

## Perancangan Buku Ilustrasi Pengaruh Positif Hewan Peliharaan Pada Psikologi Anak

Holly Natalyn Esahita Br Girsang<sup>1</sup>, Ivan Kurniawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

<sup>2</sup>Desain Grafis, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: <sup>1</sup>hollynatalyn@mahasiswa.unikom.ac.id, <sup>2</sup>ivan.kurniawan@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Manusia memiliki berbagai macam pandangan mengenai hewan peliharaan. Hewan peliharaan merupakan hewan yang sudah dijinakkan dan hidup berdampingan dengan manusia. Informasi mengenai pengaruh hewan peliharaan pada psikologi anak tidak tersebar dengan seksama. Psikologi merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Namun, masyarakat kurang mengerti mengenai psikologi. Hewan peliharaan memiliki pengaruh pada psikologi anak yang meliputi sosial, jiwa, mental, dan fisik. Peliharaan mampu membantu anak melatih berbagai macam hal-hal positif melalui kegiatan yang dilakukan bersama. Jenis hewan peliharaan pada perancangan ini adalah anjing, kucing, kelinci, hamster, dan ikan. Banyaknya masyarakat juga yang kurang memperdulikan dan mengerti mengenai psikologi menjadi dasar permasalahan. Buku ilustrasi menjadi media dalam perancangan yang memberikan informasi mengenai aktivitas anak dengan hewan peliharaan dan pengaruhnya terhadap anak.

**Kata kunci:** Anak-anak, orangtua, hewan peliharaan, psikologi, ilustrasi.

***Abstract:** Humans have various views about pets. Pets are animals that have been tamed and live side by side with humans. Information about the influence of pets on the psychology of children is not widely disseminated. Psychology is an important thing in human life. However, people do not understand psychology. Pets have an influence on a child's psychology which includes social, mental, mental, and physical. Pets can help children practice various positive things through activities that are done together. Pets have no breed limit to keep. The types of pets in this design are dogs, cats, rabbits, hamsters, and fish. The number of people who do not care and understand about psychology is the basis of the problem. Illustrated books become media in the design that provide information about children's activities with pets and their effects on children.*

***Keywords:** Children, parents, pets, psychology, illustration.*



## PENDAHULUAN

Pada era modern hewan peliharaan menjadi pilihan untuk membantu menghibur manusia. Hewan peliharaan sendiri merupakan hewan yang sudah dijinakkan dan tinggal berdampingan dengan manusia. Majikan dan peliharaan memiliki ikatan yang terjalin, dari ikatan akan muncul manfaat. Ikatan antara hewan peliharaan dengan pemilik memiliki keuntungan dalam hal psikologi maupun fisik (Shelby H Wanser, 2019). Secara psikologi dampak yang dirasakan akan berpengaruh pada emosi dan kehidupan sosial seseorang. Psikologi sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari manusia. Psikologi meliputi dari kesehatan jiwa secara mental, fisik, spiritual dan sosial seseorang. Usia bukan menjadi batasan untuk memiliki peliharaan. Hewan peliharaan dapat dimiliki oleh anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun lansia. Hewan peliharaan memiliki pengaruh positif pada anak diantaranya melatih tanggung jawab dan pola pikir. Ramdani sebagai psikolog menyatakan anak akan mampu berpikir lebih kritis untuk memahami tentang peliharaan dan memiliki rasa tanggung jawab akan kebutuhan sehari-hari peliharaan. Namun, informasi mengenai pengaruh positif belum tersebar dengan luas sehingga beberapa orang masih beranggapan hewan peliharaan merepotkan. Biaya dan kebutuhan hewan lainnya menjadi masalah utama. Memiliki hewan peliharaan harus memenuhi banyak hal untuk menjamin kesejahteraan peliharaannya dan pemilik juga harus memperlakukan peliharaan secara manusiawi (Rahmiati & Pribadi, 2014).

