

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **1.1 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 dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai kriteria.**

Berdasarkan tujuan, buku dapat dikelompokkan menjadi buku pelajaran, buku referensi, buku hiburan, dan buku promosi. Berdasarkan target audiens, buku dapat dikelompokkan menjadi buku anak-anak, buku remaja, buku dewasa, 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), pada buku ilustrasi, kita belajar untuk memecahkan kode gambar dari usia dini.**

Zeegen berpendapat bahwa buku ilustrasi dapat memainkan peran 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 memahami dunia di sekitar mereka. Buku ini juga dapat membantu anak remaja untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Zeegen juga berpendapat bahwa buku ilustrasi dapat menjadi sarana yang 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 sarana yang 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 menyampaikan pesan atau makna tertentu. Misalnya, warna hijau sering dikaitkan dengan alam dan lingkungan, sehingga dapat digunakan untuk mempromosikan produk-produk ramah lingkungan. Dalam konteks desain komunikasi visual, warna merupakan salah satu unsur penting yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau makna

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 salah satu unsur penting dalam desain komunikasi visual. Tata letak memiliki beberapa fungsi, tata letak dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Menarik perhatian audiens, tata letak dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens terhadap pesan atau informasi yang disampaikan, tata letak dapat digunakan untuk menciptakan kesan tertentu bagi audiens. Tata letak dapat diterapkan pada berbagai jenis desain komunikasi visual, seperti Desain grafis, tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen-elemen grafis dalam sebuah desain, seperti logo, poster, iklan, dan lain-lain. Desain web, tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen-elemen pada sebuah website, seperti teks, gambar, dan video. Desain multimedia, tata letak dapat digunakan untuk mengatur susunan elemen-elemen pada sebuah multimedia, seperti film, video, dan animasi. Tata letak merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dalam desain komunikasi visual. Tata letak yang baik dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens dengan lebih efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mendesain tata letak, Tujuan desain, tata letak harus disesuaikan dengan tujuan desain. Misalnya, jika tujuan desain adalah untuk menyampaikan informasi, maka tata letak harus disusun agar informasi tersebut mudah dipahami oleh audiens. Audiens, tata letak harus disesuaikan dengan audiens yang dituju. Misalnya, jika audiens adalah anak-anak, maka tata letak harus dibuat agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Elemen desain, tata letak harus disusun dengan memperhatikan elemen-elemen desain, seperti teks, gambar, dan warna. Prinsip-prinsip desain, tata letak harus disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, kesatuan, dan 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.

## **1.2 Tinjauan Teori**

### **1.2.1 Struktur Buku**

Buku telah menjadi media yang dapat digunakan untuk menyajikan segala jenis tulisan, untuk banyak keperluan. Mulai dari penyajian informasi dan pengetahuan, menceritakan suatu kisah, hingga hanya untuk kumpulan istilah. Banyak juga jenis keperluan yang membutuhkan buku, misalnya buku untuk menambah wawasan, hiburan, atau juga untuk kebutuhan pembelajaran. Buku juga terdiri dari beragam jenis dimana dalam penggunaan untuk masing-masing keperluan dapat menyesuaikan dengan jenis yang tepat untuk digunakan. Untuk menjadi sebuah buku dengan satu kesatuan buku yang utuh maka sebuah buku yang layak hendaknya disusun atas dasar struktur yang baik dan rapi. Buku tersusun atas bagian-bagian yang membangun buku menjadi sebuah struktur bahan cetakan yang layak untuk dibaca dan dikonsumsi oleh khalayak umum ataupun target pembaca yang lebih spesifik 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:

