

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ANAK
USIA 4-7 TAHUN TENTANG PEMAHAMAN
BAHASA TUBUH KUCING**



Karya Desain

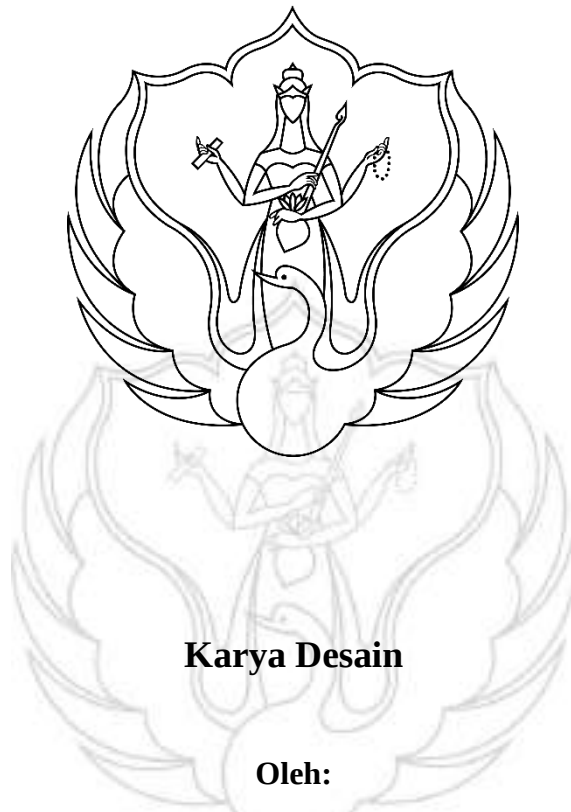
Oleh:

ANNIZA FITRIA

NIM: 2012689024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ANAK
USIA 4-7 TAHUN TENTANG PEMAHAMAN
BAHASA TUBUH KUCING**



Karya Desain

Oleh:

ANNIZA FITRIA

NIM: 2012689024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ANAK USIA 4-7 TAHUN
TENTANG PEMAHAMAN BAHASA TUBUH KUCING** diajukan oleh Anniza
Fitria, NIM 2012689024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan
Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode
Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji. Tugas Akhir
pada tanggal 13 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 197407301998022001/NIDN 0030077401

Pembimbing II

Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP. 198906132020122013/NIDN 0013068909

Cognate

Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 196502091995121001/NIDN 0009026502

Koordinator Program Studi DKV

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999061001/NIDN 0019107005



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Buku Interaktif Anak Usia 4-7 Tahun Tentang Pemahaman Bahasa Tubuh Kucing" ini dengan baik dan lancar.

Tugas Akhir perancangan yang berjudul "Perancangan Buku Interaktif Anak Usia 4-7 Tahun Tentang Pemahaman Bahasa Tubuh Kucing" akan membahas tentang beberapa jenis bahasa tubuh kucing yang perlu diketahui anak yang memiliki hewan peliharaan tersebut untuk menghindari kesalahan berperilaku anak terhadap kucing. Tugas Akhir ini diselesaikan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dengan keterbatasan ilmu yang dimiliki, mungkin terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, segala bentuk kritik maupun saran sangat diterima dengan senang hati dan diharapkan oleh penulis. Semoga dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, pengetahuan, serta inspirasi bagi segala pihak yang membutuhkan dan membaca.

Yogyakarta, 13 Juni 2025

Penulis,



Anniza Fitria

2012689024

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman anak-anak terhadap bahasa tubuh kucing dapat memicu interaksi yang kurang tepat antara anak dan hewan peliharaannya, yang beresiko menimbulkan cedera fisik maupun trauma emosional. Hal ini menjadi latar belakang perancangan media edukatif berupa buku interaktif yang ditujukan untuk anak usia 4–7 tahun, dengan rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing yang mudah dipahami oleh anak-anak. Serta tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan media yang mendidik dan menarik agar anak-anak mampu mengenali ekspresi nonverbal kucing, seperti gerakan ekor, telinga, mata, dan postur tubuh.

