

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Desain

Desain merupakan bentuk visual dari sebuah ide yang telah melalui tahapan pemikiran dan penggabungan elemen visual (Landa 2015). Desain ada dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari kita. Mulai dari *handphone*, *website*, bahkan makanan ringan memiliki desain yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya.

2.1.1. Elemen Dasar dalam Desain

2.1.1.1. Formal Elements

1. Garis

Menurut Landa (2015), garis merupakan kesatuan dari elemen dasar desain; titik. Garis dapat berupa lurus, berlekuk, atau bersiku. Dalam membuat buku interaktif, garis dapat berupa *line art* dari ilustrasi yang dipakai.

2. Bidang

Menurut Landa (2015), garis yang saling bersambung dan menutup pada kedua ujungnya akan membuat sebuah bentuk. Bidang ini berupa dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar namun tidak ada volumenya. Bidang ini akan menghasilkan sebuah *figure/ground* yaitu relasi antara sebuah bentuk dengan alasnya. Dalam buku ilustrasi, bidang-bidang ini dapat dibuat bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah volume yang mempunyai ruang.

3. Warna

Menurut Landa (2015), warna merupakan elemen kuat yang membentuk perbedaan antara setiap bentuk yang ada di lingkungan. Setiap benda di alam memiliki pigmen warna di dalamnya. Manusia menggunakan warna dasar dalam alam sebagai acuannya dalam memberikan warna secara artifisial kepada objek lain disekitarnya. Warna dalam buku dapat mempengaruhi suasana dan memberikan arti.

a. Istilah dalam Warna

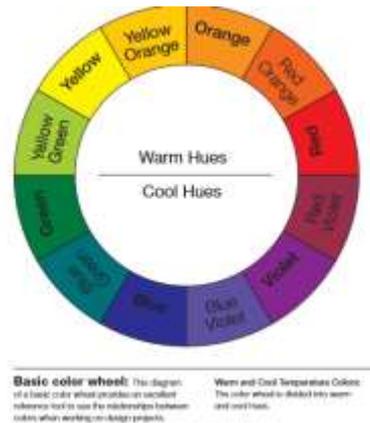
Hue merupakan nama dari warna; merah, kuning, hijau termasuk dalam *hue*. Kemudian *value* berbicara mengenai intensitas cahaya dalam warna ; terang atau gelap dan *saturation* adalah kecerahan warna, terang atau kusam.

b. Permasalahan Teknis

Dalam membuat sebuah buku yang menggunakan banyak warna, warna seperti metalik yang tidak dapat dikurangi saturasinya akan mempengaruhi warna-warna lainnya, selain itu warna metalik juga lama mengeringnya. Hal teknis seperti ini penting untuk diketahui agar hasil akhir sesuai dengan desain awal.

Banyak desainer, seniman, bahkan ilmuwan menggunakan teori *color wheel* (roda warna) sebagai bahan acuan penggabungan warna (Sherin, 2011). Diagram lingkaran ini menunjukkan relasi antar warna dasar, hingga warna campuran. Penggunaan teori *color wheel* juga

memudahkan pengaplikasian warna dalam kegiatan desain. Dalam buku *Design Elements: Color Fundamentals* oleh Sherin (2011), ia menjelaskan pengelompokan warna menggunakan teori *color wheel*:



Gambar 2.1. *Color Wheel*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

1. *Primary Color*

Warna primer merupakan warna dasar dari semua campuran warna yang terdiri hanya dari tiga warna; merah, biru, dan kuning.

2. *Secondary Color*

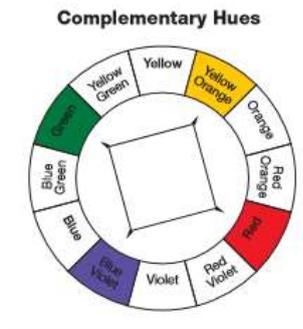
Warna sekunder merupakan campuran dari dua warna primer dengan perbandingan yang sama (50:50). Warna yang dapat dihasilkan adalah ungu, oren, dan hijau.

3. *Tertiary Color*

Warna tertier terletak di antara warna primer dan sekunder dalam color wheel. Warna ini merupakan warna sekunder, yang memiliki

kelebihan dalam warna primernya, seperti oren (sekunder) yang ditambahkan kuning (primer) menjadi oren kekuningan (tertier).

4. *Complementary*



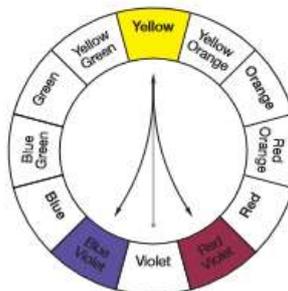
Gambar 2.2. *Complementary Hues*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

Warna komplementer merupakan warna yang terletak berseberangan dalam *color wheel*. Warna ini digunakan untuk menarik perhatian karena mereka memiliki hubungan yang bertolak belakang, sehingga menjadi kontras.

5. *Split Complimentary*

Split Complementary Hues

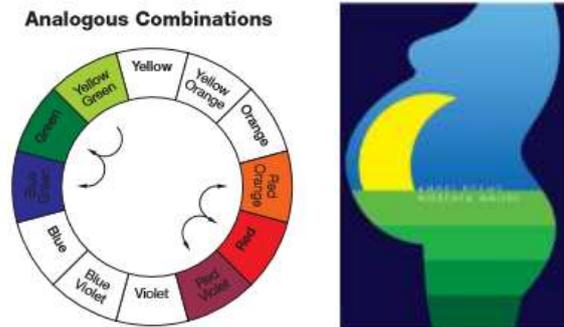


Gambar 2.3. *Split Complementary Hues*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

Warna *split komplementer* berbentuk segitiga sama kaki dalam color wheel. Warna ini menunjuk ke satu warna primer dan dua warna sekunder.

6. Analogous Combinations

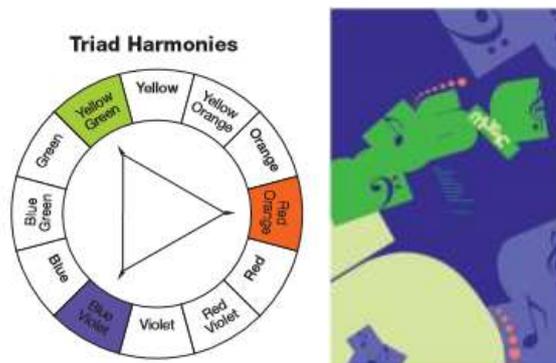


Gambar 2.4. *Analogous Combinations*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

Warna analogus merupakan tiga warna yang berdampingan dalam *color wheel*, seperti biru hijau, hijau, dan hijau kuning. Kombinasi dari ketiga warna ini menghasilkan warna yang harmonis karena memiliki kemiripan antar warna.

7. Triad Harmonies

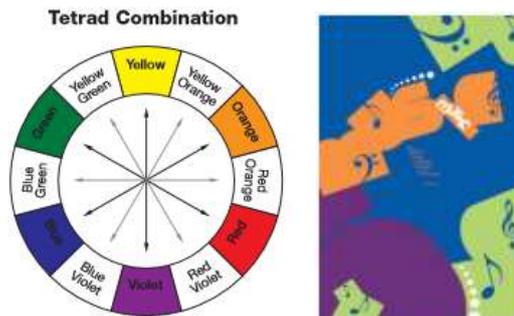


Gambar 2.5. *Triad Harmonies*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

Triad harmonies berbentuk segitiga sama sisi dalam *color wheel*. Ketiga warna ini terbentuk dari tiga warna primer yang berseberangan, tiga warna sekunder, atau tiga warna tertier.

8. *Tetrad Combination*



Gambar 2.6. *Tetrad Combinations*

(Sumber: Design Elements: Color Fundamentals, 2011)

Kombinasi warna tetrad merupakan gabungan dari 4 warna, yang diambil dari gabungan warna-warna komplementer, atau warna warna *split komplementer*.

