

Perancangan *Mobile Apps* Sebagai Platform Untuk Membantu Hewan Liar di Kota Bandung

Laili Halimah¹, Diena Yudiarti² dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257*

lailihs@student.telkomuniversity.ac.id, dienayud@telkomuniversity.ac.id, ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Banyaknya hewan liar di jalanan telah menjadi salah satu isu yang krusial baik bagi hewan itu sendiri maupun masyarakat sekitar. Hewan-hewan yang terlantar, terutama kucing dan anjing, hak-hak hewannya tidak selalu terpenuhi dengan baik. Beberapa kucing dan anjing yang terlantar adalah kutu dan berjamur, bau dan kurus hingga luka, yang sayangnya terkadang disebabkan juga oleh niat manusia. Hal ini pun disebabkan dengan kurangnya kesadaran masyarakat dan tidak adanya bantuan. Bagaimanapun, hewan yang terlantar juga memiliki hak atas kehidupan yang layak dan sejahtera. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan *mixed methods*, di antaranya mencakup wawancara dan kuesioner. Menyediakan platform sebagai jembatan bagi masyarakat untuk membantu meningkatkan kesejahteraan hewan liar dapat menjadi sarana untuk mengatasi permasalahan. Hasil penelitian ini adalah landasan bagi perancangan *mobile apps* untuk membantu hewan yang terlantar, khususnya kucing dan anjing dalam mendapatkan tempat tinggal yang baru dan layak, serta pertolongan bagi masyarakat pula untuk mengurangi jumlah hewan liar yang tidak terkendali.

Kata Kunci: Hewan terlantar, kesejahteraan hewan, *Mobile Apps*, *User Interface/User Experience*.

Abstract: *The large number of stray animals on the streets has become a crucial issue for both the animals themselves and the surrounding community. Stray animals, especially cats and dogs, do not always have their animal rights fulfilled properly. Some stray cats and dogs have fleas and moldy, smelly and skinny to wounds, which unfortunately sometimes are caused by human intentions. This is also caused by a lack of public awareness and the absence of assistance. However, abandoned animals also deserve the right for a decent and prosperous life. The data collection process in this study was conducted using mixed methods, including interviews and questionnaires. Providing a platform as a bridge for the community to help improve the welfare of stray animals can be a tool to overcome the problem. The result of this research is the basis for designing a mobile application to help stray animals, especially cats and dogs in getting new and decent homes, and also help for humans around to reduce the number of uncontrolled stray animals.*

Keywords: *Animal welfare, stray animals, Mobile Apps, User Interface/User Experience.*

PENDAHULUAN

Kesejahteraan hewan adalah istilah untuk menggambarkan kualitas hidup hewan pada waktu tertentu (Broom, 2011). Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009, kesejahteraan hewan adalah segala hal yang berkaitan dengan keadaan fisik dan mental hewan sesuai dengan ukuran tingkah laku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan yang tidak pantas dari setiap orang terhadap hewan yang dilakukan oleh manusia. Kesejahteraan hewan akan tercapai jika hak-hak hewan dapat terpenuhi dengan baik. Hak-hak hewan meliputi kebebasan dari rasa lapar dan haus, kebebasan dari rasa sakit, kebebasan dari ketidaknyamanan dan penyalahgunaan, kebebasan dari rasa takut dan stres, dan kebebasan untuk mengekspresikan perilaku alaminya (OIE, 1992).

Meski kesejahteraan hewan sudah diatur oleh undang-undang yang berlaku, sayangnya masih banyak hewan liar yang berkeliaran di jalanan, terutama kucing dan anjing. Hal ini disebabkan ledakan populasi kucing dan anjing yang tidak dapat dihindari (Digdo, 2017), khususnya di Bandung dan sekitarnya. Menurut Kesumajana (2022), tidak ada hitungan secara pasti jumlah populasi kucing liar di kota Bandung. Namun, dalam setiap 1.494 jumlah RW di seluruh Kota Bandung dapat dikalikan dengan estimasi sebanyak 10 ekor kucing liar di setiap rukun warga (RW) di Kota Bandung. Maka, dapat diasumsikan bahwa terdapat 14.940 ekor kucing liar di Kota Bandung. Mengetahui bahwa di Bandung belum ada cara khusus untuk menghitung jumlah kucing liar, jumlah tersebut pun masih berupa perkiraan. Jumlah tersebut tidak sebanding dengan kemampuan penduduk untuk memelihara hewan tersebut.

Kucing dan anjing yang terlantar, hak-hak hewannya tidak selalu terpenuhi dengan baik. Beberapa kucing dan anjing yang terlantar adalah kutu dan berjamur, bau dan kurus hingga luka, yang sayangnya seringkali disebabkan oleh niat manusia. Walaupun begitu, hewan yang terlantar juga memiliki hak atas kehidupan yang layak. Di Bandung, masih banyak hewan, terutama kucing dan anjing, terlantar dengan berbagai kondisi yang kurang baik. Hal ini pun disebabkan pula dengan kurangnya kesadaran masyarakat dan tidak adanya bantuan, baik secara konvensional maupun modern.

