BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Hewan atau kingdom animalia merupakan organisme eukariotik (organisme dengan sel kompleks) yang multiseluler. Hewan tidak mempunyai klorofil sehingga tidak dapat melakukan fotosintesis untuk membuat makanannya sendiri. Hewan mencari makanannya sendiri untuk mendapatkan energi, kemudian makanan dicerna didalam tubuhnya. Proses mencerna makanan membutuhkan oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida sebagai zat sisa. Ciri khas pada kingdom animalia yaitu sel hewan tidak memiliki dinding sel. Hewan banyak mengandung sel otot untuk bergerak dan sel saraf yang berfungsi untuk merespon setiap rangsangan (Hadi. 2015).

Setiap manusia memiliki berbagai macam kebutuhan demi kelangsungan hidup, salah satunya dengan melampiaskan hasrat kasih sayang melalui hewan peliharaan. Bagi sebagian orang, memelihara hewan bertujuan untuk disayang, ditimang, dan saling menciptakan emosional. Menurut Daly & Morton (Anthrozoos. 2009), manusia yang memiliki hewan peliharaan, dinilai memiliki tingkat stress yang lebih rendah daripada yang tidak memiliki hewan peliharaan. Selain itu jika manusia sejak kecil hidupnya sering berinteraksi dengan hewan peliharaan ternyata memiliki tingkat empati yang cenderung lebih besar dibandingkan dari manusia yang tidak memiliki hewan peliharaan. Selain itu juga menunjukkan hasil bahwa interaksi yang terjalin antara manusia dengan hewan peliharaannya dapat memunculkan rasa nyaman dan tenang, terlebih jika hewan kesayangan memberikan sentuhan yang lembut dan penuh kasih sayang pada pemiliknya.

Namun banyak juga yang memilih hewan peliharaan *ekstrem* yang *eksotis* memiliki daya tarik tersendiri, seperti ular. Memelihara ular mungkin bagi sebagian orang merupakan hal yang tidak lazim, karena karakter ular yang identik dengan buas dan ganas, adapun rasa takut yang timbul dari dalam diri sehingga

menganggap bahwa memelihara ular adalah hal yang tidak biasa. Tetapi banyak pecinta binatang yang menjadikan ular sebagai sahabatnya, ular tidak seperti anjing dan kucing yang dapat diajak bermain. Ular cenderung diam dan bergerak kesana-kemari dan tidak terlalu memperdulikan sekelilingnya. Di alam liar ular akan bersifat *defensif*, namun pada dasarnya ular akan menghindari manusia, *insting defensif* memang melekat pada ular yang ditemukan atau dibawa dari alam, namun ada juga yang dari alam memang sudah jinak dan jarang menggigit. Ular tidak dapat melihat dengan jelas ular memiliki indra *jacobson* yang mampu mendeteksi gerakan, aroma dan getaran. Jika ingin memelihara ular harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti corak, ukuran dan kelas, termasuk harga dan cara perawatannya.

Ular ada yang beracun (*venomous*), dan ada ular yang tidak beracun (*non venomous*). Ada banyak sekali jenis – jenis ular tidak beracun seperti *python*. *Python* ukuran berkembang dengan lingkar tubuh yang berotot yang cenderung tetap membulat daripada memipih seperti ular pembelit lainnya. Nama umum *python* di Indonesia ialah ular sanca, yang jenisnya menyebar luas mulai dari Afrika, Nepal, India, Burma, Tiongkok Selatan, Asia Tenggara, Filipina Tenggara, kepulauan Indonesia hingga Papua Nugini, dan Australia. *Python* merupakan *species Pythonidae*, seperti *Reticulated python, Molurus python, Blood python, Timor python, Brown Water python, Savu python, Moklat's python, White-lipped python, Black White-lipped python, Papuan Olive python, Boelen's python, Carpet python, Tanibata island's scrub python, Green tree python,* dan lain-lain. Salah satu *spesies python* yang jarang dipelihara adalah *Blood python* atau biasa disebut Dipong (Uetz dan Hallermann. 2016).

Beberapa *sub species* dari Dipong adalah *Python brongersmai*, *Python curtus*, *Python breintensteini*. Ular ini tersebar disekitar Semenanjung Malaya, Sumatra bagian timur dan Sumatra bagian tengah, pulau Bangka, Kalimantan, pulau-pulau diselat Malaka, termasuk kepulauan Lingga, kepulauan Riau dan Pinang. Diketahui ular ini bisa mencapai 2 meter, meski pada umumnya lebih banyak menemukan dengan ukuran rata-rata hanya 1,2 meter saja. Meskipun bukan ular

yang berbadan panjang Dipong ini bisa mencapai berat lebih dari 10 kg dikarenakan memiliki lingkar badan yang besar. *Blood python* adalah ular pemburu yang tangguh, dan merupakan pemangsa memakan apa saja yang hidup, seperti tikus putih, *rat*, marmut, kelinci, bebek, dan ayam. Dipong bisa hidup sampai umur 20 tahun bahkan lebih, ini tentu saja tergantung perawatan yang baik (Dave & Tracy Barker. Tanpa tahun).

