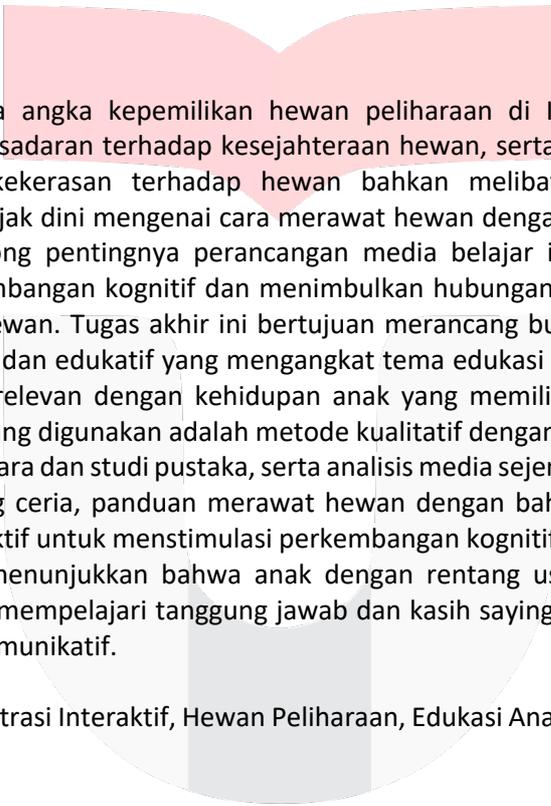


BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

PANDUAN MEMELIHARA HEWAN UNTUK ANAK

Yanti Jennifer¹, Syarip Hidayat² dan Novian Denny Nugraha³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeukolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257



Abstrak : Tingginya angka kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia yang tidak diimbangi dengan kesadaran terhadap kesejahteraan hewan, serta meningkatnya kasus penelantaran dan kekerasan terhadap hewan bahkan melibatkan anak-anak dan minimnya edukasi sejak dini mengenai cara merawat hewan dengan benar. Oleh karena itu, hal ini mendorong pentingnya perancangan media belajar interaktif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan menimbulkan hubungan emosional anak usia 5-7 tahun dengan hewan. Tugas akhir ini bertujuan merancang buku ilustrasi interaktif yang menyenangkan dan edukatif yang mengangkat tema edukasi kesejahteraan hewan melalui visual yang relevan dengan kehidupan anak yang memiliki hewan peliharaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan studi pustaka, serta analisis media sejenis. Buku ini dirancang dengan ilustrasi yang ceria, panduan merawat hewan dengan bahasa yang sederhana, serta aktivitas interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan emosional anak. Hasil perancangan menunjukkan bahwa anak dengan rentang usia tersebut memiliki potensi besar untuk mempelajari tanggung jawab dan kasih sayang melalui media visual yang menarik dan komunikatif.

Kata kunci : Buku Ilustrasi Interaktif, Hewan Peliharaan, Edukasi Anak, Kesejahteraan Hewan

***Abstract :** The high rate of pet ownership in Indonesia is not matched by awareness of animal welfare, coupled with increasing cases of animal neglect and violence, even involving children, and a lack of early education on how to properly care for animals. Therefore, this highlights the importance of designing interactive learning media that can stimulate cognitive development and foster emotional connections with animals in children aged 5-7 years. This final project aims to design a fun and educational interactive illustrated book that addresses the theme of animal welfare education through visuals relevant to the lives of children who own pets. The research method used is qualitative, with data collection techniques through interviews and literature studies, as well as analysis of similar media. The book is designed with cheerful illustrations, simple language guides for animal care, and interactive activities to stimulate children's cognitive and*

emotional development. The design results indicate that children in this age range have great potential to learn responsibility and compassion through engaging and communicative visual media.

Keywords: *Interactive Illustrated Book, Pets, Children's Education, Animal Welfare*

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial kerap menjalin ikatan emosional dengan hewan peliharaan, terutama anjing dan kucing, yang telah menjadi bagian dari keluarga di tengah gaya hidup modern. Data menunjukkan tingginya angka kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia, namun paradoksnya, kasus penelantaran dan kekerasan terhadap hewan juga terus meningkat. Rendahnya kesadaran masyarakat mengenai tanggung jawab memelihara hewan turut memperparah situasi ini, diperkuat oleh lemahnya penegakan hukum dan kurangnya edukasi sejak usia dini.

