

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan untuk mendapatkan data untuk penelitian adalah dengan metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa hasil penelitian kualitatif menekankan kepada makna dibandingkan dengan penelitian kuantitatif yang menggunakan generalisasi (hlm. 9). Metode pengambilan data yang akan digunakan penulis adalah wawancara, observasi studi existing, dan studi referensi.

3.1.1. Wawancara

Wawancara akan dilakukan tiga kali oleh penulis, yang pertama wawancara kepada salah satu dokter hewan yang bekerja di Gusta Vet Jakarta yang merupakan klinik hewan yang menyediakan berbagai pelayanan untuk hewan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai jenis-jenis hewan yang cocok untuk dipelihara anak berdasarkan aspek kepribadian dan lingkungan serta bagaimana cara menangani hewan tersebut.

Wawancara kedua akan dilakukan kepada anak berusia 6-12 tahun dan orang-tuanya untuk mengetahui pendapat orang tua dalam memilih hewan peliharaan untuk anaknya dan pandangan anak mengenai hewan tertentu serta kebiasaan mereka sehari-hari yang akan berkaitan dengan saat merawat hewan tersebut.

Wawancara terakhir dilakukan kepada pihak JAAN (Jakarta Animal Aid Network) yang merupakan penampungan (*shelter*) hewan. Wawancara ini dilakukan agar penulis mendapatkan info mengenai hewan-hewan yang ditelantarkan oleh pemiliknya, tindakan-tindakan yang dikategorikan sebagai abusif terhadap peliharaan, dan sistem adopsi hewan di JAAN.

3.1.1.1. Dokter Hewan Magistera



Gambar 3. 1. Wawancara dengan drh. Magistera Laningratum

Penulis mewawancarai dokter hewan Magistera Laningratum yang bekerja di GustaVet. Wawancara dilakukan secara *online* melalui whatsapp *video call* karena penulis tidak dapat datang ke klinik GustaVet dikarenakan Pembatasan Sosial Berskala Besar. Wawancara ini berlangsung pada hari Selasa, 5 Mei 2020 pukul 15.30 - 16.00. Bahasan wawancara ini seputar

kesiapan anak dalam memelihara hewan, pemilihan hewan yang tepat untuk anak, dan bagaimana cara mencari info sebelum membeli hewan.

Drh. Magistera menjelaskan bahwa untuk memiliki hewan peliharaan, dibutuhkan komitmen yang besar. Baik orang tua dan anak harus mengerti memiliki hewan berarti mereka harus meluangkan banyak waktu untuk merawatnya. Merawat hewan lebih dari sekedar memberi makanan, hewan juga membutuhkan perhatian dan diajak bermain. Saat anak meminta hewan, orang tua harus memperhatikan sikap anak terhadap hewan di sekelilingnya untuk menentukan bahwa anak tersebut memang menyayangi hewan dan bukan hanya memiliki ketertarikan sementara terhadap hewan karena melihat hewan di lingkungannya atau milik temannya padahal belum pernah berinteraksi dengan hewan sebelumnya.

Umur anak juga merupakan faktor yang menentukan kesiapan mereka. Anak TK berusia 3-4 tahun menyukai hewan yang bisa bermain dengan mereka seperti anjing dan kucing, namun untuk anak SD, mereka sudah mendapatkan edukasi lebih mengenai hewan dan lebih bertanggung jawab terhadap peliharaannya sehingga bisa merawat hewan yang lebih bervariasi. Selain itu, anak SD juga sudah memiliki kesibukan seperti sekolah, les, dan bermain dengan teman, sehingga hewan yang tidak terlalu responsif dan menyita banyak waktu untuk merawatnya seperti kelinci, hamster, dan ikan lebih cocok untuk mereka.

Jika sudah memilih hewan yang dirasa tepat untuk dipelihara, perlunya mencari informasi mengenai tempat hewan tersebut dijual

sebelum membeli hewan. Informasi terbaik bisa didapat dengan mengunjungi langsung tempat pemeliharaan hewan agar dapat melihat kondisi tempat hewan tersebut dibesarkan. Berdasarkan lingkungan dan cara hewan tersebut dirawat, kondisi dan kesehatan hewan dapat menjadi baik atau buruk nantinya. Cara lain mencari informasi adalah dengan mengunjungi dokter hewan yang dekat dengan penjual hewan tersebut untuk mengetahui apakah hewan yang dijual dirawat dengan baik. Selain itu mencari ulasan mengenai toko hewan melalui sosial media juga dapat dilakukan.

Dokter Magistera juga berpesan kepada anak dan orang tua yang ingin membeli hewan peliharaan untuk memperhatikan lingkungan tempat tinggal sebelum membeli hewan, apakah tempat tinggal sekarang ramah untuk hewan peliharaan atau tidak, selain memperhatikan waktu luang yang dimiliki, tenaga, dan perhatian.

Dari hasil wawancara dengan Drh. Magistera, dapat penulis simpulkan bahwa calon anak yang ingin memelihara hewan harus mengetahui komitmen yang perlu ia lakukan terhadap hewan peliharaannya. Untuk anak SD, mereka sudah lebih bisa bertanggung-jawab atas peliharannya, namun mereka juga punya banyak kesibukan lain sehingga mereka perlu memilih peliharaan yang tepat sesuai dengan kebiasaan sehari-hari mereka. Setelah itu, mereka juga harus mencari informasi lebih sebelum membeli hewan yang diinginkan.

3.1.1.2. Jakarta Animal Aid Network (JAAN)

Penulis mewawancarai Natalie Stewart, *co-founder* dari JAAN melalui E-mail pada tanggal 8 September. Natalie mengatakan bahwa banyak orang percaya bahwa hewan, terutama anjing, perlu di kandang. Namun, hal ini sebetulnya bertolak belakang dengan salah satu prinsip kesejahteraan hewan (UU No.18 Tahun 2009 Pasal 68-87 tentang kesejahteraan hewan) yaitu bebas mengekspresikan perilaku normal dan alami. Beberapa hal lain yang termasuk bentuk kekerasan terhadap hewan (*animal abuse*) yang tidak banyak orang sadar adalah isolasi, pengabaian/penelantaran (*neglect*), kekerasan seperti memukul hewan, dan tidak memberikan makan (*starving*).

JAAN setiap harinya mendapatkan laporan mengenai *animal abuse* atau hewan yang ditelantarkan oleh pemiliknya dari para tetangga atau pecinta hewan. Hewan-hewan tersebut banyak yang dikandang kemudian diabaikan, banyak juga pemilik hewan yang lelah mengurus peliharaannya atau pindah rumah sehingga hewannya ditinggal untuk mati kelaparan. Tidak semua hewan tersebut bisa diselamatkan karena keterbatasan tempat di JAAN sehingga mereka menyelamatkan hewan-hewan yang sangat kritis, salah satunya adalah Larry, kucing liar yang dipotong bagian bokongnya oleh oknum tidak bertanggungjawab.

Menurut Natalie, anak berumur 6-12 tahun seharusnya sudah mengerti bagaimana merawat hewan. Dibawah umur tersebut, kebanyakan anak bermain dengan hewan secara kasar (misal menarik ekor hewan).

Natalie juga berpesan kepada orangtua bahwa mereka juga yang akan merawat hewan tersebut (anjing dan kucing). Anjing dan kucing hidup cukup lama, sehingga apabila mereka memutuskan untuk membeli hewan atau mengadopsinya, mereka harus merencanakan ke depan karena hewan-hewan tersebut tidak bisa dibuang begitu saja saat sudah bosan merawatnya.

Kesimpulan yang didapat berdasar wawancara ini adalah pentingnya pengetahuan dasar mengenai kesejahteraan hewan sebelum membeli hewan, dan komitmen jangka Panjang yang diperlukan apabila sudah membeli hewan yang diinginkan sehingga hewan tidak akan ditelantarkan atau disiksa apabila sudah tidak menginginkannya lagi.

3.1.1.2. Orangtua dan anak 6-12 tahun

Penulis mewawancarai beberapa orangtua dan anak berusia 6-12 tahun melalui Whatsapp Chat dan iMessage.

Dari narasumber yang penulis dapatkan, orangtua dari anak-anak tersebut setuju untuk membelikan peliharaan untuk anaknya. Menurut salah satu orangtua, ia merasa anaknya sudah bisa bertanggung jawab adan hewan (anjing) dapat membantu pertumbuhan mental anak. Namun, mereka semua tetap turut membantu anaknya dalam memelihara hewan tersebut dan dibantu oleh pembantu dan bahkan “*a specific designated maid*” untuk membantu merawat peliharaannya.

Kebanyakan orangtua dan anaknya melakukan riset terlebih dahulu melalui Google, Youtube, dan Instagram. Tetapi tidak semua info dengan

lengkap mereka dapatkan, misalkan salah satu orangtua membelikan kelinci jenis Holland Lop untuk anaknya, namun ternyata kelinci sangat sensitif dan mudah mendapatkan infeksi mata. Jenis Holland Lop terutama sangat sensitif, dan orangtua tersebut menyesal tidak mencari jenis lain. Ada pula yang membelikan anaknya anjing karena sudah pernah memiliki, dan walau anaknya meminta kelinci, sugar glider, dan hamster, ia tidak membelikannya karena merasa akan sulit merawatnya.

Bagi anak, mereka semua sangat senang dengan peliharaannya dan bermain dengan peliharannya hamper setiap hari. Namun ada juga yang mengatakan ia ternyata alergi dengan bulu sehingga tidak dapat bermain dengan peliharaannya, dan jika diberikan pilihan, ia akan memilih anjing berbulu pendek sebagai peliharaannya karena ia merasa anjing lebih dapat menunjukkan emosi dibandingkan dengan hewan lain dan mereka juga aktif bermain dengan pemiliknya (memberikan respon) dibandingkan dengan hewan yang ia miliki sekarang (kelinci) yang hanya dapat kita bermain dengannya (satu arah).

Saat penulis menanyakan kepada anak mengenai jenis-jenis hewan yang mereka kategorikan peliharaan, salah satu anak menjawab gajah. Penulis menemukan bahwa kita dapat ‘mengadopsi’ gajah, atau badak dengan membayar sejumlah uang kepada organisasi tertentu seperti Sheldrick Wildlife Trust (<https://www.sheldrickwildlifetrust.org/orphans/pika-pika>). Nantinya hewan tersebut akan dirawat dan kita akan mendapatkan sertifikat

kepemilikan. Hal ini merupakan metode *fund-raising* oleh penampungan tersebut dan dapat menjadi info tambahan yang menarik pada buku penulis.

Dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua dan anak, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan anak senang dengan peliharaan yang sudah dimilikinya dan mereka rajin merawatnya, dibantu dengan orang tua ataupun pembantu. Namun, tidak semua hewan seperti yang mereka harapkan, dan terdapat kondisi-kondisi tertentu yang mereka harap mereka ketahui sebelumnya seperti alergi dan jenis hewan tertentu sangat sensitif. Ada juga yang sebenarnya meminta hewan lain namun tidak diberikan oleh orang tuanya.

3.1.2. Studi Existing Buku *Little Kids First Big Book of Pets*

Observasi *studi existing* akan dilakukan terhadap buku yang memiliki tema yang sama dengan buku yang akan dibuat oleh penulis. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data informasi mengenai hewan peliharaan dan cara penyampaian dalam buku anak-anak.

Penulis mengobservasi buku terbitan National Geographic KIDS yang ditulis oleh Catherine Hughes (2019). Buku berjudul *Little Kids First Big Book of Pets* ini berisi foto-foto dan penjelasan mengenai berbagai hewan peliharaan seperti ikan, kucing, anjing, hingga ular.



