serius.
- Banyaknya informasi yang belum tersebar luas mengenai manfaat positif hewan peliharaan pada psikologi anak.
- Kurangnya media informasi mengenai pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak.
- Perancangan sebelumnya memiliki desain ilustrasi yang tidak sederhana dan membahas mengenai pengaruh hewan peliharaan pada perkembangan anak.

I.3. Rumusan Masalah

Melalui penjabaran identifikasi masalah yang berada di atas, maka permasalahan yang ada dapat disimpulkan menjadi, berikut:

Bagaimana cara menyampaikan informasi pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak kepada orangtua dan masyarakat yang belum mengetahui?

I.4. Batasan Masalah

Rumusan masalah yang sudah didapatkan menentukan batasan terhadap perancangan. Batasan masalah perancangan ini adalah terhadap anak dan juga orangtua yang memiliki hewan peliharaan maupun tidak. Selain itu, perancangan juga akan dilakukan kepada orang yang tumbuh didampingi hewan peliharaan. perancangan yang dibahas adalah hewan peliharaan anjing dan kucing. Informasi yang digali dalam perancangan hanya berfokus terhadap pengaruh positif hewan peliharaan dari pandangan psikologi.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan perancangan ini, sebagai berikut:

- Memberikan anak kesempatan untuk mengenal beberapa dari hewan peliharaan dan cara merawatnya.
- Membantu anak memahami hal-hal dasar yang harus diketahui anak mengenai hewan peliharaan.
- Memberikan informasi mengenai pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak kepada orangtua maupun masyarakat yang belum mengetahui.
- Memberikan informasi mengenai hal-hal yang harus dijelaskan orangtua mengenai peliharaan pada anak.
- Memberikan informasi yang dirangkum secara menarik agar orangtua dan anak dapat memahami dengan mudah pengaruh positif hewan peliharaan kepada psikologi anak.
- Mengembangkan desain media mengenai hewan peliharaan dari media sebelumnya.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan di atas maka perancangan ini memiliki manfaat, sebagai berikut:

- Menambah pengetahuan bagi masyarakat mengenai hewan peliharaan.
- Memberikan informasi pada orangtua mengenai pengaruh-pengaruh positif hewan peliharaan.
- Orangtua dapat mengantisipasi hal-hal yang harus dilakukan saat anak meminta hewan peliharaan.
- Bertambahnya pemahaman mengenai hewan peliharaan.