Penelitian menunjukkan bahwa perilaku menyiksa hewan pada anak-anak bisa menjadi indikator awal masalah psikologis yang lebih serius di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif yang efektif untuk menanamkan empati dan kepedulian terhadap hewan sejak dini. Buku ilustrasi interaktif menjadi media yang potensial dalam menyampaikan nilai moral kepada anak-anak usia 5–7 tahun, karena mampu menggabungkan visual menarik dengan pesan yang mudah dipahami. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi langkah preventif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak di Bandung mengenai pentingnya merawat dan memperlakukan hewan peliharaan dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Adapun upaya pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan beberapa metode untuk memperoleh informasi yang relevan

dalam proses perancangan buku ilustrasi interaktif anak sebagai media edukasi panduan memelihara hewan peliharaan, yaitu melalui wawancara dan studi pustaka.

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk mendapat informasi lebih dalam (Sarwo, 2016). Kedua, studi pustaka dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber pustaka seperti buku referensi, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji.

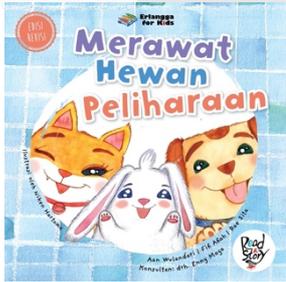
HASIL DAN DISKUSI

Data yang diperoleh dari hasil wawancara bersama Drh. Imam Handayani selaku dokter hewan di Bandung menyoroti tingginya kasus penyiksaan dan penelantaran hewan khususnya di Kota Bandung. Anjing liar kerap dijerat dan dikonsumsi secara kejam, sementara kucing lebih sering terlantar dan menjadi korban kecelakaan. Komunitas pecinta hewan seperti pecinta kucing berperan besar dalam penyelamatan melalui adopsi dan perawatan di *shelter*, namun menghadapi tantangan biaya tinggi tanpa dukungan donasi yang memadai, menyebabkan banyak shelter ditutup. Dokter hewan menekankan pentingnya kesejahteraan hewan, termasuk pemahaman bahwa perilaku alami seperti menggigit pada anak kucing bukan alasan untuk dihukum. Kekerasan fisik menyebabkan trauma pada hewan sebagaimana pada manusia. Oleh karena itu, edukasi dan empati masyarakat sangat dibutuhkan agar hewan bisa hidup layak, sehat, dan bebas dari penyiksaan.

Dari wawancara kedua yang telah dilakukan dengan Lilis Komariah, M.Psi. selaku psikolog anak, mengungkap bahwa perkembangan manusia

terdiri dari tiga aspek utama; kognitif, emosional, dan psikomotorik, yang saling terhubung dan dimulai dari perkembangan fisik di batang otak. Aktivitas fisik, seperti merawat hewan, sangat penting karena mampu menstimulasi emosi dan berpikir anak secara bersamaan. Sekitar 60% perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh gerakan, dan anak yang kurang bergerak cenderung lebih mudah marah atau tantrum. Media pembelajaran yang interaktif dan mendorong gerakan sangat dianjurkan, karena bisa menyeimbangkan perkembangan visual, auditori, dan kinestetik anak, terutama di era *gadget* yang membuat anak kurang aktif. Selain itu, anak usia dini berada pada fase eksplorasi dengan *superego* dan *common sense* yang belum matang, sehingga bimbingan orang tua sangat penting dalam menanamkan nilai moral, tanggung jawab, dan empati. Jika anak tidak diajarkan cara sehat menyalurkan emosi, dikhawatirkan perilaku negatif terhadap hewan bisa berlanjut ke agresi terhadap sesama manusia di kemudian hari. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam membentuk lingkungan yang responsif dan penuh kasih sayang menjadi kunci utama dalam mendukung tumbuh kembang anak secara utuh dan seimbang.

Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan

		
Judul	Merawat Hewan Peliharaan	Cerita Hewan Peliharaan
Ukuran	20 x 20 cm	25 x 25 cm

Jumlah Halaman	47 halaman	144 halaman
Buku	Buku ini berbahan <i>soft cover</i>	Buku ini berbahan <i>soft cover</i>
Ilustrasi	Ilustrasi yang disuguhkan sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak sehingga ilustrasi dalam buku ini tampak menyenangkan, memperlihatkan ilustrasi hewan peliharaan yang menggemaskan di setiap halaman.	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan target yaitu anak-anak. Dengan memperlihatkan interaksi manusia dengan hewan peliharaan sehingga dapat menstimulasi imajinasi anak.
Tipografi	Judul buku dan isi buku ini menggunakan <i>font sans serif</i>	Judul buku dan isi buku ini menggunakan <i>font sans serif</i>
Layout	Di setiap halaman buku ini terdapat ilustrasi dan teks cerita, penempatan masing-masing elemen tidak monoton.	Di setiap halaman buku ini lebih dominan menunjukkan ilustrasi, namun masih terdapat teks. Penempatan tidak monoton.
Warna	Warna yang digunakan berbeda beda setiap halamannya dan <i>cover</i> buku. Warna yang	Warna yang digunakan dalam pembuatan buku ini berbeda beda setiap halamannya. Warna yang

	digunakan dalam pembuatan buku ini adalah warna <i>soft, pastel</i> .	digunakan cerah, <i>vibrant</i> , dan kontras.
Konsep Pesan	Buku ini berisikan tentang cara merawat hewan peliharaan khususnya anjing, kucing, dan kelinci dengan tips dari dokter hewan.	Buku ini berisikan tentang cerita-cerita menarik seputar hewan peliharaan sebagai tokoh dari cerita, seperti ayam, kucing, burung pipit, ikan laga, ikan cupang, dan sebagainya. Pada setiap cerita yang disuguhkan dilengkapi fakta unik hewan tersebut dan pesan moral.

Sumber: Yanti Jennifer, 2025

KONSEP DAN PERANCANGAN

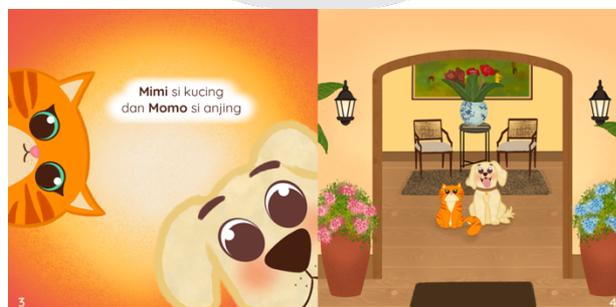
Pesan edukatif yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan edukasi merawat hewan peliharaan khususnya anjing dan kucing dengan baik untuk anak usia 5 – 7 tahun melalui buku ilustrasi interaktif, dalam upaya mengurangi angka penyiksaan dan penelantaran hewan. Perancangan dari buku ilustrasi interaktif untuk dikemas secara menyenangkan berdasarkan preferensi anak usia 5-7 tahun dari segi isi buku, pemilihan warna yang cerah dan hangat, gaya ilustrasi kartun dua dimensi, dan pemilihan *font sans serif* agar mudah dibaca. Bahasa yang digunakan akan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak,

dengan kalimat yang mudah dipahami dan visualisasi yang menarik perhatian anak akan dengan mudah mengerti isi dari buku ilustrasi interaktif ini.

Konsep kreatif dalam perancangan ini berupa buku yang berjudul “Panduan Seru dari Mika: Menjadi Sahabat Hewan” yang mengajarkan anak cara merawat hewan melalui cerita keseharian tokoh anak bernama Mika bersama kucingnya Mimi dan anjingnya Momo. Buku ini mengutamakan ilustrasi dengan teks sederhana, dilengkapi cerita, desain karakter dan latar, *cover*, *font*, serta *layout* menarik. Terdapat juga *mini games* dan kegiatan interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Konsep media utama dalam perancangan ini adalah buku berukuran 21 x 21 cm dengan *hard cover* dan berjumlah 38 halaman. Media pendukung yang digunakan meliputi *standee* karakter dan *standee* karakter *mini* untuk promosi visual di berbagai *event*, poster A3 sebagai alat kampanye visual di ruang publik, serta *Instagram feeds* dan *Instagram story ads* yang ditujukan untuk menjangkau orang tua dan pendidik secara digital. Selain itu, tersedia *merchandise* seperti gantungan kunci, *sticker*, dan *sticker reward* yang berfungsi sebagai aksesoris dan motivasi bagi anak. Untuk memperkuat pesan buku, juga disediakan *plushie* mainan hewan serta baju kucing dan anjing yang dapat digunakan oleh hewan peliharaan target audiens.