Gambar 3. 2 Cover buku “Little Kids First Big Book of Pets”

(<https://www.amazon.com/Little-First-National-Geographic-Books/dp/1426334702>)

Buku yang berisi 128 halaman ini memiliki konten yang cukup lengkap dan memiliki kemiripan tema dengan tema Tugas Akhir penulis, oleh sebab itu penulis melakukan observasi dengan metode SWOT oleh Humphrey (1960) terhadap buku ini:

1. *Strength*

CONTENTS	
INTRODUCTION HOW TO USE THIS BOOK	3 7
CHAPTER ONE	
FAMILY PETS	8
WHAT IS A PET?	9
DOMESTICATED ANIMALS	10
UNEXPECTED	11
WHERE TO GET A PET	12
DOCTORS FOR PETS	13
INTERVIEWING ON THE NET	14
LET'S PLAY A GAME	15
CHAPTER TWO	
DOGS	16
PUPPIES	17
KINDS OF DOGS	18
GUINNY DOGS	19
TINY DOGS	20
PLAYTIME	21
DOGS WITH JOBS	22
A DOG'S BODY	23
UNDERSTANDING YOUR DOG	24
TRAINING A PUPPY	25
EVERYDAY CARE FOR A DOG	26
CHOOSING A DOG	27
LET'S PLAY A GAME	28
CHAPTER THREE	
CATS	29
KITTENS	30
KINDS OF CATS	31
LONG-HAIRED CATS	32
SHORT-HAIRED CATS	33
PLAYTIME	34
A CAT'S BODY	35
UNDERSTANDING YOUR CAT	36
TRAINING A KITTEN	37
EVERYDAY CARE FOR A CAT	38
CHOOSING A CAT	39
LET'S PLAY A GAME	40
CHAPTER FOUR	
OTHER PUPPY FRIENDS	41
RABBITS	42
BUNNY BUDDIES	43
GUINNY PIGS	44
HAMSTERS	45
RATS AND MICE	46
GERBILS	47
FERRETS	48
PORENS	49
SHETLAND DORIES	50
LET'S PLAY A GAME	51
CHAPTER FIVE	
FEATHERS AND SCALES	52
COCKATOOS	53
BONOBOS	54
AND LOWBROS	55
MORE PET BIRDS	56
COLOR SHARKS AND	57
WHA SHARKS	58
INSIDE OF OUTSIDE CATS	59
TRAINING A KITTEN	60
EVERYDAY CARE FOR A CAT	61
CHOOSING A CAT	62
LET'S PLAY A GAME	63
OTHER PUPPY FRIENDS	64
RABBITS	65
BUNNY BUDDIES	66
GUINNY PIGS	67
HAMSTERS	68
RATS AND MICE	69
GERBILS	70
FERRETS	71
PORENS	72
SHETLAND DORIES	73
LET'S PLAY A GAME	74
FEATHERS AND SCALES	75
COCKATOOS	76
BONOBOS	77
AND LOWBROS	78
MORE PET BIRDS	79
COLOR SHARKS AND	80
WHA SHARKS	81
LEAKS, TURTLES, AND KROGS	82
HERMIE GRAB	83
GOLDFISH	84
BETAS	85
PIKED FISH TANK	86
LET'S PLAY A GAME	87
PARENT TIME	88
GLOSSARY	89
ADDITIONAL RESOURCES	90
INDEX	91
ACKNOWLEDGMENTS	92

Gambar 3. 3 .Konten Buku

(<https://www.amazon.com/Little-First-National-Geographic-Books/dp/1426334702>)

Isi buku ini dimulai dari pembahasan umum mengenai hewan peliharaan dan hewan yang tidak dapat dipelihara, dan empat bab selanjutnya membahas detail mengenai berbagai hewan peliharaan dan cara merawatnya.

Informasi dalam buku dibuat mudah dibaca, penggunaan layout yang bervariasi dan tidak mengikuti aturan tertentu seperti adanya *box*, atau lingkaran berisi info, dan pertanyaan atau *fun fact* membuat anak dapat dengan bebas membaca dan mengeksplorasi isi buku tersebut.



Gambar 3. 4. Halaman Mengenai Hewan Anjing

(<https://www.amazon.com/Little-First-National-Geographic-Books/dp/1426334702>)

Buku ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak kecil. Penggunaan kata sehari-hari (informal) seperti '*fluffy*' dan '*doggy*' membuat buku ini menyenangkan untuk dibaca dan anak dapat mengerti pesan yang disampaikan dengan mudah. Penulisan teks menggunakan tipografi yang terlihat *fun*, tidak kaku dan terkesan serius sehingga ramah untuk anak-anak.

Warna-warna yang digunakan bernuansa cerah dan warna warni. Pemakaian warna utama adalah kuning, sesuai dengan logo National Geographic yang berwarna kuning. Selain itu, penggunaan foto asli (yang juga berwarna cerah)

pada buku ini memudahkan anak untuk mengenali hewan apabila mereka belum pernah melihat hewan itu sebelumnya.

2. *Weakness*



Gambar 3. 5. Halaman Mengenai Kadal, Kura-Kura, dan Katak

(BrieBrieBlossoms, 2019)

Walaupun pembahasan lengkap mengenai hewan peliharaan menjadi salah satu poin kuat buku ini, namun pembahasan tersebut juga dapat menjadi kelemahannya. Banyak hewan dalam buku ini yang sangat asing didengar sebagai hewan peliharaan anak-anak di Indonesia dan beberapa negara lain, seperti kadal, katak, dan bahkan ular. Hal ini membuat halaman-halaman yang membahas mengenai hewan tersebut menjadi kurang relevan atau malah mengkhawatirkan orang tua mereka karena dapat membuat anak menjadi tertarik dengan hewan yang tidak umum tersebut.

3. *Opportunity*

Buku ini juga merupakan terbitan National Geographic yang sudah memiliki reputasi secara *global* mengenai penelitian mereka terhadap alam, sehingga dapat dibilang konten dari buku ini sudah terpercaya. Selain itu, di Indonesia belum banyak buku yang membahas mengenai hewan peliharaan, dan buku-buku yang memberikan informasi mengenai hewan peliharaan biasanya tidak ditujukan untuk dibaca anak-anak dan lebih untuk menambah pengetahuan orang dewasa.

4. *Threat*

Buku ini belum memiliki terbitan dalam bahasa lain, sehingga untuk anak di Indonesia yang tidak bisa berbahasa inggris, kemungkinan besar tidak akan membeli buku ini. Selain itu buku ini relatif mahal karena merupakan buku impor dan *hardcover*, apabila terdapat buku lain yang memiliki isi serupa, kemungkinan orang tua akan membelikan anaknya alternatif tersebut dibandingkan buku ini.

3.1.3. Studi Referensi

Dalam melakukan studi referensi, penulis mengambil tiga buku yang memiliki kelebihan dari sisi bentuk, gambar, dan interaksi terhadap pembaca. Buku referensi ini juga akan dianalisis menggunakan metode SWOT. Buku pertama yang digunakan adalah *Animal Homes* (2019) oleh Libby Walden dan diilustrasikan oleh Clover Robin yang merupakan buku anak-anak bertipe *lift-the-flap*. Buku ini

memiliki bagian-bagian rumah hewan yang dapat diangkat dan memunculkan gambar hewan yang tinggal di dalamnya.

Buku kedua merupakan buku sejarah teknologi berbahasa Vietnam berjudul Phát Minh (Penemuan) yang dibuat oleh Vy Kim Vu tahun 2014. Buku ini menjelaskan sejarah teknologi dari zaman batu hingga ke era modern dan menggunakan *pop-up* serta *lift-the-flap* dalam berbagai halamannya.

Buku terakhir merupakan buku Ikan Air Laut (2017) oleh Vincent Hosea. Buku ini merupakan buku ensiklopedia untuk anak mengenai jenis-jenis ikan di laut, persebarannya, hingga morfologinya. Buku ini didominasi oleh ilustrasi dan menggunakan banyak Teknik interaktif seperti *pop-up*, *wheel*, *pull-tab*, *lift-the-flap* dll.

3.1.3.1. *Animal Homes* oleh Libby Walden (penulis) dan Clover Robin (illustrator)





Gambar 3. 6. Buku Animal Homes

(<https://www.amazon.co.uk/Animal-Homes-lift-flap-discovery/dp/1848578415>)

Buku Animal Homes ini berisi mengenai hewan-hewan, dan tempat tinggal mereka. Hewan-hewan yang dalam buku ini merupakan hewan yang tidak akan sering anak-anak lihat seperti elang botak, berang-berang, dan rubah merah, namun hal ini yang menjadi tujuan utama buku ini; agar mereka lebih memerhatikan alam sekitar mereka dan memerhatikan hewan-hewan lain yang mungkin tidak mereka ketahui sebelumnya.

Buku ini berjenis *lift-the-flap*, dimana pembaca dapat membuka bagian-bagian tertentu dalam suatu halaman, yang dibawahnya akan menunjukkan informasi atau gambar lain. Pada beberapa halaman, teknik ini digunakan untuk menunjukkan bagian dalam rumah hewan.

Dalam segi desain, warna yang digunakan dalam buku ini cerah dan bervariasi, namun tidak terlalu mencolok. Tipografi yang digunakan berjenis *sans-serif*, membuat tulisan buku ini terlihat menyenangkan sekaligus serius. Selain itu, seperti kebanyakan buku ilustrasi informatif

untuk anak, grid tidak begitu diterapkan, dan peletakan teks mengikuti ilustrasi yang ada.

3.1.3.2. Phát Minh (Penemuan) oleh Vy Kim Vu



Gambar 3. 7. Phát Minh

(<https://www.behance.net/gallery/13724807/Illustrated-Childrens-Books>)

Buku anak berilustrasi berjudul “Penemuan” ini dibuat oleh Vy Kim Vu. Buku ini bertujuan untuk memberi informasi kepada anak-anak mengenai sejarah penemuan, dimulai dari jaman batu hingga ke era modern.

Buku ini berisikan banyak informasi dalam setiap halamannya, namun Vy Kim Vu memberikan banyak gambar agar anak tidak bosan saat membacanya dan lebih mengerti informasi yang disampaikan dalam buku. Penggunaan *pop-up* dan

lift-the-flap dalam beberapa halaman juga membantu penyampaian informasi agar lebih mudah ke anak.

Buku ini ditargetkan kepada anak yang sudah bisa membaca dengan lancar (seperti anak SD) karena berisikan banyak teks sehingga tipografi yang digunakan lberkesan serius agar lebih mudah dibaca. Karena berisikan banyak ilustrasi, buku ini tidak menggunakan *layout* khusus dalam setiap halamannya, melainkan penempatan teks menyesuaikan dengan penempatan ilustrasi.

3.1.3.3. Ikan Air Laut oleh Vincent Hosea



Gambar 3. 8 .Ikan Air Laut

(https://www.behance.net/gallery/59447307/Interactive-Encyclopedia-Indonesian-Saltwater-Fish?tracking_source=search_projects_recommended%Cpop%20up%20book)

Buku ensiklopedia interaktif ini dibuat oleh Vincent Hosea untuk menjelaskan jenis-jenis ikan air laut, mulai dari ikan kecil, kuda laut, hiu, hingga ikan yang tinggal di dasar laut seperti *coelacanth*.

Selain jenisnya, buku ini menerangkan ikan air laut mulai dari habitatnya, persebaran, ukuran ikan tersebut, dan bahkan kerangka tulang tersebut. Informasi-informasi ini disampaikan dalam bentuk yang interaktif seperti penggunaan *wheel* pada kepala ikan hiu agar bisa digerakkan, *pop up* sehingga ikan paus terlihat membuka mulutnya saat buku dibuka, *pull tab* dimana saat kertasnya ditarik dapat memunculkan serangkaian informasi, dll.

Walaupun isi yang ingin disampaikan cukup banyak, namun penggunaan ilustrasi yang mendominasi dalam buku ini membantu penyampaian informasi lebih mudah ke anak-anak. Penggunaan *typeface sans-serif* berjenis *rounded* yang dipilih tidak terlihat seperti jenis tipografi yang serius dan informatif seperti ensiklopedia pada umumnya sehingga mudah dibaca oleh anak-anak.

Karena buku ini menceritakan hewan laut, penggunaan warna pada buku ini didominasi oleh warna laut seperti biru, dan biru kehijauan. Warna ikan-ikan yang dipilih juga tidak mencolok sehingga terlihat harmonis.

