MEMAHAMI PERILAKU, GESTUR DAN BAHASA TUBUH KUCING DOMESTIK TERHADAP MANUSIA MELALUI RANCANGAN APLIKASI *MOBILE*

Nadhira Jihan Aziza[1], Rosa Karnita[2], Aditya Januarsa[3]
Institut Teknologi Nasional Bandung
nadhirajihan@mhs.itenas.ac.id
karnita@itenas.ac.id, adityajanuarsa@itenas.ac.id

Abstrak. Melengkapi kebutuhan hewan peliharaan kucing domestik adalah kewajiban bagi seluruh manusia. Bagi pemilik hewan peliharaan tidak diragukan lagi bahwa kucing domestik telah menjadi pelengkap yang penting dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, keberadaan kucing dapat meningkatkan kesehatan mental manusia dengan cara yang sangat sederhana, manusia dapat menunjukan afeksi dan rasa peduli yang tinggi terhadap kucing dan meningkatkan rasa empati serta meredakan stres. Namun sangat disayangkan pemahaman akan kebutuhan emosional dan komunikasi terhadap kucing masih minim dan masyarakat kurang memahami betapa pentingnya kesehatan emosional yang dibutuhkan oleh kucing domestik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan empati pemilik akan pemahaman tersebut adalah dengan perancang media interaktif yang dapat menarik remaja dalam proses pembelajaran perilaku, gestur dan bahasa tubuh kucing domestik.

Kata Kunci : Kucing, Perilaku, Bahasa, Informasi, Aplikasi

Abstract. *Meeting the needs of domesticated cats are an obligation for all humans. For pet owners, there is no doubt that domestic cats have become an important complement in carrying out daily life, the presence of cats can improve human mental health in a very simple way, humans can show high affection and kindness for cats, increase empathy and relieve stress. However, it's very unfortunate that only few knows the importance of understanding of domestic cats' emotional health and their behavior needs. Efforts that can be made to increase the owner's empathy for this understanding are by designing interactive media that can attract teenage owners in the process of learning the behavior and body language of domestic cats.*

Keywords: *Cat, Behavior, Language, Information, Application*

Pendahuluan

Dijelaskan oleh Atkinson dalam *Practical Feline Behaviour Understanding Cat Behaviour and Improving Welfare*, sebuah badan penelitian menunjukkan bahwa binatang sosial telah berevolusi, dilengkapi dengan serangkaian emosi yang kompleks untuk meningkatkan ikatan dan hubungan sosial. Ketika berinteraksi dengan kucing, sangat penting untuk mengamati seluruh tubuh kucing agar dapat menyadari keadaan yang menyebabkan kucing menunjukkan postur tubuh atau ekspresi tertentu [Atkinson, 2018].

Namun, pemahaman akan kebutuhan emosional dan komunikasi terhadap kucing masih kurang diperhatikan, pandangan umum yang dimiliki oleh pemilik hewan peliharaan relatif berkesimpulan bahwa semua kucing memiliki sifat yang sama dan mereka sering disebut sebagai hewan peliharaan yang tidak hirau dengan lingkungan mereka [Rodan, Heath, 2015]. Salah satu hal yang harus diperhatikan pada kucing adalah sifat stress. Mayoritas pemilik mengetahui apa yang dimaksud dengan istilah *feline stress behavior*, namun banyak dari mereka yang tidak mengetahui bagaimana cara mengetahui dan menangani jika kucing tersebut sedang merasa sedih atau stress [Mariti, 2017].

Gaya Menulis

Ikatan komunikasi antara manusia dan hewan memberikan dampak positif terhadap kesehatan manusia, namun banyak di antara kita yang belum menyadari manfaat kesehatan fisik dan mental jika manusia bercengkrama dan komunikasi dengan hewan peliharaan. Terdapat penelitian yang mengeksplorasi manfaat akan manusia dengan hewan peliharaan secara ilmiah, hewan peliharaan dapat mengurangi rasa stres, cemas dan sedih. Hal tersebut dapat dilakukan oleh aktivitas yang dilakukan dengan hewan peliharaan seperti menyayangi, memeluk, atau menyentuh hewan dengan penuh kasih sayang [Robinson, etl al., 2021].

Komunikasi antara kucing dan manusia merupakan hal penting dan sebuah bagian besar dalam kebutuhan pemeliharaan dan emosional kucing, akan tetapi area tersebut kurang diperhatikan karena dalam pandangan umum, kucing merupakan binatang yang sensitif dan penyendiri [Rodan, Heath, 2015]. Faktanya, kucing domestik membutuhkan teman atau pendamping untuk kebutuhan sosial dalam hidupnya, mereka membutuhkan tempat dan suasana yang membuat mereka merasa tenang dan tidak terintimidasi [Lundgren, Segal, 2020].

Ketika kebutuhan emosional hewan peliharaan tidak terpenuhi, perasaan tidak menyenangkan akan muncul dan dapat mengurangi motivasi mereka untuk merasa senang. Selain itu, kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi dapat merugikan kesehatan mental dan kesejahteraan hewan peliharaan [McMillan, 2002]. Sehingga memahami kebutuhan emosional kucing merupakan persyaratan paling mendasar dari setiap pemilik untuk menjaga kesejahteraan mental dan emosi hewan peliharaan melalui media interaktif yang dapat mingkatkan rasa empati mereka.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Metode

Model survei yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Model penelitian ini dipilih karena pendekatan yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi di bidang ini. Survei dengan menggunakan survei kualitatif bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek survei. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder dilakukan lewat literature review dari materi publikasi yang berhubungan dengan kesejahteraan perasaan dan kehidupan kucing domestik. Teknik perancangan desain yang digunakan adalah teknik *Design Thinking, Design thinking* memberikan pendekatan berorientasi solusi untuk memecahkan masalah [Swarnadwitya, 2020]. Badan dari makalah harus tersusun dalam satu kolom. Dokumen ini dipersiapkan dalam format yang harus digunakan oleh setiap pemakalah dalam makalahnya.

