

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas hidup merupakan persepsi individu mengenai posisi individu pada suatu sistem budaya dan kesesuaian mereka terhadap nilai budaya dimana individu tersebut hidup (WHO, t.t.). Kualitas hidup ini juga berhubungan dengan tujuan, ekspektasi, dan standar individu maupun masyarakat. WHO menyatakan bahwa terdapat berbagai aspek yang dapat mempengaruhi kualitas hidup tiap individu diantaranya adalah kesehatan psikis maupun fisik, kemandirian, relasi sosial, kepercayaan, dan hubungan mereka dengan unsur-unsur penting di dalam suatu lingkungan.

Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI menyebutkan bahwa menurut penelitian beban penyakit di Indonesia pada tahun 2017, diprediksi bahwa gangguan kesehatan mental yang dialami masyarakat Indonesia diantaranya adalah depresi, gangguan kecemasan (*anxiety*), skizofrenia, bipolar, gangguan perilaku (*personality disorder*) dan gangguan perilaku makan (*eating disorder*), autisme, cacat intelektual, dan gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas (GPPH) atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Dimana dari penelitian ini ditemukan bahwa depresi masih menduduki urutan pertama di tiga dekade (1990-2017). Menurut hasil Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) di tahun 2018, prevalensi depresi pada masyarakat Indonesia sudah mulai terjadi pada usia remaja (15-24 tahun) sebanyak 6.2% dan meningkat seiring dengan peningkatan usia hingga mencapai 8.9% pada kelompok usia lebih dari 75 tahun. Hal ini terutama lebih mudah terlihat pada kehidupan di perkotaan. Menurut data penelitian yang disusun oleh Vaay (2021), Jakarta yang merupakan ibukota Indonesia, masuk ke dalam daftar kota yang memiliki tingkat *stress* tertinggi pada tahun 2021. Hal ini dilihat dari berbagai macam faktor seperti keselamatan, tingkat pengangguran, polusi, kepadatan, jaminan sosial, kesehatan, akses kesehatan, dan banyak lainnya. Jakarta berada pada peringkat 92 dari 500 negara yang diseleksi, dengan skor 41,8.

Kehidupan perkotaan yang sibuk terkadang dapat menuntut masyarakatnya untuk mengutamakan tingkat produktivitas, bahkan hingga timbul *hustle culture*. Fenomena *hustle culture* atau *workaholism* ini adalah dimana seseorang akan memandang dirinya sukses jika mereka bekerja tanpa henti dengan sedikit waktu untuk istirahat (Oates, 1971). Secara tidak sadar mereka yang mengikuti gaya hidup ini dipaksa mengeluarkan

energi dan waktu mereka untuk bekerja secara berlebihan dan kurang memerhatikan kebutuhan diri mereka dan yang berada di sekitar mereka. Menurut penelitian Berkup (2014), generasi milenial dan Gen Z merupakan generasi yang berambisi tinggi untuk mencapai keinginan dan kesuksesan sehingga banyak menimbulkan *hustle culture*.

Masyarakat perkotaan dengan budaya *hustle culture* ini perlu memberikan perhatian lebih terhadap tingkat kualitas hidupnya. Tingginya tingkat produktivitas kota ditambah dengan adanya fenomena *hustle culture* dapat menyebabkan permasalahan pada kesehatan psikis maupun di kehidupan sosial. Selain mengakibatkan menurunnya kualitas hidup pada individu dengan tingkat produktivitas tinggi, fenomena *hustle culture* ini juga berpengaruh kepada orang-orang di sekitar individu tersebut, terutama keluarga dengan kategori lanjut usia. Dimana kelompok tersebut seringkali ditinggalkan oleh anggota keluarga yang masih produktif dan memiliki budaya *hustle culture*.

Kelompok lanjut usia merupakan masa dimana produktivitas manusia sudah berkurang. Populasi lansia di Indonesia sendiri merupakan lebih dari 10% dari total populasi Indonesia menurut data milik *United Nations Department of Economic and Social Affairs* (2020). Semakin bertambahnya usia maka tingkat kesehatan fisik dan psikis juga berkurang. Perbedaan tingkat produktivitas dan usia ini terkadang menimbulkan perasaan kesepian dan tertinggal bagi orang dengan kategori lanjut usia yang seringkali tidak memiliki banyak aktivitas. Terutama di masa pandemi seperti saat ini, dapat menyebabkan individu merasa lebih terasingkan karena kurangnya perasaan positif, susahnya untuk bersosialisasi, dan dibebani dengan kurangnya aktivitas di kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menyebabkan berkurang dan hilangnya kebermaknaan hidup yang dirasakan oleh individu tersebut. Hilangnya kebermaknaan hidup ini akhirnya berakibat pada penurunan kualitas hidup individu.

