

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CARA MEMELIHARA KELINCI UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Khannisa Siti Nurhadi¹, Rahmawati Rahmawati², Rizki Taufik Rakhman³
Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
E-mail: *khannisasiti61@gmail.com¹, rzrahmawati@unj.ac.id², rizkitr@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai cara memelihara kelinci sebagai hewan peliharaan melalui desain visual ilustrasi untuk anak usia 6-8 tahun yang sedang belajar untuk menumbuhkan rasa kasih sayang dan empatinya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan *Design Thinking* dengan tahapan dengan proses pengambilan data wawancara semi struktur dan *Focus Group Discussion* dengan anak usia 6 hingga 8 tahun. Hasil berupa desain visual ilustrasi cara memelihara kelinci dengan hasil validasi ahli media telah memenuhi standar visual untuk publikasi dan edukasi, serta hasil validasi calon pengguna bahwa ilustrasi dan isi materi sudah membantu pemahaman anak usia 6-8 tahun dalam cara memelihara kelinci.

Kata kunci

Ilustrasi, Kelinci, Metode Kualitatif, Usia 6-8 tahun, Design Thinking

ABSTRACT

This study aims to provide information on how to care for rabbits as pets through visual illustration design for children aged 6–8 years who are in the learning stage of developing compassion and empathy. This research employs a qualitative method and the Design Thinking approach, with stages that include data collection through semi-structured interviews and Focus Group Discussions with children aged 6 to 8 years. The results take the form of visual illustration designs on how to care for rabbits. Media expert validation indicates that the illustrations meet visual standards for publication and educational purposes, while validation from prospective users shows that the illustrations and content materials help improve the understanding of children aged 6–8 years in caring for rabbits.

Keywords

Illustration, Rabbit, Qualitative Method, Ages 6–8, Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Anak dalam tahap perkembangan seperti menumbuhkan cinta serta kasih sayang perlu pengawasan yang lebih dan diajarkan oleh orang tua. Menurut Agustini (2015) dalam Asiyani, G., Asiah, S., Hatuwe, R., 2023, hal yang baik dan penting perlu ditanamkan sejak dini, supaya akan dituai di masa mendatang. Menumbuhkan cinta implikasinya kepada rasa empati, rasa peduli untuk merasakan dan memahami perasaan, pikiran, serta pengalaman orang lain, lingkungan sekitar, maupun makhluk hidup lainnya, termasuk merawat hewan peliharaan di rumah (Caruso, D. R., Mayer, J. D., 1998). Hewan peliharaan adalah binatang yang dijinakkan dan dirawat oleh pemiliknya, menciptakan ikatan emosional di antara keduanya. Ikatan ini membentuk manfaat positif bagi pemilik, baik dari segi fisik, psikologis, maupun kesejahteraan sosial. Hal ini menjadikan keberadaan hewan peliharaan semakin penting dalam kehidupan rumah tangga modern (Chen, Annie; Hung, Kuang-peng; Peng, Norman, 2012).

Menurut Shabrina, N., Alifaprilina, O., Melga, B., (2022), orang tua ingin mengenalkan dan mengajarkan kepada anak terutama kepada orang tua yang memiliki hewan peliharaan di rumah, dan media pembelajaran untuk usia dini masih sangat terbatas dan cenderung minim ilustrasi, sehingga anak kurang memahami cara

memperlakukan hewan, terutama kelinci sebagai hewan peliharaan. Kelinci merupakan hewan yang memiliki ciri berbulu dan mempunyai telinga panjang, kelinci termasuk hewan yang banyak dipelihara, namun hewan ini mudah stres dan berujung pada kematian. Secara morfologis, kelinci termasuk hewan herbivora dengan postur tubuh kecil dan gerakan yang cepat namun halus. Menurut Smith (2008), hewan dengan ukuran tubuh kecil dan perilaku non-agresif cenderung dikategorikan sebagai hewan yang aman dan ramah dalam persepsi manusia, terutama anak-anak.

