



5.4%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2024, 11:22 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.26%

● CHANGED TEXT
5.14%

Report #22031091

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Hewan reptil python adalah kelompok ular besar yang termasuk dalam Pythonidae, Python memiliki tubuh yang panjang dan kuat, dengan kepala yang relatif besar. Tubuh mereka ditutupi oleh sisik-sisik yang kuat dan sering kali memiliki pola warna atau corak yang bagus dan menarik sebagian besar spesies python memiliki skala ventral yang khas yang membantu mereka bergerak dan mendeteksi panas. Python dapat ditemukan di bermacam-macam tempat tinggal alami, seperti hutan hujan tropis, savana, padang rumput, rawa-rawa, dan daerah agraris mereka juga tersebar di berbagai belahan dunia, seperti di Asia, Afrika, Australia, dan beberapa bagian Amerika Selatan. Pythons adalah ular pembunuh, dengan menggunakan metode berburu yang unik. Mereka mematuk mangsanya dan kemudian melilit dengan tubuh mereka yang Panjang dan kuat beberapa spesies python bahkan mampu memangsa mangsanya yang lebih besar dari ukuran tubuh mereka sendiri. (Xavier, 2023) Buku ilustrasi ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk memperkenalkan kecantikan dan keanekaragaman spesies python kepada khalayak yang lebih luas. Visualisasi yang cermat dan indah menggambarkan setiap detail sisik, warna, dan perilaku yang membuat python begitu menarik dalam dunia yang semakin tergantung pada visual, buku ilustrasi menjadi jembatan penting untuk mengatasi kesenjangan antara teks dan pemahaman visual ilustrasi yang memberikan dimensi baru bagi pembaca, memperjelas

konsep dan karakteristik hewan python yang mungkin sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Keberadaan buku ini didorong oleh keinginan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya konservasi reptil, khususnya spesies python. Melalui ilustrasi buku ini diharapkan dapat merangsang empati dan dukungan untuk upaya pelestarian alam.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada hewan reptil python berikut adalah beberapa masalah yang umumnya dihadapi oleh hewan reptil python: 1. Hilangnya habitat yang disebabkan oleh aktivitas manusia dapat mengancam keberlanjutan hewan reptil python. 2. Pemburuan ilegal Python dapat menjadi target kulitnya, yang digunakan dalam produksi barang-barang mewah seperti tas, sepatu, dan pakaian. 3. Perdagangan hewan Python sering kali menjadi target perdagangan ilegal untuk tujuan hewan peliharaan, kulit, atau obat-obatan tradisional. Perdagangan ini dapat mengancam populasi alami dan keberlanjutan spesies python.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yaitu perancangan buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python adalah sebagai berikut: 1. Apa saja informasi yang perlu disampaikan dalam buku ilustrasi tentang ular piton? 2. Bagaimana cara membuat ilustrasi yang menarik dan informatif?

4 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan penelitian tentang perancangan buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python adalah untuk: 1. Mengembangkan buku ilustrasi yang informatif dan menarik tentang hewan reptil python. Buku tersebut harus menyampaikan informasi yang lengkap dan akurat tentang hewan tersebut, serta disajikan dengan isi yang menarik dan mudah dipahami.

2. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang hewan reptil python. 1. Buku tersebut harus diujicobakan kepada kelompok sasaran yang relevan, untuk melihat apakah buku tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka tentang hewan tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang hewan reptil python. 1. Buku ilustrasi yang dirancang

sebaik mungkin dapat menyampaikan informasi yang lengkap dan menarik tentang hewan reptil python.1Informasi tersebut dapat mencakup aspek-aspek biologi,1ekologi,1dan konservasi hewan python tersebut. 2. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya konservasi hewan reptil python.1Buku ilustrasi ini dapat menjadi media penyampaian untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya konservasi hewan reptil python. 1.6

Sistematika Penulisan Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, antara lain : 1. **7** Bab

1 Pendahuluan Bagian ini berisi informasi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, dan manfaat penulisan. 2. Bab 2 Tinjauan Umum

Bagian ini berisi informasi tentang landasan teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penulisan. **10** 3. Bab 3 Metodologi Design

Bagian ini berisi informasi tentang jenis penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data. 4. Bab 4 Strategi Kreatif Menjelaskan

mengenai bagian dari karya ilmiah mengembangkan ide-ide kreatif atau solusi inovatif terkait dengan tujuan penelitian atau desain tertentu. 5.

Bab 5 Penutup Bagian ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Buku ilustrasi

merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang hewan reptil python. Buku ilustrasi yang dirancang dengan baik dapat menyajikan informasi yang lengkap, akurat, dan menarik tentang hewan reptil python. Hal ini dapat membantu masyarakat untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang hewan tersebut, serta meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya konservasi hewan reptil

python. a. Stewing (1980:57), buku ilustrasi dikelompokkan berdasarkan ragam kriteria. Berdasarkan tujuan, buku dikelompokkan menjadi buku hiburan, buku referensi, buku pelajaran, dan buku promosi. **11** Berdasarkan target audiens,

buku dapat dikelompokkan menjadi buku dewasa, buku remaja, buku anak-anak, dan buku khusus.

Berdasarkan isi, buku dapat dikelompokkan menjadi buku fiksi, buku nonfiksi, dan buku campuran. Buku ilustrasi termasuk dalam jenis buku nonfiksi karena berisi informasi faktual tentang suatu topik tertentu.