Kondisi-kondisi kesehatan ini menjadi kepedulian beberapa ahli. Hasil penelitian para ahli tersebut menunjukkan bahwa kualitas hidup dapat ditingkatkan dengan alternatif memelihara hewan. Dengan memelihara hewan, pemilik hewan tersebut mampu meningkatkan beberapa aspek dalam kualitas hidupnya, contohnya dengan memelihara anjing maka pemilik akan membawa anjing tersebut berjalan-jalan dan akhirnya ikut berolahraga bersama anjing. Memelihara anjing dapat membantu meningkatkan kesehatan psikis maupun fisik pemiliknya. Memelihara anjing juga menuntut pemiliknya untuk bertanggungjawab terhadap kehidupan si anjing peliharaan. Selain itu, dengan memelihara anjing juga dapat membantu pemilik untuk berinteraksi baik dengan anjing maupun dengan sekitar, contohnya seperti untuk memulai pembicaraan dengan pejalan kaki

lainnya saat sedang membawa anjing berjalan-jalan. Memelihara anjing juga dapat menimbulkan emosi-emosi positif pada pemiliknya. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai peran anjing sebagai alternatif meningkatkan kualitas kehidupan dan juga pengaplikasiannya dalam DKV untuk mengedukasikan hal tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan identifikasi masalah yang ditemukan adalah:

1. Kualitas hidup masyarakat Indonesia terutama di kota besar dalam aspek kesehatan dirasa masih kurang diperhatikan
2. Lanjut usia merupakan kelompok umur yang rentan terkena masalah kesehatan psikis dan fisik, serta mengalami penurunan kebermaknaan hidup
3. Hilangnya kebermaknaan hidup dapat menurunkan kualitas hidup

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang dilakukan maka pembatasan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini mengarah kepada memberikan pengetahuan kepada target mengenai manfaat memelihara anjing sebagai alternatif meningkatkan kualitas hidup
2. Target sasaran perancangan ini adalah lanjut usia dengan rentang usia 55-65 tahun, terutama yang mengalami perubahan aktivitas dari padat menjadi relatif kurang aktivitas
3. Target sasaran merupakan individu ataupun keluarga dari individu yang memiliki keluhan kesehatan psikis maupun fisik dan menyukai hewan atau memiliki keinginan untuk memelihara hewan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka pernyataan masalah yang akan diangkat dapat dirumuskan menjadi bagaimana perancangan desain komunikasi visual yang tepat untuk memberikan pengetahuan kepada audiens mengenai meningkatkan kualitas hidup dengan cara memelihara anjing, khususnya kepada kelompok lanjut usia di kota besar yang rentan mengalami masalah kesehatan?

1.5 Tujuan Perancangan

Melalui perancangan ini diharapkan tercapainya tujuan-tujuan diantaranya:

1. Meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk memelihara anjing sebagai alternatif meningkatkan kualitas hidup
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kualitas hidup terutama kesehatan psikis maupun fisik