Salah satu media edukasi yang sesuai adalah *buku* yang berisikan ilustrasi. Ilustrasi menurut Hunt dalam Sugihartono (2015), buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, di mana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Menurut Nikolajeva dan Scott (2001), teks dan gambar dalam buku ilustrasi saling bergantung satu sama lain sehingga keduanya memiliki tujuan yang sama untuk memperjelas makna.

Pada teori perkembangan oleh Jean Piaget, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret 7-11 tahun, dan operasional formal (11 tahun dewasa), anak usia 6-8 tahun masuk ke dalam tahap perkembangan operasional konkret yang menerangkan anak sudah mulai beradaptasi dengan kejadian-kejadian di sekitarnya. Sudah mampu berpikir, mengingat, dan belajar memecahkan masalah. Menurut Emmanuel, Sheba, dan Candrasari (2022), penanaman nilai kasih sayang, empati, dan budi pekerti tidak hanya sebatas memberikan pemahaman mengenai perbedaan antara benar dan salah, tetapi juga bertujuan membentuk kebiasaan positif yang dapat mengembangkan pemahaman anak secara kognitif. Maka dari itu, dapat dikatakan edukasi melalui media yang berisikan ilustrasi dapat dipahami dan sesuai dengan usianya.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif yang di mana mengambil data dari wawancara semi struktur serta melakukan *Focus Group Discussion* (FGD). Metode pendekatan penciptaan pun didukung dengan metode *Design Thinking* dalam proses eksplorasi penciptaan untuk merancang hasil karya ilustrasi. *Design Thinking* sebagai landasan kegiatan mendesain yang dihasilkan menjadi komunikasi pengetahuan (Biggs & Büchler, 2007 dikutip dalam Stappers & Giaccardi, 2017). *Design Thinking* melalui 4 tahap, yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.

2.1 Emphatise

Peneliti menemukan bahwa memberikan salah satu cara melalui media ilustrasi cara merawat hewan peliharaan untuk membantu orang tua dalam proses penumbuhan rasa sayang anak usia 6-8 tahun kepada hewan terutama hewan peliharaan.

2.2 Define

Peneliti mencari data yang akurat dengan sumber yang valid dan diakui, seperti wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan teori secara daftar pustaka. Setelah itu, mengemas materi untuk dimasukkan kedalam pembuatan buku agar dipahami oleh audiens (anak usia 6-8 tahun).

2.3 Ideate

Peneliti dalam tahap ini mengimplementasikan masalah dan data valid yang sudah dikumpulkan dengan menerapkan dan mengemas materi untuk berisikan ilustrasi dan

penjelasan mengenai cara memelihara dan merawat hewan peliharaan yang nantinya akan dipublikasikan sebagai media edukatif. Peneliti masuk ke tahap proses eksplorasi.

2.4 Prototype

Pada penelitian ini, *software* RapidMiner digunakan dalam fase pemodelan data. Proses pemodelan data dengan RapidMiner ini dimulai dari persiapan data hingga menghasilkan aturan aturan asosiasi. Operator *FP-Growth* dan *Operator Create Association Rule* digunakan untuk proses pemodelan pada data yang sering muncul.

2.5 Test

Peneliti melakukan *testing* atau validasi karya jadi kepada validasi ahli media sebagai tahap memastikan apakah sudah cocok untuk diproduksi, setelah itu kepada orang tua dengan anak usia 6-8 tahun sebagai keoptimalan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