4. Tekstur

Menurut Landa (2015), Dalam seni visual terdapat dua jenis tekstur; *tactile* dan visual. *Tactile* merupakan tekstur yang asli, secara langsung dapat dirasakan sedangkan visual merupakan buatan secara digital.

a. *Tactile*

Tekstur ini dapat dibuat dengan teknik-teknik percetakan seperti *emboss* dan *deboss* (memberikan kedalaman atau ketinggian), *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Keuntungan tekstur ini dalam

buku adalah memberikan kesan nyata dan pembaca dapat merasakannya.

b. Visual

Walaupun tekstur ini tidak dapat dirasakan, namun ilusi yang diberikan mendekati asli dan pembaca buku dapat membayangkannya (misalkan tekstur rambut pada kucing).

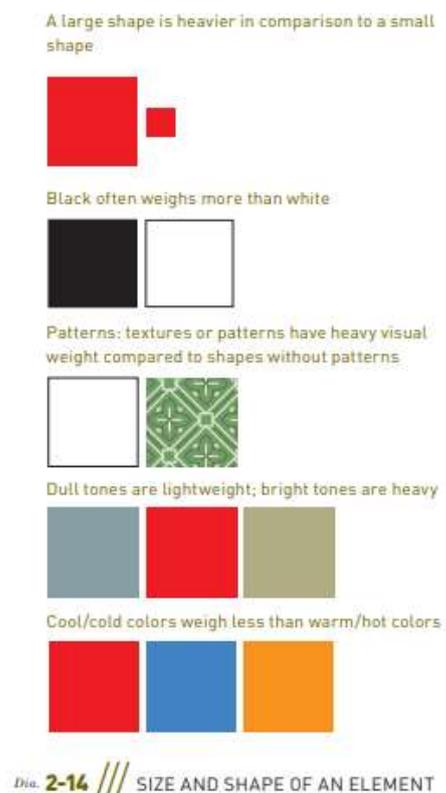
2.1.1.2. Prinsip Desain

1. Format

Menurut Landa (2015), format merupakan batasan bidang untuk pembuatan desain yang telah ditentukan. Format memiliki banyak variasi, ada format poster, iklan, website, buku, dan lain lain. Format dapat berupa *single page* seperti kartu atau *multiple page* seperti buku. Pada format buku, desain harus berupa keseluruhan dan saling berkesinambungan antar halamannya.

2. Keseimbangan

Keseimbangan desain dapat dipengaruhi banyak hal. Orientasi objek, warna, ukuran, tekstur, jarak antar benda, dll. Komposisi yang harmonis akan memberikan kesan harmonis pula kepada pembaca.



Gambar 2.7. Ukuran dan Bentuk sebuah elemen

(Sumber: Graphic Design Solution Fifth Edition, 2015)

3. Hirarki Visual

Hirarki Visual merupakan urutan fokus dari pembaca yang utama, kemudian berpindah ke fokus selanjutnya. Menentukan hierarki dapat dilakukan dengan cara *emphasis* atau penekanan, dengan elemen utama mendominasi sebagian besar dari format awal. Ada beberapa cara untuk memberikan penekanan dalam buku:

a. Isolasi

Mengisolasi sebuah objek akan membuat fokus berpindah ke objek tersebut. Namun objek tersebut tetap harus seimbang dengan objek lainnya dan terlihat sebagai suatu kesatuan.

b. Penempatan

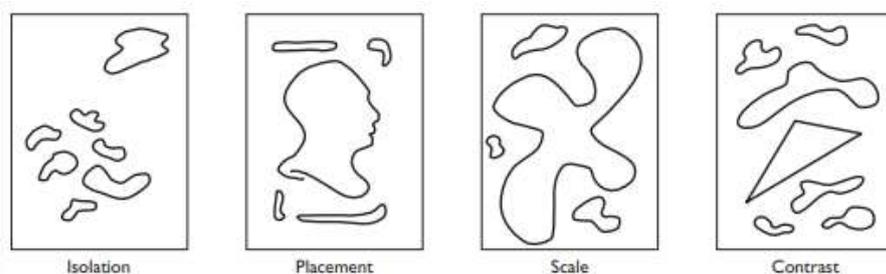
Penempatan elemen pada daerah tertentu dapat membuat fokus berpusat kepada daerah tersebut. Daerah yang menjadi fokus seperti latar, ujung kiri atas, atau tengah halaman dinilai efektif mendapatkan perhatian pembaca.

c. Skala

Ukuran dari objek memberikan *emphasis* dan membuat ilusi akan adanya kedalaman. Biasanya objek berukuran besar akan digunakan untuk menarik perhatian, namun objek kecil juga dapat menarik perhatian di antara objek-objek yang besar.

d. Kontras

Bentuk yang kontras antara satu sama lain akan menarik perhatian kepada bentuk yang paling berbeda; seperti segitiga di antara lingkaran.



Gambar 2.8. Hierarki Visual

(Sumber: Graphic Design Solution Fifth Edition, 2015)

4. Ritme

Ritme merupakan kesinambungan antara setiap elemen dalam desain. Adanya repetisi objek yang membentuk pola akan membentuk sebuah ritme.

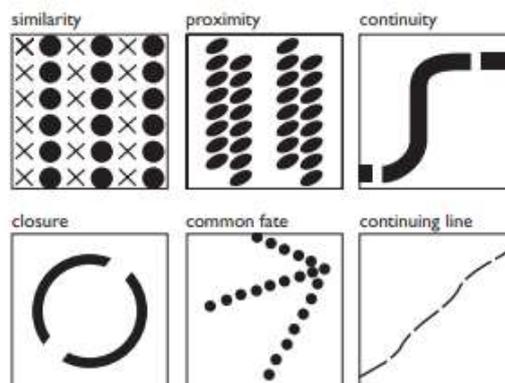
5. Kesatuan

Dalam sebuah buku interaktif yang berisi teks, gambar, dan interaksi, perlunya sebuah kesatuan agar elemen tersebut tidak saling bertabrakan.

Menurut Landa (2015), gestalt digunakan untuk memberikan *emphasis* bahwa bentuk tersebut merupakan sebuah bentuk kesatuan, dari lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warnanya.

6. *Laws of Perceptual Organization*

- a. *Similarity*: objek-objek serupa akan dilihat sebagai satu kelompok yang sama
- b. *Proximity*: objek yang berdekatan akan dilihat sebagai suatu kesatuan
- c. *Continuity*: objek yang muncul setelah objek yang terakhir dilihat sebagai lanjutan dari objek tersebut
- d. *Closure*: suatu objek yang berdiri sendiri dapat dipersepsikan sebagai suatu pola atau bentuk yang berhubungan
- e. *Common fate*: elemen yang bergerak ke arah yang sama merupakan satu kelompok
- f. *Continuing line*: jika ada garis yang terpotong potong, akan ditangkap bentuk garis secara keseluruhan, bukan potongan dari garis tersebut.



Gambar 2.9. *Laws of Perceptual Organization*

(Sumber: Graphic Design Solution Fifth Edition, 2015)

2.2. Buku

2.2.1. Komponen Desain dari Buku

Menurut Guan dan Bienert (2012), desain buku dibuat dengan mempertimbangkan sifat, isi, pembaca, dan faktor-faktor lain pada buku tersebut. Desain menjadi penting, tidak hanya sebagai identitas pada buku tersebut, tetapi juga memberikan efek estetika visual yang kuat kepada calon pembeli (hlm. 7). Dalam menyusun visual buku, terdapat 6 komponen utama yang perlu diperhatikan dalam desain buku :

2.2.1.1. Cover

Cover merupakan salah satu bagian yang paling utama dalam buku. Sebuah desain *cover* haruslah berisikan desain judul, nama pengarang dan penerbit serta dekorasi berupa gambar dan warna. Halaman *cover* harus dapat mencerminkan isi dari buku dan mempengaruhi pikiran pembaca mengenai isi yang ingin disampaikan oleh buku tersebut.

Warna dari *cover* dipengaruhi oleh target audiens dari konten buku. Warna cerah selalu digunakan dalam buku untuk anak-anak untuk memberikan kesan bahagia dan energetik.