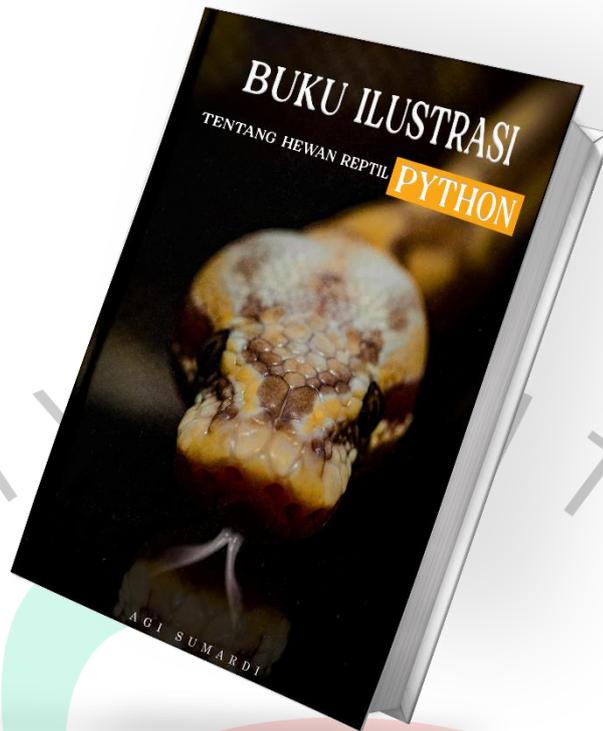
- Cover  
Judul lengkap buku dan subjudul, nama penulis, penerbit, dan logo penerbit.
- Kata Pengantar  
Biasanya ditulis oleh seseorang selain penulis, memberikan pengantar dan konteks tentang buku.
- Daftar Isi  
Daftar bab dan subbab beserta nomor halaman.
- Daftar Gambar/Tabel  
Jika buku berisi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

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



*Gambar 2 1 Buku Ilustrasi*

### 1.2.3 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. 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:

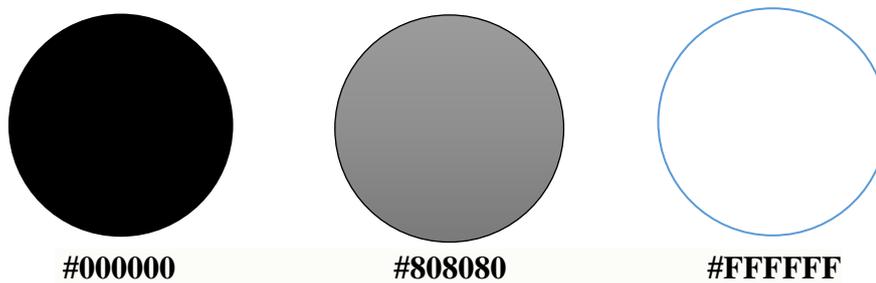
1. Menyampaikan pesan atau makna tertentu  
pesan tentang habitat, perilaku, jenis – jenis atau keunikan python.

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.



Gambar 2 2 Warna

#### 1.2.4 Layout

Desain, dalam berbagai konteksnya, melibatkan sejumlah elemen tata letak. 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 diletakan pada bagian belakang teks

### 1.2.5 Tipografi

Tipografi, yang merupakan susunan huruf dalam alfabet, memiliki peran penting dalam komunikasi visual. Media ini telah mengalami evolusi signifikan dalam cara manusia berkomunikasi. 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.

### **1.3 Teori Ilustrasi**

#### **1.3.1 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. Ilustrasi digunakan dalam berbagai media, majalah, koran, situs web, dan materi pendidikan.

#### **1.3.2 Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi berasal dari kata Belanda "ilustratie", yang merujuk pada gambar dekoratif. Secara terminologi, ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan atau menjelaskan suatu peristiwa. Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah gambar yang memiliki tujuan tertentu, seperti yang sering ditemui dalam cerpen. Menurut pendapat para ahli lainnya, ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar yang terkait dengan seni rupa. Rohidi (1984) mengemukakan bahwa ilustrasi dapat menggambarkan makna dari sebuah tulisan, membantu pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan.

#### **1.3.3 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.

#### 1.3.4 Jenis – Jenis Ilustrasi

Ilustrasi penuh dengan beragam gaya, masing-masing memiliki ciri khas dan tujuan tersendiri. Berikut beberapa jenis ilustrasi:

- **Ilustrasi Realistis**

Ilustrasi 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.

### 1.3.5 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.

### 1.3.6 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 kamera yang diletakan lebih tinggi dari obyek yang disebut juga *high angle shot*.



Gambar 2 3 High Angle

- **Close Up**

Close-up adalah untuk 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

## 1.4 Ular Python

### 1.4.1 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 batik (*Python reticulatus*), ular sanca bodo (*Python molurus*), dan ular sanca Burma (*Python bivittatus*).
- **Lialisinae:** Subfamili ini hanya mencakup satu spesies yang masih hidup, yaitu ular ramping Australia (*Lialis burtonis*).

#### 1.4.2 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.

#### 1.4.3 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.

## 1.5 Kerangka Berpikir

