

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI PANDUAN MEMELIHARA KUCING UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Irma Rosari Anjani

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rosari.irma@gmail.com

Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatri@unesa.ac.id

ABSTRAK

Kucing dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak seperti meningkatkan harga diri, mengajarkan tanggung jawab, dan mengembangkan rasa empati pada anak. Selain manfaat sosial dan emosional, kucing juga baik untuk kesehatan anak. Kondisi mental kucing yang sehat akan mempengaruhi kesehatan pemiliknya. Oleh karena itu, memelihara kucing sangat membutuhkan kesadaran dan tanggung jawab pemiliknya. Namun ketidaktahuan anak dapat menimbulkan pengaruh buruk, baik pada kucing maupun pada anak itu sendiri. Dalam upaya menghindari hal yang menyebabkan baik anak maupun kucing terluka, perlu adanya media edukasi panduan memelihara kucing bagi anak. Perancangan buku ilustrasi edukasi diawali dengan mencari informasi mengenai memelihara kucing dengan baik dan benar yang dapat dilakukan melalui berbagai sumber informasi seperti, buku, artikel, dan wawancara. Informasi yang telah terkumpul dipilah melalui proses analisis 5W+1H. Hasil analisis digunakan sebagai tema, yaitu membuat bacaan yang edukatif, informatif, dan komunikatif dengan alur cerita yang menarik yang dapat membuat anak aktif membaca. Konsep desain meliputi penataan karakter, latar, *layout*, tipografi, dan pewarnaan dibuat lebih menarik menggunakan gaya visual kartun yang sederhana. Proses visualisasi menggunakan proses manual yang kemudian di-*scan* menjadi bentuk digital menggunakan *software Adobe PhotosShop CC 2018*. Terakhir pada penyajian adalah proses penjiplakan. Buku terelebih dahulu melalui tahap validasi untuk menilai kelayakan buku terkait materi dan desain sebelum dipublikasikan. Untuk promosi buku, media pendukung yang dipilih yaitu poster, *x-banner*, *merchandise* seperti stiker, gantungan kunci, mug, dan kaos.

Kata Kunci: Panduan Memelihara Kucing, Memelihara Kucing, Buku Ilustrasi Edukasi

ABSTRACT

Cats which could help a child's growth and development such as increasing pride, teaching responsibilities, and growing empathy for a kid. Beside of the social and emotional benefits, cats gave a good impact for a kid's health. A mentally healthy cat would give an impact for it's owner. Therefore, in taking care of a cat, it needs it's owner's consciousness and responsibility. A lack of knowledge of a child would bring a bad impact, both for the cat and the kid him/herself. In preventing things that could harm the kid or the cat, we need an educating media, which is a guide of taking care of a cat for kids. The designing of an educating illustration book starts with collecting information about taking care of a cat properly that could be gotten from a lot of sources such as books, articles, and interviews. Informations that had been collected will be classified by the analyzation of 5W+1H. The result will be used in designing, including themes — which made the article be educative, informative, and communicative by an interesting plot that would make children be active in reading. The design concept includes character arrangements, backgrounds, layouts, typography, and coloring that was made more interestingly by a simple cartoon visual. The visualization process used the manual process that in the future it would be scanned to be a digital form using Adobe Photoshop CC 2018 software in advanced editing process. And finally, in the presentation is binding process. The book was firstly through the validation step to value the book's proprerness about the material and design before being published. For books, the supporting media that was chosen was posters, *x-banners*, *merchandises* such as stickers, key chains, mugs, and shirts.