1.6 Manfaat Perancangan

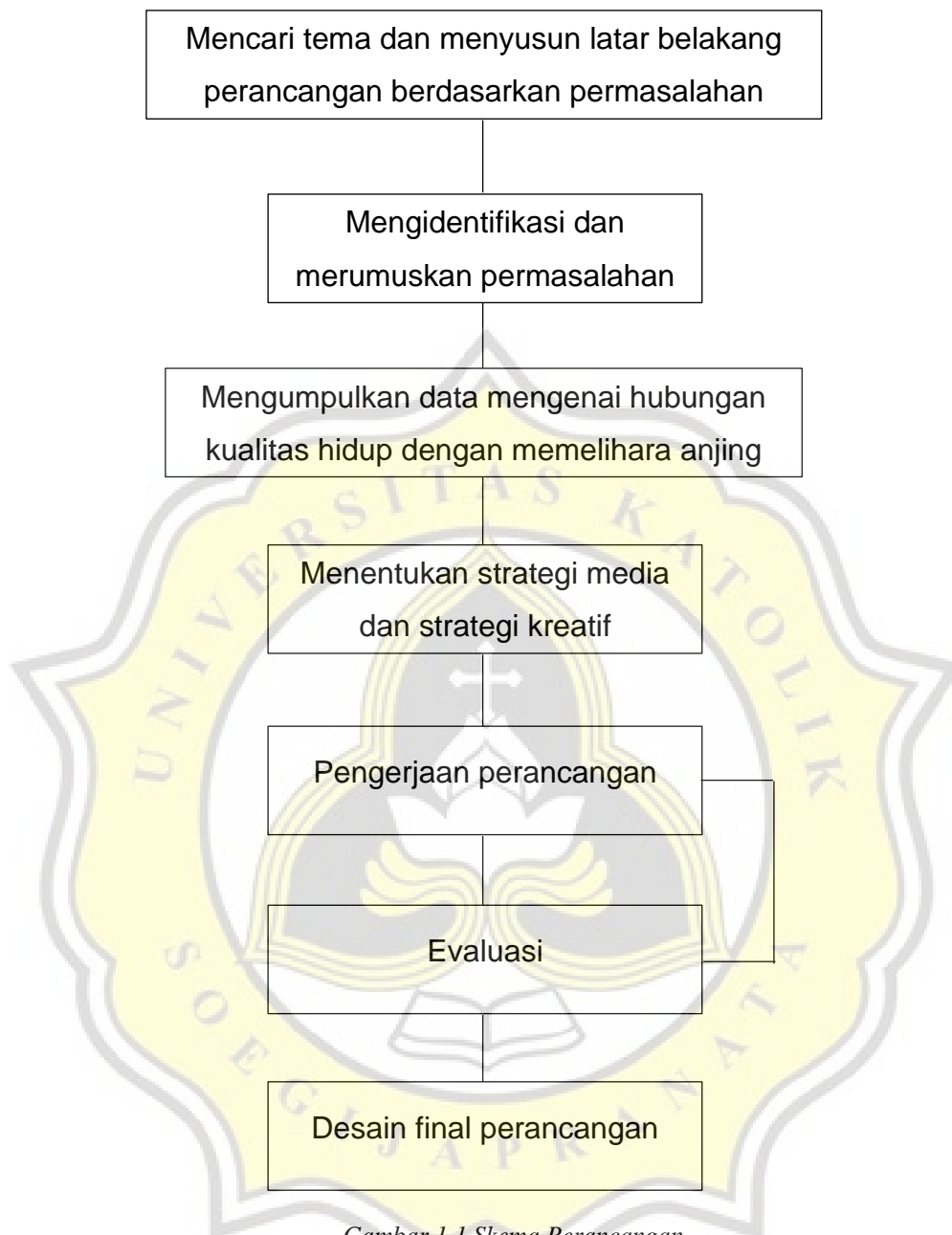
Berdasarkan permasalahan dan tujuan perancangan yang sudah ada, besar harapan bahwa perancangan ini dapat:

1. Menambah wawasan mengenai peran anjing dan pemiliknya untuk meningkatkan kualitas hidup
2. Meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya kualitas hidup
3. Sebagai acuan untuk penelitian/perancangan selanjutnya

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan ini dilakukan metode identifikasi, analisis, sintesis atau konsep, dan evaluasi. Pada tahap identifikasi, Penulis mencari permasalahan, menyusun latar belakang perancangan, dan juga mengumpulkan data yang dapat mendukung kepentingan permasalahan tersebut. Setelah itu dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan. Pada penelitian ini data didapatkan melalui wawancara dengan ahli yaitu dokter hewan dan psikolog. Selain wawancara ahli dilakukan juga wawancara tidak terstruktur terhadap subjek, data visual video dan studi pustaka. Hasil data analisis ini kemudian akan menjadi dasar perancangan pada tahap sintesis atau konsep. Pada tahap tersebut disusunlah ide atau *prototype* yang dapat menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan pada tahap identifikasi. Kemudian setelah adanya *prototype*, dilakukan evaluasi terhadap desain yang sudah ada agar dapat menghasilkan desain final.

1.8 Skema Perancangan



*Gambar 1.1 Skema Perancangan
(sumber: Dokumentasi Pribadi)*