Metode perancangan menggunakan pendekatan 5W+1H yang dilengkapi dengan studi pustaka, observasi, dokumentasi, serta kuesioner kepada target audiens primer dan sekunder. Hasil dari perancangan ini berupa empat seri buku “Arti Ekor Si Pus”, “Arti Telinga Si Pus”, “Arti Mata Si Pus”, dan “Arti Postur Si Pus” dengan karakter berbeda yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti *pull-tab* dan *peek-a-boo*, disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan motorik anak. Gaya ilustrasi yang lucu dan bahasa yang sederhana dipilih agar sesuai dengan dunia anak-anak.

Kesimpulan dari perancangan ini adalah bahwa buku interaktif efektif sebagai media edukatif visual yang dapat membantu anak memahami komunikasi kucing, meningkatkan empati, serta memperkuat hubungan emosional antara anak dan hewan peliharaannya.

Kata Kunci: buku interaktif, bahasa tubuh kucing, anak usia 4–7 tahun, edukasi visual

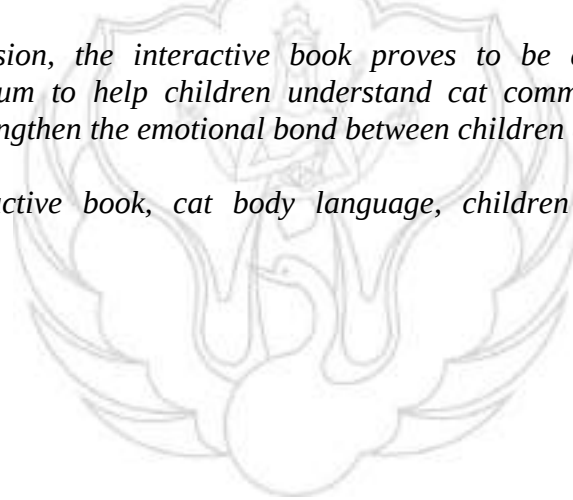
ABSTRACT

Children's lack of understanding of cat body language can lead to inappropriate interactions with their pets, posing risks of physical injury or emotional trauma. This issue underlies the development of an educational media in the form of an interactive book designed for children aged 4–7. The main problem addressed is how to design an interactive book about cat body language that is easy for young children to understand. The objective is to create an educational and engaging medium that enables children to recognize nonverbal feline expressions, such as movements of the tail, ears, eyes, and overall posture.

The design method applies the 5W+1H approach, supported by literature studies, observation, documentation, and questionnaires distributed to both primary and secondary target audiences. The result is a four-book series titled “Meaning of The Cat’s Tail,” “Meaning of The Cat’s Ear,” “Meaning of The Cat’s Eyes,” and “Meaning of The Cat’s Posture,” each featuring different characters and interactive elements like pull-tabs and peek-a-boo flaps. These features are adapted to children’s cognitive and motor development. The use of playful illustrations and simple language was chosen to match children’s world and learning style.

In conclusion, the interactive book proves to be an effective visual educational medium to help children understand cat communication, develop empathy, and strengthen the emotional bond between children and their pet cats.

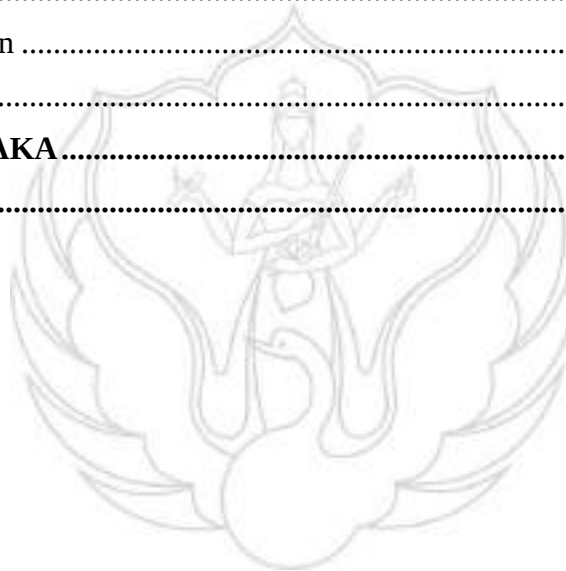
Keywords: *interactive book, cat body language, children aged 4–7, visual education*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ANAK USIA 4-7 TAHUN TENTANG PEMAHAMAN BAHASA TUBUH KUCING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	6
I. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II	9
A. Tinjauan Anak Usia Sekolah.....	9
B. Tinjauan Literatur Kucing.....	11
C. Tinjauan Buku Interaktif	19
D. Tinjauan Pustaka	28
E. Analisis Data Lapangan	33
F. Kesimpulan	35
BAB III	37
A. Konsep Kreatif	37
B. Program Kreatif.....	42