Indonesia menjadi negara yang kurang memperhatikan hal-hal psikologi. Hal ini didasari data dari Riskesdas tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi orang dengan gangguan depresi mencapai 6,2% untuk usia 15- 24 tahun dan hanya 9% dari keseluruhan yang mendapat penanganan dari profesional. Pengaruh psikologi hewan peliharaan sendiri meliputi banyak hal-hal positif yang dapat membantu anak untuk berkembang. Selain itu, hewan peliharaan dapat dijadikan teman bagi anak. Hewan peliharaan dapat memberikan anak rasa aman dan nyaman. Peliharaan dapat menjadi sahabat untuk anak yang mengalami konflik keluarga atau pada anak yang mengalami kekerasan maupun untuk anak yang kurang perhatian (Shelby H Wanser, 2019). Pengaruh-pengaruh yang didapatkan merupakan pengaruh yang positif dan tidak merugikan.

Perancangan ini memiliki tujuan untuk menyebarkan pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak. Dibutuhkannya informasi mengenai hal ini agar orangtua mengetahui bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak dan peliharaan ternyata memiliki pengaruh terutama secara psikologi. Pada perancangan ini menggunakan jenis hewan peliharaan yang umum ditemukan yaitu anjing, kucing, hamster, kelinci, dan ikan. Ke-5 hewan ini merupakan hewan-hewan yang mudah ditemukan di Indonesia. Hewan ini juga memiliki ukuran yang berbeda-beda sehingga mampu memberikan pilihan pada orangtua maupun anak. Melalui kajian ini maka dibutuhkan media yang dapat memberikan informasi pada anak dan orangtua.

## METODE

Perancangan membutuhkan strategi yang dapat menyelesaikan masalah. Berdasarkan permasalahan pada pembahasan sebelumnya maka dapat dibutuhkannya media yang menyebarkan informasi mengenai pengaruh hewan peliharaan pada psikologi anak. Media informasi yang dipilih ialah buku ilustrasi. Dengan adanya ilustrasi yang menarik dan informasi yang dirangkum secara sederhana agar mudah dipahami. Buku ilustrasi merangkum informasi mengenai pengaruh hewan peliharaan secara menarik.

Untuk pendekatan komunikasi dilakukan dengan cara menggabungkan visual dan verbal pada media sehingga dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran. Secara visual perancangan menggunakan ilustrasi dan secara verbal menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang digunakan untuk perancangan ini adalah bahasa nonformal dan umum untuk didengar. Akan adanya bahasa Inggris yang ditemukan dalam buku. Namun, bahasa Inggris yang digunakan adalah bahasa yang sederhana dan sering didengar. Pendekatan ini bertujuan untuk memudahkan penggambaran informasi yang dapat menarik perhatian anak maupun orangtua.

### Objek Perancangan

Hewan peliharaan peliharaan adalah hewan yang sudah dijinakkan dan diurus pemiliknya, mempunyai ikatan emosional secara timbal balik terhadap hewan dan pemilik. Melalui ikatan ini terbentuklah sebuah hubungan diantara kedua sisi (Nurgraeni, 2016). Sudah banyak yang melakukan penelitian mengenai hubungan yang terjalin antara peliharaan dan pemiliknya.



Gambar 1. Anjing dan Kucing  
Sumber: [www.halodoc.com](http://www.halodoc.com)

### Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh perancang adalah melakukan pengumpulan data secara daring melalui jurnal, tesis, dan penelitian sebelumnya. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperkuat informasi dalam rancangan. Setelah melakukan pengumpulan data perancang juga melakukan wawancara secara daring terhadap psikologi anak dari klinik Mentari Anakku yaitu Danar Tri Kusuma Ramdani, S.Psi., M.Psi., Melalui wawancara yang dilakukan didapatkan

beberapa pengaruh positif hewan peliharaan yaitu melatih sensorik dan motorik, meningkatkan tanggung jawab, melatih daya ingat, meningkatkan kemandirian, cara berpikir menjadi lebih kritis, mengurangi stress, membantu rileks, mengembangkan emosi anak, mengembangkan sosial anak, dan mengembangkan empati anak. Melalui data yang di dapatkan maka akan dijadikan sebagai materi pesan dari buku. Selain wawancara, dilakukan juga pembagian kuesioner pada 105 orang responden dengan usia 15-48 tahun 63,8% wanita dan 32,4% pria. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui mengenai pemahaman masyarakat terhadap pengaruh psikologi hewan peliharaan.

