

PERANCANGAN *WEBSITE* ADOPSI ANJING DAN KUCING

Joceline Natalie Budi Mulya¹, Aristarchus Pranayama K.², Ryan Pratama Sutanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: jn24natalie@gmail.com

Abstrak

Fenomena hewan peliharaan yang diterlantarkan dan disiksa masih sering terjadi. Beberapa penyebabnya adalah alergi, kelahiran yang tidak diinginkan, dan lingkungan sekitar tempat tinggal hewan yang merasa terganggu. Para hewan peliharaan yang terlantar sering diselamatkan dan ditampung sementara oleh relawan. Kemudian para relawan atau shelter akan mengunggah informasi hewan di media sosial untuk dapat diadopsi. Halaman media sosial yang berisi informasi adopsi seringkali tidak tertata rapi karena bercampur dengan informasi kurang relevan lainnya. Metode perolehan data dilakukan dengan wawancara kepada beberapa pecinta hewan yang pernah mengadopsi hewan dan berdonasi pada shelter. Hasil perancangan berupa website yang dikhususkan untuk menampung dan mengunggah informasi tentang anjing dan kucing yang dapat diadopsi, serta informasi tentang donasi untuk shelter. Tujuan dari perancangan website ini adalah mengorganisasikan informasi khusus adopsi anjing dan kucing, sehingga mampu tersampaikan dengan baik dan efektif kepada pengguna.

Kata kunci: Website, Adopsi, animal abuse, shelter

Abstract

Title: *The Designing of Website for Dogs and Cats Adoption*

Animal abuse and abandoned pets are still common. Some of the causes are diseases, unwanted births, and disturbed living environment. The abandoned pets are often rescued and temporarily accommodated by volunteers. The volunteers or shelters will upload animal information on social media for adaption. Social media pages that contain adoption information often clutter because of unorganized information and confused with irrelevant information. The method of data collection is done by interviewing some animal lovers who have adopted animals and donated to shelters. The final product is a website to inform users about pets that can be adopted, as well as information about donations for shelters. The purpose of designing this website is to organize specific information on the adoption of dogs and cats so that it can be conveyed properly and effectively to users.

Keywords: *website, adoption, animal abuse, shelter*

Pendahuluan

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara sebagai teman sehari-hari untuk manusia. Hewan peliharaan berbeda dengan hewan ternak atau hewan pekerja yang dipelihara untuk tujuan ekonomi atau transportasi. Hewan peliharaan yang populer biasanya adalah hewan yang memiliki karakteristik lucu, setia pada majikannya, atau memiliki karakteristik unik seperti mengeluarkan suara yang indah. Hewan peliharaan yang paling populer di Indonesia adalah kucing, sedangkan anjing berada di posisi nomor dua. Namun di Indonesia, sering terjadi terlantarnya anjing dan kucing peliharaan karena berbagai faktor, seperti contohnya usia pemilik yang sudah tidak muda sehingga tidak sanggup merawat lagi, masalah ekonomi pemilik, hingga pemilik yang terlalu sibuk.

Biasanya anjing dan kucing terlantar yang beruntung akan diselamatkan oleh relawan yang tersebar dalam berbagai komunitas di berbagai daerah. Relawan-relawan tersebut akan membawa anjing/kucing tersebut ke *shelter* / tempat penampungan. Tetapi *shelter* tentu memiliki kapasitas yang terbatas. *Shelter* biasanya akan mengunggah foto-foto dan informasi tentang anjing/kucing yang dapat diadopsi pada halaman Instagram atau Facebook tiap *shelter*. Mengingat jumlah halaman Facebook yang digunakan untuk mengunggah informasi sangatlah banyak dan beragam, sehingga pecinta hewan, *shelter*, dan relawan membutuhkan suatu media relevan yang dapat menyatukan berbagai informasi yang didapatkan dari berbagai daerah jangkauan mereka masing-masing. Banyak orang sekarang lebih sering mengakses Instagram, tetapi *shelter* dan relawan jarang sekali mengunggah tentang hewan untuk adopsi di Instagram

mereka. *Website* adopsi anjing sebagai media yang lebih universal dan khusus tentu dapat lebih menjangkau banyak orang. Selain itu, *website* yang akan dirancang juga memiliki berbagai fitur tambahan seperti menyumbang kepada *shelter* yang terpercaya dan kredibel.

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Data primer:

- Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan anggota komunitas pecinta hewan dan pemilik *shelter*. Daftar pertanyaan akan disiapkan terlebih dahulu.

Data sekunder:

- Internet

Menggal informasi tentang kampanye-kampanye yang telah dilakukan untuk mendorong orang untuk mengadopsi daripada membeli dari *breeder*.