C. Konsep Media	51
D. Biaya Kreatif	55
F. Dummy Prototype	56
BAB IV	57
A. Data Visual.....	57
B. Layout Sketsa Buku Interaktif	63
C. Karya Final.....	69
D. Final Media Pendamping	85
E. GSM (Graphic Standart Manual).....	88
F. Poster Pameran Tugas Akhir.....	89
G. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	89
BAB V.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan setiap makhluk hidup. Bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi, manusia dan hewan sama-sama menggunakan dua cara dalam menyampaikan bahasa, yaitu secara verbal (melalui suara) dan nonverbal (bahasa/gerakan tubuh). Dengan berkomunikasi, seseorang dapat menyampaikan dan mengekspresikan perasaannya, begitu pula dengan hewan yang juga berkomunikasi untuk saling memahami sesama atau makhluk lainnya, seperti komunikasi kucing dengan kucing lainnya ataupun dengan manusia. Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling populer di dunia. Kucing sendiri memiliki cara berkomunikasi yang unik melalui bahasa tubuh, vokalisasi, dan perilaku mereka. “Bahasa tubuh merupakan cara yang digunakan kucing untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerak anggota badan” (Effendi & Budiana, 2014:18). Kucing melakukan komunikasi untuk berinteraksi sesama kucing, hewan lain, dan juga pada manusia.

Sama seperti manusia, hewan seperti kucing juga melakukan komunikasi dengan sesamanya. Perbedaan antara komunikasi manusia dan hewan seperti kucing adalah proses dan mekanismenya. Bentuk komunikasi pada hewan seperti kucing seringkali ditandai dengan tindakan yang bersifat refleks. Cara berkomunikasi hewan jauh lebih sederhana jika dibandingkan dengan cara manusia berkomunikasi, karena komunikasi yang dilakukan hewan ditandai dengan tindakan dan perilaku yang bersifat refleks dan setiap jenis hewan tidak selalu dapat mengartikan perilaku dan tindakan hewan lainnya (Mulyana, 2003:43-47). Kemiripan yang ada pada bentuk komunikasi manusia dan hewan seperti kucing adalah dari penggunaan tanda-tanda nonlinguistik. Contohnya pada manusia yaitu seperti teriakan untuk menunjukkan tanda kesakitan atau ketakutan, yang mana bentuk komunikasi ini juga digunakan untuk beberapa jenis hewan lainnya seperti kucing untuk menunjukkan tanda bahaya.

“Bahasa tubuh merupakan cara yang digunakan kucing untuk berkomunikasi dengan menggunakan anggota badan” (Effendi & Budiana, 2014:18). Namun, pemahaman terhadap bahasa tubuh kucing seringkali hanya dimengerti oleh orang dewasa, khususnya pecinta hewan kucing itu sendiri, sementara anak-anak yang berinteraksi dengan kucing tidak sepenuhnya mengerti cara kucing berkomunikasi. Sehingga seringkali terlihat bagaimana anak-anak kurang dapat berinteraksi dengan baik ataupun aman terhadap kucing-kucing yang ditemuinya, sehingga terkadang membuat salah satu diantara anak maupun kucing dapat terluka secara fisik maupun mental.