### **Tahapan Pembedahan Objek Penelitian**

Psikologi anak merupakan salah satu hal yang dipelajari dalam dunia psikologi. Pembahasan mengenai anak tidak akan pernah jauh dari perkembangan anak. Psikologi yang terjadi pada anak berkaitan dengan psikologi perkembangan. Psikologi perkembangan membahas mengenai perkembangan pada seseorang mulai dari anak-anak, remaja, dewasa secara mental maupun fisik (Jamaris, 2014).

Perancangan ini memfokuskan pada pengaruh positif hewan peliharaan pada psikologi anak. Sehingga materi yang ada pada buku berdasarkan pandangan psikologi anak. Pada perancangan ini terdapat 5 jenis hewan peliharaan (Shelby H Wanser, 2019), yaitu:

1. Anjing  
Hewan satu ini merupakan keturunan dari serigala namun mengalami perubahan genetik dari serigala abu-abu yang diperkirakan terjadi berabad-abad yang lalu. Merawat anjing dapat mengajarkan anak rasa tanggung jawab dan meningkatkan rasa kemampuan.
2. Kucing  
Kucing adalah hewan berjenis mamalia karnivora yang sangat mudah ditemukan. Kata "kucing" biasanya merujuk kepada "kucing" yang telah dijinakkan, kucing yang sering dipelihara oleh orang adalah kucing rumah yang kecil bukannya kucing besar seperti harimau.
3. Kelinci  
Kelinci merupakan hewan pemakan tumbuh-tumbuhan atau hewan herbivora. Hewan ini adalah hewan mamalia yang mudah ditemukan dimana saja. Pada umumnya kelinci berwarna putih yang sering ditemukan. Berat dari kelinci sendiri berbagai macam tergantung dari ras sekitar 0,9-3 kilogram.
4. Hamster  
Hewan berukuran kecil ini adalah mamalia yang termasuk sebagai binatang pengerat. Hamster memiliki gigi depan yang digunakan untuk menggergiti berbagai macam hal. Hamster adalah salah satu subfamili dari Cricetinae. Memelihara seekor hamster tidak memakan tempat yang luas dikarenakan ukurannya kecil dan tidak repot untuk diajak bermain keluar rumah.

## 5. Ikan

Ikan hias juga merupakan hewan domestik yang populer sebagai hewan peliharaan. Banyak orang membuat hewan peliharaan dengan ikan hias, membuat suasana lebih nyaman dan dekorasi rumah mereka. Memiliki ikan sebagai peliharaan lebih mudah dibandingkan dengan anjing dan kucing. Ikan tidak mengeluarkan suara yang berisik dan dapat dipelihara di dalam maupun luar ruangan.

## Metode Analisa

Pada perancangan ini terdapat target audiens. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia khalayak ialah kelompok manusia yang dijadikan sasaran komunikasi, sedangkan sasaran ialah tujuan dari kegiatan untuk mencapai tujuan utama. Jadi, khalayak sasaran ialah sekelompok masyarakat yang dijadikan sasaran yang bertujuan untuk mencapai target yang sudah ditentukan. Sehingga pentingnya mengetahui target audiens pada perancangan.

## Target Audiens

Target audiens dari perancangan buku ilustrasi ini terbagi menjadi dua. Pertama, anak perempuan atau laki-laki usia 5-10 tahun yang tinggal di daerah perkotaan, pendidikan yaitu Sekolah Dasar (SD), kalangan menengah ke atas. Pada usia ini anak akan lebih sering aktif dalam bermain daripada belajar. Anak usia ini memiliki rasa penasaran juga keingin tahun yang lebih. Kedua, orang dewasa usia 30-40 tahun pria maupun wanita yang tinggal di daerah perkotaan, pendidikan Sarjana (S1) dari kalangan menengah ke atas. Usia dewasa dan pada umumnya di usia ini kebanyakan orang sudah menikah. Dalam usia yang dewasa seseorang sudah dapat berpikir matang, melakukan pekerjaan, dan merawat anak. Pemilihan target audiens menyesuaikan dengan perancangan yang akan dibuat yaitu buku ilustrasi.