Keywords : A Guide in Taking Care of Cats, Taking Care of Cats, Educating Illustration Book

PENDAHULUAN

Kucing bisa menjadi pilihan terbaik sebagai hewan peliharaan keluarga. Kucing juga memiliki manfaat besar yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, misalnya meningkatkan harga diri, mengajarkan tanggung jawab, dan mengembangkan empati. Selain manfaat sosial dan emosional, kucing juga baik untuk kesehatan anak. Studi menemukan, anak-anak yang merawat dua atau lebih kucing, cenderung minim beresiko terkena alergi daripada anak-anak yang tidak merawat hewan peliharaan di rumah. Sesuai yang ditulis *Romper*, Sabtu (6/5/2017), *American Academy of Allergy, Asthma & Immunology* menyebut, anak-anak yang biasa merawat kucing di awal kehidupan dapat terlindungi dari serangan alergi dan asma. Seekor kucing di rumah juga dapat mendorong anak untuk aktif secara fisik saat anak bermain kejar-kejaran dengan kucing di sekitar rumah (Harsono, 2017)

Pada hakekatnya, anak memiliki perkembangan perilaku yang kompleks. Penelitian secara ilmiah menunjukkan bahwa kecenderungan akan adanya kemajuan-kemajuan atau perubahan-perubahan dalam pola berperilaku tidak bersifat tetap baik berupa kemajuan maupun kemunduran perilaku. Jadi apabila telah mencapai usia-usia tertentu, anak seolah-olah dapat menjaga keseimbangannya, baik terhadap dirinya sendiri maupun dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar (Soekanto, 1972:2).

Dalam perkembangan perilaku pada anak tersebut, juga sangat mempengaruhi perilakunya pada hewan peliharaan. Perlu diketahui bahwa anak yang terlalu antusias berinteraksi maupun bermain dengan hewan peliharaan seperti kucing dapat mendorong atau memukul hewan tanpa ia ketahui. Hal tersebut akan menyebabkan hewan peliharaan menjadi terluka atau bisa jadi anak beresiko digigit atau dicakar oleh hewan.

Selain mendatangkan manfaat, memelihara kucing membutuhkan tanggung jawab dan komitmen serta dapat membawa perubahan yang belum tentu dirasa positif terhadap kondisi di rumah, dan beresiko mendatangkan kemungkinan penyakit, memperhatikan masalah kesehatan fisik kucing adalah hal yang harus diperhatikan. Namun, menjaga kesehatan mental kucing juga merupakan hal yang tidak kalah penting. Mental yang sehat dapat diartikan sebagai kondisi ketika kucing mencapai kepuasan emosi atau kondisi ketika kucing merasa bahagia (Satyadarma dan Masanto, 2011:4).

Kondisi mental kucing yang sehat akan memberi pengaruh pada kesehatan pemiliknya, karena antara kucing dan pemiliknya memiliki ikatan yang kuat. Artinya, jika kucing mengalami stres, pemiliknya pun akan merasakan hal serupa. Oleh karena itu kucing sangat membutuhkan perhatian dari si pemilik (Satyadarma dan Masanto, 2011:5).

Namun ketidaktahuan anak dapat menimbulkan pengaruh yang buruk baik pada kucing maupun anak itu sendiri. Dalam upaya menghindari hal yang menyebabkan baik anak maupun kucing terluka, perlu adanya media edukasi mengenai panduan memelihara kucing bagi anak. Tak hanya mengenai panduan memelihara kucing yang

dibutuhkan, namun disertai kemasan dan ilustrasi yang menarik untuk membangun minat baca anak.

Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing merupakan sebuah buku ilustrasi yang akan berfungsi sebagai media edukasi bagi anak untuk mengajak anak lebih bisa memahami bagaimana cara memperlakukan dan merawat kucing, serta mengajak anak lebih bisa menyayangi kucing.

Buku bergambar atau buku ilustrasi menawarkan banyak hal. Dengan kekuatan cerita, kemasan, dan ilustrasi yang menarik, buku mampu berkomunikasi dan berdialog dengan anak-anak. Buku membawa anak berkelana ke alam yang dikehendaki dimana batasan imajinasi dan kreativitas tak lagi dikekang (Arnya, 2008:23).