Buku ilustrasi juga termasuk dalam jenis buku hiburan karena dirancang

untuk menghibur pembaca. b. Lawrence Zeegen (2009:24), buku ilustrasi mempelajari bagaimana cara memecahkan kode gambar dari usia dini. Zeegen berpendapat bahwa buku ilustrasi dapat berperan penting dalam pendidikan visual, terutama bagi anak remaja. Buku bergambar anak remaja dapat membantu anak remaja untuk belajar memecahkan kode gambar, yang merupakan keterampilan penting untuk mengerti dunia di sekitar mereka. Buku ini juga dapat membantu anak remaja untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Zeegen juga berpendapat bahwa buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media efektif untuk menyampaikan informasi. Ilustrasi dapat membantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dan membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami. c. Wibowo (2018:50), ilustrasi adalah untuk memperjelas dan memperindah suatu teks. Ilustrasi dapat membantu pembaca untuk memahami teks secara lebih mudah dan menarik. Ilustrasi dapat memperjelas teks dengan cara Menjelaskan konsep konsep yang kompleks Memberikan gambaran tentang suatu peristiwa atau keadaan Menunjukkan hubungan antara dua hal atau lebih, Ilustrasi dapat memperindah teks dengan cara Menambah daya tarik visual Menambah suasana Menciptakan kesan tertentu Wibowo juga menyebutkan bahwa ilustrasi dapat memiliki tujuan lain, seperti Pendidikan, yaitu untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada pembaca Promosi, yaitu untuk mempromosikan suatu produk atau jasa Hiburan, yaitu untuk menghibur pembaca Berikut beberapa contoh tujuan ilustrasi dalam buku ilustrasi, Buku pengetahuan, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, seperti anatomi tubuh manusia atau proses terjadinya hujan. Buku cerita anak, ilustrasi digunakan untuk menghidupkan cerita dan membuat cerita lebih menarik. Buku komik, ilustrasi digunakan untuk menceritakan cerita secara visual. Ilustrasi dapat menjadi media efektif untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman pembaca. d. Rustan (2009:72), warna memainkan peran yang besar. warna dapat mempengaruhi keputusan pembelian seseorang. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan bahaya dan peringatan, sehingga dapat digunakan untuk menarik

perhatian orang untuk membaca informasi penting. Branding, warna dapat digunakan untuk menciptakan citra atau identitas bagi suatu merek. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan energi dan semangat, sehingga dapat digunakan untuk merek-merek yang ingin menciptakan kesan yang dinamis. Komunikasi, warna dapat digunakan untuk memberikan pesan atau makna tertentu. Sebagai contoh,, warna hijau selalu dikaitkan dengan alam dan lingkungan, sehingga dapat digunakan untuk mempromosikan produk-produk ramah lingkungan. Dalam konteks desain komunikasi visual, warna adalah unsur penting yang berfungsi untuk penyampaian makna dan pesan tertentu kepada audiens. Warna dapat digunakan untuk menarik perhatian, menciptakan kesan tertentu, dan menyampaikan pesan atau makna tertentu. e. Kusrianto (2007:227), desain layout memiliki bagian dari sebuah rancangan yang disebut dengan tata letak. Tata letak dapat didefinisikan sebagai proses menyusun dan menata elemen-elemen desain baik secara visual maupun spasial, agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Tata letak merupakan komponen penting dalam desain komunikasi visual. Tata letak memiliki beberapa fungsi,1tata letak dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Menarik perhatian audiens,1tata letak dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens terhadap pesan atau informasi yang disampaikan,1tata letak dapat digunakan untuk menciptakan kesan tertentu bagi audiens. Tata letak dapat diterapkan pada berbagai jenis desain komunikasi visual, seperti Desain grafis,1tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen- elemen grafis dalam sebuah desain,1seperti logo,1poster,1iklan,1dan lain-lain. Desain web,1tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen-elemen pada sebuah website,1seperti teks,1gambar,1dan video. Desain multimedia,1tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen-elemen pada sebuah multimedia,1seperti film,1video,1dan animasi. Tata letak merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dalam desain komunikasi visual. Tata letak yang disusun dengan baik dapat mempermudah penyampaian pesan atau informasi kepada audiens dengan lebih efektif dan efisien. Berikut

merupakan macam-macam faktor yang perlu diperhatikan dalam mendesain tata letak, Tujuan desain,1tata letak harus disesuaikan dengan tujuan desain.1Misalnya,1jika tujuan desain adalah untuk menyampaikan informasi,1maka tata letak harus disusun agar informasi tersebut mudah dipahami oleh audiens. Audiens,1tata letak harus disesuaikan dengan audiens yang dituju.1Misalnya,1jika audiens adalah anak-anak,1maka tata letak harus dibuat agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Elemen desain,1tata letak harus disusun dengan memperhatikan elemen-elemen desain,1seperti teks,1gambar,1dan warna. Prinsip- prinsip desain,1tata letak harus disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain,1seperti keseimbangan,1kesatuan,1dan kontras. Dengan memperhatikan faktor- faktor tersebut, desainer dapat menciptakan tata letak yang baik dan efektif. f. Suriyanto Rustan dalam bukunya Tipografi Dalam Desain Grafis (2009). Sumber tipografi alami dapat digunakan untuk menciptakan tipografi yang unik dan menarik. Misalnya, tipografi yang terinspirasi dari bentuk daun dapat menciptakan kesan yang alami dan lembut. Tipografi yang terinspirasi dari bentuk bunga dapat menciptakan kesan yang elegan dan feminin. Tipografi yang terinspirasi dari bentuk hewan dapat menciptakan kesan yang dinamis dan kuat. Sumber tipografi buatan manusia dapat digunakan untuk menciptakan tipografi yang lebih formal dan profesional. Misalnya, tipografi yang terinspirasi dari karya seni dapat menciptakan kesan yang artistik dan ekspresif. Tipografi yang terinspirasi dari arsitektur dapat menciptakan kesan yang kokoh dan monumental. Tipografi yang terinspirasi dari tulisan tangan dapat menciptakan kesan yang personal dan intim. Keterampilan dalam memanfaatkan sumber tipografi yang tepat dapat membantu desainer untuk menciptakan tipografi yang menarik dan efektif.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Struktur Buku

Buku merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyajikan berbagai jenis tulisan untuk berbagai tujuan. Hal ini meliputi penyampaian informasi, cerita naratif, serta kumpulan istilah. Ada banyak keperluan yang dapat dipenuhi dengan buku, seperti peningkatan pengetahuan, hiburan, dan keperluan pendidikan. Buku memiliki beragam jenis yang dapat

disesuaikan dengan keperluan penggunaannya. Untuk memastikan sebuah buku memiliki kesatuan yang utuh, penting bagi buku tersebut untuk disusun dengan susunan yang baik dan teratur. Buku terdiri dari bagian-bagian yang mengembangkan susunan cetakan yang layak untuk dijadikan media untuk membaca dan konsumsi oleh berbagai jenis pembaca, baik umum maupun khusus (Suwarno, 2011: 77). Struktur buku yang baik membantu menyampaikan isi dengan jelas dan teratur. Berikut adalah struktur umum yang dapat diterapkan dalam penulisan buku, baik fiksi maupun nonfiksi:

- ☒ Cover Judul lengkap buku dan subjudul, nama penulis, penerbit, dan logo penerbit.
- ☒ Kata Pengantar Biasanya ditulis oleh seseorang selain penulis, memberikan pengantar dan konteks tentang buku.
- ☒ Daftar Isi Daftar bab dan subbab beserta nomor halaman.
- ☒ Daftar Gambar/Tabel Jika buku berisi banyak gambar atau tabel, daftar ini membantu pembaca menemukan elemen-elemen tersebut.