2.2.1.2. Spine

Spine atau punggung buku merupakan hal paling penting setelah *cover* buku. Biasanya, buku pada toko buku diletakkan di rak dan menghadap ke samping untuk menghemat tempat, oleh sebab itu, punggung buku dibuat dengan desain yang unik dan warna yang menarik agar dapat menonjol di antara

buku lainnya. Namun, desain punggung buku tetap harus memperhatikan komposisi desain buku secara keseluruhan agar desain tetap harmonis.

2.2.1.3. Fly Page

Fly page adalah halaman yang menyambungkan bagian cover dengan isi buku. Halaman ini dapat dikosongkan, atau diisi dengan judul, kata-kata terima kasih, halaman *copyright*, dan lain-lain. Penambahan *fly page* pada buku sangat penting untuk menambah kualitas dari buku tersebut. *Fly page* dapat didekor dengan ilustrasi yang sesuai dengan tema buku, dibuat menggunakan kertas dengan bahan yang berbeda, atau bahkan diberi wewangian agar lebih menarik pembacanya.

2.2.1.4. Contents

Penggunaan *font* dan warna dalam konten (baik warna teks maupun warna halaman) harus dibuat menarik namun tidak terlalu bervariasi agar tidak membuat pembaca jenuh melihat isi dari buku. Dalam buku anak-anak yang menggunakan banyak warna, urutan komposisi warna-warna tersebut juga perlu diperhatikan agar warna tidak bertabrakan satu sama lain.

2.2.1.5. Layout

Bagian layout merupakan bagian format desain dari halaman pada buku. Layout harus dibuat secara simple, namun tetap menarik dan selaras antara tiap halaman dalam buku. Pada buku yang berisikan banyak gambar, gambar akan sangat mempengaruhi desain *layout*, selain itu kualitas gambar juga akan sangat berdampak kepada pembaca.

2.2.1.6. Copyright Page

Halaman ini berisikan judul buku, nama pengarang dan editor, keterangan dari penerbit buku (nama dan alamat), nomor seri buku, tanggal publikasi, dan beberapa kata lainnya. Biasanya format pada halaman *copyright* setiap buku hampir sama, namun halaman ini dapat didesain dengan mengulik layout dan penambahan elemen dekoratif.

2.2.2. Design Methods

Selain dari komponen desain dalam buku, terdapat berbagai metode desain yang perlu diterapkan agar dapat meningkatkan desain keseluruhan dari buku: *Gridding*, *The Selection of Fonts*, *The Composition of colours* dan *the arrangement of images* (Guan & Bienert, 2012).

2.2.2.1. Gridding

Penggunaan *grid* tidak hanya menyambungkan gambar dengan tulisan, namun juga menegaskan elemen-elemen desain dalam sebuah buku. Dikutip dari Guan & Bienert (2012), “*Grid* adalah rangka dari desain layout yang dapat membawakan kesan teratur dan terstruktur dalam desain” (hal 12).

Berdasarkan buku *Making and Breaking the Grid* oleh Timothy Samara (2005), terdapat 5 jenis grid dasar:

1. *Manuscript Grid*



Gambar 2.10. *Manuscript Grid*

(Sumber: Making and Breaking the Grid, 2005)

Manuscript grid merupakan *grid* yang paling simple secara struktur karena hanya terdiri dari satu blok besar dalam setiap halamannya. Penggunaan *manuscript grid* diterapkan pada buku yang memiliki banyak tulisan. Namun, *margin* didalam satu blok dapat diterapkan (pada contoh gambar, *margin* diterapkan secara horizontal) apabila ingin menambahkan gambar, catatan kecil, atau fitur lain yang jarang muncul sehingga tidak membutuhkan penggunaan kolom baru dalam setiap halamannya.

2. *Column Grid*

Column grid menggunakan banyak kolom dalam satu halamannya. Penggunaan kolom ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, misalkan beberapa kolom digunakan untuk teks yang bersambung, kemudian pada kolom selanjutnya dimasukkan gambar atau keterangan tambahan.

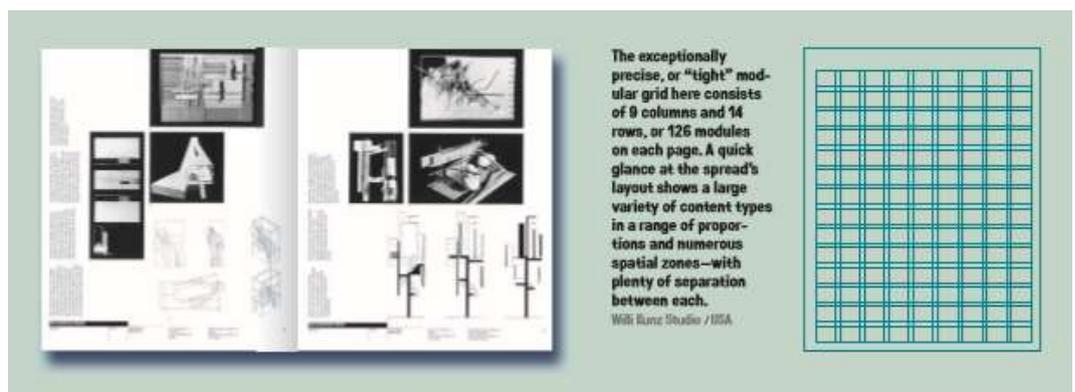


Gambar 2.11. 4 *Column Grid*

(Sumber: Making and Breaking the Grid, 2005)

3. *Modular Grid*

Modular grid membagi halaman menjadi berbagai baris dan kolom, sehingga terlihat seperti kotak-kotak yang disebut dengan modules. *Grid* ini digunakan untuk halaman yang sangat kompleks, memiliki banyak informasi dan bagian-bagian khusus, sehingga membutuhkan tempat desain yang lebih fleksibel untuk meletakkannya.



Gambar 2.12. *Modular Grid*

(Sumber: Making and Breaking the Grid, 2005)

4. *Hierarchic Grid*

Hierarchic grid, sesuai dengan namanya, pada umumnya digunakan untuk peletakkan teks dan gambar yang tidak cocok diterapkan dalam jenis *grid* lainnya, sehingga peletakkan teks dan gambar dibuat berdasarkan hierarki (urutan berdasarkan kepentingan) yang ingin disampaikan kepada pembaca.



Gambar 2.13. Pemakaian *Hierarchic Grid*

(Sumber: Making and Breaking the Grid, 2005)

Pada contoh terlihat hierarki yang ingin disampaikan oleh desainer. Pembaca akan berfokus kepada gambar, kemudian mengarah ke info yang disampaikan di bawahnya.

5. *Compound Grid*

Compound grid adalah penggunaan *grid* yang bercampur, misalkan dalam sebuah spread, terdapat dua jenis *grid* yang berbeda. Hal ini dilakukan desainer untuk mencapai hasil yang mereka inginkan.



Gambar 2.14. Pemakaian *Hierarchic Grid*

(Sumber: Making and Breaking the Grid, 2005)

Contoh di atas dapat dibayangkan menggunakan *modular grid*, namun, dalam buku yang sama, terdapat dua jenis *modular grid* sehingga ia termasuk contoh penggunaan *compound grid*. Perbedaannya tidak terlalu mencolok, hanya terletak pada jarak antar *module*. Hasil dari penerapan dua jenis *module grid* tersebut bisa sangat berbeda jika dibandingkan dengan hanya menggunakan satu jenis saja.

2.2.2.2. The Combination of Colours

Menurut Hladikova (2015), pemilihan warna pada umumnya dilakukan secara intuitif oleh kebanyakan ilustrator (hal 29). Penggunaan warna pada gambar berfungsi untuk menyampaikan sebuah emosi, misalkan orang yang sedih dikatakan merasa ‘biru’ (*feeling blue*), atau orang yang cemburu diwarnakan dengan ‘hijau’ (*green with envy*) (Matulka, 2008). Warna juga berfungsi untuk menggambarkan waktu (pagi atau siang), musim, dan area

yang perlu difokuskan dalam sebuah ilustrasi. Dalam buku *Design Elements: Color Fundamentals* oleh Sherin (2011), ia mengkategorikan penggunaan warna untuk pemberian mood:

1. *Light Colors*

Warna cerah merupakan warna yang berbasis pada warna pucat, hingga hampir transparan. Kontras antar warna sangat sedikit dalam sebuah komposisi. Penggunaan warna cerah bagus untuk dijadikan sebagai aksen, atau pada background.