*Costumer insight* dari perancangan ini berfokus pada orang yang tinggal di daerah perkotaan. Internet maupun toko buku dapat lebih mudah diakses di daerah perkotaan. *Costumer journey* merupakan Langkah yang dilakukan untuk mengetahui kontak yang dilakukan oleh target audiens. Anak usia 5-10 tahun pada jam 06.00 sampai 08.00 pagi memiliki kegiatan mandi dan makan untuk mempersiapkan diri pergi sekolah. Pukul 08.00-11.30 pagi anak akan melakukan kegiatan di sekolah yang akan memiliki kontak dengan buku. Pukul 11.30 siang sampai malam merupakan kegiatan yang dilakukan anak di rumah setelah pulang sekolah seperti mengganti pakain, mengerjakan pekerjaan rumah, makan, dan bermain. Berdasarkan uraian data maka dapat ditemukan bahwa anak sering melakukan kontak media buku di sekolah dan di rumah. Melalui kontak ini dapat disalurkan media mengenai hewan peliharaan.

## Strategi Komunikasi

Komunikasi sangat penting dalam sebuah buku. Pada perancangan ini menggunakan komunikasi yang sederhana. Hal ini, menyesuaikan dengan target audiens yang ada yaitu anak-anak. Penggunaan bahasa yang sederhana dapat membuat informasi lebih mudah dimengerti.

Tujuan komunikasi dilakukan adalah untuk memberikan informasi mengenai cara merawat hewan peliharaan dan juga memberikan informasi mengenai pengaruh hewan peliharaan terhadap anak. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak dan hewan peliharaan ialah kegiatan yang memiliki pengaruh positif pada anak. Komunikasi digunakan di media buku ditujukan untuk anak dan orangtua.

Pada komunikasi buku terdapat beberapa materi pesan yang menjadi materi dari buku. Materi pesan ini diantaranya ialah memberikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan dan pengaruh positifnya pada anak bersama hewan peliharaan, 10 pengaruh positif hewan peliharaan, memberikan tips & trik untuk orangtua, dan informasi mengenai hal-hal yang harus diperhatikan orangtua sebelum memberikan anak peliharaan. Pada perancangan menggunakan ilustrasi yang menarik dan lucu. Menurut penjelasan psikolog Pujiarohman gambar atau ilustrasi yang menarik secara psikologis dapat membuat perubahan perasaan orang lain menjadi lebih bahagia dan gembira. Ilustrasi yang digunakan menyesuaikan dengan target audiens



Gambar 2. Contoh Referensi  
Sumber: id.pinterest.com

Pendekatan verbal ialah pendekatan yang dilakukan secara tulisan, bahasa, dan gaya bahasa kepada khalayak sasaran. Pada perancangan ini bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia formal namun akan dipadukan dengan bahasa non-formal pada beberapa bagian karena khalayak sasaran merupakan anak-anak. Bahasa non-formal akan lebih menarik perhatian anak dan lebih mudah untuk dipahami. Bahasa Indonesia yang digunakan diperkirakan sebanyak 97% dan dipadukan dengan 3% bahasa Inggris sederhana.

### ***Mandatory***

*Mandatory* dalam periklanan adalah elemen-elemen yang wajib muncul dalam iklan dan tidak boleh berubah dari penempatan yang sudah ditetapkan, contohnya adalah merek atau gambar produk beserta slogannya (Madjadikara, 2004). Pada perancangan ini mandatory adalah Gramedia Pustaka Utama (GPU) penerbit buku yang satu ini merupakan anak perusahaan dari Kelompok Kompas Gramedia yang bergerak dibidang penerbitan buku fiksi dan nonfiksi. Gramedia Pustaka Utama memiliki fokus terbitan di 12 bidang yaitu fiksi dewasa, fiksi remaja, fiksi anak, sastra-literatur, bisnis ekonomi, *social science*, pengembangan diri, kamus & referensi, boga, serta busana & kecantikan.



Gambar 3. Contoh Ilustrasi Foto Dokumenter  
Sumber: id.wikipedia.org

### **Strategi Kreatif dan Media**

Strategi kreatif dalam buku ini adalah dengan menampilkan penggambaran ilustrasi mengenai hewan peliharaan untuk memperkuat informasi. Konsep dalam perancangan buku disesuaikan dengan target khalayak yaitu anak usia 5-10 tahun dan orangtua usia 30-40 tahun. Pada visualisasi akan menggunakan warna yang bervariasi dan dengan ilustrasi-ilustrasi yang memiliki kesan lucu. Media utama merupakan media yang memiliki peran dalam strategi sebagai inti dari perancangan yang menyampaikan informasi dan solusi dari permasalahan. Buku menjadi salah satu pilihan untuk media yang akan digunakan. Media pendukung terdapat media pendukung yang terdiri dari media cetak promosi, media *online*, *merchandise*, dan *freebies*.