2.2.2 Desain Buku Cetak

Dalam proses pembuatan desain buku ini membahas tentang ular python sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan secara visual terutama kepada pecinta hewan reptil atau yang baru ingin mengenal hewan python. Dalam desain buku ini terdapat elemen visual yang digunakan untuk pendidikan, promosi, dan hiburan, seperti foto, ilustrasi, anatomi, dan bagian penanganan. Desain buku ini, dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pembaca tentang hewan reptil python (Barlett, R.D., Barlett, P. 2000). Berikut adalah karakteristik dalam desain buku:

- ☒ Informatif, 1 buku ilustrasi harus menyajikan informasi yang akurat dan lengkap tentang hewan python. 1 Informasi tersebut harus ditampilkan dengan jelas dan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.
- ☒ Menarik, 1 buku ilustrasi harus menarik minat pembaca untuk membacanya. 1 Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan gambar/ilustrasi yang menarik dan berkualitas.

Gambar 2.1 Buku Ilustrasi

2.2.3 Warna

Warna adalah topik yang dipelajari oleh Johannes Itten, seorang seniman dan pengajar terkenal asal Swiss. Perjalanan Itten dalam teori warna dimulai saat ia belajar di bawah bimbingan Adolf Richard Hölzel, dan terinspirasi oleh karya-karya tokoh

seperti Goethe, Runge, Bezold, dan Chevrul. Sebagai pengajar di Bauhaus, sekolah seni dan desain terkemuka di Weimar, Itten mengembangkan teorinya tentang kombinasi warna, termasuk konsep "Color Cords" dan modifikasi lingkaran warna yang kemudian diaplikasikan dalam sistem operasi komputer. Teori warna Itten tidak hanya mengenai aspek psikologis tetapi juga efek dari kombinasi warna yang berbeda. Dia mengategorikan kontras ke dalam tujuh jenis, termasuk hue (warna) dan intensitas. Itten juga melakukan eksperimen dengan murid-muridnya untuk menciptakan "Seasonal Colors" yang sesuai dengan jenis kulit tertentu, seperti musim semi, gugur, panas, dan dingin. Meskipun demikian, teori Itten ini diciptakan di wilayah dengan empat musim, berbeda dengan Indonesia yang memiliki iklim tropis. Dalam desain, warna berperan penting sebagai daya tarik bagi audiens dan memudahkan proses branding suatu merek. Pemilihan warna yang tepat sangat penting karena warna dapat memiliki makna yang berbeda-beda di berbagai budaya. Seorang desainer grafis yang handal harus mempertimbangkan perbedaan budaya ini untuk memastikan pesan yang disampaikan dari desainnya sesuai dengan yang diinginkan. 5 Misalnya, warna putih yang melambangkan kesucian di Amerika Serikat, namun menandakan kedukaan di Jepang, Tiongkok, atau Korea. Oleh karena itu, riset yang mendalam sebelum memilih warna dalam desain sangat dianjurkan agar komunikasi visual yang efektif bisa tercipta. Warna merupakan unsur penting dalam buku ilustrasi, yang mempunyai kegunaan yaitu untuk penyampaian pesan atau makna tertentu kepada audiens. Dalam buku ilustrasi tentang hewan reptil python, warna dapat digunakan untuk: 1. Menyampaikan pesan atau makna tertentu pesan tentang habitat, perilaku, jenis – jenis atau keunikan python. 2. Menambah daya tarik visual dengan menggunakan warna hitam dan tulisan putih, Warna hitam dalam buku ini digunakan untuk menggambarkan sisi gelap dari kehidupan ular dan juga agar terlihat modern dan elegant 3. Warna-warna gelap dan cerah Buku ini menggunakan warna hitam memiliki berbagai makna filosofis yang mendalam dan kompleks. Secara umum, hitam sering diasosiasikan dengan misteri, kekuatan,

ketenangan, dan keanggunan, tetapi juga dengan kesedihan, kegelapan, dan kematian, sesuai dengan habitat ular yang hidupnya nocturnal atau hidup di malam hari. Dan warna Putih sering kali diasosiasikan dengan kesederhanaan dan kejernihan. Dalam penggunaan font, warna putih dapat memberikan kesan yang bersih dan tidak rumit, yang membantu dalam meningkatkan keterbacaan dan fokus pada pesan yang ingin disampaikan. Dan warna abu – abu adalah warna netral yang berfungsi sebagai latar belakang atau warna font yang fleksibel, cocok dipadukan dengan hampir semua warna lain. Ini membantu menciptakan keseimbangan visual yang baik.

#000000 #808080 #FFFFFF Gambar 2.2.4 Warna 2.2.4 Layout Desain, dalam berbagai konteksnya, melibatkan sejumlah elemen tata letak. **6** Swan (2001) menjelaskan bahwa dasar dari desain adalah menggabungkan kata-kata, foto, ilustrasi, dan warna untuk menyampaikan pesan. Menurut Suriyanto Rustan (2009), layout mengacu pada susunan berbagai elemen desain di suatu media untuk mendukung konsep atau informasi yang ingin diberikan. Dalam konteks buku, desain bukan hanya sebagai pelengkap tulisan, tetapi juga sebagai pengantar pesan melalui elemen visual seperti ilustrasi yang menghiasi halaman-halaman buku. Rustan (2009) mencatat bahwa dalam desain layout, kadang-kadang hanya terdapat elemen teks saja tanpa adanya elemen visual, atau sebaliknya, terdapat banyak elemen teks dengan sedikit elemen visual. Lee (2004) juga mengamati bahwa ilustrasi dalam desain dapat tersebar di sepanjang teks, berdampingan dengan teks, atau bahkan berdiri sendiri tanpa teks. Menurut Lee (2004), ilustrasi memiliki peran penting dalam memperkuat pesan visual dalam sebuah karya. Buku ilustrasi dapat menjadi media efektif untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman tentang suatu topik, termasuk hewan python. Tata letak atau layout buku ilustrasi yang baik dapat membantu menyampaikan informasi tentang python secara lebih efektif dan efisien. Buku ini menggunakan axial layout karena menampilkan visual yang cukup kuat dan menggunakan elemen pendukung yang diletakkan pada bagian belakang teks 2.2 **1** 5 Tipografi Tipografi, yang merupakan susunan huruf dalam alfabet, memiliki peran

penting dalam komunikasi visual. **1 15** Media ini telah mengalami evolusi signifikan dalam cara manusia berkomunikasi. **1** Awalnya tumbuh dari berbagai simbol yang mewakili objek (piktograf), kemudian bertumbuh menjadi simbol-simbol yang mewakili gagasan kompleks dan konsep abstrak lainnya (ideograf). Selanjutnya, berkembang menjadi bahasa tertulis yang memiliki representasi bunyi dan makna (fonograf - setiap huruf mewakili bunyi tertentu). Bentuk huruf tidak hanya mengenali bunyi dari objek, tetapi juga secara tidak langsung menangkap esensi dari bunyi itu sendiri. Lebih dari sekadar simbol bunyi, bentuk huruf dalam susunan kata-kata dapat memberikan kesan tersendiri yang memudahkan audiens dalam menerima informasi dan gagasan dari sebuah kata atau kalimat. Huruf juga mempunyai pemaknaan tersurat (pesan atau gagasan yang tersampaikan) dan tersirat (kesan yang ditimbulkan). Perkembangan teknologi digital yang pesat pada zaman ini telah memperluas makna tipografi sebagai "segala disiplin yang berhubungan dengan huruf (Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014). Tipografi merupakan salah satu unsur esensial dalam desain komunikasi visual, termasuk buku ilustrasi. Tipografi yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih efektif dan efisien. Dalam konteks buku ilustrasi, tipografi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti:

- ☒ Pemilihan jenis huruf Jenis huruf yang dipilih harus sesuai dengan tujuan buku ilustrasi. Jika tujuan buku ilustrasi adalah untuk menyampaikan informasi edukatif, maka jenis huruf yang dipilih haruslah jelas dan mudah dibaca. Jika tujuan buku ilustrasi adalah untuk menciptakan suasana ceria, maka jenis huruf yang dipilih dapat berupa huruf yang tebal dan berwarna cerah.
- ☒ Pemilihan ukuran huruf Ukuran huruf yang dipilih harus sesuai dengan jarak baca yang diinginkan. Jika jarak baca yang diinginkan adalah dekat, maka ukuran huruf yang dipilih haruslah besar. Jika jarak baca yang diinginkan adalah jauh, maka ukuran huruf yang dipilih dapat lebih kecil. Font yang digunakan pada buku ini adalah font Helvetica yang diterapkan pada body text untuk menjelaskan hewan python, dengan menggunakan ukuran

font 10 pt dan untuk headline menggunakan font avenue dengan menggunakan ukuran font 30 pt. 2.3 Teori Ilustrasi 2.3.1 Ilustrasi Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk mendukung naskah. Ilustrasi dapat berupa gambar realistik, gambar abstrak, atau gambar kartun. Dalam buku ilustrasi, ilustrasi memiliki peran penting untuk menyampaikan informasi, menciptakan suasana tertentu dan dibuat untuk melengkapi atau menjelaskan teks tertulis.

16 Ilustrasi digunakan dalam berbagai media, majalah, koran, situs web, dan materi pendidikan. 2.3 1 2 3 12 2 Pengertian Ilustrasi Ilustrasi berasal dari kata Belanda "ilustratie", yang merujuk pada gambar dekoratif. 1 2 3 Secara terminologi, ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan atau menjelaskan suatu peristiwa. 1 2 3 9 Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah gambar yang memiliki tujuan tertentu, seperti yang sering ditemui dalam cerpen 1 2 Menurut pendapat para ahli lainnya, ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar yang terkait dengan seni rupa. 1 2 8 Rohidi (1984) mengemukakan bahwa ilustrasi dapat menggambarkan makna dari sebuah tulisan, membantu pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan. 1 2 2.3

3 Peran Ilustrasi ☒ Peran ilustrasi sangat bervariasi, antara lain : ☒ Menarik perhatian pembaca dengan memberikan gambaran komprehensif tentang isi sebuah karya, seperti pada majalah atau buku, yang dapat membuat pembaca penasaran dan ingin mengeksplorasi lebih lanjut. ☒ Memudahkan pemahaman terhadap isi tulisan dengan memberikan visualisasi yang mendalam. ☒ Menjadi sarana untuk mengekspresikan ide atau pikiran melalui gambar, mengungkapkan perasaan, atau sebagai wadah untuk hobi seni. ☒ Memberikan ringkasan singkat dari sebuah tulisan atau cerita. ☒ Meningkatkan nilai keindahan sebuah karya dengan memperkaya visualnya. ☒ Berfungsi sebagai alat komunikasi yang kuat dengan memperkuat pesan yang disampaikan dalam tulisan. ☒ Memberikan hiburan kepada pembaca, menjaga minat mereka selama membaca sebuah tulisan. ☒ Menggambarkan konsep atau ide melalui medium visual. 2.3.4 Jenis – Jenis Ilustrasi Ilustrasi penuh dengan beragam gaya, masing-masing memiliki ciri khas dan tujuan tersendiri. Berikut beberapa jenis ilustrasi: ☒ Ilustrasi Realistik Ilustrasi