▲ Light colors can be particularly effective for a simple pared-down look when they are set against black, such as what was done on this book cover. Design: Shual Studio, Ramat-gan, Israel

Gambar 2.14. Warna Cerah pada Buku

(Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*, 2011)

2. *Dark Colors*

Warna gelap mengandung hitam. Warna ini digunakan untuk memberikan efek dramatis dan *mood*, atau memberikan keseimbangan pada warna yang cerah atau terang.

3. *Bright Colors*

Warna cerah dibuat menggunakan pigmen yang pure, tanpa menambahkan unsur hitam atau putih. Warna cerah digunakan untuk menarik perhatian, namun terlalu banyak menggunakan warna cerah dalam satu komposisi dapat mengurangi kemampuan pembaca untuk membaca dan mengerti informasi yang disampaikan.

4. *Pale Colors*

Warna pucat atau yang disebut juga dengan warna pastel, 65% berisikan putih. Warna ini seringkali di asosiasikan dengan kelahiran baru, pernikahan, dan menimbulkan perasaan feminim atau kekanak-kanakan.



Gambar 2.14. Warna Pucat pada Buku

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/73187467/THE-HAPPY-PRINCE>)

5. *Hot Colors*

Warna panas merupakan warna yang memiliki banyak warna merah di dalamnya. Penggunaan kata “panas” biasanya menunjukkan kombinasi warna yang hangat dan terang. Warna panas digunakan untuk memberikan sebuah *statement*, atau “menghidupkan” suatu komposisi.

6. *Cold Colors*

Warna dingin pada umumnya menggunakan dasar warna biru. Warna ini baik digunakan untuk menyoroti secara halus sebuah pesan, atau mengkomunikasikan kepercayaan dan rasa konservatif.



Gambar 2.14. Warna Dingin pada Buku

(Sumber <https://www.behance.net/gallery/75188729/Siddhartha-Book-Cover-Illustration>)

7. *Neutrals*

Warna netral merupakan warna yang sebagian besar terkomposisi dari warna coklat atau abu-abu. Penggunaan warna netral apabila digunakan dengan baik dapat menekankan dan membantu pembaca untuk me-navigasi konten tanpa halangan.

Warna ini cocok untuk proyek yang ditujukan untuk memberikan perasaan tenang dan nyaman. Biasanya diaplikasikan pada bagian luar produk untuk memfokuskan isi dibandingkan dengan tampilan luarnya.

2.2.2.3. *The Selection of Fonts*

Tipografi memiliki peranan penting dalam desain buku, dimana tipografi harus memiliki karakteristik dan *syle* yang berbeda dan istimewa (Guan & Bienert, 2012). Pengaplikasian tipografi yang baik dapat dilihat dari pemilihan typeface: desain dari sebuah set berisikan huruf, angka, dan tanda baca, yang sesuai dengan karakteristik masing-masing buku.

Dalam buku *The Graphic Design Reference Specification* oleh Sherin dkk (2013), peng-kategorian *typeface* paling utama dilakukan berdasarkan legibilitas teks tersebut, dan jenis huruf:

1. Serif dan Sans Serif

Salah satu peng-kategorian *typeface* adalah perbedaan huruf yang dibedakan menjadi serif dan sans serif. Penggunaan huruf ber-serif dimulai sejak jaman kerajaan Romawi. Huruf ini memiliki garis tambahan pada akhir setiap hurufnya yang disebut ‘serif’, sedangkan huruf sans serif tidak memiliki garis tambahan tersebut. Huruf sans serif muncul pada era Revolusi Industri untuk menunjukkan karakteristik *modern aesthetic*.



A knowledge of letterform anatomy is essential to understanding how typefaces differ and distinguishing one typeface from another.

Gambar 2.14. Tipografi

(Sumber: *The Graphic Design Reference Specific*, 2013)

2. *Legibility*

Kategori huruf berdasarkan legibilitas terbagi menjadi dua: *Text typeface*, dan *Display typeface*. Kedua jenis ini dapat berisikan huruf serif, maupun sans serif.

a. *Text typeface*

Text typeface merupakan jenis tipografi yang paling terbaca sehingga banyak digunakan pada halaman yang memiliki banyak teks. *Typeface* Times, Arial, dan Garamon merupakan salah satu *typeface* yang paling sering digunakan pada bacaan panjang seperti koran karena mudah dibaca.

The image displays three text typefaces stacked vertically. The top one is 'Times' in a classic serif font. The middle one is 'Arial' in a clean, modern sans-serif font. The bottom one is 'Garamond' in a traditional serif font with a slightly different character set than Times.

Gambar 2.14. *Text Typeface*

(Sumber: *The Graphic Design Reference Specific*, 2013)

b. *Display typeface*

Tipografi dalam kategori *display* bersifat lebih dekoratif dan tidak sangat mudah dibaca. Penggunaan huruf ini dilakukan untuk menarik perhatian, membuat atau menyampaikan kesan dan mood tertentu. Pada umumnya digunakan sebagai judul atau dalam frasa.

Display typeface dibagi menjadi dua sub-kategori: *script* yaitu tipografi yang menyerupai tulisan tangan atau kaligrafi, dan *typeface* selain itu dikategorikan sebagai *decorative*.



Gambar 2.14. *Display Typeface*

(Sumber: *The Graphic Design Reference Specific*, 2013)

2. *Measuring Type*

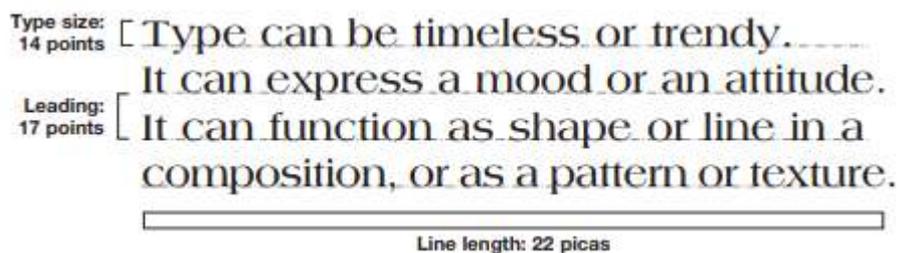
Penghitungan ukuran tipografi (tinggi huruf, dan jarak vertikal antara garis pada huruf) menggunakan satuan *points*. Dalam satu milimeter, terdapat 28.453 point. Dalam buku, pada umumnya menggunakan tipografi minimal 10 *points* agar huruf terbaca dengan jelas.



Gambar 2.14. *Ukuran Typeface*

(Sumber: *The Graphic Design Reference Specific*, 2013)

Banyaknya ruang antar garis bawah pada huruf disebut dengan *leading*. Pada umumnya *leading* lebih besar 1-2 *points* dari ukuran *points typeface* untuk memberi ruangan huruf kapital atau huruf yang memiliki panjang bawah/atas berlebih. Jarak antar huruf dalam sebuah kata-kata disebut *tracking* atau *kerning*.



LETTER
LETTER

Gambar 2.14. *Leading* dan *Tracking*

(Sumber: *The Graphic Design Reference Specific*, 2013)

2.2.2.4. *The Arrangement of Images*

Penggunaan layout kosong pada buku seringkali digunakan oleh desainer untuk memberikan efek transparansi, keterbukaan, cerah, dan *cleanness* pada halaman (Guan & Bienert, 2012). Hal ini seringkali digunakan pada buku yang memiliki banyak tulisan kemudian diselingi oleh gambar agar pembaca tidak bosan, atau pada halaman yang memiliki banyak gambar seperti pada buku ilustrasi.