- Media sosial

Mengamati media sosial dari berbagai *shelter* dan komunitas pecinta anjing dan kucing.

Metode Analisis

Metode analisis yaitu menggunakan 5W+1H, seperti sebagai berikut:

- What

Apa masalah yang terjadi dalam proses pengadopsian hewan khususnya anjing dan kucing?

- When

Kapan masalah adopsi anjing dan kucing ini terjadi?

- Where

Di mana saja masalah adopsi anjing dan kucing terjadi?

- Who

Siapa yang menyebabkan masalah adopsi anjing dan kucing?

- Why

Mengapa masalah adopsi anjing dan kucing terjadi?

- How

Bagaimana cara mengatasi masalah adopsi anjing dan kucing?

Pembahasan

Fenomena Adopsi Hewan di Indonesia

Penyebab banyaknya hewan terlantar:

Menurut JAAN (Jakarta Animal Aid Network) saat wawancara kepada Kompas.com, beberapa penyebab banyaknya hewan terlantar adalah sebagai berikut:

- Kurangnya kepedulian dari pemilik
- Penyakit pada hewan peliharaan
- Alergi pemilik

- Kurangnya perhitungan
- Tuntutan dari lingkungan sekitar
- Faktor usia pemilik yang sudah tua

Tahapan adopsi:

Setiap komunitas dan *shelter* memiliki tahapan yang berbeda-beda, tetapi secara garis besar tahapannya sebagai berikut:

1. Mengisi formulir adopsi.
2. Wawancara dengan pihak komunitas atau *shelter*.
3. Kunjungan ke rumah calon pemilik baru.
4. Surat perjanjian yang biasanya harus ditandatangani di atas materai.
5. Pihak *shelter* akan mengunjungi hewan yang telah diadopsi selama beberapa kali untuk memastikan hewan yang diadopsi dalam keadaan sehat dan baik.

Teori Website:

Website adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* sementara *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca lewat *browser* seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi *browser* lainnya (Lukmanul, 2004).

Orang yang berjasa 'menemukan' *website* adalah Sir Tim Berners-Lee. Tim Berners-Lee adalah seorang ilmuwan komputer yang lahir di London. Orang tua dari Berners-Lee juga merupakan ilmuwan komputer di era awal komputerisasi. Setelah Berners-Lee lulus dari Universitas Oxford, ia akhirnya menjadi seorang insinyur *software* di CERN (The European Organization for Nuclear Research). Saat ilmuwan-ilmuwan datang mengunjunginya dari berbagai belahan dunia, Berners-Lee menyadari bahwa ada suatu masalah bagi mereka untuk saling berbagi informasi satu sama lain.

Fungsi *website* secara umum yaitu:

- Fungsi Komunikasi
- Fungsi Informasi
- Fungsi *Entertainment*
- Fungsi Transaksi

User Interface / UI

User Interface / UI adalah kontak poin antara manusia dan mesin, contohnya UI terdapat di komputer, *smartphone*, konsol permainan, dan sebagainya (Wood, 2014). UI merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna, dan tempat untuk pengguna berinteraksi dengan program. Tampilan depan ini juga dapat disebut *front-end* atau *Graphical User Interface* (GUI). Bagian *front-end* akan menjalin komunikasi dengan *back-end* yaitu program dan *database*. UI yang

baik dapat menyatukan fungsi dan estetika sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Segi interaktif dari UI juga berkontribusi bagi suatu website.

Kriteria *User Interface* yang baik:

- Kejelasan: *User interface* yang baik menghindari ambiguitas dengan membuat UI yang jelas melalui bahasa, aliran, hierarki, dan elemen visual.
- Kesimpulan: Tantangan dalam membuat *user interface* yang bagus adalah bagaimana cara membuat semuanya jelas dan sederhana tanpa melibatkan terlalu banyak penjelasan.
- *Familiarity*: Sekalipun pengguna melihat dan menggunakan *user interface* untuk pertama kalinya, tetapi fungsi elemen-elemen tertentu masih dapat terasa familiar dengan menyertakan elemen-elemen dalam kehidupan nyata sehari-hari untuk mengkomunikasikan makna.
- Daya Tanggap: *User interface* yang baik tidak boleh lambat. Ini berarti *user interface* harus segera memberi respon segera setelah pengguna memberi *input*.
- Konsistensi: Pengguna akan merasa mudah menggunakan apabila terjadi pengulangan elemen yang sering dipakai.
- Estetika: Di saat *user interface* tidak perlu dihias sedemikian rupa untuk menjadi menarik, membuat *user interface* yang enak dilihat dapat meningkatkan kesenangan pengguna saat menggunakan produk.
- Efisiensi: Desain *user interface* yang baik akan dapat membuat pengguna lebih produktif dan menghemat waktu.
- *Forgiveness*: *User interface* yang baik dapat mengakomodir kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.