Media cetak promosi terdiri dari poster dan *X-banner*. Sedangkan media promosi *online* terdiri dari sosial media seperti facebook dan Instagram. Sosial media membuka potensi komunikasi bisnis dengan konsumen yang menciptakan karakteristik dan membuat hubungan yang unik dengan konsumen (Kurniawan & Novyawati, 2019). *Merchandise*, *freebies* terdiri dari buku mewarnai, stiker, dan lainnya.

### ***Copywriting***

*Copywriting* dari buku ini adalah “Yuk Belajar Bersama Tentang Peliharaan!”. Pemilihan kata yang digunakan mempunyai unsur bujukan pada awal kalimat yaitu “Yuk” untuk menyesuaikan dengan bahasa yang sering digunakan agar orang lain tertarik. Pada kata selanjutnya menjadi karakter utama yang



menyampaikan mengenai informasi media. *Copywriting* ini merupakan bagian subjudul dari judul utama buku yaitu “Hewan Peliharaan”. Sehingga jika disatukan *copywriting* yang akan muncul ialah “Hewan Peliharaan” ”Yuk Belajar Bersama Tentang Peliharaan”.

### Rancangan Visual

Pada buku ilustrasi ini memberikan informasi mengenai apa itu hewan peliharaan yang dirangkum secara sederhana. Pada buku ini, hewan peliharaan yang dimaksud tidak merujuk pada hewan tertentu namun jenis hewan yang dibahas akan dibatasi dengan hewan peliharaan yang umum ditemukan. Informasi yang diberikan akan beriringan dengan gambar ilustrasi yang akan disajikan. Visualisasi ilustrasi

mendukung informasi tertulis yang akan disampaikan. Ilustrasi membuat informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Ilustrasi mewakili kejadian atau materi yang ada. Kelompok sasaran utama dari perancangan ini adalah anak usia 5-10 tahun gaya yang digunakan dalam ilustrasi perancangan bersifat *chibi style* dan kartun yang menggunakan *outline* garis bertekstur pensil. Visualisasi latar memiliki warna yang senada dan disertai dengan garis- garis sebagai pendukung objek.



Gambar 4. Contoh Referensi 2  
Sumber: id.pinterest.com

Pada buku ilustrasi pengaruh hewan peliharaan memiliki isi yang dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kegiatan dan manfaat yang didapatkan. Pada bagian buku akan terdapat beberapa halaman khusus orangtua yang akan menjelaskan mengenai manfaat yang didapat.

Bagian pertama buku membahas mengenai menghabiskan waktu bersama. Informasi yang diberikan ditujukan pada anak dengan menjelaskan bahwa hewan itu membutuhkan perhatian yang diberikan oleh pemiliknya. Bagian ini mengajak anak untuk memberikan perhatian seperti mengelus atau bermain dengan peliharaan. Setelah bagian penjelasan akan ada halaman kuis yang ditujukan untuk anak dan halaman penjelasan untuk orangtua.

Bagian kedua dari buku membahas mengenai kebutuhan dan kebersihan dari peliharaan. Informasi yang diberikan ialah bahwa setiap peliharaan membutuhkan



makanan dan minuman untuk hidup, halaman kuis yang ditujukan untuk anak dan halaman penjelasan untuk orangtua. Bagian ketiga berisi tentang bagaimana mengajak ikan, hamster, dan anjing bermain. Bagian terakhir dari buku ialah halaman yang dikhususkan untuk orangtua. Pada bagian ini akan ada penjelasan mengenai pengaruh apa saja yang terjadi pada anak. Selain itu, dibagian buku juga terdapat materi mengenai hal-hal yang harus diperhatikan orangtua dan tips untuk orangtua.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum adanya hasil akhir pada perancangan ini terjadi beberapa proses. Pada pembuatan buku ilustrasi hewan peliharaan terdapat beberapa tahapan yaitu proses sebelum produksi (pra-produksi), proses produksi, dan proses setelah (*pasca*-produksi) produksi. Tahapan yang ada dilakukan untuk menyempurnakan setiap proses pada media utama dan media pendukung. Dalam tahapan mencakup ilustrasi, tipografi, warna, pencarian referensi, pencarian data, penentuan media, dan penyebaran media. Semua proses dikombinasikan untuk mendukung pembentukan media buku ilustrasi dan media pendukungnya.