Kuesioner

Mengkaji pengetahuan pemilik kucing domestik tentang pentingnya memperhatikan perilaku dan bahasa tubuh kucing. Kuesioner ini dibagikan kepada pemilik kucing domestik dengan total 30 responden untuk menambah dan menyempurnakan data primer serta untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai permasalahan tersebut. Responden yang dijadikan sasaran merupakan remaja dengan kisaran usia 14-17 tahun di daerah Kota Bandung melalui form *online*.

Wawancara

Sumber data melalui wawancara deskriptif dengan ahli dalam bidang kesehatan binatang terutama kucing (*feline*) yaitu salah satu Dokter Hewan yang dikenal untuk mendapatkan informasi konkrit dan lebih mendalam mengenai perasaan dan perilaku yang ditunjukan oleh kucing domestik yang tepat untuk meningkatkan kesejahteraan kucing serta hubungan dengan pemilik. Juga akan dilakukan *in-depth interview* dengan sampel target audiens, yaitu remaja yang berusia 14-17 tahun yang memiliki hewan peliharaan kucing untuk mendapatkan insight lebih dalam mengenai hubungan pemilik dengan hewan peliharaan kucing.

Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai dasar data sekunder. Studi literatur didapatkan dari studi kajian buku dan penelitian yang sudah ada yang berhubungan dengan topik dan permasalahan yang diangkat. Contoh literatur adalah mengenai perilaku dan bahasa tubuh kucing serta kesejahteraan kucing domestik, salah satunya adalah literatur dari *Rodan, I., & Heath, S*. (2015). *Feline behavioral health and welfare. Elsevier Health Sciences*. Serta analisis terhadap studi kasus terhadap narasumber dan kasus-kasus online.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Hasil dan Pembahasan

Bagi pemilik tidak diragukan lagi bahwa kucing domestik telah menjadi pelengkap yang penting dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, keberadaan kucing dapat meningkatkan kesehatan mental manusia dengan cara yang sangat sederhana, manusia dapat menunjukan afeksi dan rasa peduli yang tinggi terhadap kucing dan meningkatkan rasa empati serta meredakan stres. Dengkuran dan afeksi fisik yang diberikan oleh kucing juga memberikan rasa tenang dan nyaman bagi manusia. Walaupun setiap kucing memiliki perilaku dan sifat yang berbeda-beda, kucing akan selalu mendampingi dan memberikan afeksi dengan caranya sendiri pada manusia di kehidupan sehari-hari [Jones, M, 2020]

Hasil Kuesioner, Wawancara, Studi Literatur dan Observasi

Kuesioner

Gambar 1. Diagram lingkaran data pendapat responden. Gambar 2. Diagram lingkaran pemahaman responden.

Berdasarkan hasil dari kuesioner online yang telah disebarkan kepada target menunjukan data-data yang beragam. Banyak responden yang menyetujui bahwa memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing adalah hal yang penting bagi pemilik.

Gambar 3. Data kuesioner pendapat responden. Gambar 4. Diagram lingkaran pemahaman responden.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Dari data pada (Gambar 3), responden menyadari bahwa dengan memahami perilaku dan perasaan kucing dapat membantu pemilik untuk mengenali kucing lebih dekat dan membuat kucing lebih nyaman dengan pemilik, bahkan beberapa responden menyebutkan bahwa memahami perilaku kucing dilakukan untuk menghindari rasa stress pada kucing.

Gambar 5. Diagram batang data sumber informasi. Gambar 6. Data kuesioner ketertarikan responden.

Setelah mengetahui responden pernah mencari informasi mengenai kebutuhan kucing, responden sering menggunakan sarana media digital mobile dalam mencari informasi pada (Gambar 5). Selain itu responden ingin mempelajari lebih lanjut mengenai perilaku dan Bahasa tubuh kucing beserta alasannya pada (Gambar 6), untuk mendapatkan wawasan lebih dan hubungan baik dengan kucing.

Hasil wawancara

1. Pembahasan pentingnya memahami kebutuhan emosional kucing dengan ahli

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan bersama ahli bidang yaitu dengan Drh. Merlin Yakobus, dapat didapatkan kesimpulan bahwa penyampaian pembelajaran akan memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing adalah poin yang sangat penting untuk diperhatikan, meluangkan waktu yang banyak untuk kucing adalah hal yang harus dimiliki oleh pemilik, "...*kita harus lebih sering bercengkrama dengan kucing agar kita bisa mengenali pada saat kucing merasakan stress atau kesakitan...*"

Selain dari luang waktu yang diberikan kepada kucing, kesejahteraan kucing memiliki prinsipnya tersendiri, dijelaskan oleh Drh. Merlin Yakobus, terdapat 5 poin dikenal dengan 5 *freedom* (5F) yang dibutuhkan oleh kucing demi kesejahteraannya, mendapatkan makanan cukup, tempat tinggal yang layak, bebas dari penyakit dan rasa sakit, bebas dari rasa takut atau stress serta kucing harus bisa mengekspresikan sifat-sifat alaminya (sifat hewani). Narasumber juga berpendapat, "*Kucing termasuk sebagai makhluk hidup walaupun berbeda dengan manusia, tentu saja dia (kucing) membutuhkan perhatian untuk kesejahteraan. Kalau ingin memelihara kucing, poin animal welfare itu tidak boleh diabaikan…"*

"Kucing dapat merasa stress dari berbagai macam akibat, ada berbagai macam cara untuk mengetahui jika kucing merasa stress, kucing akan membuang air kecil dan besar di sembarang tempat, lalu akan terjadi perubahan perilaku secara tiba-tiba seperti mendesis, berdiam diri dan mudah marah atau tidak ingin dibelai. Jika hal itu terjadi,

This work is licensed under a CC-BY-NC

berikan waktu untuk kucing agar bisa tenang dan coba berikan kucing hiburan seperti mainan dan ganti pakan secara perlahan."