User Experience / UX

User Experience / UX adalah suatu pengalaman pengguna / user saat menggunakan / berinteraksi dengan sebuah produk, yang mana hal ini bersifat subjektif karena berasal pada persepsi dan pemikiran individu yang berhubungan dengan system dan apa yang mereka rasakan saat menggunakan sebuah produk (Priyatmoko, 2017). *User experience* berfokus pada pemahaman tentang apa yang pengguna butuhkan, kemampuan serta keterbatasan mereka. Beberapa di bawah adalah contoh mengapa *user experience* merupakan faktor yang penting dalam kesuksesan sebuah *website*:

- Menurut penelitian dari Imaginovation, jika konten suatu *website* tidak dioptimalkan dengan baik, sebanyak 79% pengunjung akan keluar dari *website*.
- Menurut penelitian dari lembaga riset HubSpot, pengguna *smartphone* 5 kali lebih cenderung untuk meninggalkan *website* jika *website* tersebut tidak disesuaikan dengan *smartphone* yang dipakai.

- Menurut penelitian dari lembaga riset MindTouch, pendapatan dari *website* ESPN.com meningkat sebanyak 35% setelah mendengarkan keluhan pengguna dan mendesain ulang *website* mereka.
- Menurut Adobe, 39% pengunjung akan meninggalkan *website* apabila gambar terlalu lama untuk dimuat.

Analisis Masalah

Fenomena hewan terlantar di Indonesia cukup marak terjadi terlebih di kota-kota besar. Banyak yang menganggap bahwa hewan dipelihara hanya untuk penghias rumah atau karena lucu saja. Selebihnya, apabila pemilik telah merasa bosan, mereka akan melepas tanggung jawab untuk merawat hewan peliharaan mereka.

Solusi dan Kesimpulan

Menyimpulkan dari keadaan dan kebutuhan yang tampak dari realita fenomena adopsi hewan peliharaan yang terjadi di kota-kota besar di Indonesia, jawaban dan solusi yang muncul adalah dibuatnya sebuah *website* yang dapat menjadi wadah universal bagi *shelter* dan relawan untuk mengunggah informasi yang relevan dan informatif serta efektif tentang pengadopsian hewan terlantar, dalam hal ini khususnya anjing dan kucing.

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif:

Menjadi penyedia wadah universal yang berisikan informasi tentang pengadopsian hewan terlantar dan informasi tentang program donasi bagi hewan yang berada di *shelter* guna membantu dan mempermudah menjembatani antara pecinta hewan yang ingin hewan peliharaan dan relawan serta *shelter*.

Strategi Kreatif:

- Isi Pesan
Menyediakan sebuah *platform*, dalam hal ini *website*, yang berisi informasi tentang hewan-hewan terlantar yang telah siap untuk diadopsi, serta informasi tambahan mengenai program donasi.
- *Target Audience*
Target audience dari *website* ini terbagi menjadi 2 kelompok yaitu:
 1. Orang yang menginginkan hewan peliharaan baru, yaitu sebagai pihak pengguna yang akan mencari informasi dalam *website*.
 - Demografis: Usia 22-50 tahun, jenis kelamin pria maupun wanita, tingkat

- ekonomi ke atas dan menengah ke atas (A-B).
- Geografis: Tinggal di kota yang memiliki fasilitas kesehatan untuk hewan peliharaan. Memiliki tempat tinggal yang ramah hewan peliharaan.
 - Psikografis: Menyayangi hewan, bertanggung jawab, memiliki waktu untuk merawat hewan peliharaan, memiliki kepedulian terhadap hewan terlantar dan membutuhkan orang tua baru.
2. *Shelter* dan relawan, yaitu mereka yang akan mengunggah informasi tentang hewan yang telah siap untuk diadopsi maupun yang membutuhkan orang tua asuh.
- Demografis: Usia 22-40 tahun, jenis kelamin pria dan wanita, tingkat ekonomi A-B-C.
 - Geografis: Tinggal di kota yang memiliki fasilitas kesehatan hewan. Tinggal di tempat yang memiliki ruang yang luas untuk menampung hewan-hewan yang terlantar.
 - Psikografis: Memiliki jiwa sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap hewan, bertanggung jawab, penyayang hewan, tidak mudah jijik, dan dapat cepat tanggap pada situasi darurat.
- Bentuk Pesan
Website akan berisi informasi tentang informasi adopsi anjing/kucing yang disusun dan disortir sehingga rapi, dan dapat dikategorikan menurut wilayah, jenis kelamin, umur, atau ras (bila ada). Selain itu, juga dicantumkan informasi dan tawaran untuk menjadi orang tua asuh dari hewan yang berada di *shelter*.