i kartun dicirikan oleh bentuknya yang simpel dan bergaya. Mereka sering menggunakan fitur yang dilebih-lebihkan dan warna-warna cerah untuk menciptakan kesan humor atau imajinasi. Ilustrasi kartun biasa digunakan dalam buku anak-anak, komik, dan film animasi. ❑ Ilustrasi Grafis Ilustrasi grafis menggunakan garis tebal, bentuk, dan warna untuk mengkomunikasikan pesan atau ide. Ilustrasi ini banyak digunakan dalam desain iklan, pemasaran, dan editorial. Ilustrasi grafis bisa simpel dan minimalis atau rumit dan detail. ❑ Ilustrasi Editorial Ilustrasi editorial digunakan untuk menemani artikel berita, esai, dan karya tulis lainnya. Ilustrasi ini sering digunakan untuk mengekspresikan sudut pandang atau menambah daya tarik visual pada sebuah cerita. Ilustrasi editorial bisa realistis, kartun, atau grafis. ❑ Ilustrasi Potret Ilustrasi potret digunakan untuk menggambarkan orang. Ilustrasi ini bisa realistis atau bergaya, bisa menangkap rupa seseorang atau menyampaikan kepribadiannya. Ilustrasi potret banyak digunakan dalam majalah, surat kabar, dan buku. ❑ Ilustrasi Fantasi Ilustrasi fantasi adalah gambar atau lukisan yang menggambarkan dunia dan makhluk fantastis dalam genre fantasi. Ilustrasi ini sering digunakan dalam novel, film, dan video game fantasi. Ilustrasi fantasi dapat berkisar dari yang realistis hingga yang surealis. Daftar ini hanya sebagian kecil dari jenis-jenis ilustrasi yang ada. Seiring perkembangan teknologi dan seni, muncul pula jenis-jenis ilustrasi baru yang inovatif dan kreatif.

2.3.5 Gaya Ilustrasi Buku ini menggunakan Ilustrasi realistis menggambarkan objek, pemandangan dan detail yang tinggi, sering kali menggunakan teknik seperti bayangan, perspektif, dan pencahayaan untuk menciptakan kesan kedalaman dan dimensi yang realistis.

2.3.6 Teknik Pengambilan Gambar Pengambilan gambar foto menjadi salah satu hal yang penting untuk mengembangkan media edukasi yang berbentuk buku. Dalam hal ini, ada beberapa materi yang bisa membantu penulis mengembangkan media edukasi berbentuk buku. Beberapa materi dasar yang relevan seperti pengambilan gambar angle kamera close up dan high angle . ❑ High Angle Teknik high angle adalah teknik penggunaan kamer

a yang diletakan lebih tinggi dari obyek yang disebut juga high angle shot. Gambar 2 3 High Angle ☒ Close Up Close-up adalah unta k menangkap detail yang halus dan ekspresi, sehingga menonjolkan aspek tertentu dari subjek, menunjukkan detail spesifik dari suatu objek seperti sisik, mata, atau tekstur ular. Gambar 2 4 Close Up 2.4

Ular Python 2.4.1 Klasifikasi Ilmiah Ular Python Dalam taksonomi ilmiah, ular python tergolong dalam famili Pythonidae, yang merupakan bagian dari subordo Serpentes (ular) di dalam ordo Squamata Suwarno (2011). Famili Pythonidae selanjutnya dibagi menjadi dua subfamili: ☒ Pythoninae : Subfamili ini mencakup semua spesies ular python yang masih hidup, seperti ular sanca bodo (Python molurus), ular sanca batik (Python reticulatus), dan ular sanca Burma (Python bivittatus). ☒ Lialisinae : Subfamili ini hanya mencakup satu spesies yang masih hidup, yaitu ular ramping Australia (Lialis burtonis).

2.4.2 Klasifikasi Ular Python Dalam Budaya dan Mitologi Dalam berbagai budaya dan mitologi, ular python memiliki klasifikasi dan representasi yang berbeda-beda. Berikut beberapa representasi umum: ☒ Makhluk suci atau dewa: Di beberapa budaya , ular python dipuja sebagai hewan suci atau simbol dewa. Contohnya, di Mesir kuno, dewa Apophis sering digambarkan sebagai ular python raksasa. ☒ Pemangsa yang kuat: Ular python dikenal dengan ukurannya yang besar dan kemampuan melilit mangsanya, sehingga mereka sering digambarkan sebagai pemangsa yang kuat dalam cerita rakyat dan mitologi. ☒ Penipu atau pengubah wujud: Dalam beberapa tradisi, ular python dikaitkan dengan kemampuan menipu atau mengubah wujud. Misalnya, dalam mitologi Afrika Barat, dewa ular Damballa dikatakan bisa berubah wujud menjadi manusia. ☒ Pelindung: Ular python juga bisa dianggap sebagai pelindung dalam budaya tertentu. Sebagai contoh, di beberapa tradisi Asia Tenggara, ular python dipercaya melindungi rumah dan desa dari roh jahat. Penting untuk dicatat bahwa representasi budaya ular python ini seringkali bersifat simbolis dan mungkin tidak mencerminkan karakteristik atau perilaku biologis mereka yang sebenarnya.

2.4.3 Memelihara Python

Memelihara ular python bisa menjadi hobi yang menarik dan rewarding. Namun, penting untuk diingat bahwa ular python adalah hewan liar dengan kebutuhan dan perilaku yang unik. Sebelum memelihara ular python, penting untuk melakukan riset yang mendalam dan memastikan Anda dapat memberikan habitat yang aman dan nyaman untuk mereka Mashudi (25). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan sebelum memelihara ular python:

- ☒ Peraturan dan perizinan: Di beberapa daerah, terdapat peraturan dan perizinan khusus untuk memelihara hewan liar seperti ular python. Pastikan Anda memahami dan mematuhi peraturan yang berlaku di daerah Anda.
- ☒ Ketersediaan waktu dan sumber daya: Memelihara ular python membutuhkan komitmen waktu dan sumber daya. Anda perlu menyediakan makanan, tempat tinggal yang sesuai, dan perawatan kesehatan secara rutin.
- ☒ Biaya: Biaya memelihara ular python dapat bervariasi tergantung pada spesies, ukuran, dan kebutuhannya. Anda perlu mempertimbangkan biaya makanan, tempat tinggal, perawatan kesehatan, dan perlengkapan lainnya.
- ☒ Keamanan: Ular python adalah hewan pemangsa dan dapat menggigit jika merasa terancam. Penting untuk mengambil langkah-langkah pengamanan untuk mencegah gigitan dan cedera.
- ☒ Ketersediaan tempat tinggal: Ular python membutuhkan tempat tinggal yang aman dan nyaman dengan ukuran yang sesuai dengan usia dan spesiesnya. Tempat tinggal harus memiliki ventilasi yang baik, pengaturan suhu yang tepat, dan tempat persembunyian.
- ☒ Makanan: Ular python adalah karnivora dan perlu diberi makan mangsa yang sudah mati, seperti tikus atau kelinci. Ukuran mangsa harus sesuai dengan ukuran ular.
- ☒ Perawatan kesehatan: Ular python perlu diperiksa ke dokter hewan secara rutin untuk memastikan mereka dalam kondisi kesehatan yang baik.