2. Wawancara antara hubungan narasumber dengan kucing peliharaannya

Mikail Karim Jizdan merupakan remaja laki-laki berusia 15 tahun yang sekarang berpendidikan di SMPN 32 Bandung, Mikail memiliki dua ekor kucing jantan dan betina yang berumur muda (1 sampai 2 tahun), Mikail masih belum terlalu mengetahui perasaan dan emosi yang ditunjukan oleh kucingnya. Namun karena kedekatan Mikail dengan kucingnya, Mikail dapat mengetahui kebiasaan dan perilaku yang biasa dilakukan oleh kucingnya, "*Kucing sering menunggu didepan kamar majikan kalau pagi-pagi dan kalau sebelum makan…"* Mikail menyampaikan bahwa dengan adanya kucing Mikail remaja dapat memberikan rasa kesediaan dan empati yang lebih dalam menjaga kesejahteraan hewan peliharaannya, lalu Mikail juga merasa senang dan terbantu dengan adanya kucing di kehidupannya.

"*jangan terlalu strict dan marah-marah kepada kucing – kucing…"*

Studi literatur

1. Mengenali kucing domestik

Kucing domestik (*Felix Catus*) merupakan kucing yang tinggal berdampingan dengan manusia, kucing domestik terbagi dari berbagai kelompok, dari tempat tinggal hingga kehidupan berkoloninya seperti kucing liar, kucing jalanan dan kucing rumah dengan ras yang berbeda-beda [International cat care, 2019]. Kucing memiliki ekspresi wajah yang terbatas dan bisa sulit untuk 'dibaca' oleh manusia [Cat's Protection, 2013]. Kucing dapat menunjukan perasaannya melalui gerakan mata, telinga, postur tubuh, posisi ekor, suara dan bulu.

2. Memperhatikan kebutuhan kucing domestik

Dijelaskan dalam buku *The domestic cat: the biology of its behaviour*, manusia memiliki peran yang dominan dalam lingkungan kucing dan manusia, kualitas kehidupan seekor kucing dapat ditentukan dari bagaimana seorang pemilik memelihara dan berinteraksi dengan mereka. Mengeluarkan waktu yang banyak untuk kucing adalah hal yang harus dimiliki oleh pemilik. Jika seseorang tidak mempunyai waktu luang untuk bercengkrama dan bermain dengan kucing mereka, alangkah baiknya mereka untuk tidak memelihara kucing tersebut.

Menurut *Rodan, Heath*, 2015, pada lingkungan alaminya kucing merupakan hewan berkawan yang senang memburu, sangat berbeda dengan lingkungan yang sekarang mereka tempati dengan manusia. Mengetahui gejala melalui gerak-gerik dan perilaku kucing dari sudut pandang pemilik dapat membantu proses pemberian diagnosa pada kucing yang terjangkit penyakit atau terluka. Dari kasus yang terjadi, ditemukan adanya kesalahan penanganan pada hewan domestik akibat kelalaian seseorang karena kurangnya pemahaman dalam mengenali bahasa tubuh hewan. Kelalaian dapat dihindari dengan pembelajaran lebih dalam mengenai bahasa tubuh dan perilaku kucing, dimulai dari memahami postur tubuh, seperti telinga, ekor, bulu, mata dan juga suara kucing.

This work is licensed under a CC-BY-NC

3. Komunikasi pada bahasa tubuh

Dijelaskan oleh *Dipika S Patel* pada *Body Language: An Effective Communication Tool,* komunikasi adalah penyampaian gagasan, pikiran, perasaan, dan sikap baik secara lisan maupun secara nonlisan. Ada dua bentuk utama komunikasi yaitu verbal dan nonverbal, verbal mengacu pada kata-kata dan nonverbal mengacu pada semua komunikasi yang terjadi melalui gerakan tubuh. Bahasa tubuh juga disebut sebagai komunikasi nonverbal penting yang dapat membentuk 50% atau lebih dari apa yang kita komunikasikan kepada orang lain.

4. Pemahaman gestur

Ketika gestur tertentu dilakukan, secara tidak sadar akan memperilhatkan perasaan dan keadaan mental pembicara, seperti rasa marah, ketakutan, kegugupan, dan lainnya. Contoh dari hal tersebut adalah gestur seseorang yang merasa gelisah, mereka akan menggerakan atau menghentakan kaki mereka tanpa disadari. Pada akhirnya, pergerakan bahasa tubuh dan gestur adalah alat yang penting untuk membantu berkomunikasi dengan orang-orang atau mahluk hidup lainnya di sekitar (Petel, D. S. 2014).

5. Manfaat kucing bagi manusia

Memiliki hewan peliharaan yang memberikan pengaruh positif, mengandalkan, dan mencintai pemiliknya dengan cara yang begitu tulus dapat meningkatkan kesehatan mental manusia. Jika seseorang tinggal seorang diri, dengan adanya hewan peliharaan mereka dapat membantu manusia merasa dibutuhkan, mengalihkan fokus pada hewan peliharaan dapat memberikan rutinitas yang konsisten yang bermanfaat untuk hewan peliharaan dan pemilik. Selain dari itu mereka dapat meningkatkan kadar serotonin dan dopamin, yang menenangkan diri manusia. [Robinson, et al., 2021].