Konsep visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan detail *crayon*. Ilustrasi akan dibuat dengan *outline crayon* yang menciptakan kesan *fun* dan ceria.



Gambar 1 Gaya Ilustrasi
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

Warna primer yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi ini merupakan warna hijau kekuningan (*lime*), kuning, dan merah muda (*pink*). Warna hijau kekuningan akan dipakai untuk memberi warna pada latar alam. Kuning melambangkan energi positif, keceriaan serta membuat suasana tampak hangat. Merah muda (*pink*) melambangkan kasih sayang dan keceriaan pada anak. Gabungan warna-warna dalam buku ini menyampaikan nuansa ceria sehingga cocok untuk mengajak anak-anak dalam berimajinasi.



Gambar 2 Warna Primer
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

Jenis *font* yang digunakan *typeface sans serif* berbentuk bulat yang mudah dibaca oleh anak-anak.

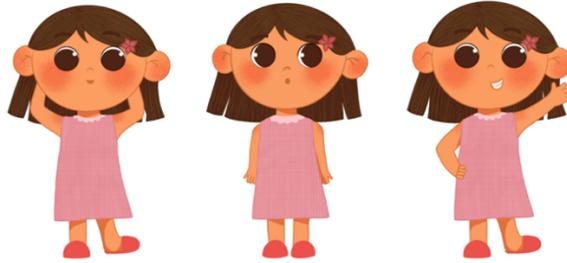


Gambar 3 Font Baloo 2
Sumber: Yanti Jennifer, 2025



Gambar 4 Font Quicksand
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

HASIL PERANCANGAN



Gambar 5 Karakter Utama 'Mika'
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

Mika adalah anak perempuan usia 6 tahun yang ceria dan sangat menyayangi hewan peliharaannya. Mika adalah karakter utama yang akan ditampilkan di buku ilustrasi ini.



Gambar 6 Karakter 'Mimi'
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

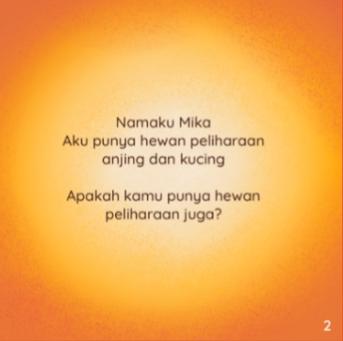
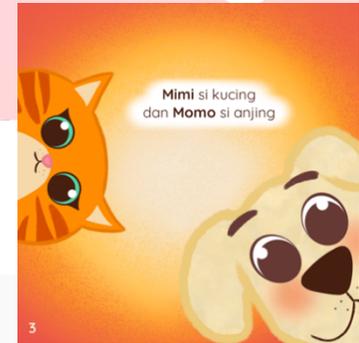
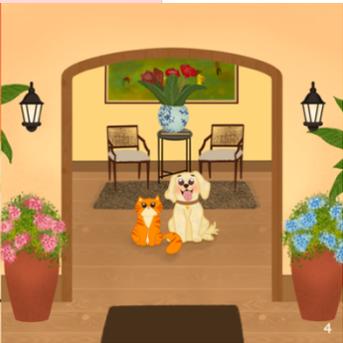
Mimi adalah seekor kucing milik Mika yang manja dan penuh kasih sayang.



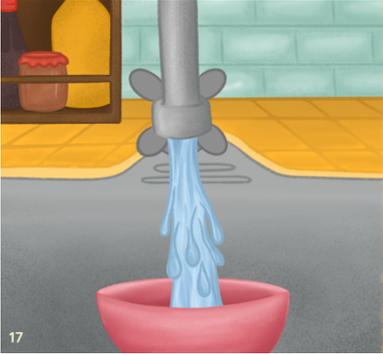
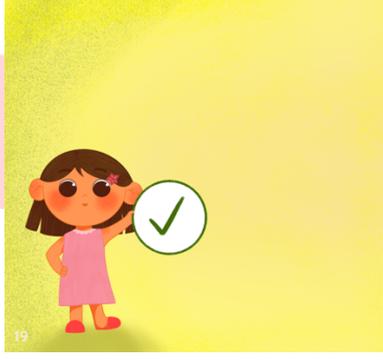
Gambar 7 Karakter 'Momo'
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

Momo adalah seekor anjing milik Mika yang aktif dan penuh kasih sayang.