Melalui gambar ilustrasi mempermudah anak mencerna dan memahami bacaan serta menyerap isi cerita. Gambar ilustrasi juga bisa menjadi media penyampai pesan moral dalam cerita (Patria & Mutmainah, 2018: 52) Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah **Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menyusun konsep perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi panduan memelihara kucing untuk anak usia 10-12 tahun
2. Mendeskripsikan proses perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi panduan memelihara kucing untuk anak usia 10-12 tahun
3. Mendeskripsikan hasil buku ilustrasi sebagai media edukasi panduan memelihara kucing untuk anak usia 10-12 tahun.

METODE PERANCANGAN

Dalam mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Identifikasi data dapat dilakukan dengan cara melakukan obserasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan Pemeliharaan Kucing bagi anak. data tersebut melalui tahap analisis, yaitu menggunakan analisis 5W 1H

Menurut Rustan (2014:10) dalam proses membuat layout akan melalui beberapa tahapan, yaitu konsep desain. Dalam konsep desain ada beberapa pertanyaan yang pertama-tama perlu dijawab :

- 1) Apa tujuan desain tersebut?
- 2) Siapa target *audience*-nya?
- 3) Apa peran yang ingin disampaikan kepada target *audience*?
- 4) Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?
- 5) Dimana, dimedia apa dan kapan desain itu akan dilihat oleh target *audience*?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan Buku Ilustrasi mengenai Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun, analisa 5W 1H dilakukan dengan menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa),

When (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan.

Pada hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi dirancang sebagai sarana edukasi panduan memelihara kucing untuk anak usia 10-12 tahun. Pemilihan buku ilustrasi sebagai sarana, karena pada anak usia 10-12 tahun mulai gemar membaca buku cerita bergambar. Target *audience* dalam perancangan ini adalah anak usia 10-12 tahun. Pada usia tersebut, anak telah mampu membaca, mengidentifikasi masalah dan menyelesaikannya, serta anak mulai berkembang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Perancangan perlu dilakukan karena sebagai media edukasi tentang panduan memelihara kucing untuk anak agar lebih mengasahi dan menyayangi hewan peliharaan seperti kucing, serta mengetahui cara memelihara dan merawat kucing dengan baik dan benar. Penggunaan media pada perancangan dapat dilakukan dan digunakan kapan saja, tidak ada waktu khusus untuk digunakan karena sifat buku yang berfungsi sebagai media edukasi. Penggunaan media pada perancangan dapat dimana saja, khususnya di negara Indonesia. Karena perancangan buku ini bersifat umum yang didalamnya memberikan informasi untuk membantu anak agar mengetahui sifat dan tingkah laku kucing. Perancangan kali ini didesain secara sederhana dengan ilustrasi kartun yang banyak diminati anak dengan warna-warna yang cerah sehingga anak lebih tertarik dan tidak bosan saat membacanya.

STRATEGI PERANCANGAN

Tema Desain

Pesan yang disampaikan dalam buku ilustrasi berupa hal-hal yang bersifat pengetahuan mengenai pemeliharaan kucing yang berguna bagi perkembangan kognitif anak, memberikan informasi kepada anak yang dapat memperluas atau menambah wawasan mengenai pemeliharaan kucing dengan penggunaan tata bahasa yang dapat dipahami oleh anak. Selain penggunaan tata bahasa, ilustrasi yang mendukung cerita, serta warna yang digunakan juga disesuaikan dengan usia anak-anak.

Konsep Desain

Pada konsep kreatif perancangan dilakukan dengan gaya ilustrasi kartun berupa penyederhanaan objek dan gambar. Gaya bahasa yang digunakan adalah non-formal yang bertujuan agar anak dapat menalar dan tidak ada kesan kaku. Kate Clair dan Cynthia Busic-Snyder pernah menulis: anak-anak dan orang berusia lanjut punya persyaratan yang spesifik terhadap huruf untuk *bodytext*, keduanya butuh teks yang relative berukuran besar, serta jarak antar huruf, kata dan baris yang cukup besar pula (Rustan, 2011:106).

