

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CARA
MERAWAT HEWAN PELIHARAAN (ANJING &
KUCING) PADA ANAK USIA DINI**

**DESIGN OF ILLUSTRATION BOOK ABOUT HOW TO
TAKE CARE OF PET (DOGS & CATS) FOR CHILDREN
IN EARLY CHILDHOOD**

Nabila Shabrina¹, Olivine Alifaprilina² dan Bambang Melga³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Nabilashbrn@student.telkomuniversity.ac.id, Olivinea@telkomuniversity.ac.id,
bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Materi pengenalan hewan kepada anak harus dimulai sejak Pendidikan usia dini. memelihara hewan peliharaan dapat menghadirkan teman bermain bagi pemiliknya dan dapat melatih anak dalam meningkatkan rasa kasih sayangnya kepada peliharaannya. Hal ini dilatar belakangi dengan pada penelitian bagaimana hubungan antara manusia dengan hewan dapat berdampak positif. Memperkenalkan hewan pada anak sejak dini adalah upaya menekan angka kekerasan terhadap hewan. Namun, media pembelajaran mengenal hewan peliharaan pada anak masih sangat terbatas. Hal ini mengakibatkan masih banyaknya anak yang belum memahami bagaimana cara memperlakukan hewan peliharaan dengan baik. Metode penelitian yang akan dilakukan penulis dengan pengumpulan data, analisis SWOT dan matriks. Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi buku ilustrasi pengetahuan dasar untuk mengenal hewan peliharaan sebagai makhluk hidup lainnya. Manfaat penelitian ini disimpulkan bahwa perancangan media edukasi buku ilustrasi mengenai nilai-nilai dan menanamkan rasa cinta kepada hewan peliharaan sejak dini. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung dalam pembentukan karakter anak.

Kata kunci: hewan peliharaan, anak usia dini, buku ilustrasi

Abstract: *Animal introduction materials to children should start at an early age. Keeping pets can bring playmates to their owners and can train children to increase their affection for their pets. This is proved by research on how the relationship between humans and animals can have a positive impact. Introducing animals to children from an early age is an effort to reduce the number of violence against animals. However, learning media about pets for children is still very limited. This results in many children who do not understand how to treat pets properly. The research method that will be carried out by the author is data collection, SWOT analysis and matrix. This study aims to design educational media for basic knowledge illustration books to recognize pets as other living creatures. The benefit of this research is to conclude that the design of educational media for illustration books is about values and instilling a love for pets from an early age. This design is expected to be a supporting media in the formation of children's character.*

Keywords: *pets, early childhood, illustration book.*

PENDAHULUAN

Dari zaman dahulu manusia sebagai makhluk hidup selalu berdampingan dengan makhluk hidup lainnya, karna manusia sebagai makhluk hidup merupakan satu-satunya makhluk yang memiliki sifat makhluk sosial dimana manusia saling membutuhkan satu sama lain dan makhluk hidup lainnya. Pada zaman dahulu manusia sudah mempelajari cara untuk berburu binatang dan salah satunya adalah cara memelihara binatang yang kemudian dijinakkan nya dan di kembangbiakan. Anjing dan Kucing dapat menjadi pilihan terbaik sebagai hewan peliharaan di sebuah keluarga. Dengan merawat Anjing dan Kucing dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan terutama kepada anak. Anak - anak akan diajarkan untuk membangun empati terhadap makhluk hidup lainnya dan mengajarkan bertanggung jawab terhadap apa yang akan mereka rawat, sehingga emosional anak yang akan terikat dengan hewan peliharaan dapat membangun kesehatan untuk anak. *America Academy of Allergy, Asthma & Immunology* menyebutkan, anak-anak yang memiliki dan terbiasa merawat

hewan peliharaan di awal kehidupan dapat terlindungi dari serangan alergi dan asma.

Inventory The Children and Animals Assessment Instrument (CAAI) menilai pelecehan yang dilakukan anak pada hewan, tercatat mencakup tindakan menyakiti hewan dengan sengaja serta memperlakukan hewan dengan kejam. Salah satu yang menjadi sorotan khusus ialah dimensi mengenai rasa penyesalan atau empati pada hewan. Tidak adanya penyesalan ketika anak telah melakukan tindak kekerasan yang kejam mengarah pada indikasi psikopatologi. Tindakan kekerasan pada hewan dapat dianalogikan secara kontinum mulai dari hal kecil yang telah banyak dilakukan seperti menarik ekor hewan, memukul, mengabaikan dan tidak memberi makan serta menyiksa hingga menyebabkan kematian. Tentu saja tingkat penyiksaan dasar yang bisa dilakukan pada anak jika anak tidak diberikan edukasi yang cukup dapat menjadi titik awal dari kekejaman pada hewan selanjutnya yang lebih kejam bila hal tersebut tidak dicegah.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tugas Akhir ini menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) sebagai metode yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisis hasil data produk yang telah didapat sebelumnya melalui wawancara, kuisisioner, studi pustaka dan observasi.