Tabel 3.1. Tabel SWOT

	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
<i>Animal Homes</i>	Bentuk buku unik, Halaman penuh berisikan gambar yang cocok untuk	Tipe buku yang lebih mengandalkan gambar ini lebih cocok digunakan untuk	Bentuk buku yang unik dengan ilustrasi yang penuh masih jarang	Buku-buku yang mengangkat tema serupa sudah banyak dijual di toko

	anak kecil (dibawah 7 tahun) dan sedikit teks.	anak-anak yang lebih muda dan belum gemar membaca banyak tulisan.	ditemukan di Indonesia.	buku. Bahkan pencarian di Google menunjukkan lebih dari 10 buku yang memiliki judul serupa.
<i>Phát Minh</i>	Buku ini menggunakan ilustrasi yang realistis sehingga anak-anak dapat mengenali objek yang disampaikan.	Teks pada buku ini cukup padat sehingga anak sudah harus terbiasa membaca sebelum dapat mengerti dengan baik isi dari buku ini.	Belum banyak buku ensiklopedia sejarah teknologi yang menggunakan metode <i>pop-up</i> sehingga buku ini dapat mencolok di pasaran.	Buku ini berbahasa Vietnamese dan belum memiliki terbitan edisi bahasa lain sehingga kalah saing dengan buku berbahasa internasional yang ada.
Ikan Air Laut	Interaksi yang digunakan sangat bervariasi, ilustrasi mendominasi dan warna yang digunakan senada pada setiap halamannya sehingga membuat pembaca tidak bosan.	Buku ini menggunakan banyak istilah biologi seperti taksonomi, jenis spesies dan keterangan undang-undang yang berlaku (untuk melindungi hewan tersebut) yang dapat membingungkan pembaca anak-anak apabila tidak dijelaskan lebih lanjut	Buku interaktif mengenai laut (terutama buatan Indonesia) belum banyak dijual, pada profile Behance penulis buku, banyak yang tertarik untuk membeli buku ini.	Mulai banyak buku impor untuk anak mengenai laut di Indonesia. Buku tersebut berbahasa Inggris yang banyak disukai oleh orang tua (target market buku interaktif; menengah ke atas).

3.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) oleh IDEO.org (2015) sebagai acuan merancang buku yang terdiri dari tiga tahapan:

1. *Inspiration*

Pada tahapan ini, penulis mengobservasi permasalahan yang dipilih dan mengumpulkan data selengkap-lengkapya mengenai permasalahan tersebut. Berikut ini beberapa cara yang dapat digunakan untuk mendapatkan data:

a. *Secondary Research*

Riset ini dilakukan untuk melengkapi data yang dimiliki penulis, baik dari segi konten maupun desain dari berbagai jurnal, artikel, dan buku. Data ini juga berupa riset dari studi existing buku-buku yang memiliki kemiripan tema dengan penulis dan studi referensi buku-buku yang memiliki visual dan interaksi yang sesuai dengan topik yang dibahas oleh penulis dengan melakukan analisa SWOT pada bab 3.1 laporan penulis.

b. *Interview*

Interview atau wawancara akan dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan *Expert Interview* (Wawancara ahli) dan wawancara *target audience*. Wawancara ahli dilakukan dua kali dengan: Drh. Magistera, dan co-founder Jakarta Animal Aid Network (organisasi non-profit penyelamatan hewan). Wawancara *target audience* dilakukan kepada 3 anak berumur 6-12 tahun yang memiliki peliharaan beserta orang tuanya.

2. Ideation

Pada tahapan ini, semua data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk membuat solusi dari permasalahan yang ada.

a. *Brainstorm*

Setelah memproses data yang dimiliki, penulis mulai membuat ide-ide yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah. *Brainstorming* dimulai dengan penentuan *Big Idea* dari buku, kemudian *menentukan tone of voice*, *moodboard* dan referensi visual, dan menentukan persona sesuai dengan *target audience* buku interaktif yang ingin dibuat.

b. *Get Visual*

Setelah melakukan *Brainstorming*, penulis memasuki tahapan *get visual* yaitu mulai membuat visualisasi dari buku sesuai dengan *insight* yang didapatkan dari tahapan *brainstorming*. Tahapan ini dimulai dengan menentukan jenis *typeface* yang digunakan, pemilihan sistem *grid*, menyusun katern buku dan konten di dalamnya.

c. *Rapid Prototyping*

Pembuatan *prototype* buku dilakukan setelah visual selesai 80%. *Prototype* yang dibuat, diuji cobakan terhadap mahasiswa UMN saat *prototype day* berlangsung melalui ZOOM dan menggunakan kuesioner untuk mengetahui pendapat user terhadap karya.

d. *Iterate*

Masukan-masukan yang didapatkan dari hasil uji coba, di implementasikan ke hasil desain. Dari hasil terakhir tersebut, akan dilakukan *beta test*

dengan *target audience* yaitu anak berumur 6-12 tahun dan dilakukan iterasi kembali apabila diperlukan.

3. *Implementation*

Tahapan *implementation* merupakan dimana hasil akhir solusi yang ditawarkan dapat diberikan kepada target audiens untuk menyelesaikan permasalahan yang dimiliki. Pada tahapan ini, untuk mengetahui keberhasilan dari buku tersebut, perlunya *feedback* dari target audiens dan dari dosen penguji.

3.2.1. *Ideation*

3.2.1.1. *Brainstorm*

1. *Big Idea*

Analisa *big idea* dilakukan untuk menentukan kata-kata kunci, yang kemudian dikembangkan menjadi konsep utama dari buku (Big Idea). Dari analisa tersebut, penulis menemukan:

a. ***Functional Benefits:*** *meaningful, considerate, understanding, sympathetic.* Dari kata-kata tersebut dapat disimpulkan *functional benefit* dari buku ini adalah *thoughtful*.

b. ***Emotional Benefits:*** *gentle, playful, loving.* Dari ketiga kata tersebut, penulis menyimpulkan *emotional benefit* dari buku ini adalah *compassion* dan *comfort*

c. **Reason to Believe:** *nurture* dan *cherish*

d. **Discriminator:** *engaging, enrapture, explanatory*. Sehingga disimpulkan discriminator buku ini adalah untuk *intrigue*

e. **Competitive Environment:**

- **Primary:** *National Geographic's book about pets for kids*

- **Secondary:** Segala jenis buku yang membahas mengenai hewan peliharaan

f. **Target Audience:** Anak SD yang tinggal di Jakarta, berusia 6-12 tahun dengan SES A.

g. **Insight**

Setelah melakukan analisa, penulis mendapatkan *insight* yaitu ***Journey of Discovering Affinity with Your Animal Companion***, dimana *insight* ini mewakili tujuan buku yaitu memberikan informasi yang lengkap mengenai peliharaan (*intrigue*), dan bertujuan menimbulkan perasaan senang dan kasih (*comfort, cherish, thoughtful*).

h. **Big Idea**

Big Idea yang didapat dari kesimpulan *insight* ada beberapa yaitu:

- *Learning More of Friendship and Care of Your Animal Companion*
- *Seek and Find: True Meaning of Companionship with Your Pets*
- *A Way to Uncover Meaning of Companionship with Your Pets*

- *Through Love Attaining Harmony with Your Animal Companion*

Hingga akhirnya kata kunci yang diambil adalah “**Uncover Meaning of Companionship with Your Pets**” yang berarti mencari tahu lebih lanjut arti kebersamaan dengan peliharaanmu. Hal ini selaras dengan tujuan buku yakni memberikan informasi untuk anak mengenai peliharaan agar mereka bisa merawat peliharaannya dan menjadi pendamping untuk satu sama lain.

2. *Tone of Voice*

Dari *proposition big idea* yang telah dibuat, maka ditemukan 3 kata kunci yaitu: **innocence**, **loving**, dan **clear**. Kata *clear* didapatkan dari big idea “*Uncover Meaning*”, dimana untuk mendapatkan arti atau pengertian dari suatu hal, dibutuhkan informasi: baik teks, maupun gambar, yang jelas sehingga mudah dimengerti oleh pihak yang dituju. *Loving* didapatkan dari “*Companionship*”, yang merupakan sifat hewan akan rasa sayang yang diberikan kepada manusia disekitarnya apabila diperlakukan dengan baik. Kata *innocence* mewakili hewan peliharaan “*Pets*” yang merupakan makhluk yang polos, dan pada dasarnya tidak akan menyakiti manusia.

3. *Mood Board*

Dari ketiga kata kunci yang ditemukan, maka penulis menyusun sebuah *mood board* yang dapat mewakili kata kunci tersebut. *Mood board* ini terdiri dari gambar-gambar yang menunjukkan kepolosan (*innocence*) dan cinta kasih (*loving*), baik dari objek dalam foto maupun suasana. *Clear* juga terlihat pada setiap gambar dimana walaupun kita tidak melihat tempat-tempat atau objek-

objek dalam gambar secara langsung, kita tetap dapat membayangkan dengan jelas dan merasakan emosi yang sama.



Gambar 3. 9. *Mood Board*

Setelah menyusun *mood board*, penulis mencari referensi visual yang sesuai dengan *mood board*. Referensi visual yang didapatkan adalah ilustrasi dengan gaya Ilustrasi Non-Fiksi yang menggunakan *outline*, untuk mempertahankan bentuk asli hewan dan objek lain agar mudah dimengerti pembaca namun tetap masih terlihat *fun* dan bersifat ramah untuk anak. Selain itu, warna yang didapatkan dari *mood board* merupakan warna-warna netral dan pastel. Warna ini yang apabila di implementasikan dalam buku, akan membuat setiap hewan walaupun berbeda jenis dan bentuk masih tetap terlihat harmonis.



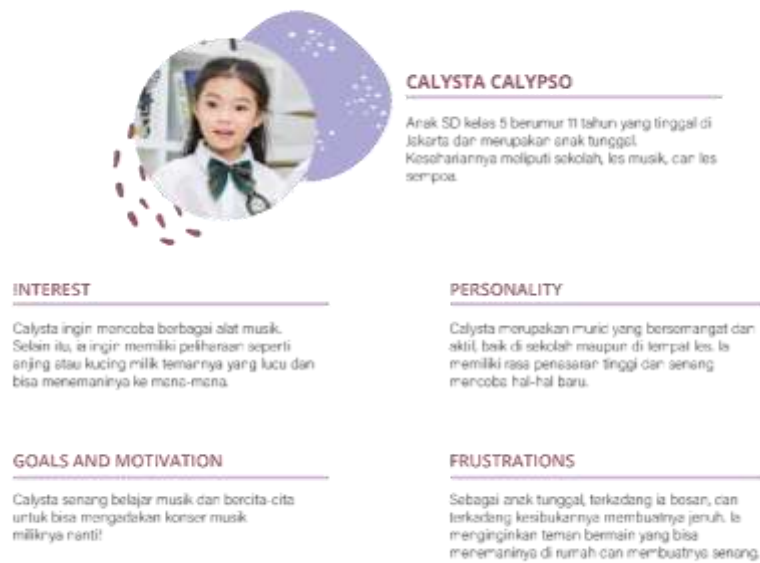
Gambar 3. 10 Referensi Visual



Gambar 3. 11. *Color Palette*

4. Persona

Penulis membuat persona berdasarkan *target audience* buku yang ingin dibuat. Persona terdiri dari 3 orang: 2 anak berusia 6-12 tahun sebagai *target audience* primer, dan orang tua dari anak berusia 6-12 tahun sebagai *target audience* sekunder. Pembuatan persona ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan dari masing-masing *target audience* untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun konten buku.