Maka dari itu, dibutuhkan rancangan platform *mobile apps* yang tepat yang dapat menjawab permasalahan masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraan hewan dengan membantu mereka dalam mendapatkan tempat tinggal yang layak. Diperlukan adanya pembaruan yang dapat meningkatkan *awareness* pada masyarakat awam terhadap hewan yang terlantar, sehingga dapat mengurangi populasi hewan liar di jalanan atau tempat terbuka lainnya.

Dengan adanya *mobile apps* tersebut, diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat maupun hewan-hewan yang terlantar, yaitu untuk membantu hewan-hewan tersebut untuk mendapatkan tempat tinggal yang layak, mengedukasi dan memberikan informasi terkait hewan liar, membantu hewan peliharaan yang tersesat agar dapat kembali ke pemiliknya, serta menarik perhatian masyarakat untuk mengadopsi hewan-hewan yang terlantar sehingga dapat memberikan rumah baru bagi mereka.

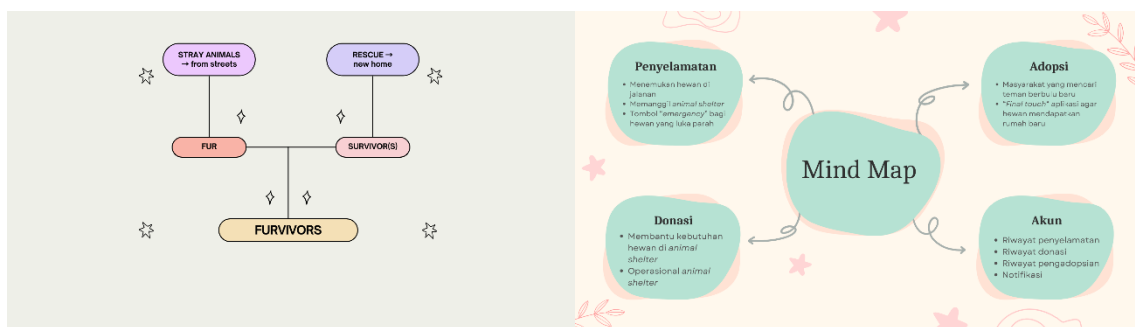
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kombinasi (*Mixed Methods*) yaitu perpaduan antara penelitian kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka (Moleong, 2005), dengan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner, untuk mendapatkan data yang lebih lengkap. Teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan wawancara, yaitu percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewed*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (J. Moleong, Lexy 2007:186). Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanyajawab kepada pecinta binatang yang mengerti mengenai kesadaran atas hak-hak hewan, masyarakat umum yang biasa dalam melakukan *street feeding*, dokter hewan, dan ahli UI/UX. Adapun pengumpulan data secara kuantitatif berupa kuesioner yang disebarakan kepada masyarakat Bandung, untuk mendapatkan data yang lebih lengkap. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian yaitu analisis visual. yang dilakukan terhadap beberapa *mobile apps* yang serupa dan menganalisis gaya ilustrasi yang digunakan, dan analisis matriks perbandingan, yang digunakan untuk membandingkan beberapa *mobile apps* yang berhubungan dengan hewan mulai dari *landing page*, UI/UX, *layout*, ilustrasi, dan lainnya yang

akan menjadi standar pembuatan *mobile apps* untuk membantu hewan liar yang efektif. Analisis matriks juga digunakan pada proses perbandingan objek visual penelitian dengan pesaingnya.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, termasuk dengan wawancara dan kuesioner, perancangan *mobile apps* untuk membantu hewan liar di kota Bandung menghasilkan sebuah platform bernama Furvivors, yang ditujukan untuk seluruh masyarakat kota Bandung. Aplikasi ini mempunyai fokus utama sebagai jembatan antara hewan liar yang membutuhkan pertolongan dengan masyarakat yang ingin menolong hewan liar yang ditemukannya namun bingung dengan penanganannya.



Gambar 1 Ide Nama dan *Mind Map* Aplikasi

(Sumber: dokumen pribadi)

Dari hasil pemikiran, terdapat tiga fitur utama dalam perancangan aplikasi ini. Fitur penyelamatan atau *rescue* bertujuan untuk membantu pengguna dalam menghubungi *animal shelter* saat menemukan hewan yang terlantar di jalanan atau tempat terbuka lainnya untuk segera ditolong. Lalu, untuk membantu membiayai kebutuhan hewan yang sudah diantar ke *animal shelter*, pengguna dapat melakukannya melalui fitur donasi. Pada fitur tersebut, pengguna dapat melakukan donasi dengan jumlah sesuai yang diinginkan. Selain itu, terdapat fitur adopsi sebagai sentuhan terakhir untuk membantu hewan-hewan liar dalam mendapatkan kesejahteraan hidupnya dengan mendapatkan tempat tinggal yang baru dan lebih layak.