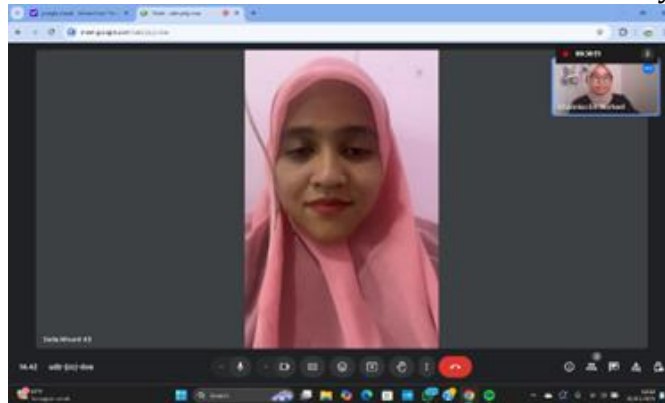
Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 6–8 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara sederhana, konkret, dan terstruktur. buku ilustrasi yang materinya disajikan dengan penyajian informasi secara singkat dan terfokus pada poin-poin penting, sesuai dengan kemampuan pemrosesan kognitif anak pada tahap tersebut. Ilustrasi ditampilkan secara jelas dan tidak memenuhi halaman dengan teks yang berlebihan agar anak tidak mengalami kebingungan visual. Pemilihan font 'Mungil' Care For Me!, yang telah direkomendasikan dan disetujui oleh ahli, dilakukan dengan pertimbangan efisiensi ruang serta kenyamanan membaca bagi anak usia 6–8 tahun. Warna yang dipilih dalam buku ilustrasi, yaitu warna yang cerah dan kontras untuk menciptakan kesan menyenangkan seperti berdasarkan dalam jurnal Shabrina, Alifaprilina, dan Melga (2022), cerita dan suasana hidup dan menarik yang membantu dalam perkembangan sosial dan emosional anak dapat diciptakan dari warna-warna cerah dalam buku ilustrasi (Apsari & Guna Putra, 2021). Pewarnaan dilandasi dengan teori warna oleh Eko Nugroho (2008) seperti biru yang berarti kenyamanan, hijau yang berarti kemakmuran, merah yang berarti kehangatan atau hal yang dilarang, kuning yang berarti suka cita, oranye yang berarti kecerahan, ungu yang berarti kebijaksanaan.



Gambar 1. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan berdiskusi dengan 15 anak usia 6-8 tahun dengan tujuan mengumpulkan informasi mengenai hewan apa yang ingin dipelihara, apa saja yang sudah dipelihara, sampai apakah dengan media buku ilustrasi bertopik cara memelihara kelinci menarik untuk anak usia 6 hingga 8 tahun. Hasil yang didapatkan

bahwa anak ada yang ingin memelihara kelinci, ada yang sudah memelihara kelinci, serta mereka menyukai media buku ilustrasi untuk informasi seperti cara merawat hewan dengan karakter lucu beserta warna-warna yang cerah. Saat *Focus Group Discussion* dilakukan juga pemilihan karakter dan *book cover* untuk buku ilustrasi yang dibuat.



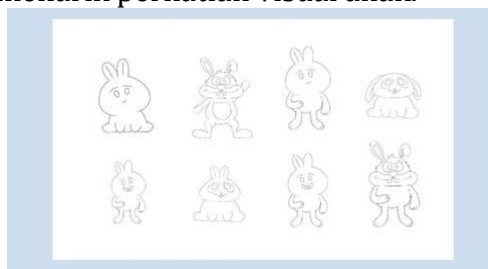
Gambar 2. Wawancara Dokter Hewan

Peneliti melakukan wawancara semi struktur kepada dokter hewan, inisial Drh. D untuk makanan yang baik untuk kelinci yaitu pelet atau *dryfood*. Boleh diberikan sayuran tapi tidak terlalu segar dan wortel diberikan secukupnya saja. Hindari makanan manusia, manis, dan kacang-kacangan. Perawatan kandang dan tempat makan minimal dibersihkan 4-5 kali dalam seminggu. Gunakan alas dan jerami didalamnya. Untuk vaksin bisa ditanyakan kembali ke dokter hewan. Kelinci hewan yang mudah stress jadi lumayan cepat jatuh sakit. Sering ada infeksi jamur, *scabies*, dan pencernaan pada kelinci. Cara menggedongnya dengan mengangkat dari bagian kaki ke badan dengan lembut, tidak boleh menarik dari telinga. Dikarenakan pada telinga kelinci terdapat banyak saraf yang di mana tidak boleh sembarang ditarik atau dipegang. Dimandikan jika kondisinya baik. Jika tidak atau belum terbiasa, bisa dengan menyisir bulu dan membersihkan telinga.