2.3. Buku untuk Anak

Penggunaan buku sebagai media pembelajaran masih digunakan di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Menurut Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), pada tahun 2014 terdapat 62,656 juta buku yang dibeli dan 22,64% merupakan buku anak (14,185 juta). Buku yang dibeli merupakan buku cetak, walaupun penggunaan *e-book* banyak digunakan, namun penjualan *e-book* hanya 2% dari penjualan buku (IKAPI, 2015). Hal ini menunjukkan tingginya minat terhadap buku anak, baik oleh orang tua maupun anaknya sendiri.

Buku anak memiliki berbagai jenis: buku berilustrasi, *graphic novels*, *chapter books* (buku ber-seri), buku non-fiksi, novel, dll (Buccieri & Economy, 2011). Pada umumnya, pemilihan buku didasarkan kepada umur anak dan tingkat membaca anak.

2.3.1. Buku Ilustrasi (*Picture Books*)

Menurut buku *You Can Write Children's Book* oleh Dils (2009), kategori buku untuk anak yang paling sering diingat adalah buku berilustrasi. Banyak pengertian dari buku ilustrasi, salah satunya adalah menurut Matulka (2008): "Buku bergambar adalah dimana gambar dan tulisan bekerja sama untuk menceritakan sebuah cerita" (hal 4). Dalam bukunya, Matulka menjelaskan sejarah singkat mengenai buku ilustrasi anak, buku untuk anak-anak awalnya berupa buku mengenai agama, pengetahuan, dan alfabet yang dibuat semata untuk memberikan informasi dan bukan untuk menghibur anak (abad ke-19). Bahkan penggunaan gambar sangatlah minim, hingga akhir dari abad 20, buku ilustrasi mulai menjadi buku yang kita

ketahui sekarang; berilustrasi, berwarna-warni, dan telah mengeksplor genre lain seperti fantasi.

2.3.1.1. Kategori Buku Ilustrasi

Menurut Dils (2009), buku berilustrasi dibagi menjadi tiga kategori, kategori ini dapat saling berhubungan dalam sebuah buku:

- *Storybooks*

Storybooks atau buku cerita merupakan buku fiksi yang pada umumnya menceritakan cerita rakyat, atau dongeng. Biasanya terdapat alur cerita dalam buku, dimulai dari pengenalan karakter yang memiliki tujuan, kemudian terjadinya konflik, dan berujung kepada penyelesaian konflik dan akhir buku (hal 21).

- *Concept Books*

Concept book merupakan buku yang memberikan konsep edukasi seperti berhitung, atau memberikan sugesti terkait kehidupan sehari-hari anak seperti pindahan rumah, atau masuk ke sekolah (hal 22).

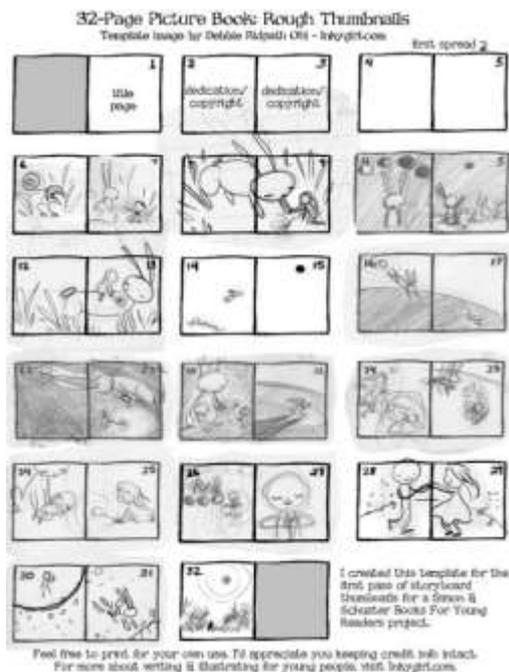
- *Novelty Books*

Novelty books dapat berisi cerita fiksi maupun non-fiksi. Buku ini menggunakan teknik tertentu untuk melengkapi cerita dari buku seperti, penggunaan teknik pop-up, suara, tekstur, atau bahkan aroma (hal 22).

Pada umumnya, istilah “*paper engineer*” digunakan untuk mendeskripsikan orang yang membuat mekanisme dari *pop-up* atau *novelty books* (Salisbury, 2004).

2.3.1.2. Format Buku Ilustrasi

Dalam pembuatan buku anak, format halaman merupakan hal yang harus diperhatikan. Hampir semua buku ilustrasi anak berjumlah 24 atau 32 halaman; halaman dari semua buku merupakan kelipatan 8 (Dils, 2009). Halaman tersebut termasuk halaman yang disebut dengan “*front matter*” oleh penerbit buku, yaitu: halaman judul, *copyright*, halaman dedikasi, dan tambahan halaman informasi lain seperti biografi penulis atau notes (hal 17).



Gambar 2.15. Format 32 halaman buku

(Sumber: <https://taralazar.com/>)

Bagian *front matter* pada buku ilustrasi dijelaskan oleh Matulka (2008) dalam bukunya yang berjudul *A Picture Book Primer*, terdapat 6 bagian dalam *front matter*:

- *Endpapers*

Bagian ini merupakan bagian dekoratif dari buku dan menempel ke dalam cover buku. *Endpapers* biasanya berisikan warna atau motif yang selaras dengan cerita di dalam buku.

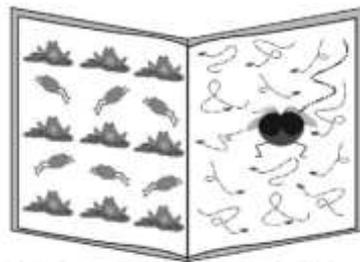


Figure 2.8. On the left endpaper, the toad is alone. The fly is alone on the right endpaper. This was a deliberate design decision to indicate that the toad and fly have not met.

Gambar 2.16. *Endpapers*

(Sumber: A Picture Book Primer, 2008)

- *Half-title Page*

Half-title page berbeda dengan halaman *title page* (judul). Halaman ini dulu digunakan sebagai pengganti *cover*. Namun, hingga sekarang penggunaan *half-cover* masih digunakan oleh beberapa buku. Hal yang membedakan dengan halaman judul adalah tidak adanya keterangan lain seperti nama penulis.

- *Title Page* (Judul)

Halaman judul mengawali buku yang termasuk judul, sub-judul, nama penulis, ilustrator, dan penerbit. Apabila merupakan terjemahan dari bahasa lain, maka nama penerjemah juga akan dituliskan.

- *Copyright Page*

Halaman *copyright* biasanya diletakkan dibelakang halaman judul. Halaman ini termasuk ISBN, deksripsi singkat dari buku, tanggal

copyright, dan nama penerbit &/illustrator. Halaman ini dapat didekorasi sesuai keinginan.

- *Dedication/ Acknowledgements*

Pada halaman ini, penulis mencantumkan nama-nama orang yang telah membantunya dalam menyelesaikan buku. Halaman ini bisa digabung dengan halaman *copyright*.

- *Author's or Artist's Notes*

Penulis atau pembuat ilustrasi dapat menambahkan keterangan mengenai buku yang dibuat, atau jika ada fitur khusus dalam buku yang membutuhkan keterangan.



Figure 2.11. Sometimes the dedication, author's notes, and copyright are together on one page. The first example is a copyright page in the front of the book. The second is a copyright page in the back matter.

Gambar 2.17. *Author/Artist's Notes*

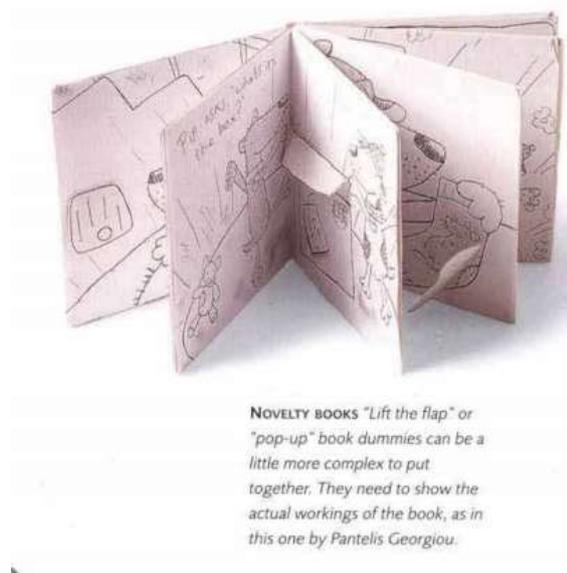
(Sumber: A Picture Book Primer, 2008)

- *Foreword*

Foreword biasanya ditulis oleh orang yang dikenal merupakan ahli dalam topik buku yang dibuat. Biasanya orang ini mendapatkan kredit/tempat khusus pada halaman judul, cover depan atau belakang.