### Format Desain

Pada perancangan ini buku memiliki bentuk persegi dengan ukuran pada buku ialah 20 x 20cm. Pada buku diperkirakan terdapat 40 halaman yang terdiri dari judul, daftar isi, isi, dan *cover* belakang. Berbeda dengan buku novel atau komik buku anak sering ditemukan memiliki bentuk persegi. Bagian *cover* dari perancangan buku ilustrasi ini menggunakan *hardcover*. Buku ilustrasi ini menjadi lebih mudah untuk dibuka oleh anak dan tidak mudah rusak. Isi buku menggunakan jenis kertas *tik paper* dengan berat 200 gram. Kertas ini memiliki tekstur yang sedikit kasar dan dapat dirasakan saat diraba. Kertas ini tidak mengkilap dan membuatnya dapat ditulis dibagian atas yang bertujuan agar anak dapat menjawab pertanyaan yang ada pada buku.

### Tata Letak

Tata letak membantu informasi atau pesan dapat tersampaikan kepada konsumen. Perkembangan dari layout atau tata letak adalah hal yang terjadi dengan cepat. Dalam tata letak terdapat elemen-elemen yang akan ditempatkan pada suatu rancangan desain. Elemen itu diantaranya gambar, foto, dan teks yang akan diselaraskan agar dapat memberikan informasi kepada konsumen.



Gambar 5. Referensi Tata Letak 1  
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 6. Referensi Tata Letak 2  
Sumber: id.pinterest.com

Ada dua jenis tata letak yang disertakan dalam buku. Pertama, halaman dengan penuh gambar dan halaman dengan teks. Kedua, adalah tata letak yang memposisikan ilustrasi di sekitar ujung kertas dan letak teks berada di tengah halaman. Pada setiap halaman akan ada satu sisi berisi ilustrasi yang memenuhi seluruh halaman dan di sisi lainnya akan terdiri dari ilustrasi pada bagian tengah halaman dan memiliki teks yang lebih banyak dibandingkan dengan halaman sebelumnya.

### Tipografi

Saat menentukan *font* untuk anak-anak, pilihlah desain huruf yang sederhana, bersahabat, dan bentuk karakter tidak tajam (Setiautami & Harnoko, 2016). Pada perancangan ini menggunakan jenis *font* yang menyesuaikan dengan anak-anak dan orangtua. *Typeface* pada perancangan yang digunakan adalah serif. *Font* yang digunakan untuk *headline* dan *bodytext* berbeda. *Font headline* yaitu Hello

Sunny oleh Creatype Studio dengan ukuran 60pt dan untuk *bodytext* yaitu Galler Rebunk Solid oleh Pandan Wangi dengan ukuran 14pt. *Font* yang digunakan bersifat gratis jika digunakan untuk kepentingan pribadi sedangkan untuk penggunaan secara komersial harus membayar kepada pemilik *font*.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**The quick brown fox run over the lazy dog**  
**!@#%&^\*()\_+~[];**

Gambar 7. *Font* Hello Sunny

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**The quick brown fox run over the lazy dog**  
**!@#%&^\*()\_+~[];**

Gambar 8. *Font* Galler Rebunk Solid

### Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil gambaran dari suatu kejadian yang dapat berupa cerita ataupun keadaan nyata yang membantu teks untuk menjelaskan. Menurut Thoma ilustrasi digunakan untuk menghias naskah, menjelaskan cerita, dan merekam peristiwa (Kamilah & Aditya, 2018). Pada perancangan ini terdapat beberapa karakter keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, Adik, dan Kakak. Sedangkan hewan peliharaan yang digunakan ada 5 yaitu anjing, kucing, kelinci, hamster, dan ikan. Kelima hewan ini dipilih dikarenakan psikolog Ramdani menyatakan peliharaan memiliki dampak yang sama dan tidak tergantung pada jenisnya namun didapatkan dengan cara yang berbeda. Jenis gambar yang digunakan ialah paduan antara kartun dan *style* gambar *chibi*.



