

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2013) desain grafis merupakan salah satu komunikasi berbentuk visual yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Desain grafis yang baik dapat tersampaikan dengan sempurna kepada *audience* (hlm. 1).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2013), terdapat 5 elemen desain, yaitu garis (*line*), bentuk (*shape*), *figure and ground*, warna (*color*) dan tekstur (*texture*).

2.1.1.1 Garis (*Line*)

Garis merupakan kumpulan titik yang memanjang secara teratur dan memiliki dua ujung. Garis juga dapat digunakan untuk mengatur komposisi pada suatu gambar atau tulisan (Landa, 2013, hlm. 19-20)



Gambar2. 1. Penggunaan garis pada post instagram demibumi

Gambar diatas diambil dari *instagram* @demibumi, dalam gambar pertama disebelah kiri, garis digunakan untuk memisahkan ke dua konten agar tidak membuat orang yang membaca menjadi bingung. Garis ini juga digunakan agar desain menjadi lebih rapih. Dalam gambar kedua, yang berada disebelah kanan, garis digunakan sebagai *highlight* atau penekanan pada suatu kata yang paling penting.

2.1.1.2 Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan gabungan dari suatu garis yang memiliki 3 bentuk dasar, yaitu bentuk persegi, lingkaran dan segitiga. Bentuk berguna untuk membantu membuat layout dan menciptakan pola dalam sebuah desain. Selain itu, bentuk dalam desain juga berguna untuk memisahkan suatu bagian dalam satu halaman.



Gambar2. 2. Contoh bentuk pada desain

Dalam gambar diatas yang diambil dari *instagram* @waste4change, bentuk digunakan untuk membuat desain menjadi rapih dan tersusun dengan baik, dengan adanya bentuk juga ilustrasi menjadi lebih enak dilihat.

2.1.1.3 *Figure and Ground*

Figure and ground bisa juga disebut sebagai *negative positive space* dan merupakan prinsip dasar yang mengacu pada hubungan antar bentuk. Berikut adalah contoh desain *figure and ground* yang diambil dari poster film *starwars*. Contoh *figure and ground* yang terdapat dalam poster ini adalah, adanya 2 gambar yang menjadi satu dalam 1 gambar di poster ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

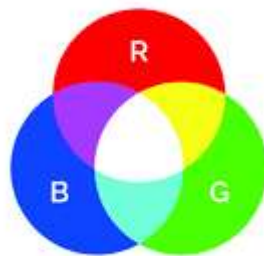


Gambar2. 3.C ontok *Figure and Ground*

2.1.1.4 Warna (*Color*)

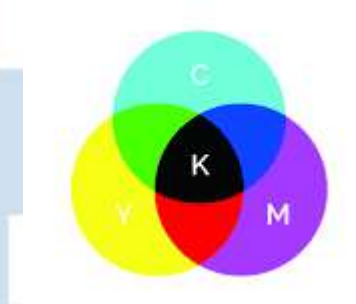
Warna adalah elemen desain yang sangat penting dan sangat provokatif. Warna merupakan pantulan energi dari cahaya. Percampuran cahaya menambahkan gelombang cahaya bersama – sama menciptakan berbagai warna. warna menjadi tiga kategori yaitu, rona, nilai, dan saturasi. Saturasi dapat disebut juga dengan chroma dan intensitas adalah suatu kecerahan atau kekusaman warna, seperti merah cerah atau merah kusam dan biru cerah atau biru kusam.

Ada tiga warna dasar atau warna primer, yaitu merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*) atau yang biasa dikenal dengan RGB. Warna – warna primer ini disebut juga dengan warna aditif dan akan menjadi warna putih jika digabungkan bersama – sama dengan jumlah yang sama.



Gambar2. 4. Warna Aditif

Selain warna aditif, ada pula warna subtraktif yang merupakan hasil warna dari tinta. Warna primer dari warna subtraktif ini adalah merah, biru dan kuning. Disebut warna primer dikarenakan warna ini tidak bisa dicampur dari warna lain, namun warna lain dapat dicampur dari warna primer tersebut. Warna sekunder dari warna subtraktif ini adalah oranye, hijau dan violet. (Landa, 2013 hlm. 24)



Gambar2. 5. Warna Subtraktif

Menurut Goethe (1810), dalam bukunya yang berjudul *Theory of Colors*, warna tidak hanya warna namun juga dapat berpengaruh pada psikologis seseorang. Berikut merupakan beberapa arti warna menurut Goethe.