This work is licensed under a CC-BY-NC

Analisis masalah

Analisis KWHL

What I Do Know	What Do I Need To Find Out	How am I going to find the information I need?	What I Learned
Memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing dapat mingkatkan kesejahteraan emosional kucing	Bagaimana cara memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing dengan tepat? Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kesejahteraan emosional kucing?	Pengumpulan data dengan literatur review melalui journal online dan wawancara terhadap ahli yaitu dokter hewan, (Drh. Merlin Yakobus)	Pemilik membutuhkan waktu untuk memahami kucing, dengan memiliki hubungan yang baik dengan kucing, pemilik akan mempelajari kebiasaan dan perilaku kucing secara perlahan, karena setiap kucing memiliki sefiat dan perilaku yang berbeda-beda. Memberikan waktu yang cukup untuk berinteraksi dan bermain dengan kucing dapat membantu kucing untung merasa nyaman, kucing juga butuh untuk mengeskpresikan sifat alami (berburu, menggaruk, bermain)
Beberapa pemilik masih kurang memperhatikan perilaku dan perasaan yang ditunjukan oleh kucingnya	Apakah ada gerakan untuk mengedukasi pemilik dalam memahami perilaku kucing di indonesia? Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan perhatian pemilik terhadap perasaan kucing?	Pengumpulan data dengan literatur review melalui journal online dan wawancara terhadap ahli yaitu dokter hewan, (Drh. Merlin Yakobus)	Dari pencarian data dan literatur review yang didapatkan, mayoritas journal dan media seperti website atau aplikasi mengenai perilaku dan bahasa tubuh kucingmasih kurang diperhatikan di indonesia Drh. Merlin Yakobus, menjelaskan bahwa menjaga perasaan dan mencegah kucing dari stress adalah satu dari lima prinsip penting dalam memelihara kucing. Maka jika pemilik ingin kesejahteraan kucing terjaga, maka perasaan kucing harus diperhatikan.
Hubungan antara remaja dengan binatang peliharaan juga dapat membantu memunculkan rasa empati dan percaya diri	Apakah hubungan remaja dengan kucing dapat membantu mental atau sosial remaja? Apakah remaja peduli dengan kesejahteraan dan perasaan kucing?	Data diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap ahli yaitu dokter hewan, (Drh. Merlin Yakobus) dan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada target audiens yaitu remaja umur 14-19 tahun yang memiliki hewan peliharaan kucing	Remaja adalah tahap dimana emosi dan pikiran masih labil, kucing dapat membantu remaja dalam hal bersosialisasi dan memberikan rasa peduli terhadap sesama, rema juga membutuhkan pembelajaran sebaikmungkin mengenai hewan peliharaannya demi kesejahteraan dua belah pihak Remaja yang menjadi responden kuesioner menyetujui bahwa mereka memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing merupakan hal yang harus diperhatikan dalam memelihara kucing
Kucing memiliki ekspresi wajah yang terbatas dan bisa sulit untuk 'dibaca' oleh manusia	Bagaimana cara untuk kita mengetahui apa yang kucing rasakan? Apa benefit bagi pemilik dari pemahaman perasaan kucing?	Pengumpulan data dengan literatur review melalui journal online dan wawancara terhadap ahli yaitu dokter hewan, (Drh. Merlin Yakobus)	Kucing dapat menunjukan perasaannya melalui ekspresi mata, gerakan telinga, postur tubuh, posisi ekor, suara dan bulu. Jika kucing merasa terganggu dan marah mereka akan menaikan punggung dan bulu, jika kucing kesakitan kucing akan berdiam diri dan menjauhi aktivitas manusia. Kesejahteraan kucing akan terjaga dan kucing akan mempercayai pemilik, pemilik akan mengetahui gejala jika kucing terkena penyakit atau jatuh sakit. Penanganan dokter hewan juga akan lebih mudah jika kita mengetahui perilakunya.
Remaja bergerak dengan tidak sabar dan kurang memberikan waktu untuk membaca saat menggunakan media aplikasi	Hal apa yang dapat dilakukan untung meningkatkan perhatian remaja dalam penggunaan aplikasi?	Pengumpulan data dengan literatur review melalui journal online serta website terakreditasi	Penggunaan warna yang kontras serta ukuran huruf yang besar dapat membantu remaja untuk leibh fokus terhadap bagian pada web atau aplikasi. Penggunaan astet dan interface yang menarik dapat menarik perhatian mereka
K	W	H	L

Gambar 1. Tabel KWHL

Upaya rancangan media informasi yang dapat mengambil empati dan meningkatkan rasa peduli remaja dalam mendalami perasaan, perilaku dan bahasa tubuh kucing, serta cara mencegah dan menangani keadaan kucing. Dibantu dengan penggunaan visual yang dapat menangkap perhatian, serta dapat menghibur remaja.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Analisis Keyword

Analisis kata-kata diambil dari metode penelitian kuesioner yang telah memiliki hasil. Berikut keywords yang seringkali disebutkan atau dituliskan oleh narasumber dan responden:

Tabel 1. Penjelasan analisis keyword dari data

NO	Keywords	Analisis
1	Lucu/ gemas	Pemilik kucing merasakan senang karena wajah dan perilaku kucing yang lucu/ gemas
2	Teman/ pendamping	Kucing bukan hanya sekedar hewan peliharaan namun juga sebagai teman dan pendamping remaja
3	Stress	Seketika kucing merasa stress, pemilik bisa memahami perasaan tersebut dari perilaku dan bahasa tubuh kucing
4	Empati	Memahami perilaku kucing dapat melatih empati remaja dan saling mendapatkan kebutuhan emosional
5	Merawat/ menyayangi	Pemahaman perilaku dan bahasa tubuh kucing merupakan bagian dari merawat dan menyayangi kucing
6	Mengerti/ memahami	Komunikasi dan hubungan antara manusia dan kucing dapat dimulai dari pemahaman perasaan mereka

Kucing merupakan hewan yang lucu dan menggemaskan serta pendamping dalam kehidupan remaja. Dengan rasa sayang yang muncul dari waktu ke waktu, pemilik merasakan empati yang besar terhadap peliharaan kucingnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka akan perilaku dan perasaan kucing. Memberikan perhatian dan pemahaman terhadap peliharaan kucing dapat mengedukasi pemilik jika kucing merasa stress, pemilik dapat menyadari jika ada perubahan perilaku secara tiba-tiba pada kucing dan dapat mengambil langkah terbaik untuk menenangkan kucing.

Problem Statement

6. Kondisi Ideal

Dalam keadaan ideal seorang pemilik akan memahami perasaan dan emosi yang dirasakan oleh kucing melalui bahasa tubuh dan perilakunya, pemilik sudah memahami timbal balik dan manfaat yang diberikan oleh kucing kepada manusia.

7. Kondisi saat ini

Namun dalam kondisi saat ini remaja masih kurang memahami jika seekor kucing mengekspresikan emosi melalui bahasa tubuhnya. Berdasarkan hasil pengambilan data dari wawancara, kuesioner serta literatur review yang telah dilakukan, pemilik kucing domestik, dalam hal ini yaitu para remaja usia 14-17 tahun masih merasa kesulitan untuk memahami emosi dan perilaku yang ditunjukan oleh kucing. Hampir 40% responden data kuesioner menjawab bahwa mereka tidak memahami bahasa tubuh dan gestur

This work is licensed under a CC-BY-NC

yang kucing tunjukan walaupun mereka sudah mengetahui seberapa pentingnya memahami kucing.

8. Problem Statement

Narasumber memahami betapa pentingnya perasaan dan emosi kucing namun mengalami kesulitan dalam memahami perilaku dan perasaan tertentu pada kucing yang ditunjukan melalui bahasa tubuhnya, hal tersebut dapat terjadi karena kucing memiliki ekspresi wajah yang terbatas dan bisa sulit untuk 'dibaca' oleh manusia

Problem Solution

Menyediakan perancangan media persuasi dan edukasi agar dapat memberikan penjelasan detail mengenai setiap perilaku yang ditunjukan oleh kucing domestik dan manfaat yang didapatkan bagi pemilik dan hewan peliharaan tersebut. Perancangan media dapat berupa media digital berbentuk seperti motion grafis interaktif dengan menggunakan pendekatan aplikasi *mobile* yang menyenangkan dan dapat disesuaikan oleh setiap pemilik kucing peliharaan. Remaja berada pada tahap perkembangan dimana otak menjadi lebih terspesialisasi dan efisien.

Pengalaman belajar, atmosfer dan pengaruh lingkungan bermain remaja merupakan peran inti dalam proses berkembang mereka [Harper, Robyn, 2018]. Maka dari itu lah, pembelajaran multi-sensory tool yang terdapat pada sebuah animasi, video dan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran remaja, mereka dapat mengamati visual yang ada serta menangkap penjelasan yang berbentuk tulisan serta audio [Vargo, 2017].

Tawaran Perancangan

Perancangan media interaktif berbasis aplikasi *mobile* dengan pendekatan motion graifs untuk meningkatkan empati serta pengetahuan remaja dalam memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing domestik, menggunakan konten yang sesuai dengan insight remaja.

Target Audiens

Segmentasi target

a. Demografis:
   - Remaja tengah sampai akhir (14-17 tahun)
   - Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Akhir (SMA)
   - Memiliki hewan peliharaan kucing domestik
   - Demografis menengah
   - Geografis : Domisili Kota Bandung

b. Psikografis :
   - Memiliki minat belajar yang tinggi
   - Senang bercengkrama
   - Senang dengan hewan peliharaan kucing
   - Kurang berempati
   - Belum memahami perasaan dari perilaku dan bahasa tubuh kucing

c. Teknografis :
   - Sering menggunakan aplikasi mobile
   - Menyukai layout yang simple dan to the point