Studi yang dilakukan Gail F. Melson (2003:31-39) menunjukkan bahwa interaksi dengan hewan peliharaan dapat dimulai pada usia dini, tetapi pengawasan orang dewasa sangat penting, terutama hingga anak mencapai usia sekitar 4-5 tahun, ketika mereka mulai memahami bagaimana memperlakukan hewan dengan lebih baik. Ada pula studi yang dilakukan oleh Mark R. Dadds, Clare Whiting, dan David J. Hawes (2006: 411-429) menemukan bahwa perilaku kekerasan anak terhadap hewan seperti kucing, dapat muncul pada anak-anak sejak usia 6 tahun dan berkaitan dengan masalah emosi, perilaku, serta bimbingan orang tua.

Menyadari pentingnya pemahaman ini, perancangan buku interaktif yang edukatif tentang bahasa kucing untuk anak-anak menjadi sangat relevan. Buku ini tidak hanya bertujuan untuk memberi pengetahuan anak-anak mengenai cara kucing berkomunikasi melalui bahasa tubuh, tetapi juga untuk meningkatkan empati dan hubungan positif antara anak-anak dan kucing jalanan ataupun kucing peliharaan mereka. Pengetahuan melalui media visual, seperti buku interaktif, telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran pada anak-anak. Interaktif yang menarik dan cerita yang mudah dipahami akan memudahkan anak-anak dalam memahami konsep-konsep baru, termasuk bahasa tubuh kucing.

Perancangan buku interaktif anak-anak tentang bahasa tubuh kucing ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam membantu anak-anak mengenali dan memahami tanda-tanda dan emosi yang ditunjukkan oleh kucing, ketika kucing itu sedang marah, terganggu, nyaman, takut, sakit, aktif, dan lain-

lain; sehingga dapat menciptakan interaksi yang lebih harmonis dan penuh kasih sayang. Selain itu, literasi visual adalah bagian penting dari perkembangan kognitif anak-anak. Dengan memperkenalkan bahasa tubuh kucing melalui ilustrasi interaktif, anak-anak tidak hanya belajar tentang hewan peliharaan mereka, tetapi juga mengembangkan kemampuan membaca gambar, menginterpretasikan makna, dan mengasah imajinasi mereka.

Beberapa buku yang membahas tentang bahasa tubuh kucing yang sebelumnya telah dipublikasikan seperti buku "Kucing: Complete Guide Book For Your Cat" oleh Cacang Effendi dan N. S. Budiana yang diterbitkan pada tahun 2014, buku "Panduan Lengkap Kucing" oleh Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu yang terbit pada tahun 2011, buku "The Secret Language of Cats" oleh Suzanne Schötz yang terbit pada tahun 2017, dan buku "Understanding Your Cat's Mind" oleh Guillaume Lessard yang terbit pada tahun 2024. Buku-buku tersebut merupakan buku yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan kucing, sebagiannya seperti bahasa tubuh kucing. Namun buku-buku ini tidak membahas secara spesifik tentang bahasa tubuh kucing, adapula informasi yang disajikan pada buku-buku ini dalam bentuk teks paragraf yang panjang, karena buku ini dibuat untuk umum dan tidak terdapat unsur-unsur visual yang menarik penuh warna dan gaya bahasa yang mudah dipahami khusus untuk anak-anak usia 4-7 tahun.

Oleh karena itu, perancangan ini akan membahas proses pengembangan buku interaktif anak-anak yang informatif dengan bahasa sederhana juga gaya visual yang lucu dan menarik tentang bahasa tubuh kucing. Dengan menggabungkan elemen pengetahuan, seni, dan cerita, diharapkan buku interaktif anak-anak tentang bahasa tubuh kucing ini dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak, orang tua, dan masyarakat pencinta atau pemilik hewan peliharaan kucing terhadap komunikasi kucing dan memperkuat ikatan mereka dengan hewan peliharaan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing yang mudah dipahami anak-anak usia 4-7 tahun?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan buku interaktif anak-anak ini difokuskan untuk mengenalkan bahasa tubuh kucing pada orang tua dan anak usia 4-7 tahun yang memiliki hewan peliharaan kucing.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing yang mudah dipahami untuk anak-anak usia 4-7 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Dapat menjadi buku panduan berilustrasi interaktif yang mudah dipahami untuk anak-anak, dan orang tua dapat membimbing anak-anak mereka untuk lebih mengenal dan mengerti bahasa tubuh serta arti dari tingkah laku dari kucing peliharaan mereka.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini dapat menjadi sarana media edukasi dalam mempelajari bahasa tubuh kucing bagi orang tua, anak-anak, maupun masyarakat umum pemilik dan pencinta kucing.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi sumber informasi dan referensi akademik bagi mahasiswa bidang desain komunikasi visual dalam membuat perancangan media lain untuk topik yang mirip atau serupa.