Program Kreatif:

- *Server*
Dikarenakan *admin website* akan mengunggah informasi secara berkala, dan pengunjung website juga hanya akan mengunjungi apabila tertarik untuk mengadopsi hewan, maka *shared hosting* diperkirakan sudah cukup. Selain itu, *shared hosting* juga relatif lebih murah.
- *Disk Space*
Diperkirakan dalam tahap awal, 10 GB sudah cukup.
- *Bandwidth*
Bandwidth allocation saat tahap awal sebesar 10 GB.

- *Domain Allowed*
1 *domain*.
- *Database*
Pertama-pertama akan menggunakan MySQL, dan seiring dengan berkembangnya *website*, akan dilakukan penyesuaian lebih lanjut.
- Konsep visual tampilan secara grafis



#7A6961 #E9B167 #D0764C #933934 #2C506B

Gambar 1. Color palette

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Montserrat 10pt

Aa Bb Cc Dd e Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt u Vv Ww Xx Yy Zz
Roboto 10pt

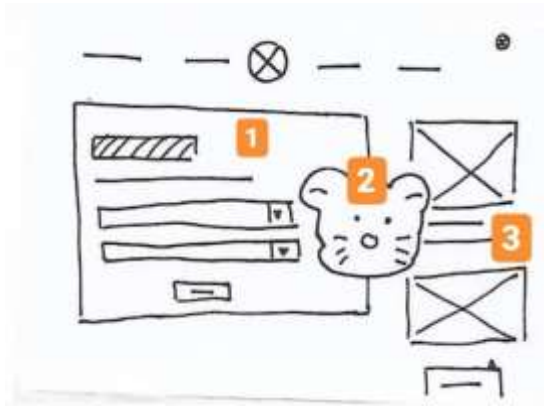
- *Software*
Software yang akan digunakan dalam proses desain antara lain Adobe Illustrator, Adobe Lightroom, Adobe XD, dan Sublime. Adobe Illustrator digunakan untuk merancang logo dan elemen seperti *icon*. Adobe Lightroom digunakan untuk mengedit dan menyamakan *tone* foto sehingga tidak bertabrakan dengan warna lain di *website*. Adobe XD digunakan untuk *prototyping*. Sublime digunakan untuk *coding website*.

- Biaya

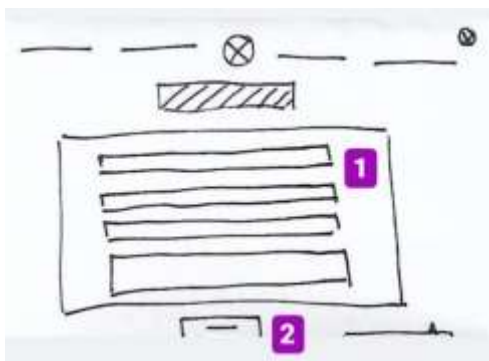
Tabel 1. Perkiraan biaya untuk perancangan *website*

Biaya desain	Rp 1.000.000
Biaya <i>programming</i>	Rp 2.000.000
Biaya <i>hosting</i>	Rp 125.000
Biaya promosi (Kaos, totebag, poster)	Rp 400.000
Total	Rp 3.525.000

