

Michelle. 2018. *Cat Head Bunting: What It Means and How To Respond*. <https://www.vet-organics.com/blogs/news/cat-head-bunting>. Diunduh November 2024.

Michelle. 2018. *Why Does My Cat Lick Me?*. <https://www.vet-organics.com/blogs/news/cat-licks>. Diunduh November 2024.

Page, Alison. 2023. *Cat Body Language: Interpreting Emotions, Positions and Vocalizations*. <https://www.lifewithcats.tv/cat-body-language/s>. Diunduh Oktober 2024.

Upahita, Damar. 2024. *10 Manfaat Memelihara Hewan di Rumah Bagi Anak*. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-hewan-peliharaan-untuk-anak/>. Desember 2024.

<https://www.tuftandpaw.com/blogs/cat-guides/the-definitive-guide-to-cat-behavior-and-body-language>. *The Definitive Guide to Cat Behavior and Body Language*. Diunduh November 2024.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Effendi, Cacang. 2014. *KUCING: Complete Guide Book For Your Cat*. Jakarta: Agriflo.
- Ghozalli, Evelyn. 2020. *Panduan Meilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Lessard, Guillaume. 2024. *Understanding Your Cat's Mind: A Journey into Feline Psychology*.
- Melson, Gail. *Child Development and The Human-Companion Animal Bond*. *American Behavioral Scientist*. 47 (1). 33-35.
- Ramdani, Rendy. 2018. *Perancangan Informasi Bahasa Tubuh Kucing Melalui Media Game Smartphone*. Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Schötz, Susanne. 2017. *The Secret of Cats: How To Understand Your Cat For A Better, Happier relationship*. London: HQ.
- Suwed, Muhammad., Napitupulu, Rodame. 2012. *Panduan Lengkap Kucing*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Trimansyah, Bambang. 2020. *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.

### Jurnal

- Ayu, Putu, E. S. 2019. Pentingnya Pemahaman Bahasa Tubuh Bagi Para Guru Pendididkan Anak Usia Dini. *Purwadita; Jurnal Agama dan Budaya*. 3(2), 29-36.
- Dadds, M. R., Whiting, C., & Hawes, D.J. 2006. Associations Among Cruelty to Animals, Family Conflict, and Psychopathic Traits in Childhood. *Journal of Interpersonal Violence*. 21(3), 411-429.
- Dewantari, Alit., Pusung, Gabriel. Kupu-kupu Endemik Indonesia Sebagai Inspirasi Pengembangan Buku Pop Up Dengan Teknik *V-Folding* dan *Internal Stand*. *Journal of Contemporary Indonesian Art*. 9 (2), 152.
- Melson, G. F. 2003. Child Development and Human-Companion Animal Bond. *American Behavioral Scientist*. 47(1), 31-39.
- Naufalutfi, Hendika., Rahmawati, Intan., Subekti, Eka. 2017. Pengembangan Media Spotlight Book Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*. 3 (1), 288-298.
- Rosari, Irma, A. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*. 1(12), 91-98.
- Yuliarsih, Tiara., Santosa, Sedy. Mutiansi, Dwi. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Pada Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (2), 332-336.

### Tautan

## B. Saran

Beberapa kendala dan pengalaman yang penulis dapatkan dalam perancangan ini yang mungkin akan membantu dan dipertimbangkan dalam perancangan karya yang sejenis adalah:

1. Perancangan buku interaktif sebaiknya segera memperkirakan pola, bahan, serta ukuran media yang diperlukan jauh sebelum tahap percetakan, agar dapat lebih menghemat waktu dan biaya yang diperlukan.
2. Jika memungkinkan buatlah *dummy* atau *prototype* setiap jenis unsur interaktif sebanyak mungkin hingga menghasilkan *dummy* yang sesuai dengan desain.
3. *Time management* atau pertimbangan waktu sangatlah penting, terutama ketika sudah mulai masuk tahap percetakan biasanya akan ada beberapa hal tak terduga yang terjadi.
4. Pemilihan teknik interaktif yang sesuai dengan buku dan isi cerita, mekanisme pergerakan interaktif dan ilustrasi harus seimbang dan diperhitungkan dengan baik.
5. Proses perakitan buku interaktif haruslah dilakukan dengan teliti dan rapih, apabila menggunakan lem cair gunakanlah dengan lapisan yang tipis dan pastikan setiap halaman buku tersusun sejajar rapi.
6. Kemaslah cerita dalam bentuk yang singkat dan mudah dimengerti untuk anak, pemilihan bahasa dan jenis ilustrasi juga berperan penting dalam hal keterbacaan.