- Warna kuning
Memberikan kesan kehangatan dan rasa bahagia, semangat dan ceria.
- Warna oranye
Memberikan kesan hangat dan bersemangat dan merupakan simbol dari petualangan dan percaya diri.
- Warna merah muda
Memberikan kesan romantis, kelembutan, kasih sayang, cinta dan feminim.
- Warna biru
Digambarkan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, logika, kesejukan, refleksi, kooperatif, integritas dan sensitif.
- Warna ungu
Memberikan kesan kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan.
- Warna merah
Disimbolkan dengan energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan dan kegembiraan.
- Warna hijau
Memberikan kesan suasana yang tenang dan santai.

- Warna coklat
Memberikan kesan kuat dan dapat diandalkan.
- Warna putih
Memberikan kesan suci, polos, murni, damai dan bersih.
- Warna hitam
Memberikan kesan suram, gelap, penyendiri, tegas dan menakutkan juga elegan.

2.1.1.5 Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah kualitas dari suatu permukaan. Ada dua jenis tekstur, tekstur taktil dan tekstur visual. Teksur taktil adalah tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan secara fisik. Sedangkan tekstur visual adalah representasi yang dibuat dan dipindai dari tesktur sebenarnya, dapat berupa ilustrasi atau *pattern*.



Gambar2. 6. Contoh Pattern Tekstur Visual

Gambar diatas merupakan contoh dari tekstur visual dari *instagram* cuancuan.id. tekstur yang digunakan adalah berupa tekstur kertas, sehingga saat dilihat tanpa disentuh, *audience* sudah dapat mengetahui bahwa itu adalah tekstur kertas.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain berguna untuk menghasilkan desain yang baik dan bbersifat saling bergantung yang memengaruhi prinsip desain lainnya. (Landa, 2013)

2.1.2.1 Format

Format merupakan suatu batasan media saat melakukan suatu desain. Format dalam desain memiliki ukuran yang berbeda – beda. Seperti contohnya *cover* CD yang kotak, atau poster persegi panjang. Format pada media sudah ditentukan sebelum membuat suatu desain. (Landa, 2013, hlm 29)

2.1.2.2 Keseimbangan

Pengertian keseimbangan adalah peletakan visual yang merata dan seimbang pada setiap elemen. Beberapa faktor yang mempengaruhi keseimbangan adalah penempatan, warna, bentuk, ukuran serta tekstur pada desain.

2.1.2.3 Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Hierarki visual merupakan prinsip utama yang berfungsi untuk menyusun informasi sehingga dapat menjadi panduan bagi para audiens dalam menerima informasi, biasanya menggunakan *emphasis* untuk memberikan titik fokus yang ingin lebih ditonjolkan. *Emphasis* dapat diperoleh dengan menggunakan ukuran besar, kontras, tanda, penempatan, isolasi bentuk, atau diagram. (Landa, 2013, hlm. 33-35).



Gambar2. 7. Contoh Hierarki Visual

Pada gambar diatas ditunjukkan bahwa gambar paus nya adalah titik fokus nya. Jika gambar paus dan penyelam memiliki ukuran yang sama, *audience* tidak dapat mengetahui yang mana titik fokus dari ilustrasi tersebut. Sedangkan jika salah satu dari gambar tersebut diperbesar, *audience* jadi tahu yang mana titik fokusnya.

2.1.2.4 Ritme (*Rhythm*)

Ritme dalam desain digunakan untuk mengatur alur informasi agar dapat tersampaikan dan dinikmati oleh para audiens. Dalam memperoleh suatu ritme, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti warna, tekstur, *empasis* dan keseimbangan. (Landa, 2013, hlm. 35)

2.1.2.5. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan didapatkan ketika semua elemen dapat saling berhubungan dan membentuk keseluruhan hingga membentuk suatu desain yang menyatu. Prinsip

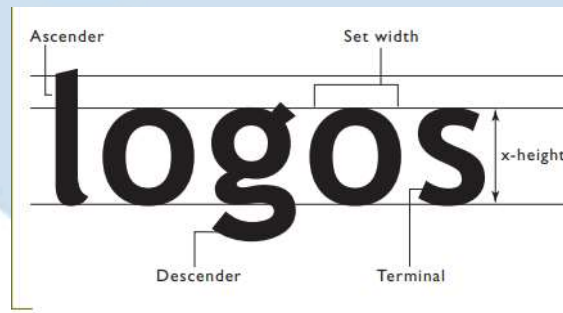
kesatuan ini diperoleh dengan *similarity, proxymity, continuity, closure, common fate*, dan *contuining line*.