This work is licensed under a CC-BY-NC

- Pengguna aktif sosial media

Personifikasi Target

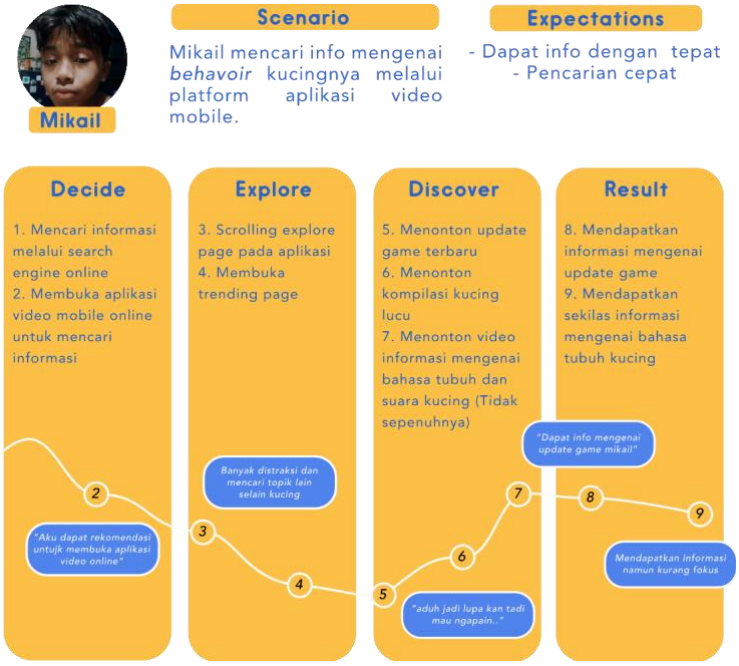
Mikail Karim Jizdan merupakan remaja laki-laki berusia 15 tahun yang sekarang berpendidikan di SMPN 32 Bandung, Mikail memiliki dua ekor kucing jantan dan betina yang berumur muda (1 sampai 2 tahun), Mikail masih belum terlalu mengetahui perasaan dan emosi yang ditunjukan oleh kucingnya. Tetapi karena kedekatan Milkail dengan kucingnya, Mikail dapat mengetahui kebiasaan yang biasa dilakukan oleh kucingnya. Salah satu hal yang seringkali kucingnya lakukan adalah selalu menunggu didepan pintu kamar majikan (pemilk), walaupun Mikail tidak terlalu memahami mengapa kucing tersebut melakukan hal itu, Mikail telah memahami kebiasaan yang sering dilakukan oleh kucingnya.

Target Insight

1. Wants
   - Mengerti apa yang kucing sebenarnya rasakan dan inginkan
2. Need
   - Memberi kenyamanan bagi kucing
   - Kesadaran orang sekitar untuk kebahagiaan kucing
3. *Fear*
   - Kucing terlupakan atau sebaliknya
   - Kalau kucing stress atau sakit namun tidak disadari
4. *Dream*
   - Melihat kucing tumbuh dewasa dan panjang umur

Journey Mapping

Consumer Journey Mapping digunakan untuk mendorong empati dan membantu perancangan dalam memahami apasaja yang dibutuhkan dan yang dirasakan oleh user selama mereka menggunakan sebuah media platform.



This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 1. Journey Map.

Message Planning

1. *Who*
   Komunitas Pecinta Kucing di Bandung “CLUBTICA INDOENSIA” sebagai salah satu sumber data dan media pendukung.

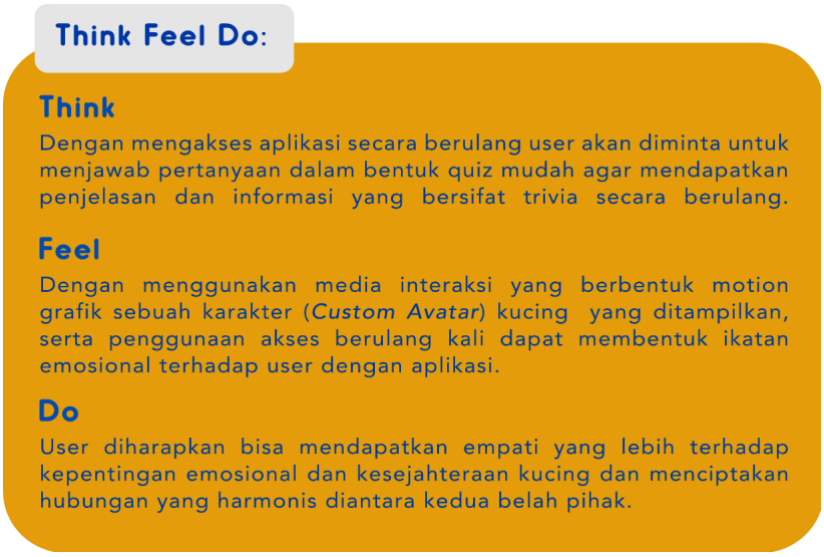
2. *Says What*
   Mengajak remaja unutuk meningkatkan kesejahteraan emosional kucing peliharaan melalui edukasi akan pentingnya memahami perilaku dan bahasa tubuh mereka.

3. *To Whom*
   Remaja berumur 14-17 Tahun yang tinggal di daerah perkotaan Bandung yang ingin atau sudah memelihara kucing domestik.

4. *In What Channel*
   Penyampaian media interaktif mengenai perilaku dan Bahasa tubuh kucing domestik melalui aplikasi *mobile*.

5. *With That Effect*
   Dapat memberikan remaja empati lebih terhadap perilaku dan bahasa tubuh kucing peliharaan mereka serta menigkatkan pemahaman keadaan kucing dan cara menganggapinya.

Efek Komunikasi



Gambar 1. *Think Feel Do*.

This work is licensed under a CC-BY-NC

What To Say & How To Say

1. What To Say
   Problem Statement:
   Responden dan narasumber memahami betapa pentingnya perasaan dan emosi kucing namun mengalami kesulitan dalam memahami perilaku dan perasaan tertentu pada kucing yang ditunjukan lewat bahasa tubuhnya.
   General Message:
   Dengan memahami perilaku dan bahasa tubuh kucing dapat meningkatkan kesejahteraan emosional kucing serta meningkatkan rasa empati pada pemilik.