Tabel 2 Final Storyboard

Halaman	Storyboard
1 dan 2	  <p>Namaku Mika Aku punya hewan peliharaan anjing dan kucing</p> <p>Apakah kamu punya hewan peliharaan juga?</p> <p>2</p>
3 dan 4	 <p>Mimi si kucing dan Momo si anjing</p> <p>3</p>  <p>4</p>
5 dan 6	 <p>Meskipun mereka hewan, mereka juga harus disayang loh</p> <p>5</p>  <p>6</p>
7 dan 8	  <p>Mimi dan Momo suka tidur di tempat yang nyaman dan bersih</p> <p>7</p> <p>8</p>

<p>9 dan 10</p>	 <p>Bulu Mimi juga harus disisir setiap hari</p> <p>Yuk, belajar cara menyisir bulu kucing</p> <p>9 10</p>
<p>11 dan 12</p>	 <p>Momo suka mengajak Mika jalan-jalan ke taman</p> <p>11 12</p>
<p>13 dan 14</p>	 <p>Mimi dan Momo perlu makan 3 x sehari</p> <p>13 14</p>
<p>15 dan 16</p>	 <p>Pastikan kamu memberi mereka air minum ya</p> <p>Jangan lupa untuk bersihkan wadahnya, tidak boleh kotor</p> <p>15 16</p>

<p>17 dan 18</p>	 <p>Jangan pakai air yang tidak bisa diminum ya</p> <p>Akan sangat berbahaya jika mereka meminumnya</p>
<p>19 dan 20</p>	 <p>Ini adalah makanan yang boleh dimakan Mimi dan Momo</p> 
<p>21 dan 22</p>	 <p>Ini adalah makanan yang berbahaya bagi Mimi dan Momo</p> 
<p>23 dan 24</p>	 <p>Jaga kebersihan terus ya!</p>

25 dan 26	<p>Tidak lupa membawa Mimi dan Momo ke dokter hewan agar mereka selalu sehat</p> 
27 dan 28	<p>Jangan lupa untuk selalu sayangi hewan peliharaan kalian ya Mereka juga makhluk hidup sama seperti kita</p> 
29 dan 30	
31 dan 32	<p>Sekarang Mika mau kenalan dong dengan peliharaanmu</p>  <p>Gambarkan hewan peliharaanmu disini!</p> 

Mockup Media Utama



Gambar 8 Mockup Buku 1
Sumber: Yanti Jennifer, 2025



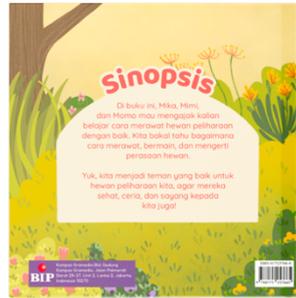
Gambar 9 Mockup Buku 2
Sumber: Yanti Jennifer, 2025



Gambar 10 Mockup Buku 3
Sumber: Yanti Jennifer, 2025



Gambar 11 Mockup Buku 4
Sumber: Yanti Jennifer, 2025



Gambar 12 Mockup Buku 5
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

Mockup Media Pendukung

a. *Standee* Karakter



Gambar 13 *Standee* Karakter
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

b. *Standee* Karakter *Mini*



Gambar 14 *Standee* Karakter *Mini*
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

c. Poster A3 (*Attention*)



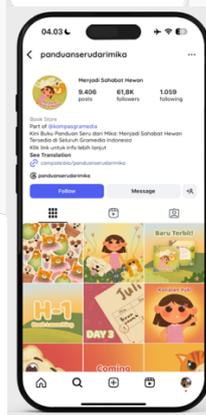
Gambar 15 Poster A3 (*Attention*)
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

d. Poster A3 (*Action*)