2.1.3 Tipografi (*Typography*)

Tipografi merupakan desain dari satu karakter yang disatukan oleh sifat visual yang konsistern. Tipografi biasanya meliputi huruf, angka, simbo, tanda baca dan aksen. (Landa, 2013, hlm. 44)

2.1.3.1 Anatomi Huruf (*Type Anatomy*)

Setiap tipografi masing – masing memiliki kesan yang berbeda – beda saat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan melalui karya desain. (Landa, 2013, hlm. 47)



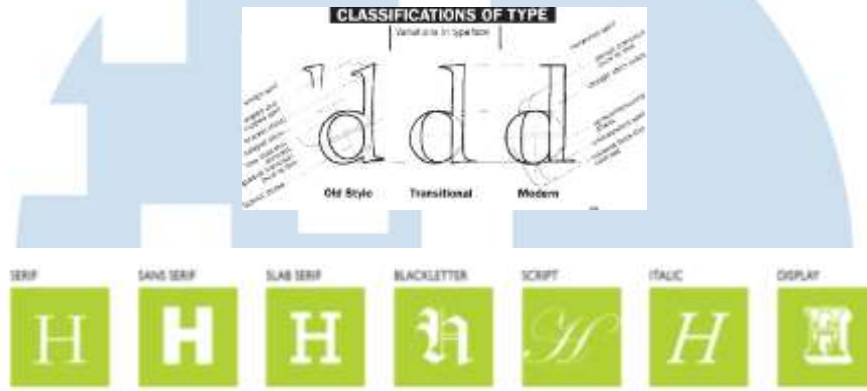
Gambar2. 8. Tipografi
(Landa, 2013)

Berikut adalah beberapa bagian dari anatomi huruf menurut Landa:

1. *Ascender*, merupakan bagian dari huruf kecil atau *lowercase* yang melebihi garis diatas *x-height* seperti huruf b, d, f, h, k, l, dan t.
2. *Descender*, merupakan bagian huruf kecil yang melebihi garis bawah *x-height* seperti huruf g, j, p, q, dan y.
3. *Baseline*, merupakan garis dibawah huruf kapital dan kecil, *descender* tidak termasuk.
4. *Serif*, merupakan goresan atau garis kecil yang berada dibawah huruf kapitan dan huruf kecil, *descender* tidak termasuk.
5. *Terminal*, merupakan akhir dari sebuah huruf yang bukan serif (*san serif*)
6. *X-height*, merupakan batasan tinggi dari sebuah huruf kecil *ascender* dan *descender* tidak termasuk.

2.1.3.2 Klasifikasi Huruf (*Type Classification*)

Menurut Landa (2013), klasifikasi huruf dibagi berdasarkan gaya dan sejarah. Huruf diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu :



Gambar2. 9. Klasifikasi Huruf
(Landa,2013)

1. *Old Style*

Old Style atau Humanis, tipografi roman yang dibuat menggunakan pena bermata lebar sehingga memiliki ciri khas yang sedikit melengkung. Beberapa contohnya adalah *Garamond*, *Times New Roman*, dan *Caslon*.

2. *Transitional*

Merupakan tipografi campuran dari *old style* dan *modern*. Beberapa contohnya adalah *Century*, *Baskerville* dan *ITC Zapf International*.

3. *Modern*

Merupakan tipografi dengan bentuk geometris dan perbedaan kontras antara tipis dan tebal garis. Tipografi modern ini adalah yang paling simetris dari semua tipografi roman. Beberapa contohnya adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4. *Slab Serif*

Tipografi serif dengan ciri khas garis yang memberikan kesan berat dikarenakan tidak adanya perbedaan yang kontras antara tipis dan tebal garis. Beberapa contohnya adalah mesin ketik amerika, *Memphis*, dan *Bookman*.

5. *Sans Serif*

Tipografi yang tidak memiliki serif namun tetap memiliki ciri khas masing - masing. Beberapa contoh diantaranya adalah *Helvetica*, *Grotesque*, dan *Futura*.