   "To Understand is To Care"

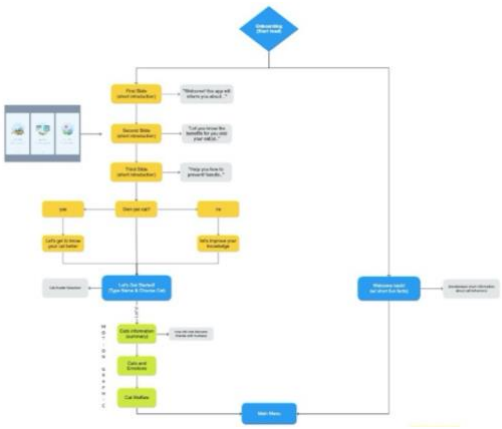
2. *How To Say*
   Menciptakan sebuah platform aplikasi mobile yang berisikan motion grafis serta quiz-quiz interaktif dan informatif yang membutuhkan adanya respon dari user, Kesejahteraan kucing tersebut bergantung kepada seberapa aktifnya user untuk menangkap empati user dalam memahami kebutuhan emosional kucing. Media dapat menarik kepedulian user melalui karakter avatar kucing yang dapat user pilih untuk "dipelihara". pertanyaan didapatkan dari metode 5W+1H dalam perancangan media. dalam memahami kebutuhan emosional kucing.

PERANCANGAN MEDIA

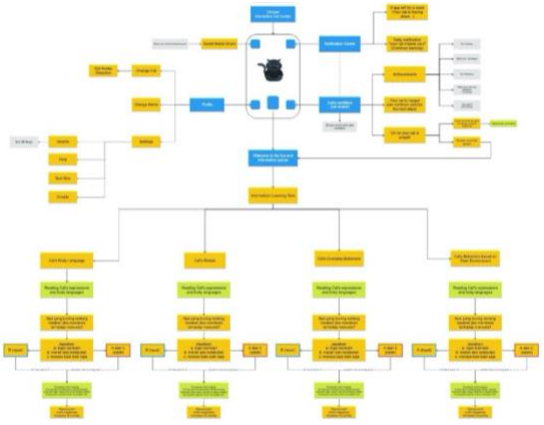
Progres perancangan media

Media interaktif aplikasi akan diciptakansebagai aplikasi mobile untuk membantu remaja dalam mengenali kucing peliharaan mereka, terdiri dari informasi asal usul kucing domestik lalu menuju pada perilaku dan Bahasa tubuh mereka serta kebutuhan dan benefit bagi kesejahteraan kucing serta pemilik.

1. Flowchart



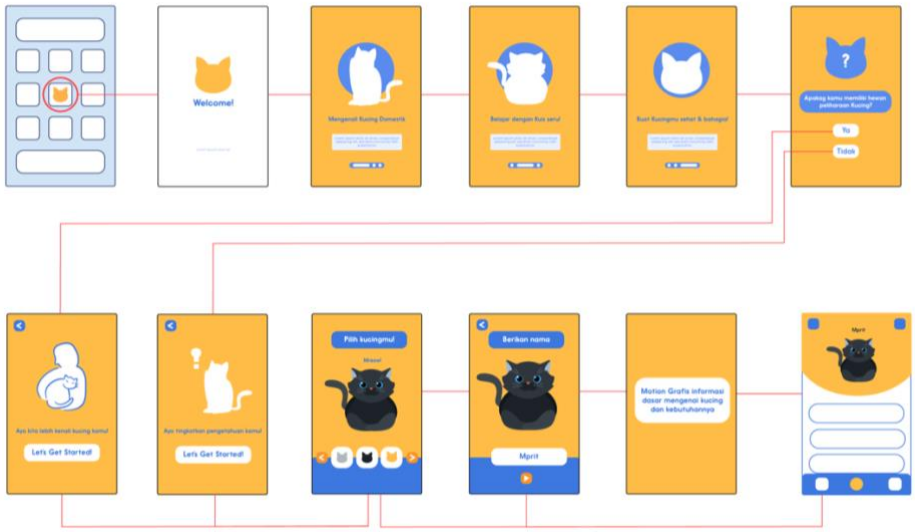
Gambar 1. Flowchart Aplikasi.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi.

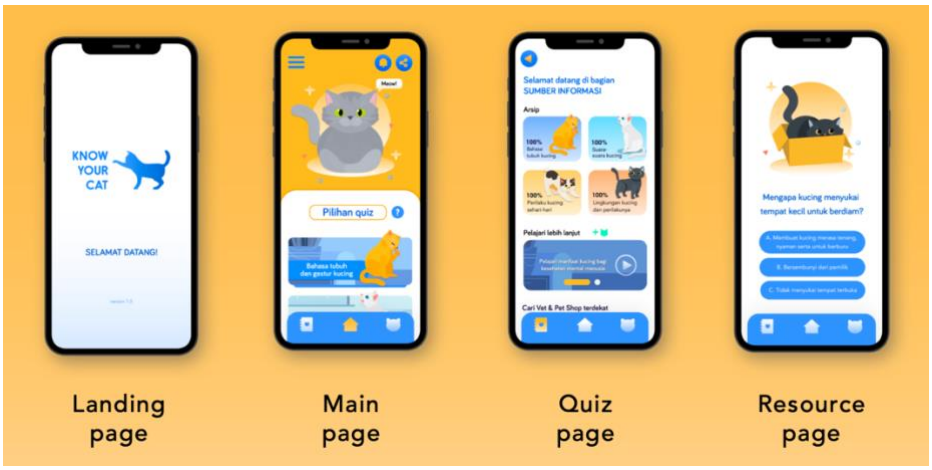
This work is licensed under a CC-BY-NC

2. Sketsa wireframe



Gambar 2. Wireframe Aplikasi.

Hasil perancangan media



Gambar 1. *Mockup* rancangan aplikasi.