Pembaca dewasa dan anak-anak membutuhkan jenis *font* yang sangat *legible*, seperti:

a) Ukuran huruf sekitar 12 sampai 14 point, b) Huruf besar dan huruf kecil harus dapat dibedakan dengan jelas, c) *Weight* tidak terlalu tipis/*light* (Rustan, 2011:106)

Buku disajikan seimbang antara ilustrasi dan huruf yang digunakan dalam teks pendukung adalah *font* yang

tingkat keterbacaannya baik. Penggunaan tipografi pada judul *cover* sebatas *font* yang dibuat sendiri atau dekorasi dan digabungkan dengan gambar sederhana seperti penggunaan *paw* kucing. Hal tersebut bertujuan agar pembaca tertarik untuk membaca ketika hanya melihat *cover*. Kemudian pada isi buku menggunakan *font* jenis *handwriting*, yaitu "*anak-anak*" dan "*kiddish*" agar pembaca tidak merasa jenuh saat melihat maupun membaca dan akan menjadi daya tarik yang lebih pada buku.

Warna

Dalam menginterpretasikan hasil ekspresi anak-anak, para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi atau kecenderungan emosional yang tinggi (Darmaprawira, 2002:32). Hal tersebut sebagai usaha menarik perhatian anak untuk membaca.

Berikut ini merupakan karakter pada setiap warna yang digunakan dalam buku perancangan menurut Feri Sulianta (2015:16-17). a) warna oranye/jingga memiliki pesan kreatif, dinamis, berenergi, muda, jiwa muda, ekspresif, kekanak-kanakan, keberhasilan, polos, dan antusias. b) Warna kuning memiliki pesan energi, dinamis, berkendara, penyemangat, rancangan, ide, muda, jiwa muda, penemuan, cerah, dan positif. c) Warna ungu memiliki pesan spiritual, misterius, sulap, keagamaan, sensual, sejahtera, dan cinta.

PROSES PERANCANGAN

Setelah terbentuknya gaya desain dan konsep, mulailah memasuki proses visualisasi desain. Proses visualisasi desain diawali dengan proses *dummy*, yaitu pembuatan produk tiruan sederhana dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan cetak.

Selain itu pada proses *dummy* juga dilakukan penentuan isi pada setiap halaman atau layout serta penentuan jumlah halaman. Kemudian tahap selanjutnya adalah *thumbnail*, yaitu tahap pengerjaan desain secara manual diatas kertas. Selanjutnya adalah pembuatan adalah *tightissue* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu proses pewarnaan secara manual yang kemudian di-*scan* dan diedit dalam bentuk digital menggunakan *software Adobe Photoshop*. Sedangkan untuk tahap penambahan gambar lain juga akan menggunakan *software Adobe Photoshop*.

VISUALISASI DESAIN

Validasi Desain

Dari pendapat dua Validator, yaitu Validator Materi dan Validator Desain, Dapat disajikan penilaian secara tertulis, buku telah layak digunakan tetapi dengan beberapa revisi yang perlu dilakukan. Hal ini terlihat dari penilaian yang diperoleh yaitu dari segi materi memperoleh nilai 83,3 mengenai materi pemeliharaan kucing. Sedangkan dari segi desain memperoleh nilai 88,3 mengenai desain yang telah dibuat untuk mewakili informasi yang disampaikan.

Pada Validator Ahli Materi yaitu Ibu Maiwa Astutik, drh., memberikan pendapat mengenai penambahan alur cerita dalam buku karena alur cerita pada buku terpotong dan tidak ada kelanjutan pada bagian

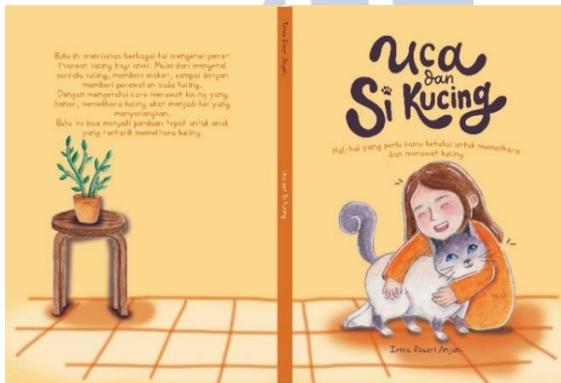
setelah bab memberi makan kucing. Kemudian pada bab mengadopsi kucing terdapat pengertian *grooming* dan cek kesehatan kucing, diminta untuk dibuatkan bab tersendiri.