6. *Blackletter*

Tipografi ini disebut juga dengan gotik. Karakteristik yang dimiliki tipografi ini adalah berat stroke serta kelengkungannya. Beberapa contoh diantaranya adalah *Fraktur*, *Rotunda*, dan *Schwabacher*.

7. *Script*

Tipografi ini memiliki ciri khas menyerupai tulisan tangan dimana setiap hurufnya saling menyambung dan ditulis menggunakan pena bermata runcing. Beberapa contohnya adalah *Brush Script*, *Shelley*, dan *Script Allegro*.

8. *Display*

Huruf ini memiliki karakter yang rumit dan memiliki banyak dekorasi. Biasa digunakan pada judul dengan ukuran besar.

2.1.4. Layout

Grid di dalam desain biasa digunakan sebagai panduan saat membuat desain agar proporsi. Grid sendiri terdiri dari garis horizontal dan vertikal. Beberapa hal yang tercakup di dalam grid adalah *margin*, *column*, *rows*, *flowline*, dan *spatial zone*. (Landa, 2013, hlm. 174)

1. *Margin*

Pembatas antar area konten yang terdiri dari catatan, teks, dan gambar.

2. *Column*

Ruang untuk meletakkan tulisan dan gambar.

3. *Rows*

Baris dalam konten

4. *Flowline*

Garis horizontal untuk memisahkan tiap kolom agar alur informasi teratur.

5. *Module*

Bagian ruang yang memisahkan konten dengan jarak yang konsisten.

6. *Spatial Zone*

Module atau kolom yang membentuk suatu area spesifik seperti tulisan atau gambar.

Berikut jenis – jenis struktur grid yang biasa digunakan dalam perancangan desain perancangan desain :

1. *Single column grid*

Jenis grid yang memiliki 1 kolom. Jenis grid ini biasa digunakan agar pembaca fokus pada satu fokus bacaan.

2. *Two column grid*

Grid yang memiliki 2 kolom sehingga dapat menyajikan informasi yang berbeda dengan jelas.

3. *Multi column grid*

Grid ini mirip dengan *single column grid* namun memiliki kolom lebih dari 1.

4. *Modular grid*

Grid ini merupakan jenis grid paling fleksibel dikarenakan grid ini tersusun dari potongan antara kolom dan *flowlines*.

2.2 Desain Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014) desain informasi dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk apapun. Desain informasi harus disajikan secara sistematis, jelas, unik dan menarik. Desain informasi berguna untuk menyederhanakan konten kompleks agar lebih mudah untuk dipahami oleh audience.

2.2.1 Jenis Desain Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014) desain informasi memiliki tiga kategori utama yaitu,

1. *Print-based information design*

Print-based information design adalah informasi dalam bentuk dicetak. Gambar yang digunakan berupa ilustrasi, foto, atau diagram. Pada kategori ini, informasi ditampilkan secara bersamaan yang membuat interaksi audience terbatas dalam memahami teks dan visual.

2. *Interactive information design*

Interactive information design merupakan desain informasi yang membuat audiens dapat berinteraksi secara langsung. Sangat berbeda dengan *print-based*

information design, kategori ini memperbolehkan audience untuk memilih data atau informasi yang diinginkan.

3. *Environmental information design*

Environmental information design merupakan desain informasi yang berada di lingkungan sekitar. Beberapa contohnya adalah *signage*, *wayfinding*, dan pameran. Informasi yang ditujukan juga harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan.

2.2.2 Media

Menurut Coates dan Ellison (2014), pemilihan media yang tepat merupakan proses yang penting dalam membuat desain informasi. Media yang dipilih harus menyesuaikan dengan informasi yang akan diberikan. Media sendiri dibagi dalam ke tiga kategori dasar, yaitu media cetak dan media elektronik

2.2.2.1. Media Cetak

Media cetak merupakan media informasi yang disajikan kepada orang-orang setiap saat. Banyak orang yang sering tidak menyadari adanya informasi tersebut, contohnya kertas instruksi, informasi gizi yang ada pada kemasan makanan orang ataupun makanan hewan, dan hal lainnya yang sering dianggap remeh. Informasi diperlukan untuk memberikan navigasi kepada si pembeli atau pengguna produk tersebut. Selain itu buku dan poster juga merupakan jenis media cetak untuk menyampaikan suatu informasi.