Know Your Cat adalah sebuah aplikasi mobile untuk membantu remaja dalam mengenali kucing peliharaan mereka, terdiri dari informasi yang lalu menuju pada pembelajaran perilaku dan bahasa tubuh mereka serta kebutuhan dan benefit bagi kesejahteraan kucing serta pemilik, Perancangan aplikasi ini dibantu dengan perangkat desain FIGMA, prototype mencakup kurang lebih 100 layar atau frame layout yang dapat dipraktikan langsung dengan fitur prototype.

Konten berbentuk quiz dan fakta mengenai memahami kucing dan kebutuhan emosional kucing, konsep visual diangkat dari *tone and manner* dengan kesan *Happy* didekatkan dengan visual yang lucu dikarenaka hasil keyword analysis yang menunjukan narasumber menyukai kucing karena sifat lucunya, serta *Cozy* seakan menjadi pendamping pembelajaran yang dihubungkan dengan penggunaan warna.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai pemahaman perilaku dan Bahasa tubuh kucing pada remaja usia 14-17 tahun, didapatkan data-data yang menyimpulkan bahwa penelitian cukup penting untuk ditelusuri lebih lanjut karena dengan pemahaman akan perilaku dan Bahasa tubuh kucing dapat memberikan benefit baik bagi kucing tersebut namun memiliki benefit bagi pemilik kucing domestik, pada hal ini remaja berusia 14-17 tahun. Edukasi yang mendalam terhadap kesejahteraan kucing dapat membantu peluang hidup kucing domestik dan memberikan pembelajaran emosional serta rasional terhadap remaja-remaja yang masih dalam tahap berkembang.

Dengan demikian pengetahuan emosi dan perasaan melalui pemahaman perilaku dan bahasa tubuh kucing perlu ditingkatkan melalui media yang dapat membantu remaja mendapatkan informasi yang menyenangkan dan dapat berinteraksi langsung dengan remaja. Data penjelasan mengenai pembahasan media yang akan digunakan yaitu merancang aplikasi *mobile* agar dapat membantu remaja mengeksplorasi setiap informasi secara bertahap hingga terciptanya rasa empati dengan pemilihan jawaban yang tepat, menyenangkan dan mudah.

Dari kesimpulan tersebut, diperlukan penelitian lanjutan dalam hal observasi tambahan mengenai keunggulan lebih mendalam media yang dipilih serta informasi mengenai ekspresi dan gestur yang lebih spesifik pada perilaku dan sikap tertentu kucing domestik. Lalu, berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari penelitian mengenai pemahaman perilaku dan perasaan kucing domestik melalui bahasa tubuh terhadap manusia, maka telah ditemukan beberapa usulan perancangan lainnya yang dapat dieksplorasi lanjut, yaitu:

1. Perancangan pembelajaran motion grafis interaktif bagi remaja mengenai pemahaman perilaku dan perasaan kucing domestik
2. Perancangan aplikasi mobile untuk meningkatkan empati remaja mengenai perilaku kucing domestik
3. Perancangan konten pada media sosial dengan teknik motion grafis dan video animasi untuk menginformasikan remaja mengenai perilaku dan kebiasaan apa saja yang dilakukan kucing domestik
4. Perancangan aplikasi yang berisikan quiz motion grafis interaktif serta informasi mengenai perilaku dan Bahasa tubuh kucing agar dapat mengindikasi perasaan dan kebutuhan kucing domestik
5. Media interaktif untuk mengidentifikasi karakter atau perilaku pada kucing domestik

This work is licensed under a CC-BY-NC

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur saya ucapakan kepada Allah SWT atas kuasa dan karunianya karena saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "**Mengenali Perilaku, gestur dan Bahasa Tubuh Kucing Domestik Terhadap Manusia Melalui Rancangan Aplikasi *Mobile***". Tugas Akhir ini adalah syarat untuk mencapai kelulusan pada jurusan Desain Komunikasi Visual ini. Saya berikan ucapan terima kasih juga kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung saya:

1. Rosa Karnita, M.Sn., Ph.D., selaku pembimbing utama penelitian dan perancangan.
2. Aditya Januarsa, M.Ds., selaku co-pembimbing penelitian dan perancangan.
3. Keluarga serta teman-teman saya yang memberikan dukungan dan doa kepada saya.

This work is licensed under a CC-BY-NC

References

[1] Robinson, L. (2021). The Health and Mood-Boosting Benefits of Pets. HelpGuide.Org.
[2] Rodan, I., & Heath, S. (2015). *Feline behavioral health and welfare*. Elsevier Health Sciences. 228-233.
[3] Lundgren, Segal, K. R. (2020, September 8). The Joys of Owning a Cat. HelpGuide.Org.
[4] McMillan (2002). Development of a mental wellness program for animals. JAVMA, Vol 220, No. 7.
[5] Swarnadwitya, A. (2020, March 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.* Sis.Binus.Ac.Id. from https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapann ya/
[6] *International Cat Care. (2021). The different needs of domestic cats. icatcare.orgicatcare.org*
[7] *Cat's Protection. (2013). Body Language in Cats. Cats.org.uk*
[8] Turner, Dennis C., Patrick Bateson, and Paul Patrick Gordon Bateson, eds. (2014) *The domestic cat: the biology of its behaviour. Cambridge University Press,* 77-79
[9] Patel, D. S. (2014). *Body Language: An Effective Communication Tool. IUP Journal of English Studies,* 9(2).
[10] Harper, R. (2018). *Science of Adolescent Learning: How Body and Brain Development Affect Student Learning. Science of Adolescent Learning Report Series. Alliance for Excellent Education.*
[11] Vargo, J. (2017), *10 Reasons to Use Animation in the Classroom. Retrieved from inservice.ascd.org*

This work is licensed under a CC-BY-NC