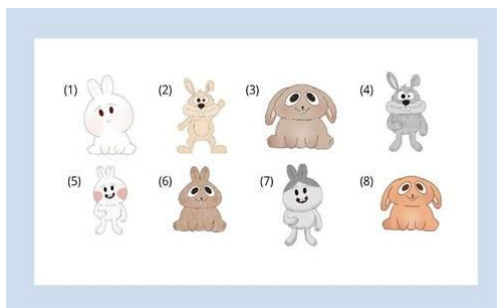
Gambar 3. Moodboard

Peneliti memulai proses perancangan dengan membuat *moodboard* sebagai langkah awal atau referensi untuk menentukan arah visual dari karya yang akan dikembangkan. Penyusunan *moodboard* ini bertujuan untuk merangkum referensi visual seperti palet warna, gaya ilustrasi (*art style*), dan bentuk karakter. Pemilihan warna cerah dan karakter lucu berdasarkan penelitian dari Read, M.A., & Upington, D., 2009., warna-warna cerah lebih efektif menarik perhatian visual anak.



Gambar 4. Eksplorasi Karakter

Setelah konsep dasar terbentuk, peneliti melanjutkan ke tahap eksplorasi 1 yaitu pembuatan sketsa awal yang terdiri dari 8 karakter kelinci dengan berbagai bentuk dan ekspresi. Sketsa ini bertujuan sebagai sarana eksploratif untuk mengeksplorasi keunikan setiap karakter. Setiap karakter memiliki bentuk tubuh dan fitur yang berbeda-beda untuk memberikan variasi dan pilihan yang menarik bagi target audiens, yaitu anak-anak usia 6 hingga 8 tahun. Tujuannya adalah agar karakter-karakter tersebut mudah dibedakan, mudah dikenali, dan memiliki daya tarik visual yang kuat. Menurut Nittono, H., 2006, ilustrasi karakter yang dibuat matanya besar, kepala bulat dan tubuh proporsinya pendek membuat anak lebih tertarik karena memicu respons emosional positif pada anak.



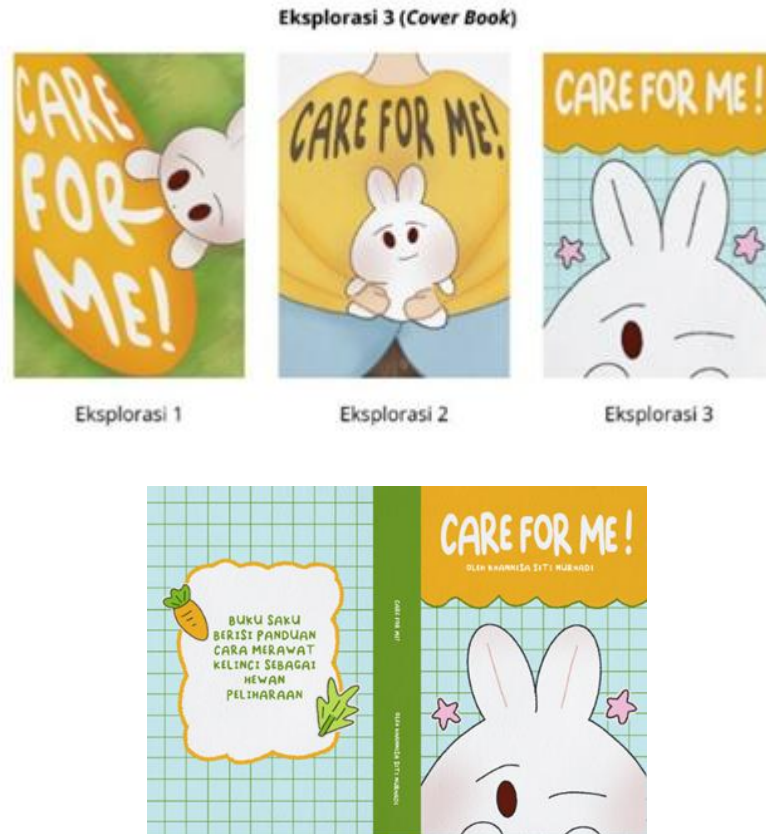
Gambar 5. Eksplorasi Karakter

Setelah sketsa selesai, proses dilanjutkan ke tahap pewarnaan. Pemilihan warna didasarkan pada warna-warna alami kelinci seperti putih, coklat, coklat muda, dan abu-abu, yang kemudian diolah agar tetap menarik dan ramah anak. Warna-warna ini disesuaikan untuk menciptakan suasana yang lembut, hangat, dan menyenangkan.