2.2.2.2. Media Elektronik

Media elektronik selalu berkembang dengan seiring berjalannya waktu. Pilihan program yang disajikan juga dapat berganti-ganti dan harus diterapkan dengan jelas. Desainer juga dapat menggunakan gambar, suara, dan pergerakan sebagai bagian dari pengalaman audiens. Media cetak dan elektronik sangat berbeda, saat audiens membaca di device-nya masing-masing, para audiens memiliki pengalaman baru yang berbeda seperti saat membaca media cetak. Hal ini juga membuat audiens menjadi lebih mudah dalam mengeksplorasi hal baru.

2.3. Photography

Fotografi menurut David Prakerl (2010) diartikan sebagai gambar yang dibentuk oleh cahaya, namun tidak terbatas pada gambar yang diciptakan oleh lensa. Fotografi diambil dari bahasa Yunani yaitu *photos* dan *graphien*. Selain itu ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan saat mengambil sebuah foto.

2.3.1. Garis

Dalam fotografi, garis merupakan salah satu elemen kuat dalam fotografi, dikarenakan garis dapat membimbing mata kepada objek ataupun subjek yang ada.

2.3.2. Bentuk

Bentuk dapat didefinisikan dengan elemen lainnya, bentuk biasanya tercipta dari garis batas yang mungkin ada. Bentuk juga dapat terbentuk dari tekstur, area cahaya dan warna. Jenis cahaya dan posisinya menciptakan bentuk yang solid dalam fotografi.

2.3.3. Bentuk dan Tone

Gelap dan terang adalah termasuk dalam dasar dari komponen fotografi, pada zaman dahulu foto hanya tercipta tanpa warna selain hitam dan putih. Pada bentuk tiga dimensi cahaya membuat gradasi warna abu abu yang akan menciptakan bentuk.

2.3.4. Warna

Dalam warna, seorang fotografer harus memahami pemilihan warna yang digunakan, dikarenakan warna menciptakan suasana dan emosi dalam fotografi. Fotografer harus memahami pemilihan warna yang tepat, memilih warna yang harmoni atau tone warna hangat atau dingin.

2.3.5. Teknik Fotografi

Teknik dalam fotografi dalam fotografi dapat berpengaruh besar pada hasil gambar akhir. Teknis dapat dimanipulasi untuk tujuan kreatif dan artistik dalam fotografi

2.3.5.1. Media

Memilih media yang tepat dimana akan diterapkan proses fotografi, media digital atau media pada film. Pengambilan gambar pada kedua hal itu juga masih memiliki tampilan dan karakteristik yang berbeda.

2.3.5.2. Fokus

Lensa pada kamera membuat fotografi menjadi hal yang unik, khususnya kemampuannya dalam mengambil dan menghilangkan titik fokus. Hal ini merupakan salah satu teknik terkuat untuk mengarahkan perhatian dari audiens.

2.3.5.3. Depth of field

Depth of field merupakan suatu kedalaman dalam fotografi yang berhubungan dengan fokus. Depth of field sangat penting untuk menentukan titik fokus pada suatu gambar.

2.3.5.4. Exposure

Exposure merupakan hal yang dapat menggelapkan atau mencerahkan suatu gambar. Seperti *underexposure* yang berarti terlalu gelap atau *overexposure* yang berarti terlalu terang. Cahaya merupakan kunci utama dalam mengatur suasana pada foto.

2.3.5.5. Shutter Speed

Shutter speed atau kecepatan rana merupakan hal yang dapat memberikan tampilan seakan gerak pada suatu gambar. *Blur* yang muncul dari gerakan tidak dapat disamakan dengan sesuatu yang kabur karena tidak fokus. Dengan memilih *shutter speed* yang cepat akan menghasilkan benda bergerak dapat terlihat diam, sedangkan *shutter speed* yang panjang akan menghasilkan gerakan yang *blur*.

2.3.6. Komposisi photography

Menurut David Praker (2010) komposisi pada fotografi adalah dengan mencari objek utama dari sebuah situasi dan menyesuaikan posisi kamera dan mengontrol segala jenis untuk memunculkan objek utama tersebut. Komposisi fotografi dapat dikatakan berhasil apabila susunan elemen dapat berkomunikasi efektif kepada audiens. Beberapa komposisi dalam fotografi adalah sebagai berikut.

1) Simetri

Efektif digunakan pada gambar yang memberikan detail rumit dan juga subjek yang sederhana seperti foto model dengan latar yang polos.

