

## Abstrak

# KAMPANYE EDUKATIF MENYAYANGI KUCING UNTUK ANAK USIA DINI

Jelita Syahla Sabrina

NIM. 186010050

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang sedang meningkat untuk diminati sebagai hewan peliharaan, peningkatan tersebut terjadi khususnya saat pandemi COVID-19 berlangsung. Memelihara hewan peliharaan khususnya kucing sudah menjadi *lifestyle* dan fenomena menarik selama pandemi COVID-19 tersebut berlangsung. Kucing tak hanya diminati dan digemari oleh kalangan usia menengah ke atas saja namun juga anak kecil, dengan begitu banyak anak kecil yang menaruh perhatian kepada kucing. Kucing dengan manusia khususnya dengan anak kecil memiliki ikatan yang menguntungkan, salah satunya adalah kucing dapat mengurasi rasa kecemasan juga kesejahteraan berupa mental dan fisik. Namun, dibalik ketertarikan tersebut, masih banyak anak kecil yang lalai baik dalam memelihara juga memperlakukan kucing dengan baik, seperti menjahilinya walau dengan atas dasar bercanda dan gemas. Dengan begitu, dengan memanfaatkan ketertarikan tersebut, dibutuhkan edukasi untuk anak usia dini dengan merancang media berupa kegiatan yang menyenangkan dengan cerita kehidupan sehari-hari sehingga terdapat pembelajaran yang diambil dan dapat diaplikasikan ke kehidupan sehari-harinya dan memperlakukan hewan khususnya kucing dengan baik layaknya teman sehingga baik kucing dan anak tidak ada yang dirugikan. Untuk mempermudah proses perancangan, digunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Perancangan pembelajaran untuk menyayangi kucing untuk anak usia dini digunakan metode *storytelling* yaitu buku interaktif dengan beberapa kegiatan seru di dalamnya seperti *pop up*, *lift the flap*, mencari gambar tersembunyi, dan *DIY puppet* sehingga membaca menjadi kegiatan menyenangkan. dengan media pendukung *podcast* atau *audio book* diharapkan anak usia dini dapat menumbuhkan rasa kasih sayang kepada kucing dan memperlakukannya dengan baik layaknya teman sendiri.

**Kata kunci:** Kucing, anak usia dini, buku interaktif, hewan peliharaan

*Abstract*

***EDUCATIONAL CAMPAIGN OF LOVING CATS FOR EARLY  
CHILDREN***

Jelita Syahla Sabrina

NIM. 186010050

*Visual Communication Design*

*Cats are one of the pets that are increasing in demand, that has occurred especially during the COVID-19. Having pets has become a lifestyle and an interesting phenomenon during the COVID-19. Cats are not only favored by the upper middle age group, also with children. Cats with humans, especially with children, have something beneficial, which is cats can relieve anxiety as well as physical and mental well-being. However, behind this interest, there're still many children who are neglecting their cat and teasing them as a joke. That way, by taking advantage of this interest, education for early childhood is needed by designing media in the form of fun educational activities so that they can learn and applied to their daily lives. To ease the design process, qualitative descriptive methods were used, by conducting questionnaires, interviews, and literature studies. The design of learning to love cats at an early age used a storytelling method, like interactive book with several fun activities in it such as lift the flap, hidden objects, and DIY puppet. With supporting media, podcasts or audio books, early childhood can develop a sense of affection for cats and treat them well like their own friends.*

***Keywords:*** *Cats, early childhood, interactive book, pets*