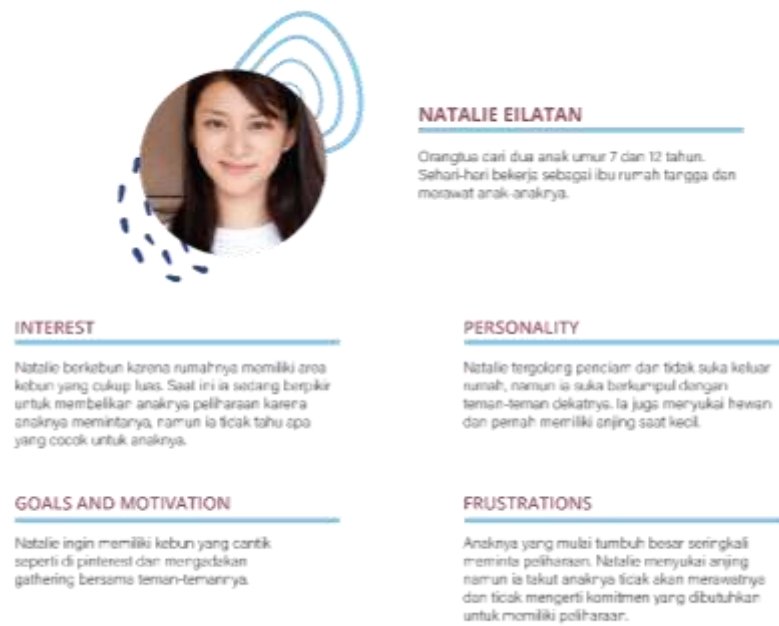
Gambar 3. 12. Persona 1

Persona pertama adalah seorang anak perempuan berusia 8 tahun. Ia merupakan anak tunggal yang rajin dan bertanggung jawab. Ia ingin memiliki peliharaan yang dapat menemaninya bermain saat ia tidak bersekolah sehingga ia tidak bosan.



Gambar 3. 13. Persona 2

Persona kedua adalah seorang anak laki-laki berusia 10 tahun. Ia gemar bermain bersama kakak dan teman-temannya. Ia ingin memiliki peliharaan yang dapat ia koleksi dan kagumi seperti ikan cupang yang dikenal sangat cantik, mudah dirawat, dan harganya bersahabat.



Gambar 3. 14. Persona 3

Persona ketiga adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak berumur 7 dan 12 tahun. Anaknya seringkali meminta peliharaan, dan ibu ini ingin membelikannya, namun ia khawatir anaknya tidak akan merawat atau menyepelekan perawatan peliharaannya.

3.2.1.2 Get Visual

1. Typeface

Sesuai dengan *big idea* yang didapatkan, penulis memilih *typeface* yang menunjukkan sifat *companionship*, dan karena buku ini bersifat ensiklopedia

(memiliki banyak teks sebagai penjelasan), maka *typeface* juga harus jelas dan memiliki legibilitas tinggi.

Sebagai *headline*, penulis mengambil *typeface* KG Corner of The Sky yang bersifat *rounded* dan dapat dikategorikan sebagai *handwriting*, sehingga memberikan kesan ramah dan *playful*, namun tetap memiliki legibilitas yang tinggi.

KG Corner of the Sky

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;'!?@*%&*(/|\)}

Gambar 3. 15. *Typeface Headline*

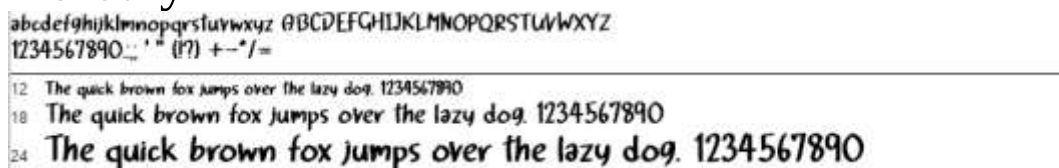
Untuk *body text*, penulis menggunakan *typeface* Open Sans yang merupakan *typeface* berjenis sans-serif. Pemilihan Open Sans dikarenakan ensiklopedia memiliki banyak tulisan, sehingga membutuhkan *typeface* yang memiliki legibilitas tinggi dan lebih terkesan formal.



Gambar 3. 16. *Typeface Bodytext*

Penulis menggunakan *typeface* yang berbeda dengan headline untuk judul. Hal ini dikarenakan *typeface* pada headline memiliki kemiripan dengan beberapa *typeface* lainnya, sehingga penulis memilih *typeface* yang lebih terlihat memiliki ciri khas sebagai *typeface* untuk judul, namun tetap memiliki legibilitas tinggi dan terlihat *fun* untuk anak. *Typeface* yang digunakan adalah Dorothy.

Dorothy

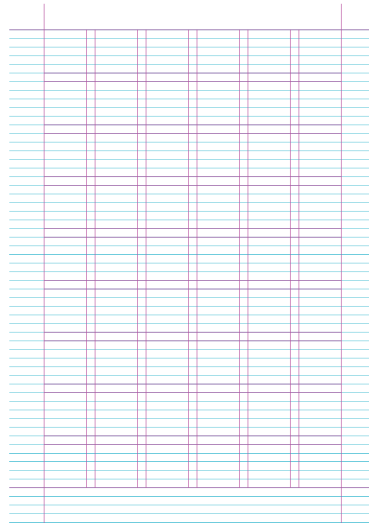


Gambar 3. 17. *Typeface Judul*

2. Grid

Berdasarkan tema buku yang dibuat, penulis memilih *modular grid* yang dapat memberikan keluasan dan kedinamisan penempatan konten dari banyaknya tulisan dan ilustrasi dalam buku. Penggunaan *margin* yang besar

pada setiap sisinya dilakukan dengan pertimbangan saat mencetak buku, *perfect binding* akan memotong margin kiri dan kanan sehingga saat buku selesai dicetak, margin akan terlihat lebih kecil.



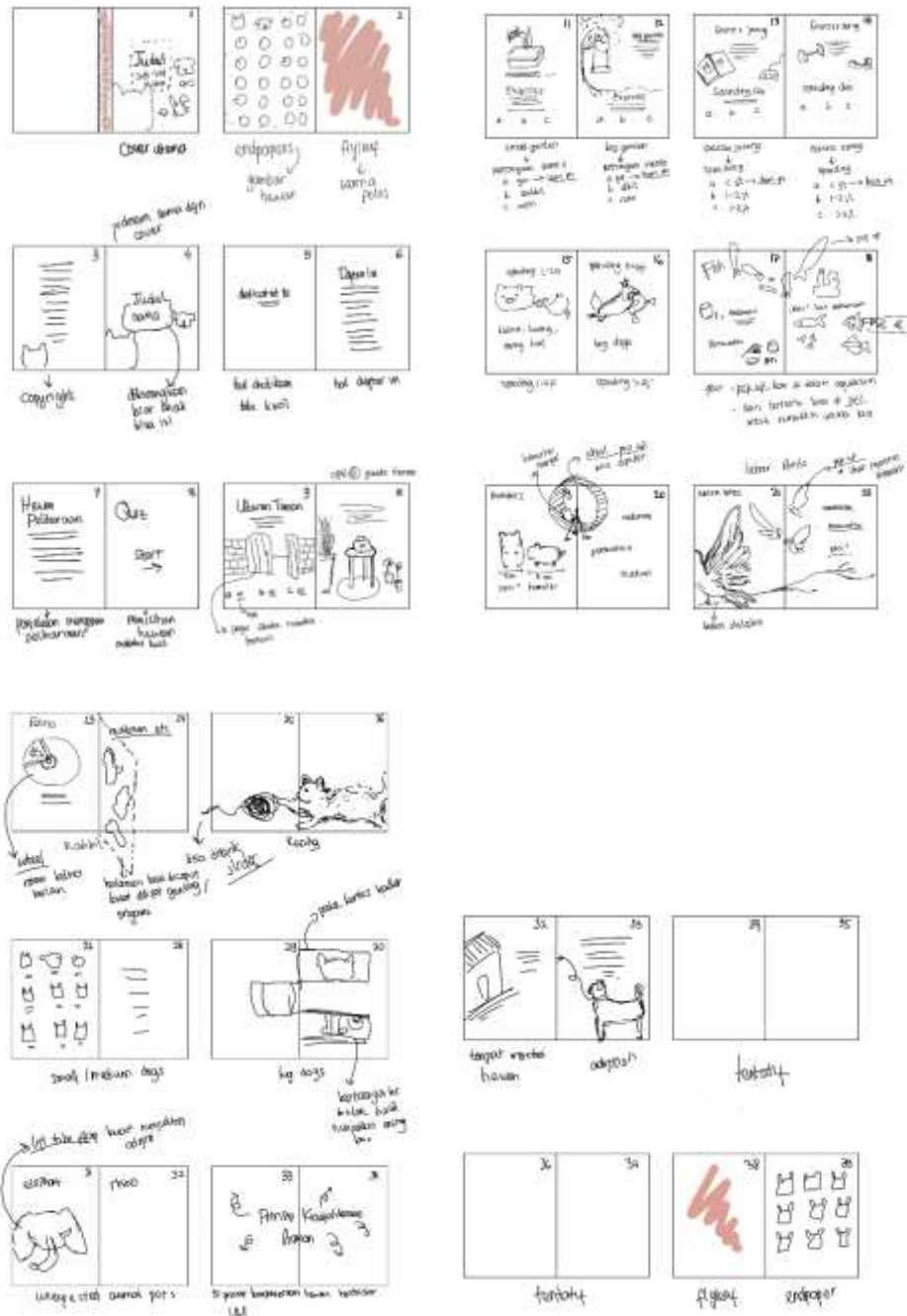
Gambar 3. 18. *Modular Grid*

3. Konten buku

Dalam merancang buku mengenai hewan peliharaan, penulis membuat sketsa garis besar perancangan buku. Buku ini akan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- Halaman interaktif berisikan kuis yang dapat diikuti oleh anak-anak untuk menentukan peliharaan yang sesuai dengan mereka
- Halaman ensiklopedia hewan peliharaan
- Halaman *fun fact* mengenai hewan-hewan unik yang dapat dipelihara
- Halaman informasi mengenai dimana calon pemelihara dapat membeli atau mengadopsi hewan
- Halaman aktivitas seperti origami dan mewarnai, dan

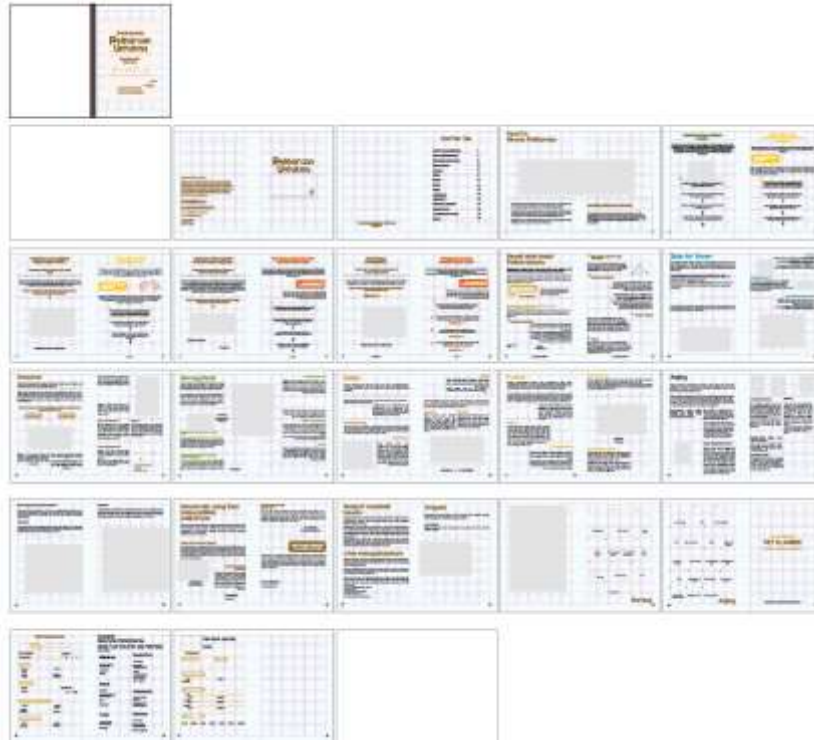
- Halaman jurnal perawatan hewan yang dapat diisi apabila sudah memiliki hewan peliharaan.