1. Penyesuaian peletakan teks cerita dan deskripsi dengan letak unsur interaktif, penulis mendapati terkadang banyaknya teks yang harus ditampilkan tidak sesuai dengan letak unsur interaktif sehingga harus dipersingkat.
2. Pembuatan pola interaktif yang kurang sesuai dengan perhitungan juga menjadi kendala ketika sudah mulai masuk tahap pencetakan karya.
3. Beberapa kali kesalahan dalam pihak percetakan dalam mencetak bagian halaman dan unsur interaktif yang bolak-balik.
4. Ada pula kesulitan pemilihan ketebalan bahan yang diperlukan.

Beberapa hal ini cukup memperlambat proses kreatif terutama pada tahap perakitan karya menjadi tahap final media buku interaktif. Pada tahap perancangan mulai dari naskah, sketsa, tahap ilustrasi, kemudian proses percetakan dan perakitan, serta hasil akhir dari media buku interaktif, kesimpulan yang dapat diambil dari bagaimana merancang buku interaktif tentang bahasa tubuh kucing yang mudah dipahami anak-anak usia 4-7 tahun adalah dengan pendekatan visual yang menarik, ilustrasi karakter yang lucu, dan penggunaan teknik interaktif seperti *pull-tab* dan *peek-a-boo*. Buku ini mampu menyampaikan informasi mengenai bahasa tubuh kucing secara sederhana, menyenangkan, dan edukatif. Setiap seri buku difokuskan pada bagian tubuh kucing (ekor, telinga, mata, dan postur) untuk memudahkan anak mengenali tanda-tanda emosi kucing. Cerita dan desain disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga buku ini berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membangun empati dan mencegah interaksi yang berbahaya antara anak dan hewan peliharaan.

Terlepas dari berbagai kesulitan dan kekurangan yang ada pada hasil akhir media, penulis juga menikmati setiap proses yang dilewati maka diharapkan hasil akhir perancangan buku interaktif ini tetap dapat memberikan edukasi tentang pemahaman bahasa tubuh kucing yang dibantu oleh orang tua pada anak usia 4-7 tahun tentang bagaimana agar lebih memahami kucing peliharaan mereka.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seluruh makhluk hidup, dan bahasa merupakan unsur yang sangat penting dalam berkomunikasi. Bukan hanya manusia, makhluk hidup lain juga berkomunikasi menggunakan bahasa, dan bahasa yang bisa saling dimengerti dengan makhluk lainnya adalah bahasa tubuh. Maka dari itu sangat penting bagi manusia untuk dapat memahami bahasa tubuh hewan peliharaannya agar hubungan antar keduanya menjadi erat, salah satunya adalah hewan peliharaan kucing. Namun, karena pemahaman bahasa tubuh antara manusia dan hewan peliharaannya cenderung hanya dimengerti oleh orang dewasa. Sehingga seringkali didapati anak-anak tidak memahami dan salah dalam berinteraksi dengan hewan peliharaan kucing mereka, yang kemudian hal tersebut membuat kucing peliharaan tidak nyaman dan mengakibatkan serangan fisik yang membahayakan keduanya. Oleh karena itu, pemahaman bahasa tubuh kucing perlu diedukasikan kepada anak-anak, yang kemudian menjadi tujuan dari perancangan ini dan dikemas dalam bentuk buku interaktif yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Perancangan seri buku interaktif ini berjudul “Ekspresi Si Pus: Mengenal Bahasa Tubuh Kucingmu”, terdiri dari 4 buah judul, yaitu “Arti Ekor Si Pus”, “Arti Telinga Si Pus”, “Arti Mata Si Pus”, dan “Arti Postur Si Pus” yang pada setiap judul seri buku membahas dan berfokus pada bahasa anggota tubuh kucing yang berbeda. Pada setiap seri buku juga dikenalkan karakter utama kucing yang berbeda yaitu Tom, Bolang, Jeje, dan Bubu disertai dengan tokoh pendamping manusia Dina dan Doni. Unsur interaktif yang digunakan dalam perancangan ini adalah unsur *peek-a-boo* atau *lift a flap* dan *pull, push, slide the tab*, yang kemudian dikemas dalam buku ilustrasi berwarna dengan cerita sederhana.

Beberapa kesulitan teknis yang penulis alami dalam perancangan ini antara lain adalah sebagai berikut: