

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF**  
**PANDUAN PEMELIHARAN ANJING BAGI ANAK**  
**USIA 6-10 TAHUN**

**Yudhi Chandra Saputra, Maria Nala Damajanti, Cindy Muljosumarto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Siwalankerto 121-131, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60236.

E-mail : [e12170147@john.petra.ac.id](mailto:e12170147@john.petra.ac.id)

**Abstrak**

Zaman sekarang, banyak sekali anak-anak yang tidak bisa merawat atau menyayangi anjing peliharaanya karena mereka kurang memahami peliharaanya tersebut. Buku edukasi ini akan mengajarkan anak untuk memberikan kasih sayang kepada anjing peliharaanya. Buku ini secara langsung dapat memberikan anak pembelajaran yang lebih baik dalam merawat anjing. Isi buku meliputi pengenalan anjing, jenis anjing, perkembangan anak dalam merawat anjing, dan masih banyak lagi.

**Kata Kunci:** Anjing, Hewan peliharaan, Buku interaktif, Melatih anjing

**Abstract**

Nowadays, many children can not care for or love their pet dog because they do not understand the pet. This educational book will teach children to give affection to their pet dog. This book can directly give children a better learning in caring for dogs. The contents of the book include dog introduction, dog breed, child development in caring for dogs, and much more.

**Title :** INTERACTIVE BOOK DESIGN DOG CARE GUIDE FOR CHILDREN AGE 6-10 YEARS

**Keywords:** dog, Pet, interactive book, Dog Training

## **1.Pendahuluan**

Anjing adalah hewan yang sangat setia pada majikannya. Menyayangi, melatih, dan merawatnya dengan sepenuh hati dapat membuat anjing menjadi setia, patuh, pintar, dan semakin memesonakan. Anjing sangat cocok untuk anak sebagai hewan peliharaan. Anjing dapat diandalkan untuk anak sebagai teman bermain yang baik dan setia dan pantaslah bila anjing menjadi sahabat terbaik manusia khususnya untuk anak-anak, the best friend.

Anjing menjadi hewan yang memberi dampak positif bagi perkembangan psikologis anak. Anak yang tumbuh di rumah dengan seekor anjing dapat memiliki kesehatan sosial dan emosional lebih baik. Selain itu, anak-anak yang suka atau memiliki anjing juga lebih cenderung mau berbagi dan bekerja sama. Mereka juga tak punya kesulitan dalam kehidupan sosial dan memelihara anjing. Maka dari itu diperlukannya media pengenalan anjing untuk anak agar dapat mengenal hewan ini terlebih dahulu sebelum memeliharanya.

Anak-anak yang punya anjing mendapatkan fisik dan mental yang lebih kuat dibandingkan keluarga (Jurnal Pediatric). Anak merasa berguna dan kagum ketika mereka dapat menyayangi dan memberikan kasih sayang kepada anjingnya seperti memberi makan dan mengajaknya berjalan-jalan, (Morin, A. (2008). Menambahkan hewan peliharaan seperti anjing kedalam keluarga perlu dengan memberikan pelatihan terhadap anjing seperti mengajari anjing makan, *toilet training*, memberikan salam melatih perilaku anjing.” (McCracken, M (2010),

Anjing memiliki banyak manfaat khususnya untuk anak dalam membangun empati bersama, tanggung jawab. Anak bisa menjadi sukarelawan untuk menghabiskan waktu ditempat penampungan hewan atau juga bisa di taman bermain untuk menghabiskan waktu bersama dengan anjing peliharaanya

## **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku panduan memelihara anjing yang menarik dan mudah dipahami anak-anak?

## **Tujuan Perancangan**

Untuk merancang buku panduan memelihara anjing yang menarik dan mudah dipahami anak-anak.

## **2. Metode Penelitian**

Metode Pengumpulan data yang digunakan melalui dari metode kepustakaan, internet, dan wawancara, observasi melalui praktek kepada anjing dilakukan agar dapat menunjang perancangan.

### **A. Data Primer**

#### **- Metode Kepustakaan**

Metode ini digunakan dengan cara mengambil informasi yang didapatkan dari beberapa referensi buku tentang anjing.

#### **- Metode Internet**

Metode ini dilakukan agar informasi dari perancang dapat bertambah dan mendukung argument yang telah dibuat oleh peneliti.

## **B. Data Sekunder**

-Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada anak agar mendapatkan informasi bagaimana sifat-sifat dari anjing, peliharaan dan cara memeliharanya.

### **Alat Pengumpulan Data**

alat pengumpulan data yang digunakan adalah alat tulis, buku catatan, perekam suara, laptop, dan internet.

## **Pembahasan**

### **Masa Kanak-Kanak**

Pada masa ini dianggap sebagai masa belajar untuk belajar banyak hal karena anak sangat senang mencoba hal baru. Pada masa ini juga anak cenderung mematuhi peraturan melalui hukuman dan pujian oleh sebab itu peran orang tua sangatlah penting karena usia kanak-kanak sering disebut usia yang kritis karena ada dampak psikologis pada anak yang sering terjadi karena isi pembicaraan orang yang bersifat tidak sosial, ketidak mampuan berempati, gagalnya penyesuaian sosial karena kurangnya bimbingan orang tua, anak lebih hewan kesayangan. Terlalu menekankan pada hiburan dan kurang penekanan pada bermain aktif, konsep orang tua dengan bobot emosi yang kurang baik, serta disiplin yang tidak konsisten atau disiplin yang terlalu didasarkan pada hukuman.

### **Anjing**

Anjing termasuk keluarga yang bersaudara dengan serigala, rubah, dan anjing rakun. Diantara semuanya, anjing mempunyai hubungan yang

paling dekat dengan serigala, yang merupakan nenek moyang anjing. (Pennisi, 2002).

Anjing adalah hewan yang sangat menyenangkan untuk dijadikan teman bermain karena anjing merupakan hewan yang setia dan jujur. Kemampuan penciuman serta pendengaran yang baik dan tajam membuat anjing dapat dilatih apabila dapat mendidiknya dengan baik (Dharmawan, 2009). Beberapa alasan orang memelihara anjing adalah sebagai teman, kesenangan, kebanggaan dan tambahan aktivitas bersama (Budiana, 2006)

### **Metode Analisa Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, yaitu analisis 5W+1H (Who, What, Where, When, Why, dan How). tujuannya untuk mendapatkan data yang akurat mengenai objek dan target perancangan, dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan buku interaktif ini.

### **Analisa Data**

#### **Fakta-Fakta Lapangan**

Menurut hasil wawancara adik saya yang menyukai hewan, yang disukai diantaranya anjing, kucing, kelinci, dan ikan. Orang tua biasanya tidak memperbolehkan memelihara hewan yang berbulu dikarenakan takut alergi. Akan tetapi anak-anak sebenarnya senang memelihara walaupun orang tua melarang.

Anak-anak kurang membaca buku dengan tulisan yang banyak, jika membaca mereka lebih suka melihat gambar terutama yang berwarna-warni.

Selain itu kesukaan mereka adalah buku yang bercerita terutama tentang binatang. Biasanya yang mereka baca adalah buku yang tebal dan tidak terlalu tipis. Anak-anak tidak tahu mengenai anjing, tetapi jika diperkenalkan biasanya mau karena mereka sangat menyukai binatang lucu.

### **Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran**

Pada masa awal kanak-kanak adalah usia yang sangat baik untuk belajar, di usia ini anak cenderung suka memelihara hewan akan tetapi banyak dampak buruk yang dibawa hewan tersebut kepada anak. Orang tua pun harus dengan bijak mendidik anak bukan dengan hukuman atau hentakan keras itu akan hanya membuat anak menjadi tidak nyaman dan akan menyebabkan dampak psikologis anak di masa mendatang, akan tetapi ada solusi yang orang tua dapat diabil dengan memberikan anak media pembelajaran interaktif, mengenalkan hewan selain kucing dan kelinci atau hewan berbulu lainnya, dengan demikian anak dapat bertumbuh dengan baik, mendapat informasi lebih seputar dunia hewan serta dapat mengajarkan cara bertanggung jawab sebelum benar-benar memelihara hewan.

### **Analisis Media Pembelajaran Interaktif**

Terdapat berbagai macam media pembelajaran interaktif yang ada di masyarakat. Media ini dapat berupa mainan ataupun pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif banyak dipilih karena keunggulannya yang dapat melibatkan anak secara aktif sehingga informasi yang ingin disampaikan dari buku dapat lebih mudah dipahami dan diingat anak-anak.

Sebagian besar orang banyak lebih memilih menggunakan media interaktif digital seperti buku online dibandingkan dengan media interaktif yang menggunakan media buku. Dikarenakan kemudahan dan keterjangkauan dalam memperoleh materi tersebut, serta dapat mendorong nilai dari pemakainya. Akan tetapi, masyarakat sering melupakan dampak negatif dari penggunaan media berbasis digital ini.

Penggunaan media berbasis digital ini dapat mengganggu kesehatan mata penggunanya karena terlalu lama melihat layar monitor yang akan sangat berbahaya bagi anak-anak. Selain itu, media berbasis digital ini cukup sulit dijangkau masyarakat luas dan hanya digunakan untuk kalangan menengah keatas saja.

### **Analisis Keunggulan Buku Interaktif**

Buku interaktif pengenalan cara perawatan dan pemeliharaan anjing dirancang khusus untuk anak-anak usia 6-10 tahun dengan berbasis ilustrasi yang menarik dengan cerita-cerita menarik untuk memperkenalkan anak adanya hewan anjing yang begitu setia dan lucu, memberikan informasi yang baik dan menarik tentang anjing, hal ini dapat menambah wawasan anak akan dunia hewan, dapat membuat anak berpikir ulang untuk memberikan kasih sayang terhadap hewan itu nanti, melatih anak bertanggung jawab dengan hewan peliharaanya dengan memberikan cara-cara merawat sebelum benar-benar memelihara hewan dan menghindari anak dari dampak alergi karena salah hewan peliharaan.

### **Usulan Pemecah Masalah**

Setelah menguraikan dari data yang telah diperoleh maka media pembelajaran yang tepat untuk menjadi solusi adalah buku interaktif, bukan dengan melarang jika anak ingin memelihara hewan melainkan dengan memberikan sarana pembelajaran untuk anak agar dapat bertumbuh dengan baik, mendapat informasi baru tentang hewan, serta dapat menjadi sarana bermain bagi anak.

### **3. Konsep Perancangan**

Buku interaktif ini akan menggunakan ilustrasi vector yang minimalis dan juga simple agar penyajian buku interaktif ini lebih ringan dan akan dapat membantu para anak untuk memahami informasi yang diberikan oleh buku interaktif ini. Buku ini akan menjelaskan jenis dari anjing, mengenal bagaimana sifat dari setiap anjing, cara merawat yang baik dan bagaimana cara melatih anjing. Anak-anak perlu untuk mengenal bagaimana anjing peliharaannya karena tidak semua anjing memiliki sifat yang baik sehingga pengenalan sifat sangat membantu menyelesaikan masalah dari audiens.

Buku ini akan menjelaskan permasalahan dari anjing, mengenal bagaimana sifat dari setiap anjing, dan bagaimana cara melatih anjing. Anak-anak perlu untuk mengenal bagaimana anjing peliharaannya karena tidak semua anjing memiliki sifat yang baik sehingga pengenalan sifat sangat membantu menyelesaikan masalah dari audience.

### **Strategi Kreatif Pembelajaran**

Pembuatan rancangan promosi bagi buku interaktif pemeliharaan anjing bagi anak-anak usia 6-10 tahun adalah dengan mengangkat gaya desain yang simple dan lucu. Desain yang diangkat untuk konsep perancangan promosi buku interaktif pemeliharaan anjing sangat tepat dan sesuai dengan target market itu sendiri. Dengan demikian, dapat menanamkan imej produk pada masyarakat terutama bagi target pasar.

### **Tujuan Kreatif**

Buku interaktif ini dibuat untuk merangsang karakter dan tingkah laku anak, menjadi salah satu referensi orang tua tentang media cara mendidik karakter yang menarik dan mudah dimengerti bagi anak. Anak-anak akan meniru dan mencoba memahami isi buku ini, sehingga anak-anak akan mengalami pembentukan karakter dan secara tidak langsung saat membacanya. dengan didukung oleh ilustrasi yang menarik. Rancangan buku ini juga ditujukan untuk anak-anak yang memiliki usia 6-10 tahun,. Buku ini bersifat informatif dan juga menghibur dengan gambar ilustrasi yang menarik. Buku ini berisi pengenalan anjing, jenis-jenis anjing, perkembangan anak-anak saat merawat anjing, cara memberi makan dan minum.

### **Karakteristik Target Audience**

Target audience pada perancangan ini:

#### **a. Aspek Demografis**

Anak-Anak Umur 6-10 tahun dan pendamping (Jember, Jawa Timur), laki-laki dan perempuan tingkat pendidikan TK dan SD

#### **b. Aspek Geografis**

Secara geografis, sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah di wilayah Jember (perumahan suburban)

c. Aspek Psikologis

Secara psikologis, sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak yang selalu merasa antusias terhadap hal-hal yang baru di sekitarnya, serta memiliki rasa sosial dan tanggung jawab yang mulai berkembang, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sangat aktif.

d. Aspek Behavioural

Sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak yang suka dengan hal-hal baru dan gemar membaca, dan suka bermain

Insight

Anak-anak membutuhkan pengalaman seru dan menyenangkan pada saat membaca buku karena kebanyakan dari mereka suka beraktifitas.

#### 4. Hasil Perancangan

Hasil perancangan ini berupa Buku, pembatas buku, sticker, dan media promosi seperti poster dan juga Instagram

Buku panduan adalah media utama untuk para audience dan juga memiliki media lain seperti pembatas buku dan sticker

Pembatas buku menggunakan gaya desain yang unik akan menambah daya tarik dari buku interaktif ini.

Sticker menjadi sebagai media pendukung karena sebagai hadiah dari setiap pembelian buku ini, agar meningkatkan ketertarikan para anak untuk membeli buku ini.

Poster menjadi media untuk mempromosikan buku ini saat diterbitkan, agar banyak anak-anak tau tentang adanya buku ini di setiap took.



Gambar 1. Buku Interaktif



Gambar 2. Pembatas Buku



Gambar 3. Poster



Gambar 4. Sticker

### Gaya Visual

### Gaya Warna

Penggunaan warna yang dipilih adalah warna cokelat, memakai warna tersebut karena sangat cocok untuk ilustrasi tentang binatang,

### Gaya Ilustrasi

Buku interaktif ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang lucu, sederhana, dan berekspresi.

### Gaya Tipografi

Typeface yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini adalah Bright&Agrandir, merupakan typeface yang cocok untuk anak-anak, dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan dan mudah dibaca untuk anak usia 6-10 tahun.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan kelekatan yang terbangun antara anak-anak dengan hewan peliharaannya memiliki banyak manfaat yang berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa sebagian besar anak-anak di Kota Jember memiliki kelekatan pada hewan peliharaan yang berarti anak dan peliharaannya memiliki hubungan emosional yang cukup dengan hewan peliharaannya, dimana timbul perasaan saling tergantung satu sama lain, kecenderungan untuk menjaga satu sama lain dan juga saling memberikan perhatian.

### Saran

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

Anak-anak yang memiliki hewan peliharaan hendaknya membangun hubungan kelekatan yang

lebih berkualitas dengan hewan peliharaan yang dimiliki. Anak dapat meluangkan waktu untuk dapat berinteraksi dengan hewan peliharaanya dengan lebih intens, karena hewan peliharaan terbukti mampu memberikan manfaat bagi pemilik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hidup pemilik hewan peliharaan berada dpada kategori tinggi. Bagi para pemilik hewan dengan kualitas hidup yang tinggi untuk dapat mempertahankan kondisi kualitas hidup yang dimiliki, dan bagi pemilik hewan yang memiliki kualitas hidup pada kategori rendah untuk dapat melakukan upaya dalam meningkatkan kualitas hidup, salah satunya dengan membangun hubungan kelekatan dengan hewan peliharaanya.



## **Daftar Pustaka**

Allen, Christina.2011. *Journal of Personality and Social Budiana*, N.S.2006. *Dunia Anjing*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Alex S. *Panduan Lengkap Memelihara Anjing dan Kucing*. Yogyakarta: Pustaka BaruPress

Fika Yuliza. 2008. *Semua Tentang Anjing*. Yogyakarta: Media Pressindo

Joan Palmer (First Edition), Phil Maggitti (Revised), Richard Gebhardt (Consultant), 2011, *The Dog Selection Care Training Nutrition Health Breeding Showing*.

Majalah Flora dan Fauna, Maret 2008, Flora Serial: *Merawat Anjing Sehat Menawan*, PT Samindra Utama, Jakarta.

Tim Penulis *Anjing Kita*, 2008, *Cara Praktis Merawat Anjing*, Penebar Swadaya, Depok