Gambar 3. 19. Kateren Buku

3.2.1.3. Rapid Prototyping

Setelah membuat katern, penulis membuat *prototype* dengan memulai dari memasukkan konten informasi-informasi setiap hewan, dan halaman kuis, kemudian penulis mulai membuat asset-aset visual dan menatanya sesuai dengan grid yang dipilih.



Gambar 3. 20. Katern Buku *Digital*

1. *Front Matter*

a. Cover

Judul buku yang dipilih adalah Ensiklopedia Peliharaan Untukmu. Judul ini dipilih dari beberapa judul lain yaitu Peliharaan Untuk Anak dan Ayo Pilih Peliharaanmu. Kata-kata ensiklopedia menunjukkan informasi yang lengkap pada buku, sedangkan peliharaan untukmu menunjukkan buku mengenai hewan peliharaan. Selain itu terdapat sub-judul Buku Interaktif

Untuk Anak, sehingga pembeli baik orangtua, maupun anak, mengetahui garis besar isi buku ini memiliki interaksi dan ditujukan untuk pembaca yang muda.

Judul menggunakan typeface KG Corner of The Sky dan dimodifikasi dengan menggunakan elemen-elemen yang berkaitan dengan hewan peliharaan yang dibahas pada buku. Pada huruf “P”, penulis meletakkan ilustrasi ikan untuk memberikan kesan bowl dalam huruf sebagai akuarium. Bowl dalam huruf “a” diberikan cap kaki yang mewakili hewan peliharaan darat. Huruf “e” dan “u” dimiringkan untuk memberikan kesan bertumpu pada satu sisi seakan ada hewan terbang di atasnya. Sub-judul menggunakan typeface dan warna yang sama dengan judul.

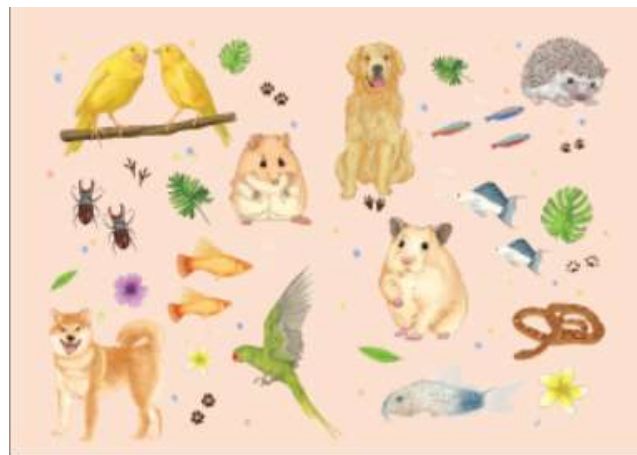
Peliharaan Untukmu

Gambar 3. 21. Judul Buku *Prototype Day*

Setelah itu, judul dimasukkan ke halaman cover yang terdiri dari basic shape dan penulis meletakkan aset visual berupa hewan-hewan yang telah dibuat.

**b. Endpaper Page**

Halaman *endpaper* merupakan halaman yang menempel pada bagian belakang *cover*. Penulis mengisi halaman *endpaper* dengan menggabungkan ilustrasi yang ada pada buku dan menambahkan beberapa elemen supergrafis lainnya seperti cap kaki hewan peliharaan yang terdapat dalam buku, dan tanaman.



c. Copyright dan Half-Title Page

Halaman ini berisikan halaman *copyright* dan *half-title* (setengah judul).

Halaman setengah judul memiliki *textbox* yang dapat diisi pemilik buku dengan nama mereka untuk membuat buku ini lebih personal.



Gambar 3. 24. Copyright dan Half-Title Prototype Day

d. Daftar Isi

Halaman daftar isi penulis gabungkan dengan halaman dedikasi. Halaman ini juga dapat diisi dengan kata pengantar dari penulis.

Daftar Isi	
Apa itu Hewan Peliharaan	1
Klasifikasi Hewan Peliharaan	2
Kebutuhan Hewan Peliharaan	4
Dian Air, Suhu	8
Kamarnya	8
Kelasku	17
Kucing	14
Kucing	2
Ayung	23
Ayung Besar	25
Ayung Kecil	26
Peliharaan yang Unik	27
Orang-orang Hewan	30
Jurnal Mewujud Hewan	31
Shaker	36

Terimakasih Kencana Pustaka, Sifat dan
Pegawai

Gambar 3. 25. Daftar Isi Prototype Day

2. Kuis Hewan Peliharaan

Salah satu urgensi yang menimbulkan perlunya buku ini adalah ketika anak tidak cocok dengan hewan peliharannya, nasib peliharaan tersebut dipertanyakan. Untuk menyelesaikan hal tersebut, wawancara dengan dokter hewan menyebutkan pentingnya anak mengenali kecocokan dengan hewan sebelum membeli hewan. Kecocokan ini dapat dilakukan dengan beberapa pertimbangan berdasarkan buku *Small Animal Care and Management* (Howard, 2010) dan *website The People's Dispensary for Sick Animals* (PDSA). Dari kedua sumber tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab sebelum membeli hewan, yang penulis simpulkan menjadi 3:

a. Tempat yang Dimiliki

Setiap hewan membutuhkan tempat untuk bermain, namun untuk beberapa hewan tertentu (seperti anjing dan kucing) membutuhkan tempat yang lebih luas seperti taman/pekarangan kecil maupun luas dimana mereka bisa bermain dan berlari dengan bebas. Pertanyaan mengenai tempat akan ditanyakan kepada anak sehingga mereka dapat mempertimbangkan membeli peliharaan sesuai dengan tempat yang mereka miliki.

b. Olahraga Rutin

Banyak jenis hewan yang membutuhkan waktu untuk bermain di luar. Apabila pemiliknya bukan merupakan orang yang aktif (misal: menikmati jalan-jalan sore, atau bermain dengan peliharannya di taman), akan sulit untuk memiliki hewan yang sangat aktif seperti anjing ataupun kelinci yang perlu diajak keluar.

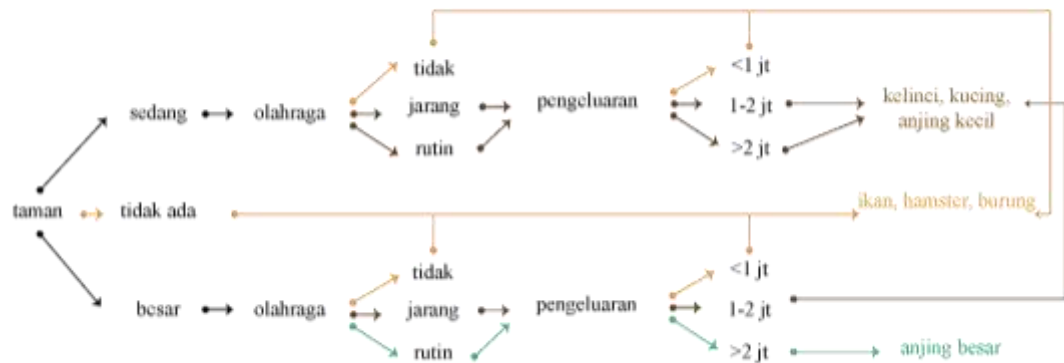
c. Pengeluaran Bulanan

Biaya yang dikeluarkan untuk hewan tidak sedikit, dan hewan relatif hidup lama. Banyak biaya tambahan yang perlu dipertimbangkan seperti makanan, cemilan, mainan, biaya perawatan, maupun suntik vaksin. Semakin besar dan sensitif hewan, maka semakin banyak juga biaya yang perlu dikeluarkan.

Dari jawaban atas ketiga pertanyaan tersebut, akan menentukan anak dengan hewan peliharaan yang cocok dengannya. Hewan-hewan seperti ikan, hamster, dan burung tidak membutuhkan banyak tempat gerak, waktu bermain, dan pengeluaran yang besar sehingga cocok untuk anak yang sibuk dengan kegiatan lain atau yang baru pertama kali memiliki hewan.

Hewan kelinci, kucing, dan anjing kecil membutuhkan area bermain seperti taman kecil, perhatian dari pemiliknya, dan pengeluaran yang cukup besar sehingga diperlukan anak yang dapat memberikan waktu dan perhatian ke peliharannya.

Anjing besar khususnya, membutuhkan area taman yang luas karena mereka membutuhkan banyak ruang gerak. Mereka juga membutuhkan banyak perhatian dan anak harus meluangkan waktu untuk melatihnya.



Gambar 3. 26. *Information Architecture*

Sebelum memasuki halaman kuis, terdapat halaman informasi umum mengenai apa itu hewan peliharaan dan isi yang dapat ditemukan di buku ini. Selain itu terdapat penjelasan singkat mengapa pembaca perlu mengikuti kuis di halaman berikutnya.



Gambar 3. 27. Halaman Penjelasan Hewan Peliharaan *Prototype Day*

Halaman kuis terdiri dari penjelasan singkat mengenai kebutuhan hewan, sehingga saat menanyakan pertanyaan yang terkait, pembaca tidak kebingungan atau salah mengartikan pertanyaan. Bagian pertanyaan diberikan *textbox* dan ikon “?” untuk memperjelas pertanyaan yang ditanyakan. Dibawahnya terdapat tiga jawaban yang akan mengarahkan pembaca ke halaman yang berbeda-beda.



Gambar 3. 28. Halaman Kuis *Prototype Day*

Setelah menyelesaikan setiap pertanyaan, pembaca akan mendapatkan hasil hewan peliharaan yang sesuai dengan mereka. Setelah itu, mereka diarahkan untuk membuka halaman 11 yang berisikan penjelasan kebutuhan setiap hewan secara umum seperti makanan, minuman, mainan, tempat tinggal, dan informasi kesehatan seperti vaksinasi dan alergi.



Gambar 3. 29. Halaman Penjelasan Kebutuhan Hewan *Prototype Day*

3. Ensiklopedia mengenai Hewan Peliharaan

Dalam membuat buku mengenai hewan peliharaan ini, penulis mengambil sebagian besar konten mengenai hewan peliharaan dari buku *Small Animal Care & Management* oleh Warren (2015). Dalam buku Warren (2015), terdapat beberapa hewan yang populer dijadikan peliharaan, seperti: anjing, kucing, kelinci, hamster, dan ikan. Masing-masing hewan memiliki karakteristik, luas tempat tinggal yang dibutuhkan, diet (makanan), dan kebiasaan sehari-hari. Selain itu, beberapa hewan memiliki berbagai jenis, misalkan anjing besar dan kecil, kucing berbulu lebat dan tidak, ikan air tawar dan laut, dll.

Pembahasan ini akan dilakukan sedetail mungkin dalam buku *Memilih Peliharaanmu*, sehingga anak memahami perbedaan-perbedaan setiap hewan

peliharaan, dan hal-hal yang perlu ia lakukan apabila ia memutuskan untuk membeli peliharaan yang direkomendasikan dalam buku.

a. Anjing

1) Pemilihan Anjing

Memilih anjing bisa meliputi banyak faktor, namun dalam buku ini hanya akan membahas jenis anjing berdasarkan ukurannya:

- Toy: 1-10 kg

Anjing jenis ini cocok apabila tidak tinggal di tempat yang terlalu luas seperti apartemen. Untuk anak-anak, anjing kecil sangat cocok sebagai teman bermain.

Jenis anjing: Cihuahua, Mini Poodle, Pomeranian, Maltese dan Pug

- Medium-Large: 10-30 kg

Anjing yang besar akan memakan biaya yang lebih besar karena perlengkapan kandang, grooming, vitamin, dll. Anjing berukuran medium-besar banyak yang berfungsi sebagai family dog ataupun guard dog. Pada buku ini, contoh anjing medium dan large akan diambil yang memiliki fungsi sebagai family dog seperti Golden Retriever, Shiba Inu, Labrador Retriever, dan Collie.

2) Proses Desain

Penulis membuat sketsa anjing kecil dan anjing besar. Pada anjing kecil, penulis membuat Cihuahua, French bulldog, dan Pomeranian. Penulis membuat dua ilustrasi anjing besar yaitu Golden Retriever dan Shiba Inu.