Sedangkan pada Validator Ahli Desain, yaitu Bapak Marsudi, memberikan pendapat perlu adanya revisi mengenai *cover* bagian dalam, penambahan daftar isi, penambahan kreatifitas pada pembatas buku, dan penambahan biodata penulis, serta untuk menyamakan *pattern* yang digunakan pada setiap halaman buku. Selain itu, pada setiap bab menggunakan kertas yang lebih tebal dengan proses *cutting*.

Final Desain

1. Cover Luar

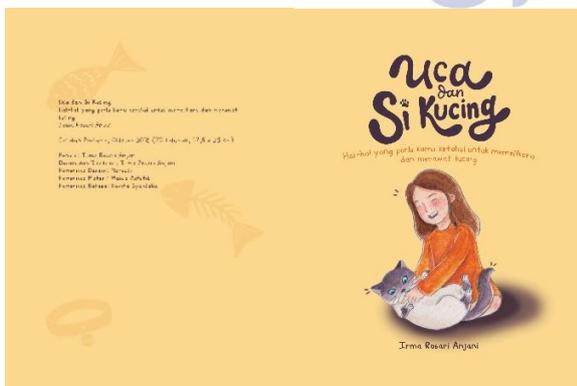
Pada tampilan cover depan diambil ilustrasi dengan karakter Uca dan kucing yang sedang bahagia. *Font* pada judul juga dibuat dengan tipografi *handwriting* dan penambahan ilustrasi *paw* kaki kucing. Kemudian pada tampilan cover belakang diambil ilustrasi tanaman di atas meja yang menggambarkan suasana di dalam rumah. Dan disertai deskripsi buku.



Gambar 1: Cover luar (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

2. Cover Dalam

Cover dalam berada di dalam isi buku bagian awal dengan tampilan yang berbeda dengan cover luar bagian depan.



Gambar 2: Cover Dalam (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

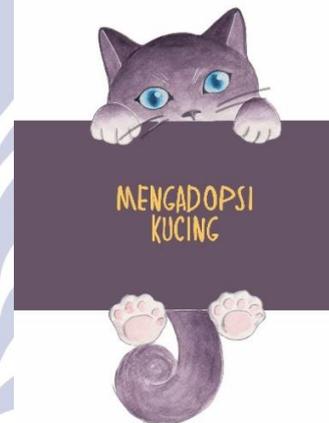
3. Daftar Isi



Gambar 3: Daftar Isi (Sumber: Penulis, 2018)

4. Bagian Isi

Tampilan judul setiap bab menggunakan kertas ukuran yang berbeda dengan isi. Pada setiap kertas judul bab juga menggunakan proses *cutting*.



Gambar 4: Tampilan Setiap Bab (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 4 sampai 7 menjelaskan alur cerita pertama, yaitu Uca, tokoh utama menemukan seekor kucing dalam tong sampah dengan kaki terikat. Kemudian karena kasihan, Uca membawa si kucing pulang ke rumah. Pada halaman 8 menjelaskan perlunya memeriksakan kucing yang akan diadopsi ke dokter hewan.



Gambar 5: Tampilan halaman 6 dan 7 (Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 11: Tampilan halaman 50 (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 54 dan 55 menceritakan Uca yang memanjakan kucingnya dengan memberikan perawatan yang dapat dilakukan di rumah selain memandikan kucing. Pada halaman 56 sampai 60 menjelaskan hal-hal mengenai perawatan pada kucing yang bisa dilakukan sendiri dirumah, serta memberikan cara melakukan pada setiap perawatan yang dilakukan pada kucing.



Gambar 12: Tampilan halaman 56 dan 57 (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 64 dan 65 menceritakan Uca yang kembali bermain setelah memanjakan kucingnya dengan melakukan beberapa perawatan. Menjelaskan jenis-jenis mainan yang kucing sukai. Pada halaman 66 sampai 69 memberikan penjelasan dan cara membuat mainan untuk kucing sebagai media interaktif anak.