Dipong memiliki warna beragam, mulai dari coklat, merah darah, hingga hitam, tergantung *sub species*. Pada umumnya ular usia baru lahir, sangat mudah takut, terkejut dan pemalu, tetapi setelah beradaptasi dengan lingkungan disekitar, maka ular akan menjadi jinak. Di alamnya dapat ditemukan di daerah perkebunan sawit, dan di wilayah-wilayah yang basah. Ular Dipong bukan termasuk *spesies* yang langkah dan dilindungi.

Minimnya informasi tentang *Blood python*, hingga terjadi kesalahan pemeliharaan dan menanggulangi penyakit ular tersebut. Disamping itu cara pengembangbiakan juga masih sangat sedikit untuk di Indonesia, sehingga pencinta ular sulit mendapatkan informasi untuk jenis ular *Blood Python*. Hasil menurut kuisioner *online* yang diarahkan kepada 71 responden, menyimpulkan bahwa banyak yang tidak mengetahui jenis ular *Blood pyhton*, karena kurangnya informasi, sehingga tidak mengetahui jenis ular *Blood Python* dan perbedaan masing - masing jenis tersebut, dan masyarakat masih beranggapan jenis ular ini jenis ular yang berbahaya.

Perlunya edukasi dan penjelasan tentang pengenalan jenis ular tersebut agar para *hobies* mengetahui informasi dan cara pemeliharaan yang baik dan benar, sehingga ular *Blood Python* yang dipelihara oleh para *hobies* tidak mudah terkena penyakit bahkan mati. Hal ini juga bisa menumbuhkembangkan rasa ingin menjaga dan melestarikan ular asli Indonesia ini. Maka program "*Blood python education*" dapat diselenggarakan dimall atau pusat perkumpulan remaja, dan *education* juga perlu diadakan di sekolah - sekolah, untuk memperkenalkan ular dan mengubah paradigma negatif masyarakat tentang ular. Melalui "*Blood python*

education" diharapkan peserta paham karakter ular, khususnya ular jenis *Blood python*.

I.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang diatas telah diuraikan tentang *Blood python* atau Dipong. Maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah yang dituangkan dalam poin-poin berikut ini:

1. Minimnya informasi yang memuat pengetahuan tentang cara pemeliharaan *Blood python* hingga terjadi kesalahan pemeliharaan, menanggulangi penyakit ular *Blood python*, dan kurangnya sumber dan media yang menjelaskan tentang jenis *Blood python* untuk pecinta ular *Blood Python* dan belum banyak dari pencinta ular *Blood python* yang mengetahui jenis *Blood python* berdasarkan penyebarannya.
2. Perlunya edukasi dan penjelasan tentang pengenalan jenis ular *Blood Python endemic* Indonesia untuk memberikan wawasan lebih, bagi khalayak yang menginginkan pengetahuan tentang ular Indonesia dan kurangnya pengetahuan tentang ular *Blood python*, sehingga masih beranggapan bahwa ular adalah mahluk mistis, buas dan berbahaya.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana cara efektif dalam memberikan edukasi dan informasi yang lebih menyeluruh mengenai cara membedakan jenis – jenis *sub spesies Blood python*, cara memelihara, cara merawatnya, dan keunikan pada ular *Blood python* atau Dipong untuk dapat dengan mudah mengetahui dan mempelajari tentang ular *Blood python*?”

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka konten pada tugas akhir ini antara lain ialah, membahas tentang jenis ular *Blood python* pada komunitas pecinta ular *Blood python*. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan ular *Blood python*,

subjek yang akan diangkat merupakan informasi *sub spesies Blood python*, penyebaran *Blood python*, cara peliharaan, penanggulangan penyakit, cara berkembangbiakan, dan keunikan motif – motif pada *Blood Python*. Tempat dan waktu yang digunakan merupakan daerah Bandung, pada bulan Maret 2017 hingga Juli 2017.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Perancangan yang dilakukan bertujuan untuk :

- Menyampaikan informasi tentang *Blood python*, dan membuat khalayak dan para pecinta ular untuk dapat dengan mudah mengetahui dan mempelajari tentang *Blood python.*

Manfaat dari perancangan yang dilakukan antara lain untuk :

- Memberikan edukasi yang lebih jelas dan menyeluruh mengenai *Blood python* bagi para khalayak yang ditargetkan sehingga dapat membedakan jenis-jenis *sub spesies Blood python*, cara-cara memelihara juga merawatnya, dan keunikan pada ular *Blood Python*.