Setelah membuat sketsa, penulis menyelesaikan ilustrasi dengan memberi warna yang sesuai dengan warna asli hewan tersebut.



Gambar 3. 30. Proses Pembuatan Anjing

3) Interaktivitas

Interaktivitas yang digunakan adalah *lift-the-flap* dimana pembaca dapat membuka kertas yang bertuliskan jenis anjing, dan di dalamnya terdapat gambar anjing tersebut. Saat melakukan *rapid prototyping*, belum adanya interaktivitas pada halaman ini.

4) Hasil



Gambar 3. 31. Halaman Anjing *Prototype Day*

b. Kucing

1) Kategori Kucing

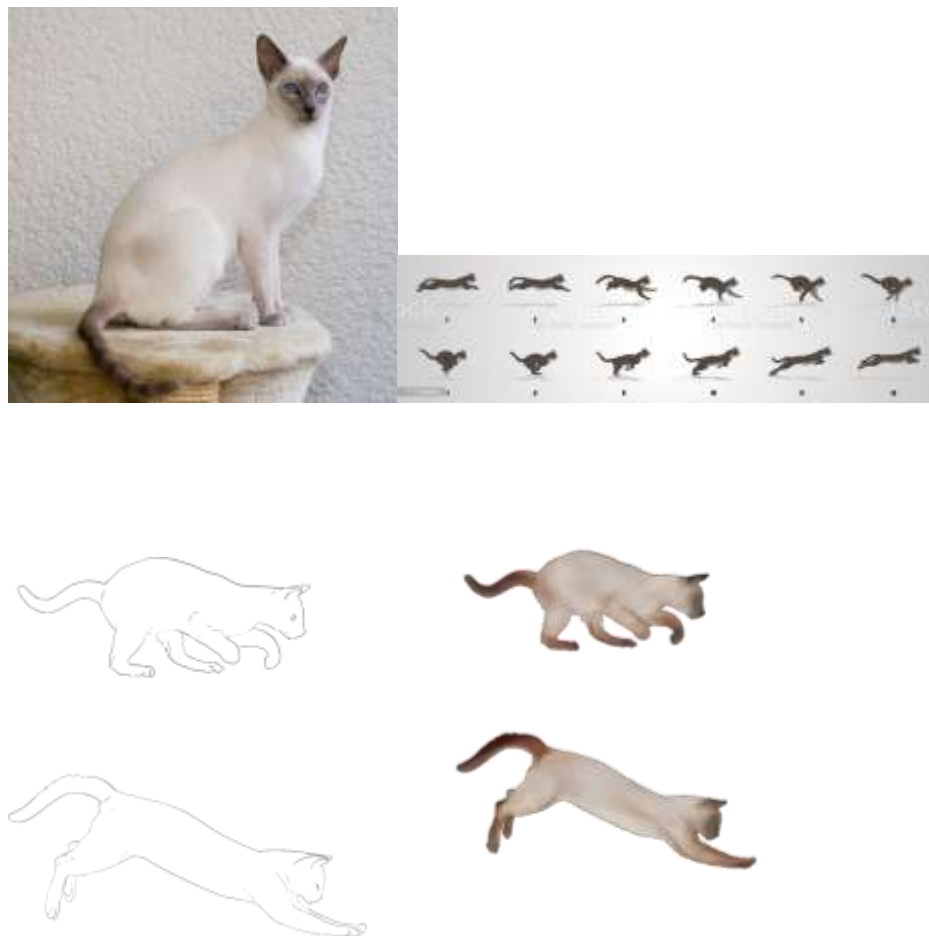
Menurut buku *The Cat Encyclopedia* (2014), kebutuhan kucing berbeda-beda tergantung jenisnya (hal 66). Jenis kucing dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

- **Size and Build:** variasi ukuran kucing tidak banyak. Namun terdapat jenis kucing yang lebih besar dan membutuhkan banyak ruang sehingga tidak cocok apabila tinggal di rumah kecil atau di apartemen. Gambar di bawah menunjukkan jenis kucing the Singapura dewasa dengan berat 2 kg (kiri) dan jenis kucing Highlander dewasa yang dapat mencapai berat 11kg.
- **Active or Docile:** jenis yang berbeda memiliki temperamental yang berbeda. Kucing yang bertubuh langsing seperti Tonkinese, Burmese, Sphynx bersifat lebih aktif, dan biasanya lebih dapat diajarkan trik atau

diajak jalan menggunakan kekang. Kucing yang lebih pendiam umumnya berukuran lebih besar dan berbulu seperti Persian. Namun mereka juga jarang menunjukkan emosi saat merasa tidak nyaman sehingga harus ditangani dengan hati-hati.

- *Longhair or Shorthair*: Kucing berbulu pendek membutuhkan *grooming* 1-2x seminggu, namun kucing berbulu panjang membutuhkan *grooming* harian agar rambut mereka tidak kusut yang bisa menyebabkan resiko kesehatan.

2) Proses Desain



Gambar 3. 32. Proses Desain Kucing

3) Interaktivitas



Gambar 3. 33. Interaksi Halaman Kucing

Pada halaman mengenai kucing, penulis membuat *movables* berupa *dissolve type pull-tab* untuk menunjukkan interaksi kucing dengan bolanya. Pada awalnya, kucing ini sedang mengamati bola, kemudian setelah *pull-tab* ditarik, gambar akan *dissolve* (berubah) menjadi gambar kucing sedang melompat ke arah bola.

4) Hasil



Gambar 3. 34. Halaman Kucing *Prototype Day*

c. Hamster

1) Kategori Hamster

Dalam buku Hamster: *Your Happy Healthy Pets* dijelaskan dua jenis hamster yang paling sering dijadikan peliharaan.

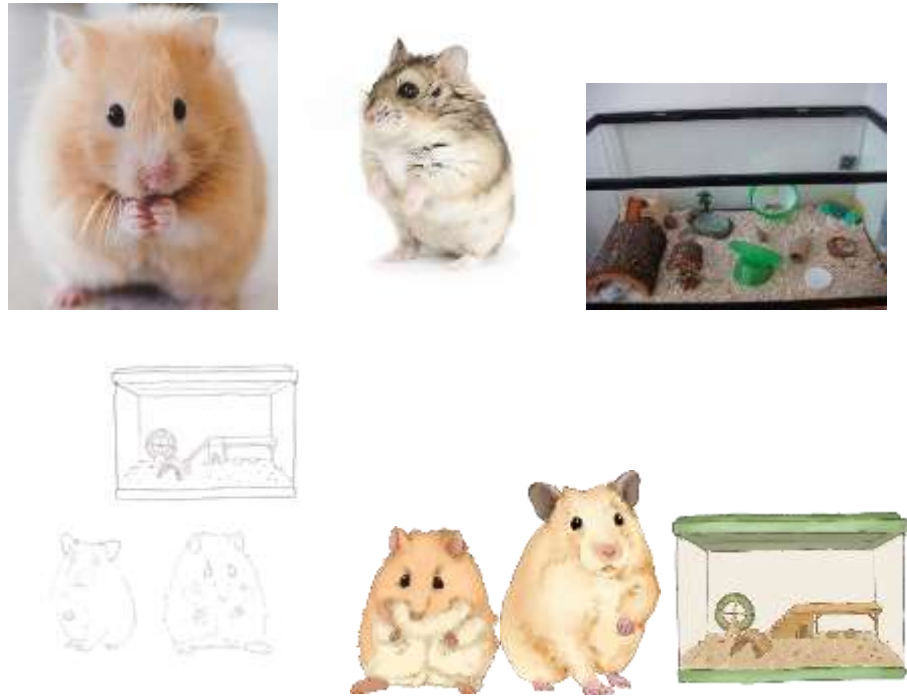
- *Golden/Syrian*: Hamster Golden bersifat lebih interaktif dan ramah kepada pemiliknya. Hamster ini memiliki banyak varian warna. Selain itu, ukurannya pas di tangan sehingga anak tidak perlu takut kehilangan hamsternya.

- *Dwarf*: Jenis Dwarf berukuran lebih kecil, selain itu karena jenis ini bervolusi dari alam liar, mereka tidak terbiasa dengan manusia dan lebih tidak ramah terhadap manusia. Dwarf hamster lebih baik diberikan teman hamster agar mereka tidak kesepian.

Hamster merupakan hewan yang kecil, sehingga harus selalu di kandang agar tidak hilang. Selain itu, karena naluri hamster yang aktif dan suka menggali, dibutuhkan mainan seperti *tunnel* dan roda untuk hamster bermain dan berolahraga.

2) Proses Desain

Penulis membuat dua ilustrasi hamster yaitu jenis Golden dan Dwarf. Kemudian penulis juga membuat ilustrasi kandang dan aksesoris hamster yang merupakan hal utama yang harus dimiliki anak apabila mereka ingin memelihara hamster.



Gambar 3. 35. Proses Desain Hamster

3) Interaktivitas

Interaksi pada halaman ini adalah *movables* bertipe *wheel*. Pembaca dapat menggerakkan roda ini yang dibuat menyerupai roda hamster. Roda hamster ini diletakkan di samping teks berisikan peringatan bahwa pemilihan roda yang salah dapat membuat hamster terluka. Karena bacaan tersebut penting, penulis meletakkan *wheel* agar anak dapat berinteraksi dengan halaman dan menjadi lebih tertarik untuk membaca



Gambar 3. 36. Interaksi Halaman Hamster

4) Hasil



Gambar 3. 37. Halaman Hamster *Prototype Day*

d. Ikan

1) Jenis Ikan Untuk Dipelihara

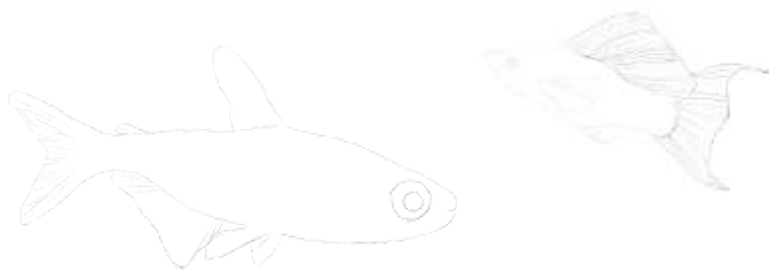
Pada umumnya, jenis ikan terbagi menjadi 2: ikan air tawar dan air laut. Namun, pada buku ini, penulis akan mengambil beberapa contoh ikan yang mudah untuk dipelihara oleh anak-anak SD. Kategori “mudah” didapatkan dari Dosen IPB program perikanan pada artikel SariAgri,

yaitu: ikan air tawar lebih mudah dipelihara karena tidak memerlukan perlakuan khusus (kolam besar, system penyaringan, pencahayaan, koral, dll), ikan memiliki toleransi kuat terhadap perubahan kualitas air, ikan yang tidak membutuhkan tambahan oksigen, dan ikan yang memakan pelet.

Dari kriteria tersebut, pembahasan mengenai ikan akan mengambil contoh ikan air tawar hias jenis guppy, platy, molly, neon tetra, corydoras, dan cupang yang juga banyak peminatnya di Indonesia.

2) Proses Desain

Penulis membuat sketsa 5 jenis ikan air tawar yang akan dibahas, kemudian penulis memilih warna yang berbeda-beda pada setiap ikannya akan kolam ikan (pada bagian interaktivitas) terlihat beragam dan cerah. Selain itu, penulis juga memberikan contoh jenis ikan yang memiliki banyak variasi warna seperti neon tetra.





Gambar 3. 38. Proses Desain Ikan

3) Interaktivitas

Pada halaman ini, penulis membuat interaktivitas berupa halaman kolam ikan yang terlipat. Saat membuka halaman terlipat tersebut, pembaca seakan melihat secara langsung kolam ikan yang berisikan beberapa jenis ikan dan keterangan masing-masing ikan.



Gambar 3. 39. Interaksi Halaman Ikan

e. Kelinci

1) Pemilihan Kelinci

Menurut buku *A House Rabbit Primer* (2005), kelinci secara umum dapat dibagi menjadi dua kategori: besar dan kecil. Kelinci perempuan (*does*) pada umumnya berukuran lebih besar daripada kelinci laki-laki (*bucks*).