Gambar 2 Aplikasi Furvivors

(Sumber: dokumen pribadi)

Aplikasi Furvivors memiliki identitas visual yang cenderung hangat namun lucu. Dimulai dari warna terracotta sebagai landasan warna aplikasi yang memiliki filosofi kehangatan dan kedamaian. Dalam konteks aplikasi, terracotta mencerminkan hubungan yang penuh kasih antara hewan dengan manusia. Lalu, dipadukan dengan ilustrasi bergaya kartun lucu yang memiliki kesan *playful*, membangun konsep tersendiri yang menyenangkan. Media utama dalam perancangan ini adalah *prototype* aplikasi berupa UI/UX yang dibuat melalui Figma.



Gambar 3 Media Pendukung Furvivors

(Sumber: dokumen pribadi)

Sebagai pendukung dari media utama, media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan perhatian khalayak umum pada aplikasi

yang akan dirancang. Didukung dengan promosi secara digital melalui media sosial seperti Instagram dan X, maupun secara langsung yang di antaranya berupa stiker, x-banner, kartu ucapan terima kasih setelah melakukan donasi, tas, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Dengan berlandaskan data yang diperoleh melalui kuesioner, wawancara, serta sejumlah artikel yang ditemukan secara online, dapat disimpulkan bahwa masyarakat maupun hewan liar membutuhkan sebuah perantara untuk saling membantu. Jumlah hewan liar yang tak terkendali dengan tempat tinggal yang tidak layak di kota Bandung dan masyarakat yang masih awam mengenai penanganan untuk membantu hewan liar. Aplikasi ini dapat menjadi jembatan bagi hewan liar yang membutuhkan pertolongan maupun masyarakat yang ingin menolongnya. Banyaknya masyarakat yang bersimpati atas hewan liar yang mereka temui namun seringkali bingung saat menghadapinya dapat menjadi efektivitas aplikasi.

Hasil perancangan *mobile apps* yang didapatkan yaitu untuk mempermudah pertolongan kepada hewan liar yang ditemukan masyarakat. Dengan hanya menyematkan lokasi, masyarakat dapat terhubung dengan *animal shelter* agar hewan tersebut dapat ditangani. Perancangan *mobile apps* ini tentunya didukung oleh aspek *user interface* yang menonjolkan pesan secara berani melalui warna-warna yang hangat namun kontras, agar mudah dipahami sehingga pesan tersampaikan dengan cepat dan sederhana. *Mobile apps* untuk membantu hewan liar di kota Bandung ini juga harus dilengkapi dengan fitur-fitur yang membuat pengguna tetap peduli akan keberadaan hewan liar.

DAFTAR PUSTAKA

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 3(2).
- Broom, Donald M. (2011). *A History of Animal Welfare Science*. Acta Biotheoretica, 59.
- Willyarto, M. & Fajar, C. (2021). *TNR to Minimize the Number of Stray Cats/Dogs Population in Indonesia*, 1–2. Diakses 16 Juni 2023, dari Reasearch Gate.
- Khaatimah, H. & Wibawa, R. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(2), 80.

- Lestari, Ambar S. (2013). *Pembelajaran Multimedia*. Jurnal Al-Ta'dib, 6(2), 85-86.
- Firdiansyah, Mochamad S. (2015). *Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013*. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 4(2), 3.
- Nuraisyah dkk. (2022). *Design Thinking Approach in Designing "Care-pet" Crowdfunding Platform for Abandoned Cats and Dogs in Indonesia*. Business Review and Case Studies, 3(2), 1-2.
- Abdurrahmat, Fathoni. (2006). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Spradley, James P. (2007). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Soewardikoen, DW. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Fritscher, B., & Pigneur, Y. (2014). *Visualizing Business Model Evolution with the Business Model Canvas: Concept and Tool*. 2014 IEEE 16th Conference on Business Informatics, Geneva.
- Gassman, et. al. (2020). *The Business Model Navigator: The Strategies Behing the Most Successful Companies*. Pearson.
- Marjuni, A. & Harun, Hamzah. (2019). *Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran*. Jurnal Idaarah, 3(2), 195.
- Buyens, Jim. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Anggraini, S.L. & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jelasutra.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2010). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Kasali, Rhenald. (1998). *Membidik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, dan Positioning*. Jakarta: Gramedia.
- Rawson, A., Duncan, E., Jones, C. (2013). *The Truth About Customer Experience*. Boston, Massachusetts: HBR.
- Widiana, I. W. (2019). *Filsafat Cina: Lao Tse Yin-Yang Kaitannya dengan Tri Hita Karana sebagai Sebuah Pandangan Alternatif Manusia Terhadap Pendidikan Alam*. Jurnal Filsafat Indonesia, 2(3), 111.