Gambar 9. Referensi Keluarga  
 Sumber: [www.alodokter.com](http://www.alodokter.com)



Gambar 10. Ilustrasi Keluarga dan Hewan Peliharaan

Pada ilustrasi warna yang digunakan adalah warna cerah namun tidak mencolok yang cenderung ke warna hangat. Warna ini digunakan untuk membuat nyaman para pembaca saat melihat gambar yang ada. Pile dan Birren menyatakan bahwa kelompok warna panas seperti merah, jingga, dan kuning memiliki kesan menggembirakan (Jamaris, 2014).



Gambar 11. Proses Pembuatan Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi dilakukan secara *digital* menggunakan *software* Clip Studio Paint. Hal pertama yang dilakukan ialah membuat sketsa untuk buku. Ilustrasi buku menyesuaikan dengan materi yang ada. Setelah selesai melakukan proses sketsa maka akan dilakukan proses pewarnaan. Tahap pewarnaan ini terdiri dari tahap memberi warna dasar, pewarnaan latar, memberi bayangan, dan menambahkan *highlight*.



Gambar 12. Hasil Buku Ilustrasi

Setelah semua tahap yang dilakukan sudah selesai maka ilustrasi hanya perlu disatukan dengan ilustrasi lain. Penggabungan ini juga merupakan tahap akhir untuk penambahan teks dan penyusunan halaman. Gambar 12 merupakan gambar akhir dari ilustrasi yang sudah diberi teks materi.

## KESIMPULAN

Perancangan media informasi bertujuan untuk memberikan informasi tentang pengaruh positif hewan peliharaan pada anak pada orangtua dan masyarakat yang belum mengetahui. Buku ilustrasi “Hewan Peliharaan” merupakan media solusi dari permasalahan. Informasi mengenai pengaruh hewan peliharaan pada psikologi anak dirancang dalam buku ilustrasi secara menarik dipadukan dengan warna-warna yang cerah. Perancangan ini memberikan informasi yang mengenai hewan peliharaan yang mudah untuk dipahami anak melalui bahasa dan ilustrasi. Informasi yang diberikan tidak hanya untuk anak melainkan juga untuk orangtua. Melalui informasi ini orangtua dapat memahami pengaruh hewan peliharaan pada psikologi anak. Selain itu, buku ilustrasi juga memberikan informasi mengenai hal-hal apa yang harus diperhatikan orangtua sebelum memberikan anak hewan peliharaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Halodoc. (2018). 5 Penyakit yang Ditularkan dari Hewan. Dikutip dari: <https://www.halodoc.com/5-penyakit-yang-ditularkan-dari-hewan>. (diakses: 22 November 2021)
- Jamaris, M. (2014). Kesulitan Belajar bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Kamilah, L. I., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Menghadapi Emosi Anak Usia Dini Bagi Orangtua Muda yang Bekerja. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Kurniawan, I., & Novyawati, F. (2019, November). Driving Success of Youth Creative Business Based on Online Market Using Social Media. *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032002). IOP Publishing.
- Madjadikara, A.S. (2004) Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan?. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- McNicholas, J. and Collis, G.M. (2000) Dogs as Catalysts for Social Interactions: Robustness of the Effect. *British Journal of Social Psychology*, 91, 61-70.
- Nurgrahaeni, H. (2016). Hubungan antara Pet Attachment dengan Kualitas Hidup Pada Pemilik Hewan Peliharaan. (1-27).
- Rahmiati, D. U., & Pribadi, E. S. (2014). Tingkat Pendidikan dan Status Ekonomi Pemilik Hewan Kesayangan dalam Hal Pengetahuan dan Penerapan Kesejahteraan Hewan. *Jurnal Veteriner*, 15(3), 386-394.
- Randa Januario Pratama, S. K. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi.
- Shelby H Wanser, K. R. (2019). Spotlight on The Psychological Basis of Childhood Pet Attachment and It's Implications. *Psychology Research and Behavior Management* 2019:12, 469-479.
- Setiautami, D., & Harnoko, I. (2016). Kajian Redesain Media Poster di Lingkungan Kampus Binus Berdasarkan Faham Wim Crowwel. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 67-81.