- Kelinci berukuran besar biasanya memiliki sifat lebih ramah dan penyayang, namun mereka juga membutuhkan kandang yang lebih besar dan ruang berolahraga yang besar. Selain itu, sub-kategori kelinci besar seperti kelinci berbulu tebal (Angora dan Jersey Wooly) memerlukan waktu yang banyak untuk perawatan bulunya.

Jenis kelinci besar yang umum dipelihara di Indonesia: angora, English lop, Flemish giant, French lop

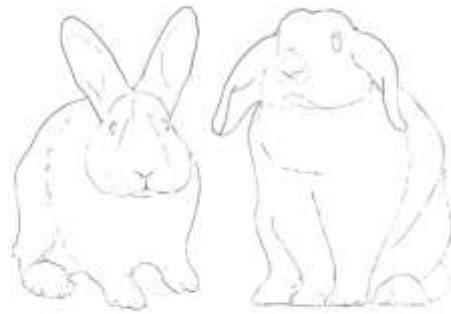
- Kelinci yang kecil biasanya sangat aktif dan tidak seramah kelinci besar.

Jenis kelinci kecil yang umum dipelihara di Indonesia: Dutch, Mini lop, dan Himalayan

2) Proses Desain

Penulis membuat dua ilustrasi kelinci: French lop sebagai jenis kelinci berukuran besar, dan Dutch sebagai jenis kelinci berukuran kecil. Penulis memilih warna yang cukup umum ditemukan dijual dan dipelihara di Indonesia, walaupun sebenarnya kelinci-kelinci tersebut memiliki variasi warna lain.





Gambar 3. 40. Proses Desain Kelinci

3) Interaktivitas

Interaksi yang digunakan merupakan *lift the flap* sehingga pembaca dapat membuka semak-semak dan melihat gambar yang tersembunyi (kelinci).



Gambar 3. 41. Interaksi Halaman Kelinci

4) Hasil



Gambar 3. 42. Halaman Kelinci *Prototype Day*

f. Burung

1) Pemilihan Burung

Dalam buku yang dibuat penulis, penulis akan membahas mengenai jenis burung kecil yang cocok dijadikan peliharaan karena burung kecil dinilai lebih sesuai untuk anak kecil yang baru akan memiliki peliharaan. Berdasarkan buku *Small Birds* (Haney,2010) terdapat dua jenis burung kecil:

- Untuk dilihat

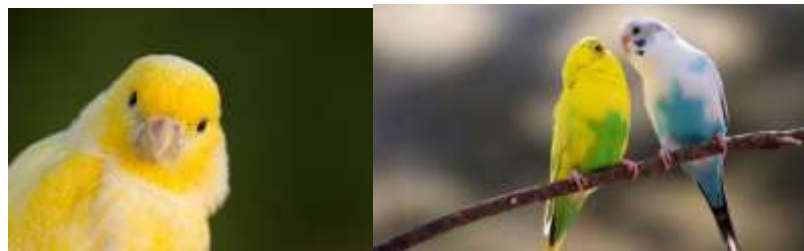
Burung jenis Zebra Finches dan Canaries merupakan tipe burung yang tidak bisa diajak main atau dipegang-pegang. Burung ini juga lebih baik dibeli teman agar tidak kesepian, dan kandang yang besar agar mereka bisa bermain di dalamnya

- Untuk dipegang

Jenis burung Budgerigars (Parakeets) dan Lovebirds merupakan burung yang ramah kepada manusia, bisa dipegang dan mau bermain dengan pemiliknya. Mereka bisa tinggal sendiri, namun apabila tidak diberikan perhatian, mereka akan merasa kesepian.

2) Proses Desain

Penulis membuat ilustrasi Canaries untuk mewakili burung yang dipelihara untuk dilihat, dan Parakeet sebagai burung yang lebih ramah dan bisa dipegang. Warna yang diambil penulis adalah Parakeet berwarna hijau dan Canaries berwarna kuning karena kedua warna tersebut selaras serta mudah ditemui dijual di toko burung.



Gambar 3. 43. Proses Desain Burung

3) Interaktivitas

Halaman ini dibuat pop-up kandang burung dengan burung parakeet yang terlihat keluar dari dalam kandang. Warna hijau kekuningan dipilih agar selaras dengan tema halaman ini yang didominasi warna hijau dan kuning.



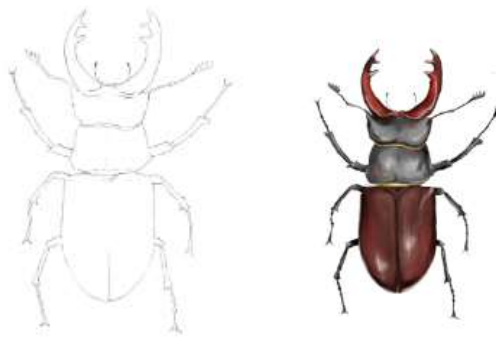
Gambar 3. 44. Interaksi Halaman Burung

3. Hewan Unik yang dapat Dipelihara

Selain 5 hewan utama di atas, terdapat halaman tambahan berisikan *fun fact* mengenai hewan-hewan peliharaan yang jarang ditemui dipelihara oleh anak di Indonesia, seperti kumbang bertanduk (*stag beetle*), landak (*mini hedgehog*), dan ular jagung (*corn snake*), yang merupakan jenis peliharaan yang populer di negara lain. Selain itu terdapat tambahan juga mengenai memelihara gajah secara online sebagai tindakan untuk membantu kehidupan gajah di Afrika.

a. Stag Beetle

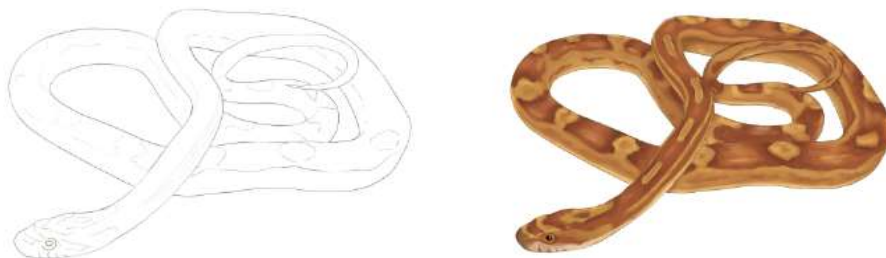
Kumbang bertanduk merupakan serangga yang populer dipelihara di Jepang. Anak-anak biasa menangkapnya di alam saat musim panas, tapi sekarang kumbang ini juga mudah dibeli di toko hewan biasa di Jepang.



Gambar 3. 45. Proses Desain Kumbang

b. Ular

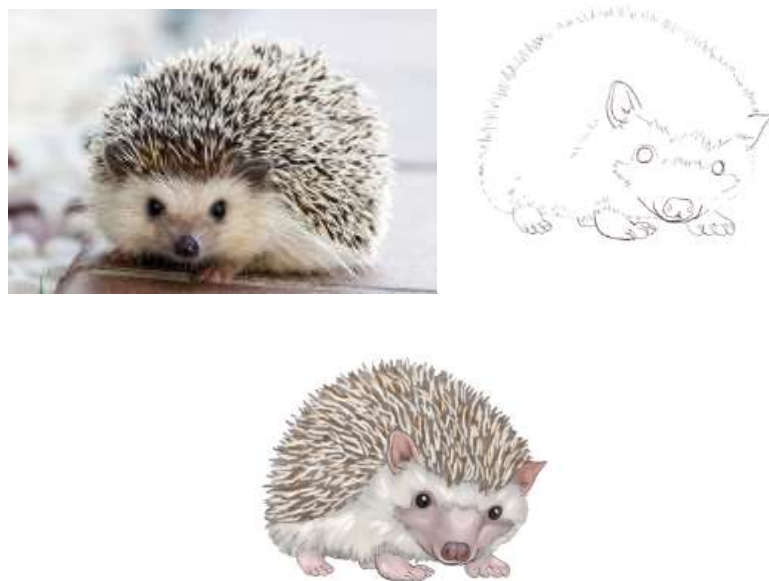
Memelihara ular sangat populer di antara anak-anak di Amerika. Di Indonesia sendiri, ular cukup populer di kalangan remaja dan dewasa, namun tidak pada anak-anak. Ular, walaupun dinilai cukup menakutkan, namun jenis tertentu aman untuk dipelihara, bahkan untuk anak yang masih kecil.



Gambar 3. 46. Proses Desain Ular

c. Landak

Tren memelihara landak dimulai dari Amerika kemudian menyebar ke Asia, hingga ke Indonesia. Sekarang, sudah banyak landak mini dipelihara oleh anak dan orang dewasa di Indonesia dan hampir setiap toko hewan menjualnya.

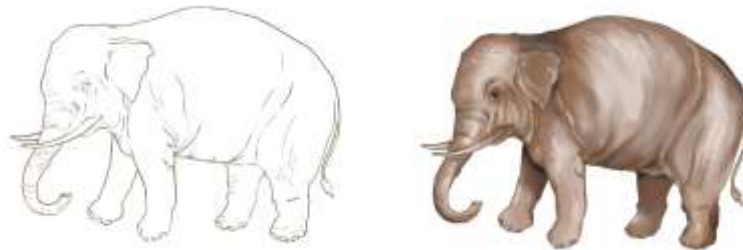


Gambar 3. 47. Proses Desain Landak

d. Gajah

Pada halaman ini terdapat *fun fact* berupa adopsi gajah atau badak sebagai peliharaan. Hewan-hewan ini tentunya tidak akan dikirimkan ke rumah. Melalui *website Sheldrick Wildlife's Trust*, anak dapat mengadopsi gajah atau badak dengan membayar sejumlah uang bulanan. Uang ini akan digunakan pihak pengurus untuk merawat peliharaan yang dipilih anak. Selain itu, anak akan mendapatkan sertifikat, *merchandise*, dan laporan mengenai peliharannya. Opsi ini cukup menarik untuk

anak yang menginginkan hewan yang berbeda dari biasanya, ataupun anak yang sibuk dengan kegiatan sehingga tidak bisa secara rutin merawat peliharaannya.



Gambar 3. 48. Proses Desain Gajah



Gambar 3. 49. Halaman Hewan Lain *Prototype Day*

4. Membeli dan Mengadopsi Hewan

Penulis menambahkan info mengenai adopsi hewan, sehingga anak yang menginginkan anjing atau kucing dapat menimbang meminta opsi adopsi hewan

kepada orang tuanya. Berdasarkan wawancara dengan *shelter* hewan, selain dapat membantu hewan yang terlantar mendapat kesempatan kedua, adopsi akan meringankan beban orang tua dalam membeli hewan yang biasanya cukup mahal; tergantung jenisnya.



Gambar 3. 50. Halaman Adopsi Hewan *Prototype Day*

5. Origami Hewan

Penulis membuat halaman origami hewan berisikan kertas origami dan instruksinya. Selain itu, diberi tambahan beberapa instruksi melipat yang cukup sulit berupa contoh lipatan kertas agar anak lebih mudah mengikuti instruksi origami hewan.

Halaman origami ini dibuat berdasarkan teori konkret-operasional (Piaget, 2009) yang menyebutkan pembelajaran anak pada umur 6-12 tahun akan lebih efektif apabila mereka mempelajari hal-hal yang dapat mereka sentuh dan lihat.

Selain itu, origami ini juga bertujuan untuk mengingatkan anak merawat peliharannya saat melihat origami yang ia buat.