Teori yang digunakan pada penelitian ini ialah, **Buku anak** Menurut Bruno Bettheim (2011), menyebutkan bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah yang dapat merangsang imajinasi anak untuk membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri anak dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Menurut Asosiasi Perpustakaan Amerika, **buku anak** adalah buku yang sesuai

dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kategori umur anak tertentu atau tingkatan pendidikan.

Ilustrasi merupakan suatu hal elemen penggambaran yang dapat menjelaskan dan memperindah suatu media sehingga media tersebut memiliki elemen menarik dan sifat kesan dan nyata. Menurut Kusrianto dalam Parmadi, dkk (2015: 780), **ilustrasi** secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik yang sederhana sampai dengan kompleks, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni. **Ilustrasi** adalah sarana komunikasi langsung yang mudah ditangkap dan dengan mudah oleh orang yang melihat karya ilustrasi tersebut Zeegen (2009).

Menurut Mitchell (2003) menyatakan bahwa **buku cerita bergambar** adalah buku yang menampilkan gambar dan teks secara bersamaan dan saling terkait. **Buku cerita bergambar** memuat sebuah pesan melalui sebuah ilustrasi dan teks tertulis. Karakter dalam buku dapat berupa manusia dan binatang dengan kualitas karakter ditampilkan dalam bentuk menarik sehingga anak-anak memahami dan menghubungkan dengan pengalaman pribadinya.

Menurut (Seifert dan Hoffnung 1994 : 9), mendefinisikan perkembangan sebagai *“Longterm changes in a person’s growth feeling, patters of thinking, social relationships, and motor skills”*. **Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini** sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, dan kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.

Menurut Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa, **karakter anak usia dini** merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada sebuah Batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhoof*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*Late childhood*). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia dengan proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus diperhatikan untuk membentuk karakteristik yang dimiliki setiap perkembangan anak.

Layout dapat bekerja dan mencapai tujuan bila pesan yang akan disampaikan dapat segera dipahami oleh pengguna. Tujuan adanya sebuah **layout** untuk menyusun dan menampilkan elemen yang berisi gambar serta teks agar menjadi tersusun dan komunikatif, dengan kata lain agar memudahkan pembaca yang melihat mudah menerima informasi yang telah disajikan pada media tersebut serta menghasilkan sebuah desain yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan khalayak (Rakhmat, 2010). Prinsip dasar **layout**, yaitu urutan (Sequence), penekanan (Emphasis), keseimbangan (Balance), dan kesatuan (Unity). Pengertian **layout** seperti yang telah dikutip dari buku *The Complete Graphic Designer* adalah sebuah istilah untuk mendeskripsikan kesan dan nuansa pada media cetak yang telah dirancang untuk memecahkan suatu masalah visual (Hembree, 2006:64).

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), **Desain komunikasi visual** adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata

letak/perwajahan). **Desain komunikasi visual** berperan dalam mengkomunikasi atau menyampaikan sebuah pesan visual atau audio visual dari produsen pesan kepada sebuah khalayak sasaran.

KONSEP VISUAL

Setelah melakukan observasi data yang sudah di peroleh. Penulis memutuskan untuk membuat perancangan media informasi edukasi berbentuk sebuah buku ilustrasi mengenai cara merawat hewan peliharaan (Anjing & Kucing) pada anak usia dini yang berumur 3 – 6 tahun. Pada perancangan ini, penulis ingin menyampaikan bahwa mengedukasi anak usia dini menggunakan media hewan peliharaan dapat membantu pertumbuhan kembang anak. Dari media tersebut dapat membangun karakter anak untuk belajar memiliki tanggung jawab, memiliki empati, dan hewan peliharaan dapat menjadikan teman main bagi anak usia dini yang dimana pada fase tersebut tersebut belajar dengan menggunakan media main dan pada anak usia 3 – 6 tahun adalah masa dimana anak sedang berada dalam periode sensitif atau masa peka, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu diarahkan sehingga tidak terhambat tumbuh perkembangannya. Perancangan menggunakan konsep visual untuk dijadikan sebagai acuan dari hasil perancangan pada buku edukasi ilustrasi anak. **Konsep visual** yang akan diambil menggunakan Teknik hand drawing pada konten ilustrasi agar memiliki karakter yang sederhana dan lembut. Kesan yang ditonjolkan pada ilustrasi menggunakan warna – warna terang dan warna yang harmonis agar anak tertarik untuk menyimak gambar yang ada di buku.

Refrensi visual digunakan sebagai acuan penataan layout dalam mengembangkan ide, desain serta pendekatan kreatif. Berikut adalah

referensi visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi Hewan Peliharaan Ku:



Gambar 1 Referensi Visual

Sumber: Pinterest, 2022

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku edukasi ilustrasi menggunakan warna-warna soft mendekati bold. Tampak yang akan ditampilkan memiliki warna cerah yang harmonis dengan karakter anak yang ceria dan dapat menarik daya untuk anak usia dini.



Gambar 2 Warna

Sumber: Nabila Shabrina, 2022

Tipografi dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan jenis tipografi *sans serif* yang akan memberikan tampilan sederhana sehingga mudah dibaca oleh orang tua sebagai pendamping baca dengan anak. Font *Little Orion* sebagai *Headline* pada cover dan *Hurufnya sheo* sebagai isi buku.