Dengan halaman *front-matter* yang cukup banyak, pembuatan *dummy* menjadi hal yang penting dilakukan agar penulis

dapat merencanakan tatanan bukunya dengan baik. Pembuatan *dummy* termasuk pembuatan *storyboard*, dimana penulis dapat melihat setiap halaman buku yang dibuat dan informasi yang ingin disampaikan pada halaman tersebut. Dalam pembuatan buku pop-up, *dummy* dapat membantu penulis atau *paper engineer* mencoba dan merasakan secara langsung bagian pop-up pada buku (Salisbury 2004).



Gambar 2.18. *Dummy Novelty Books*

(Sumber : *Childrens Picturebooks The Art of Visual Storytelling*, 2004)

2.3.1.4. Layout Buku Ilustrasi

Matulka (2008) menjelaskan dua jenis *layout* yang biasa digunakan dalam buku ilustrasi:

a) Double-Page Spread

Seperti namanya, *double-page spread* menggunakan dua halaman (atau satu spread) untuk ilustrasinya. *Layout* ini berguna untuk meletakkan gambar

yang besar seperti pemandangan yang memiliki banyak karakter (hal 45). Tulisan dapat diletakkan di salah satu halaman, atau di satu bagian saja. Hal ini juga dapat digunakan untuk memberikan jeda yang dramatis saat membaca (contoh pada gambar).

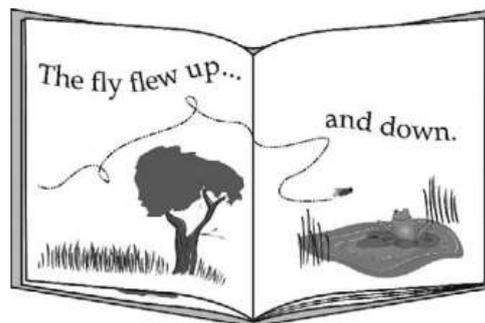


Figure 2.16. In a double-page spread the illustration spans both pages of an open book. Text may or may not be present on both pages.

Gambar 2.19. *Double Page Spread*

(Sumber: A Picture Book Primer, 2008)

b) Single-Page Illustration

Ilustrasi hanya diletakkan pada satu sisi saja, seringkali teks diletakkan di sisi lainnya. *Layout* jenis ini biasanya digunakan dalam buku cerita yang memiliki banyak tulisan seperti buku cerita rakyat atau dongeng. Bagian teks dapat dihias menggunakan *border* atau elemen dekoratif lainnya yang dapat menyeimbangkan halaman teks dengan gambar (hal 46).

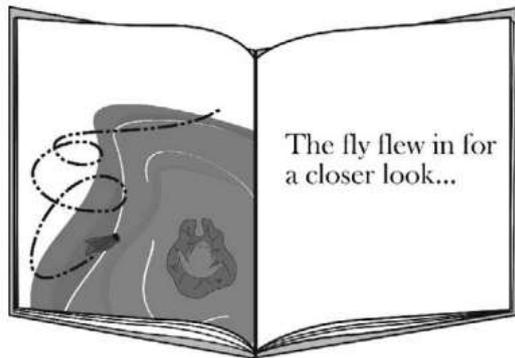


Figure 2.17. The emphasis is placed on the illustration because the text is isolated on the right-hand side of the book.

Gambar 2.20. *Single-page Illustration*

(Sumber: A Picture Book Primer, 2008)

2.3.1.5. Ilustrasi non Fiksi

Ilustrasi non-fiksi (menyerupai asli) tidak hanya berfungsi untuk menggantikan fotografi dengan gambar namun pembuatan ilustrasi non-fiksi bertujuan untuk menyampaikan informasi yang aktual sekaligus memberikan kesan estetik dan membutuhkan ketrampilan secara teknis dan *problem-solving* (Salibusry, 2004). Apabila ilustrasi yang dibuat untuk mengajarkan pembaca dapat menimbulkan rasa penasaran dan ketertarikan, maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

Ilustrasi non-fiksi banyak digunakan dalam buku sejarah, *puzzle* dan *game books*, buku-buku ketrampilan (membaca, berhitung, dan kamus), buku-buku “cara kerja benda”, dll. Walaupun di era moderen ini kita sudah bisa mendapatkan pengalaman secara virtual; melalui TV, film, atau teknologi Virtual Reality (VR), namun gambar tidak bergerak tetap dapat menarik perhatian anak dan menggugah imajinasi anak (hal 109).



Gambar 2.21. Buku Sejarah Anak

(Sumber : *Childrens Picturebooks The Art of Visual Storytelling*, 2004)

2.3.2. Psikologi Perkembangan Anak

Dalam buku *Child Psychology* oleh Santrock (2009), terdapat beberapa teori mengenai perkembangan kognitif anak, salah satunya dari Piaget. Piaget membagi masa kanak-kanak menjadi 4 bagian. Pada umur 7-11 tahun, ia menyebutnya tahapan konkret-operasional, dimana anak sudah dapat mengoperasikan suatu benda dan mulai berpikir secara logika.

Berikut merupakan beberapa cara mengenai pengaplikasian teori Piaget dalam kegiatan pembelajaran anak (hal 182):

1. *Constructivist approach*. Piaget menekankan bahwa anak belajar lebih baik apabila mereka aktif dan mencari solusi sendiri dibandingkan metode pengajaran yang menganggap anak sebagai penonton pasif.

2. *Facilitate rather than direct learning*. Pembelajaran akan menjadi efektif apabila anak dapat belajar melalui apa yang mereka lihat dan mereka lakukan. Pembelajaran ini makan mengasah pola pikir masing-masing anak

2.3.3. Buku Cerita Interaktif

Menurut Bluemel & Taylor (2012), *pop-up book* yang sering disebut juga *movable*, atau *interactive book* adalah buku yang menawarkan potensi untuk adanya pergerakan atau interaksi melalui mekanisme kertas seperti *folds*, *scrolls*, *slides*, *tabs*, atau *wheels*. Buku bertipe *pop-up* dan yang dapat digerakan merupakan cara pengarang buku untuk memberikan pengalaman tiga dimensi dari bukunya.

Pop-up book memiliki banyak manfaat. Van Dyk & Hewitt (2010) dalam buku mereka yang berjudul *Paper Mechanism* menuliskan, pembuatan buku interaktif dengan media *pop-up* atau bergerak ini menjadikan pembelajaran lebih efektif dan mudah diingat (hlm. 7). Bluemel & Taylor juga menuliskan beberapa manfaat buku *pop-up*: buku *pop-up* dapat merangsang ketertarikan anak terhadap suatu topik, yang kemudian memotivasi mereka untuk membaca; mengembangkan kesenangan dalam buku; dan membuat anak lebih tertarik mengembangkan kemampuan menulis mereka.

Pop-up dapat dibuat dengan metode melipat dan menggunting, biasanya bagian *pop-up* juga memiliki mekanisme yang disembunyikan di belakang halaman buku yang membuat *pop up* dapat bergerak. Berdasarkan buku Van Dyk & Hewitt, terdapat empat kategori utama dalam konstruksi *pop-up* pada buku:

2.3.3.1. Movable

Tipe *pop-up* ini menempel dalam buku, namun dapat digerakan secara membuka, atau kesamping.

1. *Wheel or Volvelle*

Pada *pivot* utama, ditempelkan gambar dalam kertas yang berbentuk lingkaran atau roda sehingga gambar tersebut bisa diputar sesuai dengan pivot. Kertas dibuat bertumpuk dan kertas bawah dan atas dapat disejajarkan untuk memperlihatkan informasi atau gambar.