F. Definisi Operasional

1. Buku Interaktif

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sementara kata Interaktif memiliki arti bersifat saling melakukan aksi; antara hubungan; saling aktif. Maka buku interaktif berarti sebuah lembaran kertas berjilid yang memiliki elemen khusus untuk melakukan kegiatan aksi antar hubungan yang saling aktif.

2. Kucing

Kucing adalah jenis hewan mamalia karnivora yang berasal dari keluarga felidae. Habitat kucing adalah di darat, yang biasanya berburu

dengan manusia sebagai hewan peliharaan atau ada juga yang hidup liar. Istilah kucing biasanya tertuju pada hewan kucing kecil yang jinak dan dipelihara manusia, tetapi sebenarnya kucing juga bisa merujuk kepada kucing besar seperti singa dan harimau. Meskipun kucing termasuk kedalam hewan karnivora, kucing menjadi hewan yang banyak dipelihara masyarakat.

3. Bahasa Tubuh

Menurut Effendi & Budiana (2014: 18) menyatakan, Bahasa tubuh merupakan cara yang digunakan kucing untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerak anggota badan. Bahasa tubuh tidak hanya ada dan dilakukan pada manusia saja, salah satu hewan vertebrata dalam kelas mamalia yang menggunakan komunikasi nonverbal yaitu kucing.

4. Anak usia 4-7 tahun

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Indonesia Nomor 25 (2014) tentang upaya kesehatan anak, usia anak prasekolah (TK) adalah 60-72 bulan (5-6 tahun). Sementara itu, umur yang termasuk anak usia sekolah adalah 6-18 tahun (SD - SMA). Maka anak usia 4-7 tahun adalah anak laki-laki maupun perempuan yang hendak (4 tahun) dan tengah menduduki Prasekolah (5-6 tahun) sampai dengan kelas 1 SD (6-7).

G. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer berupa data yang dikumpulkan secara langsung melalui observasi objek penelitian dan kuesioner kepada target audiens.

b. Data Sekunder

Data sekunder berupa data yang bersumber dari data hasil penelitian seperti artikel, buku, jurnal, dan karya ilmiah yang berhubungan dengan topik perancangan.

c. Data Visual

Data visual berupa bentuk pengumpulan dokumentasi berupa foto, gambar, ataupun video sebagai bukti visual untuk memperjelas data primer dan data sekunder yang telah dikumpulkan.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data informasi-informasi penelitian sebelumnya melalui artikel, buku, jurnal, dan karya ilmiah yang berhubungan dengan topik bahasa tubuh kucing yang diangkat.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian yang diangkat.

c. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto dan video pada saat proses observasi berlangsung.

d. Kuesioner

Kuesioner dilakukan terhadap target audiens, yaitu orang tua yang memiliki anak berusia dini dan hewan peliharaan kucing, dan para pecinta dan pemilik kucing secara umum.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah 5W+1H, dengan menyesuaikan data yang diperlukan.

1. *What* (Apa)

Apa media yang akan dibuat untuk mengedukasi mengenai bahasa tubuh kucing pada anak-anak?

2. *Why* (Kenapa)

Kenapa menggunakan media buku interaktif untuk memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai bahasa tubuh kucing?

3. *Who* (Siapa)

Siapa saja target audiens dari perancangan buku interaktif bahasa tubuh kucing ini?

4. *Where* (Dimana)

Dimana media hasil perancangan buku interaktif ini akan diperkenalkan pada target audiens?

5. *When* (Kapan)

Kapan buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing ini dapat dibaca dan digunakan oleh target audiens?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing ini agar sesuai dengan target audiens?



I. Sistematika Perancangan