2.5 Kerangka Berpikir BAB III

METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Metode design thinking mempunyai pengertian yaitu pendekatan kreatif yang mempunyai fungsi untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi yang inovatif. Design thinking dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, design thinking dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum,

metode pembelajaran, atau media pembelajaran yang lebih efektif. Design thinking dapat membantu pendidik untuk memahami kebutuhan dan minat siswa, dan kemudian mengembangkan solusi yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. ❑ Empathize Tahap empati adalah tahap di mana desainer memahami kebutuhan dan minat pengguna. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, desainer perlu memahami kebutuhan dan minat anak-anak termasuk remaja. ❑ Define Tahap definisi adalah tahap dimana desainer mendefinisikan masalah yang ingin dipecahkan. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, masalah yang ingin dipecahkan adalah kurangnya pemahaman anak-anak tentang hewan reptil python. ❑ Ideate Tahap ide adalah tahap di mana desainer mengembangkan ide-ide solusi. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, desainer dapat mengembangkan ide-ide yang dapat membantu anak-anak memahami hewan reptil python secara mendalam, menarik, dan mudah dipahami. ❑ Realization Tahap realisasi adalah tahap dimana desainer mewujudkan ide-ide solusi menjadi produk atau layanan yang nyata. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi tentang hewan reptil python, desainer akan mengembangkan buku ilustrasi yang sesuai dengan ide-ide yang telah dikembangkan.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python. Buku ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan atau minat anak remaja dan yang hobi untuk mempelajari hewan reptil python, serta dapat menyampaikan informasi akurat dan lengkap tentang hewan tersebut. Wawancara akan dilakukan dengan anak remaja untuk memahami dan mendapatkan info yang valid. Observasi akan dilakukan untuk mengamati perilaku dan interaksi anak remaja dengan hewan reptil python.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara mendatangi tempat Reptiletopia yang berlokasi di Nusa Loka BSD City Blok A2 10-11, Jl. Kalimantan No 13 17 11, Rw. Mekar Jaya, Kec. 13 17 19 Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia. Pada tanggal 14 Desember 2023. 14 3.4

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan juga observasi.

3.5 Teknik Analisa Data Demi mempermudah analisis data, peneliti juga melaksanakan identifikasi segmentasi, penentuan target (targeting), dan penempatan (positioning) untuk memfasilitasi pemahaman karakter yang lebih rinci. 3.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

☒ Segmentasi Analisis segmentasi ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi tentang hewan reptil python ini ditujukan untuk remaja yang suka dengan hewan reptile/penghobi, baik laki-laki maupun perempuan, yang memiliki minat atau hobi terhadap hewan reptile python. ☒ Targeting Targeting dapat dilakukan dengan menentukan kelompok usia 15 – 25 tahun sebagai target pasar utama. Kelompok usia ini memiliki karakteristik yang cocok untuk buku ilustrasi tentang hewan reptil python. Anak remaja usia 15 - 25 tahun memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, mudah tertarik dengan banyak pengalaman baru, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Hal-hal tersebut menjadikan anak remaja usia 15 - 25 tahun sebagai target pasar yang potensial untuk buku ilustrasi tentang hewan reptil python. ☒ Positioning Positioning dapat dilakukan dengan menciptakan citra buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif. Buku ilustrasi harus memberikan informasi akurat dan juga lengkap tentang hewan reptil python. Buku ilustrasi juga harus menarik dan mudah dipahami oleh anak remaja. Selain itu, buku ilustrasi juga harus memiliki unsur edukasi yang dapat membantu anak remaja memahami hewan reptil python secara mendalam. 3.5.2 Strategi 5W+1H 1. What Buku ilustrasi tentang hewan reptil python yang informatif, menarik, dan edukatif untuk anak remaja usia 15 - 25 tahun berlaku juga untuk penghobi hewan reptil python. 2. Why Untuk menarik minat anak remaja dan penghobi untuk mempelajari hewan reptil python, serta untuk memberikan informasi akurat dan juga lengkap tentang hewan tersebut. 3. Who Anak remaja usia 15 - 25 tahun dan untuk penghobi yang tertarik dengan hewan reptil python. 4. When Buku ilustrasi hewan reptil python akan diterbitkan pada tahun 2024. 5. Where Buku ilustrasi akan diterbitkan di Indonesia. 6. How Buku ilustrasi akan dirancang dengan memperhatikan isi buku harus akurat

dan lengkap, serta disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak remaja. Gaya bahasa dan ilustrasi buku harus sesuai dengan minat dan kebutuhan yang dapat membantu anak remaja untuk memahami informasi tentang hewan reptil python.

3.5.3 Analisa Pesaing Buku Reptil & Amfibi

<https://shopee.co.id/BUKU-REPTIL-BUKU-BELAJAR-REPTIL-Buku-memilih-dan-memelihara-35-jenis-reptil-amfibi-paling-digemari-buku-reptil-pengetahuanreptil-i.48557093.4370632381>

Kelebihan : Buku ini dibuat oleh komunitas DeRIC (Depok Reptile Amphibi Community), membahas 35 jenis reptile & amfibi seperti ular, Komodo, kura – kura, iguana, katak dan lain – lain yang menjadi banyak minat bagi para reptile. Kekurangan : Buku ini terlalu banyak tulisan dan sedikit ilustrasi atau gambarnya. Terlalu banyak aspek kehidupan hewan yang menjadi informasi tidak lengkap. Peluang : Buku ini ditulis oleh salah satu komunitas dan memiliki informasi yang mendalam dapat menjadi daya tarik. Potensi Kekuatan Produk Sendiri: Kelebihan : Konten yang mendalam fokus pada informasi satu hewan dengan rinci, ilustrasi gambar berkualitas, dan membahas satu hewan reptil dapat menjadi kelebihan untuk menarik pembeli yang ingin memelihara atau merawat hewan reptil berjenis python. Kekurangan : Penulis buku yang kurang dikenal atau tidak memiliki kredibilitas sebanding dengan komunitas DeRIC, ini dapat menjadi hambatan dalam menarik pembeli. Peluang : Informasi yang mendalam dapat menjadi daya tarik, memancing minat para reptiler yang ingin mencari keunikan hewan reptil.

3.5.4 Analisa SWOT

1. Strength
 - ☒ Target pasar yang jelas, yaitu anak remaja usia 15 - 25 tahun yang tertarik dengan hewan reptil python.
 - ☒ Buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif.
 - ☒ Buku ilustrasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif.
2. Weakness
 - ☒ Buku ilustrasi yang belum dipublikasikan, sehingga sulit untuk mengukur potensinya.
 - ☒ Proses pembuatan buku ilustrasi membutuhkan banyak waktu dan biaya.
3. Opportunity
 - ☒ Tingginya minat anak remaja terhadap hewan reptil python.
 - ☒ Buku ilustrasi sebagai sarana pendidikan yang efektif.
 - ☒ Kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat buku ilustrasi yang

lebih menarik dan interaktif. 4. Threat ❑ Persaingan yang ketat di industri buku ilustrasi anak remaja. ❑ Perubahan minat anak remaja terhadap hewan reptil python. ❑ Keterbatasan sumber daya untuk pembuatan buku ilustrasi. Berdasarkan analisis SWOT, kesimpulannya yaitu perancangan buku ilustrasi sebagai sarana pemahaman mendalam tentang hewan reptil python memiliki peluang cukup besar. Hal ini didukung oleh target pasar yang jelas, buku ilustrasi yang informatif, menarik, dan edukatif, serta peluang yang besar di industri buku ilustrasi anak remaja.

BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Konsep buku ilustrasi tentang pemahaman mendalam hewan reptil python ini dirancang untuk menjelaskan cara merawat dan melindungi ular python serta dapat memberikan informasi yang akurat dan anatomi lengkap tentang hewan python. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan komposisi warna. Misalnya, warna warna gelap dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang sedih atau misterius. Misalnya, warna- warna hitam, abu-abu, dan coklat dapat digunakan untuk menggambarkan python yang sedang berburu atau bersembunyi, buku ini juga dilengkapi dengan layout, tipographi, ilustrasi.

4.1.1 Strategi Komunikasi Komunikasi buku ilustrasi sebagai sarana mendalam tentang hewan reptil python ini didasarkan pada penggunaan gambar dan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami untuk menyampaikan informasi tentang hewan reptil python secara mendalam. Tujuan utama yang akan disampaikan pada buku ini adalah para peminat dapat mengenal reptil python dan mengetahui cara memeliharanya, mengetahui kebutuhan mereka, dan memberikan perawatan yang sesuai dengan kebutuhan hewan reptil. Sehingga mereka dapat menghargai hewan reptil python asli Indonesia dan dapat melindungi dan melestarikannya dengan baik.

4.1.2 Strategi Media Berdasarkan data yang didapatkan dari wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat dua media yang dapat mendukung perancangan ini yaitu media utama dan media pendukung. Media utama perancangan ini ialah bentuk fisik buku ilustrasi yang didukung oleh media pendukung seperti, poster, pin, stiker, xbanner, social media,

brosur, kalender. 1. Media Utama Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah bentuk fisik buku ilustrasi yang memberikan informasi mengenai ular reptil python - nantinya buku ini akan dipasarkan secara online atau dijual disetiap acara acara event reptile saja. 2. Media Pendukung a. Poster Desain poster dengan ukuran A3, penggunaan Inter Ekstra Bold pada headline akan memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian, sementara Inter Regular pada body text akan memastikan kejelasan dan keterbacaan pesan yang disampaikan. Kombinasi ini menciptakan kontras yang efektif antara judul dan isi, memungkinkan pesan yang menonjol dengan jelas tanpa mengorbankan estetika. Dengan demikian, desain poster akan mampu menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan efektif kepada para pembaca. Gambar 4 1 Poster b. Pin Pin reptil python merupakan media pendukung yang penting dengan desain yang menarik dan informatif, pin ini menjadi salah satu identitas untuk para penghobi atau pecinta reptil. Gambar 4 2 Pin c. Stiker Stiker merupakan media yang dapat diaplikasikan diberbagai tempat dan berfungsi sebagai ajakan kepada para pecinta hewan reptil. **18 Stiker ini nantinya akan dibagikan secara gratis kepada pengunjung pada saat event.** Gambar 4 3 Stiker d. Sosial Media Sosial media untuk menyampaikan informasi tentang penjualan buku yang hanya tersedia secara online atau disetiap acara event, Selain itu social media merupakan media promosi untuk ajakan kepada para pecinta hewan reptil. Gambar 4 4 Social Media e. Kaos Untuk menciptakan desain kaos yang menarik, penggunaan bahan 24s dengan warna hitam memberikan kesan yang elegan dan nyaman untuk dipakai. Dengan gambar yang mencolok, kaos tersebut akan memiliki tampilan yang menarik dan mudah dikenali. Kombinasi tipografi yang jelas dengan gambar yang sederhana akan menciptakan kesan yang unik. Gambar 4 5 Kaos f. Tempat Minum Hewan Tempat minum atau wadah yang disediakan khusus untuk hewan agar mereka dapat minum air dengan mudah, dibuat dari bahan plastik agar lebih praktis. Gambar 4 6 Tempat Makan Hewan g. Topi Topi sebagai merchandise dapat mempererat hubungan dengan audiens,

memberikan kenang-kenangan yang berfungsi sebagai aksesoris. Gambar 4 7
Tote bag Desain tote bag menggunakan gambar vektor dengan
warna hitam, tote bag ini fungsinya untuk membawa buku. Gambar 4 8
Tote Bag 4.1.3 Konsep Kreatif Buku ilustrasi hewan reptil python ini
akan menjadi salah satu media informasi tentang hewan reptile python.
Buku ini juga akan menjadi media pendukung yang sesuai untuk menarik
perhatian orang yang berminat memelihara ular python maupun yang sudah
terjun ke hobi memelihara atau mengoleksi ular python. Dengan visual
yang dapat membantu menjelaskan informasi yang ada di buku ini, sekaligus
menciptakan kesan yang mendalam di target audiens. 4.1.4 Konsep Visual
Perancangan buku ilustrasi sebagai sarana mendalam tentang hewan reptil
python ini menggunakan konsep visual yang menarik dan informatif dapat
membantu pembaca untuk mempelajari lebih lanjut tentang hewan reptil
python. Dengan menggunakan gambar, ilustrasi, dan teks yang menarik serta
komposisi warna, tata letak, buku ini dapat meningkatkan kesadaran
tentang pentingnya menjaga kelestarian hewan python. Berikut konsep visual
yang akan dirancang: Gambar 4.1 Moodboard Gambar 4.2 Sketsa a. Gambar
Buku ini dilengkapi dengan menggunakan variasi dalam gaya ilustrasi
gambar python yang realistis dan menarik untuk menjaga agar pembaca
tetap tertarik. Gambar 4.3 Foto Ular b. Teks Buku ini berisi teks
informasi yang lengkap tentang hewan python, buku ini juga mudah dibaca
dan dipahami. c. Tata Letak Tata letak pada buku ilustrasi ini
adalah berupa gambar ilustrasi yang nanti berupa jpg dalam proses
editing atau dibuat ilustrasi dengan menggunakan cara digambar lalu discan
dan nantinya akan diberi warna menggunakan adobe ilustrasi atau adobe
photoshop. Gambar 4.4 Tata Letak d. Warna warna yang dapat membantu
menciptakan suasana yang menarik dan informatif dalam buku ilustrasi
hewan reptil python. Dengan menggunakan warna – warna yang sesuai seperti
i warna habit, warna latar dan warna narasi. #000000 #808080 #FFFF
FF Gambar 4.5 Skema Warna e. Font Font yang digunakan pada buku
ini menggunakan helvetica dengan ukuran sesuai dengan kebutuhan halaman

sebagai body text dan font Avenue digunakan sesuai dengan kebutuhan halaman sebagai headline. Gambar 4.6 Font 4.1.5 Konsep Verbal Bahasa yang digunakan dalam buku reptil ini mudah dipahami dan sesuai dengan usia target audiens, ilustrasi dalam buku ini juga dibuat dengan gaya yang menarik dan informatif. Ilustrasi tersebut menggambarkan berbagai jenis reptil, habitat mereka, dan ciri-ciri fisiknya dengan detail yang akurat. 4.2 Final Art Sampul buku Halaman Daftar Isi Halaman Macam – Macam Ular BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Secara keseluruhan, buku ilustrasi tentang python ini memberikan pandangan komprehensif yang mencakup aspek biologi, perilaku, interaksi manusia, dan konservasi. Dengan kombinasi antara informasi ilmiah yang akurat dan ilustrasi yang menarik, buku ini berfungsi sebagai sumber daya edukatif yang bermanfaat bagi pembaca dari berbagai kalangan. Ini tidak hanya memperkenalkan keunikan python tetapi juga menekankan pentingnya melindungi dan melestarikan spesies reptil yang luar biasa ini. 5.2 Saran Saran untuk buku ini yaitu isi buku reptil ini dengan teliti, mempelajari lebih dalam lagi tentang python yang ada di dunia serta lebih menghargai visual visual yang ada di dalam buku ini, buku ini juga memberikan pemahaman mendalam mengenai perilaku ular, habitat dan reproduksi. Bagi mahasiswa atau orang lain yang berminat untuk membuat buku serupa, disarankan untuk melakukan riset yang lebih mendalam dan menggunakan sumber-sumber yang lebih akurat untuk membuat buku tentang reptil python yang lebih indah. Pertimbangkan kembali untuk bekerja sama dengan seorang desainer grafis untuk menciptakan tata letak yang menarik dan mudah dibaca.



REPORT #22031091

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.74% repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/43822/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.33% digilib.isi.ac.id http://digilib.isi.ac.id/12547/5/Yunifa%20Tri%20Safariyani_2022_NASKAH%20PU..	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.77% conference.isi-ska.ac.id https://conference.isi-ska.ac.id/index.php/senakreasi/article/download/118/108...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.36% repository.atmaluhur.ac.id https://repository.atmaluhur.ac.id/bitstream/handle/123456789/2886/BAB%20I...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.34% glints.com https://glints.com/id/lowongan/pemilihan-warna-untuk-desain/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.32% typeset.io https://typeset.io/pdf/studi-hermeneutik-desain-layout-buku-biografi-merry-ria...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.31% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/45362371.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.31% download.garuda.kemdikbud.go.id http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2939809&val=259...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.28% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/hot/read/5310333/ilustrasi-adalah-bentuk-visual-dar...	●



REPORT #22031091

INTERNET SOURCE		
10. 0.28%	repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65910/1/MOHAMAD...	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.25%	eprints.unm.ac.id https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.23%	jom.fikom.budiluhur.ac.id https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/417/323/	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.2%	poskod.cybo.com https://poskod.cybo.com/indonesia/15310_serpong/	● ●
INTERNET SOURCE		
14. 0.2%	repository.iainbengkulu.ac.id http://repository.iainbengkulu.ac.id/9446/1/024.%20MUHAMAD%20AZRIL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.2%	journal.univetbantara.ac.id https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jbfe/article/download/4180/2040	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.19%	static.buku.kemdikbud.go.id https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Desain..	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.17%	www.traveloka.com https://www.traveloka.com/en-en/hotel/indonesia/urban-express-homtel-serpo..	● ●
INTERNET SOURCE		
18. 0.17%	digilib.uns.ac.id https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/45593/MTY2ODE2/Perancangan-da..	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.12%	www.google.com.my https://www.google.com.my/travel/hotels/entity/ChkImbyuwoaC_vlQGg0vZy8x...	●