Gambar 2.22. Wheel pada Pop-up

(*Pop-up Tour de France*, 2015)

2. *Flap Books or lift the flap*

Flap merupakan salah satu bentuk yang paling sering ditemukan dan paling mudah untuk dibuat. Ilustrasi pada bagian kertas atas ditaruh sedemikian rupa sehingga sisinya yang dapat dibuka akan menampilkan gambar pada kertas dibawahnya.

3. *Pull tabs*

Pull tab merupakan bagian (kertas, benang, atau pita) yang dapat ditarik sehingga membentuk gambar baru, misalkan dari bunga kuncup menjadi bunga mekar.

2.3.3.2. Pop-ups

Pop-ups merupakan objek tiga dimensional yang akan terbentuk saat halaman tersebut membuka, terdapat empat teknik konstruksi dalam membuat pop-ups :

1. *Stage set*

Saat buku dibuka 90 derajat, buku akan menampilkan panggung. Biasanya merupakan interior dari sebuah ruangan atau lingkungan sekitar.



Gambar 2.23. Stage Set pada Pop-up
(<http://www.theguardian.com/culture/ng-interactive/2015/dec/04/culture-christmas-gift-guide-2015>)

2. *V-fold*

V-fold adalah bentuk yang biasanya paling sering orang tahu mengenai *pop-ups*. Tipe ini merupakan *pop-ups* yang akan naik dan membentuk dari tengah halaman buku ketika buku membuka, dan akan jatuh ketika buku menutup.

3. *Box and cylinder*

Kotak ataupun tabung yang terbentuk dari bagian tengah buku saat buku dibuka.



Gambar 2.24. *Box* pada *Pop-up*

(Sumber : *The Happy Little Yellow Box : A Pop-Up Book*, 2014)

4. *Floating Layers or Platforms*

Dari atas, ilustrasi terlihat timbul kedepan, hal ini disebabkan karena adanya sanggahan dari sisi kanan dan kiri yang mengangkat ilustrasi sehingga timbul ke atas.

2.3.3.3. *Folding Mechanism*

Teknik melipat digunakan pada halaman dalam buku, sehingga saat dibuka, lipatan dapat ditarik memanjang seperti akordion, atau membentuk kipas dan lingkaran. Ada 3 variasi folding mechanism dalam pop-up books:

1. *Leporello*

Teknik ini merupakan teknik melipat kertas seperti akordion. kertas yang dibuka akan memanjang membentuk zigzag.

2. *Carousels*

Buku dibuka sehingga *cover* depan bersentuhan dengan *cover* belakang dan diikat dengan pita, membentuk area 180 derajat yang menampilkan cerita, atau tampilan ruangan.

3. *Tunnel Book or Peep-shows*

Potongan-potongan kertas yang disusun bertingkat sehingga memberikan ilusi kedalaman saat melihat ke dalam terowongan.



Gambar 2.25. *Tunnel* pada *Pop-up*

(Sumber : John Hopkin University, 2006)

2.2.4.4. **Multiple Constructions**

Konstruksi ini merupakan gabungan dari beberapa teknik pop-ups, selain itu material yang digunakan juga tidak hanya kertas, melainkan dapat berupa plastik, kabel/kawat, cermin, dan potongan kayu.

2.4 Hewan Peliharaan untuk Anak

2.4.1. Anak dengan Hewan

Hewan dikatakan memiliki banyak manfaat positif dalam perkembangan anak. Dalam jurnal riset mengenai manfaat hewan peliharaan terhadap anak (Purewal. dkk, 2017), hasil yang ditunjukkan adalah memiliki hewan dapat berdampak positif bagi anak. Beberapa dampak yang dihasilkan:

1. Emotional Health (Kesehatan Mental)

Memiliki peliharaan saat kecil dapat membuat anak dekat dan terikat dengan peliharaannya. Hal ini menjadi faktor yang penting sebagai pencegahan dari gejala depresi dan mengurangi perasaan kesepian pada anak. Saat mengalami stress, berinteraksi dengan hewan juga akan lebih mengurangi stress dibandingkan interaksi dengan manusia lain atau mainan hewan.

2. Behavioural Outcomes (Perilaku)

Memiliki hewan dan tanggung jawab dari merawat hewan dapat meningkatkan perilaku positif seperti tanggung jawab dan kemandirian pada anak.

3. Cognitive Outcomes (Kemampuan Memahami)

Kepemilikan hewan, keterikatan, dan panduan memelihara hewan dari orang tua dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti melihat dengan perspektif lain, dan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini didapatkan dari interaksi yang anak lakukan dengan peliharaannya; bermain secara fisik, imajinasi (*role-play*), dan permainan lainnya. Hal ini juga dapat meningkatkan *social-cognition* (pemahaman akan lingkungan sosial), dimana anak telah melatih memecahkan masalah dan kreatifitas mereka,

4. *Educational Outcomes* (Pendidikan)

Bagi anak, hewan dapat memotivasi mereka untuk belajar dan berkembang. Hal ini dikarenakan anak tertarik untuk belajar hal-hal yang menyenangkan untuk mereka. Riset menunjukkan bahwa anak yang memiliki hewan lebih banyak mengetahui mengenai pengetahuan biologis dibandingkan dengan yang tidak memiliki hewan, seperti pengetahuan mengenai struktur internal dan anatomi pada hewan.

5. *Social Development* (Lingkungan Sosial)

Memiliki peliharaan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak-anak seperti kompetensi sosial, interaksi dan komunikasi sosial, jaringan sosial, empati, dan sikap saat bermain. Namun, belum dilakukan penelitian yang memasukkan faktor anak yang berkomunikasi (berteman/di bully) melalui sosial media

2.4.2. Pertanyaan sebelum membeli hewan

Menurut Warren (2015) pada bukunya yang berjudul *Small Animal Care and Managements*, terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab sebelum membeli hewan. Pertanyaan ini sebaiknya dijawab orang tua bersama dengan anaknya untuk menentukan apakah mereka siap memiliki hewan dan hewan seperti apa yang cocok dengan mereka:

1. Tempat Membeli Hewan

Membeli hewan tidak hanya di *petshop*, namun juga dapat membeli hewan langsung pada peternaknya. Dengan membeli melalui peternak, calon pembeli dapat melihat karakteristik orang tua hewan tersebut dan mengasumsikan karakter anak hewan tidak akan jauh berbeda.

2. Besar Tempat yang Dimiliki untuk Hewan

Tempat tinggal merupakan salah satu pertimbangan utama dalam membeli hewan. Jika tinggal di apartemen, akan lebih baik membeli hewan kecil yang tidak membutuhkan banyak tempat bergerak.

3. Hewan yang Cocok dengan Gaya Hidup Sehari-hari

Setiap jenis hewan pastinya membutuhkan metode perawatan, waktu, dan ruangnya sendiri. Hewan berbulu lebat seperti beberapa jenis anjing dan kucing tentunya memerlukan perawatan ekstra, namun tidak seperti anjing, mengurus kucing membutuhkan lebih sedikit usaha. Bagi anak yang sibuk dengan kegiatannya, hewan kecil seperti hamster tidak membutuhkan banyak perhatian dan cukup diberi makanan.

4. Biaya yang Dapat Dikeluarkan untuk Hewan

Biaya yang perlu dikeluarkan biasanya dipengaruhi oleh makanan yang dibutuhkan hewan tersebut, perawatan, tempat tinggal, dan biaya tambahan seperti aksesoris. Hewan seperti kelinci dan hamster biasanya tidak banyak berubah setelah dewasa dan biaya yang dikeluarkan konstan, namun hewan seperti anjing saat dewasa akan makan dua kali lebih banyak daripada saat kecil.

5. Masa Depan Anak dengan Hewan Tersebut

Perlu dipikirkan apakah anak dapat merawat hewan tersebut, jika tidak apakah orang tua siap merawat hewan menggantikan anaknya.

6. Kecocokan Hewan dengan Anggota Keluarga (Keinginan atau Alergi)

Hewan yang dibeli harus dengan konsensus setiap anggota keluarga, sehingga setiap orang akan berpartisipasi merawatnya, selain itu penting untuk memastikan tidak ada yang alergi dengan hewan tersebut.