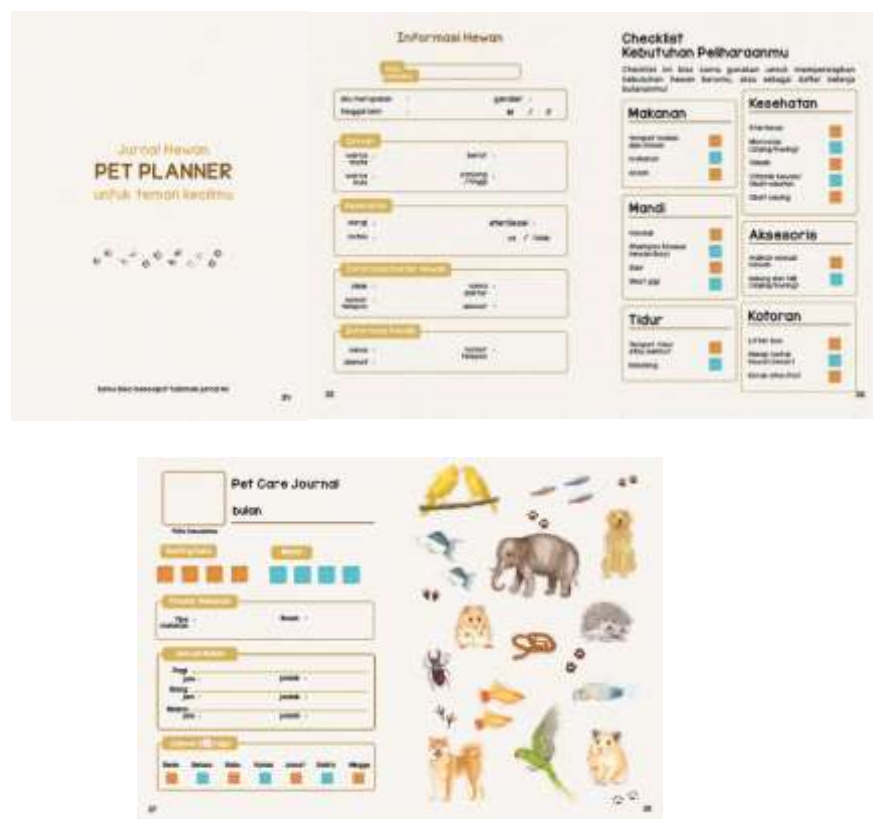
Gambar 3. 51. Halaman Origami

6. Jurnal Perawatan Hewan

Salah satu tujuan utama buku ini adalah agar anak tetap merawat peliharaan mereka setelah mereka membelinya, oleh sebab itu penulis membuat halaman jurnal peliharaan yang terdiri dari halaman informasi hewan secara umum (ciri-ciri dan karakteristik hewan), kebutuhan perlengkapan peliharaan seperti peralatan makan, mandi, kesehatan, dan tidur, dan kemudian checklist aktivitas hewan mingguan

Jurnal ini dapat dilepas dan diperbanyak sesuai kebutuhan, dan berfungsi untuk mengingatkan anak tetap merawat hewannya dengan membuat checklist mingguan dan bulanan mengenai kebutuhan-kebutuhan hewan mereka, dan aktivitas atau perawatan yang harus mereka lakukan bersama dengan peliharaan mereka.

Selain itu pada halaman selanjutnya terhadap halaman sticker kiss cut berisikan hewan-hewan yang dibahas pada buku. Halaman ini dibuat bertujuan untuk menambah daya tarik buku kepada anak dan membuat anak mengingat merawat hewan peliharannya saat melihat *sticker* hewan yang ia tempel di berbagai tempat.



Gambar 3. 52. Jurnal Perawatan Hewan *Prototype Day*

3.2.1.4. Layout Buku

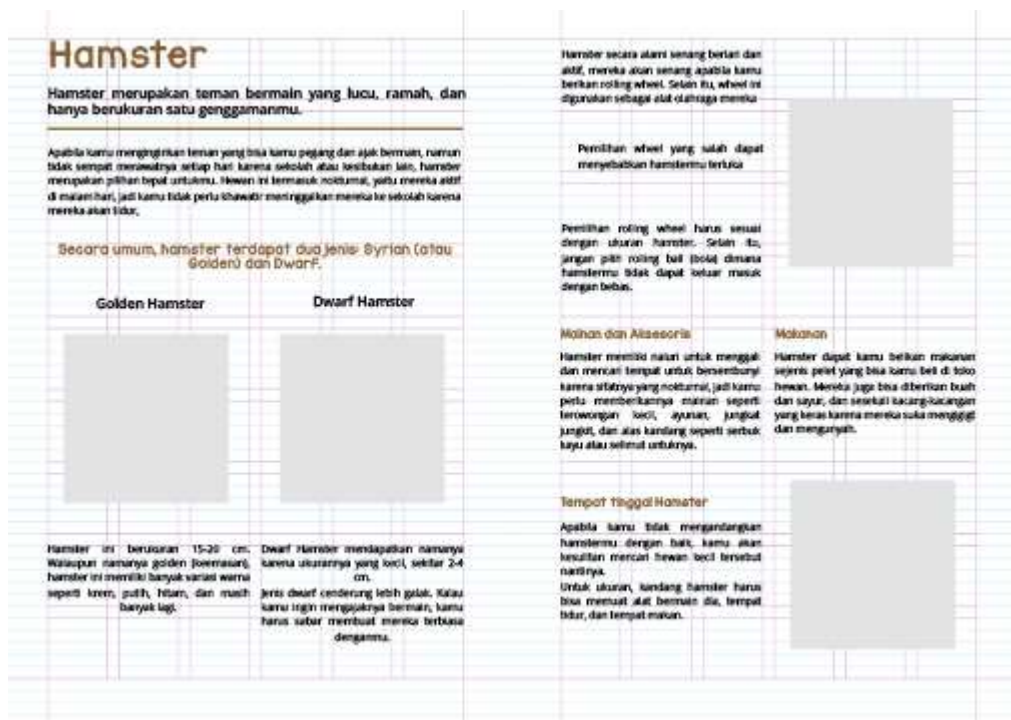
Penulis menggunakan *grid modular* dengan ukuran buku spread A3. Pemilihan *grid* ini dipilih karena banyaknya konten (teks dan gambar) dan dengan *modular grid*, peletakkan konten akan menjadi lebih fleksibel.



Gambar 3. 53. *Grid Prototype Day*

Setelah memasukkan *grid*, penulis membuat konten teks terlebih dahulu. Teks ini didapatkan dari riset buku-buku dan artikel yang secara spesifik membahas mengenai hewan tersebut. Konten teks diletakkan terlebih dahulu dan penulis membuat *placeholder* kotak abu-abu sebagai contoh ilustrasi. Penulis juga telah membuat *space* untuk gambar yang memiliki interaksi, pada contoh dibawah, interaksi yang digunakan adalah wheel yang diletakkan pada kanan atas.

Teks penulis masukkan ke *grid* yang ada dan menggunakan paragraf *justify*. Ukuran *typeface* untuk *headline* adalah 21pt, sedangkan untuk nama hewan pada awal bab adalah 36pt, dan *bodytext* menggunakan ukuran 12pt dengan leading 17pt.



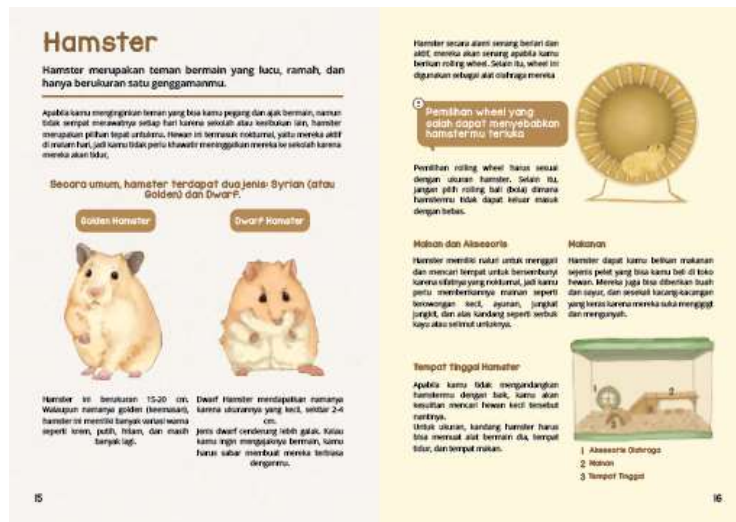
Gambar 3. 54. Paragraf *Justify Prototype Day*

Setelah membuat ilustrasi, penulis menggantikan *placeholder* dengan ilustrasi yang dibuat. Selain itu penulis memberikan beberapa *bubble box* untuk memberikan *emphasis* pada text mengganti warna *typeface* sesuai dengan tema setiap halaman yang digunakan agar selaras.



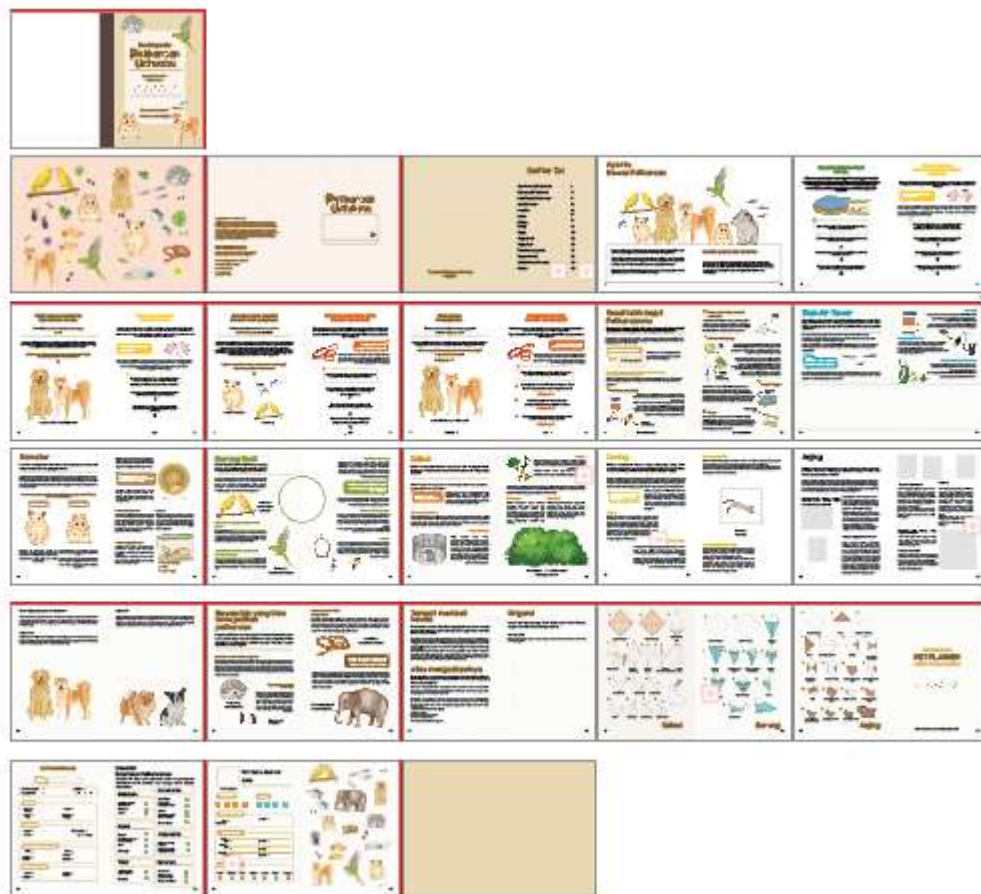
Gambar 3. 55. Ilustrasi pada buku *Prototype Day*

Setelah memasukkan semua konten, penulis menambahkan *background* warna netral di sebelah kiri, dan *background* dengan warna yang khas dengan hewan di sebelah kiri. Setelah itu penulis menambahkan tekstur kertas dengan *opacity* 20%.



Gambar 3. 56. Background buku *Prototype Day*

Secara keseluruhan penulis membuat buku 48 halaman dengan 6 halaman *movables* (satu halaman di setiap jenis hewan) dan halaman-halaman interaktif lainnya.



Gambar 3. 57. Kateran Buku *Prototype Day*

Untuk *prototype day*, penulis mencetak buku menggunakan *art paper* 150gr tanpa laminasi dan dijilid staples tengah. Namun untuk buku final, penulis akan menggunakan kertas yang lebih tebal dan *perfect binding* agar buku lebih terstruktur.



Gambar 3. 58. Print Buku Prototype Day