

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak dalam tahap perkembangan seperti menumbuhkan cinta serta kasih sayang perlu pengawasan yang lebih dan diajarkan oleh orang tua. Menurut Agustini (2015) dalam Asiyani, G., Asiah, S., Hatuwe, R., 2023, hal yang baik dan penting perlu ditanamkan sejak dini, supaya akan dituai di masa mendatang. Menumbuhkan cinta implikasinya kepada rasa empati, rasa peduli untuk merasakan dan memahami perasaan, pikiran, serta pengalaman orang lain, lingkungan sekitar, maupun makhluk hidup lainnya, termasuk merawat hewan peliharaan di rumah (Caruso, D. R., Mayer, J. D., 1998).

Hewan peliharaan adalah binatang yang dijinakkan dan dirawat oleh pemiliknya, menciptakan ikatan emosional di antara keduanya. Ikatan ini membentuk manfaat positif bagi pemilik, baik dari segi fisik, psikologis, maupun kesejahteraan sosial. Hal ini menjadikan keberadaan hewan peliharaan semakin penting dalam kehidupan rumah tangga modern (Chen, Annie; Hung, Kuang-peng; Peng, Norman, 2012).

Kasus penelantaran hewan peliharaan di Indonesia banyak dilaporkan, seperti diungkap akun Instagram @sintesiaanimaliaindonesia, di mana lima anjing ditelantarkan selama lima bulan di rumah kosong di Kuta Selatan, hingga hanya tiga yang selamat dan mendapat perawatan. Reyan Yudhistira (2022) menulis tentang 135 ekor kucing dan satu anjing yang ditelantarkan di

ruko Apartemen Puncak Golf, Surabaya, tersebar di empat lantai dalam kondisi memprihatinkan. Di Riau, ditulis oleh Rachmawati (2022) penelantaran 19 kucing oleh pemilik berinisial YS di rumah penampungan di Kecamatan Tampan, menyebabkan 9 kucing mati kelaparan sebelum pelaku ditangkap polisi. Sementara itu, menurut Aubrey Kandelila Fanani (2019), Pejabat Animal Shelter menampung sekitar 1.000 hewan terlantar, sebagian besar ditinggalkan pemilik karena alasan seperti hewan berisik atau buang kotoran sembarangan. Susana Somali, pemilik shelter, menekankan pentingnya edukasi hak-hak hewan sejak dari keluarga hingga masuk ke kurikulum sekolah.

Menurut Shabrina, N., Alifaprilina, O., Melga, B., (2022), orang tua ingin mengenalkan dan mengajarkan kepada anak terutama kepada orang tua yang memiliki hewan peliharaan di rumah, dan media pembelajaran untuk usia dini masih sangat terbatas dan cenderung minim ilustrasi, sehingga anak kurang memahami cara memperlakukan hewan.

*Intelligentia - Dignitas*



Gambar 1. Hasil Survey Rakuten insight via Data Boks

Sumber: <https://goodstats.id/article/kucing-jadi-hewan-yang-paling-banyak-dipelihara-warga-ri-kamu-salah-satunya-z5EOQ>

Ditulis oleh Nada Nauran (2023) yang mengambil sumber dari hasil survey *Rakuten insight via Data Boks* yang merupakan naungan *Rakuten Insight Global, Inc.* Data yang dikumpulkan menyatakan di Indonesia hewan-hewan mamalia yang kerap banyak dijadikan peliharaan adalah anjing, kucing, kelinci dan hamster.

Salah satu media edukasi yang sesuai adalah *pocket book* yang berisikan ilustrasi. *Pocket book* adalah media cetak berukuran kecil yang digunakan untuk membantu belajar mandiri. Buku ini mudah dibawa dan bisa

digunakan kapan saja, cocok sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran (Rusman, 2009). *Pocket book* yang menyertakan gambar atau ilustrasi dapat memperjelas cerita atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan langsung pada intinya. Ilustrasi menurut Hunt dalam Sugihartono (2015), buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

Pada teori perkembangan oleh Jean Piaget, yaitu tahap sensorimotor (0–2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret 7-11 tahun, dan operasional formal (11 tahun dewasa), anak usia 6-8 tahun masuk ke dalam tahap perkembangan operasional konkret yang menerangkan anak sudah mulai beradaptasi dengan kejadian-kejadian di sekitarnya. Sudah mampu berpikir, mengingat, dan belajar memecahkan masalah. Maka dari itu, dapat dikatakan edukasi melalui media buku yang berisikan ilustrasi dapat dipahami dan sesuai dengan usianya.