7. Kepribadian yang Cocok dengan Hewan Tertentu

Kepribadian hewan yang dipilih harus cocok dengan kepribadian anak. Anak yang aktif akan lebih senang memiliki anjing yang dapat diajak main, anak yang lebih tenang akan lebih senang memiliki kucing, dan anak yang *observant* akan lebih senang memiliki ikan.

8. Apakah Hewan Ini Populer atau Merupakan *Status Symbol*

Terkadang, anak dapat menginginkan hewan secara impulsif, bisa jadi saat ia melihatnya dalam TV atau yang banyak dimiliki oleh temannya. Namun membeli hewan yang sedang 'populer' pada saat itu dapat menimbulkan kejenuhan dan saat sudah tidak populer, hewan tersebut ditinggalkan.

9. Mengapa Ingin Membeli Hewan Tersebut

Beberapa hewan tidak hanya menjadi teman main. Hewan tertentu seperti anjing seringkali digunakan untuk penjaga, atau memiliki kebutuhan khusus (terapi, disabilitas, dan ADHD)

2.4.3. Hewan yang Cocok untuk Dipelihara Anak

Dalam buku *Small Animal Care & Management* oleh Warren (2015), terdapat beberapa kategori hewan yang cocok dan populer untuk dijadikan hewan peliharaan:

1. Anjing

Karakteristik: Anjing merupakan hewan yang terkenal loyal. Mereka juga dikenal sangat bersahabat dengan anak-anak. Anjing memiliki banyak sekali jenis, besar dan kecil, berbulu dan tidak merupakan faktor yang penting dalam memilih anjing.

Tempat tinggal: Anjing membutuhkan kandang atau dapat dibiarkan bebas di dalam atau luar rumah. Anjing membutuhkan tempat sesuai dengan ukurannya; anjing kecil seperti *pomeranian* dapat tinggal di tempat yang kecil, anjing besar seperti golden retriever membutuhkan rumah dengan halaman.

Makanan: Anjing memiliki alergi terhadap makanan tertentu (cokelat, anggur, etc), disarankan untuk membeli makanan anjing yang mengandung nutrisi sesuai dengan jenis anjing.

Bermain dengan anjing: Anjing membutuhkan waktu dan perhatian yang cukup banyak dari pemiliknya. Anjing harus dirawat bulunya, kuku, telinga, mata, dan kebersihan gigi. Selain itu mereka juga membutuhkan pelatihan.

2. Kucing

Karakteristik: Kucing merupakan hewan yang mandiri, mereka tidak membutuhkan banyak perawatan namun ia tetap membutuhkan perhatian dari pemiliknya. Kucing tidak menghabiskan banyak biaya sehingga merupakan hewan yang paling populer.

Tempat tinggal: Kucing merupakan hewan yang senang bebas berkeliaran, mereka membutuhkan cukup ruang untuk bergerak. Kucing dapat mencari tempat yang membuatnya nyaman mulai dari tempat tinggi (atas lemari) atau di celah-celah sempit (bawah kasur).

Makanan: Kucing memiliki makanan khusus kucing, seperti pada anjing. Kucing membutuhkan lebih banyak protein daripada anjing, protein paling banyak terdapat pada makanan kaleng namun juga mengandung lemak yang besar.

Bermain dengan kucing: Tergantung dari jenisnya, ada kucing yang bersifat independen dan tidak aktif, namun ada juga kucing yang senang bermain dan suka mencari perhatian pemiliknya. Jika memiliki *scratching post*, kucing tidak membutuhkan gunting kuku secara berkala.

3. Kelinci

Karakteristik: Kelinci memiliki karakteristik yang lembut, penyayang dan ramah. Kelinci dapat dilatih untuk menggunakan tempat kotoran sehingga mereka salah satu hewan yang bersih. Ukuran kelinci bervariasi sesuai dengan jenisnya, namun pada umumnya kelinci yang populer adalah yang berukuran kecil dan dwarf.

Tempat tinggal: Kelinci membutuhkan kandang yang dialasi dengan serbuk kayu atau cat litters. Kandang kelinci dapat ditempatkan di mana saja, namun jika cuaca terlalu panas maka kelinci perlu dipindahkan atau diberikan botol es.

Makanan: Kelinci dapat minum dari botol air hewan yang digantungkan pada kandang, Kelinci makan tanaman alfalfa yang dijadikan dalam bentuk pelet.

Bermain dengan kelinci: Kelinci membutuhkan ketenangan dan kaget apabila didekati secara tiba-tiba. Mengangkat kelinci harus dilakukan dengan perlahan dan dipegang dengan hati-hati. Kelinci cocok dengan anak yang lembut dan berhati-hati.

4. Hamster

Karakteristik: Hamster merupakan merupakan hewan soliter. Jika ingin memelihara hamster, cukup memiliki 1 saja karena hamster akan bertengkar. Hamster tidak memiliki umur yang panjang, biasanya sekitar 1-3 tahun.

Tempat tinggal: Kandang khusus hamster dapat banyak ditemukan di toko hewan.

Kandang harus cukup besar agar hamster dapat berolahraga.

Makanan: Hamster memiliki pelet khusus untuk hamster, hamster juga dapat memiliki variasi makanan lain seperti kuaci, jagung, wortel, kentang, dan kacang-kacangan.

Bermain dengan hamster: Hamster merupakan hewan nokturnal yang aktif di malam hari. Untuk membangunkan hamster, elus secara pelan-pelan kemudian angkat (apabila hamster kabur, jangan dipaksa). Jika dibangunkan secara paksa, hamster akan reflek menggigit.

5. Ikan

Pembahasan mengenai ikan diambil berdasarkan buku Kids Top 10 Pet Fish oleh Rau (2016).

Karakteristik: Ikan merupakan hewan yang menyenangkan untuk dilihat, namun penting diingat, kurang lebih hanya itu yang bisa dilakukan dengan ikan. Ikan tidak bisa dibawa kemana-mana dan diajak main. Namun, ikan merupakan salah satu hewan yang populer dimiliki anak karena merawatnya yang relatif mudah, bervariasi dan cantik untuk dilihat, serta pembelajaran baru mengenai hewan air.

Tempat tinggal: Tempat tinggal ikan harus dibersihkan setidaknya seminggu sekali.

Ikan mudah sakit dan mungkin hanya bertahan hidup dalam hitungan minggu dan

bulan. Namun, dengan peralatan dan perawatan yang baik dan konsisten, ikan dapat hidup lebih lama.

Makanan: Ikan makan pelet khusus untuk ikan. Pemberian makan pada ikan merupakan kegiatan yang biasanya paling disenangi oleh anak. Namun pemberian makan ikan oleh anak yang masih kecil harus diawasi orang tua agar tidak berlebihan.

2.6 Adopsi Hewan

Adopsi hewan dapat dilakukan di beberapa tempat; penampungan anjing BKHI (Badan Hewan Kesehatan dan Ikan) milik pemerintah dan pondok pengayom satwa atau lembaga *non-profit* penyelamat hewan seperti Jakarta Animal Aid Network (JAAN). Selain itu, terdapat metode lain untuk mengadopsi hewan yaitu secara digital seperti yang dilakukan oleh Sheldrick Wildlife Trust yang berbasis di Kenya. Mereka memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengadopsi gajah atau badak bercula dan pengadopsi akan mendapatkan sertifikat adopsi, kabar bulanan mengenai hewan yang diadopsi, dan konten lainnya.

Gerakan mengadopsi hewan melalui JAAN atau organisasi lain sangat disarankan oleh JAAN dikarenakan beberapa hal: dapat mengurangi perdagangan anjing dan peternak anjing ilegal, mendukung lembaga *non-profit* penyelamatan hewan, biaya adopsi yang anda keluarkan lebih berguna daripada membeli, memberikan kesempatan hidup kedua bagi anjing dan kucing terlantar atau yang bernasib malang, dan juga hewan yang di adopsi telah mendapat kualitas pelatihan dasar yang baik oleh JAAN.