Gambar 6. Karakter Terpilih saat Focus Group Discussion

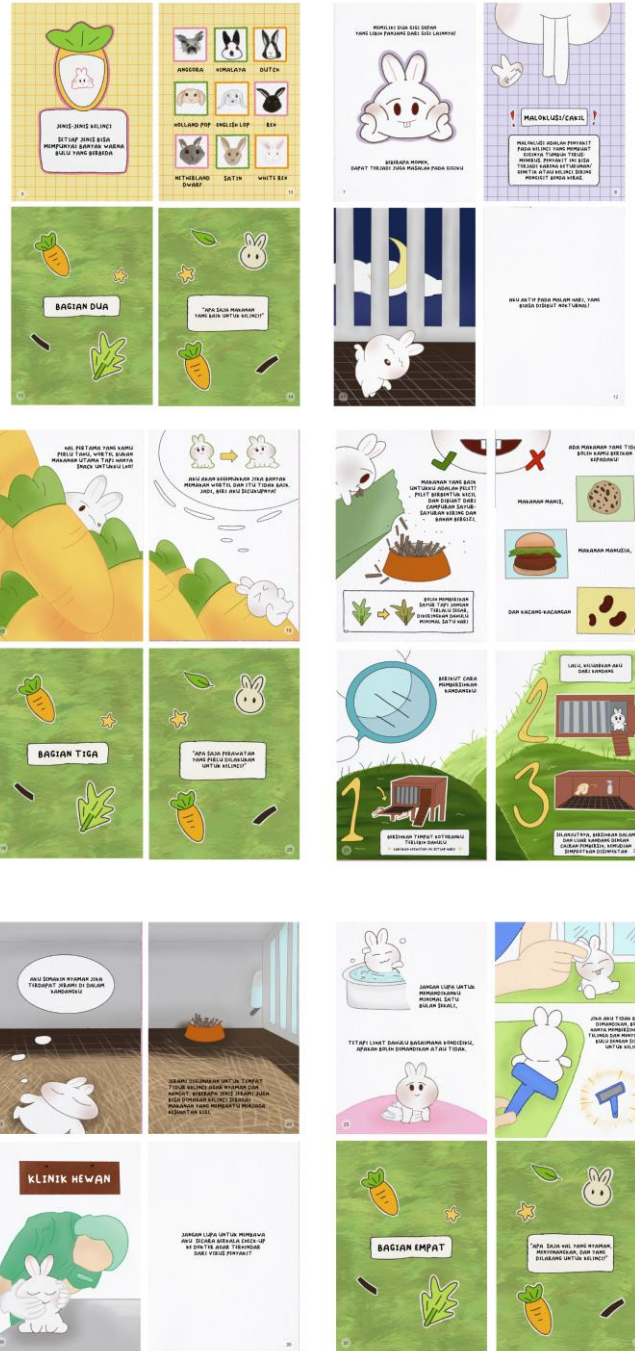
Selanjutnya, proses perancangan berlanjut pada tahap pemilihan desain *book cover* yang dilakukan melalui kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD). Pada tahap ini, beberapa eksplorasi *book cover* ditampilkan dan didiskusikan bersama untuk memperoleh pilihan akhir, yaitu eksplorasi 3. Menurut anak usia 6 hingga 8 tahun, desain ini dinilai memiliki tampilan visual yang lucu, menarik, dan mudah diterima. Unsur ilustrasi, warna, serta karakter yang digunakan pada eksplorasi 3 dianggap mampu menarik perhatian anak dan membangun ketertarikan awal terhadap isi buku, sehingga mendukung fungsi sampul sebagai elemen pertama yang berinteraksi dengan pembaca.