## 1.2 Perkembangan Ide

Ide penciptaan muncul dari tingginya angka kematian hewan peliharaan anjing, kucing, kelinci, dan hamster, terlebih pada kelinci dan hamster dan pengalaman pribadi peneliti saat masih usia dini yang kurang memahami cara merawat kelinci dan hamster dengan benar. Peneliti juga memiliki pengalaman menyaksikan anak-anak yang kurang baik dalam berinteraksi dengan hewan

peliharaan, seperti memegang bagian tubuh kucing yang sensitif dan ada pula yang menarik ekor kucing. Edukasi untuk anak terkait perawatan hewan peliharaan tidak bisa dianggap mudah, karena hewan peliharaan bisa mudah stress dan perkembangan empati anak usia dini yang masih perlu dibimbing oleh orang tua dengan media edukasi yang sesuai. Buku ilustrasi dengan desain *pocket illustration book* dipilih sebagai media untuk menyampaikan ide ini.

Perancangan karya penciptaan desain berkembang dari UAS mata kuliah Studio Desain, peneliti membuat buku ilustrasi mengenai perawatan hewan peliharaan kelinci, lalu akan menjadi buku perawatan hewan peliharaan dengan 4 seri buku: Buku merawat hewan peliharaan anjing, buku merawat hewan peliharaan kucing, buku merawat hewan peliharaan kelinci, dan buku merawat hewan peliharaan hamster. Menurut Fauhani, S. A., Tanudjaja, B. B., Salamoon, D. K., 2017, buku ilustrasi perlu bertujuan memberikan panduan yang jelas dan mudah dipahami.

Buku ini dimuat dalam bahasa Indonesia dan akan memuat informasi penting tentang kebutuhan dasar hewan peliharaan, seperti makanan, tempat tinggal, dan kesehatan, serta cara mengatasi stress, dengan ilustrasi yang menarik dan informatif, buku ini diharapkan dapat membantu pemilik hewan peliharaan untuk lebih memahami dan merawat hewan peliharaan mereka dengan baik, sehingga mengurangi angka kematian hewan akibat perawatan yang kurang tepat dan edukasi yang kurang kepada anak-anaknya.

### 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat konsep cara memelihara hewan peliharaan dengan media *pocket book* untuk anak usia 6-8 tahun?
2. Bagaimana mewujudkan karakteristik visual tentang cara memelihara hewan peliharaan dalam media *pocket book* untuk anak usia 6-8 tahun?
3. Bagaimana menentukan media dan teknik perancangan *pocket book* cara memelihara hewan mamalia untuk anak usia 6-8 tahun?

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat konsep cara merawat hewan peliharaan dengan media *pocket book* untuk anak usia 6-8 tahun
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang cara merawat hewan peliharaan dalam media *pocket book* untuk anak usia 6-8 tahun
3. Menentukan media dan teknik perancangan *pocket book* cara memelihara hewan mamalia untuk anak usia 6-8 tahun

### 1.5 Fokus Penciptaan

#### 1.5.1 Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Konsep *pocket book* tentang merawat hewan peliharaan untuk anak usia 6-8 tahun yang akan dibuat oleh peneliti berasal dari pengalaman peneliti, yaitu pernah memelihara kelinci dan hamster, tetapi kelinci dan hamster tersebut mati karena kurangnya pengetahuan peneliti seputar

perawatan kelinci. Ditambah, maraknya kasus penelantaran hewan peliharaan yang beredar dan buku-buku tentang merawat hewan terlalu banyak narasinya ataupun kurang ilustrasinya yang membuat akan sulit dipahami untuk anak usia dini. Menurut Shabrina, N., Alifaprilina, O., Melga, B., (2022), media pembelajaran untuk anak usia dini saat ini masih sangat terbatas dan kurang menghadirkan ilustrasi yang memadai, sehingga anak kesulitan dalam memahami cara yang tepat untuk merawat dan memperlakukan hewan.

Maka dari itu, peneliti akan membuat *pocket book* dengan ilustrasi tentang memelihara hewan peliharaan dengan terdapat 4 seri: Buku merawat hewan peliharaan kelinci, anjing, kucing, dan hamster. Isi dalam *pocket book* akan menjelaskan dari makanan yang bagus untuk hewan peliharaan yang terkait, lingkungan yang baik untuk hewan peliharaan yang terkait, cara menggendong yang baik untuk hewan peliharaan, dan hal menegangkan atau dilarang dilakukan untuk hewan peliharaan terkait.