- 2) Radial
Memberikan perasaan dan kesan “hidup” jika subjek statis, dan menyebar dari titik fokus.
- 3) Diagonal
Komposisi ini mengarahkan mata dari satu bagian sudut ke bagian sudut lainnya untuk memberikan kesan lebih pada garis horizontal.
- 4) Overlapping
Objek tumpang tindih dan memberikan kesan kedalaman dan jauh dekat.
- 5) The Golden Spiral
Gambar diambil berdasarkan posisi objek dengan menggunakan pacuan golden, dan membuat gambar menjadi rasio phi.
- 6) Tall Crop
Menekankan pemandangan panorama keatas, diambil dengan cara mengarahkan keatas dan mengangkat kepala. Komposisi ini digunakan untuk objek yang tinggi.
- 7) Letterbox Composition
Komposisi ini cocok untuk beberapa objek dan memotong beberapa bagian yang tidak relevan secara visual.
- 8) Framing
Memusatkan perhatian audiens kepada gambar dengan memberikan kesan frame.
- 9) Geometric Pattern
Segitiga dan persegi panjang cocok untuk komposisi fotografi karena mereka saling berintegrasi
- 10) Massed Pattern
Sebuah kerumunan memiliki keteraturan yang membentuk sebuah pola.
- 11) Rhythmic Elements
Keteraturan elemen pada komposisi menimbulkan suasana yang ambivalen, misterius namun menenangkan.

2.4. Hewan Peliharaan

Hewan peliharaan merupakan hewan yang tinggal dan hidup dirumah yang harus dirawat dan dipelihara dengan baik. (Irinne, 2020) Hewan peliharaan juga merupakan hewan yang harus dirawat seumur hidup. (Drh.Afif, 2022). Hewan peliharaan sangat banyak jenisnya, mulai dari mamalia, ikan hingga reptil. Jenis yang berbeda juga memiliki ciri ciri yang berbeda. Namun dapat diketahui bahwa kucing dan anjing merupakan hewan peliharaan yang paling banyak dipelihara. (Drh. Afif, 2022)

2.4.1. Anjing

Anjing sendiri memiliki jenis yang bermacam – macam, seperti anjing *sport* yang hobi belolahraga, anjing *toys* yang biasanya berukuran kecil dan tinggal di dalam rumah saja, *non-sport dog*, anjing yang tidak cocok untuk diajak untuk berolahraga anjing pekerja, seperti anjing anjing yang biasa dibawa oleh para polisi atau tentara serta anjing gembala yang biasanya banyak digunakan para gembala untuk menggiring domba – dombanya (igloobooks, 2017)

a) Anjing *sport*

Anjing *sport* merupakan anjing yang dapat dan harus diajak sering berolahraga, biasanya anjing *sport* memiliki ukuran yang besar. Anjing *sport* ini harus memiliki waktu yang banyak dengan pemiliknya. Beberapa anjing *sport* diantaranya adalah

- Cocker Spaniel
- Weimeraner
- Clumber Spaniel
- Chesapeake Bay Retriever
- Golden Retriever
- Labrador
- English Springer Spaniel
- Viszla
- Gordon Setter
- Irish Setter

b) *Hound*

Jenis hound ini sangat bermacam macam dan berbeda jenis nya. Jenis hound dapat dilatih dengan mudah dan di alam liar, biasanya jenis hound ini mudah teralihkan jika ada hewan atau bau bau an yang melintas. Beberapa contoh anjing jenis hound diantaranya adalah

- Dachshund
- Greyhound
- Afghan Hound
- Irish Wolfhound
- Basenji
- Whippet
- Basset Hound
- Beagle
- Bloodhound
- Otterhound

c) *Working Dogs*

Working dogs atau anjing pekerja ini biasanya ditugaskan sebagai pekerja untuk menjaga, menolong manusia dan pekerjaan apapun yang menguras stamina. Kebanyakan dari jenis anjing pekerja ini merupakan anjing anjing besar dan kuat, butuh pertimbangan yang kuat saat ingin memelihara anjing jenis tersebut. Beberapa anjing pekerja diantaranya adalah

- Boxer
- Doberman Pinscher
- Newfoundland
- Great Dane
- Akita
- Siberian Husky
- Samoyed
- Rottweiler
- Bernese Mountain Dog
- St. Bernard

d) *Terriers*

Anjing jenis terriers memiliki jenis yang berbeda beda, namun sikap yang dimiliki terriers hampir sama satu dengan yang lainnya, yaitu tidak takut dengan apapun dan sulit untuk diatur, namun jenias anjing ini termasuk anjing yang pintar. Beberapa jenis Terriers diantaranya adalah