Gambar 3 Font Little Orion dan Hurufnya Sheo

Sumber: Nabila Shabrina, 2022

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini memiliki 3 karakter, yaitu seorang anak perempuan, seekor anjing dan seekor kucing.



Gambar 4 karakter ilustrasi

Sumber: Nabila Shabrina, 2022

Cover yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan karakter seorang anak perempuan, seekor anjing dan seekor kucing dengan headline buku berjudul Hewan Peliharaan Ku.



Gambar 5 Cover buku Hewan Peliharaan Ku

Sumber: Nabila Shabrina, 2022

HASIL DAN DISKUSI

1. Isi Buku



Gambar 6 Isi Buku
Sumber: Nabila Shabrina, 2022

2. *Merchandise* digunakan sebagai media pendukung dan hadiah untuk audiens yang membeli buku *Hewan Peliharaan Ku*.



Gambar 2.7 Poster
Sumber: Nabila Shabrina, 2022



Gambar 2.8 Stiker
Sumber: Nabila Shabrina, 2022



Gambar 2.9 Totebag
Sumber: Nabila Shabrina, 2022



Gambar 2.10 Gantungan Kunci
Sumber: Nabila Shabrina, 2022

3. Instagram feeds pada media sosial digunakan sebagai wadah untuk mengenalkan dan melakukan penjualan buku *Hewan Peliharaan Ku* yang ditargetkan pada audiens.



Gambar 11 Feeds Instagram
 Sumber: Nabila Shabrina, 2022

3. Poster utama digunakan dalam perancangan buku Hewan Peliharaan Ku yang bertujuan untuk memasarkan pada ruang lingkungan terbatas.



Gambar 12 Poster Utama
 Sumber: Nabila Shabrina, 2022

- Poster yang digunakan dalam perancangan buku adalah *print ads* yang disebarluaskan melalui media digital yaitu Instagram Ads story dengan menampilkan visual dari produk dan *merchandise*.



Gambar 13 Poster Instagram Ads
Sumber: Nabila Shabrina, 2022

- X-banner digunakan untuk memberitahu keberadaan *booth* penjualan dan memasarkan sebuah buku pada lingkungan terbatas.



Gambar 14 X-banner
Sumber: Nabila Shabrina, 2022

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis yang telah diamati, dapat disimpulkan “Perancangan buku edukasi ilustrasi cara merawat hewan peliharaan (Anjing & Kucing) pada anak” bahwa pentingnya mengajarkan dan mengenalkan hewan peliharaan kepada anak usia 3-6 tahun. Dengan mengenalkan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk membangun empati terhadap makhluk hidup lainnya serta membangun kesehatan untuk anak.

Berdasarkan analisis kuisisioner, orang tua ingin mengenalkan dan mengajarkan kepada anak terutama kepada orang tua yang memiliki hewan peliharaan di rumah. Untuk itu dibuatlah perancangan buku ilustrasi berjudul Hewan Peliharaan Ku untuk anak usia 3 – 6 tahun. Buku Hewan Peliharaan Ku sebagai media buku ilustrasi digunakan untuk anak usia dini agar anak tidak menganggap buku sebagai suatu hal yang membosankan untuk dilihat dan berfungsi sebagai media edukasi yang menyenangkan, melalui ilustrasi anak usia dini terlebih belum bisa membaca akan diajak memahami bagaimana cara memperlakukan seekor makhluk hidup seperti Anjing dan Kucing dengan baik dan benar.

Diharapkan buku ilustrasi ini nantinya dapat membawa dampak positif bagi pembaca untuk menambah wawasan, selain meningkatkan dan membangun kembali minat anak pada buku, juga mengurangi tingkat penggunaan ponsel (Screening) berlebih pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Desideria Benedikta. 2015. Liputan 6. *7 Alasan ilmiah pelihara kucing baik untuk anda*,. Diakses <http://health.liputan6.com/read/2366825/7-alasan-ilmiah-pelihara-kucing-baik-untuk-anda>.
- Fatimah, Fajar (2020). *Teknik Analisis Swot Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*.
- Girsang, Holly. (2022). *Perancangan Informasi Pengaruh Positif Hewan Peliharaan Paada Psikologi Anak Melalui Buku Ilustrasi*.
- Juliadilla, Risa. (2019). *Pendidikan dengan Pendampingan Hewan (Animal Assited Education) Pada Anak*.
- Komala, H.j. (2018). *Handout Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Diakses <https://dosen.iipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2019/01/Handout-Psikologi-Perkembangan-AUD-BR.pdf>.
- Ricky W. Putras (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Peneran Elemen dan Prinsip dalam Desain*.
- Rosasi, Irma. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun*.
- Saraswati, Hardiana. (2016). *Hubungan Antara Pet Attachment Dengan Kualitas Hidup Pada Pemilik Hewan Peliharaan*.
- Sit, Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Diakses <https://core.ac.uk/download/pdf/130811746.pdf>.
- Soewardikoen, Didit W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Bandung: PT Kanisius.