#### 1.5.2 Aspek Visual

##### 1. Struktur Visual

Desain *pocket book* ini dirancang dengan dasar yang kuat pada unsur rupa dan prinsip rupa, dengan memperhatikan elemen-elemen seperti titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang, serta penerapan prinsip-prinsip seperti proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan harmoni.

Menurut Purnomo (2004) dalam Sari, N. M., 2014, setiap elemen dan

prinsip yang disusun dengan cermat untuk menciptakan komposisi visual yang selaras dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.

a. Titik

Pada buku ilustrasi, titik digunakan sebagai elemen dasar untuk membentuk detail visual atau menciptakan aksen pada objek. Titik-titik kecil digunakan untuk menggambarkan bintik pada tubuh hewan, efek debu, atau elemen hias di latar belakang agar ilustrasi lebih hidup dan ekspresif. Titik juga dapat berfungsi sebagai pengarah mata pembaca menuju bagian penting dalam komposisi.

b. Garis

Garis sangat mempengaruhi desain ilustrasi dalam buku, terlebih dalam pembuatan outline karakter hewan karakter hewan sebagai main character agar mudah dikenali dan jelas. Tarikan garis pada beberapa elemen dibuat seperti coretan oleh anak usia dini agar terlihat lebih bersahabat.

c. Bidang

Bidang berperan dalam membentuk area visual yang memuat objek seperti tubuh hewan, perlengkapan perawatan (mangkuk makanan, sikat, kandang), maupun elemen latar. Pada ilustrasi ini, bidang digunakan untuk mengisi ruang secara proporsional dan membagi area teks serta gambar agar tampil seimbang.

d. Bentuk

Bentuk karakter hewan maupun objek-objek lainnya ditampilkan secara semi figuratif dan imajinatif dengan hasil menyederhanakan menjadi bentuk-bentuk dasar (lingkaran, oval, persegi) agar tetap dapat dikenali. Kepala dan tubuh kelinci membulat, memberikan kesan menggemaskan supaya disukai anak-anak.

e. Tekstur

Tekstur dalam buku ilustrasi ini dihadirkan secara visual, meskipun tidak bisa dirasakan secara fisik. Misalnya, efek bulu lembut pada hewan peliharaan, atau permukaan kasar pada kandang. Tujuannya adalah memberikan kesan realistis dan memperkaya pengalaman visual pembaca.

f. Ruang

Komposisi ruang dibuat agar tidak terlalu padat, memudahkan pembaca (terutama anak-anak) fokus pada objek penting.

g. Warna

Palet warna dibuat dengan warna-warna cerah, kontras, dan pastel seperti biru, kuning, jingga, merah muda, hijau dan lain-lain. Warna juga membedakan karakter, menunjukkan emosi, dan memperkuat pesan, seperti putih didalam karakter kelinci selain karena memang kelinci berwarna putih, warna putih karena memiliki arti kepolosan yang di mana ingin memberikan arti bahwa mereka adalah makhluk hidup yang perlu dipelihara dengan baik, lalu merah untuk hal yang

dilarang dan merah muda untuk kasih sayang, hijau memberikan unsur ketenangan dan biru untuk kedamaian.

#### h. Gelap Terang

Unsur gelap dan terang digunakan untuk menciptakan kedalaman, menambah dimensi dan mempertegas bentuk objek dalam ilustrasi. Misalnya, shading pada tubuh hewan peliharaan menambah efek tiga dimensi dan memperjelas arah cahaya.

### 2. Prinsip Rupa

#### a. Proporsi

Proporsi hewan dan objek dibuat tidak terlalu realistis, atau disesuaikan secara ekspresif, seperti kepala hewan yang membulat memberikan kesan lucu, akrab, dan mudah ditangkap oleh anak-anak, sekaligus memperjelas ekspresi.

#### b. Keseimbangan

Keseimbangan dalam *pocket book* ini melalui keseimbangan asimetris yang di mana elemen kiri dan kanan tidak persis tetapi visual antar elemen-elemen gambar dan teks seimbang.

Menciptakan kesan dinamis namun tetap nyaman dilihat dan dapat mudah dipahami oleh anak usia 6-8 tahun.