- West Highland White Terriers
- Airdale Terriers
- Jack Russell Terrier
- Bull Terrier
- Lakeland Terrier
- Cairn Terrier
- Scottish Terrier
- Border Terrier
- Norfolk Terrier
- Skye Terrier

e) *Toy Dogs*

Toy dogs merupakan anjing kecil namun memiliki personality yang kuat, biasanya anjing jenis *dog toy* ini memiliki bulu yang lebat.

Beberapa diantaranya adalah

- Yorkshire
- Cavalier King Charles Spaniel
- Chihuahua
- Papillon
- Pug
- Toy Poodle
- Pekingese
- Maltese
- Shih tzu
- Pomeranian

f) *Non-Sporting Dogs*

Anjing jenis ini memiliki beberapa alasan mengapa mereka tidak masuk ke kategori lainnya. Beberapa diantaranya adalah

- Boston Terrier

- Dalmatian
- British Bulldog
- Chinese Shar-Pei
- Shiba Inu
- Chow Chow
- French Bulldog
- Poodle
- Lhasa Apso
- Keeshond

g) *Herding Dogs*

Herding dogs merupakan anjing yang digunakan untuk menggiring domba atau bergembala. Beberapa jenis anjing ini memerlukan banyak latihan dan pelatihan mental yang baik. Beberapa diantaranya adalah

- German Shepherd
- Border Collie
- Rough Collie
- Cardigan Welsh Corgi
- Bearded Collie
- Shetland Sheepdog
- Australian Cattle Dog
- Briard
- Old English Sheepdog
- Puli

h) *Newbreed*

Newbreed atau anjing jenis baru ini merupakan hasil silang dari jenis jenis anjing lainnya atau disebut juga sebagai „Crossbreed“. Makin lama jenis crossbreed ini sendiri memiliki jenis jenis yang baru. Beberapa diantaranya adalah

- Labradoodle (Labrador dan Poodle)
- Puggle (Pug dan Beagle)
- Cockapoo (Cocker Spaniel dan Poodle)
- Schnoodle (Schnauzer dan Poodle)

2.4.2. Kucing

Sedangkan kucing, menurut AceMcloud,2013, kucing merupakan hewan yang cocok untuk dijadikan teman untuk menemani dirumah dikarenakan umur kucing yang panjang yang dapat mencapai 20 tahun bahkan lebih. Cara merawat kucing kecil dan kucing dewasa juga berbeda, biasanya kucing kecil lebih butuh banyak perhatian lebih dibandingkan kucing yang sudah dewasa. Walaupun demikian, kucing dewasa juga membutuhkan perhatian dari sang pemilik.

Menurut AceMcloud 2013, cara agar kucing dapat berperilaku dengan baik dimulai dengan mengajarkan kucing tersebut untuk buang air dengan benar dengan cara memberikan litter box atau box yang berisi pasir khusus untuk kucing, dan seharusnya ditaruh di tempat yang sepi dan *private*. Melakukan bonding dilakukan saat kucing masih anak – anak agar lebih mudah dan berikan ruangan isolasi untuk kucing baru yang diberikan makanan, minuman dan ranjang agar kucing tersebut dapat dengan nyaman beradaptasi.

Walaupun kucing sangat sering tidur, namun waktu bermain untuk kucing juga sangat diperlukan. Ada dua jenis kucing saat bermain, solo dan interaktif. Kucing yang solo dapat bermain sendirian, sedangkan kucing interaktif biasanya mengajak kita untuk bermain bersama. Mainan kucing tidak perlu yang mahal, dapat ditemui di sekitar rumah, sebagai contohnya bisa diberikan kertas yang digulung menjadi bola atau gulungan benang wol. Tempat bermain yang disukai oleh kucing salah satunya adalah melihat keluar jendela dan mengamati luar jendela. Hindari kucing melakukan hal hal yang tidak diinginkan seperti memakan tanaman, menggaruk furniture atau merusak barang lainnya, hal ini bisa dapat dilakukan dengan cara mengalihkan perhatiannya, sebagai contoh memberikan mainan cakaran yang tepat untuk kucing mencakar saat kucing sedang mencakar sofa