Gambar 13: Tampilan halaman 66 dan 67 (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

MEDIA PENDUKUNG

1. Poster

Pembuatan poster disesuaikan dengan produk buku, mulai dari warna dominan yang digunakan yaitu warna kuning dan oranye yang disesuaikan dengan warna cover pada buku. Poster dicetak pada kertas glossy ukuran A2 atau berukuran 40x60 cm dengan laminasi doff.



Gambar 14: Media pendukung berupa poster A2 (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

2. X-Banner

Pembuatan x-banner diselaraskan dengan poster, baik dari segi warna maupun ilustrasi. Perbedaannya hanya pada ilustrasi yang digunakan dan tidak ada deskripsi buku pada desain x-banner. Berukuran 60x160 cm yang dicetak dengan kertas albatros.



Gambar 15: Desain X-Banner (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

3. Merchandise

Merchandise adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam promosi Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing, Terdapat dua jenis *merchandise* yang akan diberikan secara cuma-cuma. Pertama, kepada 50 pembeli pertama yaitu berupa mug dan kaos. Kedua, kepada setiap pembelian buku Ilustrasi Panduan Memelihara Kucing yang berjudul “Uca dan Si Kucing”, akan mendapatkan gantungan kunci dan stiker berupa lembaran dengan banyak macam stiker yang berada di dalam buku. Berikut penjelasan setiap *merchandise*.

Desain kaos menggunakan ilustrasi pada bagian depan buku yang dicetak pada kaos berwarna putih. Ukuran baju disesuaikan dengan ukuran anak usia 10-12 tahun



Gambar 16: Kaos
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada desain mug juga menggunakan ilustrasi bagian depan atau *cover* buku yang dicetak pada mug berwarna putih. Desain mug berukuran 20x8 cm.



Gambar 17: Mug
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 18: Desain mug berukuran 20x8 cm
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Gantungan kunci berbahan dasar akrilik dan berukuran 5x5 cm. Kemudian pada stiker dicetak pada kertas *vinyl* berukuran A5 atau 14,8x 21 cm.



Gambar 19: Gantungan Kunci
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 20: Desain stiker yang akan dicetak dan di *cutting*
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

KESIMPULAN

Dalam proses perancangan menggunakan tema yang dapat membuat anak memahami cara memelihara kucing dengan baik dan benar melalui unsur edukatif, informatif, dan komunikatif. Menggunakan karakter dan latar yang tidak terlalu detail tetapi dapat menyampaikan informasi dengan baik pada pembaca. Hasil final desain berupa buku ilustrasi dengan media buku yang dapat diproduksi secara masal untuk penjualan di toko buku maupun secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Patria, Asidigisianti Surya, & Siti Mutmainah. .2018. Using Textbook Illustration as Media for Developing Character among Primary Students: Some Research-based Suggestion. *Journal of Education and Learning* (EduLearn), February 2018, Vol. 12, (1), pp. 52-56.
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soekanto, Soerjono. 1989. *Anak dan Pola Perikelakuannya. Edisi keempat*. Jakarta: Gunung Mulia: Yogyakarta:Kanisius.
- Wikrama, Satyadarma dan Ryan Masanto. 2011. *Merawat Kucing Kesayangan*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- <https://m.liputan6.com/health/read/2942682/manfaat-pelihara-kucing-buat-kesehatan-anak>, diakses pada 6 Mei 2017, 10:00 WIB oleh Fitri Haryanti Harsono
- Ardaya, Okky. 2008. *Design For Children*. Concept Vol. 04 Edisi 25
- Rustan, Surianto.2011.*Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sulianto, Feri. 2015. *Teknik Meracik Warna dan Koreksi Pixel*. Yogyakarta: CV ANDI
- Sulasmi, Darmaprawira W A. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya ed Ke-2*. Bandung: Penerbit ITB