#### c. Kesatuan

Semua elemen visual dari warna, bentuk, gaya garis, dan karakter disusun secara konsisten, sehingga menciptakan kesatuan gaya. Penggunaan palet warna seragam dan gaya ilustrasi yang

serasi antar halaman membuat isi buku terasa utuh dan tidak terputus.

d. Irama

Irama visual tercipta dari pengulangan elemen-elemen seperti bentuk, warna, atau pola pada berbagai halaman. Misalnya, pengulangan gaya ekspresi wajah, bentuk wadah makanan, atau pola latar belakang memberi alur visual yang teratur dan menyenangkan.

e. Penekanan

Penekanan diterapkan untuk menyoroti elemen-elemen penting dalam ilustrasi, seperti ekspresi wajah hewan ketika merasa senang, sedih, nyaman, atau tersakiti. Penekanan ini dicapai dengan memanfaatkan kontras warna yang mencolok, atau pengaturan ukuran yang lebih dominan.

f. Keselarasan

Keselarasan antar elemen dicapai melalui kesesuaian warna, bentuk, dan gaya ilustrasi dalam satu halaman maupun antar halaman. Hal ini menjaga tampilan visual dan tidak membingungkan pembaca.

3. Gaya Pribadi

Peneliti menerapkan gaya ilustrasi kartun yang merupakan ciri khas pribadi, namun tetap disesuaikan dengan karakteristik target *audience*, yaitu anak-anak berusia 6 hingga 8 tahun.

Penyesuaian ini diterapkan secara menyeluruh, mulai dari desain karakter hewan peliharaan hingga elemen latar atau lingkungan dalam ilustrasi.

### 1.5.3 Aspek Operasional

*Pocket book* dibuat melalui proses pengumpulan data, dilakukan riset mendalam mengenai pembuatan *pocket book* mengacu pada berbagai sumber yang sah dan diakui, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan panduan resmi yang terpercaya. Riset ini bertujuan untuk memastikan informasi yang disampaikan dalam buku ilustrasi tersebut akurat, relevan, dan sesuai dengan standar yang berlaku. Desain buku dibuat menggunakan teknik digital, diawali dengan penyusunan *moodboard* yang mencakup gaya ilustrasi (*art style*) dan palet warna yang akan digunakan. Selanjutnya, dilakukan sketsa awal karakter yang menghasilkan 8 karakter eksplorasi. Setelah karakter ditentukan, proses dilanjutkan dengan tahap *line art*, kemudian pewarnaan (*coloring*) lengkap dengan *shading*, menggunakan aplikasi *Procreate* dengan ukuran 10,5 cm x 14,8 cm.

Setelah 8 karakter utama (bertema kelinci) selesai, masuk ke tahap pembuatan storyboard dan masuk ke tahap pembuatan latar belakang (*background*) untuk setiap halaman buku. Buku terdiri dari 40 halaman dengan *cover*, menggunakan jenis sampul *hard cover* laminasi doff. Proses berikutnya adalah pembuatan desain *cover* buku, dilakukan melalui tiga eksplorasi desain untuk mendapatkan hasil

terbaik. Setelah desain visual selesai, dimasukkan teks materi edukatif mengenai cara memelihara hewan peliharaan terkait.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan syarat kelulusan, serta merupakan media untuk memperluas wawasan dari menganalisis, penulisan, ilustrasi, desain, sampai ke riset tentang hewan peliharaan dan merawatnya.

### 2. Bagi Pembaca Usia 6-8 Tahun

Mampu menambah wawasan, pengetahuan, dan anak mengenai cara merawat hewan peliharaan melalui informasi yang disajikan secara ilustrasi dan bahasa yang sederhana.

### 3. Bagi Pembaca Orang tua

Mampu meningkatkan kesadaran orang tua, terlebih yang mempunyai anak usia 6-8 tahun, bahwa memelihara hewan peliharaan tidak mudah, perlunya pengetahuan lebih dan rinci terkait perawatan hewan peliharaan yang baik dan benar, serta media edukasi yang menarik dan mudah dipahami.

### 4. Bagi Dokter Hewan

Mampu mendukung upaya dokter hewan dalam memberikan edukasi kepada pemilik hewan mengenai pentingnya merawat hewan secara bertanggungjawab dan berkontribusi meningkatkan kesejahteraan hewan secara umum.

5. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

*Pocket book* 'Care For Me!' yang berisikan ilustrasi dan informasi tentang cara merawat hewan peliharaan yang dibuat peneliti diharapkan dapat menjadi bahan kajian, maupun mengedukasi mengenai ilustrasi dan merawat hewan peliharaan bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa.

6. Bagi Institusi Pendidikan Seni Rupa

*Pocket book* 'Care For Me!' diharapkan mampu memberikan pembelajaran seni rupa terlebih pada bidang ilustrasi yang edukatif, dan referensi untuk karya dengan audiens anak-anak.



*Intelligentia - Dignitas*