Gambar 16 Poster A3 (*Action*)
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

e. *Instagram Feed*



Gambar 17 *Instagram Feed*
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

f. *Instagram Story Ads*



Gambar 18 Instagram Story Ads
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

g. Gantungan Kunci



Gambar 19 Gantungan Kunci
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

h. Sticker



Gambar 20 Sticker
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

i. *Plushie* Mainan Hewan



Gambar 21 *Plushie* Mainan Hewan
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

j. Baju Kucing dan Anjing



Gambar 22 Baju Kucing dan Anjing
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

k. *Sticker Reward*



Gambar 23 *Sticker Reward*
Sumber: Yanti Jennifer, 2025

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya empati dan kurangnya edukasi tentang kesejahteraan hewan, khususnya pada anak-anak, berkontribusi terhadap meningkatnya kasus penelantaran dan kekerasan terhadap hewan peliharaan di Indonesia. Anak usia 5–7 tahun memiliki potensi besar untuk belajar nilai tanggung jawab dan kasih sayang melalui interaksi dengan hewan. Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif “Panduan Seru dari Mika: Menjadi Sahabat Hewan”, media edukasi ini dirancang agar menarik, mudah dipahami, dan mampu menstimulasi perkembangan kognitif serta emosional anak. Buku ini tidak hanya menjadi panduan merawat hewan, tetapi juga sebagai sarana membentuk karakter anak sejak dini agar lebih peduli terhadap makhluk hidup di sekitarnya.

Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi nyata untuk meningkatkan kesadaran dan empati anak-anak terhadap kesejahteraan hewan, sekaligus menjadi inspirasi dalam menciptakan media edukatif yang ramah anak dan berbasis nilai moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 990-991.
- Anna, L. K. (2020, 03 09). Anak Gemar Menyiksa Binatang, Kapan Perlu Dikhawatirkan? *Kompas.com*, p. 1.
- Apriani, Halim, B., & Yulius, Y. (2018). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Kesejahteraan Hewan Peliharaan. *Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 3 No. 1*, 1.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 995.
- Ardhanariswari, K. A., & Hendariningrum, R. (2014). Desain Layout Dalam Iklan Cetak . *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 261.
- Arifah, N. L., & Anggapuspa, M. L. (2023). Pengaruh Elemen Visual Pada Konten Instagram Rintik Sedu Dalam Meraih Engagement Audiens. *Jurnal Barik*, 146.
- Aulia, A. H., & Retnoningsih, S. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Bagi Anak Sebagai Media Edukasi Mengenai Kualitas Hidup Kucing Peliharaan. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 65.
- Chamidah, A. N. (n.d.). Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. 2-3.
- Fami, A., Sundari, N., Shabilla, K., & Athallah, A. S. (2023). Pembuatan Background untuk Teaser Jingle Lembaga Bahasa LIA Berbasis Motion Graphic. *Jurnal Multi Media dan IT*, 100-101.

- Girsang, H. N., & Kurniawan, I. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Pengaruh Positif Hewan Peliharaan pada Psikologi Anak. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain Vol. 02 No. 02*, 161.
- Henidar, S. I., & Nugraha, N. D. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MELATIH MOTORIK ANAK-ANAK. *e-Proceeding of Art & Design : Vol. 6, No. 2*, 883.
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Bojong Pekalongan, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management - Anggota IKAPI.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceeding of The ICECRS*, 198.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 123-125.
- Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENTINGNYA MEMILAH SAMPAH DALAM UPAYA MEMBENTUK KEBIASAAN MEMILAH SAMPAH UNTUK ANAK-ANAK. *e-Proceeding of Art & Design : Vol. 3, No. 3*, 792.
- Puteri, S. A., Desintha, S., & Hidayat, S. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF THE UPS AND DOWNS MENGENAI MENTAL HEALTH BIPOLAR DISORDER TIPE II BAGI REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol. 8, No. 5*, 2905.
- Sarwo, E. F. (2016). Pengertian Wawancara. In E. F. Sarwo, *Teori Wawancara Psikodignostik* (pp. 2-3). Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Tiawan, A. R., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2023). DESAIN BUKU ILUSTRASI AYO DOLAN KARO RIBO SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TEMBANG DOLANAN DI SURABAYA. *e-Proceeding of Art & Design: Vol. 10, No. 6*, 7699.