Gambar 7. Eksplorasi dan Book Cover Terpilih

Buku ilustrasi ini disusun dengan jumlah 36 halaman, yang disesuaikan dengan kemampuan fokus dan minat baca anak usia 6–8 tahun. Jumlah halaman tersebut dipilih agar materi dapat disampaikan secara utuh tanpa membuat anak merasa cepat lelah atau kehilangan ketertarikan saat membaca. Setiap halaman dirancang untuk memuat informasi dan ilustrasi secara seimbang sehingga alur penyampaian isi buku tetap jelas, ringan, dan mudah dipahami.





Gambar 8. Isi buku ilustrasi



Gambar 9. Validasi Target Pengguna

Desain visual buku ilustrasi dilakukan validasi kepada target pengguna anak usia 6 tahun sampai ke orang tua calon pengguna untuk mengetahui apakah sudah dapat

dipahami oleh audiens. Menurut anak dan orangtuanya, cukup dapat dipahami oleh anak usia 6-8 tahun dan ilustrasinya membantu dan menggambarkan isi materi yang ingin disampaikan. Karakter dan warna yang lucu menarik minat dan perhatian anak. Anak-anak bisa melihat secara visual.



Gambar 10. Validasi Ahli Media

Selain itu, kepada validasi kepada ahli media mulai dari desain sampul (*cover*) hingga isi dalam buku. Menurut ahli media sudah sesuai secara estetis dan fungsional. Penggunaan warna sudah harmonis dan ilustrasi sudah menarik dan mudah dipahami oleh anak usia 6-8 tahun. Karya ilustrasi tersebut telah memenuhi standar visual untuk publikasi dan edukasi.

4. KESIMPULAN

Buku ilustrasi mengenai cara memelihara kelinci untuk anak usia 6-8 tahun dapat mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia tersebut. Hasil dari validasi ahli media maupun calon pengguna menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dan ilustrasi yang disajikan menarik dan sesuai dengan minat dan kemampuan kognitif mereka. Maka dari itu, dengan ilustrasi dinilai layak dan efektif untuk digunakan sebagai cara memberi informasi mengenai cara memelihara kelinci yang baik dan benar dan menumbuhkan sikap peduli terhadap hewan sejak dini. Diharapkan media ini dapat menumbuhkan rasa sayang dan peduli anak usia 6-8 tahun dan menyeluruh ke lingkungan pendidikan formal maupun non-formal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asiyani, G., Asiah, S., Hatuwe, R. (2023). Pengaruh Hubungan Orang Tua dan Anak, dalam Pembentukan Karakter Anak. *Azzahra: Jurnal of Gender and Family Studies*, 3(2):162-173. DOI: <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i2.20915>
- Chen, A., Hung, K. P., & Peng, N. (2012). A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behavior segmenting owners strategically. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, 20(2):117-132. DOI: <https://doi.org/10.1057/jt.2012.10>
- Emmanuel, S., & Candrasari, M. C. W. (2022). Pendidikan budi pekerti dalam buku cerita bergambar sebagai media implementasi nilai karakter anak usia 7-9 tahun. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya*. 2(2):1-5. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/23210>
- Nittono, H. (2016). The power of kawaii: How cute characters influence children's engagement. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01740>

- Nugrahaeni, H. S. (2016). Hubungan antara pet attachment dengan kualitas hidup pemilik hewan peliharaan. *Universitas Negeri Semarang Repository*.
<https://lib.unnes.ac.id/id/eprint/28616>
- Nugroho, Eko. (2008). Teori warna. Andi Offset.
- Read, M. A., & Upington, D. (2009). The impact of color on visual attention and preference in young children. *Early Childhood Education Journal*, 36(3), 253–259. DOI:
<https://doi.org/10.1007/s10643-008-0282-z>
- Shabrina, N., Alifaprilina, O., & Melga, B. (2022). Perancangan buku ilustrasi cara merawat hewan peliharaan (anjing & kucing) pada anak usia dini. *e-Proceeding of Art & Design*, 9(5):2857-2859.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/18743/18129>
- Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2017). Research through Design. Delft University of Technology.