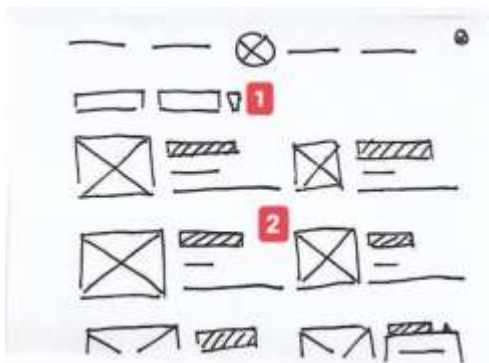
Thumbnail



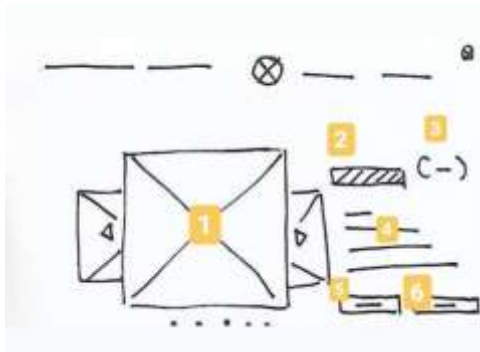
Gambar 2. Thumbnail home



Gambar 3. Thumbnail contact us

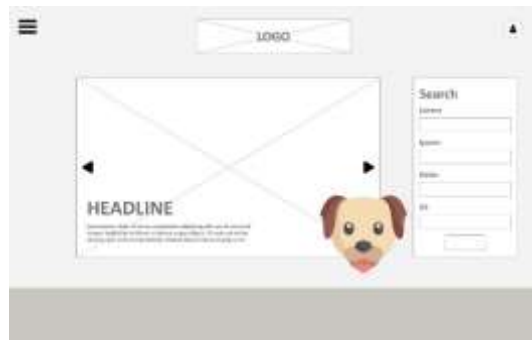


Gambar 4. Thumbnail hasil search

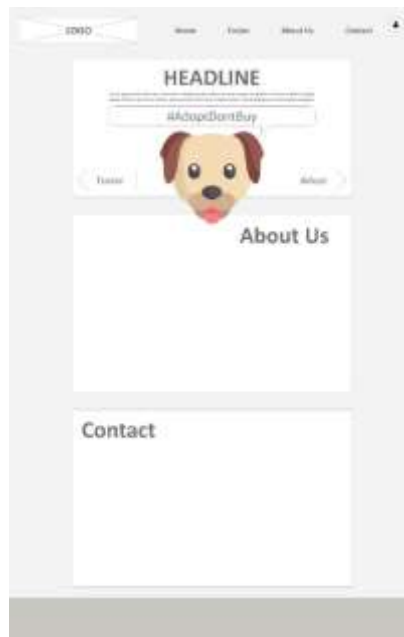


Gambar 5. Thumbnail detail

Tightissue



Gambar 6. Tightissue home



Gambar 7. Tightissue home 2

Final



Gambar 8. Final homepage



Gambar 9. Pop-up terima kasih



Gambar 10. Hasil search



Gambar 11. Hasil search 2



Gambar 12. Detail



Gambar 13. Detail 2

Formulir Adopsi

Nama

Usia

Alamat

Pekerjaan

No. HP

Instagram

Alasan Adopsi

Apakah Anda pernah memiliki hewan peliharaan sebelumnya?

Pernah Tidak pernah

Kirim

Gambar 14. Pop-up formulir adopsi

Formulir Donasi

Nama

Usia

Alamat

Pekerjaan

No. HP

Instagram

Bentuk Donasi

Kirim

Gambar 15. Pop-up formulir donasi

Terima Kasih!

Formulirmu telah kami terima. Mohon menunggu maksimal 5 hari kerja bagi kami untuk meneruskan permohonanmu kepada shelter/relawan yang bersangkutan. Terima kasih telah berinisiatif untuk membantu kawan kaki empat yang membutuhkan!

Tutup

Gambar 16. Pop-up terima kasih



Gambar 17. Totebag



Gambar 18. Totebag 2



Gambar 19. Sertifikat Elektronik



Gambar 20. Kaos anjing 1



Gambar 23. Kaos kucing 2



Gambar 21. Kaos anjing 2



Gambar 24. Instagram *story*



Gambar 22. Kaos kucing 1

Simpulan

Website ‘adoptdontshop’ dirancang untuk mempertemukan kebutuhan antara 2 pihak yaitu *shelter*/relawan dengan orang-orang berjiwa sosial yang menginginkan hewan peliharaan. Selama ini, informasi tentang adopsi anjing atau kucing seringkali tersebar melalui Instagram atau Facebook dari masing-masing *shelter*/relawan saja, belum ada wadah universal khusus adopsi. Dari permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah wadah yaitu *website* yang dapat menampung informasi tentang adopsi sekaligus program donasi. Melalui desain yang menarik, mudah dipahami, dan *to the point*, diharapkan semua ini dapat memberikan efisiensi dan rasa nyaman pada pengunjung.

Daftar Pustaka

Lukmanul, H. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi Web*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Priyatmoko, D. (2017, September 26). *Proses dari UI/UX Designer #part 1*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@dwipriyatmoko/proses-dari-ui-ux-designer-part-1-33e330d4b094>

Rudi, A. (2016, February 7). *Mengapa Banyak Anjing yang Dibuang dan Ditelantarkan?* Retrieved from Kompas.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2016/02/07/20212141/Mengapa.Banyak.Anjing.yang.Dibuang.dan.Di.telantarkan>

Wood, D. (2014). *Basics Interactive Design: Interface Design: An Introduction to Visual Communication in UI Design*. London: Bloomsbury Publishing PLC.